

Po otwarciu 1 w kolor, odpowiedzi *one over one* i rebidzie Otwierającego na wysokości jednego stosujemy konwencję **Magister** (znaną także **PR** pod nazwą **PR**

O al
bo

gadżet

2

□, a w anglojęzycznej wersji

2□ checkback

). Polega ona na tym, że rebid

Odpowiadającego

2□

!

jest sztuczny (ale wyłącznie gdy uprzednio nie spasował!) i obiecuje:

1/ rękę co najmniej inwitującą (10-12 PC) z 5+ kolorem odpowiedzi, albo

2/ rękę przesądzającą dograną (13+PC), albo

3/ własny kolor □, *signoff*.

Uwagi do wersji Magistra dostosowanej do systemu WuJ:

1. Rebidy **Otwierającego** - 1□ lub 1BA określają już limit siły na 12-14 PC (w niektórych systemach 1□ może być silniejszy).

2. Ze względu na wariant /3/, odpowiedzi na 2□ ! winny się w zasadzie mieścić w zakresie 3□.

3. Ręka **Otwierającego** 1□ po rebidzie 1□ nie zawiera 5.□ (wtedy dałby otwarcie 2□ - Precision).

4. Rebid Odpowiadającego - 3□, powinien być silniejszy niż wariant /3/, w zasadzie inwit do 3BA na tym kolorze.

{xtypo_rounded_right1}2□ ! = słabe, bez 3-fitu

uzgodnienie = min. 3-fit

2 inny ! = max. 3-fit

2BA = max. bez 3-fitu

wyższe = siła i skład

{/xtypo_rounded_right1}

Dalsza licytacja **Otwierającego**:

2♠! = słabe, w zasadzie z 2. w kolorze odpowiedzi partnera, układ zrównoważony
2 w kolorze odpowiedzi = minimum siły, 3 karty w kolorze (do wariantu 1 - domniemanej 5.)
2 w drugi starszy = maksimum siły, 3 karty w kolorze odpowiedzi
2BA = góra siły, bez 3-fitu w kolorze partnera, skład zrównoważony
wyższe = składy bardziej niezrównoważone, silniejsze (14 PC)

Po każdym otwarciu licytacja może przebiegać z pewnymi odchyleniami od tego modelu.

Po otwarciu 1♠

	1♠	pas	1
1♠/1BA	pas	2♠	!
?			

2♠! = słabe, z 2. w kolorze odpowiedzi partnera, układ zrównoważony (po 1BA również 5♠, np. 2-3-3-5)

{slide=...}

2♠ (powtórzenie koloru odpowiedzi) = z 5., karta inwitująca (10-12 PC), *sign-off*

2BA! = ręka z aspiracjami szlemikowymi, GF+

3♣ = słaba karta z kolorem ♣, do PASa

3♣ !♣ = ♣ do zagospodarowania..

3♣ (!) (powtórzenie koloru odpowiedzi) = z 6., karta inwitująca (10-12 PC)

3BA = 13-16 PC, do gry

{/slide}

2♣ (kolor partnera) = min., 3-fit ♣

2♣ (!) (powtórnie swój kolor) = 18+ na 4+♣, bez 3-fitu ♣ (brak Odwrotki)

2♣! (po rebidzie 1BA) = max. siły z 3-fitem ♣

{slide=...}

- Otwierając może mieć słabą 5♣ lub coś w rodzaju 4-2-4-4 lub 4-x-(x-5)

2BA! = z aspiracjami szlemikowymi / specjalne - "zalicytuj 3♣" (5+♣)

3 $\spadesuit$ = słaba karta z 5+ $\spadesuit$ i 4 $\clubsuit$?????

