

*Licytacja po otwarciu 1<sup>o</sup> w opracowaniu opartym o opis systemu Grand Master wg książki Krzysztofa Jassemę "Wspólny Język 2015".*

\* \* \* \* \*

Przedziały siły dla tego otwarcia to 12-17 PC po partii i 10-17 PC przed partią.

**{xtypo\_rounded\_right2}** Otwarcie przed partią już od 10 PC! **{/xtypo\_rounded\_right2}**

Odpowiednio, przedziały:

- słaby, to 12-14 PC i 10-13 PC,
- silny, to 15-17 PC i 14-17 PC.

Przy otwarciu przedpartyjnym rozpiętość siły sięga 8. punktów, a w konsekwencji oba przedziały są 4-punktowe.

{slide= komentarz}

Duży przedział siły **w założeniach przedpartyjnych** pociąga za sobą potrzebę poszerzenia oferty odzywek inwitujących. Możliwe jest przy tym wiele rozwiązań.

Przykładowo, możemy podzielić zakres 10-17 PC na cztery przedziały siły: 10/11 PC, 12/13 PC, 14/15 PC i 16/17 PC i zaadresować odpowiednio odpowiedzi do 3-ch ostatnich, gdyż z siłą 10/11 PC Otwierający nie przyjmie żadnego inwitu (wróci na kolor otwarcia).

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

Potrzebne są nam zatem 3. odpowiedzi inwitujące, z siłą:

- 12/13 PC - Otwierający przyjmie inwit z siłą 12/13 PC,
- 10/11 PC - Otwierający przyjmie inwit już z siłą 14+ PC,
- 8/9 PC - Otwierający przyjmie inwit z siłą 16/17 PC.

Ostatni przedział można włączyć do prostego podniesienia koloru na wys. 2. W zasadzie przed partią dokładnie taką siłę obiecuje Odpowiadający. - tylko z siłą 16/17 PC Otwierający ma więc prostą decyzję -

z siłą 16/17 PC zaliczytuje końcówkę, z mniejszą PAS.

UWAGA! W założeniach przedpartyjnych podniesienie obiecuje 8/9 PC, więc

Pozostałe ręce (10-13 PC) możemy włączyć do odpowiedzi

**2BA**

.

Dając rebid

Otwierający:

- z min. (10/11 PC) wróci na kolor otwarcia,
- z 12/13 PC zaliczytuje przejściową odzywkę (3 $\square$ / $\square$ ),
- a z 14-17 PC zaliczytuje końcówkę.

Należy zaznaczyć, że dla uproszczenia posługujemy się samą siłą, ale w praktyce należy odpowiednio oszacować możliwości układowe na obu rękach.

W **założeniach popartyjnych** przedział siły Otwierającego jest mniejszy, zatem sytuacja jest nieco prostsza i po odpowiedzi 2BA Otwierający ma w zasadzie dwa rebidy - powrót na kolor otwarcia i zalicytowanie końcówki.

Przy podniesieniu na 2 w kolor Odpowiadający może mieć szerszy przedział siły, więc Otwierający podniesie uzgodniony kolor na wys. 3 z siłą 16/17 PC.

{/slide}

W dalszej części, aby skrócić opis, będziemy stosowali oznaczenie dwuwariantowe, np. 12-14/10-13 PC.

1

$\square$

pas

?

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

1 $\square$  = 4+ $\square$

{slide= ...}

1BA = 12-14/10-13 PC

PAS = do gry

2 $\square$  /  $\square$  ! = [podwójny magister](#)

2 $\square$  = 5. $\square$  i 3. $\square$  6-9 PC

2 $\square$  = sign-off

2 $\square$  = ręce, z którym otworzylibyśmy 2 $\square$  Precision (dziwne, z 5. $\square$  ?!)

2 $\square$  ! = tani transfer (zalicytuj 2 $\square$ )

2 $\square$  = 2/3. $\square$ , lepsze niż 2 $\square$

2 $\square$  /BA/3 $\square$  /  $\square$  = INV

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

3 $\spadesuit$  = *sign-off* na  $\spadesuit$

2 $\spadesuit$  = 6. $\spadesuit$ , 12-14 PC

2 $\spadesuit$  = 4. $\spadesuit$ , dół otwarcia

PAS = wariant /2/ z 3. $\spadesuit$

2BA = wariant /2/ do gry

{/slide}

{slide= propozycja }

- w związku z zajęciem 1BA **przed partią** na słabe ręce z fitem, odpowiedź 1 $\spadesuit$  w tych założeniach rozszerzamy o wariant:

\_\_\_2/ jak 1BA, tj. w sile 7-11 PC bez fitu, z mniejszą siłą wskazana 3. $\spadesuit$

- jeśli Otwierający podniesie na 2/3 $\spadesuit$  to zejdziemy na BA

- po słabych rebidach stać nas maksymalnie na inwit

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

{/slide}

{xtypo\_rounded\_right2} Przed partią 1BA zmienia znaczenie, obiecuje fit w kolorze otwarcia {/xtypo\_rounded\_right2}

1BA(!) = 7-11 PC bez fitu / **3-7 PC z 3-fitem Uwaga! Uwaga!**

{slide=...}

- *do rozważenia, czy nie ustawić odpowiedzi 1BA i 2 w młodszy jak w propozycji do otwarcia 1pik. Ale to można zrobić zawsze, jeśli tam się sprawdzi.*

po partii

- *wysoka górna granica siły, dla wielu rąk Otwierającego (głównie z przedziału 15-17 PC) potencjalna szansa na końcówkę, więc dalsza licytacja podporządkowana jest temu celowi.*

