

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

*Poniżej przedstawiam przepracowany ponownie transfer na 1BA (1+ !) po otwarciu 1+. Wyniki są na tyle obiecujące, że włączam je do systemu PRESER.*

*Będzie to wymagało zmian w kilku artykułach.*

\* \* \* \* \*

Przypomnę, że po otwarciu 1+ odpowiedź 1+! jest sztuczna i oznacza transfer na BA.

- dajemy ją z siłą 0-12 PC w układzie bez 4.+ /+ i 6+ młodszej
- możliwe również 5-5 w młodszych w sile 8-12 PC
- gwarantuje 2+ (graniczna ręka to 3-3-5-2).

Idea jest więc ta sama co pierwotnie.

|       |    |     |   |
|-------|----|-----|---|
| (pas) | 1+ | pas | 1 |
| pas   | ?  |     |   |

1BA = Otwierający przyjmuje transfer z siłą do 17 PC, ma 2+ (min. przy 4-4-3-2) - bez zmian

PAS = słabe, bez 5+, do gry

2+ = 5+, 0-8 PC,

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

2♠! = > ♠ (3.♠), 9/10 PC, konstruktywne

{slide=...}

- *nie rezygnujemy z uzgodnienia 4. starszej - stosujemy coś, co można nazwać "krótkim transferem" - na 3-kartowy starszy kolor*

2♠ (!) = 4.♠ do koloru, 12-14 PC, do gry

2♠ = 4.♠ i brak 4.♠, 12-14 PC, NF

- *przy sile 12-14 PC Otwierający musi mieć 4. starszą!*

2BA = "ale ja nie mam 3.♠", do gry

- *ręka typu 2-3-4-4 lub 2-3-5-3*

PAS = *Otwierający nie ma 5.♠, bo ma 4.♠*

3♠ = 5.♠, do gry

- *Otwierający musi mieć 4-3-3-3*

2BA = bez 4.♠, 15 PC, NF

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3 $\square$  = 5. $\square$  na 12-14 PC

-  $\square$  ręka typu 2-2-4-5 lub 3-1-4-5 $\square$

3BA/4 $\square$  (?) = 16/17 PC

{/slide}

2 $\square$  ! = >  $\square$  (3. $\square$ ), 9/10 PC, konstruktywne

{slide=...}

- Odpowiadający ma rękę typu 3-2-4-4 lub 3-2-(5-3) lub 3-1-(5-4)

2 $\square$  (!) = 4. $\square$  do koloru, 12-14 PC

2BA = brak 4. $\square$  i 5. $\square$ , 12-14 PC, do gry

- Otwierający ma rękę typu 3-4-3-3 lub 3-3-3-4

PAS/3 $\square$  = werdykt, do gry

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3<sub>1</sub> = 5<sub>1</sub>, 12-14 PC, do gry

3<sub>1</sub> = 4<sub>1</sub>, 15 PC, INV

3BA/4<sub>1</sub> (?) = 16/17 PC (przesądza dograną)

{/slide}

2<sub>1</sub>! = 4<sub>1</sub>, i 5<sub>1</sub>, 9/10 PC

{slide=...}

- *i znów transfer, prawie jak po otwarciu 1BA...*
- *bez 3. starszej, typu 2-2-5-4<sub>1</sub> (z 5<sub>1</sub> licytujemy 3<sub>1</sub>)*

2BA = do 14(15) PC, do gry

3<sub>1</sub> = 4<sub>1</sub> do 14(15) PC, do gry

3BA = 16/17 PC, do gry

{/slide}

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

2BA = 11/12 PC, INV

- bez 4. starszej 3-3-(3-4) lub bardziej nie zrównoważony, do 5-4 w młodszych

3<sub>1</sub> = 5<sub>1</sub>, 9/10 PC bez 3. starszej, a więc z 4/5<sub>1</sub>

3<sub>1</sub> = 5<sub>1</sub> i 5<sub>2</sub>, 11/12 PC

{slide=...}

PAS = 3<sub>1</sub>, do gry

3<sub>1</sub> ! = pytanie o krótkość

3<sub>1</sub> /BA! = krótkość 1/1

3BA/4<sub>1</sub> = do gry

{/slide}

**Nowość polega na dodaniu "krótkich transferów" na starsze (2<sub>1</sub>/1) co znakomicie rozwiązuje dalszą licytację**

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

Wyższe rebidy wskazują ręce na 18+PC. Wykorzystujemy informację, że Odpowiadający nie ma 4. starszej.

