

Tematem tej części jest, zasadniczo, licytacja po otwarciu 1 $\spadesuit$, gdy trafia ono do rąk na dwóch kolorach młodszych min. 5-5.

* * * * *

Podobnie, jak w poprzednim odcinku, tak i tym razem opis odpowiedzi sformułujemy w kilku zasadach. Z częścią z nich spotkaliście się już w części /6/.

{xtypo_sticky} 1/ Z siłą 0-6 PC odpowiadamy 2 $\clubsuit$ {/xtypo_sticky}

{slide=...}

Tą odpowiedzią uzupełnimy o dodatkowe znaczenie odzywkę, która dotychczas wariantowo mogła oznaczać 6+ $\clubsuit$ w sile 13+PC.

Mogła oznaczać również 6+ $\clubsuit$ na 0-12 PC, ale za chwilę dokonamy relokacji tego układu do innej odpowiedzi. Będzie to 1BA.

{/slide}

{xtypo_sticky} 2/ Z siłą 7/8 PC odpowiadamy 2 $\clubsuit$ {/xtypo_sticky}

{slide=...}

Odpowiedź 2^o ma więc teraz aż trzy znaczenia:

1/ transfer na 6+^o w sile do 12 PC,

2/ 6+^o w sile 13+PC

3/ 5^o + i 5+^o w sile 7/8 PC.

{/slide}

{xtypo_sticky} 3/ Z siłą 9-12 PC odpowiadamy 1BA {/xtypo_sticky}

{slide=...}

Do tej odpowiedzi dołożymy również - i będzie to podstawowe znaczenie, które przyjmujemy " w pierwszym czytaniu" - transfer na 6+^o w sile do 12 PC.

Rozszerzymy ją także o ręce z 5. młodszą w sile 13-15 PC.

{/slide}

{xtypo_sticky} 4/ Z siłą 13-15 PC odpowiadamy 3^o. {/xtypo_sticky}

{slide=...}

Generalnie trzymamy się zasady, że nie zajmujemy BA z rękami, z którymi nie chcemy stać się rozgrywającym. Przy tej sile często najlepszym kontraktem będzie 3BA, a ponieważ Odpowiadający zdradza swój skład, lepiej będzie, aby nie zajmował BA. Stosujemy tę samą zasadę, co przy odpowiedzi 2.

Co odpowiemy ze składem 4-3-3-3 w sile 13-15 PC? Oczywiście 3BA! Co prawda, Odpowiadający zdradza tym samym swój skład, ale może zaskakiwać przeciwników lokalizacją honorów.

{/slide}

{xtypo_sticky} 5/ Z 16+PC - odpowiada się 4 {/xtypo_sticky}

{slide=...}

Teoretycznie Odpowiadający może mieć i taką rękę, a system powinien być kompletny.

{/slide}

* * * * *

Zacznijmy od odpowiedzi 1BA. Na dobre rezygnujemy już z tradycyjnego znaczenia tej odzywki i nadajemy jej przede wszystkim charakter transferu na .

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

Poza dwukolorówką, która teraz jest przedmiotem naszego głównego zainteresowania, nadamy jej jeszcze inne znaczenie:

1/ transfer na 6+ w sile do 12 PC

2/ dwukolorówka i w sile 9-12 PC

3/ dokładnie 5./ bez 4. starszej w sile 13-15 PC

Otwierający zakłada wariant /1/ i z siłą do 17 PC przyjmuje transfer.

1

pas

1

BA

!

pas

2

(

!

)

pas

PAS = bez szans na końcówkę, do gry (słaby wariant /1/)

2! = 5+ i 5+ siła 9/10 PC

2! = 1/ 6+ na 7/8 PC - ta odzywka zastępuje rebid 2BA

2/ 5., 13-15 PC

{slide=...}

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

2BA(!) = 17(16) PC, bez honoru w $\square$, INV

3 $\square$ = brak pełnego koloru $\square$, do gry

3 $\square$ = 5. $\square$, góra w wariancie /2/, IS

3BA = pełne $\square$, do gry

3 $\square$ = do gry - najczęściej

3 $\square$ /BA = 5. $\square$, wariant /2/, zależnie od zatrzymań w kolorach starszych

3BA = 17(16) PC, honor $\square$, do gry

{/slide}

2 $\square$ (!) = 5+ $\square$ i 5+ $\square$ siła 11/12 PC

- możemy spróbować zapamiętać, przez analogię, że bezpośrednia odpowiedź 2 $\square$ to też dwukolorówka na młodszych, tyle, że słabsza

2BA! = 6+ $\square$ na 9/10 PC

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

3 $\square$ ($\square$) = 6+ $\square$ na 11/12 PC

3BA! = 5. $\square$, 13-15 PC

Jeżeli Otwierający będzie silniejszy, to zaliczytuje cokolwiek innego niż 2 $\square$, co powie więcej o jego składzie.

* * * * *

Kolejna odpowiedź to 2 $\square$.

