

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ 86 ♥ KJ1062 ♦ Q7 ♣ J1076</p>	<p>♠ KJ72 ♥ Q ♦ J104 ♣ AKQ93</p>	<p>♠ Q1053 ♥ 984 ♦ K9853 ♣ 4</p>
<p>♠ A94 ♥ A753 ♦ A62 ♣ 852</p>		



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

¹ PRO

² pięć trefli, brak trzech kierów; we *Wspólnym Języku 15+* PC

³ ten kontrakt powinien zostać wygrany w oparciu o pięciokartowego longera roboczego w treflach

Większość par NS wylicytuje tu końcówkę bezatutową, na ogół z ręki S. Niestety, ze względu na podział trefli 4–1 zrealizowanie gry nie będzie łatwe, nawet po wiście kierem różnym od króla. Aby wziąć dziewięć, a po wiście małym kierem dziesięć lew, trzeba by było zaimpasować obrońcy W waleta z dziesiątką trefl, a to w zakryte karty będzie w zasadzie niemożliwe. Wniosek stąd, iż kontrakt firmowy na NS będzie częściej przegrywany, aniżeli realizowany.

Teoretycznie rzecz biorąc, możliwe jest też wygranie na linii NS końcówki pikowej, na siedmiu atutach. Także wówczas rozgrywający musiałby jednak wykonać podwójny impas treflowy, oddałby wówczas jedynie dwie lewy atutowe oraz karo.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ Q874
 ♥ AK762
 ♦ J103
 ♣ Q

♠ 106
 ♥ Q1098
 ♦ 86
 ♣ A8762

♠ J952
 ♥ 543
 ♦ 754
 ♣ KJ5

♠ AK3
 ♥ J
 ♦ AKQ92
 ♣ 10943

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

¹ forsujące; te pary, u których zapowiedź ta forsująca nie jest, muszą zgłosić w zamian czwartokolorowe 2♠ (bilansowe 3♦ byłyby co najmniej lekkim niedolicytowaniem karty

² modelowy układ ręki S: 3–1–5–4

³ gracze N chodzą przede wszystkim o ewentualne uzgodnienie rozłożonych 5–3 kierów

⁴ inwit

⁵ niezłe wartości: ccA K w kierach i dama w drugim kolorze partnera oraz trzykartowy fit karowy pozwalają na przyjęcie jego zaproszenia szlemikowego

Obie ręce, N i S, są jednak graniczne i mimo że zdecydowanie popieram przedstawione wyżej akcje, zdają sobie sprawę, iż może się też zdarzyć, że albo S nie zainwituje szlemika, albo N inwitu tego nie przyjmie. A wówczas para NS zakończy licytację w kontrakcie firmowym.

Grając w bez atu, NS wezmą tylko dziesięć lew: pięć karowych, trzy pikowe oraz dwie kierowe. Szlemik karowy jest natomiast kontraktem jak najbardziej godnym polecenia: bez pierwszego wistu atutowego rozgrywający odda trefla, a potem przebije w dziadku dwie karty tego koloru, po ataku w karo natomiast S dokona w dziadku tylko jednej przebitki treflowej, ale za to przebije w ręce dwa kiery i wyrobi sobie w tym kolorze fortę. Weźmie zatem sześć lew atutowych, trzy kiery i trzy piki. Wystarczy, że precyzyjnie zaplanuje kolejność zagrań.

Minimaks teoretyczny: 6 ♦ (NS), 12 lew; 1370 dla NS.

