

Kluczową konstrukcją systemów transferowych, które prezentuję na moich stronach, jest otwarcie 1BA w sile 12-14 PC bez kolorów starszych i bez krótkości. Dopuszczalny jest młodszy longer, nawet 7-kartowy.

Pełny opis tego otwarcia znajduje się w artykule pn. "[Piękne 1BA](#)". Nazwa ta wynika z wielości pozytywnych doświadczeń, jakie przyniosło autorowi jego stosowanie. Dlatego stanowczo unikałbym nazwy "słabe 1BA".

* * * * *

Omawiane otwarcie daje Odpowiadającemu tyle komfortu, jak żadne inne.

Pozwala ono łatwo osiągnąć końcówkę z kolorem starszym, zablokować przeciwników (1BA samo w sobie blokuje, blokują też podniesienia na 2 $\clubsuit$ i 3 $\clubsuit$ / $\spadesuit$) lub ich skontrować. Z kolei wejścia niosą spore ryzyko dla obrońców, bo to Odpowiadający wie najlepiej "co jest grane".

Zalicytowanie końcówki 3BA lub 4 w starszy nie nastęrcza większych problemów, jeśli tylko Odpowiadający ma odpowiednią kartę z longerem 6+. Robi to bezpośrednio, licytując końcowy kontrakt.

Częściej jednak będzie szukał najlepszego kontraktu na niższej wysokości lub zainwituje końcówkę.

Z rękami zrównoważonymi, z 4. starszą lub obiema, Odpowiadający nie podejmuje ryzykownych prób uzgodnienia koloru do gry - PASuje, licytuje 3BA lub inwitujące, naturalne 2BA.

Inwit na kolorze starszym 6+ (taka długość gwarantuje fit) jest również w pełni intuicyjny - 3 $\clubsuit$ / $\spadesuit$.

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

(pas)	1BA	pas
?		

PAS = decyduje siła, nie wyklucza 4/5. starszej

2BA = bez 5. starszej, INV do 3BA

3 $\square$ / $\square$ = blok

3 $\square$ / $\square$ = 6+licytowane, INV

3BA/4 $\square$ / $\square$ = do gry

* * * * *

Z kolorem starszym 5-kartowym trzeba pokombinować trochę bardziej.

Kluczową konstrukcją po stronie odpowiedzi jest odzywka 2 $\square$, która niesie wiele znaczeń i z tej racji została nazwana **supertransf**
erem.

Pierwsze znaczenie to oczywiście typowy transfer - słaba ręka z 5+ $\square$. Otwierający licytuje zawsze 2 $\square$. Ze słabą ręką PAS Odpowiadającego jest oczywisty, inne rebidy wskazują na znacznie ciekawsze ręce.

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

(pas)	1BA	pas
2	□	!□
pas	2	□ (!
?		

PAS = słaby z 5+□

2□ = 5.□, INV+

{slide=...}

- *nic nie mówi o□□, prosi o sprecyzowanie siły i liczby□□*

- *Odpowiadający może mieć rękę całkiem silną i po każdej z poniższych odzywek może zapowiedzieć 3BA*

2BA = 2.□ i dół otwarcia 12(13)PC

3□/□ = 2.□ i 5.□/□, 12(13) PC, NF

3BA = 2.□ i 14(13) PC, *sign-off*

4□ = 3.□ i 14(13) PC, *sign-off*

{/slide}

2BA! = 5.□ i 5.□ lub więcej, INV+

3□/□ = licytowany monokolor, albo dwukolorowe z licytowanym młodszym, GF+

{slide=...}

-□ *w tym momencie jeszcze nie wiemy z którym starszym*

3□! (po 3□) = ® pyta o drugi

3□/□ = drugi kolor

3BA! = oba młodsze

inne! = na □, pytanie o wartości

3□! (po 3□) = ® pyta o starszy

3□ = 5.□

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

3BA = 5.□

inne! = na □, pytanie o wartości

{/slide}

3BA = 5.□, NF

* * * * *

Wiemy już, jak licytować ze słabą ręką na 5+□ oraz z ręką silniejszą na 5+□. Teraz wyjaśnijmy, jak licytować z odwrotnym układem kolorów starszych (słaby na 5+□, silniejszy na 5+□).

Otóż recepta jest znów bardzo prosta: licytujemy absolutnie naturalnie.

(pas)	1BA	pas
?		

2□ = 5.□, INV

2□ = 5+□, słabe

* * * * *

Jak to zapamiętać? Mam następujący sposób:

{xtypo_sticky}♦ Słaby z 5+ (albo silny z 5.) licytuje transfer 2, a silniejszy z 5. na inwit licytuje swój kolor bezpośrednio (2

).

