

Po otwarciu 1 $\spadesuit$ i odpowiedzi transferowej 1 $\spadesuit$ / $\heartsuit$, która wskazuje kolor wyższy 4/5-kartowy, Otwierający z silną ręką 18+PC może zalicytować sztuczny rebid 2

$\heartsuit$

.

Ten rebid ma podobne znaczenie jak w Odwrotce - powinien w zasadzie obiecywać 3+fit w kolorze Odpowiadającego, ale dajemy go także z rękami bez fitu na 21/22 PC (z 18/19 PC licytujemy 2BA).

Niektóre odpowiedzi na Zawrotkę różnią się w zależności od tego, czy następują po transferze na $\heartsuit$ czy na $\spadesuit$. W szczególności duża wagę przywiązuje się do pokazania składu.

* * * * *

Przypomnijmy parę zasad udzielania odpowiedzi na otwarcie 1 $\spadesuit$ (metoda [Sufler](#)).

√ Z układem **5-4 w starszych** dajemy transfer:

- na 4. z siłą 5-15 PC,
- na 5. z siłą 0-4 PC.

√ Z układem **5-5 w starszych** licytujemy:

- 1 $\spadesuit$ (> $\heartsuit$) z siłą 0-4 PC,
- 1 $\spadesuit$ (> $\spadesuit$) z siłą 5-15 PC.

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

√ Z większą siłą (16+PC) licytujemy:

- 1BA z 5.□ i 4/5.□,
- 2□ z 5.□ i 4.□.

- po tych odpowiedziach licytacja wg zasad [Szuflady](#).

√ Z 5. młodszą i 4. starszą:

- do 15 PC stosujemy preferencję koloru starszego (dajemy transfer niski),
- z większą siłą (16+PC) licytujemy bezpośrednio kolor młodszy na wys. 2.

* * * * *

Uwaga: Ta wersja *Zawrotki* różni się w drobnych szczegółach od wersji w systemie Traser, m.in. ze względu na inne rozwiązania dotyczące układów 5-4/5 w starszych.

* * * * *

Duże znaczenie w konstrukcji *Zawrotki* ma rebid Odpowiadającego - 2□. Jego znaczenie jest różne, w zależności od transferowanego koloru, a mianowicie:

- po > □ oznacza 4/5.□ w sile 0-4 PC

Po tym rebidzie Odpowiadającego Otwierający z reguły PASuje.
Z większą siłą i składem może licytować coś innego.

- po > 4 oznacza 4. w sile 0-10 PC lub b. słabe 5.

Po tym rebidzie Odpowiadającego Otwierający z 3. przyjmuje transfer licytując 2 i tym samym zajmując kolor do gry. Tylko z dużą siłą i składem może zaliczyć coś innego.
Z kolei bardzo słaby Odpowiadający (0-4 PC) PASuje na 2, a z większą siłą licytuje wyżej, wskazując na 4. i przekazując dodatkowe informacje n/t składu i siły z zakresu 5-10 PC.

Przykładowe wybory Otwierającego po 2.

1	(pas)	1	!	pas
pas		2		!
pas		?		

PAS = do gry, bez specjalnych nadwyżek

2 = 3 i 5 na 18/19 PC, NF

2BA(!) = 20/21 PC bez 3-fitu, możliwa każda 5.

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

- przejście przez Zawrotkę miało na celu wskazanie większej siły (z 18/19 PC licytujemy 2BA);
nie wyklucza własnej 5.

3♠ /♠ /♠ = 5+licytowana na 22/23 PC, oczywiście bez fitu ♠ - j.w.

3♠ = 4+♠ i b.silny inwit (do jego przyjęcia wystarczy jeden starszy honor)

3BA = 24+PC, do gry

* * * * *

Po transferze na ♠ i pytającym rebidzie 2♠ Otwierającego, Odpowiadający z siłą nieco większą niż minimalna ma do wyboru następujące odzywki.

(pas)

1♠

pas

1

pas

2

♠

!

pas

2♠! = 4.♠ na 5-10 PC, możliwa 4.♠ lub słaba 5.♠ na 5/6 PC, F1

{slide= ...}

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

{tab=ogólne}

- z silniejszą 5. (7-12 PC) zaliczylibyśmy 3BA

- pamiętajmy, że Zawrotka nie obiecuje fitu w kolorze Odpowiadającego, a wtedy z 21/22 PC i kolejnej odpowiedzi 2. mamy przesądzoną końcówkę

{tab=wszystkie}

2BA = 18/19 PC z 3., nie wyklucza 4.