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ 64	♠ K873	♠ 10952
♥ 1072	♥ 85	♥ A
♦ 109	♦ KQ54	♦ A7632
♣ AQ8764	♣ K93	♣ 1052

Diagrama stołu:

	N	
W		E
	S	

♠ AQJ
♥ KQJ9643
♦ J8
♣ J

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

¹ ręka S zawiera tylko pięć przegrywających, poza tym wzmocniła ją pikowa odpowiedź partnera, zgłoszenie końcówki jest więc w pełni usprawiedliwione

Ta końcówka powinna zostać osiągnięta na prawie wszystkich stołach. Nawet gdyby gracz S nie docenił wartości swojej ręki i zgłosił z nią rebid 3♥, jego partner podniesie go do szczebla dogranej. Trzeba będzie oddać tylko trzy asy, jeśli wszakże obrońcy mocno spóźnią się ze zdjęciem ♣A, przegrywający trefl z ręki S moze zostać wyrzucony na pika bądź karo. A to da rozgrywającemu końcówkę kierową bezcenną nadrobkę.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (NS)

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ KQ108 ♥ KQJ ♦ 1076 ♣ Q106</p>	<p>♠ AJ763 ♥ 876 ♦ 832 ♣ A4</p>	<p>♠ 5 ♥ 1043 ♦ AK54 ♣ KJ985</p>
--	---	--

♠	N	♠
W		E
♠	S	♠

<p>♠ 942 ♥ A952 ♦ QJ9 ♣ 732</p>

Nasz System:

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

¹ forsing

² fit treflowy z figurą i kilka zatrzymań pikowych przemawiają za zgłoszeniem 3BA, a nie 2BA

Wspólny Język:

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

¹ zaliczowanie z tą ręką nieforsujących 2♣ byłyby niedoliczowaniem, E zgłasza więc kontrę, o znaczeniu: *kontra sputnik* albo forsing na jakimś kolorze

² forsing na treflach

Kontrakt firmowy, grany z dobrej ręki W, jest wykładany, możliwe jest nawet – po niezbyt precyzyjnej obronie – zrobienie nadróbki (cztery trefle, dwa kara, dwa kiery i dwa piki).

3BA (E) położyłby natomiast (jedyne) pierwszy wist blotką pikową. Gdyby rozgrywający zadysponował wówczas ze stołu figurę, N musiałby jednak ją przepuścić. W toku dalszej gry prawy obrońca dostałby się do ręki ♣A i kontynuowałby małym pikiem, a w końcu S doszedłby ♥A i zagrałby w piki po raz trzeci. Broniący wzięliby więc dwa boczne asy oraz trzy lewy pikowe. Jeżeli zaś w pierwszej lewie gracz E wstawił z dziadka ♠10 albo ♠8, N wzięłyby lewę ♠W i odwróciłyby w karo bądź w kiera. Tak czy owak, obrońcy zdobyliby pięć wziętek: dwa piki i po jednej w każdym z pozostałych kolorów albo dwa piki, trefla oraz dwa kiery.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (W!), 9 lew, 600 dla WE.

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ A6 ♥ AKQ10874 ♦ Q ♣ Q64</p>	<p>♠ J9 ♥ J93 ♦ A1043 ♣ AKJ3</p>	<p>♠ 102 ♥ 62 ♦ 98652 ♣ 8752</p>	<p>♠ KQ87543 ♥ 5 ♦ KJ7 ♣ 109</p>
--	--	--	--

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

albo:

W	N	E	S
–	1 ♣	pas	1 ♠
ktr.	1 BA	pas	4 ♠
5 ♥ (!)	ktr.	pas	pas
pas			

Kolejna łatwa końcówka, tym razem w piki, rozgrywający odda tylko dwa asy. Bardziej interesująca sytuacja powstanie jedynie wówczas, gdy gracz **W** przelicytuje przeciwników *pięcioma kierami*. Najprawdopodobniej **N** skontruje tę zapowiedź, a jego partner – z ręką zawierającą aż sześć przegrywających – kontrę tę utrzyma. 5♥ (**WE**) zostanie obłożone tylko bez trzech, z kontrą za 500, a więc opłacalnie w stosunku do popartyjnej gry przeciwników, wartej 650. Jak już jednak wspomniałem, graczowi **S** bardzo trudno będzie zdecydować się na zgłoszenie 5♠, jeśli więc **W** powie 5♥, to najczęściej staną się one – z kontrą **N** – kontraktem ostatecznym.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 5 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ J ♥ 1098752 ♦ K943 ♣ 98</p>	<p>♠ 1076 ♥ KJ3 ♦ 76 ♣ QJ432</p>	<p>♠ AKQ8542 ♥ – ♦ A105 ♣ A105</p>
--	--	--

