

*Tym razem chodzi o ujednolicenie odpowiedzi po otwarciu 1□ w systemie Preser/Traser i interwencji przeciwnika na wys. 1.*

*Podchodziłem do tego tematu wielokrotnie i jestem przekonany, że do każdego rodzaju interwencji można dobrać lepszy wariant odpowiedzi, niż te, które przedstawiam poniżej. Owoce poszukiwań można znaleźć na tych stronach. Moim celem jest jednak nadal dojście do takiego zestawu, który jak najmniejszym wysiłkiem można będzie zapamiętać, a jednocześnie możliwie dobrze ustawi on dalszą licytację.*

*Rozwiązanie jest w sferze testów, tekst jest nadal modyfikowany.*

\* \* \* \* \*

Poczyńmy następujące założenia co do znaczenia odpowiedzi po interwencji przeciwnika kolorem na wys. 1:

{xtypo\_sticky}{1} Kontra jest transferem na miano bezpośrednio wyższe{/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- po wejściach 1□/□ kontra oznacza odpowiednio 4.□/□ ,

- wyjątkowo po wejściu 1□ oznacza 4.□ [Sputnik]

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

- *kontra na 1 $\square$  wyklucza 4/5 - z dwoma starszymi licytujemy 2 $\square$ .*

{/slide}

{xtypo\_sticky}(2) Rekontra oznacza dokładnie 4+-4+ w obu kolorach starszych{/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- *oczywiście po kontrze*

- *w tym przypadku liczy się szybkość przekazania informacji o możliwości gry w każdym z kolorów starszych, co jest szczególnie ważne w przypadku rąk słabych,*

- *z uwagi na trudności w sprzedaniu dokładnie składu w licytacji dwustronnej warto włączyć do rekontry także ręce typu 5-4+*

- *wydaje się, że w związku z powyższym warto zrezygnować z założenia, że rekontra oznacza transfer na  $\square$ , co byłoby logicznym rozwinięciem zasady /1/,*

- *to rozwiązanie jest odmienne od prezentowanego w artykule " [Po kontrze na 1trefl](#) ", jednak dobrze wpisuje się w jednolity wyżej opisany schemat.*

{/slide}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

{xtypo\_sticky}{3} Odpowiedzi 1□/□ są transferami na miano bezpośrednio wyższe{/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- *obiecuja kolor 4.kartowy;*

- *obowiazuje konwencja Sufler, a wiec mozliwe sa układy 5-4 w starszych;*

{/slide}

{xtypo\_sticky}{4} Odpowiedź 1□ jest transferem na 1BA, bez 4. starszej{/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- *skład zrównoważony, co najwyżej inwit, forsuje;*

- *jeśli inwit, to nie obiecuje zatrzymania w kolorze przeciwnika;*

- *taką możliwość mamy po kontrze i wejściach 1□/□ ;*

{/slide}

{xtypo\_sticky}{5} 1BA oznacza

a) 5+ słabe

b) dowolny kolor 5+ INV

c) zrównoważony INV z zatrzymaniem w KP. {/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- rzecz jasna, że forsuje (ze słabszymi rękami do odpowiedzi 2 )

- z silniejszymi rękami możemy śmiało licytować do wys. 3 (ten sam mechanizm co bezpieczne podniesienie)

{/slide}

{xtypo\_sticky}{6} 2 w kolor oznacza kolor 5+ licytowany silny lub słaby wyży (Szuflada){/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- w sumie poruszamy się w konwencji słabe dwa

- więcej n/t konwencji [Szuflada](#)

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

{/slide}

{xtypo\_sticky}{**7** 2 w kolor przeciwnika ma znaczenie zależne od koloru wejścia (Szuflada){/xtypo\_sticky}

{slide=...}

- 2□ oznacza oba starsze min. 4-4

- 2□/□ oznacza bardzo silną rękę bez samodzielnego koloru, z zatrzymaniem w kolorze przeciwnika

{/slide}

---

\* \* \* \* \*

Poniższa tabela powinna dać pogląd na całość omawianych propozycji.

Szczególną uwagę zwróćmy na licytację po wejściu 1□, bo brak miejsca powoduje konieczność odejścia od części schematu. Kontra ma podobne znaczenie co odpowiedź 1□ po innych wejściach - to transfer na 1BA. Nie wyklucza jednak przyzwoitej siły z 4.□.

