

Po otwarciu 1□ i odpowiedzi transferem na kolor starszy wejście przeciwnika dość mocno może utrudnić wymianę informacji w systemie Traser. Wszak Odpowiadający ma siłę w bardzo szerokim zakresie 0-15 PC!

Zadaniem Otwierającego jest teraz poinformowanie swojego partnera o ewentualnym ficie i sile.

* * * * *

Bez interwencji przeciwnika przyjęcie przez Otwierającego transferu na wys. 1 oznacza 12-14 PC, a na wys. 2 oznacza 15-17 PC. Wejście przeciwnika zabiera taką możliwość.

Przyczynkiem do napisania tego artykułu stało się poniższe rozdzanie.

{xtypo_feed} **Przykład** - 4 sierpnia 2012 - **Wchodzi przeciwnik**
{/xtypo_feed}

Jak widać, Odpowiadający nie był pewien, jaki przedział siły oznacza 2□ Otwierającego. Zainwitował więc, podnosząc uzgodniony kolor. Źle jednak trafił. Ale czy w ogóle musiał zgadywać?

* * * * *

Temat ten omawialiśmy już analizując sytuację po wejściu przeciwnika 1□ ([czytaj...](#)). Formulowane zostały tam ogólniejsze wnioski, które sugerowałyby przyjęcie, także do omawianej sytuacji, następujących ustaleń.

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

?

* * * * *

2 / 14

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

Sądzę, że takie ręce najlepiej włączyć do PASa, który w tym wariantie oznaczałby przedział 12-17 PC. Brak fitu w kolorze transferu sugeruje dobry kolor treflowy lub opozycję w kolorze przeciwnika. W omawianym wariantie obie te rzeczy idą w parze, a u Otwierającego możemy spotkać najczęściej coś w rodzaju (2-4)-3-4, z dubletonem w kolorze partnera. Z 4.

Otwierający otworzyłby 1

□

.

Odpowiadający śmiało więc może kontrować propozycyjno-karnie z siłą ok. 9+PC. Wiele zależy od założeń. Jeśli jest jednak słabszy i ma 4. w drugim kolorze starszym, to stanowczo powinien ją zgłosić.

* * * * *

Na odrębne omówienie zasługuje wejście 2□. Oczywiście z tego względu że tę odzywkę zwykle przeznaczamy na

Zawrotkę.

Co będzie zatem oznaczała kontra u Otwierającego?

Mamy spory kłopot. Spróbujmy z niego wybrnąć, ale nie będzie łatwo.

1	□				
pas					
1	□	/	□		(
2	□				
?					

WARIANT I

PAS = 12-17 PC bez 3/4-fitu

ktr = 3/4-fit na 15-17 PC

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

2 $\heartsuit$ / $\clubsuit$ (kolor partnera) = 12-14 PC z 3/4-fitem

2 $\heartsuit$ (!) = nowy kolor - *Zawrotka* albo 5+licytowana na 18+PC, F1

{slide= po transferze na piki}

2 $\heartsuit$ (!) = *Zawrotka* albo 5+ $\heartsuit$ na 18+PC, F1

2 $\heartsuit$ = 4/5. $\heartsuit$ (KT), 0-4 PC, *sign-off*

tylko tak możemy wyhamować z bardzo słabą ręką

2BA = 4. $\heartsuit$ na 5/6 PC, NF

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$, słaba ręka, *sign-off*

3 $\heartsuit$! = 5. $\heartsuit$, 5+PC, INV+

3 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 5+PC, GF

3 $\heartsuit$ = > 3BA, GF

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

3BA! = 5. i 5. [[Sufler](#)]

Nie trzeba chyba dodawać, że zaliczowanie przez Otwierającego oznacza ten właśnie kolor 5+ bez fitu w