3. (!) = 3. i 5+./, 18/19 PC, NF

3. = 4. na 18/19 PC, INV

3. = 3. i 5. na 18/19 PC, NF

3BA = do gry, z bilansu 20/21 PC, także z kolorem młodszym

4. ! = pytanie o siłę, w zasadzie 4+ na 22+PC

{tab=po 2BA}

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

2BA = 18/19 PC z 3. (z 4. licytujemy inwitujące 3), bez 5. młodszej ale możliwa 4., NF

- nie rwiemy się wyżej, bo Odpowiadający może być naprawdę słaby, a może też mieć ciekawy układ, który pomoże nam podjąć właściwą decyzję

- kolejne odzywki Odpowiadającego, do wysokości 3, oznaczają 5/6 PC i nie są forsujące

PAS = 4. i nic ciekawego na 5/6 PC

3/ = 4. i 5+ licytowana na 5/6 PC, NF

3(!) = 4. i 4. (>), 5/6 PC, NF

- musimy zająć, ale warto chyba zaryzykować, bo nie są dla nas bardzo atrakcyjne

- nie robimy tego z większą siłą (7-10 PC), bo grozi nam PAS

PAS = skład 2-3-4-4

3 = 3. (4. w wariacie pesymistycznym), NF

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3BA = bez 3.□, do gry

- *dość problematyczne, ale z jakimś roboczym kolorem młodszym...*

4□ = optymistyczne z 4.□, do gry

3□ = 5.□ obok 4.□ na 5/6 PC, NF

- *Otwierający powinien mieć min. 2.□ (z 2-3-4-4)*

- *ten kolor już został zajęty, więc jego unikanie nic nie daje*

3BA = siła 7-10 PC, do gry

- *może być z 4.□, ale to już nas nie interesuje*

{tab=po 3□}

3□ (!) = 3.□ i 5+□, 18/19 PC, NF

PAS = min., czyli 5(6) PC z fitem □, do gry

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3! = 4. i 4/5., F1

- próba uzgadniania nie ma raczej sensu

- Uwaga! w tej sekwencji nawet z 5. -4. nie licujemy 3BA

3 (!) = do koloru, bez 3.

3 (!) = 3., wyjątkowo 4. i "brzydka ręka"

3BA(!) = 4. skład równy - "wybierz pomiędzy 3BA i 4."

4 = 4., ładna ręka, do gry

3 (!) = > , czyli 4. i 4., NF

3! = > 3BA, 7(6)-10 PC bez 4., jeśli silniejsza ręka (9/10 PC) to bez fitu

3BA(!) = 9/10 PC i dobry fit , jakiś kolor lukowy, NF

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

- jest szansa na szlemika, jeśli kolor lukowy trafi do krótkości

4♦! = "pokaż kolor lukowy"

4♦/♦/♦! = kolor lukowy

4♦/♦! = krótkość (4♦ = krókość ♦) z 9/10 PC i dobrym fitem ♦,

4♦/♦! = Blackwood wyłączeniowy

4♦ = do gry (na 7. atutach)

{xtypo_rounded_right2}Uwaga: w licytacji po 3♦ i 3♥ są różnice{/xtypo_rounded_right2}

{tab=po 3♦}

3♦ = 3.♦ i 5+♦, 18/19 PC, NF

PAS = min., czyli 5(6) PC z fitem ♦, do gry

3♦! = > ♦, czyli 4.♦ i 4/5.♦, F1

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

- *inaczej niż po 3 $\clubsuit$, ale mamy mniej przestrzeni licytacyjnej więc musimy więcej ryzykować*

- *Uwaga! w tej sekwencji nawet z 5 $\clubsuit$ -4 $\clubsuit$ nie licujemy 3BA*

- *problem, jeśli słaby Odpowiadający z 5-4-1-3 trafi np. do 2-3-5-3 i min. Otwierającego (niedostateczny bilans), ale i tak zawsze jakaś szansa na wygranie 3BA będzie*

3 $\clubsuit$ (!) = 3 $\clubsuit$ (do koloru), NF

3BA = bez 3 $\clubsuit$

4 $\clubsuit$ = 4-fit $\clubsuit$

3 $\clubsuit$! = > 3BA, GF

3BA(!) = 9/10 PC i dobry fit $\clubsuit$, jakiś kolor lukowy, NF

- *jest szansa na szlemika, jeśli kolor lukowy trafi do krótkości*

4 $\clubsuit$! = "pokaż kolor lukowy"