*Propozycje:*

PAS/2 = zupełne minimum

2 / (!) = 3+licytowany, 14-17 PC, NF

PAS/2 = min. do gry

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

2♠! = 5+ w drugim młodszym, 8/9 PC

2BA = inne 8/9 PC, NF

3♠/♥ = 4+licytowany, 8/9 PC

3BA = 10/11 PC, do gry

2♠ = 4.♠ 16/17 PC

2BA = 16/17 PC

3♠ = 6.♠ kolor przestrelony, 16/17 PC

4♠ = 6.♠ ładny kolor, 16/17 PC

przed partią (3-7 PC z 3-fitem)

*- praktycznie bez szans na końcówkę, decyzja do jakiej wysokości licytować w całości spoczywa na Otwierającym.*

*- takie założenie każe szukać innych rozwiązań dla rak z przedziału 7-11 PC bez fitu w kolorze otwarcia. Ten wariant został dodany do odpowiedzi 1♠.*

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

{/slide}

2 $\clubsuit$  = 5+ $\clubsuit$  na 10+PC, F1

{slide=...}

- pytanie: czy po otwarciu na 3/4. ręku gramy Drury?

- pamiętajmy, że przed partią Otwierający może mieć nawet 10 PC

2 $\clubsuit$  (!) = przejściowe, słaba ręka do 14 PC bez fitu  $\clubsuit$ , nie obiecuje  $\clubsuit$ , nie wyklucza 4. $\clubsuit$

2 $\clubsuit$  = 6. $\clubsuit$ , 10-12 PC

2BA = (14)15-17 PC

3 $\clubsuit$  (!) = 5. $\clubsuit$  min. siły z 3+fitem  $\clubsuit$ , NF zob. [bezpieczne podniesienie](#)

3 $\clubsuit$  / $\clubsuit$  ! = Splinter z 4-fitem  $\clubsuit$

{/slide}

2 $\clubsuit$  = 5+ $\clubsuit$  na 10+PC, F1

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

{slide=...}

2 $\square$  = 6. $\square$  , 10-12 PC

2BA = (14) 15-17 PC

3 $\square$  = 5. $\square$  min. siły z 3+fitem  $\square$  , NF zob. [bezpieczne podniesienie](#)

{/slide}

2 $\square$  = 6-10 / 8-11 P C **Uwaga!**

{slide=...}

- na tym poziomie następuje wyrównanie siły rąk związane z różnicami w sile otwarcia po- i przed partią

- dolny przedział siły połączonych rąk:  $\square$  18 PC (po partii 12+6, przed partią 10+8)

- górny przedział siły połączonych rąk, jeśli Otwierający jest w słabszym przedziale: 24 PC (po partii 14+10, przed partią 13+11)

-  $\square$  z nadwyżkami Otwierający ma nadal szanse zagrania końcówki i powinien licytować dalej; w

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

*tej roli dobrze sprawdza się wywołanie kombinowane.*

p [przykład](#)

{/slide}

2♠! = 5-4 na młodszych, 10-12 PC **Uwaga!**

{slide=...}

2BA! = "wskaż dłuższy kolor"

3♠/♠/♠/BA = do gry

{/slide}

{xtypo\_rounded\_right2} Spory arsenał inwitów, więc warto umieć je rozróżnić{/xtypo\_rounded\_right2}

2BA(!) = inwit z fitem ♠

3♠! = blok-inwit, niezłe podniesienie z 4-fitem **Uwaga!** [przykład](#)

3□ ! = 4-fit i dowolna krótkość, słaby (9-12 PC) **Uwaga!**

{slide=...}

3□ (!) = wskaż krótkość (?)

- trochę to dziwne, gdyż przesądza końcówkę.. co jak trafi do słabego? Wolałbym tak wskazać minimum

3□ ! = tak wolałbym się pytać o krótkość

3BA! ... = krótkość □ itd.

Ogólnie problemem jest spory przedział punktowy Odpowiadającego i brak miejsca na wymianę informacji.

{/slide}

{slide=propozycja inwitów}

- propozycja polega na pokazaniu koloru krótkości z rękami inwitującymi słabo - bezpośrednio 3

□

/

□

!

lub pośrednio - do odpowiedzi 2BA

dodano

ręce z krótkością□

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

□

2BA! = inwit ogólny (10-12 PC / 10-13 PC) lub słaby (8/9 PC) z krótkością w □

-□ siła inwitu zależna od minimalnej siły otwarcia i pozycji, na której licytuje Odpowiadający - 11/12 PC / 12/13 PC

3□! = zainteresowanie, ręka lepsza od minimalnej

3□! = średnia siła inwitu (10/11 PC)

3□ = minimum inwitu (8/9 PC z krótkością w □)

4□ = maksimum (12/13 PC)

3□! = zainteresowanie, jeśli masz wariant z krótkością □, średnia siła

3□ = negat, ręka minimalna (12/13 PC / 10/11 PC)

4□ = przyjęcie inwitu - góra (16/17 PC)

3□/□! = inwit w sile 8/9 PC i z krótkością w licytowanym kolorze młodszym

## Otwarcie 1kier - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony niedziela, 16 października 2022 15:06

---

{/slide}

3□ = blok    [przykład](#)

3□/BA/4□ ! = Splintery (3BA na □)

4□ ! = bilansowe podniesienie □    **Uwaga!**

4□ = blokujące podniesienie □

{jcomments on}