

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ J105 ♥ QJ97 ♦ AJ85 ♣ J9</p>	<p>♠ K74 ♥ 102 ♦ 97632 ♣ 1086</p>	<p>♠ A96 ♥ AK83 ♦ Q ♣ AK732</p>
--	---	---

<p>♠ Q832 ♥ 654 ♦ K104 ♣ Q54</p>
--



Nasz System:

W	N	E	S
–	pas	1 ♣	pas
1 ♥	pas	4 ♦ <sup>1</sup>	pas
4 ♥ <sup>2</sup>	pas	pas <sup>3</sup>	pas

<sup>1</sup> *splinter*, wydaje mi się jednak, że ręka **E** jest na tę zapowiedź zbyt silna

<sup>2</sup> **W** ma dużo wartości w karach, a niewiele w pozostałych kolorach bocznych – treflach i pikach

<sup>3</sup> jeśli **E** czuje się niedolicytowany, to może zrobić jeszcze jeden krok do przodu, zgłaszając cue-bid 4♠

(choćby to sekwencja niezwykła: *splinter*, a po negatywnej reakcji partnera – nowy cue-bid):

W	N	E	S
–	pas	1 ♣	pas
1 ♥	pas	4 ♦ <sup>1</sup>	pas
4 ♥ <sup>2</sup>	pas	4 ♠ <sup>3</sup>	pas
5 ♦ <sup>4</sup>	pas	6 ♥ <sup>5</sup>	pas
pas			

<sup>1</sup> *splinter*, uwagi jak wyżej









<sup>2</sup> **W** ma dużo wartości w karach, a niewiele w pozostałych kolorach bocznych – treflach i pikach

<sup>3</sup> cue-bid

<sup>4</sup> cue-bid karowy, tu na pewno as, a poza tym – w ramach określonych poprzednio możliwości ręki **W** – intencje szlemikowe

<sup>5</sup> ponieważ partner wyraził intencje szlemikowe, **E** zapowiada grę premiową

Gracz **E** może też przygotować grunt pod licytację szlemikową na niższym szczeblu, co będzie rozwiązaniem znacznie bezpieczniejszym niż poprzednie:

W	N	E	S
–	pas	1 	pas
1 	pas	2 BA <sup>1</sup>	pas
3 BA <sup>2</sup>	pas	4 	pas
4 	pas	4 BA <sup>5</sup>	pas
5 	pas	5 	pas
5 	pas	6 	pas
pas	pas		


<sup>1</sup> zasadniczo wielkie bez atu, możliwy czterokartowy fit kierowy

<sup>2</sup> układ zrównoważony, tylko cztery kiery, brak wyraźnych nadwyżek

<sup>3</sup> cue-bid na kierach (w standardowym *Naszym Systemie* taka sekwencja wskazywała rękę w składzie 2–4–2–5 oraz – rzecz jasna – intencje szlemikowe)

<sup>4</sup> cue-bid, a zarazem akceptacja szlemikowych intencji partnera

<sup>5</sup> ponieważ **W** przyjął zaproszenie do szlemika, **E** może sobie pozwolić na *Blackwooda*







<sup>6</sup> według drabinki nowoczesnej: jedna albo cztery wartości (według drabinki starej – **W** odpowiedziałby 5 )

<sup>7</sup> pytanie o damę atu

<sup>8</sup> jest D!

<sup>9</sup> **E** zapowiada szlemika, świadom faktu, że wraz z partnerem posiadają komplet wartości i damę atu

*Wspólny Język:*

W	N	E	S
–	pas	1 	pas
1 	pas	2 	pas
2 	pas	4 	pas
4 	pas	pas <sup>5</sup>	pas

<sup>1</sup> odwrotka

<sup>2</sup> cztery kiery, 7–10 PC

<sup>3</sup> *splinter* uzgadniający kiery


<sup>4</sup> zbyt dużo w karach, a przy tym brak kontroli w obu kolorach czarnych, stąd odpowiedź negatywna


<sup>5</sup> jeżeli **E** zdecyduje się na jeszcze jeden krok do przodu (cue-bid 4pp), i tu dojdzie do szlemika


Wydaje mi się, że w rozdaniu tym sporo par **WE** do tego granicznego szlemika jednak dojdzie. Z wzięciem dwunastu lew nie powinno być żadnych problemów, tym bardziej że każdy wist gracza **N** będzie dla rozgrywającego pomocny. Ten ostatni wyrobi więc sobie jedną przebitką trefle (choć wyfortowanie tego koloru byłoby bardzo często możliwe także przy jego podziale 4–2), a dwunastą wziętkę zdobędzie w pikach (wykonując w tym kolorze podwójny impas) albo w karach (szczególnie po wiście w ten kolor).


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

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

 – 11 (**WE**);

 – 9 (**WE**);

 – 12 (**WE**);

 – 10 (**WE**);

BA – 11 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ A7					
♥ J10985					
♦ 92					
♣ A1054					
♠ 9864		♠ K1052			
♥ A3		♥ KQ4			
♦ KQ107		♦ 43			
♣ K92		♣ QJ76			
	<table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 100px; height: 100px; 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	
N					
W E					
S					
		♠ QJ3			
		♥ 762			
		♦ AJ865			
		♣ 83			

W	N	E	S
–	–	pas <sup>1</sup>	pas
1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♥
2 ♠	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♠ <sup>3</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> odrobinę za mało na pierwszoroczne otwarcie

<sup>2</sup> inwit do końcówki, skład zrównoważony

<sup>3</sup> zupełne minimum otwarcia i także układ zrównoważony

Po starannym zbilansowaniu swoich rąk strona WE powinna uniknąć rafy kontraktu 4♠, kiedy to będą do bezwzględnego oddania cztery lewy: dwa asy w kolorach młodszych oraz dwa piki. Na linii tej jest wszakże do wygrania dziewięciolewa końcówka w bez atu, która może zostać osiągnięta na przykład po sekwencji następującej:

W	N	E	S
–	–	pas <sup>1</sup>	pas
1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♥
2 ♠	pas	3 BA <sup>2</sup> (!)	pas
pas <sup>3</sup> (!)	pas		

<sup>1</sup> odrobinę za mało na pierwszoroczne otwarcie

<sup>2</sup> jedenaście solidnych miltonów, w tym podwójne zatrzymanie w kierach; E może więc przesądzić dograną, a jednocześnie wskazać zrównoważony charakter swojej ręki

<sup>3</sup> W również ma równy układ, a poza tym zatrzymanie w kolorze przeciwników oraz bardzo liche piki; z radością akceptuje więc propozycję partnera

Przeciwko 3BA (E) padnie wist kierowy i rozgrywka tego kontraktu będzie musiała być bardzo staranna. Jeżeli np. gracz E zabije pierwszą lewę ♥A na stole, zagra stamtąd ♠9 i puści ją wkoło – zostanie już obłożony. S weźmie bowiem lewę ♠W i będzie kontynuował kierem, potem więc N – z dwoma dojściami: ♠A i ♣A – zdoła sobie wyrobić i odegrać forty kierowe. W pierwszej rundzie pików musi zatem zostać zagrana blotka do króla, można też rozpocząć rozgrywkę od trefli czy nawet kar. W wielu przypadkach będzie jednak wtedy konieczne zaimpasowanie ♣10 czy ♦W. Generalnie, chodzi o to, aby jak najszybciej wytrącić oba dojścia – ♠A i ♣A – niebezpiecznemu przeciwnikowi N, posiadaczowi longera kierowego (a jednocześnie zachować stosowną komunikację, aby ostatecznie wziąć – najczęściej – dwa piki, trzy kiery, dwa trefle oraz dwa kara).

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

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

- ♣ – 8 (WE);
- ♦ – 8 (WE);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 9 (WE);
- BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ J ♥ AJ4 ♦ KJ104 ♣ 107632</p>	<p>♠ KQ97653 ♥ 1098 ♦ 7 ♣ AJ</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W    E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ 4 ♥ K62 ♦ Q9652 ♣ Q954</p>	<p>♠ A1082 ♥ Q753 ♦ A83 ♣ K8</p>
---	---	---	--

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♠ <sup>1</sup>	pas	2 ♠
pas	4 ♦ <sup>2</sup>	pas	4 ♠ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> ręka zbyt silna na bezpośrednie zapowiedzenie 4♠

<sup>2</sup> *splinter*, krótkość karowa; odzywka na wszelki wypadek, oto idealna karta partnera:

♠ A x x x    ♥ A x    ♦ x x x    ♣ K D x x

<sup>3</sup> niepełnowartościowy ♦ A, a przy tym brak starszej figury w kierach (z którą S mógłby ewentualnie zgłosić warunkowy cue-bid ekonomiczny; oczywiście nawet po hipotetycznych 4♥ e-S-a N zapowiedziałby 4♠, dalszą inicjatywę pozostawiając ewentualnie parterowi)

Kontrakt standardowy; obrońcom należą się tylko trzy kiery, nawet wówczas, gdy nie zdejmą ich od razu. Kontraktem minimaxowym jest jednak 4BA (NS), na które wzięłyby się takie same dziesięć lew.

