

W Polsce na dobre już chyba zadomowiła się koncepcja Wł.Izdebskiego nazwana "inwitującym zniesieniem". Nie dziwi to, gdyż nie sposób nie dostrzec jej zalet.

Polega ona na zastąpieniu silnego, forsującego do końcówki przeskoiku kolorem starszym 6+, rękami w sile 9-11 PC (czyli w sile inwitu), tej samej długości . Obszerniej na ten temat można przeczytać choćby [tutaj](#) .

* * * * *

W systemach Preser i Traser jest miejsce na zastosowanie tej koncepcji po otwarciu 1 $\square$. Po otwarciu 1 $\square$ licytujemy bowiem [transferami alternatywnymi](#)

.

Jak zatem licytujemy posiadając samodzielny długi kolor? Oczywiście, zależy to od siły.

Zastrzegam, że podane niżej propozycje są dostosowane do rozwiązań systemu Preser i w większości nie pokrywają się z pierwowzorem. Obawiam się, że nie ma sensu próbować ich przenosić np. do Wspólnego Języka.

Odpowiedzi, pod kątem interesującego nas zakresu, przedstawiają się następująco.

(pas)	1	$\square$
pas		
? $\square$ $\square$		

1 $\square$ / $\square$ = 6+ $\square$ / $\square$ w sile 16+PC lub do 7 PC

$\square\square$ inne znaczenia: 4 $\square$ / $\square$ w sile do 10 PC lub 5. $\square$ / $\square$ w sile 6+PC

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

2 $\square$! = 6+ $\square$ / $\square$ w sile 10/11 PC

$\square\square\square\square\square\square\square\square\square$ inne znaczenia: 11/12 PC także z 4 $\square$ / $\square$, nie obiecuje nic w $\square$, F1

2 $\square$ / $\square$ = 6+ $\square$ / $\square$ w sile 8/9 PC, NF

3 $\square$ / $\square$ = 6+kolor na 12-15 PC, GF

Wobec tego, że po owarcu 1 $\square$ [gramy forsującym 2BA](#) odchodzimy od Splintera

* * * * *

A) Dalsza licytacja po odpowiedzi 1 $\square$ / $\square$

Ze względu na znaczną pojemność tej odpowiedzi, w tym duży przedział siły z 5. starszą, obszar ten wymaga szczególnej uwagi.

(pas)	1	$\square$
pas		
1	$\square$	/ $\square$
pas	?	

1 $\square$ /BA = typowe

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

2 $\square$ / $\square$ = > słaba 6. w kolorze odpowiedzi (do 7 PC)

3 $\square$ / $\square$ (przeskok w kolorze odpowiedzi) = 16+PC na 6+ licytowanym

2 $\square$ = min. 5-4 w młodszych

2 $\square$ = słabe uzgodnienie

2 $\square$ / $\square$ = słaba 6. w kolorze odpowiedzi (do 7 PC)

3 $\square$ / $\square$ (przeskok w kolorze odpowiedzi) = 16+PC na 6+ licytowanym

* * * * *

B) Dalsza licytacja po sztucznej odpowiedzi 2 $\square$

Ujmując rzecz najbardziej zwięźle, odpowiedź ta oznacza siłę 11/12 PC i brak 5. starszej. Może zawierać 4. lub 6. $\square$ / $\square$, nie obiecuje fitu w $\square$. Forsuje zatem na jedno okrażenie.

W omawianym przypadku 6. starszej stosujemy nieco niższy przedział siły - 10/11 PC. Walory naszej ręki podnosi bowiem długość licytowanego longera.

(pas)	1	$\square$
pas		

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

2

□

! □ □

pas

?

2□ = 4.□, 12-17 PC, F1

2□ = 4.□

2BA = bez 4. starszej

3□ = 4.□

3□ = 6.□ na 10/11 PC

2□ (!) = w zasadzie 4.□, na pewno bez 4.□; jednak przy 15-17 PC nie obiecuje 4.□,

- chodzi o rozeznanie charakteru ręki Odpowiadającego zanim zalicytujemy 3BA, F1

2BA = nie wyklucza 4.□

3□ = w zasadzie 5+□ - "rozważ partnerze, czy nie powinniśmy zagrać 5□"

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

3 $\heartsuit$ = 6. $\heartsuit$ na 10/11 PC

3 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$

3BA = 6. $\heartsuit$

2BA(!) = min. siły (12/13 PC) i brak 4. starszej, ręka zła do otwarcia 1BA (5+ $\heartsuit$ i 4+ $\heartsuit$, krótkość w starszym)

- po tym rebidzie w zasadzie Odpowiadający może być pewny, że partner ma krótkość w jego kolorze, zatem ze słabszym longerem powinien rozważyć PAS

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = licytowany kolor 6+

3 $\heartsuit$ = 12/13 PC i brak 4. starszej, ręka zła do zajęcia 1BA (5+ $\heartsuit$ dłuższe niż $\heartsuit$ i krótkość w starszym)

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = licytowany kolor 6+

3 $\heartsuit$ = min. i ręka jednokolorowa, NF

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = licytowany kolor 6+

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$! = autosplinter, 15-17 PC (?)

- $\heartsuit$ wadą jest zajęcie ze złej ręki 3BA, ale tylko po $\heartsuit$ bo po $\heartsuit$ jest miejsce na transfer $\heartsuit$

- zaletą jest to, że może uprzedzić o misfiicie w naszym kolorze 6-kartowym

$3\heartsuit$! (po $3\heartsuit$) => 3BA

3BA (po $3\heartsuit$) = do gry, można tak zalicytować i z 6.