{/slide}

{slide= po transferze na kiery}

2 (!) = Zawrotka albo 5+ na 18+PC, F1

2BA = 4. na 5/6 PC, NF

3 = 5+, słaba ręka, *sign-off*

3! = > 4/5. na 0-4 PC albo 5. GF

3 = do koloru, z fitem

PAS = słaba wersja

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

4 $\square$ = drugi wariant, do gry

inne = drugi wariant, z szansami na grę premiową

3 $\square$ /BA = na własnym 5+ $\square$, NF

3 $\square$ (KT) = > 3BA, 4. $\square$, GF

3 $\square$ = 5. $\square$ i 4. $\square$, 4/5 PC, NF

3BA! = 4. $\square$ i 5. $\square$, 6+PC [[Sufler](#)]

{/slide}

2BA = 18/19 PC bez 3-fitu, z zatrzymaniami w kolorze przeciwnika, NF

WARIANT II

Powyższe rozwiązanie wydaje się całkiem niezłe, ale na pewno nie należy do najłatwiejszych do zapamiętania.

A co będzie, jeśli w tej sekwencji w ogóle zrezygnujemy z Zawrotki? Spróbujmy.

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

PAS = 12-17 PC, bez fitu w KT

ktr = 3/4-fit na 15-17 PC

2 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ = 12-14 PC z fitem w licytowanym (KT)

2 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ (nowy kolor) = licytowana 4+starsza na 18+PC

2BA = 18/19 PC bez fitu w KT i bez 4. w drugim starszym, NF *coś w rodzaju (2-3)-4-4*

3 $\heartsuit$ = 5+ $\heartsuit$ na 18+PC

3 $\heartsuit$! (kolor przeciwnika) = silniejsze niż bezpośrednie podniesienie (lepszy fit, siła)

{slide= po transferze na kiery}

3 $\heartsuit$ = b.słaba ręka, do gry (*niestety, z ręki Odpowiadającego*)

3 $\heartsuit$! = > 3BA, tylko 4. $\heartsuit$, propozycja zagrania kontraktu w BA, GF+

3BA! = tylko 4. $\heartsuit$ ale dodatkowo 5. $\heartsuit$, dobra ręka, IS [[Sufler](#)]

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

w tej sytuacji wymiana cue-bidów nie wydaje się najważniejsza

4♠! = uzgadnia ♠ i pyta o wartości

4♠! = uzgadnia ♠ i pyta o wartości

UWAGA! możemy tak zalicytować również, jeśli kluczowa jest dla nas informacja o ♠ K, potem 5/6/7 ♠ jest do gry

4♠! = w zasadzie *cue-bid*, 5.♠ i szanse na grę premiową, IS

4♠! = > 4♠

4♠(!) = 4.♠ i dodatkowo 5.♠, ręka słaba, NF

{/slide}

{slide= po transferze na piki}

3♠! = 1/ bardzo słaba ręka na 4/5.♠, sugeruje tylko 3♠

2/ 5.♠, z którymi nie możemy zalicytować cue-bidu 4♠/♠!, IS

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

3 $\square$ = do koloru

3BA = wariant /2/, prawdopodobnie wartości w $\square$

3 $\square$ (!) = > 3BA, 4. $\square$, GF+

3BA! = 5. $\square$ i 4. $\square$, GF+ [[Sufler](#)]

w tej sytuacji wymiana cue-bidów nie wydaje się najważniejsza

4 $\square$! = uzgadnia $\square$ i pyta o wartości

UWAGA! możemy tak zalicytować również, jeśli kluczowa jest dla nas $\square$ informacja o $\square$ K, potem 5/6/7 $\square$ jest do gry

4 $\square$! = uzgadnia $\square$ i pyta o wartości

4 $\square$ / $\square$! = *cue-bid*, 5. $\square$ i szanse na grę premiową, IS

4 $\square$! = > 4 $\square$, *sign-off*

{/slide}

3 $\square$ / $\square$ = 18/19 PC z 3-fitem w licytowanym (KT)

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

* * * * *

I jak Wam się podobają obie powyższe propozycje? Sam będę to jeszcze analizował.

* * * * *

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

Idąc tym tropem - rezygnacji z *Zawrotki* - można zaproponować następującą konstrukcję dla wejścia 2□.

