

*Po otwarciu 1 w kolor, odpowiedzi 1o1 i rebidzie Otwierającego na wysokości jednego, powszechnie stosuje się konwencję **Magister**, o której też pisałem [tutaj](#).
Wielu graczy włączyło do swojego systemu rozwiązanie polegające na podziale rąk Odpowiadającego pomiędzy rebid 2 $\heartsuit$! i 2 $\heartsuit$!*

* * * * *

Co uzasadnia takie rozwiązanie?

Magister dawany z 10+PC nie może przesądzać dogranej. Tym samym musimy mieć uzgodnienia, kiedy Odpowiadający daje odzywki inwitujące, forsujące, a kiedy ma zamiar zatrzymać się w częściówce.

Receptą na uproszczenie ma być nadanie sztucznego, silnego znaczenia odpowiedzi 2 $\heartsuit$ oraz ograniczenie do słabszego zakresu rebidu 2 $\heartsuit$.

W sumie 2

□

to taki sam kolor młodszy jak 2 $\heartsuit$ i niewiele stracimy zmieniając jego podstawowe znaczenie. Tym bardziej, że to nie jest kolor preferowany przez partnera, a zapewnia nam sporo przestrzeni licytacyjnej, bo nie zatrzymamy się przed osiągnięciem dogranej.

Konwencja, o której mówimy nosi nazwę "**Dwa checbacki**" (ang. "*Two-way checback*"), albo "Podwójny magister".

A oto na czym ona polega:

2 $\heartsuit$! jest słabsze i obiecuje rękę **co najwyżej inwitującą**:

1/ 10-12 PC z 5. w kolorze odpowiedzi, albo

2/ *sign-off* na ☐ lub ☐ lub na własnym kolorze starszym

2^o ! obiecuje rękę zapewniającą **co najmniej dograną**:

1/ z 5+ kolorem odpowiedzi, albo

2/ w innym składzie na 13+PC.

* * * * *

Po forsującym rebidzie 2^o Otwierający licytuje **obowiązkowo** 2^o, które może stać się nawet kontraktem ostatecznym, jeżeli partner jest słaby na tym kolorze. Inne odzywki poza PASem wskazują na inwitujący charakter ręki Odpowiadającego.

1^o

pas

1

☐

1^o/BA

pas

2^o

!

pa

2

☐

!

pas

?

PAS = "o to chodziło - obok 4. licytowanej mam ☐ i nic więcej"

2 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ (powtórzenie koloru odpowiedzi) = z 5., INV

2BA! => 5+ $\heartsuit$, *sign-off* (ze słabą kartą, nie ma sensu przechodzić przez 2 $\heartsuit$)

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = inwit do 3BA z 6. $\heartsuit$ / $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ (powtórzenie koloru odpowiedzi) = 6., INV

Po sztucznym rebidzie Odpowiadającego 2 $\heartsuit$ licytacja przebiega co do zasady naturalnie, miejsca jest wiele.

Przyjrzymy się powyższym założeniom w bardziej szczegółowych sekwencjach, z których część nie jest oczywista, a autor spróbował je wypełnić własnymi propozycjami.

* * * * *

W tym przypadku przyjęto, że rebid 1 $\heartsuit$ nie wyklucza ręki silnej.

1 $\heartsuit$	pas	1	$\heartsuit$
----------------	-----	---	--------------

1 $\heartsuit$	pas	?
----------------	-----	---

1BA = słaba ręka, z którą nie chcemy podjąć próby uzgodnienia koloru, np. 3-4-(3-2), 2-4-3-3 itd.

Podwójny Magister

Wpisany przez januus

sobota, 06 marca 2021 00:00 - Poprawiony sobota, 06 marca 2021 16:33

2 $\square$ (!) = słaby na $\square$ albo inwit

{slide=...}

2 $\square$! = ®

PAS = słaby na $\square$, do gry

2 $\square$ = 5. $\square$ w składzie zrównoważonym, INV

2 $\square$! = 5. $\square$ w składzie niezrównoważonym, INV

2BA(!) = brak fitu $\square$, dokładnie 4-2-3-4

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! = kolor lukowy (3 $\square$ na $\square$), uzgadnia $\square$