Pamiętamy, że:

1/ najczęściej jest transferem na 6+ $\square$ w sile do 12 PC,

2/ rzadziej oznacza silne 6+ $\square$,

3/ jeszcze rzadziej będzie to 5 $\square$ + i 5+ $\square$ w sile 7/8 PC

Otwierający zwykle (z siłą do 17 PC) przyjmuje transfer licytując 2 $\square$.

1 $\square$

pas

2

$\square$

!

pas

2

$\square$

(

!

)

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

PAS = słaba ręka na 6+

2! = 5+ i 5+ na 7/8 PC

- kolejna analogia z bezpośrednią odpowiedzią 2

2BA! = 6+ na 7/8 PC

3! = > 6+ na 9/10 PC - ponowny transfer oznacza 9/10 PC

3 () = 6+ na 11/12 PC - podniesienie transferowanego koloru z 11/12 PC

3BA = 6+, 13-15 PC

* * * * *

Najsłabsze dwukolorówki młodsze (0-6 PC) licytujemy przez odpowiedź 2.

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

Nadamy jej "tylko" dwa znaczenia:

1/ 5+ i 5+ w sile do 6 PC

2/ 6+ w sile 13+PC

Najczęściej Otwierający wybierze do gry kolor młodszy. Dopiero z siłą 18+PC zaliczytuje coś innego.

1+

pas

2+

!

pas

?

2BA! = 18+PC, możliwa 6+ starsza na 21+CP, F1

{slide=...}

3+! = 0-3 PC - *negat*

3+/ = 6+licytowany na 21/22 PC, NF

3+! = 4/5 PC bez renonsu

3+! = pytanie o singla

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

3♦! = singiel ♦

3BA! = singiel ♦

- po tych odpowiedziach każda zapowiedź jest do gry

inne = do gry

3♦/♦! = renons licytowany 4/5 PC

3BA(!) = 6/7 PC bez renonsu

4♦/♦! = uzgadnia licytowany kolor i pyta o singla, możliwości szlemikowe

4♦/♦! = licytowany renons ♦/♦ na 6/7 PC

{/slide}

3♦/♦ = wybór koloru, z reguły ♦, do 17 PC

3♦ = 6+♦ w sile 13+PC - wariant /2/

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

3 $\square/\square$ = 6+ kolor na 18-20 PC, NF

3BA = do gry

4 $\square$ = blok

* * * * *

Odpowiedź 3 $\square$ oznacza 5+ $\square$ -5+ $\square$ na 13-15 PC.

1 $\square$
pas
3 $\square$!
pas
?

3BA = do gry

4 $\square/\square$ (!) = uzgadnia kolor i pyta o wartości (**Blackwood**), już 15+PC

4 $\square/\square$ = własny 6+ kolor na 18+PC;

{slide=...}

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

4BA = nie forsuje

5 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ = kolor 6-kartowy

4 $\heartsuit$ /5 $\heartsuit$! = licytowany renons i fit w kolorze partnera

5 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 2-fit lub choćby singlowy H

{/slide}

5 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = do gry

* * * * *

Odpowiedź 4 $\heartsuit$ oznacza 5+ $\heartsuit$ -5+ $\heartsuit$ na 16+PC.

1 $\heartsuit$
pas
4 $\heartsuit$!
pas
?

4BA! = 14+PC ale chcę grać w $\heartsuit$

5□ != **Blackwood**

5□/□ ! = **Blackwood** wyłączeniowy

5□/□ (!) = wybór koloru do gry, min. siły

5□/□/BA/6□ ! = 14+PC, gramy w □, a to jest już odpowiedź na **Blackwooda** (1; 3; 2 bez □ D; 2+□ D)

* * * * *

Przy okazji omawiania odpowiedzi z rękami dwukolorowymi na kolorach młodszych, zasygnalizowaliśmy wieloznaczne znaczenie niektórych odzywek. W szczególności zwracam uwagę na 1BA, które straciło swoje dotychczasowe znaczenie odpowiedzi półpozytywnej, bez 4. starszej.

Taką rękę lokujemy teraz w odpowiedzi 1□, która jest oczywiście transferem na 1BA. Ponieważ Otwierający nie sPASuje, możemy umieścić w tej odpowiedzi rękę całkiem silne.

Na razie przyjmijmy jednak tylko, że odpowiedź ta oznacza 0-12 PC bez 4. starszej, ale nie wyklucza 5. młodszej.

Mimo braku dolnego limitu tej odpowiedzi proponuję, aby z bardzo słabymi rękami i z 5. licytować 1BA > 2□.

Koneser (9) - mamy oba młodsze

Wpisany przez januus

czwartek, 02 kwietnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 11 kwietnia 2015 20:32

- z 3. *Odpowiadający może sPASować*

2! = > 3. ("krótki transfer"), 9/10 PC, wyklucza 3., INV

2! = 4., i 5., bez 3. starszej, 9/10 PC

2BA(!) = 11/12 PC, INV

{/slide}