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (NS), 10 lew; **430 dla NS.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS)

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ 6 ♥ A752 ♦ K10865 ♣ QJ8</p>	<p>♠ AK ♥ Q83 ♦ QJ93 ♣ K1043</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: 0 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	<p>♠ Q10954 ♥ KJ4 ♦ A2 ♣ 952</p>
N					
W      E					
S					
	<p>♠ J8732 ♥ 1096 ♦ 74 ♣ A76</p>				

W	N	E	S
pas	1 BA	pas	2 ♥ <sup>1</sup>
pas	2 ♠	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> transfer na piki

W polskich systemach jest to licytacja automatyczna, standardowy kontrakt 2♠ (NS) będzie jednak łatwo obkładany bez dwóch albo – po optymalnej obronie – nawet bez trzech (w tym wypadku strona WE weźmie: trzy kiery, dwa kara, trefla oraz dwa piki). Prawdziwy powód do rozpaczy będą jednak miały te pary NS, przeciwko którym licytacja przebiegnie w sposób następujący:

W	N	E	S
pas	1 BA	pas	2 ♥ <sup>1</sup>
pas	2 ♠	pas	pas
ctr. (!)	pas	pas (!)	pas

<sup>1</sup> transfer na piki

Wznawiająca kontra W jest w pełni uzasadniona, podobnie jak karny pas jego partnera. Zamiast minimaksowych 110, teoretycznie należnych im za kontrakt 2♥, WE zapiszą sobie wówczas pełnokrwiste 800 (lub przynajmniej 500).

**Minimaks teoretyczny:** 2♥ (WE), 8 lew, 110 dla WE.

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ KQ743 ♥ 93 ♦ 42 ♣ A1052</p>	<p>♠ A98 ♥ AJ74 ♦ Q873 ♣ 64</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">N</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; background-color: green; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">W</span> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">E</span> </div> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: yellow;">S</p>	<p>♠ 62 ♥ K652 ♦ AKJ5 ♣ J93</p>
	<p>♠ J105 ♥ Q108 ♦ 1096 ♣ KQ87</p>	

W	N	E	S
–	pas <sup>1</sup>	1 ♣	pas
1 ♠	pas <sup>2</sup>	1 BA	pas
2 ♠ <sup>3</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> nieco za mało na pierwszoroczne otwarcie!

<sup>2</sup> można pomyśleć o wywoławczej kontrze, w tym wypadku nie byłoby to jednak działanie dla strony NS korzystne

<sup>3</sup> partner ma co najmniej dwa, a czasem trzy piki, częściówka w ten kolor będzie więc na ogół (szczególnie przy aktualnym – „kolorowym” układzie ręki W) lepsza od bezatutowej

Grając w bez atu, E mógłby wziąć tylko siedem lew (po bezbłędnej obronie przeciwników), w piki jego partner może natomiast zdobyć aż dziewięć wziętek (do oddania dwa piki, kier i trefl). Na ogół niezbędne będzie jednak wówczas wykonanie impasu waletem karo (nie tyle ze względu na zdobycie w ten sposób dodatkowej lewy, co jako obrona przed skrótem atutowym ręki W), natomiast po pierwszym wiście treflowym – absolutnie konieczne stanie się przepuszczenie wstawionej na trzeciej ręce przez obrońcę S damy. Inaczej broniący zdobyliby dodatkową wziętkę (piątą) na treflową przebitkę.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA


10 kwietnia 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

♠ KQ1082		
♥ J52		
♦ K104		
♣ Q9		
♠ 75		♠ AJ9
♥ Q964		♥ K7
♦ 852		♦ QJ976
♣ A543		♣ K87

♠ 643  
♥ A1083  
♦ A3  
♣ J1062



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

Kontrakt 3♦ (WE) zostanie już na pewno położony, obrońcy wezmą bowiem pika, kiera, dwie lewy atutowe oraz trefla. Stronie NS trudno jednak będzie te 3♦ skontrować, więc zapiszą sobie jedynie 100 punktów. Na niejednym stole gracze NS utrzymają się wszakże w kontrakcie 2♠. I gra ta zostanie zrealizowana, skuteczna przeciwko niej obrona jest bowiem niemalże niemożliwa do przeprowadzenia w praktyce. Otóż 2♠ (N) obłożyłby tylko i wyłącznie atak ♥K (!). Potem obrońca E pobiłby figurę atutową asem i powtórzyłby kierem. A jego partner wziąłby lewę ♥D i posłałby do przebitki kiera. Następnie E ściągnąłby ♣K i dopuściłby partnera ♣A, a ten zagrałby po raz czwarty w kiery. I obecny w ręce E ♠W zostałyby wypromowany na szóstą lewę broniących.

Warto zwrócić uwagę na interesujący fakt, że w rozdaniu tym żadna ze stron nie jest w stanie zrealizować kontraktu 1BA! (po optymalnej obronie ze strony przeciwników).

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ KJ76 ♥ J75 ♦ Q6 ♣ K975</p>	<p>♠ Q104 ♥ 109432 ♦ K102 ♣ 82</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W      E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ 82 ♥ 8 ♦ A8743 ♣ AQJ103</p>
	<p>♠ A953 ♥ AKQ6 ♦ J95 ♣ 64</p>	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♦	2 BA <sup>1</sup>	pas
3 ♣	pas	pas	pas

<sup>1</sup> dwukolorówka 5<sup>+</sup>–5<sup>+</sup> na młodszych, najlepiej, aby E od razu precyzyjnie opisał swoją kartę

Strona WE utrzyma się wówczas w kontrakcie 3♣ i zrealizuje go z nadróbką (oddając kiera, karo oraz pika; po otwarciu licytacji przez S nie powinno być w tym ostatnim kolorze palcówki). Gdyby natomiast gracz E zdecydował się przeczekać jedno okrażenie lub wszedłby 2♦, dałby przeciwnikom możliwość uzgodnienia kierów. NS mogliby wówczas bezpiecznie przepchnąć się w 3♥ (wychodzące bez większych problemów!) i aby uratować dobry zapis, gracze WE musieliby przelicytować ten kontrakt *czterema treflami*.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♣ (WE), 10 lew; **130 dla WE.**

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ Q ♥ QJ854 ♦ J832 ♣ 975</p>	<p>♠ 7 ♥ A62 ♦ AK107 ♣ J8643</p> 	<p>♠ A9432 ♥ 973 ♦ 954 ♣ 102</p>
<p>♠ KJ10865 ♥ K10 ♦ Q6 ♣ AKQ</p>		

Nasz System:

W	N	E	S
pas	1 ♣ <sup>1</sup>	pas	1 ♠
pas	1 BA <sup>2</sup>	pas	2 ♣ <sup>3</sup>
pas	2 ♦ <sup>4</sup>	pas	3 ♠ <sup>5</sup>
pas	3 BA/4 ♠ <sup>6</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> jak najbardziej dopuszczalne jest też otwarcie 1 ♦

<sup>2</sup> według nowoczesnych zaleceń licytacyjnych – z takim układem ręki rebid 1BA jest (mimo singla w pikach) dopuszczalny jako *najmniejsze zło*








<sup>3</sup> PRO

<sup>4</sup> brak trzech pików

<sup>5</sup> sześć pików, forsing do końcówki, piki nie są jednak na tyle silne, aby S mógł zastosować w pierwszym okrążeniu licytacji *skaczące zniesienie* 2 ♠

<sup>6</sup> z singlem pik N powinien zasadniczo spasować na 3BA, szybkie lewy boczne każą też jednak poważnie pomyśleć o grze w piki (kiedy to będzie można zrobić w ręce S sporo przebitek)

Wspólny Język:





W	N	E	S
pas	1 	pas	1 
pas	2 	pas	2  <sup>1</sup>
pas	3  <sup>2</sup>	pas	3  <sup>3</sup>
pas	3 BA/4  <sup>4</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> czwarty kolor

