

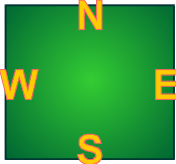
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1	♠ KQJ5 ♥ 96 ♦ 1097532 ♣ 5		♠ 104 ♥ K74 ♦ KQ86 ♣ K1084
	♠ 32 ♥ AQJ83 ♦ A ♣ AJ932		
	♠ A9876 ♥ 1052 ♦ J4 ♣ Q76		

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

<sup>1</sup> 11 PC w składzie zrównoważonym to zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet w założeniach przedpartyjnych

<sup>2</sup> niektórym graczom S może przyjść do głowy trzecioręczne otwarcie 1♠, nie polecam jednak takiego działania; piki e-S-a są bowiem dosyć słabe, a poza nimi ma on jedynie damę i waleta (w kolorach krótkich)

<sup>3</sup> konwencja *Drury*

<sup>4</sup> układ 5♥–4♣ (często 5♥–5♣), nadwyżka, a więc forsing do dogranej; już osiem – wybranych, to fakt – miltonów u partnera: ♥K oraz ♣K D, przy singlu pik daje wykładanego szlemika, otwierający musi więc przymierzyć się do tego kontraktu

<sup>5</sup> wartości karowe

<sup>6</sup> cue-bid treflowy, brak zatrzymania w pominiętych pikach

<sup>7</sup> E również nie trzyma pików, więc zapowiada negatywne 4♥



Na szczęście dla strony WE nawet bez żadnych wskazówek licytacyjnych N i tak zaatakowałby w piki. Obrońcy zawsze zdejmą więc dwie lewy w tym kolorze, po czym N odejdzie bezpiecznie w karo (zagranie w singla trefl nie miałyby sensu, na swą silną licytację W musi bowiem posiadać asa w tym kolorze). Rozgrywający weźmie lewę ♦A w ręce, po czym powinien ściągnąć trzy razy atu, kończąc w dziadku, a następnie zgrać ♦D i przebić w ręce blotkę karo, aby rozpoznać rozkład tego koloru. Już w trzeciej rundzie kar S nie dołoży do koloru, ujawni się więc podział kar 6 (N) – 2 (S). W oparciu o tę przesłankę oraz fakt, że żaden z przeciwników nie licytował pików (najprawdopodobniej kolor ten dzieli się więc w ich rękach 5–4), rozgrywający powinien rozegrać trafnie trefle, tzn. ściągnąć ttK, a następnie wykonać w ręce impas waletem. Singiel trefl w ręce obrońcy N, który powinien mieć cztery piki, a na pewno ujawnił sześć kar oraz dwa kiery, będzie bowiem praktycznie pewny. Standardem winien zatem być zapis 450 dla WE, za zrealizowaną z nadróbką końcówkę kierową.

**Minimaks teoretyczny:** 5♥ (WE), 11 lew; **450 dla WE.**

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ KQ7  
♥ 74  
♦ AKQJ1065  
♣ 5

♠ 1086  
♥ AKQ2  
♦ 732  
♣ J84

♠ J92  
♥ 96  
♦ 84  
♣ KQ10732

♠ A543  
♥ J10853  
♦ 9  
♣ A96

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce zdecydowanie polecam otwarcie 1♥ – z tłustej czwórki

<sup>2</sup> pytanie o zatrzymanie w kierach, krok praktyczny, ale też dosyć ryzykowany, a to ze względu na krótkość treflową (może wychodzić 5♦, podczas gdy na 3BA przeciwnicy zdejmą pięć trefli; chociaż po otwarciu W 1♥ szansa na taki rozwój wydarzeń istotnie zmalała)

A oto bardziej naukowa droga do takiego samego kontraktu:

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce zdecydowanie polecam otwarcie 1♥ – z tłustej czwórki

<sup>2</sup> oczywiście karta o wiele za silna na proste wejście 2♦

<sup>3</sup> jeden z wariantów, drugi: patrz niżej

<sup>4</sup> kontra objaśniająca na karach

<sup>5</sup> S trzyma kiery, posiada też sporą, nieujawnioną jeszcze siłę honorową

albo:

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

<sup>3</sup> ze względu na układowy charakter ręki S polecam bilansową zapowiedź 2♠, jak najbardziej dopuszczalną z tylko czterema kartami w tym kolorze

<sup>4</sup> kontra objaśniająca na karach

<sup>5</sup> kieryzymane!

<sup>1</sup> na trzeciej ręce zdecydowanie polecam otwarcie 1♥ – z tłustej czwórki

<sup>2</sup> oczywiście karta o wiele za silna na proste wejście 2♦

To trzy najbardziej popularne drogi, które w rozdaniu tym powinny doprowadzić stronę NS do znakomitego kontraktu firmowego. Ponieważ w normalnych okolicznościach zawsze zostanie on ustawiony z ręki S, W nie będzie miał problemów z pierwszym, drugim i trzecim wistem. Zwłaszcza po ujrzeniu tak bogatego w lewy dziadka. Standardowym wpisem w protokół powinno zatem być 630 dla NS, za dziesięć lew wzięte na końcówkę bezatutuową.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ QJ ♥ A1053 ♦ Q742 ♣ Q104</p>	<p>♠ K8765 ♥ K8642 ♦ 10 ♣ J2</p>	<p>♠ A2 ♥ 97 ♦ KJ986 ♣ AK53</p>
---	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 10943 ♥ QJ ♦ A53 ♣ 9876</p>
--

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

<sup>1</sup> zdecydowany brak otwarcia!

<sup>2</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>3</sup> 15–18 PC w układzie zrównoważonym, z pustym dublem kier zapowiedź dosyć ryzykowna, a przez to wątpliwa

<sup>4</sup> Stayman

<sup>5</sup> brak starszej czwórki

albo:

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

<sup>1</sup> zdecydowany brak otwarcia!

<sup>2</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>3</sup> kolor karowy powinien być nieco lepszej jakości, zapowiedź ta – z 15 ładnymi PC – jest jednak na pewno lepsza od ewentualnych 2BA (bez trzymania kierowego)

<sup>4</sup> stoper pikowy – w jednym z hipotetycznych kolorów otwierającego – niepewny, cóż jednak innego miałby zgłosić gracz W

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

<sup>1</sup> zdecydowany brak otwarcia!



<sup>2</sup> dwukolorówka kiery z innym

<sup>3</sup> tym razem o wejściu 2BA w ogóle nie ma mowy

<sup>4</sup> stoper pikowy – w hipotetycznym drugim kolorze otwierającego – niepewny, cóż jednak innego miałby zgłosić gracz W?


I znów – niezależnie od rodzaju i wysokości przeszkód wzniesionych przez stronę NS – każda rozsądna droga powinna doprowadzić parę WE do popartyjnej końcówki w bez atu. Na ogół gracz E będzie musiał pokazać kolor swojego longera na szczeblu trzech, nie powinien się wahać; wprowadź mu tylko pięć kar, ale za to posiada wartościowe 15 PC. Prawdziwa pułapka czeka tu na gracza W w rozgrywce.


Nietrudno wprowadzić dostrzec aż jedenaście lew z góry: cztery karowe, dwie pikowe (z impasem króla), kierową oraz cztery treflowe (w tym kolorze spada przeciw drugiemu walet), ale właśnie – z góry! Po ujawnieniu przez gracza N dwukolorówki 5–5 niejedynym rozgrywającym – w pogoni za jedenastą lewą – wykona bowiem jak najbardziej uzasadniony impas przeciwko ♣W w ręce S. A to może doprowadzić nawet do przegrania kontraktu 3BA! Np. po ataku pikowym rozgrywający utrzyma się w ręce i zagra w kara. A potem pobije kontynuację pikową, ściągnie parę kar, zgra ♣A i zaimpasuje waleta... Gracz N nie tylko zdobędzie wówczas wziętkę na ♣W, ale też ściągnie trzy forty pikowe... Znacznie mniej będzie kosztować taka rozgrywka po


pierwszym wiście kierowym. Obrońcy odbiorą wtedy kiera, A, W oraz kiera, skończy się więc na dziewięciu wziętkach dla rozgrywającego.