Taka sytuacja preferuje mocno kolory młodsze, bo z 5. mamy prawie na pewno uzgodniony kolor; wyjątek to 3-3-(5-2) u Odpowiadającego.

Dużą wygodę daje możliwość wyboru już na początkowym etapie preferowanego młodszego koloru 5+ - 2 $\square$ / $\square$ .

{xtypo\_rounded\_right2}W składzie bezautowym:

1BA - 12-17 PC

2 $\square$  - 18/19 PC

2 $\square$  - 20/21 PC

2BA - 22/23 PC

3BA - 24/25 PC

{/xtypo\_rounded\_right2}

2 $\square$ ! = 18+PC, nie wyklucza 5. starszej, lub w składzie zrównoważonym 18/19 PC; robocza nazwa tej odzywki to **Niby-Acol**

***UWAGA!*** nie licytujemy tak z 5+ $\square$ , żeby nie zajmować koloru

2 $\square$ ! = 3. $\square$  (krótki transfer) siła do 12 PC- chodzi o ew. uzgodnienie 5. $\square$

{slide=...}

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

2<sub>1</sub> = 5. na 18-20 PC, uzgadnia kolor, NF - *szerszy przedział siły bo jest miejsce na inwit*

*- nic nie stałoby na przeszkodzie, aby teraz wykorzystać model Wywołania kombinowanego, ale krótkość może być tylko w<sub>1</sub>, więc możemy pójść na skróty*

2<sub>1</sub> = wartości, INV+

2BA = 11/12 z fitem <sub>1</sub>, IS

3<sub>1</sub>/<sub>1</sub> = wartości, INV+

3<sub>1</sub> (!) = krótkość, INV+

4<sub>1</sub> = do gry

2<sub>1</sub> = 5. na 18-20 PC - j.w.

2BA = bez 5. starszej i 5. <sub>1</sub>, możliwa 5. <sub>1</sub>, 18/19 PC, NF

PAS = do gry

3<sub>1</sub>/<sub>1</sub> = 5. licytowana, GF

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3 $\square$  /  $\square$  ! = krótkość licytowana, (1-3)-(4-5), 11/12 PC

3BA = do gry, brak zainteresowania szlemikiem

4 $\square$  /  $\square$  (!) = **Blackwood**, uzgadnia licytowany kolor

3BA = z bilansu 7-12 PC

3 $\square$  = 5+ $\square$  na 20/21 PC lub słabsza 6. $\square$

3 $\square$  ! = > 3BA, także z silną ręką bez krótkości

3BA = ®

PAS = do gry

4 $\square$  (!) i wyższe = odpowiedzi jak na **Blackwooda**, przy uzgodnionych  $\square$ , bez krótkości, IS

3 $\square$  /  $\square$  ! = krótkość, uzgadnia  $\square$ , GF+

*zgłaszanie cue-bidów honorowych nie jest potrzebne, gdy końcówka jest przesądzona, krótkość może pomóc ustalić kontrakt 5 $\square$  lub wyżej*

3 $\square$  ! = 5. $\square$  na 21/22 PC lub słabszy z 6. $\square$

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3♠! = > 3BA, może być słabe z fitem ♠ (po 3BA przeniesiemy na 4♠ lub sPASujemy)

3♠ = 6.♠

3BA = tylko 5.♠

3♠ = 2/3.♠ ręka bezwartościowa, do gry

3BA! = wartości w ♠ (*cue-bid*), uzgadnia ♠, IS

4♠/♠! = *cue-bid* honorowy, uzgadnia ♠, IS

3♠ (♠) = 5/6.♠ na 21/22 PC, INV

3♠! = *cue-bid* krótkościowy, IS

3BA(!) = wartości w ♠

4♠/♠! = *cue-bid*, IS

4♠ = słabe, do gry

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3! = ....?