4 $\clubsuit$ / $\clubsuit$ / $\clubsuit$! = kolor lukowy (4 $\clubsuit$ = luka w $\clubsuit$)

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

4♠/♠! = krótkość (4♠ = krókość ♠) , 9/10 PC z dobrym fitem ♠

4♠/♠! = Blackwood (wyłączeniowy)

4♠ = do gry (na 7. atutach)

{tab=po 4♠}

4♠! = pytanie o siłę, w zasadzie 4+♠ na 22+PC

- *Uwaga: wyjątkowe rozwiązanie*

4♠! = negat, 5/6 PC to ponowny transfer, nie licytujemy 4♠, bo zajęlibyśmy kolor

4♠ = 7/8 PC

4♠! = 9/10 PC

{/tabs}{/slide}

{xtypo_info}Z rękami na składzie 5-4 w starszych i 5/6 PC wskazujemy po Zawrotce na 4. w pierwszym licytowanym kolorze, ukrywając na razie 5. Dopiero po rebidzie Otwierającego

sygnalizujemy 5.

Z większą siłą, tj. 7-15 PC, wskazujemy na 5. w drugim starszym w pierwszej odpowiedzi (na wys. 3). {/xtypo_info}

{xtypo_info}Z rękami 4. i 4. Odpowiadający przechodzi przez rebid 2. Po 2BA Otwierającego licytuje

3

z ręką słabą (5/6 PC) lub 3BA, jak z każdą silniejszą (7-10 PC)

bez bocznej 5.

{/xtypo_info}

2BA! = 5. na 5-15 PC

{slide= ...}

{tab= wszystkie}

3!® = kolor jest uzgodniony (), pytamy o siłę

3 = 5+ na 20/21 PC bez fitu

3! = 5+ na 20/21 PC bez fitu

3 = własna 5. i brak fitu, 20/21 PC, GF

3BA = 21/22 PC w zasadzie krótkość w kolorze transferu (trójkolorówka)

{tab=po }

3!® = kolor jest uzgodniony (), pytamy o siłę [**schemat S**]

- z siłą do 12 PC precyzujemy najpierw przedział siły:

3! (I°) = 5/6 PC

3 = powrót na kolor uzgodniony oznacza min. u Otwierającego, tj.18(19) PC,

3! (II°) = 7-9(10) PC

3! (III°) = 10(11) PC

3BA! (IV°) = 11/12 PC

- po każdej z powyższych odpowiedzi ® (także 3BA po 3!) pyta o wartości.

- odpowiedzi, według schematu **Blackwooda** j.n. (Va- Ve), inne rebidy to que-bid

- z siłą 13-15 PC (V), odpowiadamy wartościami bezpośrednio j.n. po pytaniu 3! [**schemat B**]:

4□! (Va°) = 13-15 PC i 1 z 5 wartości

4□! (Vb°) = jw. ale 0/3 wartości

4□! (Vc°) = jw. ale 2 wartości bez D atu

4□! (Vd°) = jw. ale 2 wartości z D atu i 0 K

4BA!(Ve°) = jw. ale 2 wartości z D atu i 1 K

{/tabs}{/slide}

3□/□ = 5.□/□ i 4.□, 7-15 PC,

- omówienie dalszej licytacji w [odrębnym opracowaniu](#)

3□ (!) = 4.□ i 4.□, 11-15 PC [[Sufler](#)]

- omówienie dalszej licytacji w [odrębnym opracowaniu](#)

3□! = 4.□ na 11/12 PC, bez 4.□

{slide= ...}

3BA = 18/19 PC, *sign-off*

4! = pytanie o 5. wartości

{/slide}

3BA! = 4. i 5., 7-15 PC

{slide= ...}

{tab= wszystkie}

- przy tej rozpiętości siły często najlepszym kontraktem będzie 4 w starszy, to siła Odpowiadającego zdecyduje, czy próbować szlemika.