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

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

 – 10 (WE);

 – 11 (WE);

 – 8 (WE);

 – 8 (NS)

**BA – 11 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ 1085 ♥ 109654 ♦ 92 ♣ 762</p>	<p>♠ Q9764 ♥ J8 ♦ K105 ♣ A84</p>	<p>♠ 2 ♥ AQ3 ♦ J643 ♣ KQ1053</p>
---	--	--

<p>♠ AKJ3 ♥ K72 ♦ AQ87 ♣ J9</p>
---

Nasz System:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	ktr.
pas	1 ♠ <sup>1</sup>	pas	2 BA <sup>2</sup>
pas	3 ♣ <sup>3</sup>	pas	4 ♠ <sup>4</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> 4+ ♠, ale też minimum 7 PC (z mniejszą siłą N zgłosiłby sztuczny negat 1 ♦)

<sup>2</sup> w związku z powyższym forsing, tak jak rebid 2BA po własnym otwarciu 1 ♣ i odpowiedzi partnera 1 ♥/♠

<sup>3</sup> w pierwszym czytaniu pytanie o trzy/cztery piki

<sup>4</sup> cztery piki, minimum wielkiego bez atu

albo:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	ktr.
pas	2 ♠ <sup>1</sup>	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♦ <sup>1</sup>	ktr.
pas	2 ♠ <sup>2</sup>	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> zapowiedź z bilansu; moim zdaniem karta ta jest jednak na taką licytację zbyt mało układowa

<sup>1</sup> strach otworzyć z tak słabym kolorem, szczególnie na trzeciej ręce; i tu opowiadam się więc za otwarciem 1 ♣

<sup>2</sup> w tej sekwencji taką zapowiedź polecam, pozwala ona bowiem na szybkie złapanie strefy

Banalna końcówka w dziewięcioatutowy kolor starszy, rozgrywający odda tylko trefla i kiera. Niebezpieczeństwo otwarcia 1 ♦ – z tak lichym kolorem – widać jak na dłoni: niektórzy gracze S mogą wejść wówczas 1BA; w większości wypadków również po nim dojdzie do kontraktu 4 ♠, od czasu do czasu NS zagrają jednak 3BA. Jeżeli W zawistuje wówczas we wskazane przez partnera kara, rozboruje wewnętrznie ten kolor i rozgrywający łatwo zgromadzi jedenaście wziętek (i zapisze sobie maksa). Wprawdzie po ataku kierowym (czy pikowym) rozgrywający może ściągnąć ♦K, a następnie zagrać z dziadka ♦10 i puścić ją wkoło, bez otwarcia 1 ♦ przeciwnika z prawej będzie to jednak manewr znacznie trudniejszy do wykonania (i – delikatnie mówiąc – mało naturalny).

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

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

- ♣ – 7 (NS);
- ♦ – 10 (NS);
- ♥ – 7 (NS);
- ♠ – 11 (NS);
- BA – 10 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ AJ ♥ K952 ♦ A95 ♣ AJ54</p>	<p>♠ 53 ♥ J108 ♦ KQ10864 ♣ 63</p>	<p>♠ 642 ♥ AQ73 ♦ J73 ♣ 987</p>
---	---	---

<p>♠ KQ10987 ♥ 64 ♦ 2 ♣ KQ102</p>
---

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

<sup>1</sup> inwit; ręka ta jest na pewno warta takiej akcji

<sup>2</sup> wprawdzie E może być (nawet dużo) słabszy, jego karta mieści się jednak w granicach tego, czego statystycznie może oczekiwać partner; ponadto układ 4333 działa wybitnie zniechęcająco

Niektóre pary WE na pewno jednak w końcówce kierowej się znajdą. Przeciwno kontraktowi kierowemu S wyjdzie najprawdopodobniej w ♠K. Rozgrywający zabije w dziadku asem, dostanie się do ręki ♥A i zagra stamtąd ♣7. Aby ograniczyć przeciwnika do dziewięciu wziętek, obrońca S będzie wówczas musiał wskoczyć figurą (damą albo królem). Rozgrywający zabije na stole asem, ściągnie jeszcze dwa razy atu, kończąc w ręce, po czym powtórzy stamtąd treflem. Lewy obrońca koniecznie musi wtedy wskoczyć królem/damą i kontynuować singlem karo. A gdy gracz E karo przepuści, N weźmie lewą ♦D i zagra w pika, a jego partner utrzyma się ♠D i będzie kontynuował pikiem. Po tak perfekcyjnej obronie rozgrywający odda ostatecznie jeszcze jedną lewą karową i wpadnie bez jednej (na końcówkę).

Droga do położenia gry kończącej nie jest jednak łatwa, sądzę więc, że na niejednym stole 4♥ (WE) zostaną wypuszczone. Np. jeśli w pierwszej rundzie trefli do zagranej przez E siódemki S dołoży dwójkę (albo nawet wstawi dziesiątkę), rozgrywający będzie już w stanie skompletować dziesięć wziętek. Od razu natomiast wypuści kontrakt 4♥ (E) pierwszy wist treflowy. Natomiast kontrakty kierowe rozgrywane przez W będą mogły zostać ograniczone do dziewięciu wziętek jedynie po ataku w kolor starszy, po wiście w kolor młodszy W będzie już w stanie wziąć lew dziesięć.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ K52 ♥ 85 ♦ 982 ♣ KJ1076</p>	<p>♠ J8 ♥ J74 ♦ AKJ63 ♣ 542</p>	<p>♠ Q743 ♥ AQ1093 ♦ Q7 ♣ 83</p>	<p>♠ A1096 ♥ K62 ♦ 1054 ♣ AQ9</p>
--	---	--	---

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

albo:

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

<sup>1</sup> inwit; ręka graniczna: 10 PC i bardzo dobrej jakości pięciokart karowy, z boku jednak jedynie dwa puste walety

Prawie wszystkie pary **NS** uczestniczące w lutowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2006* zagrają w tym rozdaniu w bez atu, najczęściej na szczeblu częściówki (tzn. 1BA). Teoretycznie rzecz biorąc, kontrakt 3BA (N) zostanie definitywnie obłożony jedynie po wiście treflowym i naukowym ataku ♥D (!), wzięcie lew dziewięciu będzie jednak wymagać od rozgrywającego trafienia drugiej damy karo za impasem. A ponieważ prawidłowe rozegranie tak skonfigurowanego koloru, aby wziąć w nim pięć lew, to ściągnięcie asa z góry, a potem impas waletem, końcówki bezatutowe będą na ogół przegrywane, także po wistach różnych od teoretycznie optymalnych. Np. po ataku ♥10 – gracz N weźmie lewę ♥W w ręce, ściągnie ♦A i wyjdzie ♠W wkoło, a obrońca W – po zabiciu go ♠K – będzie kontynuował kierem. Potem zaś E dostanie się do ręki ♦D i odegra kierowe forty. Standardową liczbą lew braną przez stronę **NS** przy grze w bez atu będzie zatem minimaksowe osiem.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

♠ AK63  
 ♥ Q  
 ♦ KQJ10  
 ♣ Q1073

♠ 107  
 ♥ 8  
 ♦ 96432  
 ♣ AKJ96

♠ Q95  
 ♥ 9765432  
 ♦ 7  
 ♣ 54

♠ J842  
 ♥ AKJ10  
 ♦ A85  
 ♣ 82

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♠	pas	2 ♠
pas	4 ♠	pas	pas
pas			

Oto standardowy przebieg licytacji, tak powinna się ona potoczyć na zdecydowanej większości stołów. Mimo że przy aktualnym rozkładzie stronie NS lepiej grałoby się w bez atu, trudno jest wskazać graczowi N, posiadaczowi singla kierowego (starszego honoru, ale zawsze...), racjonalną drogę, która miałaby zaprowadzić go do kontraktu firmowego.

Faktem jest wszakże, że grając w bez atu, strona NS byłaby skazana na wzięcie jedenastu lew, nie musiałaby bowiem oddać ♠D, wyrobiłaby sobie natomiast bez żadnych przeszkód jedenastą wziętkę w treflach. Zaś przy grze w piki e-N-e-S-owi należy się tylko lew dziesięć, ma on bowiem do oddania dwa trefle oraz damę atu. Tyle że przeciwko 4♠ (N) obrońca E wcale nie musi wyjść w trefla, a po ataku karowym czy kierowym rozgrywający ściągnie ♠A K, po czym zagra w kiery i pozbędzie się na nie z ręki aż trzech trefli. Ale jedną lewą treflową oddać trzeba będzie zawsze, w najlepszym wypadku gracze NS zapiszą sobie więc tylko 650 (zamiast 660, niczym niezagrożonych przy grze w bez atu).

