

MECHANIZMY FORSINGU

05.03.2004

tekst – tekst na zielonym tle (definicja lub określenie) do zapamiętania!!! i „używania”

Dla początkujących jedną z największych trudności w licytacji jest podjęcie decyzji kiedy należy spasować. Pamiętam guślarskie rady typu – jak nie rozumiesz licytacji to pasuj. Zbigniew Szurig sformułował zasadę dokładnie przeciwną – jak nie rozumiesz licytacji to nie pasuj. Jest to całkiem logiczne – pasowanie w myśl pierwszej zasady zazwyczaj kończy się kontraktem nie w to miano i nie na tej wysokości. Podtrzymanie licytacji może zawyżyć wysokość kontraktu ale daje szansę na poprawienie bardzo złego kontraktu (np. spasowanie na **cue bid** kończy się kontraktem na niewielkiej liczbie atutów.)



Uniwersalną zasadą byłoby – pasujemy jeśli jesteśmy w kontrakcie optymalnym. Niestety nie jest to proste, bo w licytacji poruszamy się w obszarach jakiegoś prawdopodobieństwa, a informacje z licytacji są często zbyt ogólne, by można było precyzyjnie odpowiedzieć na pytanie - czy jesteśmy w kontrakcie optymalnym. Wielkim ułatwieniem stało się skodyfikowanie odzywek w cztery grupy:

- o odzywki **forsujące** (zmuszające partnera do dalszej licytacji)
- o odzywki **inwitujące** (zapraszające do dalszej licytacji)
- o odzywki **nieforsujące** (wolno na nie spasować)
- o odzywki **sign off** (ostatnie tchnienie) – nakazujące partnerowi prawie bezwzględne pasowanie

W tej publikacji zajmiemy się mechanizmami odzywek forsujących. Zaliczamy do nich:

- [one over one](#) (jeden na jeden 1/1)
- [two over one](#) (dwa na jeden 2/1)
- [odzywki rewersowe](#)
- [nowy kolor na nowej wysokości](#)
- [odzywki z przeskokiem](#)
- [odzywki w kolor przeciwnika](#)
- [odzywki konwencyjne](#) (w tym kontra i pas forsujący)

1. One over one.

Są to licytacje:

1♣ - 1♥;

1♣ - 1♠;

1♦ - 1♥;

1♦ - 1♠;

1♥ - 1♠.

W systemach naturalnych (Acol, systemy francuskie, amerykańskie) również forsująca jest

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

sekwencja 1 ♣- 1 ♦. W systemach gdzie otwarcie 1 ♣ jest przygotowawcze lub silne odpowiedź 1 ♦ przeznaczono dla rąk negatywnych (choć nie tylko). Mimo tego, a może właśnie ze względu na sztuczność tej odpowiedzi jest ona forsująca.

Nie jest forsująca odpowiedź 1 BA po dowolnym otwarciu i oznacza ona siłę zazwyczaj 7-9 PC (Point Counts – równoznaczne z punktami Milтона Worka).

Forsujące mogą być także licytacje bardziej złożone niż tylko pojedyncza odpowiedź np.:

1 ♣ - 1 ♦(!) lub 1 ♦ - 1 ♥(!)
1 ♥(!) - 1 ♠(!) 1 ♠(!)

Odzywki oznaczone wykrzyknikiem obiecują minimum 4 karty w licytowanym kolorze (z wyj. 1 ♦) i forsują na jedno okrażenie.

Zalicytowanie w powyższych sekwencjach, w dowolnej pozycji, 1 BA nie forsuje, podobnie jak przy pierwszej takiej odpowiedzi.

2. Two over one

Należą do nich wszystkie odzywki kolorem niższym niż kolor otwarcia na poziomie dwóch np.:

1 ♠- 2 ♣; 1 ♠- 2 ♦; 1 ♠- 2 ♥

1 ♥- 2 ♣; 1 ♥- 2 ♦;

1 ♦- 2 ♣

Odzywki 2/1 forsują albo na jedno okrażenie, albo co najmniej do dogranej – czyli takiego kontraktu, który wart jest 100+ punktów zapisowych, w zależności od konstrukcji systemu. Podniesienie wysokości kontraktu o jeden szczebel wymaga zabezpieczenia bilansowego, stąd wymóg, by odzywka 2/1 zaczynała się od 10 PC, w odróżnieniu od odpowiedzi 1/1, dla których dolna granica siły wynosi 7 PC. W systemach naturalnych minimalna liczba kart w licytowanym kolorze wynosiła 4 niezależnie od tego, czy odpowiedź była na wysokości jednego, czy dwóch.

Obecnie w większości nowoczesnych systemów odpowiedź 2/1 wymaga koloru 5+ kartowego.

3. Odzywki rewersowe

Odzywki rewersowe, to takie, w których kolor zgłoszony w drugiej kolejności jest starszy od zgłaszanego najpierw przez tego samego gracza na poziomie co najmniej dwóch. Przykłady:

1 ♦- 1 ♠ 1 ♥- 2 ♣ 1 ♥- 2 ♦
2 ♥(!) 2 ♠(!) 2 ♠(!)

