

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

Splinterem nazywamy zaliczowanie nowego koloru z podwójnym (zwykle) przeskokiem. Odzywka ta wskazuje krótkość w licytowanym kolorze i uzgadnia kolor partnera z fitem 4+.

Splinter, co do zasady, jest sugestią aspiracji szlemikowych (zapewnia pełny bilans do dogranej). Tutaj opiszemy też jeszcze słabszą wersję, której celem jest osiągnięcie dogranej.

* * * * *

W przypadku, gdy *Splinter* trafia do wyłączenia, wygranie szlemika może umożliwić połączona siła rąk już od 26 PC, a przeciętnie będzie to około 28 PC.

Dla siły otwarcia ze strefy 12–14 PC siła *Splintera* dająca szansę na szlemika waha się więc w okolicach 15 PC (14-16 PC).

Dla siły otwarcia ze strefy 15–17 PC siła *Splintera* waha się w okolicach 12 PC (11-13 PC).

Powszechnie stosowane są dwa *Splintery* - silny (z siłą 14-16 PC) i słaby (z siłą 11-13 PC).

Dla naszych potrzeb ograniczymy jednak ten rozrzut. Dla rąk w sile 14+PC, także z krótkością, wykorzystamy pomysł na forsujące 2BA, a konkretnie udoskonaloną wersję tej konwencji pn. "Ostatnie 2BA". Dzięki temu podzielimy siłę *Splinterów*, o których mowa, na 10/11 PC i 12/13 PC, co daje nam już bardzo przyzwoitą precyzję.

Przy silnym *Splinterze* krótkość wskazujemy bezpośrednio, w słabym *Splinterze* krótkość sygnalizujemy w pierwszym okrażeniu ogólnie, i tak np.:

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

1 $\square$ – 4 $\square$ / $\square$! = silny *Splinter* (12/13 PC i odpowiednio: krótkość $\square$ / $\square$)

1 $\square$ – 3BA! = silny *Splinter* – krótkość $\square$

1 $\square$ – 3 $\square$! = słaby *Splinter* (10/11 PC); nieznana krótkość; Otwierający może zapytać o krótkość licytując 3BA!

1 $\square$ – 3BA! = słaby *Splinter*; Otwierający z bardzo silną ręką może zapytać o nią przez 4 $\square$! (odpowiedź 4 $\square$ oznacza krótkość $\square$), a ze słabszą ręką zalicytować od razu 4 $\square$.

Jeżeli *Splinter* oparty na słabszym przedziale (10/11 PC) trafi na słabe otwarcie (12-14 PC) poszukiwanie szlemika obarczone jest z reguły zbyt dużym ryzykiem.

Wtedy, w zasadzie z założenia, licytujemy końcówkę, wyrażając brak zainteresowania dalszą wymianą informacji, która bardziej może się przydać przeciwnikom niż nam.

Inaczej jest w przypadku silnego *Splintera*. Tutaj wyłączenie może dawać szansę na grę premiową. Zobaczmy na przykładach, jak te ustalenia mogą działać.

{xtypo_feed} [Przykład](#) - 10 lipca 2011 - **silny Splinter**

Wyłączenie to duży potencjał. Nawet minimum siły daje szansę na grę premiową.{/xtypo_feed}

{xtypo_feed} [Przykład](#) - 14 maja 2012 - **Splinter naprawdę silny**

Bardzo porządna ręka.{/xtypo_feed}

{xtypo_feed} [Przykład](#) - 14 maja 2012 - **Splinter nieco słabszy**

Jak widać roboty na BBO nie licytują tylko silnych splinterów, mogą być nieco słabsze.{/xtypo_feed}

{xtypo_feed} [Przykład](#) - 16 listopada 2012 - **dalsze okrążenia**

Splintera można dać nie tylko jako odpowiedź na pierwszą odzywkę partnera. Można go zalicytować i w dalszych okrążeniach licytacji. {/xtypo_feed}

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

Do systemu WuJ włączamy *Splintera* w wersji bardzo słabej, określanej też mianem Mini (u nas Duo - [więcej...](#)). Pozwala on osiągnąć dograną, jeśli

krótkość trafia do wyłączenia i odpowiednio silnej ręki Otwierającego.

Odpowiadający sprzedaje krótkość z siłą 8/9 PC. Po otwarciu na 3 ręce zalecana jest większa ostrożność, gdyż partner może być słabszy, warto więc przyjąć limit odpowiedzi na poziomie 9/10 PC; oczywiście odpowiednio ulega obniżeniu granica pozytywnej reakcji na inwit ze strony Otwierającego.

W wersji przyjętej w systemie WuJ stosujemy metodę bezpośrednią wskazywania krótkości, z tym, że wskazany kolor może mieścić też rękę 13+PC na licytowanym longerze. Odzywka Odpowiadającego ma więc dwa znaczenia - krótkość lub longer w licytowanym kolorze.

