

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

Otwarcie 1 $\heartsuit$ dajemy z następującymi rękami:

1/ 12(11)-17 PC, 5+ $\heartsuit$

2/ 12(11)-14 PC, 4. $\heartsuit$ w składzie zrównoważonym

3/ 12(11)-17 PC, 4. $\heartsuit$ w składzie trójkolorowym (dowolny singiel)

4/ 12(11)-14(15) PC, 5. $\heartsuit$ -4. $\heartsuit$.

Przez to otwarcie licytujemy też ręce 4+ $\heartsuit$ -5. $\heartsuit$ w sile 12-14 PC, a silniejsze (15-17 PC) przez 2 $\heartsuit$
(UWAGA: inaczej niż we WJ, gdzie silne 5-4
licytujemy przez 1 $\heartsuit$).

1

$\heartsuit$

pas

$\heartsuit$? $\heartsuit$

1 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 7+PC, kolor 4+ (preferencja starszych)

[dalej](#) po 1 $\heartsuit$

[dalej](#) po 1 $\heartsuit$

1BA = 7-10 PC bez 4. $\heartsuit$ / $\heartsuit$ (silniejsze patrz 2/3BA)

{slide= ...}

pas = 12-14 PC, bez nadwyżek w składzie

2 $\heartsuit$ = 12-14 PC, 4/5. $\heartsuit$ -5. $\heartsuit$

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

2 $\heartsuit$ = 12-14 PC i 5/6.

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = 15-17 PC, 4 $\heartsuit$ -4 $\heartsuit$, *en passant*, inwit do 3BA, trójkolorówka, krótkość w drugim starszym

2BA! = 15-17 PC, trójkolorówka z krótkością $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 12-14 PC, 5+ $\heartsuit$ -5+ $\heartsuit$, honory zgrupowane w kolorach młodszych

3 $\heartsuit$ = 15-17 PC, 6+ $\heartsuit$

{/slide}

2 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$ 11+PC

{slide= ...}

- słabsze niż po otwarciu 1 $\heartsuit$, ale niekoniecznie - z większą siłą (13+PC) może mieć inny skład i ma charakter przejściowy;
- w zasadzie GF z wyjątkiem wariantu 11/12 PC
- możliwa 4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ (!)

2 $\heartsuit$ = 12-14 PC, 5+ $\heartsuit$

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = licytowana 4., nie precyzuje siły

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

Odpowiadający licytuje

2 $\heartsuit$ (po 2 $\heartsuit$) = 3/4. $\heartsuit$, brak 4. $\heartsuit$, słabe (11/12 PC)

2BA! = 5. $\heartsuit$, 11/12 PC

3 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$, 11/12 PC

3 $\heartsuit$ = ok. 11/12 PC, 3-fit $\heartsuit$, NF

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ (uzgodnienie) = słabe uzgodnienie, ok. 11/12 PC, INV

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! (drugi kolor) = sztucznie uzgadnia starszy kolor Otwierającego, z aspiracjami

3BA = bilansowe (13+PC)

2BA = 12-14 PC, skład zrównoważony, bez 4. starszej

3 $\heartsuit$ = 12-14 PC, 5+ $\heartsuit$ -4. $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 15-17 PC, 6+ $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = 15-17 PC, silny **Splinter**, min. 5. $\heartsuit$ -4. $\heartsuit$, brak 4. starszej

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

{/slide}

2♠ = 1) 4+♠ bez 4.♠/♣, 11/12 PC
2) 16+PC możliwa 4. starsza **NOWOŚĆ!**

{slide= ...}

- ♠ z siłą 16+PC możliwa jest starsza 4.!
- przy sile 13-15 PC licytujemy 3BA albo **Splintera** 3♠/♣/4♠ ! już w pierwszym okrążeniu licytacji