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

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

- ♣ – 8 (NS);
- ♦ – 9 (NS);
- ♥ – 7 (NS);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 11 (NS).**



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

♠ KQ42	♠ 853	♠ A9
♥ 985	♥ -	♥ KQJ10764
♦ Q10954	♦ 7632	♦ AKJ
♣ 2	♣ 1098654	♣ Q

N
W E
S

♠ J1076	♠ A9
♥ A32	♥ KQJ10764
♦ 8	♦ AKJ
♣ AKJ73	♣ Q

Nasz System:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♥	2 ♣
2 ♥	5 ♣ (!)	5 ♦ <sup>1</sup>	pas
5 ♥	pas	pas	pas

<sup>1</sup> cue-bid, istnieje jeszcze małe szansa na szlemika

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	2 ♣
ltr. <sup>1</sup>	5 ♣ (!)	5 ♥	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> kontra negatywna

Wprowadzie 5♣ ze strony NS mogłoby już zostać położone bez trzech, z kontrą za 500, w tym celu obrońca W musiałby jednak zaatakować w karo (albo małym pikiem!). A E – po zabiciu tej lewy ♦K – zagrać ♠A i pika. Gracz W ściągnąłby następnie ♠K D i wyszedłby w piki po raz czwarty, a jego partner nadbiłby ♣D każdy atut dziadka. Taka obrona jest jednak daleka od oczywistości, ponadto gracz E ze swą tak układową i bogatą w lewy wygrywającą ręką bez wątpienia postawi na grę własną. A przeciwko kontraktowi 5♥ (E) – S wyjdzie na pewno ♣A, potem weźmie też asa atu, rozgrywający skompletuje więc jedenaście wziętek i zapisze sobie 450. Nie jest wszakże wykluczone, że po dynamicznej licytacji dwustronnej niektóre duety WE pomimo braku dwóch asów zdołają się zatrzymać dopiero w szlemiku. I, rzecz jasna, wpadną bez jednej.

**Minimaks teoretyczny: 5♥ (WE), 11 lew; 450 dla WE.**

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

- ♣ – 8 (NS);
- ♦ – 10 (W!);
- ♥ – 11 (WE);
- ♠ – 8 (WE);
- BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ 1095 ♥ 5 ♦ 832 ♣ AQ9763</p>	<p>♠ 87432 ♥ J4 ♦ QJ107 ♣ J2</p>	<p>♠ AJ6 ♥ AQ987 ♦ A64 ♣ K8</p>
--	--	---

<p>♠ KQ ♥ K10632 ♦ K95 ♣ 1054</p>
---

albo też:

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

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

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące

albo:

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

<sup>1</sup> nieforsujące, jeżeli system daje taką  
możliwość

Zdecydowana większość par **WE** powinna w rozdaniu tym pewnie wylądować w kontrakcie 3BA. Dziewięć lew jest gwarantowanych (sześć trefli i trzy boczne asy) i – teoretycznie rzecz biorąc – tyle właśnie się rozgrywającemu należy, w praktyce będzie się wszakże zdarzać, że wyrobi sobie on dziesiątą lewę w pikach albo w końcu wpuści obrońcę **S** i wymusi odeń zagranie spod ccK. Dokładna analiza wykazuje, że jedyna obrona przeciwko kontraktowi bezatutowemu, bezwzględnie ograniczająca rozgrywającego (czy to gracz **E**, czy **W**) do dziewięciu lew, to pierwszy wist i kontynuacja karowa. Dodatkowo – w drugiej rundzie kar musi utrzymać się gracz **N** i wyjść w kieru...

W protokołach będzie zatem dominował zapis 600 dla **WE**, ale i 630 dla tej strony trafi się wcale nierzadko. *W widne karty* – i raczej tylko w *widne* – na **WE** można też wygrać końcówkę treflową.

**Minimaks teoretyczny:** 3 BA (**WE**), 9 lew albo 5 ♣ (**WE**), 11 lew, **600 dla WE**.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ 63 ♥ 10654 ♦ A975 ♣ AK6</p>	<p>♠ AQJ985 ♥ A92 ♦ J2 ♣ J4</p>	<p>♠ 1074 ♥ Q ♦ KQ643 ♣ Q1092</p>
--	---	---

W	N	E
S		

<p>♠ K2 ♥ KJ873 ♦ 108 ♣ 8753</p>
--

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

W tym rozdaniu prawie na każdym stole dojdzie do interesującej licytacji dwustronnej, z której zwycięsko może wyjść każda z par. Strona **NS** ma tu do bezproblemowego wygrania 3♠ (sześć pików i trzy kiery), raczej jednak znajdzie się w kontrakcie 3♥ (łatwiej będzie jej bowiem uzgodnić rozłożone 5–3 kiery aniżeli rozłożone 6–2 piki), który zostanie obłożony bez jednej. Tę ostatnią grę będzie jednak bardzo trudno skontrolować (nie mówiąc już o tym, że po takiej kontrze **NS** dostaną szansę, aby przenieść się na wykładane 3♠). Niejeden gracz **E** zdecyduje się zatem na przelicytowanie 3♥/♠ przeciwników *czterema karami*. Będzie to krok niezwykle celny, 4♦ (**WE**) są bowiem kontraktem absolutnie wykładanym, rozgrywający go odda tylko dwa piki i kiera. A 130 dla **WE** okaże się dla tej strony zapisem wyraźnie lepszym niż 100 – za wpadkę strony **NS** na kontrakt 3♥, nie mówiąc już o minus 140 – za zrealizowane przez przeciwników 3♠.

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

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

- ♣ – 7 (**WE**);
- ♦ – 10 (**WE**);
- ♥ – 8 (**NS**);
- ♠ – 9 (**NS**);
- BA – 4 (**NS**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

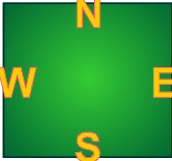
Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

## Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ 432 ♥ 54 ♦ A1086 ♣ KJ64</p>	<p>♠ K1075 ♥ Q32 ♦ K3 ♣ Q1087</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>♠ QJ986 ♥ A98 ♦ 52 ♣ 953</p>
<p>♠ A ♥ KJ1076 ♦ QJ974 ♣ A2</p>		

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

I znów prosta droga do oczywistej, łatwej do wygrania końcówki. Jeżeli rozgrywającemu uda się wyrzucić przegrywającego trefla z ręki na ♠K oraz przebić w dziadku trzecią rundę kar damą atu, skompletuje nawet jedenaście wziętek. Istnieje wprawdzie przeciwko temu skuteczna obrona – aby na pewno ograniczyć gracza S do lew dziesięciu, W musiałby jednak zaatakować w atu. A jego partner – przepuścić tę lewę (a później zagrać ♥A, kier) albo zabić ją asem i odwrócić w trefla. W tym drugim wypadku – jeśli rozgrywający zabiłby drugą lewę ♣A, zgrałby ♠A, wszedłby na stół ♥D i na ♠K pozbyłby się z ręki trefla, to oddałby potem ♦A oraz nadbitkę trzeciej rundy kar (♥9 albo ♥8).

Natomiast gdyby po zabiciu pierwszej lewy ♥A E kontynuował atutem – S zabiłby w ręce, ściągnąłby ♠A, wszedłby na stół ♦K, na ♠K wyrzuciłby z ręki trefla, a potem kontynuowałby karami. Ostatecznie trzecia runda tego ostatniego koloru zostałaby bezpiecznie przebita w dziadku ♥D i rozgrywający skompletowałby lew jedenaście.

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

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

- ♣ – 8 (NS);
- ♦ – 10 (S!);
- ♥ – 10 (NS);
- ♠ – 6 (NS, WE!);
- BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ Q10 ♥ KJ3 ♦ KQ93 ♣ 8732</p>	<p>♠ KJ94 ♥ AQ105 ♦ 5 ♣ J1065</p>	<p>♠ 8763 ♥ 92 ♦ J10874 ♣ A9</p>	<p>♠ A52 ♥ 8764 ♦ A62 ♣ KQ4</p>
--	---	--	---

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

<sup>1</sup> brzydkie 11 PC w składzie zrównoważonym, nie ma więc mowy o pierwszoręcznym otwarciu

Kolejne banalne rozdanie – tak licytacyjnie, jak i rozgrywkowo, układy są w nim jednak tak dla strony **NS** przychylnie, że każda z par grających na tej linii powinna zrobić nielicytowanego (taką mam przynajmniej nadzieję) szlemika w kiery. Do oddania jest tylko ♣A, wystarczy jedynie zaimpasować podwójnie atuty oraz wykonać udany impas przeciwko ♠D (manewr konieczny, albowiem w dziadku będzie można przebić tylko jedno karo, druga blotka karo z ręki zostanie więc wyrzucona na fortę treflową; w pikach trzeba zatem będzie zrobić impas). Do tego dochodzi konieczność podziału kierów 3–2, łączna szansa realizacji szlemika w ten ostatni kolor wynosi zatem około 8,5%.