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

W systemach zbliżonych do naturalnych (w tym w polskim systemie STREFA) rewersem jest także sekwencja:

1 ♣- 1 ♥/♠
2 ♦(!)

W przeciwieństwie do licytacji na wysokości jednego rewersem bywa także zgłoszenie BA np.:

1 ♠- 2 ♣/♦
2 BA(!)

... choć niekoniecznie jeśli para tak przyjmie, że 2 BA wskazuje tylko typ ręki (w podanym przykładzie 5-3-3-2).

Nie jest rewersem zaliczowanie koloru starszego po forsingu partnera np.:

1 ♦- 2 ♥
2 ♠(?)

Odzywką 2 ♥ zostaliśmy sforsowani do końcówki i teraz ważniejszą rzeczą jest opisanie przynajmniej jednej ręki partnerów – a ta dwukolorowa daje się łatwo opisywać dzięki **metodzie deskryptywnej** (opisowej)

4. Nowy kolor na nowej wysokości

Jeden z mechanizmów propagowany przez Culbertsona. W dzisiejszych czasach nowy kolor na nowej wysokości określa się jako **sugestię pozytywną** ale nie przypisuje się takim odzywkom właściwości forsujących. Przykłady kiedy nowy kolor na nowej wysokości nie forsuje:

1 ♣- 1 ♠

1 ♦- 1 ♠

1 ♥- 1 ♠

1 BA - 2 ♦/♥

1 BA - 2 ♥

1 BA - 2 ♦

Stało się to w wyniku wprowadzenia wielu innych mechanizmów forsingu, których używa się w takich sekwencjach.

Forsuje natomiast nowy kolor na wysokości trzech np.:

1 ♠- 2 ♥

1 ♥- 2 ♦

3 ♣/♦(!)

3 ♣(!)

Odzywki oznaczone (!) wymagają **nadwyżki** w sile ręki (nadwyżka to około 3 PC, przy **wydłużeniach** i urodzie karty może być mniej PC ponad obiecane pierwszą odzywką).

5. Odzywki z przeskokiem

Odzywki **skaczące** należą do najstarszych metod forsingu. W systemach współczesnych ich rola zmalała w wyniku alternatywnych mechanizmów forsingu. I tak podnoszenie koloru partnera z przeskokiem jest zazwyczaj albo licytacja z bilansu albo wręcz licytacja blokująca. Przeskok własnym kolorem został obwarowany takimi warunkami dotyczącymi zarówno siły jak i jakości koloru, że mała częstotliwość ich stosowania skłoniła teoretyków do

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

przyporządkowania tym odzywkom znaczeń konwencyjnych ((np. sekwencja 1 ♥ - 2 ♠ nie oznacza forsingu na pancernym kolorze pikowym, a np. siłę 7-9 PC z czterokrotnym fitem w kierach i boczną krótkością)). Graczom początkującym polecam jednak używanie tego mechanizmu, ponieważ ułatwia on bilansowanie rąk i pozwala na spokojną wymianę informacji aż do osiągnięcia co najmniej dogranej.

Mówimy cały czas o pojedynczych przeskokach np.:

1 ♣- 2 ♦/♥/♠;

1 ♠- 3 ♣/♦;

1 ♥ - 2 ♠

Podwójne przeskoki bowiem już dano przestały pełnić rolę forsingów i zagospodarowano je konwencyjnie.

Np. licytacje 1 ♥/♠ - 4 ♣/♦, to dzisiaj odzywki wskazujące **krótkość**.

6. Odzywki w kolor przeciwnika

Trudno sobie wyobrazić, że chcemy grać kontrakt w kolor, który zgłosił na otwarciu lub w licytacji dwustronnej przeciwnik. W dawnych wprawdzie czasach, kiedy przy stolikach brydżowych panowały niepodzielnie **bluffy** służyło to wykryciu **blefu** i stosowano to głównie w tym celu. Dzisiaj, kiedy wykrycie blefu jest możliwe w inny sposób i kiedy dzięki temu oraz prostej prawdzie, że blef przynosi więcej szkody niż pożytku, **“zajazdy”** stały się rzadkością, licytacja w kolor przeciwnika służy sprawdzeniu zatrzymań do BA, wskazaniu **kontroli** (krótkościowej lub honorowej) w licytacji szlemowej, fitowaniu własnego koloru np.:

MY	ONI	MY	ONI
1 ♥	1 ♠	2 ♠*	

* np. forsing z fitem kierowym

Sprawdzanie zatrzymania do BA:

MY	ONI	MY	ONI
1 ♣	1 ♥	2 ♦	Pas
3 ♦	Pas	3 ♥*	

* pytanie o zatrzymanie do BA

Wskazanie kontroli w licytacji szlemowej:

MY	ONI	MY	ONI
	1 ♦	Ktr	Pas
2 ♠	Pas	4 ♣*	Pas
4 ♦**			

* cue bid na uzgodnionych pikach

** kontrola w kolorze karowym (honorowa lub krótkościowa)

7. Odzywki konwencyjne

Na odzywki konwencyjne się nie pasuje. Spasowanie grozi rozpadem pary i jest największą zbrodnią w licytacji.