\* \* \* \* \*

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

*Wniosek: Na wejście słabe musimy mieć fit albo kolor 5+. Wyjątek robimy dla 4. licząc, że trafimy do koloru Otwierającego. Ze słabą ręką musi on mieć 4. starszą - jeśli ma 4. powie PAS, a jeśli ma 4.*

□

*powie 2□ (relay do słabego koloru).*

\* \* \* \* \*

|               |        |        |         |
|---------------|--------|--------|---------|
| Po wejściu→   | kontra | 1      | □       |
| Odpowiedzi ↓  |        |        |         |
| <b>PAS!</b>   | ---    | ---    | ---     |
| <b>rktr!</b>  |        |        |         |
| 4+            | □      | - 4+□  |         |
| ---           | ---    | ---    |         |
| <b>ktr!</b>   | ---    |        |         |
| 4(5).         | □      |        |         |
| 4(5).□        |        |        |         |
| 1) xo□, słabe |        |        |         |
| 2) 4/5.       | □      | , INV  |         |
| 3) 5+□        |        |        |         |
| <b>1</b>      | □      | !      | 4(5).   |
| ---           | ---    | ---    |         |
| <b>1</b>      | □      | !      | 4(5).□  |
| 4(5).□        |        |        |         |
| ---           | ---    |        |         |
| <b>1□!</b>    | 1) x4. | □      | /□ INV- |
| 2) 5+□, INV   |        |        |         |
| 1) x4.        | □      | /□     |         |
| 2) xo         | □      | , INV- |         |
| 3) 5+□, INV   |        |        |         |
| 1) x4.□       |        |        |         |
| 2) xo         | □      | , INV  | -       |
| 3) 5+□, INV   |        |        |         |

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

|                |           |             |             |   |
|----------------|-----------|-------------|-------------|---|
| --             |           |             |             |   |
| <b>1BA(!)</b>  |           | 1) 5. słabe |             |   |
| 2) 5+... INV   |           |             |             |   |
| 3) 3-3-4-3 INV |           |             |             |   |
| 1) 5. słabe    |           |             |             |   |
| 2) 5+... INV   |           |             |             |   |
| 3) o           | □         | INV         | 1) 5. słabe |   |
| 2) 5+... INV   |           |             |             |   |
| 3) o           | □         | , INV       | 1) 4.       | □ |
| 2) o□, INV     |           |             |             |   |
| <b>2□ (!)</b>  |           | 1) 5+□, GF  |             |   |
| 2) 5(4)+       | □         | słabe       |             |   |
| 1) 5+□ GF      |           |             |             |   |
| 2) 5+          | □         | słabe       |             |   |
| 1) 5+□ GF      |           |             |             |   |
| 2) 5(4)        | □         | słabe       | 1) 5+□ GF   |   |
| 2) 5(4)        | □         | słabe       |             |   |
| <b>2</b>       | □         | (!)         | 1) 5.       | □ |
| 2) 5+          | □         | słabe       |             |   |
| 4+             | □         | i 4+□       |             |   |
| 1) 5.          | □         | GF          |             |   |
| 2)             | 5+□ słabe |             |             |   |
| 1) 5.          | □         | GF          |             |   |
| 2) 5+          | □         | słabe       |             |   |
| <b>2</b>       | □         | (!)         | 1) 5.       | □ |
| 2) 5+□ słabe   |           |             |             |   |
| 1) 5.          | □         | GF          |             |   |
| 2) 5+□ słabe   |           |             |             |   |
| o              | □         | , GF        |             |   |
| 5.             | □         | GF          |             |   |
| <b>2□</b>      |           | 5.□ GF      |             |   |
| 5.□ GF         |           | 5.□ GF      | o□, GF      |   |
| <b>2BA(!)</b>  |           | 4+□ INV     |             |   |
| 4+□ o          | □         | INV         |             |   |
| 4+□ o          | □         | INV         | 4+□ o□ INV  |   |

Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus  
poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

|          |          |         |         |  |    |
|----------|----------|---------|---------|--|----|
| 3        | 6+ słabe |         |         |  |    |
| 6+ słabe |          |         |         |  |    |
| 6+ słabe |          |         |         |  |    |
| 5+ słabe |          |         |         |  |    |
| 3        |          | 6+      |         |  | GF |
|          |          |         |         |  |    |
| 6+       |          | GF      |         |  |    |
|          |          |         |         |  |    |
| 6+       |          | , GF    |         |  |    |
|          |          |         |         |  |    |
| 3        |          | 6+      |         |  | ,  |
|          |          |         |         |  |    |
| 3        | 6+ , GF  | 6+ , GF | 6+ , GF |  | 4  |
|          |          |         |         |  |    |
| 3BA      | do gry   | do gry  |         |  |    |
| do gry   | do gry   |         |         |  |    |

Oznaczenia:

- 5+... - dowolny kolor 5+
- 4/5. - możliwe 4. lub 5.
- o - zatrzymanie w
- o ? - pytanie o zatrzymanie w
- x - brak zatrzymania (słabe zatrzymanie) w

\* \* \* \* \*

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

### Uwagi szczegółowe

Pamiętajmy, że w systemach Preser/Traser Otwierający 1<sup>o</sup> przy sile 12-14 PC musi mieć 4. strarszą (jeśli jej nie ma, to musi być silniejszy).

