

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

Kolory ♠ starsze odgrywają kluczowe znaczenie w ustalaniu miana ostetecznego kontraktu, po każdym otwarciu.

*Sprawdźmy jak system **Preser** umożliwia uzgodnienie najlepszego po otwarciu 1♠ - gdy Odpowiadający ma oba kolory starsze - oraz na ile pozwala na przekazanie informacji o sile, tam gdzie to konieczne do podjęcia właściwej decyzji.*

* * * * *

Przypomnijmy naipierw zasady licytacji rąk dwukolorowych z ♠ i ♣ po otwarciu 1♠. To schemat o nazwie [Sufler](#) opisany w dziale Konwencje.

Nie będziemy tego artykułu powtarzać, spójrzmy tylko na prosty schemat:

{xtypo_rounded_left2}Odpowiedzi na 1♠

z 4.♠ -4.♠ > ♠

z 4.♠ -5.♠ > ♠ (♠)*

z 5.♠ -4.♠ > ♠ (♠)*

z 5.♠ -5.♠ > ♠

* = 0-4 PC{/xtypo_rounded_left2}

* * * * *

W przypadku starszych dwukolorówek transfer 1♠ oznaczacza, że Odpowiadający ma ♠ nie dłuższe niż ♠, z wyjątkiem rąk najsłabszych, do 4 PC.

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

Otwierający najczęściej przyjmuje transfer licytując 1 $\heartsuit$, co oznacza 3/4-fit $\heartsuit$ i siłę 12-14 PC.

(pas)	1 $\heartsuit$	pas	1
pas	1	$\heartsuit$	®

pas

1 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$, słabe, NF

- tak zalicytujemy także z 4. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$ w sile do 10 PC

**{xtypo_rounded_right2}2 $\heartsuit$ jest dwuznaczne: słabe transferowe podniesienie lub inwit z 4. $\heartsuit$
i 4. $\heartsuit$ {/xtypo_rounded_right2}**

2 $\heartsuit$! = 1) słabe 5. $\heartsuit$ (konstruktywny blok) lub
2) 4. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, INV

{xtypo_rounded_right2}2/3BA oznacza 4. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$ {/xtypo_rounded_right2}

2BA! = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, INV

3 $\heartsuit$ ($\heartsuit$) = 4. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, GF

3BA! = 4. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$ - "wybierz kolor do gry"

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

* * * * *

W przypadku, gdy Otwierający z siłą 12-14 PC nie ma 3/4-fitu $\heartsuit$, to musi mieć 2. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$. Licytuje wówczas 2 $\heartsuit$, które precyzyjnie definiuje jego rękę jako 4-2-3-4.

W tej sytuacji Odpowiadający licytuje w kolor uzgodniony, niekiedy w sposób nieekonomiczny, co jest inwitujące. W rozważanym przez nas zakresie zawsze zostaną uzgodnione $\heartsuit$.

(pas)	1 $\heartsuit$		
pas	1	$\heartsuit$	!
pas	2 $\heartsuit$	pas	
?			

2 $\heartsuit$ = 4/5. $\heartsuit$, do gry

3 $\heartsuit$ = uzgadnia kolor, INV

4 $\heartsuit$ = do gry

* * * * *

Otwierający z siłą 15-17 PC uzgadnia kolor Otwierającego wprost tylko z fitem 4-kartowym. Problem ewentualnego szukania uzgodnienia nawet z 5. $\heartsuit$ mamy wówczas rozwiązany, gdyż zgodnie ze sztuką większe perspektywy zwykle daje gra na rozkładzie 4:4.

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

(pas)	1	
pas		
1		!
pas	2	
pas	?	

