

Otwarcie 1 $\heartsuit$ to tradycyjne 5+ $\heartsuit$ na 12(11)-17 PC, ale w tej wersji z wieloma istotnymi zmianami, które dotyczą:

- dalszej licytacji po odpowiedzi 1BA;
- licytacji po odpowiedzi 2 $\heartsuit$ /3 $\heartsuit$, w tym [bezpieczne podniesienie](#),
- odpowiedzi 2BA,
- wprowadzeniu dwuznacznych przeskoków 3 $\heartsuit$ /4 $\heartsuit$ ([Duo-Splintery](#)),
- zmianie na konstruktywno-blokujące podniesienia 3 $\heartsuit$

* * * * *

Po odpowiedzi 2 $\heartsuit$ /3 $\heartsuit$ - w znaczeniu pozytywnym tej odzywki - siła 10+PC gwarantuje w zasadzie wygranie 2BA. Uzgodnianie koloru młodszego nie jest więc priorytetem.

Do priorytetów należy natomiast uzgodnienie koloru otwarcia albo $\heartsuit$, jeśli są na to szanse. W tym celu wprowadzamy możliwość odpowiedzi 2

$\heartsuit$

ze słabszymi rękami i 5+

$\heartsuit$

. Silniejsze ręce (10+PC) z 5.

$\heartsuit$

"wmontujemy" do 2

$\heartsuit$

, ale już z 4.

$\heartsuit$

będziemy je licytować przez seminaturalne 2 $\heartsuit$.

Otwierający zawsze musi liczyć się z tym, że partner odpowiadając 2 $\heartsuit$ /3 $\heartsuit$ jest słaby z licytowanym kolorem 6+. Zasadniczo, nie powinien więc przekraczać 3 w kolorze odpowiedzi. Rebid Otwierającego, podnoszący na 3 w tym kolorze, nie musi obiecywać wiele (nawet 2-fit), ale powinien gwarantować 9. lew, co nastąpi, jeżeli Odpowiadający ma fit $\heartsuit$ (Odpowiadający za licytował z

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

inwitującą

ręką z fitem, nawet w sile 8/9 PC). Jeśli Odpowiadający ma słaby longer młodszy, to i tak z założenia wylądujemy w 3 w tym kolorze.

1

pas

?

PAS = słabe, do 6 PC, także bez fitu

1BA! = 7-9 PC bez fitu w kolorze otwarcia, wyklucza 5+

{slide= ...}

{tab=...}

Przy sile 7-9 PC odpowiedź może być z 5, np 1-3-(4-5), 2-3-(3-5), ale też np. 2-4-(3-4).

Z 6+ licytujemy 2 z zamiarem powtórzenia tego koloru.

Do rebidu Otwierającego wprowadzamy podział na trzy strefy siły:

- do 13 PC - PAS, 2
- 14/15 PC - PAS/2
- 16/17 PC - 2BA i wyższe.

Z tych rebidów tylko 2 nie obiecuje 4. w licytowanym kolorze, wtedy jednak Otwierający musi

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

mieć 4. .

Zwracam uwagę, że ze słabszą 4. (12/13 PC) Otwierający daje rebid 2. To wydaje się przeczyć logice. Rysujemy jednak tylko wtedy, gdy trafimy na 1-2-5-5 (z 6+ odpowiada się 2 /), co jest jednak bardzo mało prawdopodobne, ale nawet wówczas partner przeniesie na 2BA i z kolei sami wybierzemy coś do gry.

{tab=rebidy}

PAS = do 15 PC, zawsze bez 4. (!)

2. (!) = nie gwarantuje 4., 14/15 PC, nie wyklucza 4., F1

2. = 4+, 14/15 PC, nie wyklucza 4., F1

2. = 4., 12/13 PC

2. = do 15 PC, 6.

2BA = 16/17 PC, bez 4., ale możliwa 4. młodsza, INV

3. / (!) = 5. licytowana, 16/17 PC

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ na 16/17 PC, INV

3 $\heartsuit$ = 6+ $\heartsuit$ na 16/17 PC, INV

{tab=2 $\heartsuit$ }

Ta odzywka nie obiecuje $\heartsuit$, mieści wszystkie ręce w sile 14/15 PC bez 4+ $\heartsuit$, z którymi licytujemy 2 $\heartsuit$. Nie wyklucza 4.

$\heartsuit$

.