Wątpliwości przy poszczególnych odzywkach musi nasuwać opis INV (inwitujące). Nie podaję siły, bo zależy to od poziomu licytacji i składu. Generalnie, im wyżej, tym większe wymagania - jeżeli licytujemy do potencjalnych 12 PC u Otwierającego to trzeba mieć nawet 11/12 PC, szczególnie bez wyraźnych widoków na sfitowanie jakiegoś koloru. Jeżeli zaś licytujemy nisko, to inwitować może nawet 9/10 PC, gdy jest szansa, że trafi do 16/17 PC u Otwierającego.

\* \* \* \* \*

### Pas

Tak z reguły Odpowiadający licytuje ze słabą ręką. Jednak po wejściu 1<sup>o</sup> może się zdarzyć, że ma jakąś siłę, ale nie ma 4. (dałby kontrę) ani żadnego koloru 5+. Można przyjąć, że z taką ręką daje się PAS, z nadzieją, że Otwierający wznowi licytację i wrócimy jeszcze do gry. Jeśli nie będzie miał z czym wznowić, to i tak prawdopodobnie najlepszym rozwiązaniem będzie pozostawienie przy rozgrywce przeciwników.

{slide=...}

|                |        |
|----------------|--------|
| 1 <sup>o</sup> |        |
| 1 <sup>o</sup> | PAS(!) |
| pas            |        |
| ?              |        |

PAS = pozostałe

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

ktr = propozycyjna - 4.□, 12-14 PC lub 3.□ na 15-17 PC

1BA = pozostałe 15-17 PC

2□ = 5+□, max. 2.□, 15-17 PC

2□/□ = 5+ licytowane, 18+PC

{/slide}

\* \* \* \* \*

## Kontra

Kontra na wejście to jednoznacznie transfer na wyższe miano.

W przypadku wejść 1□/□ wskazuje kolor. W przypadku wejścia 1□ kontra jest transferem na 1BA i w tym sensie pełni rolę podobną do odpowiedzi 1□, której nie możemy dać z racji tego, że odzywka została już zajęta przez przeciwnika.

Wejście przeciwnika sporo komplikuje. W szczególności mamy problem z zasygnalizowaniem rąk słabych z 4.□. Musimy więc przekonstruować nieco schemat odpowiedzi.

{slide=...}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

Zmiany polegają na tym, że wejście 1BA nie jest forsujące. Wskazuje w zasadzie słabą 4., ale możemy tak zalicytować również z ręką silniejszą i dobrym zatrzymaniem w .

1  
1 ktr( ! )  
pas  
?

1BA = 12-14 PC

PAS = wariant /1/

2 / = 5+, INV wariant /3/

2 = 4/5., INV (11/12 PC) - wariant /2/

PAS = 3/4., dół

2! = 4. i 3., góra, F1

2BA = 4., bez 3., dół, do gry

3 = 3., góra

3BA = 4. bez 3., góra, do gry

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

4<sub>1</sub> = 4.<sub>1</sub>, góra

2<sub>1</sub> = 4+<sub>1</sub> bez 4.<sub>1</sub>, 15-17 PC

2<sub>1</sub>! = tylko GF

2<sub>1</sub> = 4.<sub>1</sub>, 15-17 PC

\* \* \* \* \*

|                |      |   |   |
|----------------|------|---|---|
| 1 <sub>1</sub> |      |   |   |
| 1 <sub>1</sub> | 1BA( | ! | ) |
| pas            |      |   |   |
| ?              |      |   |   |

PAS = słaby z 4.<sub>1</sub>

2<sub>1</sub> = 4+<sub>1</sub> bez 4.<sub>1</sub>, 15-17 PC

2<sub>1</sub>! = F1, także silny z 4.<sub>1</sub>

2<sub>1</sub> = 4.<sub>1</sub>, bez dużych nadwyżek

{/slide}

\* \* \* \* \*

### Rekontra

Rekontra oznacza układ min. 4-4 w starszych. Teoretycznie siła nie powinna być mniejsza niż wynika to z natury półpozytywnego wejścia (Odpowiadający nie jest przecież sforsowany), ale w walce o zapis częściowy warto je chyba trochę trochę "podrasować".

Jest to tak informacyjna odzywka, że dalsza licytacja nie powinna sprawiać problemów.

{slide=...}

Zwykle Otwierający uzgadnia kolor Odpowiadającego. Przy sile 12-14 PC musi mieć sfitowany 4-4 jeden z kolorów starszych. Dlatego wszystkie inne rebidy, także po interwencji przeciwnika, wskazują na ręce silniejsze i brak fitu w kolorze partnera.

{tab=Przykład 1}

Założmy, że drugi przeciwnik włączył się do licytacji.

|     |  |      |
|-----|--|------|
| 1   |  |      |
| ktr |  | rktr |
| 2   |  |      |

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

?