<sup>2</sup> 5 -4 

<sup>3</sup> forsing na sześciu pikach


<sup>4</sup> patrz uwagi do sekwencji poprzedniej


Sądzę, że większość par **NS** zagra jednak w tym rozdaniu końcówkę w piki, gdzie cały problem sprowadzi się do prawidłowego/skutecznego rozwiązania koloru atutowego. A takim jest (z punktu widzenia wzięcia w pikach lew czterech) zagranie w pierwszej rundzie tego koloru blotką do króla (!), a gdy ten weźmie lewę – kontynuowanie z ręki **S** małym pikiem (!). Przy podziale pików 3–3 sposób ich rozegrania jest bez znaczenia, natomiast przy rozkładzie 4–2 polecane zagranie jest lepsze od alternatywnego (tj. kontynuacji w drugiej rundzie pików waletem bądź dziesiątką) przy drugiej damie u **W** (zyskuje się także lewę przy singlowej damie tamże) oraz przy drugim asie u **E**. Rozegranie alternatywne byłoby natomiast zwycięskie jedynie przy 9 x u **W** (oraz przy 9 x u **E**, jeżeli jego partner, posiadając A D x – przepuściłby w pierwszej rundzie pików króla!). Z powyższych rozważań wynika, że rozgrywający kontrakt 4  powinien zagrać blotkę atu do króla w ręce – odda wówczas tylko dwa piki i weźmie jedenaście lew.


Przy grze w bez atu sprawa nieco się komplikuje, piki stają się bowiem wówczas jedynie kolorem bocznym. Rozgrywający będzie dysponował pięcioma lewami treflowymi, trzema karowymi i dwiema kierowymi, a po pierwszym wiście w kiery będzie mógł sobie pozwolić na stratę zaledwie jednego tempa. Jeśli zagra wówczas pika do króla, łatwo skompletuje dwanaście wziętek (i zapisze sobie wynik zbliżony do maksymalnego); jeżeli natomiast w pierwszej rundzie koloru pikowego wstawi z ręki **S** młodszy honor, pozostanie z zaledwie dziesięcioma lewami. Chyba że precyzyjnie rozczyta istniejący rozkład i w końcówce rozdania zaimpasuje graczowi **W** waleta karo (weźmie wtedy lew jedenaście).


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

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

 – 12 (NS);

 – 12 (NS);

 – 9 (NS);

 – 11 (NS);

**BA – 12 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ A64 ♥ KQ95 ♦ Q4 ♣ AQ52</p>	<p>♠ J53 ♥ 7632 ♦ 8732 ♣ 107</p>	<p>♠ Q982 ♥ A4 ♦ 10965 ♣ 983</p>
---	--	--

<p>♠ K107 ♥ J108 ♦ AKJ ♣ KJ64</p>
---

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

Cóż, według dzisiejszych wskazań licytacyjnych, po otwarciu gracza S silnym 1BA – gracz W, posiadający jeszcze silniejsze bez atu, musi pasować. (Kiedyś z taką ręką kontrowało się otwarcie przeciwnika, dziś kontra ma znaczenie konwencyjne). W tym rozdaniu 1BA (S) stanie się zatem kontraktem ostatecznym. W zasadzie gracz S powinien wpaść bez dwóch, za 100, w praktyce wiele będzie zależeć od pierwszego wistu i dalszej obrony. Nie od dziś wiadomo, że gra w obronie przeciwko niskim kontraktom (szczególnie tym na wysokości jednego) to jeden z najtrudniejszych elementów brydża. Nawet jednak jeśli WE rzeczywiście obłożą przeciwnika bez dwóch, nie dołączą minimaksowych 120, teoretycznie należnych im za własną grę w bez atu. Nie mówiąc już o 140, które – znów teoretycznie rzecz biorąc – powinni zapisać sobie za siedmioatutową grę w piki (do oddania tylko dwa kara i dwa piki, po rozgrywce – w zasadzie – na obustronne przebitki).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ K973 ♥ 104 ♦ Q976 ♣ AQ10</p>	<p>♠ A ♥ Q753 ♦ A108 ♣ KJ732</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 100px; height: 100px; margin: 0 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	<p>♠ J ♥ AJ862 ♦ K543 ♣ 964</p>
N					
W      E					
S					
<p>♠ Q1086542 ♥ K9 ♦ J2 ♣ 85</p>					

W	N	E	S
–	–	pas	2 ♠ <sup>1</sup>
pas	pas	pas <sup>2</sup>	

<sup>1</sup> słabe dwa, siedmiokart pikowy upoważnia gracza S do takiego otwarcia

<sup>2</sup> trochę za słaba karta na wznowienie licytacji na pozycji re-open

W	N	E	S
–	–	pas	2 ♦ <sup>1</sup>
pas	2 ♠ <sup>2</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> multi, uzasadnienie jak wyżej

<sup>2</sup> do koloru partnera; jeśli S ma kiery, N wrzuci końcówkę w ten kolor

W ten czy inny sposób większość par NS powinna się znaleźć w kontrakcie 2♠. Także liczba wziętych lew nie różnicuje zbytnio zapisów, rozgrywający ma bowiem do oddania dwa piki i po jednej lewie w każdym z kolorów bocznych, powinien więc zrobić równo swoje. Od czasu do czasu – gdy broniący trochę przyśpią – gra będzie wszakże realizowana z nadróbką.

**Minimaks teoretyczny:** 2 ♠ (NS), 8 lew; 110 dla NS.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ A7 ♥ K1054 ♦ 10962 ♣ AJ3</p>	<p>♠ KQ6 ♥ QJ96 ♦ J ♣ Q10952</p>	<p>♠ J10832 ♥ A7 ♦ KQ3 ♣ K64</p>
---	--	--

<p>♠ 954 ♥ 832 ♦ A8754 ♣ 87</p>
---

W	N	E	S
–	–	–	pas
1 ♣	pas	1 ♠	pas
1 BA	pas	2 ♣ <sup>1</sup>	pas
2 ♦ <sup>2</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> PRO

<sup>2</sup> tylko dwa piki, minimum rubidu

Będzie to kontrakt absolutnie standardowy, powinny go osiągnąć wszystkie pary **WE**. Jeśli przeciwko 3BA (**W**) padnie pierwszy wist treflowy, rozgrywający zdobędzie dodatkową wziętkę na waleta w tym kolorze, a potem wyrobi sobie piki i ostatecznie skompletuje lew dziesięć, a czasem nawet jedenaście. Teoretycznie, nadrobkę można zrobić w każdych okolicznościach, nawet po optymalnym dla obrony ataku ♥D, będzie to jednak wymagało od rozgrywającego poruszania się w zasadzie w *widne karty*. Natomiast 3BA (**E**) może zostać ograniczone do tylko dziewięciu wziętek, ale wyłącznie po ataku kierowym bądź treflowym.

Standardem powinien być wszakże zapis 430 dla **WE**, trafiają się też rezultaty 460 dla tej strony (gdy **N** wyjdzie w trefla, a potem nie poprawi się na kiera; rozgrywający zaś najpierw wyrobi piki, a dopiero potem wytrąci obrońcy **S** ♦A).

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

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

♣ – 8 (**W!**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 9 (**W!**);

♠ – 10 (**W!**);

**BA – 10 (W!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ J83 ♥ J5 ♦ KQJ1085 ♣ A2</p>	<p>♠ 106 ♥ 106 ♦ 964 ♣ Q97643</p>	<p>♠ AKQ7 ♥ K97 ♦ A2 ♣ J1085</p>
--	---	--

<p>♠ 9542 ♥ AQ8432 ♦ 73 ♣ K</p>
---

W	N	E	S
1 ♦	pas	1 ♠	pas
2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♠ <sup>3</sup>	pas	3 BA <sup>4</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> sześć kar (ponieważ – według nowoczesnych teorii licytacyjnych – z układem 1-4-5-3 W powinien zgłosić rebid 1BA, znów jako *najmniejsze zło*)

<sup>2</sup> forsing, pytanie o singla

<sup>3</sup> brak singla, trzy karty w pikach, a więc układ 3-2-6-2

<sup>4</sup> gdyby W miał dobre kara i nadwyżkę honorową, skoczyłby w drugim okrążeniu na 3♦; nie ma zatem potrzeby, aby E zgłaszał teraz inwitowe 4BA

Szlemik w kara, tyle że z ręki E, byłby kontraktem pięćdziesięcioprocentowym, jego los zależałby od położenia ♥A. Kontrakt 3BA, ustawiony z naturalnej ręki E, przyniesie zatem lew dwanaście – po ataku kierowym, albo tylko jedenaście – po wiście w każdy inny kolor.

