

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

* * * * *

pas ?

1□ = lepszy starszy (3/4. licytowany) 12-19 PC (możliwa 5. w sile 18/19 PC)

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

1BA = 18-20 PC układ bezatutowy

2♠ = 5+♠, 12-17 PC

2♠! = GF+

2♠/♠ = 5+ licytowany na 20-23 PC, NF

2BA = 21-23 PC układ bezatutowy

3♠/♠ = 6+ licytowany na 18-23 PC

- wątpliwości budzi aż tak duży przedział siły

- ręka prawdopodobnie zawiera kolor lukowy, co sygnalizuje problemy z BA

3♠ (!) = dwukolorówka z ♠, GF

3♠ (!) = dwukolorówka z ♠, GF

4♠ (!) = dwukolorówka na młodszych, GF

3BA = solidny młodszy, do gry

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

{tab=1kier}

1 $\heartsuit$ = lepszy starszy (3+ licytowany) 12-19 PC (*możliwa 5. w sile 18/19 PC*)

PAS = 0-4 PC

1 $\heartsuit$ = 4+ $\heartsuit$

1BA = 5/6 PC

2 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, do gry

2 $\heartsuit$ = 18/19 PC, (4/5-5) w $\heartsuit$ i $\spadesuit$

2 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$, 18/19 PC

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$ i 4+ $\heartsuit$, 18/19 PC

{tab=1pik}

1 $\heartsuit$ = lepszy starszy (3+ licytowany) 12-19 PC (*możliwa 5. w sile 18/19 PC*)

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

PAS = min.

1BA = 5/6 PC

2 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, do gry

2 $\heartsuit$ = 18/19 PC, (4/5-5) w $\heartsuit$ i $\spadesuit$

2 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4+ $\heartsuit$, 18/19 PC

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$ i 4+ $\heartsuit$, 18/19 PC

{tab=1BA}

2 $\heartsuit$! = Stayman

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = transfery

2 $\heartsuit$! => $\heartsuit$

2BA = INV

3 $\heartsuit$! = > $\heartsuit$

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3 $\spadesuit$ = 5+ $\spadesuit$, INV

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$! = krótkość, 5431

{tab=2karo}

2 $\spadesuit$! = GF+

2 $\spadesuit$! = brak innej odzywki

2 $\spadesuit$! = na młodszych lub młodszym (wariant /2/), co najmniej 2.K

2BA! = pyta

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$ = naturalne 6+

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$! = dwukolorówka w wariacie /2/, krótkość

2BA(?) = skład zrównoważony, co najmniej 2. K

- mieści się wariant /1/ na 6/7 PC lub wariant /2/ z 5. młodszą 8/9 PC

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

- *wątpliwość budzi zajmowanie BA z tak słabej ręki*

3♠/♠/♠/♠ = naturalne na dobrej 6+ - wariant /1/

- *OK, ale 3♠/♠ ustawia kontrakt ze złej ręki, więc lepiej byłoby przyjąć wskazanie odwrotnie*

{tab=2BA}

2BA = 21-23 PC układ bezatutowy

3♠! = Stayman

3♠! = oba młodsze (7-11 PC)

4♠/♠ = 6+licytowany, 7+PC

{tab=3kier}

3♠(!) = dwukolorówka z ♠, GF

3♠(!) = lepsze ♠ (do koloru)

3BA! = pyta o młodszy

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

- dziwne, bo Otwierający może mieć ♠ !

4♠ / ♠ ! = cue-bid, uzgadnia ♠

{/tabs}

{/slide}

{slide=propozycja}

{tab=...}

1♠ = 3+♠ praktycznie 12-14 PC, możliwy skład niezrównoważony 18/19 PC

1♠ = 3/4.♠ praktycznie 12-14 PC, możliwy skład niezrównoważony 18/19 PC

1BA = 18-20 PC, możliwa 5. starsza w składzie zrównoważonym

2♠ = 5/6+♠, 12-17 PC

2♠ ! = GF+ także b. silny monokolor

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2♠/♠ = 5/6. licytowana na 20/21PC, NF

