

Konwencja o tytułowej nazwie, to odpowiednik **Wywołania kombinowanego**, autorstwa Zbigniewa Szuriga, zaadaptowana do systemu Preser.

Po otwarciu 1^o i przyjęciu^o przez Otwierającego transferu na wys. 1 lub 2, Odpowiadający ma możliwość zainwitowania końcówki - przez wskazanie krótkości lub koloru bocznego, w którym posiada wartości. Dodatkowe cechy, które ją wyróżniają, to sekwencje sygnalizujące słaby kolor atutowy oraz^o inwit szlemikowy przy sile Otwierającego 15-17 PC.

* * * * *

Słabe przyjęcie transferu obiecuje 3/4-fit w sile 12-14 PC. Odpowiadający może więc uznać, że kolor jest dobrze uzgodniony dopiero z 5^o.

(pas)	1 ^o	pas
1	o	!o o
pas	1	o
		®

pas

2^o! = 5^o **Kombinatka:**

o o o o o o o o o o o o o o o o 1) na 11/12 PC i nieznana krótkość, INV
2) na 13-15 PC, słaby kolor atutowy, GF

{slide=...}

Kombinatka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

2BA! ® = pytanie

3♠/♥/♦! = 11/12 PC i licytowana krótkość (3♠ = krótkość ♠)

3BA = 5.♠ na 15(14) PC, słaby kolor atutowy - "PASuj lub zalicytuj 4♠"

3♠ = brak zainteresowania dograną, jestem słaby

{/slide}

3♠/♥(!) = 5.♠ i wartości w licytowanym kolorze, INV

* * * * *

W odróżnieniu od poprzedniej sekwencji, Otwierający podnosząc kolor transferowany sygnalizuje nie tylko 15-17 PC, ale także, że posiada w nim fit 4-kartowy. W tym przypadku pojawiają się widoki na grę premiową, jeśli Odpowiadający ma górną granicę siły (do 15 PC).

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

2♠! = **Kombinatka:**

- 1) krótkość w bocznym kolorze, INV
- 2) słaby kolor atutowy, GF
- 3) krótkość w bocznym kolorze, IS

{slide=...}

2BA! ® = zainteresowanie

3 $\square$ / $\square$ / $\square$! = licytowana krótkość (3 $\square$ = krótkość $\square$), INV

PAS/3/4 $\square$ = werdykt

- każda zapowiedź Odpowiadającego oznacza wariant /3/ ze wskazaną krótkością $\square$ / $\square$

3 $\square$! = krótkość $\square$, wariant /3/, IS

3BA = 4. $\square$ i słaby kolor atutowy - "PASuj lub zalicytuj 4 $\square$ "

3 $\square$ = brak zainteresowania dograną, jestem słaby

4 $\square$ = wariant /3/, ale trzeba zrezygnować z większych aspiracji

{/slide}

2BA! = wartości w $\clubsuit$, także z 4/5. $\clubsuit$, INV

3 $\clubsuit$ /4(!) = 4/5. $\clubsuit$ i wartości w licytowanym kolorze, brak krótkości, INV

* * * * *

Z ciekawą odmianą tej konwencji - a nawet z dwoma jej wariantami - będziemy mieli do czynienia w sekwencji, w której to Otwierający zgłosił swój kolor.

Zalicytowanie przez Otwierającego 1 $\clubsuit$ po transferze na $\clubsuit$ oznacza 4. $\clubsuit$ w sile 15-17 PC. Odpowiadający może uzgodnić ten kolor, odpowiednio inwitując końcówkę lub nawet grę premiową. Bez widoków na końcówkę powinien sPASować na 1 $\clubsuit$.

Teraz dodatkowo uzupełniamy ten przedział o 18(19) PC!

Drugi wariant, który tu zaprezentujemy, pojawi nam się w sytuacji, gdy Odpowiadający da powtórny transfer na $\clubsuit$, a Otwierający go uzgodni.

Przy tej sile Otwierającego musimy być przygotowani na ręce zdolne zrealizować 12 a nawet 13 lew.

(pas)
pas

1 $\clubsuit$

Kombinatka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

1

□

!□ □

pas

1□

pas

?

2□! => 5.□, F1

{slide=...}

2□ = 2/3.□

PAS = słaba ręka

2□! = to też **Kombinatka**, INV+

2BA! ® = zainteresowanie, w zasadzie 3.□

3□ /□ /□! = krótkość (3□ = krótkość □, INV), INV/IS

PAS/3/4□ = werdykt

- każda zapowiedź Odpowiadającego oznacza wariant IS ze wskazaną krókością □ /□

3□! = krótkość □, IS

Kombinatka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

3BA = 5.□, słaby kolor, GF

3□ (!) = tylko 2.□ i min. siły

3BA = tylko 2.□, ale max. siły

2BA = bez 3.□, INV

3□ /□ ! = wartości, INV

3□ (!) = wartości w □, INV

3□ ! = > 3BA

2□ (!) = krótkość □, 4-1-3-5

2BA(!) = krótkość □, 4-1-2-6

{/slide}

2□ = z 4-fitem □, 6/7 PC, INV - *do 18(19) PC*

{slide=...}

PAS = najczęściej

2BA! = to oczywiście też **Kombinatka**, 18(19) PC

3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ / $\clubsuit$ (!) = 4 $\heartsuit$ i wartości w licytowanym kolorze, brak krótkości, 18(19) PC, INV