PAS = słaba ręka

2!® = **Kombinatka** 4/5., nie wyklucza 5. (tylko z 4.),

1) krótkość w bocznym kolorze, INV

2) słaby kolor atutowy, GF

3) krótkość w bocznym kolorze, IS

2BA!® = pytanie

3/!/! = licytowana krótkość (3 = krótkość , tylko słabe), INV

2BA! = 5-4-2-2, INV

3BA! = 5-4-2-2, IS

4 = nie wyklucza 5., do gry

{xtypo_sticky} W przypadku uzgodnienia koloru z 4-fitem nie próbujemy informować o drugim longerze, chyba że mamy górę siły i duży układ z szansą na szlemika
{/xtypo_sticky}

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

* * * * *

Otwierający z siłą 15-17 PC bez 4-fitu ♠ w pierwszej kolejności pokazuje 4♣, jeśli tylko ją posiada (przy tej sile nie musi). W naszych rozważaniach uznacza to, że mamy uzgodnione ♣. Odpowiadający może sPASować, zalicytować końcówkę lub zainwitować ją na różne sposoby.

(pas)	1♣	
pas		
1	♣	!♣ ♣
pas	1♣	
pas	?	

PAS = z fitem ♣ (w praktyce także 3.) bez widoku na końcówkę

2BA! = 4+fit ♣, z krótkością lub słabym kolorem atutowym, INV

3♣! = zainteresowanie

3♣/♣! = krótkość (3♣ = krótkość ♣)

3♣ = z fitem ♣, słaby kolor atutowy, NF

3BA = z fitem ♣, słaby kolor atutowy, *sign-off* ♣

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ / $\clubsuit$! = wartości, z fitem $\heartsuit$

3BA! = silne uzgodnienie $\heartsuit$, bez krótkości, IS

- bez fitu licytujemy 3 $\heartsuit$! > 3BA

4 $\heartsuit$ / $\spadesuit$! = krótkość, z fitem, IS

4 $\heartsuit$ = 4+fit $\heartsuit$, do gry

* * * * *

Otwierający z siłą 15-17 PC bez 4-fitu $\heartsuit$ i bez 4 $\heartsuit$ ma tylko jedną odzywkę - 1BA.

Przy okazji warto zwrócić uwagę, że w tym przypadku musi mieć min. 4 $\heartsuit$ (graniczna ręka to 3-3-3-4).

(pas)	1 $\heartsuit$
pas	
1	$\heartsuit$! $\heartsuit$ $\heartsuit$
pas	1BA
pas	?

2 $\heartsuit$ (!) = 4 $\heartsuit$ i 4/5 $\heartsuit$, słabe - "wybierz kolor do gry", *sign-off*

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

2 $\heartsuit$ = z 3-3 w starszych Otwierający zawsze wybiera $\heartsuit$

2BA(!) = 4. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, INV

3 $\heartsuit$ (!) = 4. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$

3BA(!) = 4. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, NF

* * * * *

Jeżeli Otwierający ma b.silną rękę(18+PC) i fit $\heartsuit$, to licytuje sztuczny rebid 2 $\heartsuit$!. W ten sposób pyta o siłę ręki i jakość transferowanego koloru, także o układ w kolorach bocznych. To [Zawrotka.](#)

(pas)	1 $\heartsuit$		
pas	1	$\heartsuit$	!
pas	2	$\heartsuit$	!
?			

2 $\heartsuit$! = 4. $\heartsuit$ na 5-10 PC, możliwa 4. $\heartsuit$ w tej sile lub słaba 5. $\heartsuit$ na 5/6 PC, F1

3 $\heartsuit$ (!) = 4. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 11-15 PC

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

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

* * * * *

W przypadku transferu 1 Odpowiadający będzie miał nie dłuższe niż , z wyjątkiem rąk bardzo słabych.

Przyjęcie przez Otwierającego transferu (po 1 licytuje 1) oznacza 3/4-fit i siłę 12-14 PC.

(pas)	1	pas
1		!
pas	1	(!)

2! = 1) 5. i 4/5., słabe
 2 i 4., INV+

2 = licytowana 5. i 5., INV

{xtypo_rounded_right2}2 jest dwuznaczne: słaba dwukolorówka na starszych lub słaby inwit z 5. i 4. {/xtypo_rounded_right2}

3 = 5. i 4., 11/12 PC

4 / ! = krótkość, 5+ i 5+, do 15 PC, IS

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

4♣ = 5.♣ i 4.♣ bez krótkości, do 15 PC

4♣ (♣) = 5.♣, także z 4♣, bez ambicji szlemikowych, do gry

{xtypo_sticky} W przypadku uzgodnienia koloru z 4-fitem nie próbujemy informować o drugim longerze, chyba że mamy górę siły i duży układ z szansą na szlemika {/xtypo_sticky}

* * * * *

Jeśli Otwierający z siłą 12-14 PC nie ma 3/4-fitu ♣, to musi mieć 2.♣ i 4.♣, czyli 2-4-3-4 - licytuje wówczas 2♣.