- z 6. także w sile 18/19 PC

2BA = 21-23 PC, możliwa 5. starsza w składzie zrównoważonym

3♠/♠ = 6+ licytowany na 18+PC

3♠ (!) = dwukolorówka z ♠, GF

3♠ (!) = dwukolorówka z ♠, GF

4♠ (!) = dwukolorówka na młodszych, GF

3BA = solidny młodszy, do gry

{tab=1kier}

1♠ = 3+♠ do 19 PC, a praktycznie lepszy starszy 3/4.♠, 12-14 PC

PAS = gramy to

1BA = 5/6(7) PC

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

PAS = do 17 PC bez 5., w tym składy (4-4-4-1)

$2\spadesuit = 4.\spadesuit$ i $5+\spadesuit$, do 17 PC, do gry

$2\spadesuit = 18/19$ PC, (4/5-5) w $\heartsuit$ i $\clubsuit$

$2\spadesuit = 5.\spadesuit$, 18/19 PC

$2\spadesuit = 5.\spadesuit$ i $4.\spadesuit$, 18/19 PC

$2BA(!) = 1-4-4-4$, 18/19 PC

$3\spadesuit = 5+\spadesuit$ i $4/5.\spadesuit$, 18/19 PC

$2\spadesuit = 4.\spadesuit$ na 5/6 PC

{tab=1pik}

$1\spadesuit = 4+\spadesuit$ do 19 PC, a praktycznie lepszy starszy $3/4.\spadesuit$, 12-14 PC

PAS = gramy to

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

1BA = 5/6(7) PC

PAS = do 17 PC bez 5., w tym składy (4-4-4-1)

2 $\square$ = 4. $\square$ i 5+ $\square$, do 17 PC, do gry

2 $\square$ = 18/19 PC, (4/5-5) w $\square$ i $\square$

2 $\square$ = 5. $\square$ i 4. $\square$, 18/19 PC

2 $\square$ = 5. $\square$, 18/19 PC

2BA(!) = 4-1-4-4, 18/19 PC

3 $\square$ = 5+ $\square$ i 4/5. $\square$, 18/19 PC

2 $\square$ = 4. $\square$ na 5/6 PC

{tab=1BA}

1BA = 18-20 PC, możliwa 5. starsza w składzie zrównoważonym

PAS/3BA = do gry, odpowiednio z wariantem /1/ lub/2/ odpowiedzi

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2♠! = Stayman odwrotny, nie obiecuje 4. starszej

2♠! = zainteresowanie - "mam 4. starszą, pokaż swoją odwrotnie"

2♠/♠! = drugi starszy

2BA = brak 4. starszej, NF

3♠/♠(!) = trójkolorówka ze starszymi

3BA = do gry bez 4. starszej,

4♠/♠! = krótkość, 4/5-4 w starszych

2♠/♠ = 5. licytowana, NF

2BA = nie mam starszej 4/5, 18/(19) PC

3♠/♠! = transfery, 5-4 w starszych

3BA = nie mam starszej 4/5, (19)/20 PC

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2♠! => ♠

2♠ (!) = do koloru

PAS = do gry

2♠ = 5.♠ i 4.♠, słaba ręka, NF

2♠! = transfery

2♠! = Stayman na młodsze, wariant /2/

2BA! = transfer na ♠ !!!!!!!!! ? ?????????

3♠ (!) = do koloru

PAS = ręka bezwartościowa na ♠

3♠/♠/♠! = krótkość, wariant /2/ na ♠

3BA = 8/9 PC wariant /2/ na ♠

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

4... = 10/11 PC wariant /2/ na

3! = transfer na !!!!!!!!!

3(!) = do koloru

PAS = ręka bezwartościowa na

3/! = 8/9 PC krótkość, wariant /2/ na

3BA = bez krótkości 8/9 PC wariant /2/ na

4! = krótkość 10/11 PC wariant /2/ na

4 = bez krótkości 10/11 PC wariant /2/ na

4/! = krótkość, 10/11 PC wariant /2/ na

3(!) = 8/9 PC krótkość , wariant /2/ na !!!!!!!!!