{/slide}

2BA! $\heartsuit$ = 4/5-fit $\heartsuit$ - **Kombinatka**

- 1) krótkość w bocznym kolorze, INV
- 2) słaby kolor atutowy, GF
- 3) krótkość w bocznym kolorze ($\heartsuit$ / $\spadesuit$), IS

{slide=...}

3 $\heartsuit$! $\heartsuit$ = pytanie

3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ / $\clubsuit$! = licytowana krótkość (3 $\heartsuit$ = krótkość $\heartsuit$, słaby wariant, 3 $\spadesuit$ = krótkość $\spadesuit$, silny wariant), INV

PAS/3/4 $\heartsuit$ = werdykt

- każda zapowiedź Odpowiadającego oznacza wariant /3/ ze wskazaną krótkością $\heartsuit$ / $\spadesuit$, jedynie po zapowiedzi 3

Kombinatka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

□

końcówka od Otwierającego jest najsłabszą licytacją, do PASa.

3□! = krókość □, wariant /3/, IS

3BA = 4.□ i słaby kolor atutowy - "PASuj lub zalicytuj 4□"

3□ = brak zainteresowania dograną, jestem słaby

{/slide}

3□/□/□(!) = 4/5.□ i wartości w licytowanym kolorze, brak krótkości, INV

* * * * *

Kolejna odmiana tej konwencji wystąpi, gdy Otwierający zalicytuje 1BA, które oznacza 15-17 PC.

Jeśli Odpowiadający da powtórny transfer na □, a Otwierający go uzgodni, to Odpowiadający znajdzie się na pozycji, na której może zalicytować relay 2□.

(pas)	1□
pas	
1	□ !□ □

Kombinatka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

pas
pas

1BA
?

2! => 5., F1

{slide=...}

2 = 2/3.

PAS = słaba ręka

2! = to też **Kombinatka** - "mam krótkość", INV+

2BA! ® = zainteresowanie, w zasadzie 3.

3 / / ! = krótkość (3 = krótkość , INV), INV/IS

PAS/3/4 = werdykt

- każda zapowiedź Odpowiadającego oznacza wariant IS ze wskazaną krókością /

3! = krótkość , IS

3BA = 5., słaby kolor, GF

3□ (!) = tylko 2.□ i min. siły

3BA = tylko 2.□, ale max. siły

2BA = bez krótkości, INV

3□ /□ ! = wartości, INV

3□ (!) = wartości w □, INV

3□ ! = > 3BA

2□ (!) = krótkość □, 4-1-3-5

2BA(!) = krótkość □, 4-1-2-6

{/slide}

3□ /□ =

3□ (!) =

* * * * *

Te same zasady, co omówione wyżej, stosujemy po transferze na $\square$, co zresztą nie oznacza, że stosujemy je tylko do $\square$.

(pas)	1 $\square$	pas
1	$\square$	! $\square\square\square$
pas	1	$\square$
		$\textcircled{R}$

pas

2 $\square$! = > $\square$

$\square\square\square\square\square\square$ 1)5. $\square$ i 4/5. $\square$, słabe

$\square\square\square\square\square\square\square\square\square$ 2)5. $\square$ i 4. $\square$, INV+

{slide=...}

2 $\square$ (!) = uzgodnienie 3/2. $\square$

2 $\square$! = wywołanie

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

2BA! = automat

3□ /□ ! = krótkość licytowana, INV

3♣ = słaby kolor atutowy, INV

```
{/slide}
```

2BA! = 5. □ - wywołanie

1) nieznana krótkość, INV

2) góra odpowiedzi (14/15 PC), ale słaby kolor atutowy, GF

```
{slide=...}
```

3!® = pytanie o kolor singla

$3\Box/\Box/\Box! =$ licytowana krótkość ($3\Box =$ krótkość $\Box$)

3BA(!) = 15(14) PC, słaby kolor atutowy, NF

3□ = słaba ręka, brak zainteresowania dograną

Kombinatka Presera

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 13:00 - Poprawiony niedziela, 27 kwietnia 2014 15:24

{/slide}

3 $\square$ / $\square$ (!) = 5. $\square$ i wartości w licytowanym kolorze, INV

* * * * *

Tak jak po transferze na $\square$, Otwierający podnosząc kolor transferowany sygnalizuje, że posiada w nim fit 4-kartowy i 15-17 PC.

(pas)	1 $\square$	pas
1	$\square$	! $\square\square\square$
pas	2	$\square$
		pas

?

2BA! = 1) krótkość w bocznym kolorze, INV
2) słaby kolor atutowy, GF
3) krótkość w bocznym kolorze, IS

{slide=...}

3 $\square$!@ = pytanie

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

PAS/3/4 $\square$ = werdykt

- każda zapowiedź Odpowiadającego oznacza wariant /3/ ze wskazaną już krótkością ♠ /♠

3BA(!) = słaby kolor atutowy, NF

4♠ ! = krótkość, IS

3♠ = słaba ręka, brak zainteresowania dograną

{/slide}

3♠ /♠ /♠ (!) = 4/5.♠ i wartości w licytowanym kolorze (w 3♠ możliwa nawet 5.♠), INV

3♠ = słaby kolor atutowy, INV

{jcomments on}