*jedyna chyba sensowna propozycja to ręka na młodszych przesądzająca dograną, typu 5. i 4/5. na 21/22 PC*

{/slide}

2! = > 2 z 3. (krótki transfer), siła do 12 PC

{slide=...}

2 = 5. na 18-20 PC, uzgadnia kolor, NF

2BA! = krótkość , INV+

3 / / ! = wartości, INV+

4 = do gry

2BA = możliwa 5. , 18/19 PC, NF

PAS = do gry

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3 $\square$ / $\square$  = 5. licytowana, GF

3 $\square$ / $\square$ ! = krótkość licytowana, (1-3)-(4-5), 11/12 PC

3BA = do gry, brak zainteresowania szlemikiem

4 $\square$ / $\square$  = **Balckwood**, uzgadnia licytowany kolor

3BA = z bilansu 7-12 PC

3 $\square$  = 5+ $\square$  na 20/21 PC lub słabsza z większym układem

3 $\square$ ! = > 3BA

3 $\square$ / $\square$ ! = krótkość, uzgadnia  $\square$

3 $\square$ ! = 5. $\square$  na 21/22 PC

- chodzi nam nie tylko o sprzedanie koloru  $\square$ , ale także b. silnej ręki (do 3BA)

3 $\square$  = 2. $\square$  i b. słaba ręka, do gry

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3 $\heartsuit$  ! = > 3BA

3BA =  $\clubsuit$

PAS = do gry

4 $\heartsuit$  / $\heartsuit$  / $\heartsuit$  ! = *cue-bid* honorowy na 11/12 PC, IS do 6BA

- warto byłoby zastanowić się, czy przy tej sile nie pokazywać D, bo o A i K padnie przecież 4BA

- można również przyjąć, że *cue-bid* licytujemy z 1 asem, a z 2 asów 4BA

3 $\heartsuit$  = 6. $\heartsuit$  na 21/22 PC

3 $\heartsuit$  ! = > 3BA

3BA(!) = wartości w  $\heartsuit$  z 2. $\heartsuit$ , IS

4 $\heartsuit$  / $\heartsuit$  = *cue-bid* z 2. $\heartsuit$ , IS

4 $\heartsuit$  = do gry

3 $\heartsuit$  ! ( $\heartsuit$ ) = 5/6. $\heartsuit$  na 21/22 PC, INV+

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

{/slide}

{xtypo\_rounded\_right2}Po silnym rebidzie 2 $\heartsuit$  licytujemy krótkie transfery 2 $\heartsuit$  / $\heartsuit$  {/xtypo\_rounded\_right2}

2 $\heartsuit$  ! = max. 2-2 w starszych i 5-4/5 w młodszych, INV

{slide=...}

2BA = zwykle z 5. starszą, NF

3 $\heartsuit$  / $\heartsuit$  = 4. w kolorze licytowanym

3BA = do gry, walory w starszych, 20+PC

{/slide}

2BA(!) = jak 2 $\heartsuit$  , ale b. słabe 5. $\heartsuit$  i 4/5. $\heartsuit$  - "wybierz młodszy"

3 $\heartsuit$  (!)= jak 2 $\heartsuit$  , ale b. słabe 5. $\heartsuit$  i 4. $\heartsuit$  - "wybierz młodszy"

2 $\heartsuit$  (!) = bez 5+starszej, skład bezatutowy na 20/21 PC lub longer  $\heartsuit$  , 18+PC - druga część **Niby-Acola**

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

- *tak licytujemy z 5+ (zajmujemy kolor) lub z rękami silniejszymi 20/21 PC w składzie zrównoważonym bez 5. starszej*
- *nie szukamy fitów w starszym więc rebidy Odpowiadającego 2 / wykorzystujemy na wskazanie samej siły*