PAS! = silna ręka, brak dobrej opozycji

- *silna, bo słabszy Otwierający powinien mieć 4. starszą*

ktr! = 15-17 PC bez 4. starszej,

- *przydałaby się też jakaś opozycja w kolorze przeciwnika*

2 $\heartsuit$ / $\spadesuit$  = 4. licytowana, do 14 PC

2BA = silna ręka bez 4-fitu, trzyma  $\heartsuit$ , NF

3 $\heartsuit$  = 5+ $\heartsuit$ , 15-17 PC, raczej krótkość  $\spadesuit$

3 $\heartsuit$ ! = 4. starsza, GF (18+PC)

3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$  = 4. licytowana, 15/16 PC

4 $\heartsuit$ / $\spadesuit$  = 4. licytowana, 17/18 PC

{/tabs}

{/slide}

\* \* \* \* \*

{slide=...}

{tab=wchodzi Obrońca II}

1  
ktr 1  
pas  
?

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 4 października 2014 - ...  
..... {/xtypo\_feed}

\* \* \* \* \*

1  
ktr 1 !

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

...

?

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 06 listopada 2014 - **Ryzykowna kontra**  
Moim zdaniem, na miejscu N najlepiej jednak sPASować. {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 4 października 2014 - **Czasem licytacja wygaśnie**  
..... {/xtypo\_feed}

\* \* \* \* \*

1

ktr

1BA

...

?

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 28 października 2014 - **Słaby na**  
.... {/xtypo\_feed}

1

ktr

2...

...

?

?????????

{tab=Obrońca II PASuje}

1

ktr

rktr

pas

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

?

1 $\square/\square$  = 4. licytowana, do 14 PC

1 $\square!$  = 19+PC uzgadnia  $\square$ , GF+

1 $\square$  = bez krótkości, GF+

1BA/2 $\square!$  = krótkość (1BA = krótkość  $\square$ ), GF+

2 $\square!$  = >  $\square$ , b. słabe, F1

1BA = 15/16 PC bez 4. starszej, bez 5+ $\square$

2 $\square$  = 5+ $\square$ , 15-17 PC, zwykle słabe  $\square$

2 $\square/\square/\square$  = 5. licytowana, F1

2BA = INV

2 $\square!$  = 19+PC uzgadnia  $\square$ , GF+

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

2♠! = > ♠, b. słabe, F1

2♠ = bez krótkości, GF+

2BA/3♠ = rótkość (2BA = krótkość ♠), GF+

2♠/♠ = 4. licytowana, 15/16 PC

3♠/♠ = wartości, INV+

- może być cue-bid honorowy z ręką IS

3♠/♠ (uzgodniony) = INV, zgrupowanie honorów w starszych

3♠/♠ (drugi starszy) = GF+

4♠/♠! = krótkość, GF+

4♠/♠ (uzgodniony) = do gry

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

2BA = 17/18 PC, bez 4. starszej, w zasadzie bez 5+

3 / ! = 5+ licytowany, 18+PC

3 / = 4. licytowana, 17/18 PC

3BA = 19+PC, bez 4. starszej, bez 5+

4 / ! = *cue-bid*, z 4+fitem, 19+PC

{/tabs}

{/slide}

**kontra/...** = po każdym wejściu kontra jest transferem na miano bezpośrednio wyższe, z wyjątkiem wejścia 1, po którym oznacza 4.

{slide=...}

{tab=...}

*Tekst w opracowaniu.*

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

*Po wejściu 1 $\square$  kontra wskazuje 4. $\square$ , po wejściu kolorem starszym kontra wskazuje na 4. w drugim starszym.*

*Otwierający ma do wyboru:*

1 $\square$  (po kontrze na wejście 1 $\square$ ) = 3/4. $\square$ , do 14 PC (także z 3. $\square$  i 4. $\square$ )

1 $\square$  (po kontrze na wejście 1 $\square$ ) = 4. $\square$ , do 14 PC

1 $\square$  (po kontrze na wejście 1 $\square$ ) = 3/4. $\square$ , do 14 PC

1BA(!) = bez 3/4. w kolorze Odpowiadającego, 4. w kolorze przeciwnika (starszym), 12-14 PC

1BA (po wejściu 1 $\square$ ) = 15-17 PC, nie wyklucza 4. $\square$

2 $\square$  (!) = 15-17 PC bez 3/4-fitu w kolorze Odpowiadającego

***Uwaga:*** po interwencji nastąpiła zamiana znaczenia 1BA i 2 $\square$  !

2 $\square$  ! = 3-fit, 15-17 PC

2 $\square$  / $\square$  (kolor transferu) = do gry

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

2♠/♠! (kolor przeciwnika) = 11/12 PC, bez zatrzymania w KP

2BA = 11/12 PC, zatrzymanie w KP

3♠/♠ = 5. licytowana na 11/12 PC, jakieś wartości ????