{tab=2karo}

2! = GF+ także b. silny monokolor

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2♠ ! = 1/ transfer na 5+♠, także z innym 4+, 0-6 PC lub
_____ 2/ 6+♠/♠ nie za silny, ale GF

2♠ (!) = fit ♠, NF

2BA(!) = 23/24 PC, 2-3-4-4

3♠/♠/♠ = 5+ licytowana, 23/24PC

3♠ (!) => 3BA

3♠ (!) = b. silny z fitem ♠

3BA = samodzielne

2♠ ! = > 2BA

_____ 1/ b. słaba ręka, w miarę zrównoważona, z zamiarem PASowania na 2BA

_____ 2/ 5+♠, do 6 PC, możliwa 4+ młodsza

_____ 3/ w miarę zrównoważona ręka, z którą możemy przesądzić 3BA

2BA(!) = 23/24 PC, NF

PAS = bezwartościowa ręka

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3 $\spadesuit$ = 4+ $\spadesuit$ i 5+ $\spadesuit$, NF

3 $\spadesuit$ = 4+ $\spadesuit$ i 5+ $\spadesuit$, NF

3 $\spadesuit$! = 5+ $\spadesuit$, GF

3BA = do gry

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$ = 5. licytowana, 23/24 PC

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$! = krótkość, na młodszych, F1

3BA = do gry

2BA! = dwukolorówka na młodszych 1/ 9-11 PC lub 2/ siła bliska 0 PC

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$ = 5+ $\spadesuit$ / $\heartsuit$, b. słabe, NF

3 $\spadesuit$ / $\heartsuit$! = krótkość, dwukolorowe na młodszych, wariant /2/ min. PC, F1

4 $\spadesuit$ / $\heartsuit$ (!) = uzgadnia kolor, pyta o wartości

3BA! = dwukolorowe na młodszych, góra PC, F1

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

4 $\heartsuit$ / $\clubsuit$! = uzgadnia kolor, pyta o wartości

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 5+licytowany, 10/11 PC, GF+

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = renons, dwukolorowe na młodszych, wariant /2/, F1

{tab=2BA}

2BA = 21-23 PC, możliwa 5. starsza w składzie zrównoważonym

3 $\heartsuit$! = pytanie o 4/5. starszą lub przejściowe do 3BA - Stayman odwrotny

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = transfery

3 $\heartsuit$! = misfity w kolorach starych (inaczej przeszlubiśmy przez 3 $\heartsuit$), min. 5-4 na młodych, karta z aspiracjami (7-11PC)

3BA! = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, NF

- z układem odwrotnym (5. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$) – transfer na $\heartsuit$, a potem 3 $\heartsuit$, NF

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 6+ dobry kolor w ramach negatu, w zasadzie samouzgadnialny.

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

{tab=3kier}

3 $\heartsuit$ (!) = dwukolorówka z $\heartsuit$, GF

3 $\heartsuit$ (!) = lepsze $\heartsuit$ (do koloru)

3BA! = pyta o młodszy

- dziwne, bo Otwierający może mieć $\heartsuit$!

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = cue-bid, uzgadnia $\heartsuit$

{/tabs}

{/slide}

1 $\heartsuit$ = 4+ $\heartsuit$ na 7+PC, F1

{slide=...}

{tab= ...}

1 $\heartsuit$ = 4+ $\heartsuit$, F1

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

1BA = 12-14 PC bez 4. starszej

2 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, 12-17 PC bez 4. $\heartsuit$, NF

2 $\heartsuit$! = Odwrotka

2 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$, 12-14 PC

2 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$, 18+PC

2BA = 18+PC bez 3. $\heartsuit$ - ręce zorientowane na kolory młodsze 5-4

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$ / $\heartsuit$, 18+PC

3 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$, układ niezrównoważony, 15-17 PC

3 $\heartsuit$ / 4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = 4. $\heartsuit$ i krótkość licytowana, 18-20 PC

- z większą siłą dajemy najpierw Odwrotkę, a potem Splintera

3BA! = pełne 7. $\heartsuit$ i jedno boczne zatrzymanie

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

{tab= 1pik}

1 $\spadesuit$ = 4+ $\spadesuit$, F1

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

2 $\spadesuit$! = słaby checkback

2 $\spadesuit$! = 12-17 PC

2 $\spadesuit$ = 5. $\spadesuit$ i 3. $\spadesuit$, 18+PC (*dłaczego nie dał Odwrotki?*)