2! = 0-4 PC - negat

{slide=...}

2! = 4. i 4. na 20/21 PC - "wybierz młodszy"

2BA = 20/21 PC, do gry

3(!) = 4. i 5. - "PASuj albo poraw"

3 = 5., do gry

{/slide}

2! = tylko punkty 5/6 PC - przesądza końcówkę

- *problemy mogą być z kolorami starszymi*

2BA/3BA = do gry

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3□ = do gry, przestrzelone □, brak zatrzymania w kolorze starszym

2BA =...?

3□ = 5.□ 7-12 PC

{slide=...}

3□ = 5+□, GF+

3□ ! = uzgadnia □

3□ ! = > 3BA, bez 3-fitu □, w zasadzie 3-3-2-5, siła 7/8 PC

3BA = 9/10 PC j.w.

4□ ! = uzgadnia □ 7/8 PC, *upieranie się przy □ nie ma sensu*

4□ ! = pytanie o wartości

4□ /□ ! = **Blackwood wyłączeniowy**

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

4♣ = z fitem ♣ na 9/10 PC

4♣/♠! = *cue-bid* z fitem ♣ na 11/12 PC

{/slide}

3♣ = 5.♣ na 7-12 PC3

- *Odpowiadający nie może być pewny, że ma uzgodniony kolor*

3♣! = *cue-bid* ale niekoniecznie - "powiedz coś o sile"

3♣! = > 3BA, brak nadwyżek, *sign-off*

3BA = 18/19 PC, nawet z fitem ♣

4♣ (!) = dobry fit, **Blackwood**

4♣/♠/♡! = **Blackwood** wyłączeniowy

3♣! = bez 5. młodszej 11/12 PC, IS

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3! = > 3BA, bez 5. młodszej, 7-9(10) PC

{xtypo\_rounded\_right2} → z 5 starszą  
2 - 18+PC

→ z 6. starszą  
2 / - 18-20 PC  
3 / - 21/22 PC  
4 / - samodzielny  
{/xtypo\_rounded\_right2}

2 / = 6. licytowana 18-20 PC (*jest miejsce na inwit 3 /*)

2BA = skład zrównoważony na 22/23 PC

3 / = ...? *do wykorzystania*

3 / = 6. licytowana 21/22 PC

3BA = 24/25 PC

4 / = 6+ samodzielny kolor

\* \* \* \* \*

Okazja na sprawdzenie nowych ustaleń trafiła się nad podziw szybko.

{xtypo\_feed} **Przykład** - 20 stycznia 2013 - **krótki transfer**

Tym razem mój partner nieco przesadził licytując *cue-bid*. Prawidłową odzywką jest kończące 4.

Była jednak okazja sprawdzić siłę naprawdę wyjątkowych układów W10 w aż trzech kolorach - , i . W sumie coś się "musiało" udać.

Warto zwrócić uwagę na sytuację, w jakiej znalazł się N - gdyby przepuścił pierwsze , to mógłby sprawić trochę kłopotów. Rozgrywający na pewno ma bowiem D w tym kolorze, a widać, że łoświ

K. Jeśli powtórzy impas

to odda w mig 2 lewy - w

i przebitkę w tym kolorze. Gdyby jednak puścił pierwszą lewkę

, to wrócę do impasu

K i co najwyżej oddam na

K (albo i nie, jeśli byłby drugi u S.{/xtypo\_feed}

{accesstext mode="user" user="januus"}

-----

Inna koncepcja (w opracowaniu) zmierza do uzgodnienia koloru młodszego z wizją gry premiowej. Ważne jest więc wskazanie krótkości przez Odpowiadającego.