♦ Z longerem słabe ręce licytujemy odwrotnie - słabe 2, a silniejsze tak samo (przez 2). **{/xtypo_sticky}**

* * * * *

Ponieważ żegnamy się z klasycznym otwarciem 1BA, to musimy powiedzieć, co z układami, jakie do niego wchodziły i jak je teraz licytować?

Oczywiście wchodzi one do otwarć 1 i 1.

Otwarcia te są odciążone w sporej mierze przez słabe 1BA, które zabiera dużą część układów w sile do 14 PC. Z tego przedziału siły pozostają w otwarciach kolorami młodszymi jedynie ręce z 4. starszą lub 5+

).

w składzie z dowolną krótkością.

Istnieje zatem spore prawdopodobieństwo, że po otwarciach 1/ natrafimy u Otwierającego na 4. starszą lub siłę 15-17 PC. To naprawdę bardzo duże ułatwienie.

Ponieważ nie rezygnujemy z silnego otwarcia 1 (18+PC), to otrzymujemy sytuację, gdy 1

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

oznacza siłę 12+PC. Dalsza licytacja może stanowić więc pewne wyzwanie i musimy mieć receptę, jak sobie z nią dobrze radzić.

* * * * *

Zacniemy od negatywnej odpowiedzi na otwarciu 1 $\heartsuit$. W przyszłości zrezygnujemy z tego rozwiązania w ogóle, ale o tym później.

W tym przypadku większych problemów licytacyjnych chyba nie mamy. Włączamy po prostu ręce bezatutowe do rebidów 1 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ i nadal poruszamy się w granicach, które już stosujemy. Wiele par ma podwyższone górne limity siły tych rebidów (pisałem na ten temat np.

[tutaj...](#)

).

* * * * *

Po otwarciu 1 $\heartsuit$ i odpowiedzi 1 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ siła 16/17 PC wystarczy Otwierającemu na licytację do wysokości 2BA. Tak licytowałibyśmy np. po otwarciu 1BA próbując uzgodnić 4. starszą. Można zatem przyjąć, że rebid 2BA Otwierającego oznacza taką właśnie rękę bez 3/4-fitu w kolorze odpowiedzi.

{xtypo_sticky}Specjalne znaczenie nadajemy rebidowi powtarzającemu kolor otwarcia, odpowiednio 2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$. Poinformuje on o 3-ficie w kolorze odpowiedzi oraz o nadwyżce siły. {/xtypo_sticky}

* * * * *

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

Przyjrzyjmy się już teraz dokładniej licytacji po otwarciu 1 $\heartsuit$ i odpowiedzi 1 $\heartsuit$.

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

1 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$, 12+PC, F1

1BA = 15(16) PC bez 3. $\heartsuit$

{slide=...}

- *wyklucza 4. $\heartsuit$*

- *z mniejszą siłą Otwierający musi mieć 4. $\heartsuit$, więc możemy podzielić przedział 15-17 PC pomiędzy 1BA i 2BA*

- *ta zapowiedź z powodzeniem może stać się ostatecznym kontraktem*

{/slide}

2 $\heartsuit$ (!) = 3. $\heartsuit$ bez 4. $\heartsuit$, min. 3-3-3-4 (4+ $\heartsuit$), 15-17 PC

{slide=...}

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

PAS = z 4+ słabe, do gry

2 = 5+, NF

2 = także z 4., słabe, do gry

2! = 5+, z krótkością (wywołanie), F1

- Otwierający wykluczył przecież 4.

2BA! = @, 15(16)PC

3 / / ! = krótkość (3 = krótkość), INV

3BA/4 = góra otwarcia, przesądza końcówkę

2BA = tylko 4., INV (8/9 PC)

3 / / ! = wartości z 5+ (3 = wartości w), INV

3 / 4 / ! = na uzgodnionych , GF+

3BA = do gry

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

{/slide}

2♠! = 18+PC, Odwrotka

2♠ = 4.♠, 12-15 PC

2♠ = 5+♠, 18+PC

2BA = 17(16) PC bez 3.♠, NF

{slide=...}

- w tym przypadku również bez 4.♠,

- gwarantuje min. 8 kart w młodszych i ♠ > ♠, więc skład typu 3-2-5+3-

{/slide}

3♠/♠ = 5+ bez 3.♠, 18+PC

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

3♠ = 4.♠, 16/17 PC

* * * * *

Po odpowiedzi 1♠ sytuacja wyglądałaby podobnie, ale ręka Otwierającego - z braku rebidu 1♠ - jest już większą niewiadomą. Musimy więc sobie radzić nieco inaczej.