Otwierający ze słabą ręką (11-13 PC) wraca na swój kolor, a z silniejszą ręką, z którą przyjmuje inwit, może zalicytować 2/3BA lub 4 w kolorze zgłoszonym przez partnera, jeśli ma wartość w zalicytowanym przez niego kolorze (ale na poziomie niższym od swojego!) - na wypadek, gdyby partner posiadał jednak kolor 6+.

Z ręką pośrednią 14/15 PC Otwierający może zalicytować cokolwiek innego, co pomoże partnerowi podjąć decyzję, czy grać końcówkę, czy poprzestać na 3 w uzgodnionym kolorze.

A oto podsumowanie, jak wszystkie trzy *Splintery* możemy wmontować w nasz system.

Po otwarciu 1 $\square$:

2 $\square$! = 8/9 PC i krótkość $\square$, albo 6+ $\square$ na 13+PC, [*Duo-Splinter*]

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

2BA! = 14/15 PC, jakieś wartości (wysoki honor) w ♠, nie zachęca więc do 4.♠

3♠/♥! = jakieś wartości, 14/15 PC, zachęcające

3♠ = 12/13 PC - powrót na kolor uzgodniony, nic nie mówi o ♠, *signoff*

3♠ = przyjęcie inwitu z 16/17 PC, choć wartość w ♠

"dobre" wartości to A lub D - pierwszy jeśli trafia do singletona, drugi nie ma wielkiej wartości do krótkości ale wiele znaczy trafiając do koloru partnera

3BA = 16/17 PC dobre wartości w ♠, „mogę grać 3 BA”

4♠ = przyjęcie inwitu, przy pełnym wyłączeniu (bloki/fit w ♠) już z 14+PC

2BA! = *"Ostatnie 2BA"*, 14+PC z fitem, przejmujemy inicjatywę

3♠/♥! = krótkość ♠/♥ albo 6+w licytowanym na 13+PC [*Duo-Splinter*]

3♠! = jakaś krótkość, fit ♠, 10/11 PC

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

3BA! = @ pytanie

4 / / ! = krótkość / albo (4), siła 10/11 PC

4 = brak zainteresowania wyższym kontraktem, do gry

3BA/4 / ! = krótkość / albo (3BA), siła 12/13 PC

* * * * *

Po otwarciu 1 :

2BA! = "Ostatnie 2BA", 14+PC z fitem, przejmujemy inicjatywę

3 / / ! = 8/9 PC i licytowana krótkość lub 6+ / / w sile 13+PC, [*Duo-Splinter*]

3 / ! = jakieś wartości, 14/15 PC, zachęcające

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

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

3BA! = 16/17 PC dobre wartości w ♠, „mogę grać 3 BA”

4♠/♥/♦! = siła przesądzająca końcówkę (15-17 PC) i wartość w kolorze partnera

4♠ = 14-17 PC bez wartości w kolorze partnera (wyłączenie)

3BA! = jakaś krótkość, fit ♠, 10/11 PC

4♠! = @ pytanie

4♠/♥/♦! = krótkość ♠/♥ albo ♠ (4♠), siła 10/11 PC

4♠ = brak zainteresowania wyższym kontraktem, do gry

4♠/♥/♦! = krótkość ♠/♥/♦, siła 12/13 PC

* * * * *

{accesstext mode="level" level="registered"} ||

Splinter kombinowany

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

Odmiana wywoływania kombinowanego. Po uprzednim PASie, zaliczowanie odzywki bezpośrednio wyższej od dwa w kolor otwarcia bezpośrednio po naturalnym otwarciu 1♣/♠ na 3. i 4. ręce oznacza krótkość i siłę inwitującą.

Pytaniem o krótkość jest odzywka relay, na co zaliczowanie 3 w kolor otwarcia jest zgłoszeniem krótkości w kolorze najdalszym.

Licytacja po otwarciu 1♣

(pas)	pas	pas	1♣
pas	2	BA	!
pas	?		

3♣/♠/♥ ! = odpowiednio krótkość w ♣/♠/♥

Licytacja po 1♠

(pas)	pas	pas	1
pas	2	♠	!
pas	?		

3♣/♥/♦ ! = naturalnie, krótkość w ♣/♥/♦

Splinter

Wpisany przez januus

czwartek, 05 maja 2011 18:35 - Poprawiony wtorek, 17 czerwca 2014 14:15

UWAGA:

Nie wydaje się to mieć większego sensu wobec możliwości podlimitowego otwarcia na 3 i 4 ręki. Wtedy obowiązkowo stosujemy Drury!

{/accesstext}

{jcomments on}