

Zawrotka i interwencje

Wpisany przez januus

wtorek, 26 lutego 2013 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:44

Rolą przeciwników jest przeszkadzanie w licytacji, szczególnie silnych rąk, gdyż wtedy gra idzie o naprawdę wysoką stawkę. Możliwości interwencji jest wiele. Postaram się je sukcesywnie omawiać pod kątem tego, jak strona będąca w ofensywie, licytująca systemem transferowym, może sobie w takich sytuacjach radzić. Artykuł jest więc ciągle w sferze możliwych uzupełnień.

* * * * *

Na początek sytuacja z życia, gdy przeciwnik wchodzi kontrą po [Zawrotce](#) (2 $\heartsuit$). Przypominam, że w przybliżeniu jest to odpowiednik niezwykle popularnej Odwrotki.

Rozwiązań licytacyjnych może być wiele, także uwzględniających różnorodność założeń. Na razie spróbujmy wariantu uniwersalnego. Zakładamy że obaj obrońcy poza pierwszą interwencją PASują.

Po transferze na $\heartsuit$.

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

PAS = słabość, 4/5 $\heartsuit$ (w tej sekwencji to rodzaj transferu), bez 4 $\heartsuit$

2 $\heartsuit$ = do gry

Zawrotka i interwencje

Wpisany przez januus

wtorek, 26 lutego 2013 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:44

rktr = 4/5.□ i 4.□, nie obiecuje siły (z 5.□ b.słabe)

{slide=...}

2□ = 4.□, mogą być 3. bez zatrzymania w □

2□ (!) = > 2BA, zatrzymanie w □, INV

2□ = 4.□ i 3.□

2BA = 3.□ i zatrzymanie w □, nadwyżka, INV

3□ ! = 5.□, a więc b. słabe (0-4 PC)

{/slide}

2□ (!) = 4.□ i 5.□, 5/6 PC, NF

2□ ! = > 2BA, INV, zatrzymanie w □, nie wyklucza 5.□

{slide=...}

2BA = min., zatrzymanie w □

Zawrotka i interwencje

Wpisany przez januus

wtorek, 26 lutego 2013 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:44

3□! = > 5.□, INV

3□ = 4.□, brak nadwyżek i zatrzymania w □

3BA = nadwyżki, zatrzymanie w □

{/slide}

2BA! = 4.□ i 5.□, 7/8 PC

{slide=...}

3□! = ...?

3□! = ...?

3□/□ = nadwyżkowe, IS

3BA = do gry, bez fitów w starszych

4□/□ = 4.□/□ bez nadwyżek

Zawrotka i interwencje

Wpisany przez januus
wtorek, 26 lutego 2013 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:44

{/slide}

3□/□ = 4.□ i 5.□/□ , INV

- 3□ *nieco dyskusyjne po kontrze na 2□*

3□ (!) = 4.□ i 5.□ , GF

3□ ! = > BA

* * * * *

Po transferze na□□.

	(pas)		1□		
pas					
1		□		!	
pas		2		□	!

PAS = słabość, 4/5.□

2□ = do gry

Zawrotka i interwencje

Wpisany przez januus

wtorek, 26 lutego 2013 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:44

rktr = 5. i 4., b. słaba ręka, albo tylko 5. i INV (a więc 5. z układem lub siłą)

2 = 4. do wariantu słabego

PAS = wariant słaby

inne (z pominięciem 2) = 5., INV

2 = 3/4.

2 = 5. i 4., NF (słabe)

2 ! = > 2BA, INV+ (5/6+ PC), zatrzymanie w , 4.

- *niestety, w tym wariacie słabsza ręka zajmuje kolor*

{slide=...}

2BA = min., 3. i zatrzymanie w

3 = 4., bez nadwyżek

3BA = nadwyżki, zatrzymanie w

Zawrotka i interwencje

Wpisany przez januus

wtorek, 26 lutego 2013 23:00 - Poprawiony czwartek, 06 lipca 2023 20:44

4□ = 4.□ i nadwyżki

{/slide}

2BA! = 5.□ i 4.□, INV

3□/□ = 4.□ i 5.□/□, INV

3□! = 5.□, GF

3□! = > 3BA

3BA = 5.□ i 4.□, *sign-off*