**Minimaks teoretyczny: 5 BA (WE), 11 lew; 660 dla WE.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (E!);

**BA – 11 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ 8 ♥ J865432 ♦ A7 ♣ 1093</p>	<p>♠ K1074 ♥ Q10 ♦ K10852 ♣ Q7</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q65 ♥ AK97 ♦ J6 ♣ KJ85</p>
	<p>♠ AJ932 ♥ - ♦ Q943 ♣ A642</p>	

W	N	E	S
-	pas	1 ♣	1 ♠
ktr. <sup>1</sup>	rktr.	2 ♥	pas
4 ♥	4 ♠	pas	pas
5 ♥	pas	pas	5 ♠
pas	pas	6 ♥ <sup>2</sup>	pas
pas	ktr.	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> *kontra negatywna* – wskazanie kierów; we *Wspólnym Języku W* może w zamian zgłosić nieforsujące 2♥

<sup>2</sup> skoro *W* „sam” poszedł w 5♥, *E* – bez lewy defensywnej – przelicytowuje teraz 5♠ przeciwników obronnymi *sześcioma kierami*

To oczywiście tylko jeden z wielu wariantów, według których może się w tym potencjalnie dynamicznym rozdaniu rozwinąć licytacja. Najważniejsze jest, aby gracz *W* wskazał – w ten czy inny sposób – kiery, umożliwiając partnerowi ujawnienie czterokartowego fitu w tym kolorze. Jeśliby bowiem *W* po 1♠ *S* spasał (mało punktów!), to *N* zgłosiłby wówczas 2♣ *Drury*, a jego partner – skoczyłby na 4♠; to zakończyłoby najprawdopodobniej licytację. Tymczasem jeśli w rozdaniu rozgorzeje zażarta walka pikowo-kierowa, możliwe są różne kontrakty ostateczne: 5♠ (NS), ale także 5♥ (NS) i 6♥ (NS), dwa ostatnie oczywiście z kontrą. Kontrakt 5♠ (NS) zostanie zrealizowany, jeśli rozgrywający wyimpasuje obrońcy *E* damę atu, co nie powinno być zbyt trudne. *WE*, grając w kiery, oddadzą natomiast po jednej lewie w każdym z kolorów bocznych, wpadną zatem bez jednej (na 5♥ z kontrą) albo bez dwóch (na 6♥ z kontrą), czyli nawet w tym drugim wypadku opłacalnie.

Na NS wychodzi wszakże gra jeszcze wyższa – jest nią szlemik karowy z ręki *N*! (kiedy to obrońcy nie będą w stanie otworzyć efektywnie trefli, a ostatecznie przegrywający trefl z ręki *N* zostanie wyrzucony na piątego pika z ręki *S*); oczywiście pod warunkiem że rozgrywający zaimpasuje obrońcy *E* damę pikową. Także ten kontrakt zostanie jednak przewencyjnie obroniony opłacalnie przez przeciwników *sześcioma kierami* (z kontrą bez dwóch, za 500).

**Minimaks teoretyczny:** 6♥ (WE) z kontrą, 10 lew; **500 dla NS.**

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

- ♣ – 7 (WE);
- ♦ – 12 (N!);
- ♥ – 10 (WE);
- ♠ – 11 (NS);
- BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ 83 ♥ Q872 ♦ 109 ♣ A6532</p>	<p>♠ 74 ♥ AK9654 ♦ AK6 ♣ J7</p>	<p>♠ A10 ♥ J103 ♦ Q87532 ♣ KQ</p>
--	---	---

<p>♠ KQJ9652 ♥ - ♦ J4 ♣ 10984</p>
---

W	N	E	S
-	-	1 ♦	3 ♠ <sup>1</sup>
pas	4 ♠	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> gracze prawdziwie „nowocześni” skoczą nawet na 4♠!

Trudno będzie obłożyć tę standardową grę, powiem wręcz – będzie to praktycznie niemożliwe. 4♠ (S) położyłby bowiem tylko atak małym treflem bądź pierwsze wyjście w pika. W tym drugim wypadku E zabiłby pierwszą lewę ♠A, po czym musiałby zagrać ♣D i ♣K (w tej właśnie kolejności – aby wskazać, że ma w treflach dubletowa!), a jego partner pobić ♣K asem i zagrać w ten kolor po raz trzeci. E nadbiłby wówczas każdy atut dziadka ♠10, kładąc grę bez jednej. Natomiast po ataku małym treflem E powinien wziąć lewę ♣K i kontynuować ♣D (wskazanie dubletona) – z takim samym, jak opisany wyżej, ciągiem dalszym.

Tymczasem po wskazanym otwarciu partnera pierwszym wiście karowym czy ataku w kiery – rozgrywający pozbędzie się na ♥A K dziadka dwóch trefli z ręki i dopiero teraz zagra w atu. Odda więc jedynie ♠A i dwa trefle, zrobi zatem swoje.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ AJ85 ♥ A86 ♦ AQ109 ♣ 105</p>	<p>♠ KQ3 ♥ 7 ♦ KJ8653 ♣ 743</p>	<p>♠ 1097 ♥ KQ54 ♦ 72 ♣ KQ86</p>
---	---	--

<p>♠ 642 ♥ J10932 ♦ 4 ♣ AJ92</p>
--

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

Kolejny kontrakt, do którego dojdzie praktycznie na każdym stole. Jeżeli jednak tylko obrońca N nie nawinie się z lewą (wistem karowym bądź pikowym), rozgrywający będzie mógł zdobyć co najwyżej osiem wziętek: dwie pikowe, trzy kierowe, karową oraz dwie treflowe (puszczając zagranego przez N trefla do dziesiątki w ręce). Oczywiście pod warunkiem także dalszej starannej obrony ze strony graczy NS.

Natomiast pierwszy wist karowy nie tylko podaruje rozgrywającemu szybką dodatkową wziętkę w tym kolorze, ale też sprawi, że gracze NS stracą jedyną komunikację karami, nie będą więc w stanie zagrozić nimi rozgrywającemu także w dalszej fazie gry. W weźmie bowiem pierwszą lewą ♦10 i – w naturalny sposób – wejdzie na stół ♥D i zagra stamtąd ♠10 na impas. N dostanie się do ręki ♠D i zagra w trefle. Rozgrywający doda z dziadka blotkę, wcześniej czy później zdobędzie więc dwie wziętki w tym kolorze. A potem wyrobi sobie do końca piki i ostatecznie skompletuje wymagane dziewięć lew w postaci dwóch pików, trzech kierów, dwóch kar i dwóch trefli.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (W!);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ AK10 ♥ 10863 ♦ AKJ7 ♣ AQ</p>	<p>♠ Q532 ♥ KJ75 ♦ 9653 ♣ 5</p>	<p>♠ 986 ♥ A2 ♦ Q4 ♣ K109843</p>
---	---	--

<p>♠ J74 ♥ Q94 ♦ 1082 ♣ J762</p>
--

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

<sup>1</sup> *transfer* na trefle; po spodziewanych 3♣ partnera (beznadwyżkowe przyjęcie transferu) **E** ma zamiar zgłosić 3BA, co wskaże kartę inwitującą szlemika, ale w składzie bez singletona

<sup>2</sup> nadwyżka, dobre uzupełnienie treflowe (dwie starsze figury)

<sup>3</sup> teraz 3♣ byłyby *sign-offem*, 3♦/♥/♠ – wskazałyby singletona w kolorze licytowanym, także 3BA byłyby zapowiedzią do pasa; **E** zgłasza zatem szlemikowe 4♣

<sup>4,5</sup> cue-bidy, w obu wypadkach honorowe

<sup>6</sup> *Blackwood*

<sup>7</sup> dwie wartości bez damy atu

<sup>8</sup> na swoją licytację **E**, oprócz wskazanych ♥A i ♣K, musi mieć jeszcze jakąś damę (bez niej podniósłby 1BA do 3BA, z kolei z silniejszą ręką odpowiedziały w pierwszym okrażeniu 3♣ albo nawet 2♣), **W** inwituje więc wielkiego szlema do ♦D (a gdy **E** ma zamiast niej ♥D albo ♠D, ostatecznym kontraktem będzie 6BA – z góry lub na jednym z dwóch impasów)