Możliwe 6. $\heartsuit$

Uwaga: możliwa 4. $\heartsuit$ w sile 15/16 PC

2 $\heartsuit$ (!) = 14-17 PC, F1

2 $\heartsuit$ (!) = 5. $\heartsuit$, NF

- z 6+ $\heartsuit$ odpowiemy 2 $\heartsuit$

PAS = do gry

2 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$ i krótkość $\heartsuit$, 14/15 NF

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2♠ = 6♠

2BA! = 5♠ i 4♠, 16/17 PC

- *niezależnie od tego, czy partner ma 4♠ to jest inwit*

2♠ = 4♠, NF

2♠ = 2♠, NF

- *skoro Odpowiadający nie zalicytował 2♠/♠ to powinno gwarantować 4♠ (!), czyli 2-3-4-4*

2BA! = zostało praktycznie tylko 1-3-(4-5) i więcej niż minimum siły, NF

PAS/3♠/♠/♠ = do gry

3♠/♠ = 6+♠/♠, INV do 3BA

3♠ = 6+♠, INV

3♠ = fit ♠, wariant /2/, INV

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3BA/4 $\heartsuit$ = do gry

{tab=2 $\heartsuit$ }

2 $\heartsuit$ = 4+ $\heartsuit$, teoretycznie możliwe 4. $\heartsuit$ (5-4-4-0), 14/15 PC

PAS = oczywiste

2 $\heartsuit$ = próba uzgodnienia 5. $\heartsuit$, *sign-off*

2 $\heartsuit$ = 2. $\heartsuit$, do gry

2BA! = 4. $\heartsuit$, *sign-off*

- np. 1-4-3-5 lub 1-4-2-4

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = *sign-off*

3 $\heartsuit$ (!) = fit $\heartsuit$ bez 4. $\heartsuit$, INV do 3BA, ale niepewne $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 4-fit $\heartsuit$ bez 4. $\heartsuit$, INV do 3BA, ale niepewne $\heartsuit$

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

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

{tab=2 $\square$ }

2 $\square$ = 12/13 PC, próba uzgodnienia 4. $\square$

PAS = z krótkością $\square$ i z małą siłą, nawet z 3. $\square$

2 $\square$ = do gry, nawet z 2. $\square$

2BA = konstruktywny negat 10/11 PC, INV

3 $\square$ / $\square$ = słabość, w zasadzie 6+ licytowana

3 $\square$ = 4. $\square$, INV

{tab=2 $\square$ }

2 $\square$ = 6. $\square$ do 15 PC, NF

PAS = oczywiste

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2BA! = 8/9 PC z 2-fitem $\heartsuit$, pytanie o krótkość, INV

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = licytowana krótkość

3 $\heartsuit$ = bez krótkości

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = renons $\heartsuit$, 5 licytowana, w zasadzie 0-4-(4-5), do gry

{/tabs}{/slide}

2 $\heartsuit$! = 1) 4+ $\heartsuit$, może być z fitem $\heartsuit$ lub z 4. $\heartsuit$, 10+PC
2) 6+ $\heartsuit$, słabe.
3) z fitem $\heartsuit$ bez 4+ $\heartsuit$, 8+PC

{slide= ...}{tab=...}

Z wariantem /2/ Odpowiadający powtórzy 3 $\heartsuit$.

Z uwagi na obecność tego wariantu nawet silne ręce Otwierającego nie muszą forsować do dogranej.

{tab=rebody}

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2♠! = 1) 5♠ bez 4♠, 12/13 PC - *ręka minimalna*

2) 6♠ 14/15 PC

♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ 35♠ z krótkością ♠ bez 4♠, 14/15 PC

2♠ = 4(5)♠, nie precyzuje siły, F1

2♠ = 6♠, 12/13 PC, NF

2BA = bez 4♠, 16/17 PC

3♠ = 5♠ na 14/15 PC, do słabego wariantu nawet z 2+♠, wyklucza 4♠, NF

3♠ = 6♠, 16/17 PC, NF

{tab=2♠}

2♠! = 1) 5♠ bez 4♠, 12/13 PC - *ręka minimalna*

2) 6♠ 14/15 PC

♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ 35♠ z krótkością ♠ bez 4♠, 14/15 PC

2♠ (!) ® = przejściowe, prosi o sprecyzowanie wariantu

- *prawdopodobnie z 4♠, ale to nie ma już znaczenia*

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2♠ = słaba ręka (wariant /1/), do gry

