

Gdy wchodzi II obrońca (1)

Wpisany przez januus

poniedziałek, 12 marca 2012 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:46

Otwarcie 1 $\spadesuit$ wyjątkowo często skłania $\spadesuit$ obrońców $\spadesuit$ do interwencji. Nic dziwnego, bo gra może iść o wysoką stawkę. Im słabsze są ich ręce, tym bardziej jest prawdopodobne, że drugiej stronie idzie końcówka, a nawet gra premiowa. To oczywiście truizm, $\spadesuit$ jednak silniejszej stronie idzie o to, żeby nie dać się wybić z $\spadesuit$ dojścia do $\spadesuit$ optymalnego kontraktu. Ale czasem, paradoksalnie, licytacja przeciwników może im pomóc.

* * * * *

Rozważmy następujący przypadek.

1 $\spadesuit$

pas

1

$\spadesuit$

?

Gramy systemem **Traser**, w którym odpowiedź 1 $\spadesuit$ jest transferem i oznacza 4/5. $\spadesuit$ w sile 0-15 PC (chyba, że partner jest po pasie, to odpowiednio mniej). Otwarcie 1 $\spadesuit$ oznacza siłę 12+PC, z pewnymi ograniczeniami w przedziale 12-14 PC, które determinują wnioski co do składu Otwierającego, o których będzie mowa w dalszej części.

W systemie tym przyjęto, że **Odpowiadający** daje przede wszystkim informacje o posiadanym kolorze, kwestia doprecyzowania siły schodzi na plan dalszy.

Otwierający staje teraz przed wyborem: czy najpierw przekazać partnerowi informację o ficie, czy o sile? A może uda się przekazać obie? To niewątpliwie byłoby najlepsze.

Poniżej przedstawię dwa warianty licytacji Otwierającego. Ciekawe, który z nich Wam spodoba się bardziej.

WARIANT I - stawiamy na fit

Gdy wchodzi II obrońca (1)

Wpisany przez januus

poniedziałek, 12 marca 2012 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:46

PAS = 12-14 PC, w skrócie: więcej ♠ niż ♣

- ręce typu 4-2-3-4 lub 4-3-3-3 albo 3-1-4-5
- powyższe wynika z tego, że w systemie **Traser** gramy słabym 1BA, w którym nie otwieramy z 4. starszą; wykluczone też są ♠ jeśli ♣ są co najmniej tak długie jak ♠
 - wówczas otwieramy 1 ♠
- w rozdaniu grożą misfity, nie wiemy jaką siłą dysponuje partner, więc lepiej sobie odpuścić; być może, że da kontrę i wtedy z 4. ♠ spokojnie sPASujemy

2♠ = 12-17 PC z 4-fitem ♠

- zaletą jest szybkie zajęcie koloru, ale wadą bardzo szeroki zakres siły

Kontra = 3-fit ♠ na 15-17 PC

- coś w rodzaju kontry-fit, którą można zamienić na karną, ale... nie mówi nic o ♠

1BA = 15-17 PC bez 3-fitu ♠

- 4+♠ nie mniej niż ♠, może być odpowiednikiem klasycznego otwarcia 1BA,
- nie obiecuje zatrzymań w ♠, ale...
- 2♠ = 12-14 PC z 4/5.♠ i 3.♠
- ręce typu 4-3-2-4 lub 1-3-4-5, jednak najważniejsze, że mamy lekki fit, bo o to właśnie tu chodzi
- jak widać, niewiele wiadomo o ilości ♠

Gdy wchodzi II obrońca (1)

Wpisany przez januus

poniedziałek, 12 marca 2012 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:46

2♠ (!) = 18+PC pyta o siłę i długość ♠ (*Zawrotka*, odpowiednik *Odwrotki*)

WARIANT II - stawiamy na siłę

Dokonujemy lekkiego przesunięcia silniejszego wariantu z 4♠ na kontrę, dzięki czemu odzywka 2♠ jednoznacznie precyzuje nam siłę.

PAS, 1BA, 2♠/♣ = jak w wariantcie I

Ktr = 3/4♠ na 15-17 PC

2♠ = 4♠ na 12-14 PC, resztę zostawiamy już w rękach partnera.

