

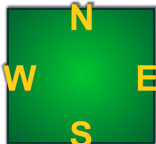
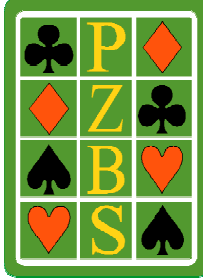
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ QJ ♥ 93 ♦ 106542 ♣ A1087</p>	<p>♠ K6 ♥ Q10842 ♦ A87 ♣ 963</p> 	<p>♠ A532 ♥ KJ7 ♦ KJ93 ♣ KQ</p>	
	<p>♠ 109874 ♥ A65 ♦ Q ♣ J542</p>		

W	N	E	S
–	pas	1 BA	pas
pas ¹	pas		

¹ 7 PC, w tym ♠D W sec, to zbyt mało, aby zainwitować dograną

Na zdecydowanej większości stołów licytacja wygaśnie w kontrakcie 1BA (E); turniejowa nota obu par będzie więc zależała przede wszystkim od tego, ile lew weźmie rozgrywający. Teoretycznie rzecz biorąc, może ich skompletować aż dziesięć, w praktyce nie będzie to jednak takie proste, aby bowiem osiągnąć ten ambitny cel – w większości wariantów gracz E będzie musiał rozpocząć rozgrywkę kar od wyjścia z ręki królem (!). Przeciwnik S odda bowiem naturalny wist w pika, a jego partner wstawi na trzeciej ręce króla. Gdyby rozgrywający nie pobił tej lewy ♠A, prawy obrońca dostałby szansę, aby zmienić atak na ♥D albo ♥10, co okazałoby się dla rozgrywającego śmiertelne. Natomiast po zabiciu ♠K asem jedyna droga wiodąca do wzięcia lew dziesięciu musi być rozpoczęta zagranie z ręki ♦K (przedtem można ewentualnie ściągnąć jedną albo dwie lewy treflowe). Po wzięciu lewy ♦A N będzie kontynuował pikiem, a rozgrywający utrzyma się ♠D w dziadku, po czym ściągnie ♣K D (jeśli tego dotychczas nie uczynił) oraz wszystkie kara. Obrońca S będzie wówczas musiał zachować ♥A oraz ♣W x, zdoła więc utrzymać tylko jedną fortę pikową. Gracz E wyrobi sobie wówczas lewę kierową (trafiając palcówkę w tym kolorze), zdobędzie więc w sumie

cztery kara, trzy trefle, dwa piki oraz kiera. A obrońcy dostaną tylko dwa czerwone asy oraz jedną lewą pikową.

Na marginesie, gdyby kontrakt bezatutowy został ustawiony ze znacznie mniej naturalnej ręki **W**, pierwszy wist ♥D albo ♥10 (także daleki od oczywistości) ograniczyłby rozgrywającego do lew ośmiu. Ale po ataku w każdą inną kartę gracz **W** mógłby już skompletować lew dziesięć.

Jak już wspomniałem, w praktyce znacznie bardziej częste będą wypadki, kiedy to grający w bez atu (przede wszystkim zawodnicy **E**) będą się musieli zadowolić mniejszą liczbą lew, nierzadko tylko siedmioma.

Na **WE** jest też możliwe do wzięcia aż jedenaście lew w kara, w tym celu trzeba jednak będzie trafnie rozwiązać zarówno kolor atutowy, jak i palcówkę kierową.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (E!), 10 lew; 430 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 10 (E!).

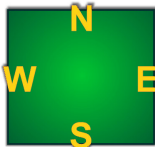
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ 10952 ♥ KJ1075 ♦ Q3 ♣ J9</p>	<p>♠ 76 ♥ A43 ♦ AJ84 ♣ AKQ3</p> 	<p>♠ K ♥ 9862 ♦ 962 ♣ 87542</p> <p>♠ AQJ843 ♥ Q ♦ K1075 ♣ 106</p>
---	---	---

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♠
pas	2 ♣	pas	2 ♦
pas	2 BA ¹	pas	3 ♠ ²
pas	4 ♣ ³	pas	4 ♦ ⁴
pas	4 ♥ ⁵	pas	4 ♠
pas	4 BA ⁶	pas	5 ♦ ⁷
pas	5 ♥ ⁸	pas	6 ♣ ⁹
pas	6 ♠	pas	pas
pas			

¹ forsujące

² układ 6♠-4♦

³ cue-bid uzgadniający piki

^{4,5} cue-bidy

⁶ *Blackwood*

⁷ jedna wartość

⁸ pytanie o damę aty

⁹ ♠D plus jeden boczny król

W turnieju na maksy większość uczestników zdecyduje się na uzgodnienie pików i zagranie ostatecznego kontraktu w ten kolor starszy. Teoretycznie, nieco lepszy może okazać się (i w

rzeczywistości jest) szlemik w rozłożone 4–4 kara, do którego doprowadzi sekwencja następująca:

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♠
pas	2 ♣	pas	2 ♦
pas	2 BA ¹	pas	3 ♠ ²
pas	4 ♦ ³	pas	4 ♥ ⁴
pas	4 BA ⁵	pas	5 ♥ ⁶
pas	6 ♦	pas	pas
pas			

^{1,2} jak poprzednio

³ uzgodnienie kar

⁴ cue-bid

⁵ *Blackwood*

⁶ dwie wartości bez damy atu

Uwaga! *Wspólny Język 2000* zaleca, aby z układem 6–4 w kolorze otwarcia i kolorze bocznym o niższej randze – po odpowiedzi *two-over-one* otwierający powtarzał swój kolor ze słabą ręką (co od razu przekaże informacje o jego sile), a zgłaszał najpierw boczną czwórkę z ręką obiecującą. Według powyższych wskazań (według mnie, nieco odbiegających od naturalności) sekwencja potoczyłaby się następująco:

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♠
pas	2 ♣	pas	2 ♠
pas	2 BA ¹	pas	3 ♦ ²
pas	? ³		

¹ forsujące

² 6♠–4♦, minimum otwarcia

³ teraz N mógłby uzgodnić piki odzywką 3♠, a kara – zapowiedzią 4♦

Jak już wspomniałem, 6♦ jest tu nieco lepszym kontraktem niż 6♠ – po wyjaśnieniu się układu pikowego rozgrywający będzie mógł ściągnąć ♦A K z góry (przy okazji spadnie ♦D x), a potem wyrobić sobie piki przebitką. Natomiast przy rozgrywce kontraktu 6♠ konieczne jest trafienie ♦D, możliwe też jednak przez ustawienie treflowo-karowego przymusu. Po oddaniu lewy pikowej rozgrywający będzie dysponował jedenastoma wziętkami: pięcioma w pikach, kierową, dwoma karowymi i trzema treflowymi – i po ściągnięciu większości z nich obrońca E znajdzie się w przymusie na kolorach młodszych. Wprawdzie nie posiada on ♦D, ale w trakcie

wzmiankowanej rozgrywki spadnie ona od jego partnera (jako że towarzyszy jej tylko jednak blotka).

Przechodząc do sprawy teoretycznego minimaksa rozdania – na **NS** możliwe jest zrealizowanie wielkiego szlema w kara, a przeciwnicy są w stanie opłacalnie obronić ten kontrakt *siedmioma kierami*, z kontrą bez ośmiu, za 2000 (po trzykrotnym połączeniu przez broniących kierów **WE** wezmą tylko pięć lew atutowych: cztery w ręce **W** i jedną przebitkę u **E**).

Minimaks teoretyczny: 7 ♥ (**WE**) z kontrą, 5 lew; **2000 dla NS**.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (**S!**);

♦ – 13 (**NS**);

♥ – 8 (**S!**), 5 (**WE**);

♠ – 12 (**NS**);

BA – 11 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

	♠ 10										
	♥ AQ10752										
	♦ 987										
	♣ Q108										
♠ Q52	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="background-color: #008000;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ A963
	N										
W		E									
	S										
♥ 9		♥ 864									
♦ KQJ63		♦ 104									
♣ AK72		♣ J965									
	♠ KJ874										
	♥ KJ3										
	♦ A52										
	♣ 43										

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
2 ♦	pas ¹	pas	pas

¹ zapowiedź 2♥ byłaby w Naszym Systemie forsująca

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
2 ♦	2 ♥ ¹	pas	3 ♥
pas	pas	pas	

¹ wielu graczy N i tak się jednak na nią zdecyduje

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
2 ♦	ktr. ¹ (!)	pas	2 ♠ ²
3 ♣	3 ♥ ³	pas	pas
pas			

¹ kontra negatywna, choć takowej nie powinno się raczej dawać z singlem w kolorze otwarcia

² książkowym rebidem – po negatywnej kontrze partnera są 2♥ (!); gracz N podniesie je wówczas do 3♥ bądź – częściej – do 4♥

³ półpozytywna ręka ma sześciu (w tej sekwencji) kierach (przypominam: bezpośrednio 2♥ nie forsowałyby); patrz artykuły Mike'a Lawrence'a w *Świecie Brydża* pt. *Kontra negatywna*

Dużo prościej dadzą sobie z tym problemem radę licytujący *Wspólnym Językiem*:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
2 ♦	2 ♥ ¹	pas	pas
ltr. ²	pas	3 ♣	3 ♥
pas	pas	pas	

¹ naturalne, nieforsujące

² wywoławcza, nadwyżkowa

Kontrakt 3♥ powinien zostać obłożony bez jednej, pod warunkiem że wistujący odpowiednio szybko otworzą kara. Rozgrywający odda wówczas dwa trefle, dwa kara oraz ♠A. Stronie WE bardzo trudno będzie tę grę skontrolować, otrzyma więc tylko minimalną rekompensatą za wychodzące jej bezproblemowo 3♣ (do oddania pik, kier, karo i trefl; pierwszy wist ♠10 ze strony N musi jednak zostać zabity asem).