2BA = silniejsza ręka (14/15 PC) z krótkością ♠ i bez 4♠ (wariant /3/), GF

- *praktycznie 5-3-4-1♠*

3♠ = 4+♠, 12/13 PC (wariant /1/)

- *z większą siłą podnieśliśmy odpowiedź na 3♠*

3♠ = 5♠ i 5♠ (wariant /3/)

- *jeszcze bardziej niezrównoważone niż 2BA*

3♠ = 6♠ i silniejsza ręka (wariant /2/), GF

2♠ = 2♠ i min. siły, do gry

- *np. 2-4-3-4*

{tab=2♠}

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2 $\heartsuit$ = 4(5). $\heartsuit$, nie precyzuje siły, F1

2 $\heartsuit$ = słaby fit, i min. siły, do gry

- np. 2-3-3-5, 2-3-4-4, także z 3-fitem do 10 PC

2BA! = bez 2-fitu $\heartsuit$, min. siła, NF

- np. 1-3-4-5

3 $\heartsuit$ = słabe 6+ $\heartsuit$, do gry

3 $\heartsuit$! (4. kolor) = sztucznie uzgadnia $\heartsuit$, IS

- *gdybyśmy mieli tak silną rękę z fitem $\heartsuit$ to powiemy 2BA*

3 $\heartsuit$ = najslabsze

3 $\heartsuit$ /4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = *cue-bidy*

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\square$ = 4. $\square$, INV

3 $\square$ = 3-fit, ok. 11/12 PC, INV

{tab=2 $\square$ }

2 $\square$ = 6. $\square$, 12/13 PC, *sign-off*

2BA = bez 2-fitu $\square$, min. siła, do gry

3 $\square$ = słabe 6+ $\square$, do gry

{tab=2BA}

2BA = 5. $\square$ bez 4. $\square$, 16/17 PC

3 $\square$ = słaby wariant

3 $\square$ / $\square$ = b. dobry longer $\square$, IS

3 $\square$ = słabe uzgodnienie z 2. $\square$, wariant /2/, do gry

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3BA/4♣ = do gry

{tab=3♣}

3♣ = 5♣ na 14/15 PC, do słabego wariantu nawet z 2+♣, bez 4♣, NF

PAS = słabe na ♠

3♣ = naturalne, GF+

3♣! = sztuczne bez fitu ♠, zatem na ♠, IS

- za dobra ręka na 3BA, np. coś w rodzaju 2-4-3-5

3♣ (!) = 3+fit ♣

3BA = 2-fit ♠ bez 4♣, coś w rodzaju 5-3-3-2

3♣ = 3-fit, min. ręka 8/9 PC, INV

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3BA/4 = lepsza ręka

{tab=3 }

3 = 6. , 16/17 PC

- z *takimi nadwyżkami możemy sobie pozwolić na ominięcie 3*

{/tabs}{/slide}

{xtypo_rounded_right2}2 to w "pierwszym czytaniu" transfer na {/xtypo_rounded_right2}

2 (!) = 1) 4+ , może być z fitem , 10+PC

2) 6+ , słabe

3) 5+ , 10+PC

{slide=...}

{tab=...}

2 (!) = domniemanie 5. i słabe uzgodnienie - 3(4)-fit na 12/13 PC

2 = 5+ bez 3. , 12/13 PC

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2BA(!) = 5+ $\square$ z krótkością $\square$ na 14/15 PC albo 5. $\square$ na 16/17 PC

3 $\square$ = 4+ $\square$ bez fitu $\square$, 14/15, GF

3 $\square$ = do wariantu /2/ - 5. $\square$ na 14/15 PC, nie wyklucza 3/4. $\square$, NF

3 $\square$ = 6+ $\square$ i 3/4. $\square$, 16/17 PC

3 $\square$ = 6+ $\square$ bez 3. $\square$, 16/17 PC

- czy wiemy gdzie na 14/15 PC są: 5-4-1-3, 6-3-1-3 ?

{tab=2 $\square$ }

- w pierwszej kolejności Otwierający licytuje do wariantu /3/

2 $\square$ = 3(4)-fit $\square$, 12/13 PC

PAS = wariant /3/ bez fitu $\square$ i bez nadwyżek

2 $\square$ = słaby fit $\square$, 10(11) PC, do gry

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

2BA = bez 4/5. i bez 3-fitu , NF

- gwarantuje 5+ , np. 2-3-5-3 lub 2-3-6-3

PAS/3 = wybór miana do gry

3 = 6.