3BA = góra bez fitu

4 $\square$ = góra z fitem $\square$, do gry

2BA = 4. w składzie zrównoważonym, INV

3 / = 4. i 6. licytowana, INV

3 = dobra 6., silny inwit

- inne rebidy oznaczają ręce 15+PC

2 (!) = 3., skład niezrównoważony na , 15-17 PC

- z 18+PC Otwierający dałby Odwrotkę

2BA = to był inwit z 4., wartości w

3 (!) = to był inwit z 4., ale mogę dobrze uzgodnić , w zasadzie krótkość

3 = słaby na

3 = 5. bez wartości w

3 (!) = 5. z wartościami w , brak lub niespecjalne wartości w

2♠ = 5.♠, 18+PC

2BA! = 18+PC bez fitu ♠, GF+

3♠ = 4.♠ i 6+♠ bez fitu ♠, 15+PC

3♠ = 18+PC na ♠ bez fitu ♠

{/slide}

2♠! = GF

{slide=...}

2♠! = 3.♠, słaba ręka

2♠ = 5.♠ bez 3.♠, 18+PC

2BA = 4-2-(3-4) lub 4-1-4-4 na 18+PC

3♠ = 4.♠ i 5.♠, 18+PC

3♠ = 4.♠ i 5.♠, 18+PC

3□ = 3.□ przy 5+□, 15-17 PC

3□ (!) = 4.□ i 5.□, 15-17 PC

3BA = 12-14 PC bez 3-fitu □

{/slide}

2□ = 5/6. do gry

2□ = 3/4.□, 12-14 PC (choć nie wszyscy akceptują 3.)

{slide=...}

- *jeśli akceptujemy podniesienie z 3.□*

PAS = bez widoku na końcówkę

2BA = 4.□, INV

3□ /□ = 4.□ i kolor+wartości, INV

$3\Box = 5.\Box$ i $4.\Box$, F1

$3\Box = 5.\Box$, INV

$3BA = 4.\Box$ propozycja

- jeśli podnosimy z $4.\Box$, to mamy uzgodniony kolor

$2BA! = GF$

$3\Box/\Box/\Box = 4.$ lub/i wartości, INV+

$3\Box = INV$

$3BA =$ równa dystrybucja 4-3-3-3, propozycja

$4\Box =$ do gry

{/slide}

$2BA! \Rightarrow \Box$, słabe

$3\Box/\Box = 4.\Box$ i $6.\Box/\Box$, INV

* * * * *

Po rebidzie 1BA sytuacja jest o tyle łatwiejsza, że ręka Otwierającego jest dobrze określona.

1 $\heartsuit$	pas	1	$\heartsuit$
----------------	-----	---	--------------

1BA	pas	?
-----	-----	---

PAS = bez 5. $\heartsuit$, nie wyklucza 4. $\heartsuit$,

2 $\heartsuit$ (!) = *sign-off* na $\heartsuit$ lub $\heartsuit$ albo inwit, także z 5. $\heartsuit$

{slide=...}

- Otwierający już określił swoją górną siłę, więc max. na co można liczyć to 14 PC i 3-fit $\heartsuit$ $\heartsuit$

2 $\heartsuit$! = $\heartsuit$

PAS = słaby z 5+ $\heartsuit$ do gry

2 $\heartsuit$ = 5(6). $\heartsuit$ w składzie zrównoważonym, INV

2 $\heartsuit$! = 5. $\heartsuit$ w składzie niezrównoważonym, coś w rodzaju 1-5-4-3 lub 0-5-4-4, INV

2BA = 4.♠, INV

3♠/♠ = 4.♠ i 5/6. licytowana, INV

- ta zapowiedź powinna zapewniać wartości w♠♠

3♠ = dobry kolor 6. kartowy, INV

2♠ (!) = 3.♠ - to nie jest typowe rozwiązanie, ale zdaniem autora warto pokazać te wartości, szczególnie z krótkim kolorem ♠ (3-3-2-5)

{/slide}

2♠ ! = GF

{slide=...}

- rebid 1BA określił rękę Otwierającego w przedziale 12-14 PC bez 4.♠, więc wiele do powiedzenia nie ma