3 $\spadesuit$ = trzeba pokazać 4 $\clubsuit$, jeśli jest (np. 3-4-4-2)

3 $\spadesuit$ (!) = > 3BA bez 3-fitu $\spadesuit$

3 $\spadesuit$ = 3-fit $\spadesuit$

3BA = 5 $\spadesuit$ i 4 $\clubsuit$ (chcemy partnerowi przekazać coś wyjątkowego, bo nasze $\spadesuit$ go nie interesują)

4 $\clubsuit$ / $\spadesuit$ = *sign-off*,

{/slide}

2BA = góra siły (14 PC), bez 3-fitu $\spadesuit$, skład zrównoważony

{slide=...}

- po licytacji 1 $\spadesuit$ - 1 $\spadesuit$ - 1 $\spadesuit$ skład 4-2-3-4

- po licytacji 1 $\spadesuit$ - 1 $\spadesuit$ - 1BA skład 2-(3/4)-(2/3)-(3/4)

{/slide}

3 $\heartsuit$ = j.w., góra siły, bez 3-fitu w kolorze partnera, 5 $\heartsuit$

- ponieważ otwieramy *Precision* więc bez 4. starszej, logicznie gorsza ręka niż na 2BA

3 $\heartsuit$ (po rebidzie 1 $\heartsuit$) = góra siły (14 PC), z 3-fitem $\heartsuit$, skład zrównoważony

* * * * *

Po otwarciu 1 $\heartsuit$ i odpowiedzi 1 $\heartsuit$

	1 $\heartsuit$	pas	1
1BA	pas	2 $\heartsuit$	!
?			

2 $\heartsuit$! = słabe, z 2 $\heartsuit$, układ zrównoważony (również z 5 $\heartsuit$, np. 2-3-3-5)

{slide=...}

PAS = 5+ $\heartsuit$, do gry

2 $\heartsuit$ = 5 $\heartsuit$ i 4 $\heartsuit$, F1

Magister

Wpisany przez januus

sobota, 09 lipca 2011 14:04 - Poprawiony niedziela, 27 sierpnia 2017 22:24

- ze słabszą ręką Odpowiadający zaliczytuje bezpośrednio 2₊ zamiast 2₋

2₊ = z 5.₊, *sign-off*

2BA! = ręka z aspiracjami szlemikowymi, może być z 4.₊, GF+ ????

/ magisterinżynier??????

3₋ = słaba karta z kolorem ₋, do PASa ???????

3₊ !₊ =₊ do zagospodarowania..

3₊ = 5.₊ i 5.₊

3₊ = z 6.₊, karta inwitująca (10-12 PC)

3BA = 13-16 PC, do gry

{/slide}

2₊ = 4.₊ i 3-fit ₊

{slide=...}

2 $\spadesuit$ = 5. $\spadesuit$ i brak 4-fitu $\spadesuit$

{/slide}

2 $\clubsuit$ = minimum siły i 3. $\clubsuit$

2BA = góra siły, bez 3-fitu w kolorze partnera i bez 4. $\clubsuit$, coś w rodzaju 2-3-3-5 lub 2-2-4-5

3 $\clubsuit$ = j.w., góra siły, bez 3-fitu w kolorze partnera, 5. $\clubsuit$

- ponieważ otwieramy *Precision* więc bez 4. starszej, logicznie gorsza ręka niż na 2BA

XX

* * * * *

{xtypo_feed} [Przykład](#) - 18 lipca 2011 - inwit
Przy okazji ładny przykład wistuu... {/xtypo_feed}

Magister

Wpisany przez januus

sobota, 09 lipca 2011 14:04 - Poprawiony niedziela, 27 sierpnia 2017 22:24

* * * * *

Po każdej z odpowiedzi do wys. 2 zaliczowanie przez Odpowiadającego 2BA! ma specjalne znaczenie -

konwencja ta jest znana pod nazwą

Magister inżynier

.
2BA! oznacza mianowicie, że Odpowiadający ma longer $\square$, ale nie precyzuje siły. Otwierający jest obowiązany zaliczować 3 $\square$.

1 $\square$

pas

1

$\square$

1 $\square$ /BA

pas

2 $\square$

!