3! = silny na , nie wyklucza 4. , GF+

3 = 4.

3 = 6.

3BA = bez fitu

4! = dobry fit , *cue-bid*

4/! = dobry fit , bez wartości w , *cue-bid*

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\square$ = 6+ $\square$, słabe, do gry

3 $\square$ = 5. $\square$, INV

3 $\square$ = 3-fit $\square$, INV

- *nic nie mówi o $\square$, Odpowiadający może być na $\square$*

3BA = 4. $\square$ bez fitu $\square$, *sign-off*

4 $\square$ = 5+ $\square$, do gry

{tab=2 $\square$ }

- *tutaj nie mamy miejsca na sprzedanie 6.*

2 $\square$ = 5+ $\square$ bez 3. $\square$, negat 12/13 PC

PAS/3 $\square$ = słabe, do gry

2BA = *sign-ff*

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

$3\blacksquare = 6+\blacksquare$

$3\blacksquare = 5+\blacksquare$ i $4+\blacksquare$

$3\blacksquare = 6+\blacksquare$, F1

$3\blacksquare = \text{fit } \blacksquare$, INV

$3BA/4\blacksquare = \text{do gry}$

{tab=2BA}

2BA = 1) $5+\blacksquare$ z krótkością $\blacksquare$ na 14/15 PC
2) $5.\blacksquare$ na 16/17 PC

$3\blacksquare ! = \text{przejściowe}$

$3\blacksquare ! = 5.\blacksquare$ i $3/4.\blacksquare$ na 16/17 PC

$3\blacksquare = 5.\blacksquare$ i $4+\blacksquare$ z krótkością $\blacksquare$ na 14/15 PC

- w zasadzie 5-4-1-3, 5-5-1-2 lub 5-5-0-3

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\clubsuit$ = 6+ $\clubsuit$ na 14/15 PC - wariant /1/

3BA = 5. $\clubsuit$ bez 3. $\clubsuit$, 16/17 PC - wariant /2/

3 $\clubsuit$ = słaby na $\clubsuit$

3 $\clubsuit$ = 5+ $\clubsuit$ na 10/11 PC, GF

3 $\clubsuit$ = fit $\clubsuit$, INV (8/9 PC)

{tab=3 $\clubsuit$ }

3 $\clubsuit$ = 4+ $\clubsuit$, z krótkością $\clubsuit$, 14/15 PC

- coś w rodzaju 5-4-0-4, 5-3-1-4 lub 5-2-1-5

{tab=3 $\clubsuit$ }

- Otwierający licytuje do wariantu /2/

3 $\clubsuit$ = 5. $\clubsuit$ na 14/15 PC, fit $\clubsuit$, nie wyklucza 3/4. $\clubsuit$, NF

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\heartsuit$ = 4+ $\heartsuit$, 10+PC, F1

3 $\heartsuit$ (!) = 3. $\heartsuit$, wariant /1/ lub /3/

- to nie może być 6. $\heartsuit$, bo Otwierający dałby rebid 2BA!; szczególna odzywka niesie szczególne przesłanie - w tym przypadku jest to 3-fit $\heartsuit$

3BA = brak fitu $\heartsuit$, *sign-off*

4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = *cue-bidy* z 4. $\heartsuit$

- można się umówić, że to zawsze *Splinter*

4 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$ ręce inne niż na 4 $\heartsuit$ / $\heartsuit$

3 $\heartsuit$ = 10(11) PC z fitem $\heartsuit$, NF

- coś w rodzaju 2-3-5-3

3BA = na $\heartsuit$ bez fitu $\heartsuit$, do gry

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

4♣ = fit ♣, do gry

{tab=3♣}

- *wyda się, że z taką ręką warto podjąć ryzyko ominięcia bezpiecznego poziomu 3♣*

3♣ = 6+♣ i 3/4.♣, 16/17 PC

{tab=3♣}

3♣ = 6+♣ bez 3.♣, 16/17 PC

{/tabs}{/slide}

2♣ = 5+♣ bez fitu ♣, słabe, NF

{slide=...}

Warto przyjąć pewne ograniczenia, aby nie stracić z widoku własnej końcówki, np. 7-9 PC z 5.♣ lub nieco słabsze z dłuższym longerem