<p>♠ 93 ♥ AQ64 ♦ QJ82 ♣ K76</p>

Nasz System:

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

¹ forsing do dogranej

² negat

³ minimum forsingu na samodzielnym longerze pikowym

Wspólny Język:

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

¹ ze względu na tylko dubla w pikach

S nie może zgłosić *kontry* wywoławczej

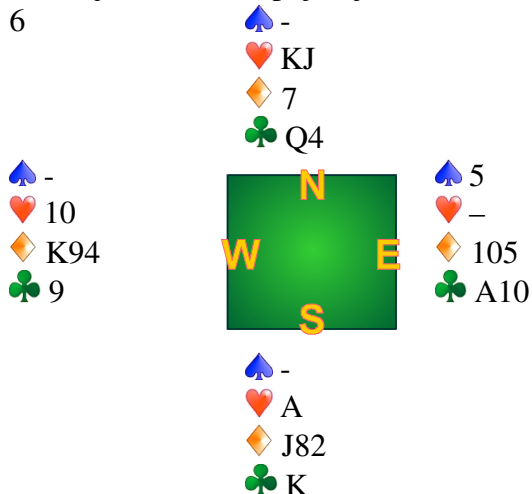
² sztuczny forsing do dogranej

³ minimum forsingu na samodzielnym longerze pikowym

Także z dojściem do tej końcówki nie będzie miała problemu żadna para **WE**, już prędzej niektóre z nich przelicytują kartę do szczebla pikowego szlemika. Dziesięć lew jest pewnych, a jedenastą zdobędzie się jedynie pod warunkiem celnego rozegrania koloru karowego (zakładam bowiem, że rozgrywający nie zdoła przebić w dziadku pika). W tym celu trzeba będzie ściągnąć ♦A (ewentualnie), po czym wyjść z ręki ♦10 i przepuścić wstawionego przez obrońcę **S** waleta (bądź damę). Rzecz jasna, najłatwiej będzie wykonać taki manewr po pierwszym wiście ♦D, który na niejednym stole zostanie oddany. Co więcej, po takim ataku zaistnieje nawet spora szansa na zrealizowanie nielicytowanego – a może nawet licytowanego! – szlemika. Otóż rozgrywający zabije ♦D asem w ręce i wyjdzie stamtąd ♣5 – z nadzieją, że może uda mu się dokonać w dziadku treflowej przebitki. I aby szlemika obłożyć obrońca **S** będzie wówczas musiał wskoczyć ♣K (!) i wyjść w atu. Cóż się bowiem stanie, gdy **S** w dosyć naturalny sposób doda treflową blotkę? Rozgrywający wstawi ze stołu ♣8, **N** weźmie lewę ♣W i będzie musiał wyjść w pika (inaczej gracz **E** przebije w dziadku trefla, zaimpasuje waleta karo i już będzie dysponował dwunastoma wziętkami). Rozgrywającemu nie pozostanie wówczas nic innego, jak ściągnąć atuty.

