

PRIMI SSO wersja 1.20 28.04.2004(**nowsze zmiany naniesiono kolorem zielonym**)

Otwarcia: (na wysokości 1 są słabe i sztuczne!, pozostałe jak w WJ lub NAT/SAYC/... zależnie od pary)

otwarcie	siła odp	znaczenie odpowiedzi w zależności od rodzaju otwarcia, oraz siły i składu własnego	dalsza lic
1NT oznacza 12-15 PC skład zrównoważ.	0+	Bez interwencji Op1 licytacja jak po klasycznym NT, Otwierający uwzględnia podlimitowość wszelkich odpowiedzi i daje rebidy stonowane	nat
		Po interwencji Op1 X, licytacja wedle schematu Kokisha pas – trójznaczny forsing do XX (8+ do gry karna, 5♣+/4♥♠ lub 5♦+/4♥♠, 5♥♠ i 4♣/3♦, XX - forsing do 2♣ (monokolor lub 4441 z 1♣), dalej nat 2♣ - 4♣+/4♦+, 2♦ - 4♦+/4♥+ 2♥ - 4♥+/4♠+ 2♠ - 5+♠ 2nt- 5+/5+ GF	
PASS oznacza 0-7 PC. lub 13-17 PC dobra 5+ lub 16+ PC skład dowolny,	0-7	negat 1♣ (lub PAS po odzywce Opp) , (analogia do 1♣-1♦ (polish ♣)) po rebidzie 1nt 16+, - jak po klasycznym otwarciu 1NT, rebid 2NT, 19+GF inne rebidy kolor własny,	.
	8-10	1♦/♥ (lub kontra na otwarciu Opozycji) kolor 4♥/♠+ transferem 1♠, układ 4333 ew. 4432, 5431, 5422 bez starszej 4, może być 5♣+	.
	10-12	2♣/ 2♦/2♥ kolor 5♦+, 4♥/♠+ transferem 2♠, układ 4333 bez starszej 4 ,	.
	13+	1NT - pytanie o skład, siła 13+, odpowiedzi jak po klasycznym NT,	n, F
		Otwarcie powyżej 2nt - dobry kolor 6+ siła 13+ naturalnie, acz ostrożnie,	n, F
1♣,1♦,1♥,1♠: oznaczają 8-12 pc i krótkość ! 0-2 w kolorze licytowanym 1♣ może oznaczać również skład 8-12 pc bez krótkości czyli układ 4333	0-7	- PAS , dalej naturalnie, także po licytacji OP1 -1♣, Partner - kontra , ? Na wejście decydujemy się wyjątkowo (mając układ poza kolorem Opozycji) - PAS nie zmyli partnera odezwane może mocno. (XX pełnić może rolę SOS ale ostrożnie , zgodnie z zasadą transferów drabinkowych oznaczać może 5♣)	nat
	8-12	1♦/♥ kolor 4♥/♠+ transferem (a po interwencji Op odpowiadamy szczebelkowo uwzględniając X, XX, OMIJAJĄC 1NT i X na 1NT) Wszystkie odpowiedzi pokazują kolory 4+/5+ transferem (ex. 1♦ - 4+♥, 2♥=5+♠, 2♣=5+♦ ...) dalej naturalnie, wszystkie rebidy nieforsująco	nat TF
		1♠=1NT, układ 4333 ew 4432, 5431, 5422 bez starszej 4 może być 5 trefl+jw.	nat
	13+	1NT lub kontra na 1NT Opozycji relay (pytanie o skład) Otwierający pokazuje (otwierał 1 ♣♦♥♠) - 2♣ brak 5, słaby 8-9 (brzydkie 10 w złych założeniach) (nie ma 5 ----) - 2♦ 5 najniższa (z kolorów poza krótkością) (oznacza 5 ♦♣♣♣) - 2♥ 5 średnia (oznacza 5 ♥♥♦♦) - 2♠ 5 najwyższa (oznacza 5 ♠♠♠♥) - 2nt nie ma 5 silny 11-12 (ew ładne_ 10 w dobrych założeniach) Po interwencji Opozycji (kontra lub kolorem na wysokości 2):pas, kontra/rekontra, i dalej szczebelkami. Dalsza licytacja naturalnie (ex. 1♣-pas-1NT-pas-2♦ = 5+♦ ..., ex. 1♣-pas-1NT-dbl - rdbl = 5+♦ (ex. 1♣-dbl-1NT-2♣-dbl = 5+♦ ... ex. 1♣-pas-1NT-pas - 2NT =11-12PC 4432 lub-4441 !!	.
16+	2NT odpowiedzi jak po zwykłym NT, z uwzgl. transferów i Staymana.	n, GF	

n, nat - kontynuacja licytacji naturalna, **GF** - game forced - licytacja sforsowana do gry końcowej, **TF** - transfer forced - licytacja sforsowana do przyjęcia transferu,

