

W artykule pn. " [2BA Jordana \(Truscotta\)](#) " zasygnalizowałem pewne rozwiązanie, które przyszło mi do głowy, gdy pisałem tamten artykuł, a które tutaj rozwinę.

Chodzi o to, że rzadko kiedy po kontrze na otwarcie 1♠/♠ zagramy grę premiową. Istnieją na to szanse, ale praktycznie tylko wtedy, gdy dysponujemy dobrym kolorem atutowym, a któraś z rąk ma krótkość, a w zasadzie nawet renons. Jak to jednak sprzedać?

* * * * *

Jeśli zaufamy przeciwnikowi (co zresztą bywa problematyczne), to mamy w sumie nie więcej niż 27 PC (13 PC teoretycznie ma kontrujący). W każdym razie, możemy mieć niewiele więcej, ale też (i to z zasady) możemy mieć mniej.

Sam Odpowiadający dysponuje maksymalnie siłą 15 PC (40 - 12 Otwierającego - 13 kontrującego).

Postawmy sobie pytanie: jak licytować, aby - zachowując właściwą ostrożność - wykorzystać szanse na osiągnięcie końcówki i nie stracić możliwości dojścia do szlemika?

Założmy, że Odpowiadający ma 4-fit i siłę 8-15 PC, przy czym 8/9 PC tylko z krótkością. Z rękami słabszymi lub z gorszym fitem zaliczytuje 2 w kolor otwarcia.

Oprócz siły, szczególny nacisk kładziemy na sprzedanie krótkości. która często ma decydujący wpływ na wysokość kontraktu.

Dla słabszych rąk (do 10 PC) naszym celem jest końcówka, więc wystarczy informacja o krótkości - niezależnie czy to singleton czy renons.

Przy aspiracjach szlemikowych proponuję skupić się tylko na sytuacjach, gdy któraś z rąk zawiera renons, a do tego dysponujemy maksimum pozostałej na naszej linii siły. To zasadniczy cel przedstawianego dalej rozwiązania.

* * * * *

Przyjrzyjmy się bliżej licytacji po otwarciu 1 $\heartsuit$.

1

$\heartsuit$

ktr

?

2 $\heartsuit$! = 4-fit i 1) 9-12 PC - bez krótkości

$\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ $\heartsuit$ 2) 7/8 PC z krótkością

{slide=...}

2BA! = $\heartsuit$ lub $\heartsuit$ (drugi starszy) są moim kolorem lukowym (14/15 PC), INV

3 $\heartsuit$! = $\heartsuit$ - "mam 7/8 PC z krótkością w jednym z nich więc powiedz który?"

3 $\heartsuit$! = $\heartsuit$ są lukowe, F1

3 $\heartsuit$! = $\heartsuit$ są lukowe, NF

Skakanka

Wpisany przez januus

niedziela, 16 grudnia 2012 23:00 - Poprawiony piątek, 24 października 2014 19:24

3! = sztuczne - 9/10 PC bez krótkości - wariant /1/ słaby

3/4 = do gry, z ładną kartą można zaryzykować końcówkę

3 = mam krótkość - koniec poszukiwań, do gry - wariant /2/

4 = 11/12 PC, do gry

3! = są moim kolorem lukowym (14/15 PC)

3! = sztuczne - 9/10 PC bez krótkości - wariant /1/ słaby

3 = do gry - "mam krótkość w innym kolorze"

4 = "mam krótkość w " (wariant /2/) lub 11/12 PC (wariant /1/)

3! = > 3 - "mam 14/15 PC i nie mam koloru lukowego", INV

3 = minimum (12/13 PC)

3! = "mam renons i 16/17 PC"

3BA! = ® - zainteresowanie

Skakanka

Wpisany przez januus

niedziela, 16 grudnia 2012 23:00 - Poprawiony piątek, 24 października 2014 19:24

4♠/♠! = renons w licytowanym (4♠ = renons ♠)

3BA! = 6+♠ i 5.♠ ...?

4♠/♠ = 5+♠ i 5+licytowana na 16/17 PC

4♠ = inne, z którymi możemy przesądzić końcówkę

{/slide}

2BA! = krótkość w ♠, na 9/10 PC

3♠/♠! = krótkość w licytowanym, na 9/10 PC, INV

3♠ = do gry - minimum lub więcej siły, ale źle trafiające wartości

4♠ = do gry

inne = w zasadzi *cue-bid*, maksimum siły, szanse szlemikowe tylko przy renonsie, GF

3♠! = jakiś renons z 11/12 PC

3BA! = ® - pytanie (15-17 PC)

4 / / ! = pokazujemy renons "naturalnie" (4 = renons)

3BA!= renons i góra odpowowiedzi (13-15 PC)

4 / / ! = licytowany renons i góra odpowiedzi (13-15 PC)

4 = do gry, do 15 PC, także z dowolną krótkością, siła nieznana

* * * * *

Gdy otwieramy 1 , okazuje się, że możemy zastosować podobne rozwiązania, a nawet stają się one bardziej czytelne (po otwarciu 1 odpowiedziom 2 i 2BA nadaliśmy wyjątkowo niestandardowe znaczenie).