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♥ (NS), 12 lew; **1430 dla NS.**

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

- ♣ – 10 (NS);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 12 (NS);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

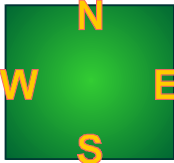
13

♠ 854  
 ♥ Q43  
 ♦ K32  
 ♣ 10875

♠ A2  
 ♥ J976  
 ♦ J8  
 ♣ AQJ64

♠ KQ1093  
 ♥ A102  
 ♦ Q74  
 ♣ K9

♠ J76  
 ♥ K85  
 ♦ A10965  
 ♣ 32



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

<sup>1</sup> forsujące

Niestety, kolejny banał – zwyczajna licytacja i jedenaście lew z góry: po pięć w pikach i treflach oraz as kierowy. Rozgrywający, nie znając podziału pików, może jednak – po zabiciu pierwszego wistu treflowego na stole – przejść do ręki ♠A i zaimpasować kiery. S pobije wówczas ♥10 królem i stanie przed koniecznością natychmiastowego zagrania w kara. Po prostu obrońcy muszą bez najmniejszej zwłoki zdjąć dwie lewy w tym kolorze, inaczej jedna z nich bezpowrotnie przepadnie (i przeciwnik skompletuje lew dwanaście zamiast w tym momencie należnych mu już tylko dziesięciu).

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

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

- ♣ – 11 (WE);
- ♦ – 8 (WE);
- ♥ – 10 (WE);
- ♠ – 11 (WE);
- BA – 11 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.


14

♠ KJ843  
 ♥ A642  
 ♦ AJ4  
 ♣ J

♠ 9  
 ♥ 97  
 ♦ K9873  
 ♣ A10752

♠ Q10765  
 ♥ QJ10  
 ♦ 65  
 ♣ Q96

♠ A2  
 ♥ K853  
 ♦ Q102  
 ♣ K843



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

<sup>1</sup> PRO

<sup>2</sup> dół rebidu, tylko dwa piki

<sup>3</sup> naturalne, cztery kiery, forsing

<sup>4</sup> fit kierowy czterokartowy

I w tym wypadku zdecydowana większość par NS powinna bez trudu znaleźć się w bilansowej końcówce kierowej, a potem kontrakt ten zrealizować. Wprawdzie piki dzielą się 5–1, a ♣A leży za królem, ale atuty są rozłożone 3–2, a ♦K znajduje się pod impasem. Przeciwno 4♥ (N) gracz E odda bez wątpliwości polecany przez wszystkie brydżowe podręczniki wist ♥D. Do celu, tzn. wzięcia dziesięciu lew, wiedzie tu wiele dróg, ale najbardziej naturalna z nich to: zabicie pierwszej lewy ♥K na stole, wyjście stamtąd ♦D (aby szybko sprawdzić, czy udaje się impas w tym kolorze) i pobicie wstawionego przez W ♦K asem w ręce, ściągnięcie ♥A (aby trzecia runda pików nie została nadbita przez obrońcę posiadającego dwa atuty; chociaż nawet po takiej nadbitce wygranie kontraktu nadal będzie możliwe), ściągnięcie ♠A i zagranie pika do króla, przebicie pika na stole, powrót do ręki ♦W, przebicie jeszcze jednego pika w dziadku. Tak grając, N weźmie: trzy lewy kierowe w ręce, trzy kara, dwa honory pikowe oraz dwie pikowe przebitki na stole. Gdyby zaś rozgrywający postąpił nieco mniej starannie i przebił pika przed ściągnięciem drugi raz atu (więc W nadbiłby tę lewę), to potem musiałby przebić na stole obie pozostałe mu w ręce blotki pikowe, bez dopuszczenia do ręki E (władnego śmiertelnie połączyć atuty). W tym celu konieczne byłoby wyrobienie dojścia do ręki przebitką treflową, a to z kolei wiązałoby się z koniecznością zagrania ze stołu ♣K (konieczność komunikacyjna!).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (S!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

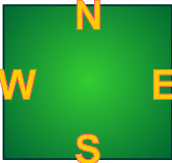
Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ AQJ7 ♥ AJ62 ♦ 1086 ♣ AJ</p>	<p>♠ K543 ♥ 7 ♦ 9743 ♣ KQ97</p> 	<p>♠ 10962 ♥ K98 ♦ A52 ♣ 1083</p>
	<p>♠ 8 ♥ Q10543 ♦ KQJ ♣ 6542</p>	

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

<sup>1</sup> z 7 PC i układem 4333 nie widać potrzeby poszukiwania innego/lepszego kontraktu

Rzeczywiście, w rozdaniu tym zarówno w bez atu, jak i w piki bierze się łatwo osiem lew. A w widne karty nawet dziewięć – w tym celu konieczne jest jednak zaimpasowanie obrońcy S nie tylko damy, ale i dziesiątki kierowej. Teoretycznie rzecz biorąc, możliwe jest więc nawet zrealizowanie 3BA, rozgrywający (tu: gracz W) musiałby jednak konieczne zabić asem pierwszy wist karowy (inaczej S wzięłyby tę lewę i odwróciłyby w trefle, podgrywając w tym kolorze drugiego asa w ręce rozgrywającego; potem zaś N dostałby się do ręki ♠K i ściągnąłby pozostałe trefle), a potem natychmiast wyjść z dziadka cc9 i – gdy S doda blotkę – puścić ją wkoło. W toku dalszej gry rozgrywający oddałby lewę na ♠K, a ostatecznie wzięłyby: trzy piki, cztery kiery oraz dwa w asy w młodszych kolorach.

W podobny sposób można wziąć dziewięć lew, grając w rozłożone 4–4 piki.

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

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ AJ7 ♥ J9742 ♦ 93 ♣ 1042</p>	<p>♠ K52 ♥ 10 ♦ QJ107 ♣ AKJ53</p>	<p>♠ Q94 ♥ AKQ863 ♦ K6 ♣ 76</p>
--	---	---

<p>♠ 10863 ♥ 5 ♦ A8542 ♣ Q98</p>
--

albo:

W	N	E	S
pas	1 ♣	1 ♥	1 ♠
3 ♥ <sup>1</sup>	ktr. <sup>2</sup>	pas	4 ♣ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

albo (wersja optymistyczna):

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

<sup>3</sup> partnerze, wybierz najlepszy kolor do gry na szczeblu dogranej! (S widzi pełne wyłączenie kierowe, ma też pewność sfitowania dwóch kolorów, w tym jednego bardzo mocno)

Wspólny Język:

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

albo:

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

Nasz System:

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

<sup>1</sup> rewery: 5<sup>+</sup> ♣-4 ♦, nadwyżka honorowa; tylko 14 PC, ale ładne, dobrze zlokalizowane miltony i układ z singlem w kolorze przeciwników

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> według nowoczesnych zaleceń licytacyjnych: kontra czysto wywoławcza, nadwyżka honorowa

<sup>3</sup> partner ma na pewno longera treflowego

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> według nowoczesnych zaleceń licytacyjnych: kontra czysto wywoławcza, nadwyżka honorowa

<sup>1</sup> takie otwarcie dyktuje system Wspólny Język

<sup>2</sup> 4<sup>+</sup> ♦-5<sup>+</sup> ♣

<sup>3</sup> pięciokartowy fit karowy, singiel kier oraz figura w drugim kolorze partnera – to prawdziwy majątek

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> kontra czysto wywoławcza, nadwyżka honorowa

Oczywiście końcówka w kolor młodszy – 5♣ czy 5♦ – wychodzi wyłącznie dzięki dwóm korzystnym położeniom: ♦K i ♠A. Wiele par NS zatrzyma się więc w częściówkach – na ogół karowej, rzadziej treflowej – a niektóre pozwolą grać swoim przeciwnikom w kiery: 3♥ – bez jednej, albo 4♥ – bez dwóch, czasem z kontrą. Największą szansę na znalezienie się w końcówce będą mieli licytujący *Wspólnym Językiem* – po tym jak N rozpocznie licytację od otwarcia 1♦. Gdy potem otwierający ujawni jeszcze nadwyżkę, a przeciwnicy wylicytują stronie NS pełne wyłączenie w kierach, gracza S nie trzeba będzie długo namawiać do zapowiedzenia 5♦.

