



Namysł a dodatkowa informacja

Przepis 16A: ... jeżeli gracz - np. za pomocą ...wyraźnego wahania... udostępnia swojemu partnerowi dodatkową informację, która może sugerować jakąś zapowiedź lub zagranie, to ów partner nie może podjąć tego działania - spośród logicznie możliwych - którego wybór wyraźnie mógł być zasugerowany tą informacją...

Przeanalizujemy, jaki rodzaj informacji niesie namysł w podanych dalej przykładach i zróbmy następującą kwalifikację :

a) zachęcający do dalszej licytacji? – **H+**

b) zniechęcający do dalszej licytacji? – **H-**

c) obojętny? – **H=**

1. 1♥ – pas – 2♥ – pas
3♣ – pas – ...3♥

2. 1♠ – pas – 2BA – pas
...3♠

3. 1♦ – pas – 1♥ – pas
2♣ – pas – ...2♦

4. 1♦ – pas – 1BA – pas
...2♦

5. 1♣ – pas – 1♠ – 2♦
...ktr. ^(fit)

6. 1♥ – 1♠ – 4♣ – 4♠
...pas^(F)

7. 1♠ – pas – 1BA – pas
...2♥

8. 1♣ – pas – 1♥ – pas
1BA – pas – 2♣ – pas
...2♠^(3♥ max)

9. 1BA – 2♥ – ...2♠

10. 1♥ – 1♠ – 4♥ – 4♠
...pas^(NF) – pas – ktr.



11. 1♣ – pas – 1♥ – pas
1BA – pas – 2♣ – pas
...2♦ (2♥ min.)

12. 1♠ – pas – 2♠ – pas
4BA – pas – ...5♦⁽⁰⁻³⁾

Podsumowanie:

H+ (najczęstszy przypadek) – zachęca do licytacji

- a) Sign-off
- b) Kontra karna
- c) Odpowiedź na pytanie pokazującą najslabszą wersję

Przykłady: 1, 2, 3, 10, 11, 12

H- (przypadki rzadkie???) – zniechęcające do pójścia wyżej

- a) Silne odzywki
- b) Odpowiedź na pytanie pokazującą najsilniejszą wersję

Przykłady: 6, 8

H= Obojętny

- a) Inwit
- b) Opis ręki
- c) Odzywki informacyjne

Przykłady: 4, 5, 7, 9

Masz wątpliwości jaką informację niesie namysł (czy inna dodatkowa informacja)?

1. Zapytaj ekspertów zanim przejdziesz do...
2. ...panelowania zawodników zadając pytanie *co licytujesz?*