Minimaks teoretyczny: 3♥ (NS) z kontrą, 8 lew; **100 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (WE)

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ J10985 ♥ QJ ♦ 9863 ♣ K10</p>	<p>♠ AKQ2 ♥ K985 ♦ 105 ♣ Q73</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div>	<p>♠ 6 ♥ A10763 ♦ 72 ♣ A8652</p>
	<p>♠ 743 ♥ 42 ♦ AKQJ4 ♣ J94</p>	

Nasz System:

W	N	E	S
pas	1 ♣	1 ♥	2 ♦ ¹
pas	2 BA ²	pas	3 BA ³
pas	pas	pas	

¹ naturalne, forsujące na jedno okrażenie

² z 14 PC można też od razu zapowiedzieć 3BA

³ jeśli partner zadowolony się 2BA, to S – z pewnymi pięcioma lewami w karach – dołoży końcówkę

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	1 ♣	1 ♥	ltr. ¹
pas	1 ♠ ²	pas	2 ♦ ³
pas	2 BA	pas	3 BA
pas	pas	pas	

¹ ręka nieco za silna na nieforsujące 2♦; kontra – w pierwszym czytaniu – negatywna, w zależności od ustaleń pary wykluczająca albo przyrzekająca cztery piki

² jeżeli partner wykluczył cztery piki, N może też zgłosić rebid 1BA

³ 5+, forsing do dogranej (przypominam: 2♦ w poprzednim okrażeniu nie forsowałyby)

Niezależnie od drogi, jaką potoczy się licytacja, ostatecznym kontraktem powinno stać się 3BA (N). Gra ta ma pełne pokrycie bilansowe – w rękach NS znajduje się 25 PC oraz pełny pięciokartowy longer roboczy.

Kontrakt 3BA (N) zostanie jednak zrealizowany tylko i wyłącznie po pierwszym wiście w kiera (obrońcy E nie wolno też ściągnąć ♣A) – po każdym innym ataku broniący zdołają bowiem wziąć dwa trefle oraz trzy kiery. Uwaga dodatkowa: Gdyby jakimś cudem gracz E zdecydował się na pierwszy wist w pika bądź w karo, jego partner musiałby w pierwszej lewie treflowej (rozpoczętej zagranie z dziadka blotki) wskoczyć królem i natychmiast wyjść w kiera.

Teoretycznie rzecz biorąc, górnym pułapem możliwości strony NS jest zatem kontrakt o szczebel niższy, tzn. 2BA.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (NS), 8 lew; **120 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

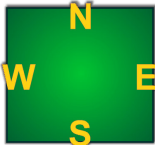
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

	♠ J95	
	♥ 1086	
	♦ KQ9642	
	♣ K	
♠ KQ1073		♠ 8642
♥ J3		♥ 4
♦ AJ83		♦ 5
♣ 76		♣ QJ109854
	♠ A	
	♥ AKQ9752	
	♦ 107	
	♣ A32	

W	N	E	S
–	pas	3 ♣ ¹	4 ♥ ²
pas	pas	pas	

¹ w korzystnych założeniach blok jak najbardziej wskazany

² konstruktywne, na zasadzie, że *po bloku nie ma bloku!*

Na ogół gracze S będą brali po dwanaście lew, jako że tylko pierwszy wist ♦A i konsekwentna przebitka w tym kolorze są w stanie ograniczyć ich do lew jedenastu. Przed szczególnie odpowiedzialnym zadaniem staną obrońcy W wówczas, gdy ich przeciwnicy zapowiedzą szlemika kierowego. Wprawdzie po otwarciu partnera 3♣ można spodziewać się w jego ręce singletona, z karty W będzie jednak wynikało, iż jest to raczej singiel pikowy. Poza tym pierwszy wistujący oprócz asa posiada też mariasza (właśnie w pikach).

Na NS możliwe jest też zrealizowanie końcówki karowej, a szlemika karowego bezwzględnie obkłada jedynie pierwszy wist pikowy, atakujący kontrolę nad tym kolorem w ręce S.

Minimaks teoretyczny: 5 ♥ (NS), 11 lew; **650 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (WE);

♦ – 11 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 10 (NS).

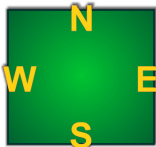
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ 1062 ♥ K975 ♦ J43 ♣ Q94</p>	<p>♠ 983 ♥ AQ84 ♦ A82 ♣ KJ10</p> 	<p>♠ J7 ♥ 632 ♦ K1065 ♣ 8763</p> <p>♠ AKQ54 ♥ J10 ♦ Q97 ♣ A52</p>
--	--	---

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♠
pas	2 ♣	pas	2 BA
pas	3 BA ¹	pas	pas
pas			

¹ z tak zrównoważonym układem nie ma potrzeby uzgadniania pików

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	1 BA ¹
pas	2 ♣	pas	2 ♠
pas	3 BA	pas...	

¹ takie otwarcie jest również dopuszczalne – przemawiają za nim honory (i wysokie blotki) we wszystkich kolorach oraz aktualna moda (!), przeciwwskazaniem są natomiast solidne piki oraz tylko dubel w kierach (po hipotetycznym *transferze* 2♦ niezbyt silnego honorowo partnera może dojść do gry w kiery na siedmiu atutach zamiast do ośmioatutowego kontraktu w piki)

albo wręcz:

W	N	E	S
–	–	pas	1 BA
pas	3 BA ¹ (!)	pas	pas
pas			

¹ z tak równym układem i dużą siłą gra w bez atu przyniesie najczęściej nie mniej lew niż ewentualna gra w rozłożone 4–4 (a nawet 5–4) kiery

Rzeczywiście – zarówno w piki, jak i w bez atu można tu wziąć aż dwanaście lew (brak jest jednak pokrycia bilansowego na szlemika): pięć pikowych, trzy kierowe (po impasie króla w tym kolorze), dwie karowe (na asa i damę) oraz dwie treflowe (albo jedną karową oraz trzy treflowe – po celnym wyimpasowaniu damy w tym ostatnim kolorze). Szanse, jakimi dysponuje tu rozgrywający, można wykorzystać po kolei – najpierw zagrać blotkę karo do damy, a potem, w razie potrzeby, poszukać ♣D. Rzecz jasna, przedtem należy sprawdzić, czy wychodzi impas ccK.

Na uzyskanie najlepszego wyniku (nie licząc ewentualnych szlemików) będą mieli szansę rozgrywający kontrakty bezatutowe gracze N (a znajdują się bez wątpienia i tacy). Jeżeli padnie wówczas dosyć naturalny (pod warunkiem że przeciwnicy nie ujawnią ogromnej siły swoich rąk) wist karowy i N weźmie pierwszą lewę na ♦D, to potem bez większego problemu skompletuje już lew trzynaście. I nie będzie nawet musiał trafiać ♣D – wystarczy, że zrobi impas kierowy, a potem ściągnie ♦A i wszystkie piki, w końcówce obrońca W – posiadacz czterech kierów i ♣D – znajdzie się bowiem w kleszczach treflowo-kierowego przymusu. Proszę zwrócić uwagę na fakt, że trzynasta wziętka zostałaby zdobyta nawet wówczas, gdyby gracz W nie miał ♣D, byle posiadałby w tym kolorze (co najmniej) pięć blotek.

Godne zauważenia jest również to, że w rozdaniu tym można zrealizować szlemiki w cztery miana: trefle, kiery [choć oba wyłącznie z ręki N, zarówno 6♣ (S), jak i 6♥ (S) kładzie bowiem pierwszy wist karowy], piki i bez atu (z obu rąk!); możliwe jest też wygranie końcówki w kara (na NS oczywiście, czyli na sześciu atutach).

Minimaks teoretyczny: 6 BA (NS), 12 lew; 990 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 12 (N!);

♦ – 11 (NS);

♥ – 12 (N!);

♠ – 12 (NS);

BA – 12 (NS).

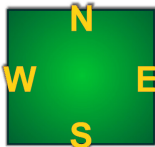
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ KQ9854 ♥ 82 ♦ A76 ♣ 73</p>	<p>♠ 72 ♥ KQ96 ♦ KQJ3 ♣ KJ8</p> 	<p>♠ J106 ♥ AJ10 ♦ 9852 ♣ A109</p>
<p>♠ A3 ♥ 7543 ♦ 104 ♣ Q6542</p>		

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♠	ktr.	3 ♠	pas
pas	pas		

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♦ ¹	ktr. ²	2 ♥ ³	pas
2 ♠ ⁴	pas	pas	3 ♣/♥
pas	pas	3 ♠	pas
pas	pas		

¹ multi

² kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego (patrz: *Obrona przeciwko*

2♦ multi w *Świecie Brydża* 4/2004)

³ do koloru partnera; E może też zgłosić 3♥ o znaczeniu: *blokujące z fitami w obu kolorach starszych*

⁴ piki

Jeżeli gracz **S** dostanie szansę na podjęcie walki na szczęblu trzech, powinien ją wykorzystać. Wprawdzie kontrakty 3♣ (NS) i 3♥ (NS) można już obłożyć bez jednej, co z kontrą kosztowałoby stronę rozgrywającą 200 punktów, stałoby się zatem klasycznym *pocałunkiem śmierci*, jest jednak praktycznie pewne, iż gracz **E**, świadom obecności na swojej linii dziewięciu atutów oraz bardzo daleki od pewności obłożenia 3♣/3♥, przepchnie się w 3♠. A ten kontrakt zostanie łatwo zrealizowany – na wyrobionego kiera dziadka zostanie wyrzucony z ręki trefl albo karo.

Minimaks teoretyczny: 3♠ (WE), 9 lew; **140 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ 975 ♥ A10976 ♦ A72 ♣ 86</p>	<p>♠ 3 ♥ J4 ♦ KQ10864 ♣ K974</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div>	<p>♠ AKQ102 ♥ K53 ♦ J53 ♣ 102</p> <p>♠ J864 ♥ Q82 ♦ 9 ♣ AQJ53</p>
--	--	---

W	N	E	S
pas	pas	1 ♠	pas
2 ♠	2 BA ¹	pas	3 ♣
pas	pas	pas	

¹ kolory młodsze, ale nie w składzie 5–5, z którym to padłoby otwarcie 2BA w poprzednim okrążeniu

Z układem 6–4 gracz N powinien włączyć się do walki, a dwukolorowe 2BA stworzą mu lepsze perspektywy na wygranie rozdania niż jednokierunkowe 3♦. S będzie wiedział, że partner ma układ 5–4 albo 6–4 w kolorach młodszych, jako że nie otworzył licytacji odzywką 2BA na pierwszej ręce. Oczywiście, istnieje niebezpieczeństwo, iż S – z układem 3–3 w młodszych – wybierze do gry trefle, rekompensuje je jednak przypadek, z którym mamy do czynienia w tym rozdaniu – iż S ma cztery-pięć trefli oraz krótkość (singla, dubla) w karach. W rzeczywistości zarówno 3♦ e-N-a (gdy ten zgłosi je zamiast 2BA), jak i 3♣ e-S-a (jeśli N wskaże dwukolorówkę na młodszych) najprawdopodobniej zakończą licytację (WE nie mają nadwyżek – ani honorowych ani układowych – aby kontynuować walkę). Podczas jednak gdy pierwszy z tych kontraktów (3♦) przyniesie oczywistą wpadkę bez jednej, to drugi (3♣) zostanie łatwo zrealizowany (rozgrywający odda tylko pika, dwa kiery oraz karo).