1♠		
pas	1	♠
pas		
?		

1BA = bez 4.♠, 12-15 PC

{slide=...}

- w sile do 14 PC obiecuje 4.♠, w sile 15 PC ich nie wyklucza

2♠ = do gry, słabe

2♠! = przejściowe, F1 - Uwaga!

- po otwarciu 1♠ nie liczymy raczej na jfit w ♠

2♠ = 4.♠

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

$2\Box (!) = 3.\Box$, 15 PC

$2BA = \text{bez } 3.\Box \text{ i } 4.\Box$, 15 PC

$2\Box = 5.\Box \text{ i } 4.\Box$, NF

$2BA = 4.\Box \text{ bez } 4.\Box$, INV

{/slide}

$2\Box ! = 3.\Box$, graniczne 3-4-3-3+, 15-17 PC - *Uwaga!*

{slide=...}

- *nie wyklucza* $4.\Box$

PAS = czasem...

$2\Box = 5+\Box$, NF

$2\Box ! = 4.\Box$, INV

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

- wszystkie ręce, z którymi nie mamy co powiedzieć (z 4. musimy mieć 5. - zaliczujemy 3.)

- takim znaczeniem 2 rezygnujemy z próby uzgodnienia dla słabej ręki z 5.

2 = min. 15 PC

2BA = do gry

2 = 4. i 5., NF

2/3BA = do gry

2 = 4/5., słabe, do gry

2BA! = 5+ , z krótkością (wywołanie), F1

3! = @, 15/16PC

3/ / ! = krótkość (3 = krótkość), INV

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

3BA = góra otwarcia - przesądza końcówkę

3♠ /♠ /♠ ! = wartości z 5+♠, INV

- 3♠ obiecuje 4.♠ bez krótkości, czyli 5.4.2.2.

3♠ = ręka z szansami szlemikowymi, bez krótkości, GF+

- inwitujemy tylko przez wywołanie 2BA i wyższe

4♠ /♠ /♠ ! = krótkość, ręka z szansami szlemikowymi, GF+

3BA/4♠ = do gry

{/slide}

2♠ ! = 18+PC, **Odwrotka**

2♠ = 5+♠, 18+PC

2♠ = 4.♠, 12-15 PC

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

2BA = 16/17 PC bez 3.

3 = 5+ licytowany bez 3-fitu, 18+PC

3 = 4., 16/17 PC

* * * * *

Po otwarciu 1 (4+) stosujemy analogiczne mechanizmy jak po otwarciu 1. Oczywiście, odpadają nam ręce w sile 18+PC.

1		
pas	1	
pas		
?		

1 = 4., 12-17 PC

1BA = do 15 PC bez 3. i 4.

{slide=...}

- jeśli w sile do 14 PC to z krótkością 6+ np. 3-1-6-3

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

2! = gadżet - "powiedz coś więcej"

2 = 6+, 12/13 PC

2(!) = 2. z honorem, 14/15 PC

2(!) = 3., 14/15 PC

- Odpowiadający może mieć 4., Otwierający nie ma jej na pewno

2BA(!) = na młodszych w sile 14/15 PC

3 = 6+, 14/15 PC

2(!) = do gry

{/slide}

2 = 5+ i 4., 12/13 PC

2(!) = 3., 15-17 PC - *Uwaga!*

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

{slide=...}

PAS = czasem...

2 $\square$ = słabe, do gry

2 $\square$! = 5+ $\square$, z krótkością (wywołanie), F1

2BA! = @, 15(16)PC

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! = krótkość (3 $\square$ = krótkość $\square$), INV

3BA = góra otwarcia - przesądza końcówkę

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! = wartości z 5+ $\square$ (3 $\square$ = wartości w $\square$), INV

3 $\square$ = krótkość, ręka z szansami szlemikowymi, bez krótkości, GF+

4 $\square$ / $\square$! = krótkość, ręka z szansami szlemikowymi, GF+

3BA/4 $\square$ = do gry

{/slide}

2□ = 4.□, 12-15 PC

2□! = 4.□ z krótkością (wywołanie), 14/15 PC - *Uwaga!*

{slide=...}

- z *silniejszymi rękami i krótkością zalicytujemy od razu końcówkę*

2BA! = @, zainteresowanie

3□ /□ /□! = krótkość (3□ = krótkość □), INV

3□ = słabe, brak zainteresowania

4□ = werdykt

{/slide}

2BA = 16/17 PC bez 3.□ i 4.□

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

3 $\spadesuit$ = 5+ $\spadesuit$ i 4+ $\spadesuit$, 16/17 PC

3 $\spadesuit$ = 6+ $\spadesuit$ bez fitu $\spadesuit$ na 16/17 PC, INV do 3BA

- ze słabszymi rękami i z krótkością $\spadesuit$ Otwierający zaliczytuje rebid 1BA