3♠/♠ (kolor transferu) = INV

3BA = do gry

2♠/♠ (kolor transferu) = 3/4. w kolorze Odpowiadającego, do 13 PC

2♠/♠! (kolor przeciwnika) = 4-fit w kolorze Odpowiadającego, 14/15 PC, INV

2BA = 3-fit w kolorze Odpowiadającego, 14/15 PC, INV

3♠/♠ (kolor transferu) = 4. w kolorze odpowiadającego, 16/17 PC

3♠/♠/♠! (kolor przeciwnika) = GF+

- jedyna już chyba możliwość do sprzedania ręki 18+PC z fitem!

Wpisany przez januus  
poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

{tab=po 1karo}

Po wejściu 1 gramy podobnie, jak bez interwencji przeciwnika, z tym, że Odpowiadający ma wejście min. półpozytywne. To pozwala doprecyzować nieco licytację.

**?**

10 = 3(4)0 do 13(14) PC

- z 14 PC tylko z 3.

- tak zalicytujemy nawet z 4. (Odpowiadający nie ma 4., bo zaliczyłaby 2.)

10 = 4.0, 15-17 PC

1BA(!) = bez 4., 15-17 PC

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

2♠ (!) = 4.♠ bez 3-fitu ♠, do 14 PC

2♠ ! = **Zawrotka**, 18+PC

2♠ = 4.♠, 14/15 PC

2♠ = 5+♠ na 18+PC bez 3-fitu ♠

2BA = 18(19) PC, zatrzymanie ♠, INV+

3♠ = 5+♠ na 18+PC bez 3-fitu ♠

3♠ ! = 16/17 PC z 3-fitem ♠, pyta o zatrzymanie w ♠, INV do 3BA

3♠ = 4.♠, 16/17 PC

3BA = 18-20 PC, do gry

{tab=po 1kier}

*Tekst w opracowaniu.*

1♠

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

?

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

3BA = do gry

{tab=przykłady po 1kier}

{xtypo\_feed} **Przykład (M)** - 29 października 2014 - **Prawie nic**  
Nawet ze słabą 5. N udało się być w licytacji. 71%{/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład (M)** - 29 października 2014 - **Zbyt ładne na słabe**  
Niewielka siła, ale piękny kolor i długie ♠ (do koloru partnera). Dobry kontrakt, ale kiepska rozgrywka, więc wynik trochę gorszy, niż powinien być.{/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład (M)** - 29 października 2014 - **Transfer na 5.**  
Rozdanie trochę zmodyfikowane, bo z ręką S otwieramy w systemie 1BA. Ale tak też działa dobrze. 72%{/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład** - 28 października 2014 - **W zanadru mam ♠**  
Chyba niepotrzebne wejście 3♠, bo partner ma 4♠. Z tą siłą i w tych założeniach kontra byłaby lepsza. {/xtypo\_feed}

{tab=po 1pik}

*Tekst w opracowaniu.*

Najtrudniejszy wariant, gdyż mamy największe ograniczenia.

Wejście 1♠ zabiera zbyt dużo miejsca, abyśmy mogli pozostać przy dotychczasowym schemacie. Dlatego odpowiedź 1BA ukierunkujemy jednoznacznie - 3/4.♠ w sile do 10 PC. Oczywiście, mierzymy ją do minimum Otwierającego, czyli do 4.

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

□  
/□.

Jeśli ten układ trafi do ręki słabej (12-14 PC), to Otwierający nie ma problemu z wyborem odzywki: PAS/1BA (z 4.□) lub 2□ (z 4.□). W tym drugim przypadku musimy liczyć się z grą na 7. atutach.

|     |   |     |
|-----|---|-----|
| 1□  |   |     |
| 1   | □ | 1BA |
| pas |   |     |
| ?   |   |     |

PAS = 4.□, 12-14 PC

2□ = 5+□, 15-17 PC

2□! = pytanie, 18+PC

2□ = 3.□, min., *sign-off*

2□! = 3.□, dobra ręka bez zatrzymania □, INV

2BA(!) = 3.□, dobra ręka z zatrzymaniem □, INV

3□/□ = 3.□ i 5+□/□, słaba ręka

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

- z rękami inwitującymi Odpowiadający wybiera 2 $\heartsuit$  /

3 $\heartsuit$  = 4 $\heartsuit$ , min., NF

2 $\heartsuit$  = 4 $\heartsuit$ , 12-14 PC

2 $\heartsuit$ ! = 18+PC bez 3-fitu  $\heartsuit$ , F1

2BA = 16/17 PC z zatrzymaniem  $\heartsuit$ , INV

\* \* \* \* \*

Resztę rąk, z którymi chcemy wejść do licytacji, a nie mamy na wyższej odzywki, przenosimy do kontry. Dotyczy to głównie układów, z którymi wchodziliśmy 1BA, w tym słabych 5+.

|                |              |        |
|----------------|--------------|--------|
| 1 $\heartsuit$ |              |        |
| 1              | $\heartsuit$ | ktr(?) |
| pas            |              |        |
| ?              |              |        |