2♠ ! = "mam krótkość" - nie precyzuje siły Otwierającego

- jeżeli gramy preferencją starszych, to ich zgłaszanie w tej sekwencji nie miałoby większego sensu
- Odpowiadający licytuje w zależności od siły:

2♠ ! = ® z siłą 11/12 PC

Po tej odzywce Otwierający:

- ♠ z b.słabą ręką (11/12 PC) nie zgłasza krótkości i wraca na 3♠, ♣
- z silniejszą (13/14 PC) wskazuje na krótkość nie przekraczając 3♠ (dwuznaczne 2BA i 3♠)
- z jeszcze silniejszą wskazuje na krótkość licytując powyżej 3♠

2BA! = krótkość ♠ lub ♣, 13/14 PC

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

3♠! = ® nadal zainteresowanie

3♠! = krótkość ♠

3♠! = krókość ♠

3♠ = do gry

3♠ = krótkość ♠, 13/14 PC

3♠ = do gry

3♠ = ręka minimalna 11/12 PC, nieznana krótkość, do gry

3♠/♠/BA! = licytowana krótkość (3BA= krótkość ♠), 15-17 PC, F1

2BA! = silne pytanie z siłą 16+PC, GF

3♠/♠/♠! = krótkość, do 13 PC

3♠! = nieznana krótkość na 14/15 PC

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

3 $\heartsuit$! = $\clubsuit$

3 $\heartsuit$ /BA/4 $\heartsuit$! = krótkość licytowana (3BA = krótkość $\heartsuit$)

3BA $\heartsuit$ = ... ?

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = krótkość na 16/17 PC

2 $\heartsuit$! = 11/12 PC bez krótkości

2BA = "też jestem słaby" - do gry

2BA = 13(14) PC bez krótkości, NF

3 $\heartsuit$ = 2-2-4-5, 12-14 PC

- Odpowiadający z 11/12 PC PASuje lub licytuje 3 $\heartsuit$ - ręce bez kolorów starszych z reguły nie nadają się do 3BA
- po 2 $\heartsuit$ /BA/3 $\heartsuit$ zalicytowanie przez Odpowiadającego 3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ oznacza 4. na 16+PC

3 $\heartsuit$ = bez krótkości 6+ $\heartsuit$, 16/17 PC, złe do otwarcia 1BA

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = wywiad bezatutowy, trzymanie w drugim starszym, 11/12 PC

3BA = wariant 11/12 PC, zabezpiecza oba starsze (niestety $\heartsuit$ niekoniecznie)

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

3BA = ładne 14 PC

{/slide}

2 $\square$ / $\square$ = forsujące do dogranej z aspiracjami szlemikowymi, dobry kolor 6+ (*do rozważenia 7-9 PC*)

2BA = 11/12 PC, układ zrównoważony bez 4. $\square$ / $\square$

- możemy sobie pozwolić na ten niewysoki limit siły, gdyż z 11 PC Otwierający musi mieć 5+ $\square$

3 $\square$ (!) = **1) *Splinter*** na 13-15 PC albo
2) 6+ $\square$ GF+

3 $\square$ = niedostateczne zatrzymiana w $\square$ na 3BA

3 $\square$ / $\square$! = 15(14) PC, INV do 5 $\square$

3BA = podwójne zatrzymanie w $\square$

3/4 $\square$ = blokujące

Otwarcie 1 karo

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 12:52 - Poprawiony czwartek, 27 marca 2014 18:28

3♣/♠! = **Splinter** na 13-15 PC

3BA = 13-15 PC, układ zrównoważony bez 4.♣/♠, ale zatrzymania w tych kolorach

4♣/♠/♠! = góra otwarcia, dobry kolor 6+♣, pyta o wartości - **Blackwood wyłączeniowy**

4♣(!) = góra otwarcia, dobry kolor 6+♣, pyta o wartości

4♣/♠/BA...! = odpowiedzi jak na **Blackwooda**

5♣ = dobry kolor 6+♣, ale nie za silna ręka, do gry

{jcomments on}