Tab. 1.2 Dodatkowe informacje na temat licytacji przy poszczególnych typach otwarcia

1NT	<p>Bez interwencji Op1 zasadniczo nie pasujemy, szczególnie ze słabą kartą Przy wiedzy o naszym słabym otwarciu X Op2 jest nieuniknione, licytujemy więc tak aby sprawiać wrażenie posiadania punktów, stąd też wszelkie nasze odzywki oparte są bardziej o układ niż o siłę. Ew. kontra Op2 nie będzie zupełnie jednoznaczna. Na PAS możemy sobie pozwolić gdy mamy ok. ~8hcp, skład zrównoważony, nie widzimy końcówki i jesteśmy skłonni ugrać 2nt, oraz obalić opłacalnie obronę przeciwników na poziomie 3.</p>
PASS	<p>Wszystkie kolory pokazane transferem forsują do przyjęcia transferu, nowy kolor forsuje na jedno okrażenie, nowy kolor powyżej koloru odpowiedzi forsuje do dogranej. Praktycznie każda odpowiedź na poziomie 2 obiecująco wskazuje na możliwości gry końcowej PASS, jest Trójznaczny 1. 0-7 pc, skład dowolny (przejmuje to co było do tej pory 1NT) 2. 13-15 z (dobrą) piątką 3. 16+(18)+ skład dowolny</p>
PASS 0-7	<p>Odpowiedź 1♣ jako negat zostaje Po negacie z wariantem 1. pasujemy, najwyżej zagramy 1♣ BEZ X, po X mamy przestrzeń do ustalenia koloru na poziomie 1. XX SOS oznaczać będzie układ w którym mamy minimum po 3 karty poza treflami. Po odpowiedzi typu 8-12 z wariantem 1 możemy spasować (z kolorem odpowiedzi) lub przyjmujemy transfer (jest nieforsujące), <i>ex. PASS-1♦-pas = 0-7 wiem ze masz kiery. ale ja mam 0-7 DNO i ładne kara</i> <i>ex. PASS-1♦-1♥ = 0-7 przyjmuję transfer nie oczekuj po mnie więcej</i> Po odpowiedzi typu 13+, 1nt jest odpowiedzią typu 13+ dowolny z wariantem 1, pasujemy :-), wznawiamy po interwencji opozycji Po odpowiedzi 2nt+, odpowiadamy zgodnie z zasadami licytacji klasycznej po silnym NT, po odpowiedzi wyższej niż 2nt, naturalnie</p>
PASS 13-15 5+ ♣/♦/♥/♠	<p>po negacie 1♣ z wariantem 2. pokazujemy własny kolor, na poziomie 1,2 lub 3 stosownie, do siły, rozkładu oraz założeń po odpowiedzi typu 8-12 z wariantem 2. własny kolor (w wielu przypadkach będzie to prawie GF) mamy minimum (8+13) a średnio 23-25 pc <i>ex. PASS-1♦-1♠ mam kolor własny, raczej 13+ ale bez przesady</i> <i>ex.. PASS-1♦-1NT mam 13+ (może z karami akurat) zobaczmy co zagramy</i> <i>ex.. PASS-1♦-2♠ mam 13+ i piękny kolor pikowy</i> <i>ex.. PASS-1♦-2♥. Uzgadniam kiery pokaz nadwyżkę układową lub punktową (z kartą 16+ dajemy 1nt lub 2nt)</i> po odpowiedzi 1nt (13+) to już jest GF, pokazujemy własny kolor na odpowiednim poziomie, możemy szukać gry premiowej</p>
PASS 16+	<p>po negacie 1♣ z wariantem 3. dajemy relay 1nt,2nt (jak do tej pory) po odpowiedzi typu 8-12 z wariantem 3. własny kolor z przeskokiem lub Relay, GF <i>np. PASS-1♦-2NT, ojej partnerze co my tu mamy 16++ i zrównoważony</i> po odpowiedzi 1nt 13+ wariantem 3, mówimy 6 lub 7 :-)) ciekawe w co? :-)) 2NTGF, dla spokoju</p>
1♣,1♦, 1♥,1♠	<p>W przypadku posiadania dwóch krótkości (przy założeniu, że karta nie spełnia kryteriów otwarcia w dwa) pokazujemy krótkość niższego koloru (stąd 1♠ obiecuje min 3+ karty w innych kolorach !) Po X Obrony XX partnera pełni rolę SOS, gdy ma również krótkość w kolorze otwarcia i 0-7pc. Dla wskazania 4+ w kolorze o 1 wyższym niż kolor otwarcia, licytujemy 2 w kolor otwarcia. Najczęstsza obrona opozycji to np. 1♥,X, pas, 2♥ (przy 12pc i 4/5 w kolorze ♥), dlatego odpowiedź 2♥ zajmuje opozycji kolor, w przypadku X na 2♥, XX jest przyjęciem transferu na piki z 4 pikami, z 3 pikami dajemy 2S</p>