3 $\spadesuit$ = 4. $\spadesuit$, silny inwit, INV

4 $\spadesuit$ = 4. $\spadesuit$ i dobry własny kolor $\spadesuit$, 16/17 PC

* * * * *

Po odpowiedzi 1 $\spadesuit$ jest nieco trudniej.

1	$\spadesuit$	
pas	1	$\spadesuit$
pas		
?		

1BA = bez 4. $\spadesuit$, 12-15 PC

{slide=...}

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

- *spora szansa na 4. (przy sile do 14 PC)*

2! = gadżet, F1

2 = 6+, skład niezrównoważony do 13 PC

2 = 4.

2 (!) = 3. bez 4., 15 PC

2BA(!) = na młodszych 5+ i 4., 14/15 PC

- *ze słabszymi rękami Otwierający od razu licytuje rebid 2*

3 = 6+, skład niezrównoważony, 14/15 PC

{/slide}

2 = 5+ i 4., 12/13 PC

2 (!) = 3. bez 4., 15-17 PC - *Uwaga!*

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

{slide=...}

- Odpowiadający mając 5. traktuje ten kolor jako uzgodniony

PAS = czasem...

2 = 4. i 5., słabe, NF

2 = *sign-off*, do gry

2BA! = 5+, z krótkością (wywołanie), INV

3! = @, 15(16)PC

3/!/! = krótkość (3 = krótkość), INV

3BA = góra otwarcia - przesądza końcówkę

3/!/! = wartości z 5+, INV

3 = 5., ręka z szansami szlemikowymi, bez krótkości, GF+

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

4 $\square$ / $\square$ / $\square$! = krótkość, ręka z szansami szlemikowymi, GF+

3BA/4 $\square$ = do gry

{/slide}

2 $\square$ = 4. $\square$, możliwe 3. $\square$, 16/17 PC

PAS = 3. $\square$ i 4. $\square$, słabość

2 $\square$ = 5. $\square$ do gry, słabość

2BA = do gry

3 $\square$! = gadżet - "powiedz coś więcej"

3 $\square$ (!) = 6+ $\square$ i krótkość $\square$ albo $\square$

3 $\square$ = 2-4-5-2

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

3 $\square$ = 3. $\square$

3BA = 2-4-4-3

3BA/4 $\square$ / $\square$ = też do gry (trafi się chyba rzadziej)

2 $\square$ = 4. $\square$, 12-15 PC

2BA! = pytanie o krótkość i siłę, INV+

3 $\square$! = krótkość $\square$ lub nadwyżkowa ręka z krótkością $\square$

3 $\square$! = ® - jeżeli krótkość $\square$ lub góra siły może przesądzić o dogranej

3 $\square$ = krótkość $\square$ (14/15 PC)

3 $\square$ = krótkość $\square$, słaby (12/13 PC)

3BA = krótkość $\square$, silny (14/15 PC)

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

3 $\square$ (!) = 14/15 PC bez krótkości

3 $\square$! = 12/13 PC z krótkością $\square$

3 $\square$ = 12/13 PC bez krótkości

2BA = 16/17 PC bez 3. $\square$ i 4. $\square$

3 $\square$ = 5+ $\square$ i 5+ $\square$, 16/17 PC

3 $\square$ = 6+ $\square$ bez fitu $\square$ na 16/17 PC, INV do 3BA

3 $\square$ = 4. $\square$, skład zrównoważony, 16/17 PC, INV

4 $\square$ = 4. $\square$ i dobry własny kolor $\square$, 16/17 PC

* * * * *

UWAGA!

Zaprezentowane wyżej rozwiązania licytacyjne po otwarciu 1 $\square$ / $\square$ związane są wyłącznie z

Koneser (3) - 1BA

Wpisany przez januus

czwartek, 11 grudnia 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 18 listopada 2023 20:44

potrzebą dostosowania systemu Czytelnika do wprowadzenia otwarcia

Piękne 1BA

.

Mają one charakter tymczasowy z punktu widzenia dojścia tą metodą do opanowania otwarć z sytemów PRESER czy TRASER. Oczywiście, są to tylko propozycje, które można zastąpić własnymi innowacjami.