Inna możliwość rozwoju wydarzeń w tym rozdaniu to pierwszoręczne otwarcie e-N-a 3♦ (jak najbardziej dopuszczalne), po których E wejdzie 3♠, a jego partner być może podniesie je nawet do 4♠. W każdym razie WE przelicytują kartę, maksymalnie mogą oni bowiem wziąć tylko osiem lew – w piki oraz w kiery.

Minimaks teoretyczny: 3♥ (WE) z kontrą, 8 lew albo 3♠ (WE) z kontrą, 8 lew; **100 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS,WE!).

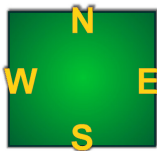
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ AQ8 ♥ 986532 ♦ 96 ♣ J7</p>	<p>♠ J10954 ♥ AK10 ♦ 104 ♣ 643</p> 	<p>♠ 63 ♥ J74 ♦ AKQJ82 ♣ 105</p>
<p>♠ K72 ♥ Q ♦ 753 ♣ AKQ982</p>		

W	N	E	S
–	pas	1 ♦	2 ♣
pas ¹	2 ♠	pas	3 ♠ ²
pas	pas	pas	

¹ zbyt mała siła i za słaby kolor na jakąkolwiek akcję (zwłaszcza w niekorzystnych założeniach)

² niektórzy gracze S pokuszą się o zagolenie końcówki, uważam jednak, iż inwit 3♠ w zupełności oddaje wartość tej rzeczywiście urodziwej ręki (w szczególności w turnieju na maksy)

Inna sprawa, że los pikowej końcówki – z punktu widzenia e-S-a – w dużej mierze zależy od lokalizacji honorów w ręce partnera. Przecież gdyby zamiast ♥A K posiadał on ♠A D (nie mówiąc już o ♠A D W), to 4♠ byłyby kontraktem marzeń (przy takim samym lub bardzo podobnym układzie ręki N, przede wszystkim konieczny jest tam dubel karowy). Niestety, nie ma tego jednak jak sprawdzić, więc gracz S powinien kierować się przesłankami taktycznymi, które głoszą, iż w turnieju na maksy nie opłaca się licytować naciąganych (niepewnych) końcówek. Tym razem nie uniknie się oddania dwóch kara i dwóch lew atutowych, więc rozgrywający kontrakty pikowe wezmą tylko lew dziewięć. Ale gdyby ♠D znajdowała się w impasie....

Minimaks teoretyczny: 3 ♠ (NS), 9 lew; **140 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 5 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

<p>♠ 1097 ♥ 6 ♦ AJ975 ♣ 9752</p>		<p>♠ K8432 ♥ AK ♦ Q4 ♣ KQ104</p> <p>♠ AJ ♥ J43 ♦ K106 ♣ AJ863</p> <p>♠ Q65 ♥ Q1098752 ♦ 832 ♣ ==</p>
--	--	--

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas ¹
1 ♦	ktr. ²	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

¹ ręka zbyt słaba na blok 3♥ i nieodpowiednia na wejście 2♥

² alternatywą jest wejście 1♠, jednak w Polsce 17 PC to już niekwestionowana *kontra objaśniająca*

Los kontraktu 4♥ będzie zależał od pierwszego wistu i dalszych poczynań obrony. Warunkiem koniecznym i zarazem dostatecznym obłożenia tej gry jest trzykrotne zagranie przez broniących w kara, zmuszające rozgrywającego do dokonania przebitki na stole asem albo królem atu. Wypromuje to graczowi E wpadkową lewą na ♥W (oprócz niej obrońcy wezmą dwa kara oraz ♠A). Jeżeli jednak pierwszy wist nastąpi w trefla (bądź w kiera; albo po ataku w pika E nie weźmie lewy asem, aby zagrać w kara), rozgrywający wyrobi sobie (przy pomocy ekspasu asa) lewą treflową i wyrzuci na nią z ręki karo. A potem zagra na drugiego ♠A u E i odda tylko jedną lewą w tym kolorze.

Tam, gdzie N zdecyduje się na wejście 1♠, może dojść do kontraktów pikowych. Teoretycznie rzecz biorąc, rozgrywający będzie mógł wówczas zostać ograniczony do lew ośmiu, chociaż 3♠ (N) bezwzględnie położą tylko i wyłącznie pierwszy wist ♦K (!), kontynuacja karowa do asa w ręce W, a następnie zagranie przez tego ostatniego zawodnika w trefla – skracające stół bez wyrobienia przeciwnikom dwóch lew treflowych.

Minimaks teoretyczny: 3 ♥ (NS), 9 lew; 140 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (E!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (WE).

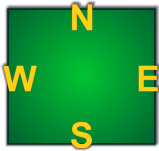
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ QJ97 ♥ K643 ♦ 32 ♣ A73</p>	<p>♠ K8 ♥ AJ ♦ KQ96 ♣ J10652</p> 	<p>♠ 43 ♥ 109752 ♦ A1075 ♣ K9</p>
<p>♠ A10652 ♥ Q8 ♦ J84 ♣ Q84</p>		

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 ♣ ¹	pas ²	1 ♠
pas	1 BA	pas	pas/2 ♠ ³
pas	(pas)	(pas)	

¹ we *Wspólnym Języku* można rozpocząć od 1♦, prawie każdy otwierający potraktuje jednak swoją rękę jako 12–14 PC w składzie zrównoważonym; otwarcie 1♦ polecam jednak parom, u których przyrzeka ono minimum cztery karty, pozwoli to bowiem na pokazanie chociaż jednego prawdziwego koloru (po alternatywnym otwarciu 1♣ i rebidzie 1BA zginą bowiem zarówno trefle, jak i kara)

² zbyt słaby kolor na wejście 1♥

³ ze względu na niskie honory we wszystkich kolorach poza pikami można spasować na 1BA; 2♠ na ogół okażą się jednak kontraktem lepszym w wypadku, gdy partner posiada trzy karty w tym kolorze

Strona **WE**, która ma tu do wzięcia osiem lew w kiery, najprawdopodobniej w ogóle nie wejdzie do licytacji. Kontrakt 1BA (NS) zostanie łatwo zrealizowany nawet po najgroźniejszym ataku kierowym – rozgrywający wyrobi sobie trefle, a obrońcy wezmą tylko ♣A K, ♦A oraz trzy kiery. 2♠ (NS) mogą już zostać obłożone, ale tylko wówczas jeśli **E** przebiję trefla, w przeciwnym wypadku rozgrywający odda tylko dwa piki, ♦A oraz ♣A K.

Optymalnym kontraktem na NS, choć do osiągnięcia niełatwym, są jednak 3♣, w widne karty można też zrealizować 3♦ (impasując ♦10 u **E**). A kontrakt 4♣ (NS) bezwzględnie położy jedynie przebitka karowa.

Częściówki w kolory młodsze na **WE** mogą jednak zostać opłacalnie obronione przez stronę **WE** *trzema kierami*, bez jednej z kontrą za 100.

Minimaks teoretyczny: 3♥ (WE) z kontrą, 8 lew; 100 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

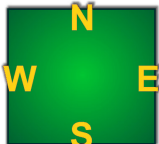
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

	♠ 109863	
	♥ KQ1032	
	♦ 9	
	♣ J9	
♠ AQJ4		♠ K5
♥ J976		♥ 8
♦ AK		♦ QJ10832
♣ Q43		♣ 8765
	♠ 72	
	♥ A54	
	♦ 7654	
	♣ AK102	

W	N	E	S
1 BA	pas	2 BA ¹	pas
3 ♦ ²	pas	pas	pas

¹ transfer na kara

² wprawdzie ręka **W** zawiera 17 PC i ♦A K, przeciwskazaniem do pozytywnego przyjęcia *transferu* partnera (odzywką 3♣) są jednak tylko dwa kara oraz ogólnie nie najładniejszy honory (dwie damy, w tym pusta w treflach, oraz dwa walety; łatwo może się okazać, że w kierach i/albo w treflach w ogóle brakuje zatrzymania)

Dobra ocena karty i dyscyplina licytacyjna otwierającego sprawią że para **WE** zatrzyma się w optymalnej częściówce karowej (bezproblemowe dziewięć lew, a może nawet dziesięć – jeśli przeciwnicy nie przebijają trefla). Jeżeli jednak gracz **W** nie zwalczy pokusy zgłoszenia (błédnego) rebidu 3♣ (wskazujące ładne maksimum z dwoma starszymi honorami karowymi), wpędzi swoją parę w beznadziejne 3BA, przeciwko któremu wistujący zdejną pięć kierów (po oczywistym ataku ♥K, marce ze strony partnera i kontynuacji tego koloru) oraz dwa trefle (bez trzech!).

Minimaks teoretyczny: 3 ♦ (WE), 9 lew; **110 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (WE).