PAS (?) = 4 $\heartsuit$  na 12/13 PC

1BA! = 4 $\heartsuit$  bez 4 $\heartsuit$ , do 14 PC

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

2♣ (!) = 15-17 PC bez 3.♣

2♣ ! = *Zawrotka*, 18+PC

2♣ = 4.♣, 12-14 PC lub 15 PC z 3-fitem

PAS = 3.♣, słabe, jakaś 5+ z boku

2♣ ! = 3.♣ bez 4.♣ INV

2BA = 3.♣ z 4.♣, INV

3♣ /♣ = 5+♣ /♣, GF

3♣ = 4.♣, INV

3♣ ! = 3.♣ bez 4.♣ INV

2♣ ! = 16/17 PC z 3-fitem ♣, pyta o zatrzymanie w ♣, INV do 3BA

2BA! = 18(19)PC, zatrzymanie ♣, INV+

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

3□/□ = 5+□/□ na 18+PC bez 3-fitu □

3□ = 4.□ na 16/17 PC

3BA = do gry

{tab=przykłady}

{xtypo\_feed} **Przykład** □ - 25 października 2014 - **Odpowiadający jest silny 6+**  
....71%{/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład** □ - 25 października 2014 - **Nie mamy siły i układu**  
Na kontrę nie mamy 3.□ (do ew. 4.□ Otwierającego), na 2□ (z 4.□) jesteśmy za słabi, a na 1BA nie mamy 4. □. Na razie PAS. To było całkiem nienajgorsze rozwiązanie. 83%{/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład** □ - 25 października 2014 - **3-fit też dobry**  
....1,8 imp{/xtypo\_feed}

{/tabs}

{/slide}

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

|     |   |        |
|-----|---|--------|
| 1□  |   |        |
| 1   | □ | 2□ (?) |
| pas |   |        |

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

?

{xtypo\_feed} **Przykład** - 16 stycznia 2015 - **2pik po wejściu 1pik**

Roboty grają trochę inaczej - u nas z tą kartą powiedzielibyśmy może 2BA?.....{/xtypo\_feed}

2pik po wejściu 1pik

## Transfery na starsze

1 $\clubsuit$ , 1 $\spadesuit$  to transfery, odpowiednio na  $\clubsuit$  lub  $\spadesuit$ .

W zasadzie są jednoznaczne, gdyż obiecują dokładnie 4. w kolorze transferu. Z kolorem, 5-kartowym licytujemy 1BA (inwitujące z nieznanym) lub na wys. 2 (bezpośrednio w silny kolor lub słaby kolor transferem).

Po wejściu 1 $\clubsuit$  z 4. $\clubsuit$  i 4. $\spadesuit$ , ale także z 5-4, proponuję licytować kolor przeciwnika - 2 $\clubsuit$ .  
Najważniejsza jest bowiem szybka informacja o dobrym układzie.

Przy 5. młodszej z boku transfer na starszy dajemy z niewielką siłą (potem zalicytujemy młodszy), a z rękami na końcówkę licytujemy najpierw 2 w kolor młodszy (GF).

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

Po kontrze transfer 1 $\square$  wyklucza 4. $\square$  (nie daliśmy rekontry).

{slide=przykłady}

{xtypo\_feed} **Przykład** (M) - 15 listopada 2014 - **Dobry longer roboczy**  
Nawet jeśli E sPASuje lub powie 3 $\square$ , to S dołoży 4 $\square$ . {/xtypo\_feed}

{/slide}

\* \* \* \* \*

## Transfer na 1BA

Transferem na 1BA jest klasycznie 1 $\square$ ! Co jasne, odzywka ta wyklucza 4. starszą.  
Siły jeszcze nie przesądza, bo Odpowiadający będzie miał możliwość zabrania głosu w licytacji.  
Jeśli jednak zainwituje, będzie to oznaczało, że nie ma dobrego zatrzymania w kolorze przeciwnika (dlatego właśnie zaaranżował 1BA z ręki Otwierającego).

{slide=...}

{tab=Po wejściu 1karo}

...

Wpisany przez januus  
poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

Jak przebiega dalej licytacja, zobaczmy to na przykładzie.

**pas**

1BA(!) = do 15 PC

$$2^{\square} = 4.\square, \text{ INV}$$

- z 5. Odpowiadający zaliczyłaby 3

$2 \square ! = 3. \square$ , walka o zapis częściowy

- Odpowiadający nie ma 5. (zaliczowałby 1BA) a Otwierający nie ma 4. (otworzyłby 1), więc warto wykorzystać ten rebid dla wskazania lekkiego fitu w; tak samo po wejściu 1 sygnalizujemy 3.