**Minimaks teoretyczny:** 5♣ (NS), 11 lew albo 5♦ (NS), 11 lew; **600 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

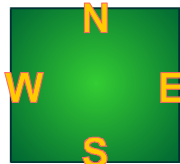
13 lutego 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

♠ Q82  
♥ Q1074  
♦ 75  
♣ AK82

♠ A97  
♥ KJ9  
♦ A1062  
♣ Q96



♠ KJ4  
♥ 832  
♦ KJ984  
♣ J4

♠ 10653  
♥ A65  
♦ Q3  
♣ 10753

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

<sup>1</sup> trochę za mało na pierwszorzeczne otwarcie albo:

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

<sup>1</sup> trochę za mało na pierwszorzeczne otwarcie

<sup>2</sup> 14 PC i sporo wysokich blotek, niektórzy posiadacze tej karty zakwalifikują ją więc jako 15 PC i rozpoczną odzywką 1BA

I oni właśnie będą mieli rację w praktyce; przeciwko grze bezatutowej gracz N wyjdzie bowiem w blotkę kierową i rozgrywający łatwo zdobędzie dziewięć wziętek. Wystarczy zagrać kara z góry (co jest prawidłową metodą obchodzenia się z dziewięciokartowym kolorem pozbawionym damy) oraz wykonać jednostronny impas waletem pik. Dziewięć lew jest tu zresztą do wzięcia na linii WE zawsze, bez względu na pierwszy wist. W sumie – kolejny rozkład banalny, niezbyt interesujący, wręcz nudny...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

## Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

♠ AJ106432  
 ♥ A42  
 ♦ J  
 ♣ Q6

♠ Q5  
 ♥ 97  
 ♦ A10842  
 ♣ AKJ7

♠ K8  
 ♥ K1085  
 ♦ K73  
 ♣ 10543

♠ 97  
 ♥ QJ63  
 ♦ Q965  
 ♣ 982

W N  
 E S

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

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> we Wspólnym Języku na pewno 3 ♣, otwierający może bowiem mieć 4 ♦ i 5 ♣

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♦	2 ♠	ltr. <sup>1</sup>	pas
3 ♣	pas	pas/3 ♦ <sup>2</sup>	pas
(pas)	(pas)		

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> we Wspólnym Języku na pewno pas, otwierający może bowiem mieć 4 ♦ i 5 ♣

Strona NS wygrałaby bez problemów 2 ♠, oddając dwa trefle i po jednej lewie w każdym z pozostałych kolorów, w większości wypadków zostanie jednak przelicytowana przez przeciwników *trzema treflami* albo *trzema karami*. W tym wypadku – po ściągnięciu przez rozgrywającego ♦K od N spadnie walet, więc można będzie wyimpasować obrońcy S damę z dziewiątką (rozwiązanie jak najbardziej prawidłowe, zalecane przez *zasadę ograniczonego wyboru*). Rozgrywający nie odda więc lewy karowej i będzie skazany na zdobycie co najmniej dziesięciu wziętek. Prawie każdy wykona jednak w treflach prawidłowy impas, odda więc lewę na pierwotnie drugą damę i weźmie tylko jedną nadróbkę.

Natomiast zagranie trefli z góry zaowocowałoby wzięciem lew jedenastu. Niektóre pary WE znajdą się na pewno w kontrakcie 3BA. Po ataku pikowym rozgrywający (gracz E) utrzyma się w ręce i pociągnie ♦K, a następnie wyjdzie ♦7. Zapewne obrońca S dołoży wówczas małe karo, więc rozgrywający utrzyma się w ręce, zaimpasuje kara dziesiątką i ... nie będzie miał powrotu do ręki. Chcąc, nie chcąc, pociągnie więc ♣A K z góry... i weźmie dziesięć lew. Tak się jednak wcale stać nie musi, rozgrywkę można bowiem rozpocząć od impasu waletem trefl (w drugiej lewie) – z zamiarem zabrania się za kara dopiero w następnym okrażeniu (albo po utrzymaniu się w ręce ♦7 nie kontynuować kar, tylko najpierw zagrać trefla do waleta). A wtedy dojdzie do szybkiej wpadki bez czterech. Potwierdza to fakt, że prawidłowym kontraktem jest w tym rozdaniu częściówka treflowa/karowa.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

**BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ Q7532 ♥ K74 ♦ 75 ♣ 743</p>	<p>♠ K ♥ AJ10982 ♦ A64 ♣ 985</p>	<p>♠ 8 ♥ Q653 ♦ QJ108 ♣ AKJ10</p>
---	--	---

<p>♠ AJ10964 ♥ - ♦ K932 ♣ Q62</p>
---

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

<sup>1</sup> słabe dwa

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> piki

Tylko te pary NS, członkowie których rozpoczną licytację od słabych 2♠ (naturalnych bądź sprzedanych odzywką *multi*), będą mieli szansę na uzyskanie w tym misfitowym rozdaniu zapisu na swoją stronę. Górnym pułapem możliwości duetu NS są bowiem częściówki na szczeblu dwóch: karowa, kierowa oraz pikowa. Grając w piki, S weźmie pięć lew w tym kolorze, dwa kara oraz ♥A (jeżeli W zaatakuje w kara, to potem w trzeciej rundzie tego koloru zrzuci trefla, zanim rozgrywający wyrobi sobie i wykorzysta ♣D).

Jeśli zaś gracz S rozpocznie licytację odzywką 1♠ (której trudno wiele zarzucić; S ma wprawdzie tylko 10 PC, ale dobry sześciokart pikowy i obiecujący układ 6430), partner, doprowadzi do końcówki, najprawdopodobniej pikowej. A ta zakończy się nieuniknioną wpadką bez dwóch.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ A3 ♥ J53 ♦ Q9752 ♣ AK7</p>	<p>♠ KQJ875 ♥ 8 ♦ J863 ♣ 63</p>	<p>♠ 10964 ♥ KQ1042 ♦ AK10 ♣ 10</p>
---	---	---

<p>♠ 2 ♥ A976 ♦ 4 ♣ QJ98542</p>
---

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

<sup>1</sup> forsing

I znów graczowi E, posiadaczowi układu 5431 z singlem treflowym, trudno będzie wytropić praktyczną równorzędność gry kierowej i gry w bez atu. Wynika ona zresztą przede wszystkim z faktu, że S obok asa kierowego posiada tylko singla pik.

Faktem wszakże pozostaje, że zarówno w kiery, jak i w bez atu jest tu do wzięcia jednaście lew. W protokołach będą wszakże dominować zapisy 650 dla WE, a minimaksowych 660 dla WE znajdzie się w nich co najwyżej jak na lekarstwo.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 10 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 11 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

## Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

♠ 104  
 ♥ 83  
 ♦ J10732  
 ♣ QJ87

♠ Q8753  
 ♥ AK7  
 ♦ AK5  
 ♣ 64

♠ K96  
 ♥ QJ10542  
 ♦ 6  
 ♣ A52

♠ AJ2  
 ♥ 96  
 ♦ Q984  
 ♣ K1093

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

<sup>1</sup> ręka graniczna pomiędzy otwarciem 1♥ a słabymi 2♥ (bądź 2♦ multi), ze względu na bocznego asa i króla oraz podwiązanie kierowe opowiadał się jednak zdecydowanie za odzywką 1♥

<sup>2</sup> sześć kierów

<sup>3</sup> konwencyjne pytanie o singla, forsing do dogranej (niektóre odpowiedzi na to pytanie mogą bowiem wypaść powyżej 3♥)

<sup>4</sup> krótkość karowa, modelowy układ ręki E: 3–6–1–3

<sup>5</sup> forsujące (szlemikowe) uzgodnienie kierów

<sup>6,7</sup> cue-bidy

<sup>8</sup> mimo minimalnej ręki E powinien zgłosić nieekonomiczny cue-bid 5♣, jako że partnerowi może chodzić tylko i wyłącznie o stopera treflowego

<sup>9</sup> cue-bid

<sup>10</sup> negatywne, E nie ma już nic więcej do pokazania

<sup>11</sup> W widzi, że przy modelowym układzie ręki partnera 3–6–1–3 naturalny wist treflowy szlemika położy, chyba że E ma ♣A K albo ♠A K; z takimi wartościami partner licytowałby jednak inaczej: z ♠A K powiedziałby po 4♦ – 4♠ (co przyrzekłoby drugiego stopera w pikach, ale też kontrolę w pominiętych przez gracza W treflach), a z ♣A K zgłosiłby po 5♦ – 6♣ albo zapowiedziałby szlemika kierowego

Po licytacji, w której każda z rąk opisze do cna swoje walory, przyjdzie czas hamować w 5♥. Ten kontrakt zostanie jeszcze spokojnie zrealizowany: na ♦K wyrzuci się z ręki E jednego pika i trzeba będzie oddać jedynie ♠A oraz lewą treflową.

Przy grze w ośmioatutowe piki, do której też może od czasu do czasu dojść, trzeba będzie natomiast oddać dwie wziętki atutowe oraz trefla, końcówka w ten kolor zostanie zatem zrealizowana bez nadržek.