PAS = wchodzi w rachubę z minimalną siłą Otwierającego i brakiem dobrze uzgodnionego koloru starszego, np. 2-3-4-4

4! /! = Otwierający uzgadnia w ten sposób odpowiednio lub - **To nie cue-bid!**

4♠/♠ = min. (18/19 PC), uzgadnia kolor do gry, NF

4BA(!) = 21/22 PC, nie uzgadnia żadnego koloru, IS

{tab= po 4♠/♠ }

4♠/♠! = Otwierający uzgadnia w ten sposób odpowiednio ♠ lub ♣ - **To nie cue-bid!**

- *szukanie fitu w młodszym raczej nie ma sensu*

- *to jest silniejsze niż 4♠/♠, czyli 20+PC*

4♠/♠!® = > ♠/♠, graniczna ręka na 9/10 PC

4♠/♠ (powrót na uzgodniony kolor) = ok. 20 PC, NF

4♠/BA! (przeskok uzgodnionego koloru) = *Blackwood*

4♠/♠ = powrót na kolor uzgodniony - "mam min., tj 7/8 PC" - do gry

4♠/BA!..(oczko powyżej uzgodnionego koloru) = tylko siła 13-15 PC, praktycznie szlem

- można przyjąć, że to Odpowiadający pyta (*Blackwood*)

5♠!...= z 11/12 PC z automatu odpowiadamy jak na *Blackwooda*

- ze względu na dwukolorową rękę Odpowiadającego warto zastanowić się, szczególnie w przypadku słabszych rąk, nad przekazaniem informacji o konfiguracji w kolorach młodszych

{xtylo_rouned_right2}Powrót na uzgodniony kolor zawsze oznacza rękę minimalną{/xtylo_rouned_right2}

{tab= po 4♠ / }

4♠ / = min. (18/19 PC), uzgadnia kolor do gry, NF

PAS = 7-10 PC - *najczęstszy wybór*

- dalsza licytacja musi wskazywać nadwyżki, a uniwersalnym kluczem są odpowiedzi wg schematu *Blackwooda*

4♠! (po 4♠) = 1^o - 1 wartość na 11+PC...

4BA! (po 4♠) = 1^o - 1 wartość na 11+PC...

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

{tab= po 4BA}

4BA(!) = 21/22 PC, nie uzgadnia żadnego koloru, IS

- teoretycznie możliwy przypadek, jeżeli daliśmy Zawrotkę bez fitu, z siłą 20/21 PC

- jeśli jesteśmy gotowi przyjąć inwit, to odpowiadamy jak na Blackwooda, jeśli nie - PASujemy

{/tabs}{/slide}

4♠-4BA! = 13-15 PC na 4.♠, skład różny od 3-4-3-3, schemat odpowiedzi *Blackwooda*

{slide= ...}

4♠! (Va^0) = 1 z 5 wartości

4♠! (Vb^0) = jw. ale 0/3 wartości

4♠! (Vc^0) = jw. ale 2 wartości bez D atu

4♠! (Vd^0) = jw. ale 2 wartości z D atu i 0 K

4BA! (Ve^0) = jw. ale 2 wartości z D atu i 1 K

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

{/slide}

dpowiadający może *PAS*ować albo *licytować*

* * * * *

Po transferze na $\square$ z 4. w tym kolorze i siłą do 10 PC droga do dalszej wymiany informacji wiedzie przez rebid Odpowiadającego $2\square$ i automat $2\square$ Otwierającego.

(pas)

$1\square$

pas

1

pas

2

$\square$

!

pa

pas

?

$2\square$ = Otwierający liczy się z najsłabszym wariantem (4/5. $\square$ na 0-4 PC) i wraca na kolor partnera już z 3. $\square$, 18-20 PC, NF

{slide= ...}

PAS = 4/5. $\square$ na 0-4 PC

2BA! = 5. $\square$ i 4. $\square$ na 5/6 PC

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3♠/♣ = 4.♠ i 5. licytowana na 5/6 PC

3♠! = > przyzwoite 4.♠ na 5/6 PC albo 5.♠ z 4(3) PC, inwit

3♠ = brak nadwyżek

3BA = mam nadwyżki, z 5.♠ zaliczuj 4♠

3♠ = tylko 4.♠ na 7-10 PC (> BA)

3BA! = 5.♠ i 4.♠ na 7-10 PC

{/slide}

2BA = 20/21 PC bez fitu ♠, NF

{slide= ...}

PAS = do gry

3♠/♣ = naturalne, bardzo słaba ręka, *sign-off*

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3□ = 5.□ i 4/5.□ na 5/6 PC (*kolor i tak jest już zajęty*), GF

3BA/4□ = do gry

3□ = 4.□ na składzie zrównoważonym i na 9/10 PC, IS

3BA = 4.□ na 5-8 PC, *sign-off*

{/slide}

3□ /□ /□ = 5+ na 22+PC

3□ = 4.□ na 21/22 PC

* * * * *

Z większą siłą lub bardziej układową ręką możemy przekazać informacje bezpośrednio.

