

Odgrzałem ostatnio temat cue-bidów. Trudno bez nich wyobrazić sobie dzisiejszą licytację. Oprócz wielu niewątpliwych zalet mają jednak też pewne niedogodności. Nie tak łatwo bowiem sprzedaje się wartości w sąsiadujących ze sobą kolorach lub zgrupowane w tym samym kolorze. Często pozostaje to tylko w sferze dedukcji. Spróbujmy zastanowić się, czy można coś z tym zrobić.

* * * * *

Rozważmy sytuację, jaka miałaby miejsce po otwarciu 1♣/♠.

Poszukiwanym rozwiązaniem jest zestaw odpowiedzi, które na możliwie niskim szczeblu przekazują jedną z następujących informacji:

- Odpowiadający ma wartości w kolorach sąsiadujących (także ♠ i ♣)
- Odpowiadający ma wartości zgrupowane w tym samym kolorze

A może uda nam się również przekazać informacje o wartościach i w kolorach dzielonych (czarny i czerwony)? Zobaczymy.

A siła? Myślę, że może to być już inwit, ale w grę wchodzi - rzecz jasna - również możliwości szlemikowe.

A teraz propozycja: gdzie to wszystko pomieścić? Oczywiście, w forsującym wariancie odpowiedzi, możliwie jak najniżej.

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

Takie odpowiedzi, potencjalnie, to $2\pi/3\pi/\pi$ po otwarciu 1π i $3\pi/\pi/\pi$ po otwarciu 1π . Nie przeszkadza, że miałyby one także inne znaczenie, już przypisane im w danym systemie, np. wskazujące dobry kolor w sile conajmniej forsyngu do dogranej.

2BA zostawiamy w spokoju. U wielu par będzie to ręka w sile 11/12 PC bez fitu w kolorze otwarcia. U innych np. bardzo silne pytanie o krótkość z fitem w kolorze otwarcia (2BA Jacoby'ego).

Tak się składa, że w moim systemie, w wersji bardziej zaawansowanej, odpowiedzi kolorem mają już podwójne znaczenie. Pamiętacie [Duo-Splintera](#) ?

Sprawdźmy zatem, czy zawarte w nim odpowiedzi "udźwigną" dodatkowe znaczenia. Jeśli tak, to na pewno powiedzie się to także w każdej wersji jednoznacznej.

* * * * *

(pas)

1

1

pas

$$2\sigma (!) = 1/6 + 13\sigma_{PC}$$

2/ krótkość □ [Duo-Splinter], (8)9(10) PC z 4-fitem □

□□□□□□□□□□□□□□□□ **3fit** □ i wartości w kolorach sąsiadujących, INV+

4/ fit $\square$ i wartości zgrupowane w jednym kolorze AKD(x), INV+

```
{slide=...}
```

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

{tab=...}

2BA! = zainteresowanie, silna ręka, przesądza końcówkę nawet w wariacie /2/

3□/□!= przejściowe, w zasadzie wartości w licytowanym kolorze, średnia ręka

3□ = słabe, niezależnie od wariantu, NF

{tab=2BA}

2BA! = zainteresowanie, silna ręka, przesądza końcówkę nawet w wariacie /2/

3□! = wartości w □ i □ - wariant /3/

3□! = wartości w □ i □ - wariant /3/

3□! = wartości w □ i □ - wariant /3/

3□! = wartości w □ i □ - wariant /3/ albo wariant /2/ krótkość □

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3BA! =przejściowe

4♠! = wariant /3/

4♠! = wariant /3/ z krótkością ♠

4♠ = wariant /2/, do gry

3BA! = 6.♠ bez fitu ♠, 13+PC - wariant /1/, F1

- licytacja jest sforsowana do 4BA, które nie jest Blackwoodem

4♠/♥! = *cue-bid*, uzgadnia ♠

4♠ = 6+♠ bez 2-fitu ♠, NF

4♠ (!) = 2-fit ♠, brak zatrzymań w kolorach młodszych

4BA = inne układy, coś w rodzaju 1-5-(3-4), NF

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

- *Otwierający wskazał już na nadwyżki odzywką 2BA*

4♠/♠! = zgrupowanie honorów w kolorze licytowanym, fit ♠ - wariant /3/

4♠(!) = zgrupowanie honorów w ♠, z fitem ♠ - wariant /3/

{tab=3trefl/karo}

3♠/♠! = przejściowe, w zasadzie wartości w licytowanym kolorze, średnia ręka

3♠ = wariant /2/, lub słaby /3/ albo /4/

3♠ = 6.♠, wariant /1/, GF+

4♠ = silniejszy wariant /3/ albo /4/ (z fitem ♠), do gry

{tab=3kier}

3♠ = słabe, niezależnie od wariantu, NF

PAS = wariant /2/, lub słaby /3/ albo /4/, jeżeli mamy obawy o realizację 10 lew w ♠

Wpisany przez januus
piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3BA(!) = do gry, z fitem $\square$, dopuszczalne na zapis maksymalny

```
{/tabs}
```

```
{/slide}
```

2/krótkość [[Duo-Splinter](#)], (8)9(10) PC z 4-fitem
3/ wartości w kolorach przedzielonych, INV+

```
{slide=...}
```

3! = zainteresowanie, przesądza końcówkę nawet w wariacie /2/

- w tym przypadku musimy liczyć się z tym, że po rebidzie 3 $\heartsuit$ wylądujemy w końcówce

3! = wartości w i - wariant /3/

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3 $\clubsuit$! = wartości w $\clubsuit$ i $\spadesuit$ - wariant /3/

