

Wśród wielu obron na otwarcie słabe 1BA stosunkowo dużą popularnością cieszy się obrona **C appelletti**

. Przystosowana do słabszego przedziału siły jest zwana również **rozszerzoną obroną Cappelletti**

Modyfikacje do słabszego wariantu otwarcia przeciwnika polegają na tym, że mamy większą szansę na znalezienie końcówki i przy nadarzającej się sposobności nie powinniśmy jej zmarnować.

* * * * *

Warto poznać tę konwencję, bo z czasem nadarzy się okazja, aby ją zastosować, choćby w grze przeciwko autorowi niniejszego tekstu, który z dużym upodobaniem stosuje osłabione otwarcie 1BA.

{accesstext mode="level" level="registered"}||Sama obrona podoba się autorowi w szczególności ze względu na duże podobieństwo z jego własną, opisaną na tych stronach obroną na klasyczne 1BA, pn. [Minister](#).{/accesstext}

I tym razem autor nie ustrzegł się przed pokusą poprawienia opisywanej konwencji. Amatorów oryginałów odsyłam do innych źródeł.

A oto szczegóły.

1BA

□ ? □ □

ktr = 1) 13-15 PC w składzie zrównoważonym (wywoławcza), w tym może być dowolna 5.
2) 16+PC skład dowolny

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

2♠! = 5+♠/♠/♠ lub 6+♠, 8-12 PC

- w wariacie z 5+ młodszą nie jest wykluczona 4. w innym kolorze

2♠! = 5.♠ i 4.♠ lub odwrotnie 4.♠-5.♠ w sile 8-15 PC lub 4.♠-4.♠ i siła 12-15 PC (*jeśli jesteśmy słabi, to nie eksperymentujemy*)

2♠ = 5.♠ i 4+♠/♠ lub 6+♠, na 13-15 PC (*rozszerzenie autora*)

2♠ = 5.♠ i 4+♠/♠ lub 6+♠, na 13-15 PC (*rozszerzenie autora*)

2BA! = 5.♠ i 5.♠, 9+PC lub układ 6-5

3♠ (!) = 6.♠ i 4.♠, 9+PC

W założeniach niekorzystnych zalecany jest większy układ lub siła.

* * * * *

Kontra oznacza:

- 1) 13-15 PC w składzie zrównoważonym (wywoławcza), w tym może być dowolna 5.
- 2) 16+PC skład dowolny

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

Jeżeli Odpowiadający sPASuje, licytacja jest zbliżona do licytacji po własnym otwarciu 1BA.

1BA

□ **ktr** □

pas

?

PAS = ukarnia kontrę

2□ (!) = **1)** pytanie o starszy kolor, słabe - z *b. słabą ręką zalicytujemy tak już z 3-3 w starszych*
2) słaby monokolor □ (powtórzymy □)

2□ ! = mam 4. starszą

2□ = 3/4.□, nie wyklucza 4.□, NF

2□ = 4.□ bez 4.□, NF

2□/□ = 5. licytowana bez 4. w drugim starszym (zalicytowalibyśmy 2□)

2BA = bez 4/5. starszej

2□/□ ! = > 5+□/□ lub słaby monokolor □ (2□ po których po 2□ partnera powtarzamy □)

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

2♠! = min. 4-4 w młodszych (**Stayman na młodsze**), F1

2BA = inwit, nie wyklucza 4. starszej

3♠! = **Stayman**, nadwyżki, GF

3♠/♣ = 6+♠/♣, INV

* * * * *

Wejście 2♠! ma charakter defensywny. Oznacza 5+♠/♣/♦ lub 6+♠ i siłę 8-12 PC.

Drugi obrońca, z siłą do 12 PC w zasadzie powinien pomóc znaleźć optymalny kontrakt w strefie częściówki.

Powyżej tej granicy zaczyna się strefa siły, z którą możemy pomyśleć o inwicie, ale i tak do 15 PC trudno być pewnym, że wszystko dobrze się udało.

1BA

2♠

!

pas

Pas = 6+♠ bez szans na dograną

2♠! = negatywne,

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

□ teraz □ Wchodzący pokazuje swój kolor lub pasuje z □ ; wyjątkowo

2□/□ = 5+ licytowany

2BA = 5+□ i 4+□

3□ = 6+□

2□/□ = dobry 6+, do 9 PC, NF

2BA = conajmniej inwit do dogranej z układem bezatutowym 15/16 PC

PAS (z □)/3□ = do gry

3□/□ ! = transfery

3BA = *sign-off*

4□/□ ! = transfery

3□/□ = dobry kolor 6+ z nie więcej niż jedną przegrywającą, 13-15 PC,

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ = 6+ w licytowanym, 13-15 PC,

3BA = *sign-off*, praktycznie 17+PC

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

* * * * *

Spróbujmy nadać wejściu 2 $\heartsuit$ znaczenie którejkolwiek młodszej 6+($\heartsuit$ / $\spadesuit$) w sile 9-12 PC.
Odpowiednio, 2 $\heartsuit$ będzie oznaczało 6+ starszą ($\heartsuit$ / $\spadesuit$). O tym w dalszej części.

Licytacja obrońcy II będzie się opierała na założeniu, że jest on w stanie wydedukować kolor partnera.

Spasuje zatem, albo zalicytuje drugi kolor, co będzie oznaczało rękę słabą - również do PASa.