2

$\square$

/

$\square$

/ $\square$

3 $\square$

pas

?

PAS = 6-9 PC, 6. $\square$ i licytowana w poprzednim okrążeniu 4. starsza

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! (nowy kolor) = 10/11 PC, 6. $\square$, 4 w kolorze odpowiedzi i krótkość w licytowanym kolorze

3 $\square$ / $\square$! (powtórzenie koloru odpowiedzi) = 10/11 PC, 5. $\square$ i 5. licytowana, GF

3BA = 5+ $\square$ w sile przesądzającej końcówkę.

Po otwarciu 1 $\square$

1

♠

pas

1

1♠/BA

pas

2♠

!

?

2♠! = z 2. w kolorze odpowiedzi partnera, układ zrównoważony, może być 5.♠

{slide=...}

2♠/♠ (powtórzenie koloru odpowiedzi) = z 5., karta inwitująca (10-12 PC), *sign-off*

2BA! = ręka z aspiracjami szlemikowymi

3♠ = słaba karta z kolorem ♠, do PASa

3♠/♠ (powtórzenie koloru odpowiedzi) = z 6., karta inwitująca (10-12 PC)

3BA = 13-16 PC

{/slide}

2♠/♠ (kolor partnera) = min. siły, 3 karty w kolorze odpowiedzi

2♠! (po odpowiedzi 1♠) = maks. siły, 3 karty w kolorze odpowiedzi (♠) nie obiecuje 4♠

2♠ (po odpowiedzi 1♠) = maksimum siły, 3 karty w kolorze odpowiedzi (♠)

{slide=...}

2BA! = z aspiracjami szlemikowymi

3♠ (powtarzamy ♠) = *sign-off*, słaba karta z kolorem ♠

{iACL type=userid 62}3♠ = szlemikowe uzgodnienie koloru partnera**{/iACL}**

3BA = *sign-off*

4♠/♠ = *sign-off*

{/slide}

2BA = góra siły, bez 3-fitu w kolorze partnera, skład zrównoważony

{slide=...}

po licytacji 1♠-1♠-1♠ skład 4-(1/2)-(4/5)-(2/4)

po licytacji 1 $\heartsuit$ - 1 $\heartsuit$ - 1BA skład 2-(3-4)-(2-3)-(3-4)

{/slide}

3 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ - 4. $\heartsuit$, krótkość w kolorze partnera, 16/17 PC, bo ze słabszą ręką otwieramy 2 $\heartsuit$

{slide=...}

- z tą siłą i składem otwieramy 2 $\heartsuit$ w systemach WuJ i Traser, więc warto przeznaczyć tą odzywkę na odwrotny układ 4. $\heartsuit$ - 5. $\heartsuit$

{/slide}

3 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$, krótkość w kolorze partnera, słabe

3BA = silne, krótkość w kolorze partnera, układ zły do otwarcia 1BA, np. 4-1-4-4

Po otwarciu 1 $\heartsuit$

1	$\heartsuit$	pas	1
1BA	pas	2 $\heartsuit$	!

?

2♠! = słabe, z 2.♠, układ zrównoważony

{slide=...}

2♠ (słabe uzgodnienie) = *sign-off*

2♠ (kolor odpowiedzi) = z kartą inwitującą (10-12 PC) z 5.♠

2BA = ręka z aspiracjami szlemikowymi

3♠ = słaba karta z kolorem ♠, do PASa

{/slide}

2♠ (powtórzenie koloru otwarcia) = słabe, 3-fit ♠,

2♠ (kolor partnera) = góra otwarcia, 3-fit ♠

{slide=...}

2BA! = wskazuje aspiracje szlemikowe i jest pytaniem o młodszą 4.

3 $\square$ = słaba karta z kolorem $\square$, *sign-off*

{/slide}

2BA = 14(13) PC, 3+ $\square$, krótkość w kolorze partnera

{jcomments on}