<sup>9</sup> jest ♦D! (można też przyjąć, że w takiej sekwencji 6♥ wskaże ♥D, 6♠ – ♠D, a 6BA – ♦D; podczas gdy 7♣ powie o pustym dublu karowym – **W** może mieć przecież pięciokartowego longera karowego, np. ♦A K W x x, i badać możliwość wyrobienia tego koloru przebitką/przebitkami)


<sup>10</sup> wyliczone trzynaście lew na bez atu: sześć treflowych, cztery karowe, kierowa i dwie pikowe


Oczywiście, taką supernaukową sekwencję będą w stanie przeprowadzić jedynie zgrane, dobrze przygotowane pary. Trudno mi też wychwalać tu pod niebiosa jej nienaganną logikę i zegarmistrzowską precyzję, skoro w aktualnym turniejowym rozdaniu skaże ona parę **WE** nie na maksa, tylko na zero. W treflach niestatystycznie odkłada się bowiem czwarty walet i zamiast liczonych sześciu bierze się w tym kolorze jedynie trzy lewy. Po ataku kierowym wielki szlem w bez atu zostanie zatem przegrany bez trzech, a po innym wiście –


bez jednej. Maksa dostaną więc w tym rozdaniu ci, którzy zapowiedzą 6BA i nie dostaną ataku kierowego, niezłą notę otrzymają też te pary, które bezproblemowo zrealizują licytowanego szlemika treflowego (kontrakt wykładany nawet po ataku w kiera). Cóż, brydż jest grą statystyczną i przez to nie zawsze sprawiedliwą!


Minimaks teoretyczny: 6  (W!), 12 lew; **1370 dla WE.**

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

 – 12 (WE);

 – 10 (WE);

 – 9 (WE);

 – 9 (WE);

BA – 10 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ KJ962 ♥ AK75 ♦ A10 ♣ 82</p>	<p>♠ 84 ♥ J843 ♦ Q6 ♣ KQ1075</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W     E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ A753 ♥ 1092 ♦ J8 ♣ 9643</p>
	<p>♠ Q10 ♥ Q6 ♦ K975432 ♣ AJ</p>	

W	N	E	S
–	pas	pas	1 ♦
1 ♠	ktr. <sup>1</sup>	2 ♠	3 ♦
3 ♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> mimo idealnej równowagi siły honorowej (20 PC : 20 PC) strona **WE** powinna przelicytować 3♦ przeciwników *trzema pikami*, albowiem *kto ma piki, ten ma władzę!* Rzeczywiście 3♦ (**NS**) zostałyby obłożone tylko bez jednej, za 50 (do oddania dwa piki, dwa kiery i karo), podczas gdy 3♠ (**WE**) zostaną łatwo zrealizowane (do oddania karo, dwa trefle i kier). Minimaksowy zapis +140 powinien też zapewnić stronie **WE** zupełnie przyzwoitą notę turniejową.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 9 (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ 8532 ♥ AK94 ♦ 10 ♣ KQ63</p>	<p>♠ 107 ♥ Q8532 ♦ AQ863 ♣ 9</p>		<p>♠ A64 ♥ - ♦ K942 ♣ J108742</p>
<p>♠ KQJ9 ♥ J1076 ♦ J75 ♣ A5</p>			

W	N	E	S
-	-	pas	1 ♣
pas <sup>1</sup>	1 ♥	pas	2 ♥
pas	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♣	3 ♥	pas	pas
ctr.	pas	pas	pas

<sup>1</sup> kontra wywoławcza – z singlem karowym – byłaby posunięciem wielce ryzykownym

<sup>2</sup> kolory młodsze; alternatywna kontra mogłaby doprowadzić do dalekiego od doskonałości kontraktu 2♠

Ze swoją układową ręką gracz E bezwzględnie powinien włączyć się do walki. 3♣ strony WE zostałyby bowiem łatwo zrealizowane, a gdy gracz N – także z interesującym układem – przepchnie się w 3♥, zostanie od W pocatunek śmierci. Przeciwno 3♥ (N) E wyjdzie ♣W i kontrakt zostanie położony bez jednej, za magiczne 200. Wcześniej czy później W przebiję bowiem karo, a gdy rozgrywający, broniąc się przed taką ewentualnością, najpierw wytrąci obrońcy E ♠A, a potem będzie grał w atu, nie zdoła sobie wyrobić drugiej lewy w karach i również wpadnie bez jednej (po dostaniu się do ręki ♠A E skróci przeciwnika treflem).

A jednak istnieje dla strony NS droga do osiągnięcia zapisu lepszego niż – 110 czy – 200:

W	N	E	S
-	-	pas	1 ♣
pas <sup>1</sup>	1 ♥	pas	2 ♥
pas	3 ♥ <sup>2</sup> (!)	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> kontra wywoławcza – z singlem karowym –

byłaby posunięciem wielce ryzykownym

<sup>2</sup> blokujące, zanim przeciwnicy ożywią licytację

Prewencyjne 3♥ najprawdopodobniej staną się kontraktem ostatecznym i NS oddadzą swoim przeciwnikom jedynie 100 punktów.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

**BA – 8 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

♠ A96	♠ Q3	♠ J7542
♥ A954	♥ KJ1062	♥ 83
♦ Q10	♦ A954	♦ K8762
♣ 10982	♣ Q6	♣ 5

	♠ K108	
	♥ Q7	
	♦ J3	
	♣ AKJ743	

	N	
W		E
	S	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♥	pas	2 ♣
pas	2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 BA <sup>2</sup>
pas	3 BA	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> pytanie

<sup>2</sup> sześć trefli, co najmniej lekka nadwyżka, brak trzech kierów

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	–	2 ♣
pas	2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 BA <sup>2</sup>
pas	3 ♥ <sup>3</sup>	pas	3 BA <sup>4</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> pytanie

<sup>2</sup> sześć trefli, dobra ręka do bez atu

<sup>3</sup> naturalne, pięć kierów, forming

<sup>4</sup> brak trzykartowego fitu w kierach

Niezależnie od stosowanego systemu pary NS powinny osiągnąć kontrakt firmowy, i to z lepszej ręki S. Rozgrywający ma sześć pełnych trefli, wyrobi sobie też kiery, na ogół powinien więc skompletować jedenaście lew. Gwoli ścisłości, jedenastej wziętki pozbawi go jedynie wist ♦D, poprzedzony ewentualnie ściąganiem ♠A. Tylko wówczas obrońcy, oprócz należnych im bezwzględnie dwóch asów, dostaną też lewę karową.

Oczywiście, łatwiej byłoby oddać wiść karowy obrońcy E, gdyby kontrakt 3BA rozgrywany był przez N.

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (NS), 10 lew; **430 dla NS.**

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

♠ 9852  
♥ 732  
♦ 96  
♣ A1097

♠ 3  
♥ J1065  
♦ AK875  
♣ K83

♠ A1074  
♥ K4  
♦ Q2  
♣ J6542

♠ KQJ6  
♥ AQ98  
♦ J1043  
♣ Q

W N  
E S

W	N	E	S
1 ♦	pas	1 ♠	pas
1 BA <sup>1</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> jak już dzisiaj wspomniałem, z taką ręką polecany jest obecnie rubid (jako najmniejsze zło) 1BA, kiedyś licytowało się z nią 2♦

Oba powyższe kontrakty strony NS – tak 1BA, jak i 2♦ – powinny już jednak zostać obłożone bez jednej, w praktyce ich los (w szczególności dotyczy to 1BA) będzie jednak zależał od przyjętych koncepcji obrony i rozgrywki. Jediną grą na szczeblu wyższym niż jeden, która da się zrealizować bez żadnej pomocy ze strony przeciwników – są, niemożliwe wszakże do osiągnięcia w polskich systemach, 2♣. Grając w trefle, rozgrywający oddałby jedynie dwa kiery oraz trzy lewy atutowe, a najwygodniejsza linia jego postępowania polegałaby na przebiciu ręce W trzech błotek pikowych. Cóż, to tylko teoria, jak już wspomniałem – w Polsce bowiem zatrzymać się w tym kontrakcie w takim rozdaniu praktycznie nie sposób...