- proponuję 4. $\spadesuit$ i 3. $\spadesuit$, słaby

2 $\spadesuit$ = 5. $\spadesuit$ bez 3. $\spadesuit$, silny

2BA = 4. $\spadesuit$ bez 3. $\spadesuit$, silny

3 $\spadesuit$ = 5+ $\spadesuit$, 18+PC

3 $\spadesuit$ = 5+ $\spadesuit$, 18+PC

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2♠! = silny checkback

2♠ = 3♠ *proponuję* 4♠ i 3♠, *słaby*

2♠ = 5♠, silny

2BA = brak 3♠

3♠ = 5+♠, 12+PC

3♠ = 5+♠, 18+PC

2BA = INV

3BA = do gry, pozostałe odzywki nadwyżkowe, szukanie gry premiowej

{tab= 1BA}

1BA = 12-14 PC bez 4. starszej

2♠/♠! = [podwójny magister](#)

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2♠ = sign-off

2♠ = 4.♠, F1

3♠ = do gry

3♠ = 5.♠ i 5+♠, GF

3♠ = dobry kolor 6+, INV

3♠/4♠/♠! = Autosplinter na ♠

{tab= 2trefle}

2♠ = 5+♠, 12-17 PC bez 4.♠, NF

2♠! = sztuczne 10+PC, F1

2♠ = 2/3.♠, słabe

2♠! = tylko siła 15-17 PC

2BA = 12-14 PC

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, 12-14 PC

3 $\heartsuit$! = 6+ $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 15-17 PC

3 $\heartsuit$ = 3. $\heartsuit$, ładna ręka, INV

2 $\heartsuit$ = 7-9 PC, NF

2 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$, GF

2BA = 8-11 PC

3 $\heartsuit$ = 3+, 8-11 PC

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, do gry

3 $\heartsuit$ = dobry kolor 5/6+, INV

3 $\heartsuit$ / 4 $\heartsuit$! = Splintery na $\heartsuit$

{tab= 2kiery}

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2 $\square$ = 4. $\square$, 12-14 PC

2BA! = F1

3 $\square$ = 4. $\square$, min.

inne = GF+

inne = pyta o uzupełnienie, ale może też mylić przeciwnika (?)

{tab= 2BA}

2BA = 18+PC bez 3. $\square$ - ręce zorientowane na kolory młodsze 5-4

3 $\square$ (!) = pyta o 5. młodszą

3 $\square$ = 5+ $\square$,

3 $\square$ = dobre 2. $\square$

3 $\square$! = 5+ $\square$

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3BA = brak 5. młodszej

4 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, "entuzjastyczne"

{tab= 3trefle}

3 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$, 18+PC

- z 5. w młodszych licytujemy rebidy:

2 $\heartsuit$! - jeżeli mamy 3-fit $\heartsuit$ (Odwrotka)

1 $\heartsuit$ - z 4. $\heartsuit$

2BA - w pozostałych przypadkach, nawet z 5-4 w młodszych

{tab= 3kiery}

3 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$, układ niezrównoważony, 15-17 PC

PAS = min.

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3□ ! = pyta o krótkość

3BA/4□ /□ ! = cue-bidy

{/tabs}

{/slide}

1□ = 4+□ na 7+PC

{slide=...}

{tab=...}

1BA = 12-14 PC bez 4. starszej

2□ = 5+□ , 12-17 PC, NF

2□ ! = Odwrotka

2□ = 6+□ , 18+PC

2□ = 4.□ , 12-14 PC

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2BA(!) = 18+PC bez 3.♠ - ręce zorientowane na kolory młodsze 5-4

3♠ = 6+♠, 18+PC

3♠ = 6+♠, 18+PC

3♠ = 4.♠, układ niezrównoważony, 15-17 PC

3BA! = pełne 7.♠ i jedno boczne zatrzymanie

3♠/4♠/♠! = 4.♠ i krótkość licytowana, 18-20 PC

{tab=1BA}

1BA = 12-14 PC bez 4. starszej

2♠! = słaby checkback

2♠ = 4.♠ bez 3.♠ i 4.♠, 4+♠

2♠ = 4.♠ bez 3.♠

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2 $\heartsuit$ = 3. $\heartsuit$

2BA = bez 3. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$

2 $\heartsuit$! = silny checkback

2 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$

2 $\heartsuit$ = 3. $\heartsuit$

2BA = bez 3. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 4. $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$ bez 3. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$