Tab. 2 Inne ustalenia (Pełen opis licytacji w obronie i po interwencji w osobnym opracowaniu OBR):

<p>Kontra karna od wysokości 3 w kolor (po otwarciu 1♣...1♠, powyżej 3 w kolor tego otw) X negatywna ze strony otwierającego (1♣,...,1♠) do wysokości 3 kolor tego otwarcia</p>
<p>Po otwarciu Opozycji (1♣-♠) - PAS = naturalny ! oznacza 8-12 bez krótkości, lub 8-12 i krótkość w kolorze niższym niż licytowany przez Opozycji. - 1NT tak jak otwarcie (12-14) - kontra - tak samo jak otwarcie ale z siłą 8+nielimitowaną w górę 2,3- otwarcia jak w WJ, NS,ub SAYC lub innym systemie bazowym, w razie braku ustaleń obowiązuje WJ</p>
<p>Po otwarciu np. 1♥ i odpowiedzi partnera 2♥ (czyli transferze na piki) możemy Przyjąć tę odzywkę na 5 sposobów!:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2♠ partnerze mam fit 3+ jestem taki sobie, pasuj jeśli i ty jesteś bliżej 8 pc - 3♥! Partnerze mam fit 3+ grajmy 4♠ ale z Twojej ręki, chyba, że masz inną propozycję np. 3NT, a jeśli chcesz, żeby 4♠ było grane z mej ręki daj 4♥! - 3♠ inwit do 4♠ zgoda, gramy z mojej ręki - 4♥! Partnerze mam fit 4+ grajmy 4♠ ale lepiej z twojej ręki - 4♠! Partnerze mam fit 4+ gramy 4♠
<p>Po otwarciu 1NT i interwencji Op1 X, licytacja wedle schematu Kokisha</p> <ul style="list-style-type: none"> a) pas - trójznaczny forsing do rebidu XX <ul style="list-style-type: none"> a) 8+ do gry karna, wtedy P2 pasuje na rebid XX b) 5♣+/4♥♠ lub 5♦+/4♥♠, wtedy P2 pokazuje młodszy kolor po XX c) 5♥♠ i 4♣/3♦, , wtedy P2 pokazuje starszy kolor po XX b) XX - forsing do 2♣ (monokolor lub 4441 z 1♣), dalej nat c) 2♣ - 4♣+/4♦+, dalej nat. licytujemy 'do koloru partnera' d) 2♦ - 4♦+/4♥+, dalej nat. licytujemy 'do koloru partnera' e) 2♥ - 4♥+/4♠+ dalej nat. licytujemy 'do koloru partnera' f) 2♠ - 5+♠ dalej nat. licytujemy 'do koloru partnera' g) 2nt- 5+/5+ GF, do koloru partnera.
<p>Sporo informacji wypływa z wnioskowania pośredniego lub negatywnego: Np. po otwarciu 1♠ wiemy już ,że partner ma fit 3+ w każdym pozostałym kolorze !!, najbardziej prawdopodobny układ to 4432.. Wiemy również, że raczej partner nie ma 6 kart w kierach bo w zakresie punktów 6-12 mógłby otworzyć 2♥ itp. ...</p>