**Minimaks teoretyczny:** 2 ♣ (WE), 8 lew; 90 dla WE.

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

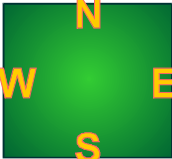
Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

♠ AJ9642		♠ K107
♥ 6		♥ AJ1084
♦ 954		♦ AQ7
♣ J76		♣ AQ
♠ Q		
♥ K9		
♦ K108632		
♣ K853		
		
♠ 853		
♥ Q7532		
♦ J		
♣ 10942		

Nasz System:

W	N	E	S
–	pas <sup>1</sup>	1 ♥	pas
2 ♦	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♦ <sup>3</sup>	pas	4 ♦ <sup>4</sup>	pas
4 ♥ <sup>5</sup>	pas	4 BA <sup>6</sup>	pas
5 ♣ <sup>7</sup>	pas	5 ♠ <sup>8</sup>	pas
6 ♦ <sup>9</sup>	pas	pas/6 BA <sup>10</sup>	pas
(pas)	(pas)		

<sup>1</sup> w tych założeniach karta zbyt słaba na otwarcie słabymi 2♠ czy 2♦ multi  
<sup>2</sup> nadwyżka, forming do dogranej

<sup>3</sup> sześć kar (nie 3♣, gdyż partner w zasadzie wykluczył czwórkę w tym kolorze, informacja o sześciu karach w ręce W może natomiast okazać się dlań bardziej przydatna)

<sup>4</sup> szlemikowe uzgodnienie kar! (odzywka prosta i przejrzysta!)

<sup>5</sup> cue-bid, powinien być z honorem (pierwszy cue-bid w minimum pięciokartowym kolorze partnera powinien przyrzekać honor, a nie krótkość)

<sup>6</sup> Blackwood

<sup>7</sup> tu: jedna wartość (według drabinki nowoczesnej)

<sup>8</sup> pytanie o boczne króle (5♥ byłoby pytaniem o damę aty)

<sup>9</sup> dwa króle

<sup>10</sup> oczywiście – z punktu widzenia E, który nie wie, że partner posiada singlową ♠D – 6♦ jest kontraktem dużo pewniejszym i bezpieczniejszym od 6BA (będzie wówczas można wyrobić sobie przebitkami/ekspasem kiery bądź dostać lewą na ♠K); na 6BA zdecyduje się zatem wyłącznie rasowy łowca maksów

Oczywiście, wytrawny łowca maksów łatwo 6BA zrealizuje, pikowy singleton W jest bowiem w pełni wartościową damą. Natomiast jeśli przeciwko 6♦ N nie zdejmie ♠A, rozgrywający wyatutuje, a potem zagra ♥K, ♥A i ♥W – z intencją zrzucenia z ręki ♠D, zrobi zatem cenną nadróbkę.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 12 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ J6 ♥ - ♦ A108 ♣ AKJ98753</p>	<p>♠ K94 ♥ 8763 ♦ Q943 ♣ Q4</p>	<p>♠ A8752 ♥ AQ4 ♦ K52 ♣ 62</p>
---	---	---

<p>♠ Q103 ♥ KJ1095222 ♦ J76 ♣ 10</p>
--

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

<sup>1</sup> forsing do dogranej na bardzo dobrym kolorze treflowym, co najmniej sześciokartowym, ręka z aspiracjami szlemikowymi

<sup>2</sup> być może pewne niedolicytowanie (powtarzam: partner wskazał intencje szlemikowe!)

<sup>3</sup> więcej trefli i jeszcze silniejsza karta!

<sup>4,5</sup> cue-bidy

<sup>6</sup> *Blackwood*

<sup>7</sup> tu: trzy wartości

<sup>8</sup> pytanie o damę atu

<sup>9</sup> ♣D (zamiast niej aż osiem kart w kolorze!), ale zupełny brak bocznych króli

<sup>10</sup> tym razem wolno zaryzykować 6BA – z punktu widzenia E będzie to w najgorszym wypadku kontrakt na impasie króla kierowego

Gracz W ma wprawdzie w kierach renons, posiada za to aż osiem trefli, dwanaście lew – zarówno w trefle, jak i w bez atu – jest zatem z góry, bez żadnych problemów rozgrywkowych. Ponieważ do 6♣ dojdzie w tym rozdaniu wiele par, dopiero szlemik w bez atu zapewni stronie WE bardzo dobrą notę turniejową.

Teoretycznie rzecz biorąc, grzce WE mogliby opłaczalnie obronić nawet szlemika bezatutowego przeciwników *siedmioma kierami*, z kontrą bez pięciu, za 1100, najprawdopodobniej jednak żaden z nich w ogóle nie zabierze głosu w licytacji.

**Minimaks teoretyczny:** 7 ♥ (WE), 12 lew; **990 dla WE.**

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 12 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ A95 ♥ 963 ♦ 862 ♣ 8532</p>	<p>♠ J3 ♥ AK8742 ♦ J ♣ Q976</p>	<p>♠ K62 ♥ J105 ♦ 10954 ♣ KJ4</p>
---	---	---

<p>♠ Q10874 ♥ Q ♦ AKQ73 ♣ A10</p>
---

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
pas	2 ♥	pas	3 ♦ <sup>1</sup>
pas	3 ♥ <sup>2</sup>	pas	4 ♥ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> 5<sup>+</sup>♠–4<sup>+</sup>♦, nadwyżka, czyli forming do

dogranej

<sup>2</sup> sześć kierów

<sup>3</sup> z singlową ccD podniesienie w pełni uzasadnione

Grając w kiery, N ma do oddania tylko dwa piki, a do wzięcia – jedenaście lew. Co więcej, obrońcy muszą odebrać swoje lewy natychmiast, inaczej rozgrywający zrobi nadróbkę. A po pierwszym wiście blotką treflową – będzie musiał zdecydować się na przepuszczenie do ręki i weźmie lew trzynaście.

Na NS można również zdobyć jedenaście wziętek, grając w piki (oraz w kara). Natomiast bezatutowcy – po starannej obronie strony WE – powinni zostać ograniczeni do lew dziesięciu.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 10 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ J7 ♥ 65 ♦ A109753 ♣ K107</p>	<p>♠ AQ42 ♥ 1098 ♦ K642 ♣ J8</p>	<p>♠ K1098653 ♥ J4 ♦ Q ♣ 432</p>
---	--	--

N
W
E
S

<p>♠ - ♥ AKQ732 ♦ J8 ♣ AQ965</p>
--

W	N	E	S
pas	pas	3 ♠	4 ♥ <sup>1</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> z pewną obawą, że może uciec szlemik,  
a nawet szlem (w kiery bądź trefle)

Jeśli obrońca **W** zawistuje ♦A i powtórzy karem do przebitki, rozgrywający zrobi tylko swoje, potem będzie bowiem musiał jeszcze oddać lewą na ♣K. Natomiast po wiście w partnerowe piki (bądź innym – nietreflowym) **S** odda tylko ♦A oraz ♣K i zrobi nadróbkę.

Obrona strony **WE** czterema pikami okaże się już nieopłacalna – rozgrywający będzie bowiem wówczas musiał oddać po dwa kiery, piki i trefle, wpadnie więc aż bez trzech, z kontrą za 500. Jeśli jednak któryś z graczy **WE** zaryzykuje taki rozwój wydarzeń, może odnieść pełny sukces, na przykład:

W	N	E	S
pas	pas	3 ♠	4 ♥
4 ♠	ktr.	pas	? <sup>1</sup>

<sup>1</sup> gracz **S** może nie uszanować kontry partnera i zgłosić 5♣/5♥; a 5♥ powinno już zostać obłożone

albo:

W	N	E	S
pas	pas	4 ♠ <sup>1</sup> (!)	5 ♥
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> w końcu to trzecia ręka w założeniach przedpartyjnych!

albo – bardziej naukowo:

W	N	E	S
pas	pas	4 ♠ <sup>1</sup> (!)	4 BA <sup>2</sup>
pas	5 ♦	pas	5 ♥ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> w końcu to trzecia ręka w założeniach przedpartyjnych!

<sup>2</sup> w pierwszym czytaniu dwukolorówka na młodszych

<sup>3</sup> teraz jednak inwit do szlemika na kierach; być może karta S jest jednak na tę sekwencję troszeczkę za słaba

W każdym z tych wypadków dojdzie/może dojść do kontraktu 5♥, który – jak już wspomniałem – położy pierwszy wist ♦A i karowa kontynuacja...