Co będzie, jeżeli po rebidzie Otwierającego przeciwnicy będą blokowali wyżej?
Założmy, że mamy 4-fit ♠.

1♠

pas

1

♠

2

♠

/ktr

2

♠

Gdy wchodzi II obrońca (1)

Wpisany przez januus

poniedziałek, 12 marca 2012 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:46

W **wariancie I** z ręki Otwierającego padło 2 $\square$.

Mamy uzgodniony kolor, ale niezbyt komfortową sytuację, jeśli chodzi o możliwość oceny siły połączonych rąk. Jednak znów z pomocą przyszedł nam przeciwnik. Mamy bowiem do wyboru:

PAS = naprawdę nie mamy wiele i tylko z samą górą w korzystnych założeniach partner może zaliczować 3 $\square$

ktr = propozycyjna, mamy przewagę siły i możemy spróbować obłóżyć przeciwników (ok. 8/9 PC), a nawet zagrać końcówkę

2BA = trzymamy $\square$, dobrym kontraktem może być 3BA, inwit (ok. 10/11 PC)

3 $\square$ / $\square$! = mam tu wartości, inwit do 4 $\square$ (ok. 10/11 PC)

3 $\square$ = przepych, lekkie nadwyżki układowe

W **wariancie II** z ręki Otwierającego padła Ktr.

Wiemy już jaką siłą dysponujemy, ale problemem może być nienajlepsza jakość koloru $\square$.

Mamy do wyboru:

PAS = pełna jasność, jestem naprawdę bardzo słaby

Ktr = karna

Gdy wchodzi II obrońca (1)

Wpisany przez januus

poniedziałek, 12 marca 2012 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:46

2BA = inwit do 3BA (mam jedno zatrzymanie $\square$), nie gwarantuje też końcówki w $\square$

3 $\square$! = jedyna odzywka, która może być inwitem do 4 $\square$, ale nie obiecuje 5 $\square$

3 $\square$! = sama góra (16/17 PC), ale tylko 3 $\square$

3 $\square$ = też mam nadwyżki, ale tylko 4 $\square$, no i nie trzymam $\square$ (nie zalicytowałem 2BA)

PAS = *sign-off*

3BA = z mojej ręki 3BA będzie ok

4 $\square$ = też mam nadwyżki siły lub długości koloru, *sign-off*

3 $\square$ = 15 PC i 3/4 $\square$, *sign-off*

4 $\square$ = mam 4 $\square$ i górę

3 $\square$! = ponowny transfer (słabe)

* * * * *

Kwestia wyboru jednego z powyższych wariantów, to rzecz preferowanego stylu licytacji. Można także zaproponować coś innego.

Gdy wchodzi II obrońca (1)

Wpisany przez januus

poniedziałek, 12 marca 2012 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:46

Jak wspomniałem na wstępie, a nader często sygnalizuję na tych stronach: licytacja przeciwników nierzadko ułatwia nam podjęcie decyzji. Gdyby **Obrońca I** nie podniósł na 2^o, a spasował, **Odpowiadający** z wieloma rękami może stanąć przed bardzo trudnym problemem: pasować, czy inwitować końcówkę? To drugie zakończy licytację na poziomie 3, co może już być za wysoko dla realizacji kontraktu, jeżeli **Otwierający** ma minimum.

Moim zdaniem, w wariantcie II **Odpowiadający** lepiej wie na czym stoi - ma dobre podstawy do dalszej licytacji we własny kolor, inwitu albo kontrowania przeciwników. Wydaje się jednak, że wariant ten wymaga lepszego porozumienia partnerów.

W rozdanu, którego przykład zamieszczam poniżej, ręka Otwierającego miała graniczny charakter, ale wybrany sposób licytacji przemawiał za wariantem I. Bez szczegółowych ustaleń, których zresztą bohaterowie nie mieli, wystarczyło to do uzyskania dobrego wyniku.

{xtypo_feed} [Przykład](#) - 11 marca 2012 - **gdy wchodzi przeciwnik**
Dobre decyzje obu graczy dały 7,7 impa.{/xtypo_feed}

{jcomments on}