2 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4+ $\heartsuit$ 10+PC

2 $\heartsuit$ = sign-off

2BA = INV

3BA = do gry, pozostałe odzywki nadwyżkowe, szukanie gry premiowej

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3 $\heartsuit$ = do gry

3 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 5+ $\heartsuit$, GF

3 $\heartsuit$ = dobry kolor 6+, INV

3 $\heartsuit$ / 4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = Autosplinter na $\heartsuit$

{tab=2 trefle}

2 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, 12-17 PC, NF

2 $\heartsuit$! = sztuczne 10+PC, bez 4. $\heartsuit$, F1

2 $\heartsuit$! = 15-17 PC

2 $\heartsuit$ = 2/3. $\heartsuit$, minimum

2BA = 12-14 PC, coś w rodzaju 1-3-4-5, 1-4-4-4

3 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$, 12-14 PC

3 $\heartsuit$! = 6+ $\heartsuit$, 15-17 PC (chyba bez fitu $\heartsuit$????)

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3 $\heartsuit$! = 3. $\heartsuit$, 15-17 PC !!!!!

3 $\heartsuit$ = 3. $\heartsuit$, ręka lepsza niż minimalna, INV

2 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$ 10+PC !!!!!

2 $\heartsuit$ = 7-9 PC, NF

2BA = 8-11 PC

3 $\heartsuit$ = 3+, 8-11 PC

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, *do gry???????*

3 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, INV 10+PC !!!!!

3 $\heartsuit$ = dobry kolor 5/6+, INV

3 $\heartsuit$ /4 $\heartsuit$! = Splintery na $\heartsuit$

{tab=2 piki}

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

2 $\square$ = 4. $\square$, 12-14 PC

2BA! = F1

3 $\square$ = 4. $\square$, min.

inne = GF+

inne = pyta o uzupełnienie, ale może też mylić przeciwnika (?)

{tab=2BA}

2BA = 18+PC bez 3. $\square$ - ręce zorientowane na kolory młodsze 5-4

3 $\square$ (!) = pyta o 5. młodszą

3 $\square$ = 5+ $\square$,

3 $\square$ = dobre 2. $\square$

3 $\square$! = 5+ $\square$

3BA = brak 5. młodszej

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

4 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, "entuzjastyczne"

{tab= 3 trefle}

3 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$, 18+PC

- z 5. w młodszym licytujemy rebidy

2 $\heartsuit$! - jeżeli mamy 3-fit $\heartsuit$ (Odwrotka)

2BA - w pozostałych przypadkach, nawet z 5-4 w młodszych

{tab= 3 piki}

3 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$, układ niezrównoważony, 15-17 PC

PAS = min.

3BA! = pyta o krótkość

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = cue-bidy

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3 $\heartsuit$ /4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = 4. $\heartsuit$ i krótkość licytowana, 18-20 PC

- z większą siłą dajemy najpierw Odwrotkę, a potem Splintera

3BA! = pełne 7. $\heartsuit$ i jedno boczne zatrzymanie

{/tabs}

{/slide}

1BA = bez starszych 8-10 PC

{slide=...}

PAS = wybór

2 $\heartsuit$ = 12+PC, F1

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = rewers, 18+PC

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, słabe, do gry

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

{/slide}

2♠ = 5+♠ na 12+PC, GF

{slide=...}

2♠/♠/♠ = 4. licytowana

2BA! = 15+PC z fitem ♠ propozycja, jak niżej

3♠ (!) = przejściowe, Odpowiadający chce się dowiedzieć więcej

3♠/♠/♠ ! = Splinter, 15+PC

3BA! = 18+PC, GF+

3♠/♠/♠ ! = krótkość

3BA = min.