$4\heartsuit/\heartsuit$ (drugi starszy) = licytowany kolor 6+, do gry

3BA = do gry - bez 4. starszej, min. dubleton w każdym ze starszych, 15-17 PC

* * * * *

C) Dalsza licytacja po odpowiedzi $2\heartsuit/\heartsuit$

Po tej odpowiedzi Otwierający ma bardzo dobry ogłąd sytuacji. Może mieć naturalny problem do rozwiązania bez fitu w kolorze partnera.

Ponieważ wszystko jest jasne, jeśli chodzi o siłę (8/9 PC) i długość koloru partnera (6+), Otwierający łatwo może przesądzić (zalicytować) końcówkę. Z samą górą otwarcia i krótkością

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

w kolorze odpowiedzi może zdobyć się nawet na 3BA. Oczywiście, ma również pełne przesłanki, żeby sPASować.

Inwity nadal mają sens, o ile dotyczyłyby rąk dobrze sfitowanych ze środkowego przedziału siły (13/14 PC), jeśli szans upatrujemy w wartościach układowych. Taką wartością jest krótkość trafiająca do koloru pozbawionego wysokich atutów.

(pas)	1	□
pas		
2	□	
pas	?	

2□! = fit □ i krótkość □, INV

2BA = fit □ i krótkość lub blotki w □, F1

3□!® = zainteresowanie (brak średnich honorów w □)

3□! = krótkość □ (*Splinter*)

3□! = luka w □

3□! = "może zainteresuje Cię parterze moja krótkość w □?" - *Splinter*

3□ (powrót na swój kolor) = "mam średnie wartości w □, poprzestańmy na 3□" - do gry

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

3 $\clubsuit$ = dwukolorowa ręka na młodszych, 5+ $\clubsuit$ i 5+ $\heartsuit$, bez fitu w kolorze odpowiedzi- "wybierz kolor do gry", *sign-off*

3 $\clubsuit$ = monokolor $\clubsuit$ i krótkość w $\clubsuit$, słabe, *sign-off*

3 $\clubsuit$ (!) (podniesienie) = fit i luka w $\clubsuit$, INV

3BA = nic nie mówi o składzie, ale raczej bez fitu w kolorze odpowiedzi, do gry

Uwaga:

W tym przypadku z monokolorem $\clubsuit$ można było przejść przez 2BA, a odzywce 3 $\clubsuit$ przypisać znaczenie z krótkością $\clubsuit$; wtedy 2 $\clubsuit$ oznaczałoby to samo co obecnie 2BA (krótkość lub blotki w $\clubsuit$).

Mimo więc, że to rozwiązanie wydaje się nieco gorsze, a z misfitem $\clubsuit$ wychodzimy poza 2BA, to powyższe zostało podyktowane zamiarem ujednolicenia licytacji, tak jak po odpowiedzi 2 $\clubsuit$.

* * * * *

(pas)	1	$\clubsuit$
pas		
2 $\clubsuit$		
pas	?	

2BA! = fit $\clubsuit$ i krótkość lub luka w $\clubsuit$

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

3! = zainteresowanie

3! = krótkość

3! = luka w

3/! = zainteresowanie z powodu licytowanej krótkości w / (Splinter)

3 = "niewiele mi to daje", średnie wartości w , bez krótkości - do gry

3 = dwukolorowa ręka na młodszych, 5+ i 5+, bez fitu w kolorze odpowiedzi- "wybierz kolor do gry"

3 = monokolor i krótkość w , słabe, *sign-off*

3! = fit i krótkość (Splinter), INV

3 (podniesienie) = fit i luka w , INV

3BA = nic nie mówi o składzie, ale raczej bez fitu w kolorze odpowiedzi, do gry

* * * * *

D) Dalsza licytacja po odpowiedzi 3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$

Ta odpowiedź oznacza 6+kolor na 12-15 PC. Końcówka jest przesądzona, a wybór praktycznie między grą w kolor Odpowiadającego i 3BA.

Ale istnieją też szanse na grę premiową. Przyjmujemy, że *cue-bid* pomijający dwa kolory obiecuje w nich zatrzymania (oczywiście także w zalicytowanym)..

(pas)	1	$\heartsuit$
pas		
3	$\heartsuit$	/ $\spadesuit$
pas	?	

3 $\heartsuit$! (po 3 $\heartsuit$) = *cue-bid*, silnie uzgadnia $\heartsuit$, brak wartości w $\spadesuit$ (z wartościami zalicytujemy 4 $\heartsuit$)

3BA = bez fitu, do gry

4 $\heartsuit$! = *cue-bid*, uzgadnia kolor partera

4 $\spadesuit$! = *cue-bid*, silnie uzgadnia kolor partnera

- po 3 $\heartsuit$ oznacza zatrzymania w $\heartsuit$ i $\spadesuit$

Inwitujące zniesienie w Preserze

Wpisany przez januus

wtorek, 03 września 2013 23:00 - Poprawiony środa, 11 listopada 2015 18:23

- po 3 $\square$ oznacza zatrzymanie w $\square$ i brak zatrzymania w $\square$

4 $\square$! (po 3 $\square$) = *cue-bid*, silnie uzgadnia uzgadnia $\square$, obiecuje również zatrzymania w $\square$ i $\square$

4 $\square$ / $\square$ (podniesienie) = do gry, brak widoków na grę premiową

4 $\square$ /4BA! (przeskok) = *Blackwood*, silna ręka na pełnych $\square$, krótkość w kolorze partnera

* * * * *

Dostosowawczej zmianie ulegnie wkrótce [treść omawiająca zasady otwarcia 1 \$\square\$](#) .