1BA

2 $\heartsuit$

!

pas

Pas = wybór koloru do gry - ktoś z nas ma 6+ $\heartsuit$ bez szans na dograną

2 $\heartsuit$ (!) = j/w - gramy $\heartsuit$

2 $\heartsuit$ / $\spadesuit$ = dobry 6+,*sign-off*

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

2BA = conajmniej inwit do dogranej z układem bezatutowym 15/16 PC

PAS (z $\spadesuit$)/3 $\spadesuit$ = do gry

3 $\spadesuit$ /4 $\spadesuit$! = transfery

3BA = *sign-off*

4 $\spadesuit$ /4 $\spadesuit$! = transfery

3 $\spadesuit$! = blokujące? raczej nie ma sensu

3 $\spadesuit$ = dobry kolor 6+ z nie więcej niż jedną przegrywającą, 13+PC,

3 $\spadesuit$ /4 $\spadesuit$ = 6+ w licytowanym, 13+PC,

{/accesstext}

* * * * *

Wejście 2 $\spadesuit$! dajemy w składzie 5. $\spadesuit$ -4. $\spadesuit$ lub odwrotnie 4. $\spadesuit$ -5. $\spadesuit$ (tym bardziej 5-5) w sile 8+PC lub 4. $\spadesuit$ -4. $\spadesuit$ w sile 12+PC.

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

1BA

2

□

!

Pas = bardzo słaba ręka 6+□

2□/□ = do pasa

2BA! = inwit do dogranej, min. 3.□ i 3.□, pytanie o siłę i skład, praktycznie 12(11)+PC

{accesstext mode="level" level="registered"} || 3□! = 5.□ i 4.□, do 11 PC,

3□! = 5.□ i 4.□, do 11 PC,

3□ = 4.□ i 4.□, 12(13) PC, NF

3□ = 4.□ i 5.□, 12+PC, brak krótkości □ (4□!)

3BA! = 5.□ i 4.□, 12+PC, brak krótkości □

4□! = **Splinter**, 5.□ i 4.□, 12+PC, GF

4□! = **Splinter**, 5.□ i 4.□, 12+PC, GF {/accesstext}

a teraz variant autora

3□! = 4+□ i 4+□ tylko siła - 8/9 PC, ale obiecuje 5-4

3□! = pytanie

3□/□ = licytowana 5.

3□! = 4.□ i 4.□, 12(13) PC

3/4□/□ = do koloru, *sign-off*

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

3 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 10/11 PC, NF

3 $\heartsuit$ = 4. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, 10/11 PC, NF

3BA = 4. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 14/15 PC

4 $\heartsuit$! = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 12+PC, GF

4 $\heartsuit$! = 5. $\heartsuit$ i 4. $\heartsuit$, 12+PC, GF

4 $\heartsuit$ = 5. $\heartsuit$ i 5. $\heartsuit$, 12+PC

3 $\heartsuit$ = 6+, słabe, bez 3. $\heartsuit$ -3. $\heartsuit$, *sign-off*

{accesstext mode="level" level="registered"} ||3 $\heartsuit$!= wybierz lepszy starszy (w zasadzie blok na 4-4 w starszych) - do rozważenia{/accesstext}

3 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ = inwit z 4-fitem, (12/13PC)

* * * * *

Wejścia kolorem starszym 2 $\heartsuit$ / $\heartsuit$ dajemy z 13+PC i kolorem 5-kartowym; z asekuracją kolorem młodszym 4+.

Autor proponuje, aby z kolorem 6-kartowym nie stosować wymogu posiadania koloru

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

młodsze.

1BA

2

□

/

□

Pas = bardzo słaba ręka z 2/3+□

2□ (po 2□) = 6+□, słabe, *signoff*

2BA! = pytanie o kolor młodszy lub inwit z fitem (powrót na kolor wejścia), F1

3□/□ = 6+, słabe, bez 3+fitu w kolorze wejścia, *sign-off*

3□/□ (podniesienie) = inwit z 4-fitem

Ręce dwukolorowe na młodszych 5+5 tradycyjnie sprzedajemy wchodząc 2BA. Wystarczy siła już od 9 PC.

Dalsza licytacja także typowa dla tego wejścia.

1BA

2

BA

Pas = misfit w młodszych, po 2 zatrzymania w starszych

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

3 $\heartsuit$ / $\clubsuit$ = *sign-off*

3 $\heartsuit$! = pytanie o układ, GF;

odpowiedzi tak jak po otwarciu na pierwszym ręku 2BA

3 $\heartsuit$! = 2-1-5-5 ($\heartsuit$ dłuższe)

3BA! = 1-2-5-5 ($\heartsuit$ dłuższe)

4 $\heartsuit$ (!) = 1-1-5-6 ($\heartsuit$ dłuższe, brak renonsu)

4 $\heartsuit$ (!) = 1-1-6-5 ($\heartsuit$ dłuższe, brak renonsu)

4 $\heartsuit$! = 0-2-6-5 ($\heartsuit$ dłuższe i $\clubsuit$ dłuższe, renons $\heartsuit$)

4 $\heartsuit$! = 2-0-6-5 ($\heartsuit$ dłuższe i $\heartsuit$ dłuższe, renons $\heartsuit$)

4BA! = 0-2-5-6 ($\heartsuit$ dłuższe, renons $\heartsuit$)

5 $\heartsuit$ = 2-0-5-6 ($\heartsuit$ dłuższe, renons $\heartsuit$)

Obrona na słabe 1BA

Wpisany przez januus

wtorek, 07 lutego 2012 23:00 - Poprawiony sobota, 05 września 2015 14:25

3□ = inwit z dobrym 6+□

Wejście 3□ możemy natomiast przeznaczyć na 6.□ i 4.□ w sile również 9+PC

Na omawiany temat informacje znajdziesz także [tutaj](#).

{jcomments on}