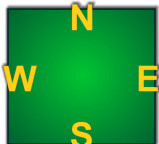
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

♠ 6432		
♥ AK10		
♦ KJ		
♣ K962		
♠ AJ95		♠ Q1087
♥ 5		♥ 987643
♦ 108752		♦ 3
♣ A108		♣ QJ
		
	♠ K	
	♥ QJ2	
	♦ AQ964	
	♣ 7543	

W	N	E	S
–	1 ♣ ¹	pas	2 ♦ ¹ (?)
pas	2 ♠ ²	pas	2 BA/3 ♣ ³
pas	3 BA	pas	pas
pas			

¹ 5⁺♦, niewykluczone starsze czwórki, forsing do dogranej (mocno z aktualną kartą S wątpliwy)

² cztery piki, odzywka przede wszystkim psychologiczna – aby powstrzymać wist w ten kolor

³ to samo można powiedzieć o ewentualnej zapowiedzi 3♣

Stronie NS bardzo trudno będzie tu uniknąć przelicytowania karty. Nawet jeśli gracz S nie zdecyduje się przesądzenie pierwszą odpowiedzią końcówki [odpowie wówczas 1♦, a po rebidzie partnera 1♠ (lub też 1♥, jak polecają starzy wspólnojęzykowcy) skoczy na 3♣, wskazując 9–11 PC oraz 5⁺♦–4⁺♣], to do dogranej doprowadzi wówczas jego partner (posiada przecież nadwyżkę). Być może po przedstawionej licytacji gracz E nie zawistuje przeciwko 3BA (N) w pika, ale rozgrywający – dysponujący pięcioma karami i trzema kierami – będzie próbował wyrobić sobie dziewiątą lewę w treflach, zatem obrońca W dostanie szansę, aby na zagranej z dziadka blotkę treflową wskoczyć ♣A, ściągnąć ♠A i kontynuować pikiem. Nawet po ataku ze strony E blotką kierową i utrzymaniu się przez rozgrywającego na stole damą (i zagranie stamtąd w blotkę treflową) nie powinno to być dla W zadanie specjalnie trudne...

Bez żadnej pomocy ze strony obrońców gracze NS mogą zrealizować co najwyżej kontrakty 2BA i 3♣. A WE – mimo wyraźnej przewagi siły honorowej po stronie przeciwników – są w stanie wziąć aż osiem lew, grając w piki.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (NS), 8 lew; **120 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (NS).

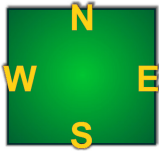
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ J95 ♥ J ♦ A10642 ♣ KQ108</p>	<p>♠ AK832 ♥ AK ♦ Q8 ♣ 9632</p> 	<p>♠ 104 ♥ 87654 ♦ 73 ♣ J754</p> <p>♠ Q76 ♥ Q10932 ♦ KJ95 ♣ A</p>
---	---	---

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♥
pas	1 ♠	pas	2 ♦
pas	3 ♣ ¹	pas	3 ♠ ²
pas	4 BA ³	pas	5 ♦ ⁴
pas	5 ♥ ⁵	pas	6 ♣ ⁶
pas	6 ♠	pas	pas
pas			

¹ czwarty kolor, alternatywą są forsujące 2BA jako odzywka operacyjna, teoretycznie rzecz biorąc – zapewniałyby one jednak stopera w treflach

² trzy piki, a więc układ 3–5–4–1

³ pytanie o asy na ostatnio zgłoszonym kolorze, czyli na pikach; po wskazaniu przez partnera krótkości treflowej N ujrzał wyłączenie w tym kolorze, więc jego ręka nabrała nadzwyczajnej wartości (4♣ uzgadniałyby kiery, a 4♦ – kara)

⁴ tu: jedna wartość

⁵ pytanie o damę atut (N ma zamiar spasować na odpowiedź ją wykluczającą, czyli na 5♠)

⁶ ♠D plus jeden boczny król

Rzeczywiście, gdyby wyłączenie treflowe okazało się pełne, tzn. as gracza S znajdował się nie w treflach, tylko w karach – szlemik pikowy byłby prawidłowym kontraktem (wymagałby jedynie podziału atutów 3–2 i przyzwoitych rozkładów w kolorach bocznych). W rzeczywistości sprawy mają się nieco gorzej, nie tyle jednak nawet z powodu obecności w ręce S "złego" asa, co ze względu na podział kierów 5–1. Ale i tak kontrakt 6♠ bezwzględnie położy tylko pierwszy wist treflowy, wytrącający ważne dojście do stołu. Po każdym innym ataku rozgrywający będzie w stanie wyatutować, zgrać ♥A K, wyrobić sobie lewą karową i asem trefl dostać się do kierów (i kar) dziadka (sukces takiego przedsięwzięcia wymaga podziału kierów 3–2 bądź 4–2 z drugim

waletem – albo spadnięcia "krótkiej" ♦10; oczywiście niezbędny jest również podział atutów 3–2). Natomiast po wiście treflowym gracz N będzie musiał zagrać w karo – przed atutowaniem, ażeby zachować kontrolę nad treflami. W przepuści pierwszą lewą karową, zabije asem drugą rundę tego koloru (jeśli będzie on przez rozgrywanego kontynuowany) – po czym zagra w trefla albo nawet w karo, a to sprawi, że szlemik zostanie obłożony. Ze względu na podział kierów 5–1 nie zakończy się również sukcesem rozgrywka polegająca na ściągnięciu ♠A K oraz ♥A K, dostaniu się ♠D do stołu – do dobrych kierów (aby pozbyć się na nie trzech przegrywających trefli z ręki), a dopiero potem wyrobieniu lewy karowej (powodzenie takiej linii postępowania wymagałoby podziału kierów 3–3 albo 4–2 z drugim waletem).

Minimaks teoretyczny: 5 BA (NS), 11 lew; 460 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 11 (NS).

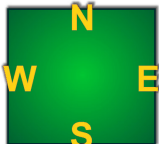
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

	♠ J109	
	♥ Q42	
	♦ KQJ73	
	♣ J3	
♠ 653		♠ Q74
♥ J6		♥ A108
♦ 9852		♦ 1064
♣ Q962		♣ AK87
	♠ AK82	
	♥ K9753	
	♦ A	
	♣ 1054	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♥
pas	2 ♥ ¹	pas	pas ²
pas			

¹ formalnie 10 PC, ale wśród nich dwie damy i trzy walety, ręka nie zasługuje zatem na wskazanie z nią – w ten czy inny sposób – bilansowego podniesienia do 3 ♥

² także poszukiwanie końcówki z tą kartą (po pojedynczym podniesieniu kierów przez partnera) byłoby przesadą; ręka ta byłaby warta znacznie więcej, gdyby jej (singlowy) ♦A został przeniesiony do kierów albo do trefli

Rzeczywiście, mimo obecności na linii NS dwudziestu czterech miltonów o wygraniu jakiegokolwiek końcówki nie ma mowy, a przy grze w kiery trzeba oddać dwa trefle oraz dwie lewy atutowe. Bierze się więc wówczas lew dziewięć, i to dzięki korzystnej konfiguracji pików, po trzykrotnym zagranu przez obrońców w trefle pełne kara zostaną bowiem sprowadzone do wartości zaledwie jednej lewy.

Minimaks teoretyczny: 3 ♥ (NS), 9 lew; 140 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

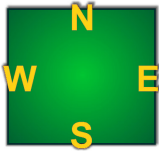
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

	♠ 975	
	♥ A107	
	♦ Q7	
	♣ AKJ104	
♠ A64		♠ 102
♥ 9543		♥ KJ862
♦ AJ6		♦ K95
♣ Q72		♣ 853
	♠ KQJ83	
	♥ Q	
	♦ 108432	
	♣ 96	

W	N	E	S
pas ¹	1 ♣	pas ²	1 ♠
pas	1 BA	pas	2 ♠ ³
pas	pas	pas	

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to za mało na pierwszoroczne otwarcie

² także ta ręka w zasadzie nie spełnia wymogów na wejście do licytacji w założeniach niekorzystnych, nawet na szczeblu jednego

³ karta S jest wyraźnie ukierunkowana ku grze kolorowej, a piki są dostatecznie silne, aby zagrać w nie na – ewentualnie – siedmiu atutach; alternatywne 2♦ wskażą bowiem 5⁺♦–4♠ i bardzo często zakończą licytację

Rozkłady są na tyle dla strony NS korzystne, iż może ona nawet zrealizować końcówkę w piki. W niektórych wariantach rozgrywkowych – w szczególności po wytrąceniu przez obrońców w pierwszej lewie kierowego dojścia do dziadka – konieczne będzie jednak zaimpasowanie ♣D. W innych okolicznościach może się natomiast udać wyrobienie trefli przebitką, a potem dostanie się do fort tego koloru ♥A albo ♥9, czy też wyrobienie kar przebitką na stole.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (NS), 10 lew; **420 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 5 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 87 ♥ K764 ♦ J96 ♣ K1092</p>	<p>♠ KQJ ♥ J95 ♦ AQ87 ♣ Q75</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div>	<p>♠ 10642 ♥ AQ1083 ♦ 53 ♣ 84</p> <p>♠ A953 ♥ 2 ♦ K1042 ♣ AJ63</p>
--	---	--

W	N	E	S
–	1 BA	pas	2 ♣
pas	2 ♦	pas	3 ♥ ¹
pas	4 ♦ ²	pas	4 ♥ ³
pas	5 ♦ ⁴	pas	pas
pas			

¹ krótkość kierowa, cztery piki, modelowe układy na tę sekwencję to 4–1–4–4, 4–1–5–3 bądź 4–1–3–5

² kontrakt 3BA wykluczony, wskazanie lepszego z kolorów młodszych ręki N

³ inwit szlemikowy, nie przyrzeka renonsu w kierach

⁴ negatywne

Dzięki przedstawionemu wyżej wariantowi uzupełniającemu *konwencji 5431* strona NS łatwo ominie rafę kontraktu 3BA i wylicytuje bardzo dobrą końcówkę karową. Rozgrywający odda tylko kiera oraz lewę na ♣K.