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

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

♣ – 7 (WE)

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 10 (WE)

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ J32 ♥ 5 ♦ KQJ94 ♣ Q853</p>	<p>♠ KQ1098 ♥ 2 ♦ A82 ♣ K1097</p>	<p>♠ A6 ♥ KQ109764 ♦ 1053 ♣ 2</p>
---	---	---

♠	754
♥	AJ83
♦	76
♣	AJ64



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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> S tylko inwituje końcówkę, wejście partnera na pozycji re-open mogło być bowiem słabsze

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> karta graniczna pomiędzy inwitem a bezpośrednim zgłoszeniem końcówki

Znów pikowa końcówka powinna być normalnym kontraktem strony NS. Jeżeli przeciwko 4♠ (N) gracz E wyjdzie ♥K, rozgrywający będzie w stanie zrobić nadrobkę. Wystarczy, że zabije pierwszą lewę ♥A i odda obrońcom karo, a potem ściągnie ♦A, przebije blotkę karo na stole i zagra stamtąd w atu, impasując w ręce waleta. Potem trzeba jeszcze tylko będzie do końca wyatutować i rozegrać celnie trefle, tzn. ściągnąć ♣K i dwukrotnie zaimpasować obrońcy W damę w tym kolorze. Broniący dostaną wówczas tylko lewy na asa atu oraz karową.

Jedenastej lewy definitywnie pozbawi rozgrywającego jedynie pierwszy wist w singla treflowego, poprzedzony ewentualnie ściągnięciem ♠A. Jeżeli N od razu zaatutuje, to nie zdoła przebić w dziadku kara i odda dodatkową lewę w tym kolorze. A kiedy rozgrywający zdecyduje się mimo wszystko karo na stole przebić, będzie przedtem musiał oddać przeciwnikom wziętkę w tym kolorze. A obrońca W – po wzięciu lewy karowej – poda partnerowi przebitkę treflową.

Jeszcze jednak uwaga – jeżeli gracz E zdobędzie się na otwarcie 3♥:

W	N	E	S
–	–	3 ♥	pas
pas	ktr.	pas	pas
pas			

to N powinien wznowić licytację, nie 3♠, tylko kontrą. Z jego punktu widzenia jest bowiem bardzo prawdopodobne, iż partner ma, przynajmniej lekkiego, *trapping-pasa* na kierach.

Oczywiście ze względu na założenia (tylko przeciwnicy po partii) S powinien kontrę partnera odpasować. Przeciwko 3♥ (E) z kontrą padnie najprawdopodobniej wist pikowy, później jednak S zmieni atak na karo i obrońcy zmontują przebitkę w tym kolorze. Ostatecznie pierwszy broniący zdobędzie zatem aż trzy lewy atutowe (na ♥A, ♥W oraz karową przebitkę) i kontrakt przeciwników zostanie obłożony bez dwóch, za 500.

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

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

- ♣ – 10 (NS);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 9 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ 42 ♥ 10654 ♦ AJ64 ♣ 873</p>	<p>♠ Q9 ♥ 972 ♦ 32 ♣ QJ10942</p>	<p>♠ AK65 ♥ J83 ♦ K105 ♣ A65</p>
--	--	--

<p>♠ J10873 ♥ AKQ ♦ Q987 ♣ K</p>
--

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
pas	pas <sup>1</sup>	pas (!)	

<sup>1</sup> szczególnie we Wspólnym Języku

albo:

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

<sup>1</sup> szczególnie we Wspólnym Języku

<sup>2</sup> na pozycji re-open 12–15 PC

wreszcie:

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

<sup>1</sup> w Naszym Systemie półforsujące

W rozdaniu tym licytacja będzie się kończyć na 1♠ (S), rzadziej na 2♠ (S), a od czasu do czasu na 1BA (E). Na ten ostatni kontrakt rozgrywający weźmie tylko dwa piki, trzy kara i fortę kierową, zrobi więc z trudem swoje (i to tylko dlatego, że trefle są rękach NS zablokowane). W tych założeniach krokiem bardziej opłacalnym – niż ożywienie licytacji odzywką 1BA – będzie więc pas na 1♠ przeciwników (nie mówiąc już o ich ewentualnych 2♠). Kontrakt 1♠ (NS) powinien zostać szybko i elegancko obłożony bez jednej, za 100. Gracz E weźmie bowiem ♠A K oraz ♣A, po czym zagra w kara. Broniący ściągną wówczas trzy lewy karowe, impasując rozgrywającemu damę, a następnie W wyjdzie w ten kolor po raz czwarty, a jego partner lewę tę przebijie.

Kontraktem minimaxowym są jednakże w tym rozdaniu 2♦ (WE), lew osiem; 1BA tej strony mogłoby bowiem zostać przelicytowane przez przeciwników wychodzącymi im zresztą 2♣ (do oddania dwa piki, dwa kara i as atu). Aby jednak te 2♦ zrealizować, rozgrywający musiałby oddać obrońcom trzy lewy kierowe, a następnie czwartą rundę kierów przebić ♦K w dziadku. W międzyczasie gracz ten wzięłby ♠A K i przebiłby w ręce dwa piki malusieńkimi blotkami atu. W taki oto sposób – mniej lub bardziej w widne kary – rozgrywający kontrakt karowy skompletowałby osiem wziętek: dwa piki, trefla, cztery atuty w ręce W i przebitkę kiera królem atu u E.

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

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

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


# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

## Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24 ♠ 1064 ♥ KQ963 ♦ Q4 ♣ 854	♠ AJ3 ♥ 10 ♦ J9862 ♣ AJ93  	♠ K98 ♥ A872 ♦ 10753 ♣ 62  ♠ Q752 ♥ J54 ♦ AK ♣ KQ107
--	---	--

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

<sup>1</sup> czwarty kolor

<sup>2</sup> kiedyś wskazywało to jednoznacznie trzy piki; według rozwiązań nowoczesnych za takimi 2♠ może się natomiast kryć druga figura (jako że partner, licytując czwartokolorowe 2♥, często posiada pięć pików i w pierwszej kolejności jest zainteresowany ewentualnym uzgodnieniem tego koloru)

<sup>3</sup> forsujące uzgodnienie trefli

<sup>4</sup> trzy piki, propozycja zagrania końcówki w ten kolor

<sup>5</sup> raczej 5♣, piki e-S-a są bowiem wielce rachityczne

Końcówka treflowa będzie też banalna w rozgrywce, do oddania są bowiem tylko kier i lewa na ♠K. Także końcówkę w piki będzie się grało prosto, a to z powodu podziału atutów 3-3. Co więcej, jedenastej lewy pozbawi rozgrywającego tylko i wyłącznie dwukrotne zagranie przez obrońców w kiery (w pierwszej i w drugiej lewie), skracające atuty ręki N. Po koniecznym następnie zagranie rozgrywającego w atu broniący wezmą ♠K oraz jeszcze jednego kiera. Natomiast po każdej innej obronie S byłby w stanie wziąć w piki lew jednaście (oddałby tylko ♠K i kiera, a jedną przebitką w ręce wyrobiłby sobie kara; zdobyłby zatem trzy lewy pikowe oraz po cztery w treflach i karach).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ J954 ♥ A8 ♦ A843 ♣ AQ5</p>		<p>♠ KQ6 ♥ J1032 ♦ KQ2 ♣ 763</p>
<p>♠ 1032 ♥ Q965 ♦ J75 ♣ J108</p>		<p>♠ A87 ♥ K74 ♦ 1096 ♣ K942</p>

W	N	E	S
–	1 BA	pas	3 BA
pas	pas	pas	

Znów kontrakt nie budzący żywszego bicia serca u koneserów intrygujących niuansów licytacyjnych i znawców brydżowej techniki. Ale cóż, dzisiejszy turniej *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* ani trochę nas pod tym względem nie rozpieszcza. Przeciwno 3BA (N) obrońca E wyjdzie naturalnie w kiery. Rozgrywający zagra na wyrobienie forty pikowej (kolor solidniejszy od kar) i cel swój osiągnie,

ostatecznie zdobędzie więc: dwie lewy pikowe, dwa kiery, karo i cztery trefle. Proszę wszakże zauważyć, że N odniósłby taki sam sukces, gdyby zamiast forty pikowej wyrobił sobie dodatkową wziętkę w karach.