3BA(!)= 6 $\clubsuit$ bez fitu $\clubsuit$, 13-15 PC - wariant /1/, NF

4 $\clubsuit$ = 6+ $\clubsuit$ bez fitu $\clubsuit$, 16+PC - wariant /1/, GF+

3 $\clubsuit$ = słabe, do wariantu /2/ lub /3/, NF

- w szczególności gdy wariant /3/ z wartościami w $\clubsuit$ i $\spadesuit$ nie jest dla nas dość przekonujący

3 $\clubsuit$! = cue-bid, 6+ $\clubsuit$ bez fitu $\clubsuit$, 16+PC - wariant /1/, GF+

3BA = wariant /1/, do gry

4 $\clubsuit$ = 6+ $\clubsuit$ bez fitu $\clubsuit$, 16+PC - wariant /1/, GF+

4 $\clubsuit$ = z fitem, do gry, jeżeli mieliśmy większe aspiracje

{/slide}

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

* * * * *

Po otwarciu 1 $\clubsuit$ takiego samego komfortu licytacyjnego nie można zapewnić odpowiedziami powyżej 2BA. Sytuacja jest więc znacznie trudniejsza, gdyż po prostu brak miejsca.

Najbardziej sensownym rozwiązaniem wydaje mi się nadanie odpowiedzi 2 $\clubsuit$ dodatkowego znaczenia (znaczeń).

(pas)

1 $\clubsuit$

pas

$\clubsuit$ $\clubsuit$? $\clubsuit$

2 $\clubsuit$ (!) = 1/ 5+ $\clubsuit$ w sile 10+PC

2/ fit $\clubsuit$ i wartości w kolorach sąsiadujących, INV+

3/ fit $\clubsuit$ i wartości zgrupowane w jednym kolorze AKD(x), INV+

{slide=...}

{tab=...}

2 $\clubsuit$ = 5. $\clubsuit$, słaba ręka

2BA = 5. $\clubsuit$ bez 3-fitu $\clubsuit$, 14/15 PC

3 $\clubsuit$ / $\clubsuit$ (!) = nadwyżkowa ręka, wystarczająca, aby zalicytować końcówkę z wariantami /2/ i /3/

3 $\clubsuit$ = fit $\clubsuit$

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3 $\square$ = 6. $\square$, słaba ręka

{tab=2pik}

2 $\square$ = 5. $\square$, słaba ręka

PAS = jeśli odpowiedź była inwitem

2BA = bilansowe, NF

{tab=2BA}

2BA = 5. $\square$ bez 3-fitu $\square$, 14/15 PC

3 $\square$! = wartości w $\square$ i $\square$ - wariant /2/, GF+

3 $\square$! = wartości w $\square$ i $\square$ - wariant /2/, GF+

3 $\square$! = wartości w $\square$ i $\square$ - wariant /2/, GF+

3 $\square$! = wartości w $\square$ i $\square$ - wariant /2/, GF+

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3BA! = 5+.♠ bez fitu ♠, 13+PC - wariant /1/, F1

- licytacja jest sforsowana do 4BA

4♠/♠! = *cue-bid*, uzgadnia ♠ z 2-fitem

4♠ = 2-fit ♠, brak zatrzymań w kolorach młodszych

PAS/4BA = do gry

4♠! = Blackwood

4♠/♠/♠! = zgrupowanie honorów w kolorze licytowanym, fit ♠ - wariant /3/

4♠ = do gry, zawsze bez dwóch asów

4BA = Blackwood

4♠ = do gry

{tab=3treffl/karo}

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3 $\square$ / $\square$ = nadwyżkowa ręka, wystarczająca, aby zalicytować końcówkę z wariantami /2/ i /3/

- *nie skaczemy wyżej, aby umożliwić partnerowi sprecyzowanie swojej ręki*

{tab=3kier}

3 $\square$ = fit $\square$

3 $\square$ = wariant /2/ lub /3/, NF

3BA! = przejściowe, w zasadzie wartość $\square$

4 $\square$ / $\square$! = *cue-bid*, szukamy szans szlemikowych na uzgodnionych $\square$

4 $\square$ = do gry, silniejsza wersja wariantu /2/ lub /3/

{/tabs}

{/slide}

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

3[!] (!) = 1/ 6+ 13+PC

2[!] krótkość [[Duo-Splinter](#)], (8)9(10) PC z 4-fitem
3[!] wartości w kolorach przedzielonych, INV

{slide=...}

3[!] = zainteresowanie, przesądza końcówkę nawet w wariancie /2/

- w tym przypadku musimy liczyć się jednak z tym, że po rebidzie 3[!] wylądujemy w końcówce

3[!] = wartości w i - wariant /3/

3[!] = wartości w i - wariant /3/

3BA(!)= 6[!] bez fitu , 13-15 PC - wariant /1/, NF

4[!] = 6+ bez fitu , 16+PC - wariant /1/, GF+

3[?] = ...?

3[?] = słabe, do wariantu /2/ lub /3/, NF

Cue bidy łączone

Wpisany przez januus

piątek, 25 grudnia 2015 23:00 - Poprawiony sobota, 26 grudnia 2015 19:51

PAS = gramy to

3♠! = *cue-bid*, 6+♠ bez fitu ♠, 16+PC - wariant /1/, GF+

3BA = wariant /1/, do gry

4♠ = 6+♠ bez fitu ♠, 16+PC - wariant /1/, GF+

4♠ = jeżeli mieliśmy większe aspiracje

{/slide}

* * * * *

Nazwa tej konwencji (metody), podana w tytule, wydaje mi się odzwierciedlać najlepiej to, o co w niej chodzi. Najprawdopodobniej nie jest to rozwiązanie optymalne, ale też bardziej chodzi o to aby poddać ocenie bardzo już zaawansowanych graczy sam pomysł, który być może jest nowatorski, a może okazać się przydatny w ich praktyce.