2♠ (!) = 3.♠

2♠ (!) = bez 3.♠ cokolwiek w ♠, jeśli myślimy o 3BA, 3-2-3-5

2BA = 5.♠ bez 3.♠, dobrze trzyma ♠

3♠ = 2-2-4-5

3♠ = 1-3-4-5

{/slide}

2♠ = 5/6.♠ do gry

2♠! = 5.♠ inwit do 3BA, 2-4-5-2 lub 1-4-5-3 obawa o zatrzymania ♠

2BA! => ♠, słabe

3♠/♠ = 4.♠ i 5/6. licytowana, INV

- ta zapowiedź wskazuje na brak wartości w ♠ (w przeciwnym razie przechodzimy przez 2♠)

Podwójny Magister

Wpisany przez januus

sobota, 06 marca 2021 00:00 - Poprawiony sobota, 06 marca 2021 16:33

* * * * *

Po odpowiedzi 1 $\square$ obaj gracze mogą mieć 4. $\square$.

1 $\square$

pas

1

$\square$

1BA

pas

?

PAS = nic ciekawego

2 $\square$! = *sign-off* na $\square$ albo inwit, możliwa 5/6. $\square$

{slide=...}

2 $\square$! = ®

PAS = do gry

2 $\square$ = 4. $\square$ i 5. $\square$, INV

2 $\square$ = 5. $\square$ w składzie niezrównoważonym (z młodszą 4.), INV

2BA = skład w miarę równy, INV

3 $\square$ / $\square$ = 4. $\square$ i 5/6. licytowana, INV

- w odróżnieniu od bezpośredniej licytacji 3 w młodszy powinno obiecywać coś w

3 = 5. i 5., INV

3 = dobry kolor, silny inwit

{/slide}

2! = GF

{slide=...}

- Otwierający już określił swoją górną siłę, więc max. na co można liczyć to 14 PC i 3-fit

2 = 4., nie wyklucza 3.

2(!) = 3. bez 4., 3-3-3-4

2BA = bez 3. bez 4., w zasadzie 5. czyli 2-3-3-5

3 = 2-2-4-5

$3\clubsuit = 1-3-4-5$

$3\clubsuit (!) = 3\clubsuit$ bez $4\clubsuit$, lepszy niż na $2\clubsuit$ układ z $5\clubsuit$, 3-2-3-5

{/slide}

$2\clubsuit = 4\clubsuit$ i $5\clubsuit$ *sign-off*

$2\clubsuit = 5/6\clubsuit$, do gry

2BA! => $\clubsuit$, słabe

$3\clubsuit/\heartsuit = 4\clubsuit$ i $5\clubsuit/\heartsuit$, INV

- ręka powinna różnić się od przejścia przez rebid $2\clubsuit$; tutaj przyjęto, że wyklucza wartości $\heartsuit$

$3\clubsuit = 6\clubsuit$, inwit oparty na ręce układowej

Podwójny Magister

Wpisany przez januus

sobota, 06 marca 2021 00:00 - Poprawiony sobota, 06 marca 2021 16:33

* * * * *

Zakładamy, że otwarcie 1 $\square$ obiecuje kolor 4+.

1

$\square$

pas

1

1

$\square$

pas

?

1BA = do PASa

2 $\square$! = *sign-off* na $\square$ albo inwit, możliwa 5/6. $\square$

{slide=...}

2 $\square$! = ®

PAS = do gry

$2\Box = 5/6.\Box$, INV

$2\Box (!) = 3.\Box$, np. coś w rodzaju 3-4-3-2, obawa o $\Box$, INV

$2BA =$ skład w miarę równy, są jakieś $\Box$, INV

$3\Box = 4.\Box$ i $6.\Box$, INV

$3\Box =$ bez $3.\Box$, inwit do 3BA, obawa o $\Box$, NF

$3\Box =$ dobry kolor, silny inwit

{/slide}

$2^{\mathbb{N}} \neq GF$

{slide=...}

- to nie jest uzgodnienie $\mathbb{N}$!