Tab. 3 Pomocnicza tabela szacunku kontraktu końcowego

Tabela zbiorcza zależności między siłą obu rąk, sposobem licytacji oraz oczekiwanym ew. kontraktem końcowym					
Siła otwarcia	Odzywka	Siła odpowiedzi / odzywka/ min, (średnia), max siła obu rąk			
		0-7	8-12	13-15(16)	16(17)+
0-7	PASS	Pas 0(4)-14	Blok 2♥/2♠/.../3♠ 8(13)-19	Pytanie 2♣ 13(16)-22	pytanie 2NT 17(20)-40(32)
8-12	1♣,1♦,1♥,1♠	Pas 8(13)-19	Kolor 4+ tex 16(18)-24	Pytanie 1NT 21-27	Pytanie 2NT GF 24-40
13-15	INT	negat 2♣ tex na 4 kol. 13(16)-22	stayman 2♣ tex na 4 kol. 21-27	Klasycznie nat GF 26-30	Klasycznie nat SGF 29-40
13-15	PASS	negat 1♣ 13(16)-22	Kolor 4+ tex 21-27	pytanie 1NT GF 26-30	Pytanie 1NT GF 19+,2NT SGF 29-40
16+	PASS	negat 1♣ 16(20)-40(32)K	Kolor 4+ tex 24-40	pytanie 1NT GF 29-40	Pytanie 1NT GF 19+,2NT SGF 29-40
	Ew blokująca	Gra częściowa	Gra część/końcowa	Gra końcowa	Gra premiowa

Tab. 4 Pomocnicza tabela przypominająca sens stosowania tylko jednostronnie pełnej informacji

siła otwarcia 1 ręki	Siłę i rozkład ma sprzedawać ręka słabsza, silniejsza dysponuje bilansem, a opozycja otrzymuje mniej informacji (zob. uwagi wstępne na końcu opisu)
0-7	PASS(1) , siłę i skład sprzedaje ręka 2
8-12	1♣,1♦,1♥,1♠, siłę i skład sprzedaje ręka 1 lub 2
13-15	NT, siłę i skład sprzedaje ręka 1 ale ręka 2 zostaje nieinformacyjna
13-15	Pass, siłę i skład sprzedaje ręka 2
16+	Pass, siłę i skład sprzedaje ręka 2

Tab. 5 Pomocnicza tabela, ułatwiająca początkującym zapamiętanie sekwencji po pytaniu 1NT

	Obr2 PAS	Obr2 X	Obr2 2♣	Obr2 2♦	Obr2 2♥	Obr2 2♠
1♣/♦/♥/♠ - 1nt	2♣ = słaby 2♦ = najn 2♥ = sred 2♠ = najw 2nt = silny	Pas =słaby XX = najn 2♣ = średn 2♦ = najw 2♥ = silny	Pas =słaby X = najn 2♦ = średn 2♥ = najw 2♠ = silny	Pas =słaby X = najn 2♥ = średn 2♠ = najw 2nt = silny	Pas =słaby X = najn 2♣ = średn 2nt = najw 3♣ = silny	Pas =słaby X = najn 2nt = średn 3♣ = najw 3♦ = silny
1♣ - 1nt	2♣ = słaby 2♦ = 5♦ 2♥ = 5♥ 2♠ = 5♠ 2nt = silny	Pas =słaby XX = 5♦ 2♣ = 5♥ 2♦ = 5♠ 2♥ = silny	Pas =słaby X = 5♦ 2♦ = 5♥ 2♥ = 5♠ 2♠ = silny	Pas =słaby X = 5♦ 2♥ = 5♥ 2♠ = 5♠ 2nt = silny	Pas =słaby X = 5♦ 2♣ = 5♥ 2nt = 5♠ 3♣ = silny	Pas =słaby X = 5♦ 2nt = 5♥ 3♣ = 5♠ 3♦ = silny
1♦ - 1nt	2♣ = słaby 2♦ = 5♣ 2♥ = 5♥ 2♠ = 5♠ 2nt = silny	Pas =słaby XX = 5♣ 2♣ = 5♥ 2♦ = 5♠ 2♥ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♦ = 5♥ 2♥ = 5♠ 2♠ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♥ = 5♥ 2♠ = 5♠ 2nt = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♣ = 5♥ 2nt = 5♠ 3♣ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2nt = 5♥ 3♣ = 5♠ 3♦ = silny
1♥ - 1nt	2♣ = słaby 2♦ = 5♣ 2♥ = 5♦ 2♠ = 5♠ 2nt = silny	Pas =słaby XX = 5♣ 2♣ = 5♦ 2♦ = 5♠ 2♥ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♦ = 5♦ 2♥ = 5♠ 2♠ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♥ = 5♦ 2♠ = 5♠ 2nt = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♣ = 5♦ 2nt = 5♠ 3♣ = silny	Pass =słaby X = 5♣ 2nt = 5♦ 3♣ = 5♠ 3♦ = silny
1♠ - 1nt	2♣ = słaby 2♦ = 5♣ 2♥ = 5♦ 2♠ = 5♥ 2nt = silny	Pas =słaby XX = 5♣ 2♣ = 5♦ 2♦ = 5♥ 2♥ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♦ = 5♦ 2♥ = 5♥ 2♠ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♥ = 5♦ 2♠ = 5♥ 2nt = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2♣ = 5♦ 2nt = 5♥ 3♣ = silny	Pas =słaby X = 5♣ 2nt = 5♦ 3♣ = 5♥ 3♦ = silny