3♠ (!) = 3+fit ♠, NF

3♠/♠/♠ ! = słaby Splinter z fitem ♠

{/slide}

$2\clubsuit = 5+\clubsuit$ na 12+PC, GF

{slide=...}

- w dalszych okrążeniach Otwierający wskazuje układ, a Odpowiadający zatrzymywania

- powrót Odpowiadającego na $\clubsuit$ oznacza min. 1-/11 PC

$3\clubsuit (!) = 3+\text{fit } \clubsuit$, NF

{/slide}

$2\clubsuit (!) = 5.\clubsuit$ i $4/5.\clubsuit$ 7-9 PC **Uwaga!**

{slide=...}

$2\clubsuit (!) = \text{do gry}$

$2BA! = GF+$

$$3 \square (!) = 3. \square$$

$$3 \square (!) = 3. \square$$

$$3 \square = 5. \square$$

$$3 \square = 6. \square$$

$$3BA = 5-4-2-2$$

Ta koncepcja jest zgodna z konwencją [Odwrotne Flannery](#) Wł. Izdebskiego, które już gościło na tych stronach. $\square$ Znajdziecie tam więcej informacji.

{/slide}

$$2 \square ! = 11/12, \text{ INV do } 3BA \text{ **Uwaga!**}$$

{slide=...}

Znaczenie tej odzywki jako żywo przypomina propozycję, którą sformułowałem w artykule [Odwrotne Flannery](#)

. Nie korzystałem przy tym z wcześniejszego opracowania Krzysztofa Jassema, więc mam dużą satysfakcję z tego, że udało mi się dojść do takich samych wniosków.

$$2/3BA = \text{do gry}$$

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3♠! = F1

3♠/BA = do gry

3♠/♠/♠/♠ = 18+PC

4BA = IS

{/slide}

2BA = 13+PC bez 4. starszych, GF

3♠/♠ = ładny kolor 6+, 9-11 PC

3♠/♠ = niezły 7-kart w sile negatu

* * * * *

Licytacja po interwencji przeciwnika

{slide= Po kontrze}

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

1	□
ktr	?

PAS = negat

Rktr = 10+PC

1□ = 4+, NF

1□/□ = 4+, F1

1BA = bez starszych 8-10 PC

2□/□ = 5+, 7-11 PC

2□ (!) = 5.□ i 4/5.□ 7-9 PC

2□ =?

{/slide}

{slide= Po wejściu 1karo}

1	□
---	---

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

1 □
?

ktr = 4.□

1□ = 3.□, 12-14 PC

1□ = 4.□ bez 3.□, F1

1BA = 12-14 PC bez 3.□

2□ = 5+, 15-17 PC

2□ ! = Odwrotka

2□ = 4.□, 12-14 PC

3□ = 4.□, 15-17 PC

1□ ! = 4+□, F1

1□ ! => 1BA

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

1BA = 12-14 PC

2 $\heartsuit$ = 5+, 15-17 PC

2 $\heartsuit$! = pytanie o zatrzymanie $\heartsuit$, 18+PC

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 5+, 18+PC

2BA = 18+ z zatrzymaniem $\heartsuit$

1BA = z zatrzymaniem $\heartsuit$, do gry

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = naturalne, NF

2 $\heartsuit$! => $\heartsuit$

2 $\heartsuit$! => 5. $\heartsuit$

2 $\heartsuit$! = 5+ $\heartsuit$, INV

2BA = INV

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

$3\spadesuit = 5+\spadesuit, F1$

{/slide}

{slide= Po wejściu 1kier}

1
1
?

1

1

$ktr = 4.\spadesuit$

$1\spadesuit! \Rightarrow 1BA$

$1BA = \text{naturalne}$

$2\spadesuit/\spadesuit = \text{naturalne, NF}$

$2\spadesuit! \Rightarrow 5.\spadesuit$

$2\spadesuit (!) = \text{przyjęcie transferu}$

$2BA = 18+PC$

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus
środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

3♠ = F1

3♠/♠ = 18+PC

3♠ = układowe, INV

2♠! =

2BA = INV

3♠ = naturalne, F1

{/slide}

{slide= Po wejściu 1pik}

	1		♠
1		♠	
?			

ktr = 4.♠

1BA = naturalne

Otwarcie 1trefl - NGM

Wpisany przez januus

środa, 29 czerwca 2022 16:08 - Poprawiony czwartek, 18 sierpnia 2022 16:47

$2\frac{1}{2} = \text{naturalne, NF}$

$2\frac{1}{2}! = \text{pyta o zatrzymanie}$

$2BA = INV$

$3\frac{1}{2} = \text{naturalne, F1}$

{/slide}

{jcomments on}