$2^{\mathbb{N}} = 3^{\mathbb{N}}$

$2^{\mathbb{N}} (!) = 4^{\mathbb{N}}$ bez $3^{\mathbb{N}}$, np. 4-1-5-3, 4-2-4-4, brak wartości w $\mathbb{N}$,

$2BA = \text{jak } 2\Box$, ale wartości w $\Box$

$3\Box = 4.\Box$, 4-1-4-4 lub 4-0-5-4

$3\Box = 5/6.\Box$, np. 4-1-5-3

{/slide}

$2\Box = 5.\Box$, *sign-off*

$2\Box = 4.\Box$, do gry

$2BA! \Rightarrow \Box$, słabe

$3\Box/\Box = 4.\Box$ i $5/6.\Box/\Box$, INV

$3\Box = 6.\Box$, inwit oparty na ręce układowej

Podwójny Magister

Wpisany przez januus

sobota, 06 marca 2021 00:00 - Poprawiony sobota, 06 marca 2021 16:33

* * * * *

1

□

pas

1

1BA

pas

?

PAS = nic ciekawego

2□! = *sign-off* na □ albo inwit, możliwa 5/6.□

{slide=...}

2□! = ®

- *licytacja jest praktycznie taka sama jak po otwarciu 1□*

PAS = do gry

$2\Box = 4.\Box$ i $5.\Box$, INV

$2\Box = 5.\Box$ w składzie nie zrównoważonym (z młodszą 4.), INV

$2BA =$ skład w miarę równy, INV

$3\Box/\Box = 4.\Box$ i $5/6$. licytowana, INV

- w odróżnieniu od bezpośredniej licytacji 3 w młodszego powinno obiecywać coś w $\Box\Box$

3□ = 5.□ i 5.□, INV

3□ = dobry kolor, silny inwit

{/slide}

2□! = GF

{slide=...}

- Otwierający już określił swoją górną siłę, więc max. na co można liczyć to 14 PC i 3-fit □

$$2\Box = 4.\Box$$

$$2\Box (!) = 3.\Box \text{ bez } 4.\Box, \text{ nie wyklucza } 5+\Box$$

$$2BA = \text{skład zrównoważony, np. } 3-3-4-3$$

$$3\Box = 4+\Box, 5+\Box$$

$$3\Box = 6+\Box$$

$$3BA = 1-4-4-4, \text{ min.}$$

{/slide}

$$2\Box = 4.\Box \text{ i } 5.\Box \text{ sign-off}$$

$$2\Box = 5/6.\Box, \text{ do gry}$$

Podwójny Magister

Wpisany przez januus

sobota, 06 marca 2021 00:00 - Poprawiony sobota, 06 marca 2021 16:33

2BA! => ♠, słabe

3♠/♠ = 4.♠ i 5.♠/♠, INV

3♠ = 6.♠, inwit oparty na ręce układowej

1

♠

pas

1♠

1BA

pas

?

PAS = nic ciekawego

2♠! = *sign-off* na ♠ albo inwit, możliwa 5/6.♠

{slide=...}

$2\Box ! = \textcircled{\Box}$

PAS = do gry

$2\Box = 3.\Box$ i $5.\Box$, INV

$2\Box = 5.\Box$ w składzie nie zrównoważonym (z młodszą 4.), INV

$2BA =$ skład w miarę równy z $4.\Box$, INV

$3\Box/\Box = 4.\Box$ i $5/6$. licytowana, INV

- w odróżnieniu od bezpośredniej licytacji 3 w młodszy powinno obiecywać coś w drugim kolorze młodszym

3 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, słaby INV

3 $\heartsuit$ = dobry kolor, silny INV

{/slide}

2 $\heartsuit$! = GF

{slide=...}

- Otwierający już określił swoją górną siłę, więc max. na co można liczyć to 14 PC i 3-fit

$2\heartsuit = 6\heartsuit$ bez $3\heartsuit$

$2\heartsuit (!) = 3\heartsuit$

$2BA$ = skład zrównoważony bez $3\heartsuit$, np. 2-5-3-3

$3\heartsuit / \heartsuit =$ bez $3\heartsuit$ 4. licytowana, 2-5-(4-2)

{/slide}

$2\heartsuit = 2/3\heartsuit$ *sign-off*

2♠ = 5/6.♠ bez fitu ♠, do gry

2BA! => ♠, słabe

3♠/♠ = 4.♠ i 6+♠/♠, INV

3♠ = 6.♠, inwit oparty na ręce układowej

Polecam artykuł Wł. Izdebskiego "*Two-way checkback*" opublikowany na stronie [Szkola brydża](#) .

{comments on}