1

2□ (KP) = pyta o zatrzymanie □, INV

- lepiej mieć w zanadrzu 3. lub 4., no i coś w jednak

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

2□ = 5+□, 15-17 PC

2□! = 18+PC i raczej słabo z zatrzymaniem w KP, w zasadzie 4-4 w młodszych

2□! (KP) = 16/17 PC i słabo z zatrzymaniem w KP, w zasadzie 4.□

2□ = 5+□, 18+PC

2BA = 16/17 PC dobre zatrzymanie w KP (□)

3□/□ = 5+□/□, 18+PC, INV+

3BA = 18+PC dobre zatrzymanie w KP (□)

\* \* \* \* \*

{xtypo\_feed} [Przykład](#) □ (M) - 24 listopada 2014 - **Słaby , ale z dobrym zatrzymaniem**  
..... {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} [Przykład](#) □ (M) - 15 stycznia 2015 - **Stopniowo do celu**

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

Można tak, albo 1BA z zamiarem sPASowania na obligatoryjne 2<sub>1</sub>. {/xtypo\_feed}

{tab=Po wejściu 1pik}

Priorytetem są dla nas <sub>1</sub>, więc kontrę przeznaczamy na wskazanie 4. w tym kolorze. To rozwiązanie znane od bardzo dawna, jako tzw. "kontra Sputnik".

|                |              |      |
|----------------|--------------|------|
| 1 <sub>1</sub> |              |      |
| 1              | <sub>1</sub> | ktr! |
| pas            |              |      |
| ?              |              |      |

1BA = brak 4.<sub>1</sub>, do 15 PC

2<sub>1</sub> = 5+<sub>1</sub>, 16/17 PC

2<sub>1</sub>! = Zawrotka, 18+PC

2<sub>1</sub> = 4.<sub>1</sub>, do 15 PC

2<sub>1</sub> = silna karta (16/17 PC), ale pozbawiona wartości w <sub>1</sub>, za to w rezerwie 3<sub>1</sub>, INV

2BA = dobre wartości w <sub>1</sub>, 16/17 PC

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

3 $\spadesuit$  = 5+ $\spadesuit$  , 18+PC

3 $\spadesuit$  = 4. $\spadesuit$  , 16/17 PC

\* \* \* \* \*

Po wejściu 1 $\spadesuit$  może się zdarzyć, że Odpowiadający ma trochę siły, ale nie ma 4. $\spadesuit$  ani innego koloru 5+. Kontra oznaczałaby właśnie 4.

$\spadesuit$

. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się przyjąć, że z taką ręką dajemy PAS, z nadzieją, że partner wznowi i wrócimy jeszcze do licytacji. Jeśli nie będzie miał z czym wznowić, to i tak prawdopodobnie najlepszym rozwiązaniem będzie pozostawienie przy rozgrywce przeciwników.

{xtypo\_feed} [Przykład](#)  $\spadesuit$  (M) - 4 października 2014 - **Słaby , ale z dobrym zatrzymaniem**  
..... {/xtypo\_feed}

{/tabs}{/slide}

\* \* \* \* \*

## Ogólny transfer 1BA!

Oznacza "partnerze zalicytuj do moich  $\spadesuit$  , ale mogę też mieć coś na inwit".

{slide=...}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

{tab=...}

Jeśli inwit to zwykle z jakimś kolorem 5+. Możemy tak jednak zalicytować bez własnego longera, o ile posiadamy wartości w kolorze przeciwnika, dobre do zajęcia 1BA.

Dalej licytacja może przebiegać np. tak.

|     |   |  |     |   |
|-----|---|--|-----|---|
| 1   | 1 |  | 1BA | ! |
| pas |   |  |     |   |
| ?   |   |  |     |   |

2 = do koloru, do 15 PC

PAS = 5+, słabe

2/ = 5+ licytowane, INV

2! = pyta o zatrzymanie, INV+

- *jakieś warosci w , gdyby Otwierający nie miał wartości na zajęcie 2/3BA*

2/3BA = trzyma dobrze kolor przeciwnika ( ), INV lub do gry

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

$2\Box ! = 18+PC$  i raczej słabo z zatrzymaniem w KP, w zasadzie 4-4 w młodszych

$2\Box = 5+\Box$  na  $18+PC$

$2\Box ! (KP) = 16/17 PC$  i raczej słabo z zatrzymaniem w KP ( $\Box$ )

$2BA =$  do koloru,  $16/17 PC$  z zatrzymaniami w KP ( $\Box$ )

$3\Box =$  do koloru,  $16/17 PC$  bez zatrzymań w KP ( $\Box$ )

$3\Box = 5+\Box$ ,  $18+PC$ , INV+

$3BA = 18+PC$  dobre zatrzymanie w KP ( $\Box$ )

{tab=przykłady}

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 18 listopada 2014 - **Po kontrze**

Z takim fitem  $\Box$  można chyba rozważyć 3BA. Czy E stać na  $2\Box$ ? {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 18 listopada 2014 - **Po wejściu 1pik**

Odpowiadający nie ma wielu nadwyżek, ale... {/xtypo\_feed}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

{xtypo\_feed} **Przykład** (M) - 15 listopada 2014 - **Po wejściu 1karo**

Czy S powinien ryzykować wejście 2 $\square$  wiedząc, że W ma starszą 4. albo dużą siłę?