Wielką zaletą tego rozwiązania jest dokładne określenie rąk 15-17 PC z fitem i bez fitu oraz jednolita konstrukcja w licytacji powyżej 2BA.....? to już chyba nie!

1	□				
pas					
1	□	/	□		(
2□					
?					

PAS = 12-14 PC, bez fitu w KT

ktr = 15-17 PC, fit w KT

2□! = 15-17 PC, bez fitu w KT

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ (uzgodnienie) = 12-14 PC z fitem w licytowanym (KT)

2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ (nowy kolor) = licytowana 4+starsza na 18+PC

2BA = 18/19 PC bez fitu w KT i bez 4. w drugim starszym, NF

coś w rodzaju (2-3)-4-4 albo (2-3)-5-3 bo 2/3 $\heartsuit$ nie ma znaczenia naturalnego

3 $\heartsuit$! (kolor przeciwnika) = silniejsze niż bezpośrednie podniesienie (lepszy fit, siła)

{slide= po transferze na kiery}

3 $\heartsuit$! = > 3 $\heartsuit$, powtórny transfer z 4/5. $\heartsuit$ -

1/ ręka bardzo słaba albo

2/ 5. $\heartsuit$ z możliwościami szlemikowymi, wartości w $\heartsuit$ lub w $\spadesuit$

3 $\heartsuit$ (!) = do koloru

3 $\heartsuit$! = 5. $\heartsuit$ i wartości w $\heartsuit$, IS

3BA! = 5. $\heartsuit$ i wartości w $\heartsuit$, IS

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

3 $\square$ (!) = 4. $\square$ i 4. $\square$, to już GF

3 $\square$! = > 3BA, tylko 4. $\square$, propozycja zagrania kontraktu w BA, GF+

3BA! = tylko 4. $\square$ ale dodatkowo 5. $\square$, dobra ręka, IS [[Sufler](#)]

w tej sytuacji wymiana cue-bidów nie wydaje się najważniejsza

4 $\square$! = uzgadnia $\square$ i pyta o wartości

4 $\square$! = uzgadnia $\square$ i pyta o wartości

UWAGA! możemy tak zalicytować również, jeśli kluczowa jest dla nas informacja o $\square$ K, potem 5/6/7 $\square$ jest do gry

4 $\square$! = cue-bid, 5. $\square$ i szanse na grę premiową, IS

4 $\square$! = > 4 $\square$, powtórny transfer z 5. $\square$, średnia ręka, sign-off

4 $\square$ (!) = 4. $\square$ i dodatkowo 5. $\square$, średnia ręka, sign-off

{/slide}

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

{slide= po transferze na piki}

3 $\spadesuit$! = 1/ bardzo słaba ręka na 4/5.

2/ 5, z którymi nie możemy zalicytować cue-bidu 4 $\spadesuit$!, czyli wartości w $\spadesuit$, IS

3 $\clubsuit$ = do koloru

3BA = wariant /2/, wartości w $\spadesuit$, IS

3 $\heartsuit$ = 5. i 4., 5/6 PC, NF

kiery i tak już zostały zajęte; ze słabszą ręką damy transfer na $\spadesuit$

3 $\heartsuit$ (!) = > 3BA, tylko 4., GF+

3BA! = 5. i 4., GF+ [[Sufler](#)]

4 $\heartsuit$! = uzgadnia $\heartsuit$ i pyta o wartości

UWAGA! możemy tak zalicytować również, jeśli kluczowa jest dla nas informacja o $\spadesuit$ K, potem 5/6/7 $\spadesuit$ jest do gry

4 $\heartsuit$! = uzgadnia $\heartsuit$ i pyta o wartości

Gry wchodzi II obrońca (2)

Wpisany przez januus

niedziela, 05 sierpnia 2012 13:48 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:47

4♠/♥! = *cue-bid*, 5.♠ i szanse na grę premiową, IS

4♥! = > 4♥, średnia ręka z 5.♠, *sign-off*

{/slide}

3♠/♥ = 18/19 PC z 3-fitem w licytowanym (KT)

{/accesstext}

{jcomments on}