Ponieważ ręka Otwierającego została precyzyjnie zdefiniowana co do siły i składu, zatem większość odzywek Odpowiadającego stanowi zapowiedź ostatecznego kontraktu, a część ma charakter inwitu. Interesują nas niektóre z nich, związana z dwoma kolorami starszymi.

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

2♣ = 4.♣ i 3/5.♣, do gry

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

3₁ = 4₁ i 5₁, INV

4₁ = j.w., do gry

* * * * *

Otwierający musi mieć na bezpośrednie podniesienie koloru transferu 4₁ i 15-17 PC. Podobnie jak po transferze na ₁, Odpowiadający nie poszukuje uzgodniania ₁ - teraz najważniejsze jest znalezienie właściwej wysokości kontraktu.

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

2BA! = także z 5₁ i z krótkością

3₁ = 4/5₁ i wartości w ₁, możliwa 5₁, ale bez krótkości, INV

4₁ / ₁ ! = krókość, 5₁ i 5₁, IS

4₁ = możliwa 5₁, do gry

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

{xtypo_sticky} W przypadku uzgodnienia koloru z 4-fitem nie próbujemy informować o drugim longerze, chyba że mamy górę siły i duży układ z szansą na szlemika - 4 /

!

{/xtypo_sticky}

* * * * *

Z siłą 15-17 PC i bez 4. Otwierający ma tylko jedną odzywkę - 1BA.

Ta odzywka nie obiecuje nawet 3., przecież otwarcie mogło być dane na np. składzie 3-2-3-5. Dlatego też rebid Odpowiadającego nie powinien przekraczać 3BA.

(pas)	1		
pas	1		!
pas	1BA	pas	
?			

2! = 4. i 5., 0-4 PC lub 4. i 5+ słabe

2! = 4. i 5., 5-7 PC lub 10-12 PC

2 = 4. i 5., 8/9 PC

3 = 4. i 5., 13-15 PC

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

* * * * *

Jeżeli Otwierający ma b.silną rękę(18+PC) i fit $\heartsuit$, to licytuje sztuczny rebid 2 $\heartsuit$! - [Zawrotka](#).

W ten sposób pyta o siłę ręki i jakość transferowanego koloru, także o układ w kolorach bocznych. Nas interesują tutaj tylko kolory starsze.

(pas)	1 $\heartsuit$		
pas	1	$\heartsuit$	!
pas	2	$\heartsuit$	!
?			

2 $\heartsuit$ (!) = 5. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$ na 5-10 PC

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

3BA! = 5. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, 11/12 PC

{jcomments on}

Gdy Odpowiadający ma oba starsze

Wpisany przez januus

sobota, 19 kwietnia 2014 23:00 - Poprawiony środa, 23 kwietnia 2014 14:24

* * * * *

Omówione wyżej transfery 1 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ dotyczyły rąk Odpowiadającego w sile do 15 PC.

Z większą siłą licytuje:

1BA = 5. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$

2 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$

(pas)
pas

1 $\heartsuit$

? $\heartsuit$ $\heartsuit$

1BA(!) = wieloznaczne, m.in. 5. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$ na 16+PC

{slide=...}

2 $\heartsuit$!® = do 15 PC

2 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4/5. $\heartsuit$ na 16+PC

3 $\heartsuit$!® = 16/17 PC

$3\Box = 5.\Box$ i $4/5.\Box$ na 16+PC

{/slide}

$2\Box =$ wieloznaczne, m.in. $5.\Box$ i $4.\Box$, 16+PC

{slide=...}

$2\Box!$ ® = do 17 PC

$3\Box! = 5+\Box$ i $4.\Box$ na 16+PC

- systemowo powtórzenie KT ($3\Box$) jest zarezerwowane dla 6+ ($\Box$) na 13+PC

{/slide}

{jcomments on}