

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

Otwarcie 2pik - Traser obiecuje 5/6. . Dajemy je w sile podlimitowej. Ma typowo zaporowy charakter.

Generalnie ma ono dwa znaczenia:

- 1) dwukolorówka 5+ z 4+ (z lub licytujemy 2)
- 2) 6, możliwa 4 lub

Na trzeciej ręce, przed partią, można tak otworzyć z 5. bez 4. (ale 3. raczej warto już mieć).

Otwarcie jest na tyle precyzyjne, że ze słabą ręką nie musimy pytać o skład - możemy sPASować lub zalicytować blokująco, czasem także do domniemanego koloru Otwierającego.

Jeśli lubimy standaryzację - a ma ona niewątpliwie ma swoje zalety - możemy licytować według tych samych zasad, jak po otwarciu 2.

Pytamy (2BA) z ręką już w sile inwitu do dogranej.

(pas)	2		!
pas			
?			

2BA! = pytanie, nic nie mówi o składzie, w zasadzie INV+

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

{slide= ...}

{tab=wszystkie}

Odpowiedzi Otwierającego nie przekraczają 3BA

3□ ! = słabe 5.□ i 4.□

3□ = ładne 5.□ i 4.□

3□ ! = słaba 6.□ , możliwa 4. z boku, także 4.□

3□ (!) = ładna 6.□ z 4.□

3BA(!) = ładna 6.□ bez 4.□

{tab=dalej po 3□}

3□ = słabe 5.□ i 4.□

3□ ! = pytanie o krótkość, uzgadnia □ (dłuższy)

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

3♠ ! = singiel ♠

3♠ ! =singiel ♠

3BA = 5-2-4-2

4♠ ! = renons ♠

4♠ ! = renons ♠

3♠ ! = pytanie o krótkość, uzgadnia ♠

3♠ ! = singiel ♠

3BA = 5-2-4-2

4♠ ! = singiel ♠

4♠ ! = renons ♠

4♠ ! = renons ♠

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

3 $\heartsuit$ = do gry (*Otwierający jest słaby*)

{tab=dalej po 3 $\heartsuit$ }

3 $\heartsuit$! = ładne 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$

- po tej odpowiedzi (*siła*) licytacja jest sforsowana do dogranej

3 $\heartsuit$! = pytanie o krótkość, uzgadnia $\heartsuit$ (dłuższy)

3 $\heartsuit$! = singiel $\heartsuit$

3BA = 2-5-2-4

4 $\heartsuit$! = singiel $\heartsuit$

4 $\heartsuit$! = renons $\heartsuit$

4 $\heartsuit$! = renons $\heartsuit$

3 $\heartsuit$! = pytanie o krótkość, uzgadnia $\heartsuit$

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

- *jest siła, więc to nie może być słabe uzgodnienie* ♠ ♠

3BA = 2-5-2-4

4♠ ! = singiel ♠

4♠ ! = singiel ♠

4♠ ! = renons ♠

4♠ ! = renons ♠

3BA = do gry

{tab=dalej po 3♠}

3♠ ! = słaba 6.♠ , możliwa 4. z boku, także 4.♠

3♠ /BA = do gry

4♠ /♠ ! = *cue-bid*

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

4₀ (!) = do koloru - "z 4₀ PASuj, w innym razie przenieś na 4₀ "

{/tabs}

{/slide}

3₀ = 6₀ , *sign-off*

3₀ (!) = słabe do koloru, NF

{slide= ...}

- *bezpieczne o tyle, że jeśli Otwierający nie ma 4₀ , to musi mieć 6₀*

- *możemy tak zalicytować z fitami w czerwonych*

PAS = 5₀ z 4₀

3₀ = 6₀ i 4₀

3₀ = 6₀ bez 4₀

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

{/slide}

3 $\square$ = własny kolor 6+ $\square$, INV

3 $\square$ = blok

3BA = do gry

{xtypo_sticky}Po 2BA odpowiedzi na kolejne pytanie o krótkość przy układzie 5-4 skonstruowane są według schematu opartego na następujących zasadach:

- 1) relay uzgadnia kolor dłuższy, dalsza odzywka uzgadnia teoretycznie krótszy
 - 2) odpowiada się 3BA bez krótkości,
 - 2) pierwsze dwa szczeble odpowiedzi informują o singetonie, drugie dwa o renonsie,
 - 3) tam, gdzie to możliwe, krótkość (singiel lub renons) pokazujemy bezpośrednio; jeśli dwie odpowiedzi wypadają w kolory Otwierającego, niższa wskazuje kolor niższy rangą.
- {/xtypo_sticky}**
-

* * * * *

Jak widzieliśmy, łatwo ustawić licytację podobną do tej po Otwarcu 2 $\square$. Przynajmniej nie obciąża to zbyt pamięci. Sądzę jednak, że warto spróbować trochę innej filozofii, bo $\square$ dają przecież inne możliwości.

Oto wersja bardziej zaawansowana, można rzec "Premium". Jej niewątpliwą zaletą jest możliwość wejścia nieforsując z każdym longerem własnym.

(pas)	2	$\square$	! $\square$
pas			
?			

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

2BA! = wieloznaczne, F1

{slide= ...}

{tab=zakres}

Tak licytujemy:

- *ze słabymi rękami i swoim longerem*

- *z silną dwukolorówką w ♠ i ♠ (inne niż domyślnie powinien mieć partner)*

- *inwit z fitem ♠*

{tab=3 }

3! = do koloru

PAS = "mam dobre ♠ i chcę to grać", słabe

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

3 $\square$ / $\square$ = "mam dobre $\square$ / $\square$ i chcę to grać", słabe

3 $\square$ = inwit z fitem $\square$, INV

3BA! = silna ręka dwukolorowa z $\square$ i $\square$, krótkość $\square$

- *dodane na okrasę, można też wymyślić coś innego*

{/tabs}

{/slide}

3 $\square$ (!) = pytanie, prawie wszystko możliwe, także silny własny longer, F1

{slide= ...}

{tab=zakres}

Łatwiej powiedzieć, czego nie mamy:

- *słabej ręki jednonokolorowej (2BA)*

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

- słabej ręki z fitami w czerwonych (3)

- słabej ręki z fitem (3)

- 3+fitu w sile inwitu (3)

{tab=odpowiedzi}

3 = słabe 5 i 4

3 = słabe 6 i 4

3 = słabe 6, monokolor

3BA(!) = ładne 5 i 4

4 = ładne 6 i 4

4 = ładne 6, monokolor

{tab=po 3}

3 = słabe 5 i 4

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

3♠! = pytanie o rozkład w kolorach bocznych, w zasadzie przesądza grę kolorową

3♠! = 5-2-4-2

- celowo zamienione z 3BA, które lepiej ustawia licytację

PAS = wchodzi w rachubę

3BA = do gry

3BA! = singiel ♠

4♠! = singiel ♠

4♠! = renons ♠

4♠! = renons ♠

3♠/BA = do gry

Otwarcie 2pik - Traser

Wpisany przez januus

poniedziałek, 23 grudnia 2013 13:20 - Poprawiony piątek, 27 grudnia 2013 21:13

{/tabs}{/slide}

3₁ (!) = do koloru z fitem ₁, NF

{slide= ...}

- *tak szukamy szans w kolorach czerwonych*

3₁ = 6.₁ i 4.₁

{/slide}

3₁ = 6+₁ bez fitu ₁, INV

3₁ = blok

3BA/4₁ = do gry

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

{jcomments on}