Na NS możliwe jest też zrealizowanie siedmioatutowej końcówki w piki, będzie to jednak wymagać od rozgrywającego postępowania – mniej lub bardziej – w widne karty. Musi on przebić drugiego kiera w ręce S, a następnie nie atutować, tylko w pierwszej kolejności skrócić karami rękę E (przedtem wolno mu wyrobić sobie lewę na ♣D). Pominę dosyć żmudne szczegóły, zawsze jednak – postępując trafnie – rozgrywający będzie w stanie oddać tylko trzy lewy: pikową, kierową oraz ♣K.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (NS), 10 lew; **420 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

	♠ KQ106				
	♥ QJ753				
	♦ A54				
	♣ Q				
♠ 942	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ J73
N					
W E					
S					
♥ 96		♥ 842			
♦ 932		♦ 10876			
♣ J10432		♣ 975			
	♠ A85				
	♥ AK10				
	♦ KQJ				
	♣ AK86				

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	pas	2 ♣ ¹
pas	2 ♥ ²	pas	2 BA ³
pas	7 BA ⁴	pas	pas
pas			

¹ *acol*, bezwzględny forsing do dogranej

² odpowiedź pozytywna, 5+♥ albo 4♥–5+♣/♦

³ układ zrównoważony, a więc siła 24+ PC

⁴ pełne pokrycie bilansowe na ten kontrakt (odpowiadający wie, że na linii NS znajduje się co najmniej 38 PC)

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♣
pas	1 ♥	pas	2 ♦ ¹
pas	3 ♣ ²	pas	3 ♥ ²
pas	4 ♣ ⁴	pas	4 ♦ ⁵
pas	4 BA ⁶	pas	5 ♦ ⁷
pas	5 BA ⁸	pas	6 ♥ ⁹
pas	7 BA ¹⁰	pas	pas
pas			

¹ *odwrotka*

² 11+ PC, pięć kierów

³ uzgodnienie koloru, wezwanie do cue-bidu

^{4,5} cue-bidy

⁶ *Blackwood* (N przejmuje inicjatywę, gdyż wie, że jemu łatwiej będzie policzyć lewy)

⁷ tu: cztery wartości

⁸ pytanie o boczne króle (5♠ byłyby *atutową*)

⁹ dwa króle

¹⁰ wyliczone trzynaście lew na bez atu: trzy pikowe (partner ma ♠A), pięć kierowych (partner ma ♥A K), dwie karowe (partner ma ♦K; N nie wie o ♦D) oraz trzy treflowe (partner ma ♣A K)

W rzeczywistości tych lew z góry jest aż piętnaście (trzy w karach i cztery w pikach), jestem więc pewien, że ogromna większość par NS zapowie w tym rozdaniu wielkiego szlema w bez atu.

Minimaks teoretyczny: 7 BA (NS), 13 lew; 2220 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (NS);

♦ – 12 (NS);

♥ – 13 (NS);

♠ – 13 (NS);

BA – 13 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

	♠ K9	
	♥ Q1074	
	♦ K64	
	♣ J1032	
♠ J752		♠ Q104
♥ A32		♥ J986
♦ Q93		♦ J10852
♣ K76		♣ 8
	♠ A863	
	♥ K5	
	♦ A7	
	♣ AQ954	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♥	pas	1 ♠ ¹
pas	1 BA	pas	3 BA
pas	pas	pas	

¹ ręka niedostatecznie silna na rewers 2♠ (w *Naszym Systemie*)

Będzie to standardowy, nietrudny do wygrania kontrakt. Rozgrywający przepuści pierwszą albo drugą rundę kar, wyrobi sobie lewą kierową oraz zaimpasuje ♣K. Nieudanie, ale i tak skompletuje wymagane dziewięć wziętek: pięć treflowych, dwie karowe, kierową oraz dwie pikowe.

Na NS możliwa jest też do zrealizowania końcówka w trefle, nie sądzę jednak, aby w turnieju na maksy znalazło się zbyt wielu amatorów tego kontraktu.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (NS), 9 lew; **400 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (NS).

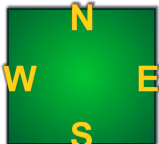
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ J952 ♥ 9 ♦ A9653 ♣ 854</p>	<p>♠ Q4 ♥ A10875 ♦ K8742 ♣ 6</p> 	<p>♠ AK107 ♥ 6432 ♦ 10 ♣ A1032</p>
<p>♠ 863 ♥ KQJ ♦ QJ ♣ KQJ97</p>		

W	N	E	S
pas	2 ♦ ¹	pas	2 ♥ ²
pas	pas	ktr. ³ (!)	pas
2 ♠	pas	pas	pas

¹ dwukolorówka Wilkosza

² do koloru partnera; z pozycji **S** bardzo trudno dostrzec jest szansę na jakąkolwiek końcówkę

³ konieczność włączenia się do walki jest oczywista, choć też związana z pewnym ryzykiem

albo:

W	N	E	S
pas	2 ♦ ¹	pas	2 ♥ ²
pas	pas	ktr. ³ (!)	pas
2 ♠	pas	pas	3 ♥
3 ♠	pas	pas	pas

^{1, 2, 3} jak poprzednio

albo:

W	N	E	S
pas	2 ♥ ¹	pas (?)	pas ²
pas			

¹ dwukolorówka kiery i inny

² uwagi jak poprzednio

albo:

W	N	E	S
pas	2 ♥ ¹	ktr. ²	3 ♥
pas/3 ♠	pas	pas	(pas)

¹ jak wyżej

² z powyższych rozważań wynika, że w tym wypadku – aby nie przegrać z kretelem rozdania, **E** musi włączyć się do walki kontrą już na pozycji bezpośredniej; zwłaszcza jeżeli partner bierze pod uwagę fakt, iż może to być *kontra bi (dwukolorowa)*

Trudno przewidzieć dokładny rozwój wydarzeń w tym rozdaniu, sądzę jednak, że będą w nim dominowały obustronne cześciówki w kolory starsze – na szczeblu dwóch i trzech. Strona **NS** może wziąć osiem lew w kiery, ma bowiem do oddania tylko dwa piki, dwa asy w kolorach młodszych oraz przebitkę karową (albo fortę atutową po skrócie ręki **N** pikami). Przeciwnicy są natomiast w stanie zrealizować kontrakt 3♠, chociaż wyłącznie z ręki **E**, 3♠ (**W**) położy bowiem pierwszy wist singlową ♣6 (a potem nadbitka przez **N** damą pik czwartej rundy trefli i połączenie przezeń atutów). Najczęściej rozgrywający kontrakt pikowy wygra go na obustronne, kierowo-karowe przebitki. Wzięcie przez gracza **E** lew dziewięciu będzie też możliwe, acz trochę bardziej skomplikowane, po wistach obrońców w atu.

Minimaks teoretyczny: 3 ♠ (E!), 9 lew; 140 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 6 (**WE**);

♦ – 6 (**NS, WE!**);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 9 (**E!**);

BA – 7 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

	♠ Q				
	♥ 9653				
	♦ 107653				
	♣ A92				
♠ K9753 ♥ K82 ♦ K2 ♣ K54	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ AJ1086 ♥ 1074 ♦ A94 ♣ J3
N					
W E					
S					
	♠ 42				
	♥ AQJ				
	♦ QJ8				
	♣ Q10876				

W	N	E	S
–	pas	pas	1 ♣
1 ♠	pas	4 ♠ ¹	pas
pas	pas		

¹ E może też przejść przez 2♣ (czyli konwencję *Drury*) i zapowiedzieć końcówkę dopiero po wskazaniu przez partnera pełnego, choć beznadwyżkowego wejścia (w zależności od stosowanego wariantu konwencji – odzywką 2♠ albo 2♦); bezpośrednie zapowiedzenie 4♠ ma jednak tę przewagę, że znacznie utrudnia przeciwnikom pierwszy wist

Powiedzmy, że przeciwko 4♠ (W) gracz N zaatakuje w kiera, a jego partner weźmie lewą ♥A i będzie kontynuował ♥D. Rozgrywający utrzyma się w ręce ♥K, ściągnie dwa razy atu, wyeliminuje kara (tzn. zgra ♦K, ♦A i przebiję w ręce blotkę karową), a następnie odejdzie kierem, wpuszczając obrońcę S na waleta w tym ostatnim kolorze. W chwilę potem gracz ten wyjdzie w blotkę treflową i W, aby zrealizować kontrakt, będzie musiał rozczytać położenie figur treflowych: asa i damy. Do odniesienia sukcesu konieczne będzie dołożenie z ręki małego trefla, a nie króla. Do tego momentu rozgrywający przekona się, że otwierający (gracz S) posiadał ♥A D W i ♦D W, czyli dziesięć miltonów, oraz skład zrównoważony. Ale zarówno z ♣A, jak i z ♣D S nie miałby jeszcze dostatecznej siły na otwarcie 1BA, zatem palcówka pozostanie palcówką...

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE), 10 lew; **420 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 10 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ 983 ♥ A53 ♦ 962 ♣ KQJ7</p>	<p>♠ A1074 ♥ K64 ♦ 73 ♣ 10983</p> <table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ J62 ♥ Q7 ♦ AKQ1085 ♣ A2</p>
	N										
W		E									
	S										
	<p>♠ KQ5 ♥ J10982 ♦ J4 ♣ 654</p>										

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	1 ♦	pas ¹
1 BA	pas	3 BA ²	pas
pas	pas		

¹ zbyt mała siła i za słaby kolor na wejście do licytacji, nawet na szczęblu jednego

² siedem lew ręki E powinno wystarczyć do wygrania kontraktu firmowego – pod warunkiem rzecz jasna, że obrońcy nie zdejmą pięciu pików ani pięciu kierów

Końcówka bezatutowa powinna zostać wylicytowana na prawie wszystkich stołach. Przeciwno 3BA (W) N odda naturalny wist w błotkę pikową i obrońcy ściągną cztery lewy w tym kolorze. Patrząc z tego punktu widzenia – lepiej byłoby ustawić finalny kontrakt z ręki E; wielu graczy S zaatakowałyby bowiem wówczas w kiery, co skończyłoby się wzięciem przez rozgrywających aż jedenastu lew. Tak mogłoby się na przykład stać po otwarciu przez gracza E 1BA, które jego partner podniósłby do 3BA. Z drugiej strony – takie otwarcie 1BA zostałoby odpasowane przez W z ręką nieco słabszą od aktualnie przezeń posiadanej (np. o ♣D W), podczas gdy 3BA nadal byłoby kontraktem godnym polecenia. Mogłoby do niego natomiast doprowadzić (prawidłowe) otwarcie 1♦ i późniejszy rebid 3♦ – albo właśnie podniesienie odpowiedzi 1BA do 3BA.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (WE), 9 lew; **600 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ Q1094 ♥ KJ9 ♦ 972 ♣ Q54</p>	<p>♠ KJ2 ♥ 7 ♦ Q863 ♣ J10872</p>	<p>♠ 7 ♥ AQ106532 ♦ K54 ♣ AK</p>
--	--	--

N		E
W		S

<p>♠ A8653 ♥ 84 ♦ AJ10 ♣ 963</p>
--

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	pas	1 ♥	pas
1 ♠	pas	4 ♥	pas
pas	pas		

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	pas	4 ♥ ¹	pas
pas	pas		

¹ na czwartej ręce można sobie na takie otwarcie jak najbardziej pozwolić; szanse na ewentualnego szlemika są minimalne, a bezpośrednie zapowiedzenie końcówki może spowodować korzystny dla rozgrywającego pierwszy wist

W któryś z powyższych sposobów potoczy się licytacja na zdecydowanej większości stołów, 4♥ (E) będą więc bez wątpienia kontraktem standardowym. Można je obłożyć tylko w jeden, mocno ekwilibrystyczny sposób – obrońca S musiałby zawistować blotką pik, spod asa, a jego partner – wziąć pierwszą lewę ♠W albo ♠K, a w drugiej odwrócić ♦D (!). Jedynie wówczas broniący odebraliby cztery, teoretycznie należne im lewy – pikową oraz trzy karowe. Nie sądzę jednak, aby skuteczna obrona została znaleziona na choćby jednym z ponad pięciuset stołów kwietniowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2004*. Najprawdopodobniej gracze S będą oddawać pasywne wisty w trefle bądź nawet w kiery, po których rozgrywający łatwo skompletują wymagane dziesięć lew – oprócz siedmiu wziętek atutowych zdobędą bowiem trzy trefle.