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (NS), 10 lew; **430 dla NS.**

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ KJ108 ♥ K65 ♦ KJ7 ♣ 743</p>	<p>♠ A4 ♥ Q ♦ AQ86432 ♣ K108</p>	<p>♠ Q732 ♥ AJ10873 ♦ 5 ♣ Q9</p>
--	--	--

<p>♠ 965 ♥ 942 ♦ 109 ♣ AJ652</p>
--

W	N	E	S
–	1 ♦	1 ♥	pas
2 ♣ <sup>1</sup>	2 ♦ / 3 ♦	4 ♥ <sup>2</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> Drury

<sup>2</sup> tylko 9 PC, ale ofensywny układ 6–4

i pewność posiadania na linii dziewięciu atutów  
każą graczowi E jak najszybciej wrzucić końcówkę

Końcówka kierowa pary WE zostanie wprawdzie położona bez jednej (rozgrywający odda bowiem karo, dwa trefle oraz pika), okaże się jednak opłacalną prewencyjną obroną możliwych do zrealizowania przez stronę przeciwną kontraktów 5♦ oraz – nawet – 6♣. Rzecz jasna, mało kto do tych gier dojdzie, ale wpadka na 4♥ bez jednej będzie dla strony WE korzystna nawet w stosunku do hipotetycznych minus 150 czy minus 170. A trudno liczyć na to, aby przeciwnicy pozwolili graczom WE na rozgrywanie kontraktu 2♥ czy nawet 3♥. Jest to w każdym razie mało prawdopodobne (acz – po ewentualnych 3♦ e-N-a – E może spróbować zalicytować 3♥, z nadzieją, że będzie to ostateczny i – co równie ważne – mierzony kontrakt).

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♥ (WE) z kontrą, 9 lew; 500 dla NS.

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

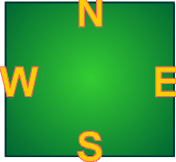
Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ QJ2 ♥ KJ1094 ♦ 108 ♣ K85</p>	<p>♠ A7653 ♥ A6 ♦ AQ95 ♣ AJ</p> 	<p>♠ K104 ♥ Q53 ♦ K4 ♣ Q10632</p>
---	---	---

♠ 98  
♥ 872  
♦ J7632  
♣ 974

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♥ <sup>1</sup>	ktr.	rktr.	2 ♦
pas	2 ♠ <sup>2</sup>	pas <sup>3</sup>	pas
pas			

<sup>1</sup> na trzeciej ręce otwarcie jak najbardziej dopuszczalne, nawet po partii

<sup>2</sup> *kontra objaśniająca* na pikach

<sup>3</sup> E powinien pamiętać, że otwarcie partnera padło na trzeciej ręce

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♥ <sup>1</sup>	ktr.	rktr.	2 ♦
pas	2 ♠ <sup>2</sup>	3 ♥ <sup>3</sup>	pas
pas	ktr. <sup>4</sup>	pas	pas <sup>5</sup>
pas			

<sup>1</sup> na trzeciej ręce otwarcie jak najbardziej dopuszczalne, nawet po partii

<sup>2</sup> *kontra objaśniająca* na pikach

<sup>3</sup> jeśli bowiem E jest ślepym wyznawcą zasady, że fit w kolorze partnera zawsze musi zostać ujawniony...

<sup>4</sup> ... to po jego 3 ♥ N zgłosi mocno propozycyjną kontrę...

<sup>5</sup> a S – z tylko dublem w pikach, a więc i nadzieją na zdobycie w tym kolorze przebitki – na kontrę tę spasuje

Przeciwko 3 ♥ (W) N w dosyć naturalny sposób zaatakujecie ♠A i pikami (partner w zasadzie wykluczył posiadanie fitu w tym kolorze), a potem dostanie się do ręki asem atutów i pośle pika do przebitki. Bez jednej, magiczne 200, *pocątunek śmierci* zrealizowany. Tymczasem pozostawieni w kontrakcie 2 ♠ NS zapisaliby sobie tylko 110 – za zrealizowanie tej gry bez nadržki. Oczywiście, aby do nadržki nie dopuścić, obrońcy musieliby w odpowiednim czasie otworzyć tak kiery, jak i trefle.

Może więc, aby uniknąć ewentualnych kłopotów z późniejszym pokazywaniem/nieokazywaniem fitu kierowego, gracz **E** powinien poprowadzić licytację w sposób następujący:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♥ <sup>1</sup>	ktr.	1 BA <sup>2</sup>	pas
2 ♥	2 ♠ <sup>3</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> na trzeciej ręce otwarcie jak najbardziej dopuszczalne, nawet po partii

<sup>2</sup> bilansowe podniesienie do 2♥ (po trzeciorycznym otwarciu partnera zapowiedź absolutnie wystarczająca)

<sup>3</sup> *kontra objaśniająca* na pikach

Wówczas **E** będzie mógł puścić 2♠ do gry ze stosunkowo spokojnym sumieniem.

**Minimaks teoretyczny:** 2 ♠ (NS), 8 lew; **110 dla NS.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ J9873 ♥ J85 ♦ J83 ♣ 83</p>	<p>♠ KQ52 ♥ 6 ♦ AQ7542 ♣ J7</p>		<p>♠ A4 ♥ Q973 ♦ K109 ♣ A965</p>
---	---	--	--

♠ 106  
♥ AK1042  
♦ 6  
♣ KQ1042

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

Trudno powyższej sekwencji wiele zarzucić, niemniej finalny kontrakt nie grzeszy urodą i powinien zostać obłożony. Rozdanie jest bowiem misfitowe i rozgrywający napotka na trudne do przewyciężenia kłopoty z komunikacją.

To jednak wyłącznie teoria, w praktyce bowiem przeciwko 3BA (S) W wyjdzie najprawdopodobniej w blotkę pikową i gracz S będzie już w stanie odnieść sukces, pod warunkiem że w pierwszej lewie doda ze stołu małego pika (!). Jeżeli obrońca E przepuści tę lewę, rozgrywający weźmie ją w ręce ♠10 i wyrobi sobie trefle. A potem dostanie się do ręki ♥A i dobre trefle odegra. Na jego dziewięć wziętek złożą się wówczas cztery trefle, dwa kiery, dwa piki oraz karo. Kiedy natomiast gracz E zabije pierwszą lewę ♠A i wyjdzie w kiera (aby wytrącić dojskie tym kolorem do ręki S w momencie, gdy trefle nie są jeszcze wyrobione), rozgrywający zabije ♥A i zagra trefla do waleta, a po obowiązkowym przepuszczeniu tej lewy przez obrońcę z prawej ściągnie ♠K D oraz ♦A i powtórzy treflem. E weźmie tę lewę na ♣A, po czym będzie musiał albo dopuścić przeciwnika do ręki kierem (cztery lewy treflowe, dwie kierowe, dwie pikowe oraz karowa), albo zgrać ♦K i odejść karem do prawie dobrego stołu (trefl, kier, dwa piki i pięć wziętek karowych).

Kontrakt 3BA (S) będzie natomiast możliwy do położenia po ataku treflowym, karowym oraz blotką kierową. Wszystkie te trzy pierwsze wisty są jednak – delikatnie mówiąc – dalekie od oczywistości.

Teoretycznym minimaksem tego rozdania jest egzotyczny kontrakt 3♥ (N!); 3♥ (S) położy natomiast tylko i wyłącznie pierwszy wist blotką karo, otwierający drogę do skrótu ręki S. Na NS możliwe jest również zrealizowanie częściówek 3♦ i 3♣, sukces tej drugiej – po ataku ♣A, trefl – będzie jednak wymagał od rozgrywającego poruszania się absolutnie w *widne karty*.

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

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

- ♣ – 9 (NS);
- ♦ – 9 (NS);
- ♥ – 9 (N!);
- ♠ – 7 (NS);
- BA – 8 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

♠ 54  
♥ Q862  
♦ AQ84  
♣ AK6

♠ AK1087  
♥ A  
♦ J962  
♣ J98

♠ Q92  
♥ J10943  
♦ 1075  
♣ 103

♠ J63  
♥ K75  
♦ K3  
♣ Q7542

W N E S

W	N	E	S
1 ♠	ktr.	2 ♠	3 ♣
pas	pas	pas	

Będzie to optymalny kontrakt strony NS, bezproblemowy do zrealizowania. Ponadto, aby ograniczyć rozgrywającego do dziewięciu wziętek, obrońcy muszą zmontować przebitkę kierową. Przeciwno 3♣ (S) gracz W powinien wyjść ♠A, a E dołożyć ♠2 – markę, po uprzednim uzgodnieniu koloru świadcząca o posiadaniu damy. Pierwszy wistujący ściągnie wówczas w drugiej lewie ♥A, a następnie będzie kontynuował wysokim pikiem. Jego partner dostanie się zatem do ręki ♠D i zagra w kiera – do przebitki. Po każdej innej obronie rozgrywający będzie w stanie skompletować lew dziesięć.