{/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład** (M) - 10 października 2014 - **Inwit z 5 $\square$**

Przy okazji pokazuje zatrzymanie  $\square$ . {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład** (M) - 9 października 2014 - **Silny inwit na 6.**

Bezpośrednie odpowiedzi 2 $\square$  i 3 $\square$  nie oddałyby chyba lepiej charakteru ręki N. {/xtypo\_feed}

{/tabs}{/slide}

\* \* \* \* \*

## Kolor przeciwnika

Znaczenie odpowiedzi kolorem przeciwnika różnicujemy, w zależności od jego miana.  
Odpowiednio więc:

2 $\square$  - będzie oznaczało oba kolory starsze, min. 4-4

2 $\square$ / $\square$  - zatrzymanie w kolorze przeciwnika, w zasadzie GF

{slide=...}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

W przypadku odpowiedzi 2 $\square$  zakres siły może być stosunkowo duży, bo po ewentualnym uzgodnieniu koloru przez partnera na wys. 2 (12-14/15 PC) mamy jeszcze możliwość sPASowania, dania inwitu, a nawet zalicytowania końcówki.

Odpowiedź 2 $\square$ / $\square$  nie stwarza tak dużych możliwości. Dlatego siła tej odzywki powinna w zasadzie prowadzić do dogranej. Wątpliwość wynikałaby z ilości zatrzymań. Otwierający powinien zgłosić 2BA z półzatrzymaniem lub 3BA z pełnym zatrzymaniem. W przeciwnym wypadku powinien zalicytować cokolwiek innego.

{/slide}

## Silne albo słabe 2 w kolor $\square$

Odpowiedzi 2 $\square$ / $\square$ / $\square$ / $\square$  oznaczają silny kolor licytowany 5+ albo słaby wyższy. To konstrukcja zastosowana już w konwencji

**Szuflada.**

Odpowiedź jest jednoznaczna, jeżeli dana jest w kolor przeciwnika (oznacza kolor bezpośrednio wyższy, słabość) lub poniżej (oznacza silną rekę).

{slide=...}

{xtypo\_feed} [Przykład](#)  $\square$  - 14 listopada 2014 - **Ostra walka**

..... {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} [Przykład](#)  $\square$  (M) - 10 października 2014 - **Silny na swoim**

..... {/xtypo\_feed}

{/slide}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

\* \* \* \* \*

### Skok na 2BA

Nie przychodzi mi nic lepszego do głowy, aniżeli konstruktywne z 4+fitem i zatrzymaniem w kolorze przeciwnika. Celujemy w 3BA.

\* \* \* \* \*

### Skok na 3

Nadal do dyskusji, czy to całkiem słabe 5+ czyli blok, czy dopuszczalna jest nieco silniejsza ręka, z którą można wylądować w 3BA.

Możemy sobie pozwolić na taki skok, bo w najsłabszym wariantcie Otwierający ma 2+.

{slide=...}

{xtypo\_feed} [Przykład](#) - 23 listopada 2014 - **Nawet siedem trefli**  
..... {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} [Przykład](#) - 17 października 2014 - **Bardziej na inwit...**

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

Z taką ręką można przejść chyba przez 1pik... {/xtypo\_feed}

{xtypo\_feed} **Przykład** - 29 grudnia 2015 - **Blok**

Trudno zgadnąć, dlaczego S nie powiedział 3kier, ale błędy popełnia każdy. Wynik 84%

{/xtypo\_feed}

{/slide}

\* \* \* \* \*

### Skok na 3 w kolor przeciwnika

Tak możemy licytować tylko z rękami silnymi i układowymi. Przyjmujemy, że ta odzywka musi obiecywać 4. w kolorze starszym innym niż kolor przeciwnika (obie 4. starsze po wejściu 1) oraz dobry fit .

\* \* \* \* \*

### Inne na wysokości 3

Nowy kolor na wys. 3 to samodzielny kolor 6+ w sile zapewniającej conajmniej dograną.

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---

\* \* \* \* \*

*Nazwa tej konwencji związana jest oczywiście z tranfserami, na których się ona opiera, ale też ma wyrażać duży zakres informacji jakie niesie.*

*Tekst będzie sukcesywnie uzupełniany, w szczególności o przykłady, ale być może również zmieniany, stosownie do zdobywanych doświadczeń.*

\* \* \* \* \*

{accesstext mode="user" user="januus:ekspert"} ||.Treść tylko dla januusa.

[Po wejściu na otwarcie 1trefl](#)

{xtypo\_feed} [Przykład](#) (M) - 4 października 2014 - **Po wejściu 2karo**  
.... {/xtypo\_feed}

{/accesstext}

{jcomments on}

## Transporter po 1trefl

Wpisany przez januus

poniedziałek, 10 listopada 2014 23:00 - Poprawiony wtorek, 29 grudnia 2015 21:18

---