Uwagi wstępne, zawarte pod koniec, gdyż i tak mało kto czyta wstęp

Zanim zagłębisz się w lekturę, przyjmij, że PrimiSSO nie rości sobie aspiracji do bycia skończonym systemem dla zastosowań zawodowych, nie rości sobie być nawet systemem nieskończonym. PrimiSSO, to tylko propozycja dostosowania systemu otwarcia do idei wywodzących się z SSO oraz przemyśleń wynikających z faktu, iż czasy gdy strony przez licytację swoją udzielają pełnej informacji o swoich rękach przechodzą powoli w niebyt.

Stosowane, dla wygody przekazu, słowo „system” należy więc traktować z powyższymi zastrzeżeniami, być może wygodniejsze będzie dla Ciebie przyjęcie określenia „konwencja”.

PrimiSSO można traktować jako rozbudowaną konwencję komplementarną do większości poplarnych „podstawowych systemów licytacyjnych”.

Brydż jest grą o informacji niepełnej. Nie ma powodu aby ułatwiać opozycjonistom obronę przez dostarczanie jakichkolwiek informacji. Z drugiej strony jest to gra zespołowa, niech więc i w parze informację pełną ma ten który raczej będzie rozgrywał kontrakt przy pełnym zaufaniu partnera.

PrimiSSO zostało sprawdzone w praktyce, min. na serwerach brydżowych.

Zapis porównawczy wskazuje jego skuteczność rzędu 15-20% większą dla kontraktów i zapisów częściowych. W wielu przypadkach licytacja (min, zajmowanie kolorów przeciwnika) utrudniająca wymianę informacji powoduje, iż opozycja rozgrywa kontrakty dalekie od optymalnych.

System sprawdza się bardziej dla karty średniej i słabej, czyli dla tej dla której (statystycznie) jest przeznaczony i której „ciągła” obecność w rękach autora stała się jedną z inspiracji do zrobienia czegoś.

System trudno nazwać sztucznym jak SSO, gdzie mamy do czynienia z pamięciowymi sekwencjami nie związanymi zupełnie z rozkładem kart.

PrimiSSO mówi wyraźnie i naturalnie np. 1♥ = TEGO nie chcemy grać,

natomiast PASS mówi, właściwie to pograłbym tylko powiedz partnerze w co?

A jakież to inne sztuczności: transfery?, czyżby było to mniej naturalne niż Jacoby transfers po NT?, a pytanie o skład 1NT, są aż takie sztuczne? fakt ale nie więcej jak odwrotka, drury czy Lebensohl.

UWAGA:

PrimiSSO zaliczono do systemów z grupy Czerwonej (RED), wykorzystującą HUM (High Unusual Methods).

Stosowanie konwencji, jeśli jest dopuszczone, MUSI być połączone z posiadaniem wypełnionej karty konwencyjnej i alertowaniem odzywek zgodnie z regulaminem.

Dodatek dla tych co pierwszy raz (zaczepnięte z SSO)

Założenia systemów słabych otwarć (tzw. silnego pasa):

- Rozgrywać powinna ręka silniejsza
- Przeciwnicy powinni wiedzieć jak najmniej o ręce rozgrywającego. Z tego wniosek, że skład powinna zdradzać ręka słaba. Skoro skład sprzedaje ręka słaba, to aby ona nie rozgrywała, konieczne jest zgłaszanie najkrótszego koloru, który ma najmniejsze szanse być kolorem atutowym – czyli trzeba zgłaszać krótkości a nie kolory długie.
- Odzywki powinny mówić maksymalnie dużo partnerowi a minimalnie przeciwnikom, dlatego również zgłasza się krótkości – np. otwarcie 1♥ mówi o krótkości kierowej ale gwarantuje min. 3 karty w treflach i pikach – często zdarza się licytacja 1♥ (krótkość siła 8-12pc) – kontra (wywoławcza) – 2♥ – z piątką pików – licytacja blokująca. Albo 1♠ – 3♦. Partner sprzedał dokładnie swoją rękę, siła 8-12, min. 6 kierów, więc sytuacja jest komfortowa.
- Otwarcia powinny zajmować kolor przeciwnikom – znowu warto zgłaszać krótkości
- Zabierać często głos w licytacji, żeby utrudnić porozumienie przeciwników – najczęściej zdarza się ręka z zakresu 8-12PC, więc z tą siłą należy otwierać. Oznacza to, że z siłą od 13 należy pasować!