2♣ = 6+♣, propozycja, NF

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\square$ = 3/4-fit $\square$, INV

4 $\square$ = w zasadzie 4-fit $\square$, b.dobra siła

{/slide}

2 $\square$ = do 8 PC, *sign-off*

{slide= ...}

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

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

3 $\square$! = ® zainteresowanie

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! = odpowiednio licytowana krótkość (3 $\square$ = krótkość $\square$)

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

3 $\square$ = 6+ $\square$

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

{/slide}

2BA! = z 3+ i siłą 13+PC, GF [[Ostatnie](#) [2BA](#)] - **Uwaga!**

{slide= ...}{tab=...}

3 / / ! = średnia (14/15 PC) lub silna ręka (16/17 PC) z krótkością licytowaną albo słaba (11-13 PC) z renonsem

3 / / ! ® = pytanie

3/4 (kolor otwarcia) = **renons** w kolorze odpowiedzi, słaba ręka do 13 PC

- inne odpowiedzi szczeblami, z pominięciem koloru otwarcia

I°! = **singleton** w kolorze odpowiedzi, 14/15 PC

II°! = **renons** w kolorze odpowiedzi, 14/15 PC

III°! = **singleton** w kolorze odpowiedzi, 16/17 PC

IV°! = **renons** w kolorze odpowiedzi, 16/17 PC

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

- po wszystkich odpowiedziach następna odzywka typu relay to **Blackwood**

3♠ = ręka słaba, na (11)12/13 PC, z nieznanym **singletonem**

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

4♠ / ♠ / ♣ = bez krótkości, 16/17 PC z wartościami w licytowanym kolorze (2H)

4♠ = bez krótkości, do 13 PC, *sign-off*

{tab=3♠ }

3♠ ! = średnia (14/15 PC) lub silna ręka (16/17 PC) z krótkością ♠ albo słaba (11-13 PC) z renonsem

3♠ ! ® = pytanie

3♠ (I°) = **singleton** ♠, 14/15 PC

3♠ = **renons** ♠, słaba ręka do 13 PC

3BA! (II°) = **renons** ♠, 14/15 PC

4♠ ! (III°) = **singleton** ♠, 16/17 PC

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

4♠! (III°) = **renons** ♠, 16/17 PC

{tab=3♠}

3♠! = średnia (14/15 PC) lub silna ręka (16/17 PC) z krótkością ♠ albo słaba (11-13 PC) z renonsem

3♠! @ = pytanie

3♠ = **renons** ♠, słaba ręka do 13 PC

3BA (I°) = **singleton** ♠, 14/15 PC

4♠! (II°) = **renons** ♠, 14/15 PC

4♠! (III°) = **singleton** ♠, 16/17 PC

4♠! (IV°) = **renons** ♠, 16/17 PC

{tab=3♠}

3♠! = średnia (14/15 PC) lub silna ręka (16/17 PC) z krótkością ♠ albo słaba (11-13 PC) z renonsem

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3!® = pytanie

3BA (I°) = **singleton** , 14/15 PC

4! (II°) = **renons** , 14/15 PC

4! (III°) = **singleton** , 16/17 PC

4! (IV°) = **renons** , 16/17 PC

4 = **renons** , słaba ręka do 13 PC

{tab=3 }

3 = ręka słaba, na (11)12/13 PC, z nieznanym **singletonem**

3BA! = mocna ręka, pyta o kolor singletona

4/ /! = singleton

4/ /! = szukanie wyłączenia - "partnerze, jeśli w tym kolorze masz krótkość, odpowiadaj jak na **Blackwooda** , a jeśli nie, to wracaj na nasz kolor"

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

4♣ = powrót na kolor otwarcia

{/tabs}{/slide}

3♣ /♠ /♥ ! = 3/4-fit, (8)-9-(10) PC, krótkość licytowana albo licytowana 6+ w sile 13+PC [\[Duo-Spl](#)
[inter\]](#) , -

Uwaga!

{slide=...}

{tab=...}

Otwierający zakłada, że Odpowiadający zaliczył krótkość (jest słaby), więc PAS nie wchodzi w rachubę.