**Minimaks teoretyczny:** 3 ♣ (NS), 9 lew ; 110 dla NS.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

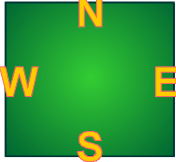
29

♠ Q10752  
♥ J1043  
♦ 743  
♣ 6

♠ KJ3  
♥ Q765  
♦ A1085  
♣ Q8

♠ A6  
♥ K98  
♦ Q9  
♣ AK10732

♠ 984  
♥ A2  
♦ KJ62  
♣ J954



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

To nadwyżkowe 3BA to kolejna standardowa gra w tym turnieju. Jeżeli tylko przeciwko temu kontraktowi gracz S nie odda supernieszczęśliwego wistu treflowego, rozgrywający powinien wziąć lew dziesięć. Najczęściej złożą się na nie: pięć trefli, dwa piki oraz albo dwa kara i dwa kiery, albo trzy kara i jeden kier. Znacznie łatwiej byłoby zdobyć jedenaście wziętek na 3BA (W), kiedy to N oddałby naturalny wist w pika.

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (WE), 10 lew; **630 dla WE.**

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

♣ – 11 (E!);

♦ – 10 (E!);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (E!);

**BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ K7 ♥ AQ764 ♦ A952 ♣ A5</p>	<p>♠ Q654 ♥ KJ2 ♦ K63 ♣ 1097</p>	<p>♠ 1093 ♥ 98 ♦ Q87 ♣ KQ643</p>
---	--	--

<p>♠ AJ82 ♥ 1053 ♦ J104 ♣ J82</p>
---

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♥	pas	1 BA <sup>1</sup>	pas
2 ♦ <sup>2</sup>	pas	2 ♥ <sup>3</sup>	pas
2 BA <sup>4</sup>	pas	pas <sup>5</sup>	pas

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> naturalne, 5<sup>+</sup>♥–4<sup>+</sup>♦

<sup>3</sup> negatywny wybór koloru – z dubletonem kier

<sup>4</sup> 16<sup>+</sup>–18<sup>–</sup> PC, silny inwit do końcówki

<sup>5</sup> karta minimalna, prawdziwi kozacy dołożą jednak 3BA ze względu na pięciokart treflowy (na zasadzie, że jeżeli trefle dadzą dużo lew, to wygra się 3BA, a jeśli nie – najprawdopodobniej wpadnie się już na 2BA; oczywiście jednak takie rozumowanie ma dużo większy sens w meczu aniżeli w turnieju na maksy).

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♥	pas	1 BA <sup>1</sup>	pas
2 BA <sup>2</sup>	pas	pas <sup>3</sup>	pas

<sup>1</sup> nieforsujące

<sup>2</sup> naturalny inwit

<sup>3</sup> w zasadzie karta minimalna, ale ... patrz wyżej

I rzeczywiście, mimo że do pełnego pokrycia bilansowego na kontrakt firmowy trochę brakuje, rozkłady są dla strony WE bardzo korzystne (trefle 3–3, ♦K przed damą, piki u przeciwników 4–4 z dobrze położonym asem), gracz E nie będzie więc miał żadnych problemów ze skompletowaniem dziewięciu wziętek. Tym bardziej że po ataku ♠2 będzie wiedział, że kolor ten dzieli się w rękę przeciwników 4–4. Weźmie zatem pierwszą lewę ♠K i wyjdzie ze stołu blotką karo. Oprócz ♦K obrońcy dostaną jeszcze tylko trzy lewy pikowe. A gdyby ♦D została zabita przez S królem, rozgrywający ściągnąby trefle i ratowałyby się impasem kierowym (ewentualnie – jeśli by przeciwnicy odebrali trzy piki, mógłby zagrać na karowo-kierowy przymus przeciwko któremuś z obrońców).

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ A83 ♥ 8543 ♦ Q109 ♣ A108</p>	<p>♠ 6 ♥ AJ972 ♦ 642 ♣ Q975</p> <div style="text-align: center;"> <p>W      N      E</p>  <p>    S    </p> </div>	<p>♠ KQJ9752 ♥ 10 ♦ 75 ♣ KJ6</p>
	<p>♠ 104 ♥ KQ6 ♦ AKJ83 ♣ 432</p>	

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

I to powinien być kontrakt absolutnie standardowy. Obroncy ściągną dwa kara i kiera, gra zostanie więc zrealizowana bez potrzeby trafiania ♣D, jeden trefl z ręki E zostanie bowiem zrzucony na ♦D dziadka.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ –10 (WE);

BA –6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ AJ6532 ♥ 8 ♦ K109 ♣ J95</p>	<p>♠ 97 ♥ AJ76 ♦ J653 ♣ A108</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q84 ♥ KQ1093 ♦ 42 ♣ 742</p>
<p>♠ K10 ♥ 542 ♦ AQ87 ♣ KQ63</p>		

W	N	E	S
2 ♠ <sup>1</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> słabe dwa

albo:

W	N	E	S
2 ♠ <sup>1</sup>	pas	pas	ktr.
pas	3 ♥ <sup>2</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> zapowiedź z bilansu (ze słabszą ręką N przeszedłby przez lebensohlowskie 2BA)

W	N	E	S
2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 ♠ <sup>2</sup>	pas
pas			

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

albo:





W	N	E	S
2 ♦ <sup>1</sup>	pas	2 ♠ <sup>2</sup>	ktr.
pas	3 ♥ <sup>3</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera


<sup>3</sup> zapowiedź z bilansu; ze słabszą ręką N przeszedłby przez lebensohlowskie 2BA


albo też:




W	N	E	S
2  <sup>1</sup>	pas	2  <sup>2</sup>	pas
pas	ctr. <sup>3</sup>	pas	3  /3 
pas	pas	pas	





<sup>1</sup> *multi*

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> *kontra wywoławcza*, słabsza niż bezpośrednia kontra na 2  (wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego); niektóre pary grają wszakże ustaleniem, że jest to kontra z pikami, a więc karna albo przynajmniej mocno propozycyjna


<sup>4</sup> trzeba trafić, 3  są tu odzywką *za wszystkie pieniądze*


Tyle o licytacji, a raczej o mnogości możliwych wariantów jej przebiegu. 2  strony **WE** zostaną łatwo zrealizowane, nawet po optymalnej obronie strony przeciwnej. Po zdjęciu trzech trefli i A broniący będą bowiem musieli dopuścić rozgrywającego do stołu (lub zagrać w kara), ten ostatni podegra więc wówczas K, przebiję w dziadku trzecią rundę tego koloru i wyimpasuje obrońcy S króla atu.


3  (N) zakończą się dla tej strony tragedią, czyli wpadką bez trzech; rozgrywający będzie bowiem musiał oddać dwa piki, cztery lewy atutowe oraz karo. Znacznie lepiej wypadną częściówki w kolory młodsze: 3  (NS) będą przegrywane tylko bez jednej (za 50), a więc opłacalne w stosunku do wykładanych 3  strony przeciwnej, a 3  z dobrej ręki S zostaną nawet zrealizowane! Broniący nie będą bowiem wówczas w stanie zdjąć dwóch pików i ostatecznie jeden pik z ręki N zostanie wyrzucony na trzynastego trefla.


**Minimaks teoretyczny:** 3  (S!), 9 lew; **110 dla NS.**

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

 – 8 (NS);

 – 9 (S!);

 – 7 (S!);

 – 8 (WE);

BA – 7 (S!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 4

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 kwietnia 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ KQ2 ♥ QJ4 ♦ 1072 ♣ A952</p>	<p>♠ AJ3 ♥ K1076 ♦ A9 ♣ 10764</p>	<p>♠ 76 ♥ 93 ♦ Q86543 ♣ KQ3</p>
--	---	---

<p>♠ 109854 ♥ A852 ♦ KJ ♣ J8</p>
--

W	N	E	S
–	1 ♣	pas	1 ♠
pas	1 BA	pas	2 ♥ <sup>1</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> 5♠–4♥, nieforsujące, z ręką co najmniej inwitową S przeszedłby przez 2♣ PRO

Standardowym kontraktem w tym rozdaniu powinna być kierowa bądź pikowa częściówka strony NS. Grając w kiery albo w piki, rozgrywający odda dwa trefle kiera oraz pika (wykona bowiem w tym ostatnim kolorze podwójny impas), weźmie zatem lew dziewięć. W protokołach powinny więc dominować zapisy 140 dla NS.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).