Interesujący jest teoretyczny minimaks tego rozdania, tzn. kontrakt 4♠ (NS), lew dziesięć, mimo że na pierwszy rzut oka wydaje się, że rozgrywający tę grę w żaden sposób nie uniknie oddania czterech wziętek: dwóch kar i dwóch pików. Jeśli jednak przeciwno hipotetycznym 4♠ (N) obrońca E zaatakuje naturalnie ♦K, a gracz N przepuści pierwsze karo, drugie zabije asem, a następnie ściągnie trzy trefle oraz ♥A K, przebije trzecią rundę kierów w ręce i odejdzie karem:

25

<p>♠ J95 ♥ - ♦ 8 ♣ -</p>		<p>♠ KQ6 ♥ J ♦ - ♣ -</p>
<p>♠ 1032 ♥ Q ♦ - ♣ -</p>		<p>♠ A87 ♥ - ♦ - ♣ 4</p>

to w czterokartowej końcówce broniący będą musieli się poddać. Jeżeli trzecim karem utrzymał się W, to jego odejście kierowe zostanie przebite ♠7 na stole, a z ręki rozgrywający pozbędzie się forty karowej. W trzykartowej końcówce trefl z dziadka zostanie przebity przez W i nadbity – ♠9 albo ♠W – przez N; obrońca E weźmie wówczas lewę ♠D, w następnej będzie jednak musiał wyjść spod ♠K. Natomiast jeśli po wpuszczeniu go karem W wyjdzie małym pikiem, rozgrywający doda z ręki blotkę i ♠D gracza E zabije na stole asem. A następnie zagra w atu, impasując w ręce dziewiątką.

E weźmie wówczas lewę ♠K, znajdzie się jednak w sytuacji bez wyjścia – jeżeli zagra w atu, ostatnie dwie wziętki padną łupem ręki N (na ♠W i fortę karową), natomiast jego wyjście w kiera zostanie przebite ♠8 na stole. A ostatnią wziętkę zdobędzie walet atu w ręce N.

W równie beznadziejnej sytuacji znajdują się obrońcy wówczas, gdy trzecią rundą kar utrzyma się gracz E. Niezależnie od jego poczynań – w przedstawionej na ostatnim diagramie końcówce czterokartowej rozgrywający zawsze będzie w stanie zdobyć trzy wziętki. A to będzie znaczyło, że jedna z "pewnych" lew autowych obrony bezpowrotnie przepadła.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.


26

♠ AJ7  
 ♥ KQJ1042  
 ♦ AK5  
 ♣ 6

♠ Q854  
 ♥ 63  
 ♦ 109  
 ♣ K9872

♠ 109  
 ♥ A985  
 ♦ 762  
 ♣ AJ104

♠ K632  
 ♥ 7  
 ♦ QJ843  
 ♣ Q53



Nasz System:

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

<sup>1</sup> forsing do końcówki, ręka jednokolorowa na kierach

Wspólny Język:

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

I w tej końcówce kierowej powinny się znaleźć praktycznie wszystkie pary NS uczestniczące w lutowym turnieju KMP 2006. Nie będą również ani trochę emocjonujące rozgrywka i obrona, gracz E będzie tylko musiał pamiętać o tym, aby zbytnio nie zwlekać z odebraniem ♣A. Jeśli bowiem obrońca ten zaśpi, przegrywający trefl z ręki N zostanie wyrzucony na karo dziadka i rozgrywający zrobi nielicytowanego szlemika.

**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);
- ♠ – 9 (NS);
- BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ 92 ♥ Q94 ♦ 109762 ♣ 852</p>	<p>♠ K107 ♥ AKJ82 ♦ 85 ♣ J76</p>	<p>♠ Q84 ♥ 73 ♦ AKQ3 ♣ AK93</p>
--	--	---

W	N	E
S		

<p>♠ AJ653 ♥ 1065 ♦ J4 ♣ Q104</p>
---

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

<sup>1</sup> bilansowe podniesienie do 2 ♥

albo:

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

<sup>1</sup> bilansowe podniesienie do 2 ♥

Umiarkowanie interesująca batalia częściówkowa: strona **WE** ma do wzięcia osiem lew w kara, a **NS** dziewięć lew w kiery i w piki. Oczywiście w tym drugim wypadku rozgrywający będzie musiał trafnie zlokalizować ♠D, z tym wszakże po silnej licytacji **E** nie powinno być żadnych problemów.

Przed dosyć trudnym problemem decyzyjnym stanie w czwartej rundzie licytacji gracz **S**: jego karta została już przecież jako taki odsprzedana, a posiadane przezeń honory w kolorach młodszych mogą okazać się zupełnie bezwartościowe. **S** będzie też świadom faktu, iż wraz z partnerem posiadają jedynie osiem atutów. Różnica pomiędzy puszczeniem do gry 3 ♦ (bez jednej, 50 dla **NS**) a przepchnięciem się w 3 ♥ (140 dla **NS**) będzie jednak warta ogrom punktów turniejowych.

**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:**

- ♣ – 7 (**WE**);
- ♦ – 8 (**WE**);
- ♥ – 9 (**NS**);
- ♠ – 9 (**NS**);
- BA – 6 (**NS**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ J10987632 ♥ Q7 ♦ - ♣ A86</p>	<p>♠ A ♥ A9632 ♦ KJ42 ♣ KJ7</p>	<p>♠ - ♥ J108 ♦ AQ9763 ♣ Q542</p>
---	---	---

<p>♠ KQ54 ♥ K54 ♦ 1085 ♣ 1093</p>
---

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

<sup>1</sup> co najmniej na taką wysokość musi w tych założeniach skoczyć gracz W

Znajdą się również zwolennicy rozwiązania jeszcze bardziej radykalnego:

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

<sup>1</sup> och, korzystne założenia!

Po nieuniknionym bloku pikowym gracza W licytacja strony przeciwnej będzie prosta: N wywoławczo skontruje, a S obliże się (choć to zachowanie nieeleganckie) i spasuje. Rozgrywający odda trzy lewy atutowe (kiedyś, najprawdopodobniej błędnie, uważano, że podstawą każdego bloku powinien być solidny kolor, którym się skacze!), dwa kiery oraz trefla, wpadka wyniesie więc odpowiednio bez dwóch (na 3♠ – 300) i bez trzech (na 4♠ – 500). Tymczasem najwyższym kontraktem, jaki w rozdaniu tym mogliby zrealizować pozostawieni sami sobie gracze NS, jest 2BA (gry kolorowe zostałyby utopione w wirze obustronnych przebitok). Rozgrywający zdobyłby wówczas na przykład cztery wziętki kierowe, trzy pikowe i treflową (albo dwa kiery, dwa kara, trzy piki i trefla).

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

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

- ♣ – 6 (NS, WE!);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 7 (NS);
- ♠ – 7 (WE);
- BA – 8 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ KJ5 ♥ 75 ♦ A1073 ♣ AK92</p>	<p>♠ 962 ♥ Q84 ♦ 8642 ♣ QJ4</p>	<p>♠ 84 ♥ KJ10932 ♦ KJ ♣ 1065</p>
--	---	---

<p>♠ AQ1073 ♥ A6 ♦ Q95 ♣ 873</p>
--

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> po otwarciu popartyjnym można sobie pozwolić na bezinwitowe zgłoszenie końcówki

albo:

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> pytanie o singla

<sup>3</sup> brak singletona

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> partnerze, zgłoś kolor swojego longera transferem! (po popartyjnym otwarciu partnera – W może sobie pozwolić na przesądzenie końcówki)

<sup>3</sup> transfer na kier

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

Jeżeli przeciwko 4♥ (W) padnie pierwszy wist pikowy, rozgrywający szybko wyrobi sobie dwie lewy w tym kolorze i na drugą z nich pozbędzie się ze stołu trefla. Potem wystarczy już tylko zaimpasować damę atu i jedenaście lew stanie się faktem. Trudniej będzie po ataku ♣D. Rozgrywający zabije ją w ręce ♣A, po czym – aby zdobyć jedenaście wziętek – będzie musiał koniecznie natychmiast zaimpasować obrońcy S damę karo. Rozegranie atutów będzie musiało poczekać do momentu, aż gracz W pozbędzie się swojej przegrywającej w treflach.

W takim rozdaniu, jak to, nie można zapomnieć o tych, którzy zagrają w nim końcówkę w bez atu. A będzie ich niemało. Niektórzy zawodnicy W wrzucą firmówkę od razu po otwarciu 2♥ partnera, inni przejdą najpierw przez pytania konwencyjne, aby upewnić się, że gracz E nie ma w karcie singla (oraz – po otwarciu 2♦ multi – zidentyfikować kolor partnerowego longera). Grając w bez atu, W nie powinien mieć kłopotów z wzięciem dziesięciu lew: pięciu kierowych, dwóch treflowych oraz trzech karowych (po impasie damy w tym ostatnim kolorze). A dokładna analiza pokazuje, że tylko pierwszy wist w honor treflowy albo w karo (graczowi S nie wolno jednakże będzie wstawić na dziadkowego ♦W damy!) pozbawi go wziętki jedenastej.