Prześledźmy to na następującym przykładzie.

(pas)

1□

pas

1

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

pas

2

□

!

pa

2□ (!) = 5.□ i 5.□ na 5-10 PC

{slide= ...}

- *to jest wyjątek od zasad Suflera, ale nie możemy zająć konwencyjnego 2BA*

- *powinniśmy ustalić siłę Odpowiadającego, może też nam się przydać informacja o krótkości*

2BA! ® = przejściowe

3□ /□ ! = krótkość, 9/10 PC

3□ /□ (!) = uzgadnia kolor, GF

3BA! = 5-5-(1-2)

4□ /□ ! (powtórzenie) = renons, 9/10 PC

4□ ! (po 3□) = krótkość, skład 6-5-1-1, 9/10 PC

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3□ = 5/6 PC, NF

3□ = 7/8 PC

3BA! = pyta o singla

4□/□ (!) = do gry

4□/□! = renons, 7/8 PC

{/slide}

2BA! = 5.□ i 5-15 PC

{slide= ...}

- ta odpowiedź wyklucza drugą 4/5. starszą.

- z siłą do 12 PC precyzujemy najpierw przedział siły:

3□!® = kolor jest uzgodniony, pytamy o siłę [**Kaskada**]

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3! (I°) = 5/6 PC;

- teraz powrót na kolor uzgodniony oznacza min. u Otwierającego, tj. 18(19) PC

3! (II°) = 7-9(10) PC

3! (III°) = 10(11) PC

3BA! (IV°) = 11/12 PC

- po każdej z powyższych odpowiedzi @ (także 3BA po 3!) pyta o wartości.
Odpowiedzi, według schematu Blackwooda j.n. (Va- Vf).

- z siłą 13-15 PC (V°), odpowiadamy bezpośrednio po pytaniu 3! :

4! (Va°) = 1 z 5 wartości

4! (Vb°) = jw. ale 0/3 wartości

4! (Vc°) = jw. ale 2 wartości bez D atu

4! (Vd°) = jw. ale 2 wartości z D atu i 0 K

4BA!(Ve°) = jw. ale 2 wartości z D atu i 1 K

{/slide}

3□ = 5.□ i 4.□, 7-15 PC

{slide= ...}

3□!® = pyta o siłę, nie uzgadnia □,

- w dalszej licytacji 4□ Otwierającego uzgadnia □ i pyta o wartości

3□! = 7-9(10) PC

3□! = 10(11) PC

3BA! = 11/12 PC

4□ ... 4BA! = liczba wartości przy założeniu uzgodnienia □, 13-15 PC

3□(!) = pyta o siłę, próba uzgodnienia 5+□,

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

- *Odpowiadający bez fitu* □ *ma całkiem sporo możliwości*

3□! = > 3BA - 7/8 PC, bez fitu □

- *naturalną kolejną rzeczą jest teraz zajęcie 3BA przez Otwierającego - sign-off*

3BA! = 9/10 PC - bez fitu □

4□! = 9/10 PC z fitem □

4□! = 11/12 PC z fitem □

4□ = 7/8 PC z fitem □

4□! = 13-15 PC bez fitu

4BA! = Blackwood, musimy zagrać co najmniej szlemika

4BA = 11/12 PC, bez fitu □, NF

- *mimo dużej siły nie mamy uzgodnionego koloru ani zapewne kompletu kluczowych honorów*

5□ ... i wyższe = jak odpowiedzi na *Blackwooda* na 4 wartości, 13-15 PC bez fitu □

3₁ = uzgadnia ₁ i pyta o siłę [[Opti](#)]

3BA = brak fitów i zainteresowania grą premiową (18/19 PC), np. skład typu 4-3-4-2

{/slide}

3₁ = 5.₁ i 4.₁, 7-15 PC,

{slide= ...}

3₁ ® = pyta o siłę, nie uzgadnia ₁,

- w dalszej licytacji 4₁ Otwierającego będzie uzgodnieniem ₁ i pytaniem o wartości, 4₁ będzie próbą uzgodnienia własnej 5.

