

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

Zasady otwarcia takie same jak otwarcia 1 $\clubsuit$, czyli 12(11)-17 PC na 5+ $\clubsuit$.

1 $\clubsuit$

pas

?

pas = słabe, do 6 PC, także bez fitu

1BA! = 1) 7-11 PC bez fitu w kolorze otwarcia, nie wyklucza 4. $\clubsuit$, przy sile 7-9 PC może być 5+ $\clubsuit$ / $\clubsuit$

2) 7/8 PC i 4-fit bez krótkości (ręce, z którymi licytujemy 3 $\clubsuit$ / $\clubsuit$ po otwarciu 1 $\clubsuit$) lub 9 PC z 3-fitem

{slide= ...}

PAS = 12-14 PC, bez 4. $\clubsuit$

2 $\clubsuit$ / $\clubsuit$ = 15-17 PC, 4. licytowana, może być 3. $\clubsuit$ (**Otwierający** tak może licytować z silną 6. $\clubsuit$)

2 $\clubsuit$ = 12-17 PC, próba uzgodnienia 4. $\clubsuit$

Odpowiadający z krótkością $\clubsuit$ i z małą siłą może spasować nawet z 3. $\clubsuit$, zaliczować negatywnie 2 $\clubsuit$ z 2. $\clubsuit$;

inne to: 2BA - konstruktywny negat 10-11 PC, 3

$\clubsuit$

/

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

□

- *słabość, w zasadzie*

6+

licytowana

2□ = 12-14 PC, 6.□

Odpowiadający może zapytać o krótkość licytując 2BA! – odpowiedzi naturalne

2BA = 15-17 PC, INV

{/slide}

2□! = 10+PC, 5+□, albo fit □ (z 4. możliwe 8/9 PC), przy 13+PC może być z 2.□ [19]

2□ = 12+PC, 5+□, może być 10-12 PC z 3-fitem (uzgodnimy w następnym okrążeniu)

{slide= ...}

2□ = 12-14 PC, 4+□

2□ = 12-14 PC, negat, nie wyklucza 6.□

2BA = 15-17 PC, bez fitu □ (skład 5-3-2-3), GF; boczny kolor **Odpowiadającego** jest *en passant*
o 3BA

d

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

3 $\heartsuit$ (nowy kolor) = 15-17 PC, 4+ $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 12-14 PC, fit $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ (przeskok) = 15-17 PC, 4+ $\heartsuit$

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

3BA = 15-17 PC, fit $\heartsuit$, ale możemy na tym pozostać

{/slide}

2 $\heartsuit$ = do 12 PC, 5/6. $\heartsuit$; NF (z 4. $\heartsuit$ 10+PC a z 5. $\heartsuit$ w sile 13+PC licytujemy gadżet 2 $\heartsuit$)

{slide= ...}

*dalej, jeśli **Otwierający** nie spasuje, licytuje*

2 $\heartsuit$ = słabe, bez fitu $\heartsuit$

2BA = 15-17 PC, bez fitu $\heartsuit$

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

3 $\heartsuit$ / $\clubsuit$ = 15-17 PC, 4+, GF

nie wyklucza fitu, pokażemy go uzgadniając $\heartsuit$, a tym samym krótkość w czwartym, nie licytowanym kolorze

3 $\heartsuit$ = 14(13) PC, z 3-fitem $\heartsuit$, NF

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

3BA = 15-17 PC, brak fitu $\heartsuit$, oczekuje pytań

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = 15-17 PC, [[Splinter](#)] ręka typu 5-4-(3-1)

4 $\heartsuit$ = 14/15 PC dobry fit

{/slide}

2 $\heartsuit$ = 3-fit na 6-8 PC lub 4-fit na 5/6 PC *sign-off*

{slide= ...}

Otwierający pasuje lub z górą siły 16/17 PC inwituje dograną

2BA! = sygnalizuje krótkość [[Wywołanie kombinowane](#)],

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

3! = @ zainteresowanie

3 / / ! = odpowiednio licytowana krótkość (3 = krótkość)

3 / / = potrzebne uzupełnienie w licytowanym kolorze [[Wywołanie kombinowane](#)]

3 = 6+

{/slide}

2BA! = z 4+ i siłą 13+PC, forsujące (z 3. dajemy najpierw 2!) [[2BA Jacoby'ego](#)]

{slide= ...}

3 / / ! = 14/15 PC, krótkość licytowana

3 (powtórzenie) = silna ręka, tutaj 16/17 PC, bez krótkości

3BA = średnia ręka, tutaj 14/15 PC, bez krótkości

4 / / = 14/15 PC, układ dwukolorowy 5/6-5 z dobrą 5. licytowaną

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

4 $\square$ = min., do 13 PC

{/slide}

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! = [Duo-Splinter](#) , 3/4-fit, (8)-9-(10) PC, krótkość licytowana albo licytowana 6+ w sile 13+PC

{slide= ...}

3 $\square$ = słaby (12/13 PC) lub ze źle trafiającymi wartościami

3BA = 14-17 PC bez wartości w zgłoszonym kolorze (wyłączenie)

4 $\square$ / $\square$ / $\square$! = siła przesądzająca końcówkę (15-17 PC) i wartość w zgłoszonym kolorze

4 $\square$ = po każdym z ww rebidów oznacza 6+ $\square$ 13+PC

{/slide}

3 $\square$ = blokujące z 4+ $\square$ i siłą 0-5 PC

3BA! = [słaby](#) [Splinter](#) , 11-13 PC (schemat [7]) - dowolna krótkość z fitem 4+

{slide= ...}

Otwarcie 1 pik

Wpisany przez januus

środa, 27 kwietnia 2011 13:39 - Poprawiony sobota, 15 lutego 2014 21:47

4♠ ! = rebid, zainteresowanie

4♠ /♣ /♦ ! = Odpowiadający wskazuje krótkość „naturalnie”, jedynie 4♠ to krótkość ♠

4♠ = *sign-off*

{/slide}

4♠ /♣ /♦ ! = [[silny](#) [Splinter](#)]

4♠ = z 5+♠ 0-6 PC

{jcomments on}

2♠