Przy silnej ręce należy otworzyć jak najniżej, aby maksymalnie dużo dowiedzieć się o ręce partnera. Najniższą odzywką jest PAS!

Historia ostatnich zmian:

Zmiany w wersji 1.2

- Wprowadzenie trójznacznego PASS, oraz słabego NT w miejsce NT 0-7
- Modyfikacja odpowiedzi po otwarciu 1NT
- Modyfikacja odpowiedzi 1S po otwarciu PASS, dla przedziału 8-12, oraz odp. 1 i 2 NT
- Korekty w opisie i komentarzach do systemu obejmujące modyfikację otwarcia PASS i NT
- Przykłady licytacji wykorzystujących ostatnie modyfikacje
- Nowe wersje kart formatu WBF (pl/en) i BBO

Zmiany w wersji 1.0

- Dalsze ujednoczenie licytacji oraz likwidacja drobnych nieścisłości
- Wprowadzenie wersji obcojęzycznych ,
- Opracowanie kart konwencyjnych w formacie WBF (pl/en) i BBO,
- Korekty oraz uzupełnienia w materiałach dodatkowych
- Teksty alertów dla potrzeb gry online

Zmiany w wersji 0.90

- Ujednoczenie licytacji po silnym pytaniu 2NT - odpowiadamy jak po tradycyjnym otwarciu NT z uwzględnieniem transferów oraz konwencji Staymana.
- Uwzględnienie licytacji po interwencji w zakresie całej konwencji. Szczególnie istotna zmiana w zakresie odpowiedzi po otwarciu 1C-1S i wejściu OP odpowiadamy szczebelkowo uwzględniając X, XX, OMIJAJĄC 1NT i X na 1NT)
- Komplementarne opracowanie licytacji PrimiSSO w obronie i po interwencji
- Powstanie i opublikowanie całościowego i niezależnego materiału dotyczącego licytacji PRZECIWKO PrimiSSO La-primi-ss0.
- Jak zwykle literówki

Zmiany w wersji 0.80

- Modyfikacja zakresu silnego pytania o skład w sekwencji:
1NT-2C na zakres 13-16, przy zachowaniu świadomości, iż nawet przy maksymalnej sile obu rąk nie musimy jeszcze grać kontraktu końcowego
- Jw. 1NT-2NT, na zakres 2NT 17+, konsekwencja poprzedniego, co ułatwia podjęcie decyzji o grze końcowej np. w sekwencji: 1nt-2nt-2d-3h(przyjąłem transfer ale mam blisko 17 pc), 4h(dalem końcówkę bo mam 7(6) PC)
- Jw. PASS-1C(negat)-2C(rebid) na 17+, jako konsekwencja i analogia do powyższego.
- Zmieniono wszystkie elementy zależne od powyższych w systemie i opisie
- Wprowadzono XX po otwarciach 1 jako możliwe SOS przy karcie 0-7 i krótkości w kolorze otwarcia, zmieniono elementy zależne w systemie
- Opisano najczęstszą obronę przeciwników po otwarciach 1 w kolor, oraz wykorzystanie tego w systemie dla celów własnych
- Zamieszczono tabelkę ułatwiającą początkującym szybsze odpowiedzi na pytanie o skład 1NT po otwarciu 1 w kolor.
- Zmiana tekstu sugerowanego alertu PRZED rozpoczęciem gry
- Ujednoczenie znaczeń: PASS - otwarcie i PAS - pas jako wstrzymanie się od licytacji
- Poprawki stylistyczne
- Przypomnienie o źródle dystrybucji materiałów o systemie

Zmiany w wersji 0.73:

- ułatwienie dla zupełnie początkujących
- korekta szyku

Zmiany w wersji 0.72:

- Usunięto niejednoznaczność silnego pytania o skład.
Obecnie silne pytanie (16+) o skład jest takie same:
2NT w całym systemie.
- Zmodyfikowano odzywki zależne od powyższej modyfikacji.
- uwzględniono XX SOS po otwarciu 1NT i X opozycji.
- Literówki