3 w bocznym (!) = 14/15 PC, nie obiecuje wartości, wyczekujące

3♣ (!) = krótkość w licytowanym poprzednio i fit ♣ , INV

3BA = 6+ w licytowanym poprzednio w sile nie rokującej na szlemika, do gry

4♣ (!) = pytanie o wartości, samodzielny longer w licytowanym poprzednio, GF+

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\square$ = słaby (12/13 PC) lub silniejszy (14/15 PC) ze źle trafiającymi wartościami w kolorze domniemanej krótkości (np, KD)

3BA(!) = krótkość w kolorze odpowiedzi, 14-17 PC, *sign-off*

- przestrzega, jeśli partner jest silny, wystarczy na 4 $\square$, jeśli ma krótkość

4 w kolorze odpowiedzi (!) = blotki (fit), 16/17 PC, GF+

4 w bocznym (!) = niezły fit w kolorze odpowiedzi, 16/17 PC, GF+

{tab=3 $\square$ }

3 $\square$ (!) = 3/4-fit $\square$, (8)-9-(10) PC, krótkość $\square$ albo 6+ $\square$ w sile 13+PC, F1

3 $\square$ / $\square$ (!) = 14/15 PC, wartości w $\square$ lub $\square$, wyczekujące

3 $\square$ (!) = krótkość $\square$ z fitem $\square$, INV

3BA = 6+ $\square$ w sile nie rokującej na szlemika, do gry

4 $\square$ (!) = pytanie o wartości, samodzielny longer $\square$, GF+

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3 $\square$ = słaby (12/13 PC) lub silniejszy (14/15 PC) ze źle trafiającymi wartościami $\square$ (np, KD)

PAS = krótkość $\square$ z fitem $\square$

3BA = 6+ $\square$ w sile nie rokującej na szlemika, do gry

3BA(!) = brak fitu $\square$ (krótkość), ręka nie minimalna

4 $\square$ (!) = blotki w $\square$ (fit), siła przesądzająca końcówkę (16/17 PC), GF+

4 $\square$ / $\square$ (!) = dobry fit w $\square$ (z H) i wartości w licytowanym $\square$ lub $\square$, 16/17 PC, GF+

{tab=3 $\square$ }

3 $\square$ (!) = 3/4-fit $\square$, (8)-9-(10) PC, krótkość $\square$ albo 6+ $\square$ w sile 13+PC, F1

3 $\square$ (!) = 14/15 PC, nie obiecuje wartości w $\square$ (!), wyczekujące

3 $\square$ (!) = krótkość $\square$ z fitem $\square$, INV

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3BA = 6+ w sile nie rokującej na szlemika, do gry

4 (!) = pytanie o wartości, samodzielny longer , GF+

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

3BA = brak fitu (krótkość), 16/17 PC

4/ = dobry fit w i wartości w lub , 16/17 PC, GF+

4 (!) = dobry fit w , siła przesądzająca końcówkę (16/17 PC), GF+

4 = przyjęcie inwitu, blotki (wyłączenie albo fit), 16/17 PC - "PASuj albo popraw na 5 "

{tab=3 }

3 (!) = 3/4-fit , (8)-9-(10) PC, krótkość albo 6+ w sile 13+PC, F1

3 = 12/13 PC lub silniejszy (14/15 PC) ze źle trafiającymi wartościami

PAS = krótkość z fitem , do gry

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

3BA = 6+ w sile nie rokującej na szlemika, do gry

4 (!) = pytanie o wartości, samodzielny longer , GF+

3BA = brak fitu (krótkość), 14-17 PC

- *nie mamy miejsca na przejściowe 14/15 PC*

4/ = dobry fit w i wartości w lub , 16/17 PC, GF+

4 (!) = dobry fit w , siła przesądzająca końcówkę (16/17 PC), GF+

{/tabs}{/slide}

3 = blokująco-inwitujące, z 4+ bez krótkości - **Uwaga!**

- *Otwierający może podnieść tylko z samą górą*

3BA! = slaby Splinter , 10/11 PC - dowolna krótkość z fitem 4+

{slide= ...}

Otwarcie 1 pik - Preser

Wpisany przez januus

wtorek, 10 czerwca 2014 23:00 - Poprawiony niedziela, 14 grudnia 2014 15:11

4! = rebid, zainteresowanie

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

4 = *sign-off*

{/slide}

4 / / ! = [[silny](#) [Splinter](#)] - 12/13 PC

4 = do gry, nic nie mówi - **Uwaga!**

* * * * *

{jcomments on}

2