1

ktr

?

2BA! = 4-fit i 1) 9-12 PC bez krótkości

27/8 PC z krótkością

{slide=...}

Skakanka

Wpisany przez januus

niedziela, 16 grudnia 2012 23:00 - Poprawiony piątek, 24 października 2014 19:24

3! = lub są moim kolorem lukowym

3! = - mam 7/8 PC z krótkością w jednym z nich, więc powiedz który?

3! = są lukowe, F1

3! = są lukowe, NF

3! = sztuczne - 9/10 PC bez krótkości

3/4 = według wyboru z ręką "brzydką/ładną"

3 = 7/8 PC z krótkością , do gry

4 = 11/12 PC

3! = kolor lukowy, interesuje mnie wyłączenie w (14/15 PC)

3! = sztuczne, przejściowe 9/10 PC

3/4 = do gry, zależnie od oceny własnej ręki

3 = 7/8 PC, krótkość w innym kolorze, do gry

Skakanka

Wpisany przez januus

niedziela, 16 grudnia 2012 23:00 - Poprawiony piątek, 24 października 2014 19:24

4₁ = do gry - krótkość w ₁ lub 11/12 PC

3₁! => 3₁ - mam 14/15 PC i nie mam koloru lukowego, INV

PAS/4₁ = wg wyboru

3₁ = minimum (12/13 PC)

3BA! = "mam renons i 16/17 PC"

4₁! = @ - pytanie (w zasadzie 11/12 PC)

4₁ / ₁ / ₁! = renons w licytowanym (4₁ = renos ₁)

4₁ / ₁ / ₁ = 5+licytowana obok 5+₁ na 16/17 PC

4₁ = inne, z którymi możemy przesądzić końcówkę, do gry

{/slide}

3₁ / ₁ / ₁! = krótkość w licytowanym, na 9/10 PC, INV

Skakanka

Wpisany przez januus

niedziela, 16 grudnia 2012 23:00 - Poprawiony piątek, 24 października 2014 19:24

3♣ = do gry - minimum lub więcej, ale źle trafiające wartości

4♣ = do gry

inne = *cue-bid*, maksimum siły, szanse szlemikowe przy renonsie, GF

3BA! = jakiś renons z 11/12 PC

4♣! = ® - pytanie (15-17 PC)

4♣/♠/♥! = pokazujemy renons "naturalnie" (4♣ = renons ♣)

4♣/♠/♥! = licytowany renons i góra odpowiedzi (13-15 PC)

4♣ = do gry, do 15 PC, także z dowolną krótkością, siła nieznana

* * * * *

Podsumujmy, na czym polegałoby prezentowane rozwiązanie:

- Rezygnujemy z wywołania kombinowanego i tradycyjnych splinterów,
- 2♣ (a 2BA po otwarciu 1♣) nadajemy znaczenie podwójne: 9-12 PC bez krótkości albo 7/8 PC z krótkością, zawsze z dobrym fitem,
- Po 2♣ (BA) to Otwierający pokazuje kolor lukowy, w którym urządza go krótkość,
- 2BA/3♣/♠/(♥) wskazuje krótkość (w zasadzie singla), ale z większą siłą - 9/10 PC, INV

Skakanka

Wpisany przez januus

niedziela, 16 grudnia 2012 23:00 - Poprawiony piątek, 24 października 2014 19:24

- krótkość w sile 9/10 PC wskazujemy bezpośrednio na wys. 3 (wyjątkiem jest 2BA po 1 $\square$); nadal mamy szanse na szlemika przy maksimum u Otwierającego i renonsie u partnera,
- 3 $\square$ (BA) sygnalizuje dowolny renons na 11/12 PC,
- odpowiedź 3BA i wyższe to wskazany renons (3BA = renons $\square$) na 13-15 PC,
- po odpowiedzi 2 $\square$ (BA) Otwierający może wskazać silną rękę dwukolorową licytując na wys. 4
- odpowiedź 4 w kolor otwarcia oznacza tylko tyle, że partner chce to grać - konstruktywne albo zaporowe.

Jak widzimy, rozwiązanie to cechuje kompleksowość - wiele elementów ułożone jest w spójną całość.

Najważniejsze jednak, kluczowe dla tego rozwiązania, są: dwuznaczne 2 $\square$ (BA) oraz renonsowe 3 $\square$ (BA).

Ponieważ są to skoki - pojedynczy i podwójny, dlatego zaproponowałem tytułową nazwę dla tego rozwiązania: "**Skakanka**".

{jcomments on}