₁

3₁ = uzgadnia ₁ i pyta o siłę

3BA = brak fitów i zainteresowania grą premiową (18/19 PC), np. skład typu 3-4-2-4

{/slide}

3 $\square$ = 4. $\square$ i 5. $\square$, 7-12(15) PC

{slide= ...}

- to jest wyjątek od zasad Suflera, ale 3BA przeznaczymy na skład bardziej nie zrównoważony, a kolor $\square\square$ i tak już zajęliśmy

3 $\square$ (!) = uzgadnia $\square$ i pyta o siłę (*i wartości*) [**schemat S+B**]

3BA(!) = 7-9 PC, NF

4 $\square$! = 10(11) PC

4 $\square$! = (11)12 PC

4 $\square$! = 13-15 PC i 1/4 wartości

4 $\square$ (!) = 13-15 PC i 0/3 wartości

4BA! = 13-15 PC i 2 wartości bez $\square$ D

3BA = brak 4-fitu $\square$, w $\square$ max. dubleton, 18/19 PC, NF

4♠/♠! = *cue-bidy* z nadwyżkami, uzgadniają ♠

4♠/♠...! = ***schemat S+B***

4♠ = uzgadnia ♠, bez nadwyżek, NF

- *Odpowiadający z siłą 11+PC licytuje dalej*

{/slide}

3♠(!) = > 3BA, 4♠ na 11/12 PC

3BA! = 5♠ i 5♣, 11/12 PC

{slide= ...}

- *jesteśmy w szlemiku lub w szlemie, ale najpierw uzgadniamy kolor do gry, bo Zawrotka jednak nie gwarantowała fitu*

4♠/♠! = uzgadnia odpowiednio ♠ lub ♣ i pyta o wartości

- odpowiedzi wg schematu *Blackwooda*

4BA = nie uzgadnia żadnego koloru, 20/21 PC, *Blackwood*

{/slide}

4-4BA! = 13-15 PC na 4., skład różny od 4-3-3-3, schemat odpowiedzi *Blackwooda*

{slide= ...}

4! (Va^0) = 1 z 5 wartości

4! (Vb^0) = jw. ale 0/3 wartości

4! (Vc^0) = jw. ale 2 wartości bez D atu

4! (Vd^0) = jw. ale 2 wartości z D atu i 0 K

4BA! (Ve^0) = jw. ale 2 wartości z D atu i 1 K

{/slide}

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

* * * * *

(pas)

1□

pas

1

pas

2

□

!

pas

Odpowiedzi - ogólnie

2BA! = 5. w KT, 5-15 PC

3□/□ = 5.□/□ i 4. w KT, 7-15 PC

3□ (KT) = 5.□ (z 4.□) lub 4.□ (z 4.□) w zależności od KT, 7-15(12) PC

3□ (!) = 4. w KT, skład zrównoważony, 11/12 PC

3BA = 5-4 lub 5-5 w starszych, w zależności od KT, 7-12 PC

4□!-4BA! = 4. w KT, siła 13-15 PC, skład różny od 4-3-3-3, schemat *Blackwooda*

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

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

Inne odpowiedzi po > □

2□ (KT) = 0-4 PC, do PASa

3□! (KT) = 4.□ i 4.□, 7-15 PC [[Sufler](#)]

3□ = uzgadnia □ i pyta o siłę, odpowiedzi II-V

3BA = co najwyżej 3.□ i 2.□, 18/19 PC

4□! = uzgadnia □ i pyta o siłę, odpowiedzi II-V

3□! = 4.□ na 11/12 PC, bez 4.□

3BA = 18/19 PC, *sign-off*

4□! = pytanie o wartości

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3BA! = 4. i 5., 7-15 PC

4/! = uzgadnia odpowiednio lub , uzależnia próbę szlemikową od siły Odpowiadającego

4/!® = górny przedział siły - "spróbujmy szlemika"

4/ = powrót na uzgodniony kolor, słabe

4BA! = *Blackwood*, nie uzgadnia żadnego koloru

Inne odpowiedzi po >

3! = 4. i 5., 7-12 PC

3 = siłę znamy, więc uzgadniając pyta tylko o wartości

3BA = brak 4-fitu , 18/19 PC, *sign-off*

4/! = własna 5., pyta o fit i wartości, (z 0 wartości lub brakiem fitu - 4 [Opti])

Zawrotka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 22 lutego 2014 23:00 - Poprawiony sobota, 11 listopada 2023 07:07

3□! (KT) = 4.□ na 11/12 PC

3BA! = 5.□ i 5.□, 11/12 PC (po pasie tan wariant nie występuje) pyta 4□/□! [**Opti**]

{/accesstext}

{jcomments on}

dpowiadający może PASować albo licytować