

Znamy Splintera w wersji silnej, z dużymi szansami na szlemika i nieco słabszej, ale też z szansami, tylko mniejszymi.

Oba przesądzają dograną i na takiej wysokości są licytowane. Pisałem o nich np. [tutaj](#).

Wśród wielu opracowań znajdziecie □ Mini-Splitera, którego celem jest osiągnięcie już tylko końcówki i to przy sprzyjających układach.

Oczywiście, nie zawsze da się go wkomponować do stosowanego systemu, bo odzywki, które proponują jego autorzy, już mają często zarezerwowane znaczenie.

Alternatywą - dla systemów, w których z przeskokiem licytujemy ręce silne na kolorze 5/6+ - jest następujące rozwiązanie.

* * * * *

Z siłą 8/9 PC, dobrym fitem i krótkością Odpowiadający odpowiada bezpośrednio kolorem krótkości z przeskokiem. Taki przeskok może oznaczać również rękę silną na licytowanym kolorze 6+.

Zasadnym wydaje się przyjąć, że z kolorem 6+starszym licytujemy przeskok już od 11 PC. Z siłą 15+PC możemy tak zalicytować z kolorem 5+.

Odzywka Odpowiadającego ma więc dwa znaczenia - krótkość lub dobry longer. Po uprzednim PASie, odzywka ta ma już oczywiście jednoznaczny charakter - licytowana krótkość.

Założmy jednak, że Odpowiadający nie był przy głosie, więc Otwierający zakłada pierwszy wariant i licytuje do niego:

- jeżeli nie przyjmuje inwitu w swoim kolorze, to wraca na kolor otwarcia,

Wpisany przez januus

piątek, 13 maja 2011 13:41 - Poprawiony poniedziałek, 17 października 2022 08:50

- z rękami, z którymi przyjąłby inwit licytuje cokolwiek innego, przekazując partnerowi dodatkowe informacje, w szczególności o uzupełnieniu w kolorze partnera, gdyby przeskok oznaczał rękę silną.

Po otwarciu na trzecim ręku zalecana jest większa ostrożność, więc warto przyjąć limit odpowiedzi na poziomie 9/10 PC. Oczywiście, w tym przypadku odpowiednio ulega obniżeniu granica pozytywnej reakcji na inwit ze strony Otwierającego.

Zobaczmy, jak to wygląda w szczegółach.

(pas) 1 pas

2□ (!) = 1/ krótkość □, (8)9(10) PC z 4-fitem □ albo
2/ 6+□ 13+PC (z dłuższym kolorem może być 11/12 PC)

```
{slide= ...}
```

2BA!= 12-15 PC, krótkość □, skład trójkolorowy, NF

30 / 1 = 4+ licytowany, wariant /2/, GF

3□ = wariant /1/... "partnerze, podejmij decyzję"

3□ = samodzielny kolor, GF+

3BA = do gry

Splinter Duo

Wpisany przez januus

piątek, 13 maja 2011 13:41 - Poprawiony poniedziałek, 17 października 2022 08:50

3 $\heartsuit$ / $\clubsuit$ = licytowany 5+kolor na 12-15 PC, krótkość $\heartsuit$ (prawdopodobnie mamy misfity), NF

3 $\heartsuit$ = negat, 12/13 PC, niewiele mówi o $\heartsuit$, ale na pewno nie ma krótkości

PAS = z fitem $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 7. $\heartsuit$ 11/12 PC, NF - *do końcówki liczą się topowe karty w bocznych kolorach*

3BA = 6. $\heartsuit$ 13-15 PC

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = *cue-bid*, wariant /2/ 16+PC, GF+

4 $\heartsuit$ = do gry

3 $\heartsuit$ = 16/17 PC i wartość (wysoki honor) w $\heartsuit$

3BA! = 16/17 PC dobre wartości w $\heartsuit$, „mogę grać nawet 3BA”

4 $\heartsuit$ = przyjęcie inwitu, przy pełnym wyłączeniu ale z fitem $\heartsuit$ (3+blotki $\heartsuit$) już z 14+PC, "PASuj albo popraw na 4 $\heartsuit$ "

{/slide}

Splinter Duo

Wpisany przez januus

piątek, 13 maja 2011 13:41 - Poprawiony poniedziałek, 17 października 2022 08:50

3 $\square$ / $\square$ (!) = 1/ krótkość licytowana, 9(8/10) PC z 4-fitem $\square$ albo
_____2/ 6+ w kolorze licytowanym 13+PC

{slide= ...}

- po tym przeskoku nie mamy do dyspozycji rebidu 2BA, musi go więc zastąpić 3 $\square$

3 $\square$! (po 3 $\square$) = 14/15 PC, 6. $\square$

3 $\square$ = negat - 12/13 PC albo 14/15 PC i źle trafiające wartości w kolorze przeskoku, *sign-off*

PAS = z fitem $\square$

3 $\square$! = 6+ w kolorze przeskoku, ręka mocno nadwyżkowa (16+PC) bez fitu $\square$, IS

3BA = 6+ w kolorze przeskoku na 13-15 PC, *sign-off* $\square$

3 $\square$! = 16/17 PC i wartość (wysoki honor) w zalicytowanym przez partnera kolorze młodszym, IS

3BA! = 16/17 PC dobre wartości w kolorze przeskoku (domniemana krótkość u partnera),
„mogę grać 3BA”

4♣ (po 3♣) = 16/17 PC i 3+fit ♣ (bloki = wyłączenie)

4♣/♣ (podniesienie) = niezbyt silna ręka, ale przesądza końcówkę jeśli partner ma wariant /1/ lub inwituje (fit), jeśli partner ma licytowany młodszy (oczywiście z fitem)

4♣ = przyjęcie inwitu, przy wyłączeniu w kolorze odpowiedzi, ale też z fitem (3+bloki), z 16/17 PC, "PASuj, popraw na 5♣/ ♣ lub zapytaj o wartości (4BA)"

{/slide}

* * * * *

Ogólne zasady:

1. z minimalną kartą, ale choćby cieniem fitu w kolorze odpowiedzi wracamy na kolor otwarcia,
2. licytując poniżej koloru otwarcia sygnalizujemy słabą lub średnią kartę z krótkością w kolorze odpowiedzi (prawdopodobnie trafiamy do wariantu /2/)
3. wyższe odzywki obiecują fit w kolorze odpowiedzi i rękę, z którą przyjęlibyśmy inwit do 4. w KO.

* * * * *

Dla tej konstrukcji, być może nowatorskiej, należałoby znaleźć nazwę. Może jak w tytule "Splinter Duo"? Spróbujmy. A może zaproponujecie inną nazwę?

Splinter Duo

Wpisany przez januus

piątek, 13 maja 2011 13:41 - Poprawiony poniedziałek, 17 października 2022 08:50

[Więcej](#) o **Splinterze**.

{jcomments on}