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

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

- ♣ – 10 (WE);
- ♦ – 9 (WE);
- ♥ – 11 (WE);
- ♠ – 8 (WE);
- BA – 10 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ Q6  
 ♥ AJ9752  
 ♦ KQ10  
 ♣ 108

♠ 1087432  
 ♥ KQ4  
 ♦ 43  
 ♣ 76

♠ AKJ9  
 ♥ 83  
 ♦ 87  
 ♣ AQJ54

♠ 5  
 ♥ 106  
 ♦ AJ9652  
 ♣ K932

Nasz System:

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

<sup>1</sup> forsing na kierach

<sup>2</sup> 5+ ♣ – 4 ♠

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> forsing na kierach

<sup>2</sup> wywoławcza: trefle i piki

Jeżeli tylko E ujawni rękę treflowo-pikową, jego partner natychmiast skoczy przewencyjne na 4♠. Gdy gracz N zdecyduje się kontrakt ten skontrolować, zostanie on obłożony bez jednej. Każda inna akcja strony NS, np. zgłoszenie 5♦, sprawi już jednak, że zapis zmieni znak.

Na linii NS wychodzą bezproblemowo 4♦, za 130, i patrząc na rozdanie z tego punktu widzenia – 4♠ (WE) jawią się jako opłacalna obrona tego kontraktu. Bliskie (prawie pewne) zrealizowania są też 4♥ (NS), kładzie je bowiem jedynie pierwszy wist w atu, poprzedzony ewentualnie ściągnięciem ♣A. Po takiej obronie WE dostaną kiera, trefla oraz dwa piki. A w przypadku, gdy rozgrywający kontrakt 4♥ gracz N pierwszą rundę kierów przepuści, kładącą kontynuacją będzie tylko i wyłącznie dwukrotne zagranie w piki, skracające stół i przez to zapewniające obrońcy W drugą lewą atutową.

**Minimaks teoretyczny:** 4♠ (WE) z kontrą, 9 lew; **100 dla NS.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ Q1082 ♥ Q65 ♦ Q3 ♣ K754</p>	<p>♠ A73 ♥ A9743 ♦ J86 ♣ A2</p>	<p>♠ KJ95 ♥ K108 ♦ K1092 ♣ 93</p>
	<p>♠ 64 ♥ J2 ♦ A754 ♣ QJ1086</p>	

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

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące

Analiza wykazuje, że jedynymi kontraktami, jakie w tym rozdaniu mogą zostać na pewno, tzn. bez żadnej pomocy ze strony obrońców, zrealizowane, są 1♣ i 1♥ na NS oraz 1♠ na WE, żadna ze stron nie powinna natomiast wygrać 1BA. To teoria, zakładająca m.in. że przeciwko 1BA (S) gracz W odda optymalny wist ♦D, wytrącający bezcenne dojście do ręki S. Dopiero potem – po dojściu kierem – WE otworzą piki i ostatecznie obłożą grę nawet bez dwóch, biorąc po trzy lewy w pikach i karach oraz dwa kiery. W praktyce jednak W wyjdzie przeciwko 1BA (S) błotką pik, a rozgrywający zabije asem na stole, ściągnie ♣A i będzie kontynuował treflem, zrobi więc swoje (zdobędzie bowiem cztery lewy treflowe i trzy asy w kolorach bocznych).

**Minimaks teoretyczny:** 1♠ (WE), 7 lew; **80 dla WE.**

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

- ♣ – 7 (NS);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 7 (NS);
- ♠ – 7 (WE);
- BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ Q2 ♥ AKJ9873 ♦ J7 ♣ Q4</p>	<p>♠ K106543 ♥ 104 ♦ KQ5 ♣ J2</p>	<p>♠ - ♥ 62 ♦ A109864 ♣ AK1075</p>
---	---	--

N
W      E
S

<p>♠ AJ987 ♥ Q5 ♦ 32 ♣ 9863</p>
---

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, mimo że tam jest to zapowiedź nieforsująca; wielki układ ręki E i jej renons pikowy dają jednak gwarancję, że licytacja w 1 ♠ na pewno nie wygaśnie

<sup>2</sup> ręka W to kiery i tylko kiery

<sup>3</sup> cue-bid, inwit wielkoszlemowy, chociaż wielu posiadaczy tej karty po prosu wrzuci w tym momencie 7 ♥

<sup>4</sup> negatywne, z absolutnie pełnymi kierami W zaliczyłaby 5BA

albo:

W	N	E	S
1 ♥	1 ♠	2 ♦ <sup>1</sup>	4 ♠
5 ♥ <sup>2</sup>	pas	7 ♥ <sup>3</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, mimo że tam jest to zapowiedź nieforsująca; wielki układ ręki E i jej renons pikowy dają jednak gwarancję, że licytacja w 1 ♠ na pewno nie wygaśnie

<sup>2</sup> ręka W to kiery i tylko kiery

<sup>3</sup> niewielu graczy E nie zdoła się przed tą zapowiedzią powstrzymać

albo:

W	N	E	S
1 ♥	1 ♠	2 ♦ <sup>1</sup>	4 ♠
5 ♥ <sup>2</sup>	pas	6 ♥	pas
pas	6 ♠	7 ♥ (!)	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, mimo że tam jest to zapowiedź nieforsująca; wielki układ ręki E i jej renons pikowy dają jednak gwarancję, że licytacja w 1 ♠ na pewno nie wygaśnie

<sup>2</sup> ręka W to kiery i tylko kiery

Wielki szlem w kiery – na dziewięciu atutach bez damy – nie jest kontraktem poprawnym, zwłaszcza po licytacji znamionującej niezrównoważone rozkłady. W tym wypadku zostanie on jednak łatwo wygrany, druga ♥D leży bowiem przed asem, królem. Kontrakt ten może zostać korzystnie obroniony siedmioma pikami, bez pięciu, z kontrą za 1100 (NS oddaliby tylko dwa kiery, dwa trefle i karo), co będzie opłacalne nawet w stosunku do popartyjnego szlemika przeciwników. Wprawdzie żadna z rąk NS nie zawiera singletona ani renonsu, ale niektóre duety na tej linii grające na pewno się na tę obronę zdecydują. Stąd taktyczna wskazówka dla gracza E: z ewentualnym zgłoszeniem 7 ♥ nie należy się spieszyć, najlepiej będzie zapowiedzieć ten kontrakt dopiero wówczas, gdy po 6 ♥ przeciwnicy zaliczują obronne 6 ♠. Potem więc pozwolą już raczej stronie WE grać szlema.

**Minimaks teoretyczny:** 7 ♠ (NS) z kontrą, 8 lew; 1100 dla WE.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

13 lutego 2006

## Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ AJ105 ♥ K1075 ♦ 1086 ♣ 105</p>	<p>♠ 9742 ♥ 3 ♦ K754 ♣ AJ74</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 83 ♥ J92 ♦ AQ932 ♣ 863</p>
	<p>♠ KQ6 ♥ AQ864 ♦ J ♣ KQ92</p>	

Nasz System:

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

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> choć można też bez większych obaw zgłosić rebid 3♣

Przeciwko rozgrywanej przez S częściówce treflowej W wyjdzie najprawdopodobniej w atu. Rozgrywający zabije tę lewę – powiedzmy, że w ręce – po czym powinien natychmiast ściągnąć ♥A i blotkę kier przebić na stole. Następnie można kontynuować stamtąd pikiem – do króla w ręce. obrońca W weźmie tę lewę ♠A i wyjdzie po raz drugie w trefle. Gracz S utrzyma się wówczas w dziadku ♣A, przejdzie do ręki ♠D i kolejnego kiera przebije ostatnim atutem stołu. W ósmej lewie rozgrywający zagra z dziadka blotkę karo. E weźmie lewę ♦D, po czym – pozbawiony już pików i kierów – będzie musiał wyjść albo w trefla (S utrzyma się wówczas w ręce ♣D i odda obrońcy W kiera, wyrabiając sobie tym samym w tym kolorze forę), albo w karo (co da rozgrywającemu dodatkową wziętkę na ♦K; oczywiście jeśli E wyjdzie ♦A, S nie przebije tej lewy, tylko zrzuci z ręki i tak przegrywającego pika). Ta staranna rozgrywka zakończy się wzięciem dziewięciu lew (sześć atutowych, kier i pik oraz albo forta kierowa, albo ♦K).

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

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

- ♣ – 9 (NS);
- ♦ – 7 (WE);
- ♥ – 7 (S!);
- ♠ – 7 (NS);
- BA – 7 (WE).**