Minimaks teoretyczny: 3 ♥ (WE), 9 lew; **140 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (WE).

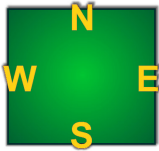
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ Q753 ♥ J32 ♦ 754 ♣ K52</p>	<p>♠ K6 ♥ 874 ♦ J10832 ♣ A86</p> 	<p>♠ AJ98 ♥ Q95 ♦ 6 ♣ QJ743</p>
<p>♠ 1042 ♥ AK106 ♦ AKQ9 ♣ 109</p>		

Nasz System:

W	N	E	S
pas	pas	pas	1 BA
pas	2 ♣ ¹	pas	2 ♥
pas	2 BA ²	pas	pas/3 BA ³
pas	(pas)	(pas)	

^{1, 2} w klasycznej wersji *Naszego Systemu* jedyny sposób na zainwitowanie końcówki bezatutowej: najpierw nieprzyspekający starszej czwórki *Stayman*, a następnie zgłoszenie inwitujących 2BA; obecnie wiele par stosuje jednak w tej sekwencji odpowiedź 2♠, o znaczeniu: *transfer na trefle albo inwit do 3BA w składzie zrównoważonym bez starszych czwórek*

³ 16 PC zbite w dwóch kolorach to niezupełnie odpowiednia karta do przyjęcia inwitu partnera (grozi bowiem to, że któryś z kolorów czarnych może się okazać "przelotowy"); niektórzy gracze S na pewno 3BA jednak dołożą

Inna ewentualność:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣ ¹	ltr. ²
pas	1 BA ³	pas	2 BA/3 BA ⁴
pas	pas	pas	

¹ przed partią trzeciokrotne otwarcie 1♣ jest dopuszczalne

² z 16 PC zbitymi w dwóch kolorach oraz przy braku zatrzymania treflowego wywoławcza kontra jest jedyną racjonalną zapowiedzią

³ 7–10 PC w składzie zrównoważonym bez starszych czwórek (1♦ byłoby sztucznym negatem)

⁴ moim zdaniem, właściwy jest inwit 2BA, na który gracz N powinien spasować (choć – z drugiej strony – ma on niebrzydkie osiem miltonów i pięciokartowego longera w karach...)

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	pas	pas	1 BA
pas	2 ♠ ¹	pas	2 BA/3 ♣ ²
pas	pas/3 BA	(pas)	(pas)
(pas)			

¹ to właśnie wspomniany już transfer na trefle albo inwit do 3BA w składzie zrównoważonym bez starszych czwórek

² 2BA to minimum, a 3♣ – maksimum otwarcia; uwagi odnośnie kwalifikacji tej ręki przedstawiłem już poprzednio

albo:

W	N	E	S
pas	pas	2 ♣ ¹	ktr.
pas	2 ♦ ²	pas	3 ♦ ²
pas	3 BA ³	pas	pas
pas			

¹ trzecia ręka!

² nadwyżka, praktycznie *kontra objaśniająca* z fitem karowym

³ w tej sekwencji – z zatrzymaniem treflowym zapowiedź w zasadzie obowiązkowa

Sala podzieli się zatem na grających na NS 2BA i 3BA (przede wszystkim). Końcówka powinna zostać obłożona, rozgrywający ma bowiem do wzięcia tylko osiem lew: pięć karowych, dwie kierowe oraz ♣A. Dziewiąta może zostać wyrobiona tylko w pikach (♠A leży wszakże za królem) bądź w kierach [ale po oddaniu im kiera obrońcy zdejmą co najmniej cztery piki]. 2BA (NS) są jednak nieprzegrywalne.

Tytuł teoretycznego minimaksa należy się jednak w tym rozdaniu kontraktowi 3♥ (NS) – lew dziewięć. Jeszcze więcej lew strona ta może wziąć, grając w kara, tyle że wyłącznie z lepszej ręki N [4♦ (S) położy bowiem pierwszy wist blotką pikową!].

Minimaks teoretyczny: 3♥ (NS), 9 lew; **140 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (N!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

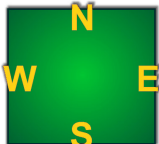
Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

♠ 1065	♠ K92	♠ 73
♥ 3	♥ Q9874	♥ K65
♦ J10632	♦ 8	♦ KQ97
♣ 7542	♣ A986	♣ KQ103
	♠ AQJ84	
	♥ AJ102	
	♦ A54	
	♣ J	



W	N	E	S
–	pas	1 ♣	ltr. ¹
pas	3 ♥ ²	pas	5 ♣ ³
pas	5 ♦ ⁴	pas	6 ♥ ⁵
pas	pas	pas	

¹ ręka graniczna (można też wejść z nią 1♠, zwłaszcza poza Polską, kontra (tu: objaśniająca) pozwoli jednak na szybkie uzgodnienie właściwego koloru starszego

² 5+♥, zapowiedź z bilansu

³ *splinter*, fit kierowy, krótkość treflowa, inwit szlemikowy; ręka S jest zdecydowanie za silna na zamykające 4♥, a niższe zapowiedzi: 3♠, 4♣ i 4♦, wskazałyby *kontrę objaśniającą* na licytowanych kolorach

⁴ cue-bid, akceptacja szlemikowych intencji partnera

⁵ do prawidłowego wielkiego szlema potrzebne byłyby ♥K D, ♠K oraz ♣A, a tylu honorów gracz N mieć nie może (jest bowiem po pasie, a także jedynie zainwitował końcówkę, a nie przesądził jej)

Szlemik kierowy na NS będzie, jak sądzę, kontraktem bardzo popularnym i zostanie wygrany z nadrobką (po wyimpasowaniu graczowi E trzeciego króla atu). Trzynastą lewę (oprócz pięciu kierów w ręce N, pięciu pików i dwóch asów w kolorach młodszych) zapewni rozgrywającemu przebicie trefla w ręce S.

Na linii NS można też zrealizować dwa inne szlemiki: 6♠ oraz 6BA, a wielki szlem w piki zostanie położony jedynie po pierwszym wiście w trefla, wytrącających bezcenne dojście do ręki N (po takim początku rozgrywający – który, aby zdobyć dodatkową wziętkę atutową, będzie musiał przebić u N karo – nie zdoła wyimpasować do końca ccK bez narażania się na przebicie kiera przez obrońcę W).

Minimaks teoretyczny: 7 ♥ (NS), 13 lew; 1510 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – (NS);

♥ – 13 (NS);

♠ – 12 (NS);

BA – 12 (NS).

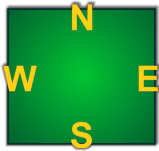
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

♠ A7		
♥ Q32		
♦ KQJ875		
♣ Q3		
♠ QJ85		♠ K32
♥ 10865		♥ AJ
♦ 94		♦ A1032
♣ J62		♣ K1074
		
♠ 10964		
♥ K974		
♦ 6		
♣ A985		

W	N	E	S
–	–	1 BA	pas
pas	2 ♦ ¹	pas	pas
pas			

¹ na trzeciej ręce (po otwarciu 1BA) zapowiedź naturalna

albo:

W	N	E	S
–	–	1 BA	pas
pas	pas ¹		

¹ gdy N nie dysponuje naturalną odzywką 2♦ albo zdecyduje, że lepszy zapis przyniesie mu pozwolenie przeciwnikowi na rozgrywanie kontraktu 1BA

Dokładna analiza wykazuje, że 1BA (E) powinno zostać zrealizowane, tym bardziej że gracz S odda sprzyjający rozgrywającemu wist (nie wyjdzie przecież w singla karo). Np. po dosyć naturalnym ataku w pika E będzie w stanie wziąć trzy lewy w tym kolorze, a ponadto dwa trefle (wykorzystując fakt, że obrońca N ma ♣D x) oraz dwa asy w kolorach czerwonych. Oczywiście, w turniejowej praktyce będą miały również miejsce wypadki, kiedy to 1BA (WE) zostanie przegrane.

Nie zmienia to wszakże faktu, że gracz N powinien podjąć na pozycji *re-open* walkę i zgłosić 2♦ (jeżeli tylko pozwala mu na to stosowany system). Jak już bowiem wspomniałem, przeciwnicy mogą i powinni zrealizować 1BA, a 2♦ na NS są jeszcze łatwiejsze do wygrania. Wystarczy, że rozgrywający zagra na ♥A x w ręce E, a odda tylko dwie lewy atutowe, kiera, pika oraz trefla. I skromny zapis 90 przejdzie ze strony WE na NS!

Minimaks teoretyczny: 2 ♦ (NS), 8 lew; **90 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ J1085 ♥ 2 ♦ AQ1093 ♣ 972</p>	<p>♠ Q93 ♥ 75 ♦ 6542 ♣ Q1086</p>	<p>♠ 642 ♥ AK10986 ♦ 7 ♣ A43</p>
---	--	--

♠	N	♠
♥	W	♥
♦	E	♦
♣	S	♣

<p>♠ AK7 ♥ QJ43 ♦ KJ8 ♣ KJ5</p>

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
1 ♦ ¹	pas	1 ♥	1 BA
pas	pas	pas	

¹ wejście nieobowiązkowe, ale dopuszczalne

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
1 ♦	pas	1 ♥	1 BA
pas	pas	2 ♥	pas
pas	pas		

Występuje tu podobny motyw co w rozdaniu poprzednim – 1BA (NS) zostanie łatwo zrealizowane (rozgrywający weźmie trzy piki, trzy trefle oraz karo albo kiera), więc strona przeciwna powinna dążyć do tego, aby nie stało się ono kontraktem ostatecznym. Wprowadzie 2♥ (E) mogą już zostać skontrowane i obłożone bez jednej, za 100 (rozgrywający odda trzy piki, dwa kiery i trefla; jeden trefl z ręki E zostanie natomiast wyrzucony na ♦A – po uprzednim wykonaniu impasu damą karo), gracz S wcale jednak nie musi się na tę kontrę zdecydować (jego ręka nie daje pewności obłożenia kontraktu 2♥).