2 = 4+, 18-20 PC

{slide=...}

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

- w tym przypadku trudno o brak fitu, najważniejsze są informacje o strefie i krótkościach

PAS = ręka bezwartościowa ale z 3/4-fitem

2! = > 2BA, bez krótkości, 3-3-4-3 lub

2BA =

2/! = krótkość z fitem, INV+

2BA = ręka z fitem - bezwartościowa (zapór - zalicytuj 3) albo GF+ bez krótkości

3 = automat

PAS = b. słaba ręka

3/!/ = *cue-bid*

3BA =

4/!/ = krótkość

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3! = > , 5.

3! = > 3BA

{/slide}

2 = 4+, 18-20 PC

{slide=...}

2! =

2! =

2BA =

{/slide}

2/ = 5+ licytowana na 18-20 PC

-----

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

{slide= 18+PC w obecnej wersji...}

$2\spadesuit/\heartsuit = 4+\spadesuit/\heartsuit$ , 18-20 PC, NF

PAS = bezwartościowa ręka 3+KP

$2\clubsuit$  (po  $2\spadesuit$ ) = 5. $\clubsuit$ , 7-12 PC

$2\spadesuit!$  = pytanie o siłę

*odpowiedzi wg schematu 712*

2BA = przejściowe

*Odpowiadający licytuje 3BA, a tylko z górą i 3-fitem w KP licytuje 3KP*

$2\spadesuit!$  = skład (3-3/2)-(3-4/5) z 4/5. w drugim młodszym i 3-fitem, 5/6 PC

$2\spadesuit!$  = jak masz 5. to zalicytuj 2BA, jak nie to  $3\spadesuit$  mój kolor

2BA= *sign-off*

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

3□/□ (swój kolor) = inwit

2□! = skład 3-3-(2-5) z 5. w drugim młodszym, bez 3-fitu, 5/6 PC

2BA = 4/5-fit, 7-12 PC,

3□! = ® pytanie o siłę

*odpowiedzi wg schematu 712*

3□/□ (□) = 4-fit, 5/6 PC

3□ (po 2□) = 5.□, 7-12 PC

3□ = 5+□, raczej bez fitu □

3□! = 7-10 PC, propozycja gry 3BA

3□! = bez fitu na 11/12 PC, szlemik tylko jeśli masz górę i dobre □

3BA! = z fitem na 11/12 PC teraz 4□ pyta o wartości

4□ = bez fitu ale na 13/14 PC (3-3-2-5), przesądza szlemika

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

4□ (□) = z fitem □ na 13/14 PC, forsuje do szlemika,

3□ ! = domniemany fit □, pytanie o siłę

*odpowiedzi wg schematu 712*

3□ (po 2□) = 5.□ bez 3-fitu □ na 13/14 PC, IS

3□ ! = skład 3-3-(3-4) z 4. w drugim młodszym, 7-10 PC

3□ ! = skład 3-3-(3-4) z 4. w drugim młodszym, 11/12 PC,

3BA! = 5. w drugim młodszym 13/14 PC z 3-fitem, IS

4□ /□ (uzgodniony kolor) = pytanie o wartości

inne! = **Blackwood wyłączeniowy**

4□ (□) = 5.□ 13/14 PC, IS

4□ (po 2□) = 5.□ bez 3-fitu □ na 13/14 PC, IS

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

4 ( ) = 5. i 4-fit na 13/14 PC, IS

2 / = 4+ / , 18-20 PC

2 ! (po 2 ) = powtórny > BA, nic nie mówi o sile

2BA = 21-23 PC, PC ręka zrównoważona, NF

3 / = 5. licytowana, 7-14 PC

3 / ! = @ pytanie o siłę

*odpowiedzi wg zasady 714: 7/8, 9/10, 11/12, 13/14 PC*

3 / ! = odpowiednio 9/10 i 11/12 PC bez 5. młodszej

3BA = *sign-off*

3 / / / = 5+, 21+ PC

{/slide}

{/accesstext}

## Zmiany w PRESERze

Wpisany przez januus

wtorek, 08 stycznia 2013 22:08 - Poprawiony środa, 11 czerwca 2014 18:49

---

{jcomments on}