Dokładna analiza wykazuje, że strona WE może wygrać w tym rozdaniu kontrakt 2♠ (!), na siedmiu, niezbyt silnych, atutach. Nawet jeśli obrońcy ściągną trzy razy piki i wyjdą w trefla, rozgrywający weźmie lewę ♣A, zgra ♥A K, pozbywając się z ręki W blotki treflowej, a następnie zaimpasuje kara damą, ściągnie ♦A i odda przeciwnikowi S lewę karową. I ten będzie w stanie odebrać jeszcze tylko jednego trefla, potem ręka W będzie już dobra.

Na drodze ku znalezieniu teoretycznego minimaksa rozdania musimy wszakże posunąć się jeszcze jeden krok dalej – na miano to zasługuje bowiem dopiero obronny [wobec 2♠ (WE)] kontrakt 2BA (NS) z kontrą bez jednej, za 100.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (NS) z kontrą, 7 lew; 100 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 7 (NS);
- ♦ – 7 (WE);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 8 (WE);
- BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ J102 ♥ 95 ♦ 742 ♣ J9732</p>	<p>♠ 85 ♥ Q103 ♦ Q96 ♣ AK854</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div>	<p>♠ 943 ♥ J76 ♦ KJ10853 ♣ Q</p> <p>♠ AKQ76 ♥ AK842 ♦ A ♣ 106</p>
--	---	---

Nasz System:

W	N	E	S
pas	pas ¹	pas	2 ♣ ²
pas	3 ♣ ³	pas	3 ♠ ⁴
pas	3 BA ⁵	pas	4 ♥ ⁶
pas	5 ♣ ⁷	pas	5 ♦ ⁸
pas	5 BA ⁹	pas	6 ♥/7 ♥ ¹⁰
pas	pas	pas	

¹ niektórzy gracze N otworzą z tą ręką licytację, a wtedy bez wątpienia skończy się wielkim szlemem, być może nawet w bez atutu

² *acol*, bezwzględny forsing do dogranej

³ odpowiedź pozytywna, 5+ ♣, co najmniej trzy kontrole lub solidny ekwiwalent punktowy

⁴ naturalne, 5+ ♠

⁵ po pozytywnej odpowiedzi na otwarciu 2 ♣ zapowiedź forsująca

⁶ 5+ ♠–5+ ♥, również praktycznie forsujące (S nie zgłaszałby tylko czterech kierów, jako że jego partner wykluczył posiadanie czterech kart w tym kolorze, odpowiadając 3 ♣; z układem 4 ♥–5+ ♣ N zalicytowałby bowiem 2 ♥)

⁷ cue-bid na kierach

⁸ cue-bid

⁹ inwit wielkoszlemowy, wskazanie figury atutowej (w myśl zasady, że ręka słabsza i już dosyć dokładnie odlicytowana nie może zadawać pytań konwencyjnych; jeżeli jednak gracz N nie ma pewności, że zostanie właściwie zrozumiany przez partnera, powinien w zamian zgłosić cue-bid 6 ♣, obiecujący coś więcej niż wskazane już pierwszą odpowiedzią as i król)

¹⁰ tak czy owak, **S** może spodziewać się, że wartości partnera to ♣A K i ♥D, być może z ♥W, szlemik powinien więc być pewny, optymista zapowie nawet wielkiego szlema, licząc na ♠W u **N**, dobry podział tego koloru lub wyrobienie pików przebitką

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	pas ¹	pas	1 ♣
pas	2 ♣ ²	pas	2 ♠ ³
pas	2 BA	pas	3 ♥ ⁴
pas	4 ♣ ⁵	pas	4 ♦ ⁶
pas	4 ♥ ⁷	pas	4 BA ⁸
pas	5 ♦ ⁹	pas	5 ♠ ¹⁰
pas	6 ♦ ¹¹	pas	6 ♥/7 ♥ ¹²

¹ uwaga jak poprzednio

² 10–11 PC, 5+ ♣, brak starszych czwórek; ze względu na pustego dubla w pikach ręka nieodpowiednia na zgłoszenie z nią bilansowych 2BA

³ 5+ ♠ (partner wykluczył cztery piki), a więc silny trefl na pikach

⁴ 5+ ♠–5+ ♥ (partner wykluczył też cztery kiery)

⁵ cue-bid na kierach

⁶ cue-bid

⁷ mimo że karta jest dobrze zlimitowana, nie uprawnia do zgłoszenia teraz nieekonomicznego cue-bidu 5 ♣

⁸ *Blackwood*

⁹ tu: jedna wartość

¹⁰ pytanie o damę atu

¹¹ ♥D plus jeden boczny król

¹² i w tym wypadku zapowiedzenie szlema w kiery jest wielce kuszące, podczas gdy poprzestanie na szlemiku nazwałbym krokiem "bezpiecznym" być może nawet nieco asekuracyjnym

Oczywiście, gracz **E** nie musi, a nawet nie powinien na trzeciej ręce milczeć:

W	N	E	S
pas	pas	3 ♦ (!)	4 ♦ ¹
pas	4 ♥ ²	pas	5 ♦ ³
pas	6 ♣ ⁴	pas	6 ♥/7 ♥ ⁵
pas	pas	pas	

¹ dwukolorówka, żaden z kolorów nie określony

² fit kierowy, licytacja do koloru partnera

³ cue-bid, zaproszenie do wyższej gry w kiery

⁴ akceptacja, cue-bid treflowy

⁵ znów korci zgłoszenie wielkiego szlema, choć w tym wypadku – po wysokim otwarciu **E** – należy liczyć się z możliwością niekorzystnego podziału kierów i /lub pików

Przedstawiłem trzy przykładowe sekwencje, ale liczę się z tym, że problemy tego rozdania mogą też być rozwiązywane w nieco inny sposób, zwłaszcza gdy pary **NS** dysponować będą różnymi konwencjami

własnymi. Sądzę jednak, że co najmniej jedna czwarta z nich (a może nawet więcej) zapowie w tym rozdaniu wielkiego szlema – w kiery, a nawet w bez atu. Większość za i przeciw tak wysokim kontraktom przedstawiłem w powyższych analizach sekwencji licytacyjnych. Rozgrywkowo rozdanie nie przyniesie żadnych problemów – jest w nim bowiem do bezproblemowego wzięcia trzynaście lew w kiery, piki i bez atu. Teoretycznie najbardziej szansowny jest wielki szlem w kiery (nieco poniżej 50%, a więc w turnieju na maksy należy się raczej od niego powstrzymać), który zostanie zrealizowany przy pikach rozłożonych 3–3 albo 4–2 z dublem u **W** (albo z długością w tej samej ręce co dłuższy fragment atutów; wszystko zależy od przyjętej linii rozgrywki); wskazany będzie również podział kierów 3–2 (a co najwyżej 4–1 z singlowym waletem).

Minimaks teoretyczny: 7 BA (NS), 13 lew; **2220 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 13 (NS);

♠ – 13 (NS);

BA – 13 (NS).

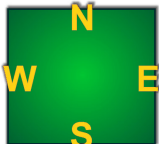
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ AKQ82 ♥ 6 ♦ K95 ♣ AK74</p>	<p>♠ J10754 ♥ KQ ♦ A73 ♣ J92</p> 	<p>♠ 63 ♥ A10743 ♦ Q10864 ♣ 6</p>
<p>♠ 9 ♥ J9852 ♦ J2 ♣ Q10853</p>		

W	N	E	S
–	pas ¹	2 ♦ ²	pas
2 BA ³	pas	3 ♦ ⁴	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ to nie jest w żadnym wypadku pierwszorzędne otwarcie!

² dwukolorówka Wilkosza; w popartyjnych założeniach także to otwarcie jest mocno wątpliwe

³ pytanie

⁴ kara i kiery

albo:

W	N	E	S
–	pas ¹	2 ♥ ²	pas
2 BA ³	pas	3 ♦ ⁴	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ uwagi jak poprzednio

² dwukolorówka kiery i inny

³ pytanie

⁴ kiery plus kara

A gdy E zachowa pełną dyscyplinę i na drugiej ręce spasjuje...

Nasz System:

W	N	E	S
–	pas	pas	pas
1 ♠	pas	1 BA ¹	pas
3 ♣ ²	pas	3 BA ³	pas
pas	pas		

¹ półforsujące

² 5⁺♠–4⁺♣, forsing do dogranej

³ E może wprawdzie podjąć próbę ewentualnego uzgodnienia kierów, zgłaszając zapowiedź 3♥, szansa na znalezienie fitu kierowego jest jednak minimalna (partner wskazał minimum dziewięć kart w kolorach czarnych); ponadto jakość tylko pięciokartowego longera kierowego w ręce E pozostawia sporo do życzenia.

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	pas	pas	pas
1 ♣	pas	1 ♦	pas
1 pp	pas	2 ♥	pas
2 ♠	pas	3 ♦	pas
3 BA	pas	pas	pas

Kontrakt 3BA (WE) jest możliwy do zrealizowania, w zakryte karty zwycięska rozgrywka okaże się jednak bardzo trudna. Najgroźniejszy będzie dla rozgrywającego pierwszy wist kierowy (♥K). W musi zabić go asem, po czym zagra karo do dziewiątki w ręce (albo do króla, ale wówczas będzie musiał potem trafić pierwotnie drugiego ♦W w ręce S). Rzecz jasna, obrońca N przepuści tę lewę, a rozgrywający stanie wtedy przed koniecznością zredukowania (czyli oddania przeciwnikom) lewy treflowej (przedtem wolno mu będzie ściągnąć ♠A oraz ♣A). A kiedy po wzięciu trefla obrońcy wyjdą w kiera (lub trefla) gracz W zagra ♦K – którego N również będzie musiał przepuścić – a następnie ściągnie pozostałe mu jeszcze honory kierowe oraz treflowe (a ewentualnie także jeszcze jedną figurę pikową) i odejdzie karem, wpuszczając lewego obrońcę na asa w tym kolorze. W tym momencie graczowi N pozostaną same piki, zagra on więc ♠W i weźmie na niego lewę, w chwilę później będzie jednak musiał wyjść z układu ♠10 7 – do konfiguracji ♠D 8 w ręce rozgrywającego. Dziewiątą wziętką gracza W stanie się zatem ♠8 (ponadto weźmie on trzy honory pikowe, dwa kara, kiera oraz dwa trefle). Jak widać, skutecznej rozgrywki nie sposób przyrównać do przyjemnego spaceru w pogodny wiosenny dzień, kontrakty 3BA (WE) będą więc raczej przegrywane niż realizowane (choć teoretycznie, tylko pierwszy wist kierowy definitywnie pozbawia rozgrywającego lewy... dziesiątej!).

Być może niektóre pary WE dojdą do siedmioatutowej końcówki pikowej. Mimo podziału atutów 5–1 ma ona duże szanse na sukces, wystarczy, aby rozgrywający nie oddał lewy na ♦W. Jeśli tylko bowiem gracz W zdobędzie dwie lewy karowe (po co najmniej jednokrotnym zaatutowaniu; obrońca N ma bowiem trzy kara przy pięciu pikach), to łatwo już skompletuje też pozostałe osiem: cztery pikowe w ręce (♠A K D oraz kierową przebitkę błotką atu), ♥A, ♣A K oraz przebitkę treflową w dziadku.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE), 10 lew; 620 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ J965 ♥ Q73 ♦ 74 ♣ K1097</p>		<p>♠ 8 ♥ AJ942 ♦ KJ6532 ♣ 5</p>
<p>♠ A10743 ♥ 65 ♦ A8 ♣ A843</p>		<p>♠ KQ2 ♥ K108 ♦ Q109 ♣ QJ62</p>

W	N	E	S
–	–	2♦ ¹	pas
2♥ ²	2♠	pas	3 BA/4♠ ³
pas	pas	pas	

¹ dwukolorówka Wilkosza

² do koloru partnera

³ absolutnie zrównoważony układ ręki S oraz honory (na ogół niskie) we wszystkich kolorach przemawiają za zgłoszeniem 3BA, jednakże kiery bądź kara mogą być trzymane tylko raz, a to może skłonić gracza S do zapowiedzenia końcówki w piki

W	N	E	S
–	–	2♥ ¹	pas
pas	2♠	pas	3 BA/4♠ ²
pas	pas	pas	

¹ dwukolorówka kiery i inny

² uwagi jak poprzednio

Chyba że:

W	N	E	S
–	–	2♥ ¹	pas
3♥ ² (!)	pas ³	pas	pas ⁴
pas	pas	pas	

¹ dwukolorówka kiery plus inny

² także po otwarciu E 2♦ Wilkosza jego agresywny partner może zdecydować się na skok na 3♥, o znaczeniu: *blokujące z fitami w obu kolorach starszych*

³ gracz N nie zdecyduje się raczej na wejście do licytacji na szczeblu trzech....

⁴ a także jego partner spasuje na pozycji *re-open*

W ostatnim przypadku taktyczno-blokujące 3♥ **W** wytrąca przeciwników z licytacji, a ostateczny kontrakt zostanie obłożony tylko bez dwóch, za 100 (nawet po skrótach pikowych rozgrywający będzie mógł wziąć cztery kiery w ręce, ♦K i ♣K oraz karową przebitkę w dziadku). Będzie to superopłacalną obroną wykładanych końcówek przeciwników – bezatutowej i pikowej. Grając w bez atu, **S** weźmie bowiem bez najmniejszych problemów pięć pików, kiera, karo oraz dwa trefle (po impasie króla w tym kolorze). Natomiast przy grze w piki – poza wymienionymi wyżej – dziesiątą lewą rozgrywającego stanie się ♦D w ręce **S**.

Minimaks teoretyczny: 4 pp (NS), 10 lew; **420 dla NS**.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 10 (N!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ J103 ♥ KQ8432 ♦ 7 ♣ Q72</p>	<p>♠ Q9 ♥ A5 ♦ J1094 ♣ AJ964</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <p style="text-align: center;">W E</p> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ A872 ♥ J1096 ♦ 86 ♣ K85</p>
	<p>♠ K654 ♥ 7 ♦ AKQ532 ♣ 103</p>	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♦
2 ♥ ¹	3 ♥ ²	4 ♥	5 ♦
pas	pas	pas	

¹ blokujące

² kolor przeciwnika, przyrzeka fit karowy, w pierwszym czytaniu *wywiad bezatutowy*, lekkie przelicytowanie karty N; alternatywą jest jednak jej wyraźnie niedolicytowanie odzywką 3♦

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♦
2 ♥ ¹	3 ♣ ²	4 ♥	pas ³
pas	5 ♦	pas	pas
pas			

¹ blokujące

² forsing, także lekkie przelicytowanie

³ pas forsujący, rzecz jasna

Końcówka karowa zostanie łatwo zrealizowana, rozgrywający odda tylko lewy pikową i treflową. W aktualnych założeniach przeciwnicy mają opłacalną obronę *pięcioma kierami*, z kontrą bez trzech za 500 (rozgrywający jest w stanie oddać tylko jednego pika, a ponadto kiera, karo oraz dwa trefle), nie sądzę jednak, aby była ona znajdowana zbyt często. Kierujący licytacją strony WE gracz E będzie bowiem liczył na obłożenie wysokiego kontraktu przeciwników.

Minimaks teoretyczny: 5 ♥ (WE) z kontrą, 8 lew; **500 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

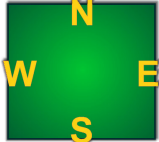
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ 974 ♥ 109 ♦ AQ2 ♣ 87543</p> <p>♠ AJ8 ♥ KQJ73 ♦ KJ ♣ A92</p>		<p>♠ Q653 ♥ 2 ♦ 109874 ♣ Q106</p> <p>♠ K102 ♥ A8654 ♦ 653 ♣ KJ</p>
--	---	--

Nasz System:

W	N	E	S
1 ♥	pas	pas ¹	pas

¹ tylko dwie damy i singiel w kolorze otwarcia raczej nie skłaniają do podtrzymania licytacji

albo:

W	N	E	S
1 ♣ ¹	pas	1 ♦	1 ♥
pas (!)	pas	pas	

¹ W może potraktować swoją kartę jako *wielkie bez atu*; popieram takie właśnie podejście

W	N	E	S
1 ♣ ¹	pas	1 ♦	1 ♥
1 BA ²	pas	2 ♣ ³	pas
2 BA ⁴	pas	pas	pas

¹ jak wyżej

² jeżeli W zdecyduje się na natychmiastowe ujawnienie swojej siły

³ Stayman

⁴ brak czterech pików, kiery mocno trzymane

Wspólny Język:

W	N	E	S
1 ♣	pas	1 ♦	1 ♥
pas (!)	pas	pas ¹	

¹ podobnie jak w sekwencji naszosystemowej ręka E jest za słaba na ożywienie licytacji kontra; przecież S może mieć 14–15 PC, a N – 7–8 PC, a wówczas dla W pozostaje 12–14 PC

albo:

W	N	E	S
1 ♣	pas	1 ♦	1 ♥
1 BA ¹	pas	2 ♣ ²	pas
2 BA ³	pas	pas	pas

^{1,2,3} jak poprzednio

Z powyższego przeglądu możliwych rozwiązań licytacyjnych wynika, że w rozdaniu tym będą dominować kontrakty: 1♥ (W) – osiem lew (110 dla WE), 1♥ (S!) – pięć lew (200 dla WE) oraz 1/2BA (W) – osiem lew (120 dla WE). Oczywiście, podane wyżej liczby lew (i korespondujące z nimi zapisy dla strony WE) należy traktować jako wartości o największym prawdopodobieństwie wystąpienia (możliwe jednak również do zrealizowania z teoretycznego punktu widzenia). W praktyce najtrudniejsze może okazać się wyegzekwowanie przez stronę WE wpadki bez dwóch w wypadku, gdy ostatecznym kontraktem stanie się 1♥ (S). Konieczny będzie wówczas pierwszy wist w honor kierowy albo w karo oraz dalsza staranna obrona.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (WE); 8 lew; **120 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (E!);

♦ – 9 (E!);

♥ – 8 (E!);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. IV

PROKOM
SOFTWARE SA

19 kwietnia 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

♠ J7
♥ J
♦ Q10854
♣ KQ975

♠ 10942
♥ 73
♦ A62
♣ A1063

♠ AKQ83
♥ A109842
♦ 7
♣ 2

♠ 65
♥ KQ65
♦ KJ93
♣ J84

W N E S

W	N	E	S
–	2 BA ¹	3 ♣ ²	4 ♦
4 ♠	pas	4 BA ³	pas
5 ♥ ⁴	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

¹ dwukolorówka 5⁺–5⁺ na młodszych

² dwukolorówka na starszych 5⁺–4⁺ z przewagą kierów (3♦ wskazywałoby kolory starsze z przewagą pików)

³ *Blackwood* na pikach

⁴ dwie wartości bez damy atu

Po wskazaniu przez partnera fitu pikowego oraz pewnych wartości honorowych (odzywką 4♠) – zadanie przez gracza E pytania o asy jest w pełni uzasadnione; nawet jeśli W ma tylko jednego asa, kontrakt na szczeblu pięciu powinien jeszcze być (względnie) bezpieczny. Natomiast po ujawnieniu przez pytanego dwóch wartości dojdzie do szlemika w piki – kontraktu ze wszech miar godnego polecenia. Zostanie on łatwo zrealizowany – rozgrywający odda tylko jedną lewą kierową, a po ujawnieniu się sytuacji w tym kolorze wyrobi go do końca przy pomocy ekspasu pozostałej w ręce S figury (a nawet – przy podziale atutów 2–2 – będzie mógł sobie pozwolić na przebicie w dziadku dwóch błotek kierowych). Obrona *siedmioma karami* byłaby w aktualnych (równych) założeniach wysoce nieopłacalna, kosztowałaby bowiem stronę NS aż 1400, za wpadkę z kontrą bez sześciu.

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (WE), 12 lew; **980 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 12 (WE);

BA – 8 (WE).

Opracował Wojciech Siwiec