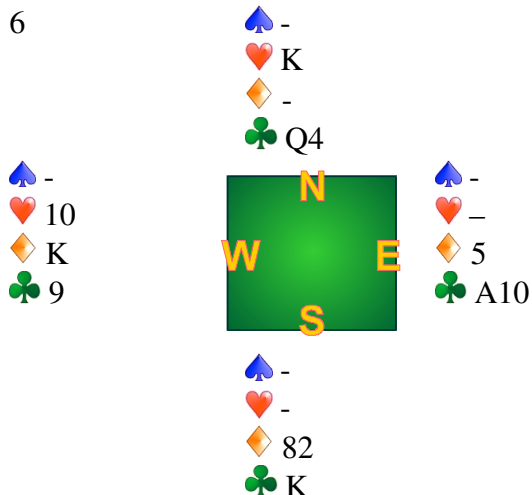
Dojdzie do następującej końcówki:

6



Do ostatniego atutu S nie będzie mógł wyrzucić ani kara (by rozgrywający nie zdobył trzech wziętek w tym kolorze), ani ♣K (aby gracz E nie wyimpasował jego partnerowi ♣D, rozstanie się zatem z ♥A. Ze stołu zostanie wtedy zrzuczona ♦4, także błotki karowej pozbędzie się gracz N. Teraz gracz E ściągnie dwa kara, impasując obrońcy S waleta i kończąc ten proces w dziadku.

6



I ♦K wprowadzi w kierowo-treflowy przymus obrońcę N.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ K4 ♥ 62 ♦ K98 ♣ AK5432</p>	<p>♠ A3 ♥ J10953 ♦ J10532 ♣ 10</p>	<p>♠ 102 ♥ AKQ84 ♦ A74 ♣ 986</p>
---	--	--

<p>♠ QJ98765 ♥ 7 ♦ Q6 ♣ QJ7</p>

albo:

W	N	E	S
–	–	–	3 ♠
3 BA (!)	pas	4 BA ¹	pas
pas	pas		

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

¹ słabe dwa

² naturalne, forsing

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

¹ multi

² naturalne, forsing

¹ inwit

Powiedzmy, że przeciwko 3(4)BA (W) obrońca N zawistuje ♠A i pikiem. Rozgrywający weźmie lewą ♠K, po czym w oczywisty sposób skonstatuje, że wygra grę (i to z nadróbką bądź nawet dwoma), jeśli tylko uda mu się wyrobić lewy treflowe bez dopuszczenia do głosu niebezpiecznego przeciwnika S, posiadacza fort pikowych. Gracz W powinien więc wejść na stół ♥A albo ♦A i wyjść stamtąd ♣6 (!). Jeżeli obrońca S dołoży wówczas ♣7, a więc najniższego z brakujących rozgrywającemu trefli, ten ostatni powinien dodać z ręki blotkę (!). Jeśli tylko S nie posiada ♣D W 10 7, lewa ta będzie musiała dostać się w ręce bezpiecznego przeciwnika N. Rzeczywiście, N zdobędzie wziętkę na ♣10, wszystkie pozostałe (łącznie jedenaście) będą już jednak należały do rozgrywającego. Jeśliby natomiast S wstawił na ♣6 waleta albo damę, W zabije w ręce asem, wejdzie na stół ♥K i zagra stamtąd ♣9, a z ręki – na siódmkę e-S-a dołoży blotkę. W ten sposób ♣D W 7 prawego obrońcy zostaną wyimpasowane i rozgrywający zdobędzie lew dwanaście.

Powiedzmy teraz, że przeciwko kontraktowi bezatutowemu rozgrywanemu przez W gracz N nie wyjdzie w piki, tylko zawistuje ♥W. Rozgrywający zabije ♥A w dziadku, po czym i w tym wypadku wyjdzie stamtąd ♣6 (!) i na ♣7 e-S-a dołoży z ręki blotkę. N dostanie lewą na ♣10, a następnie będzie mógł ściągnąć ♠A [lub wyjść cc10(9) – na zerwanie komunikacji], co ograniczy rozgrywającego do jedenastu lew. Natomiast po każdej innej kontynuacji e-N-a rozgrywający – dysponujący w tym momencie dziesięcioma wziętkami – ściągnie wszystkie trefle, ustawiając lewego obrońcę w przymusie kaskadowym (z tzw. *groźbą rozszerzoną* w kierach). Przyniesie mu on aż dwie dodatkowe wziętki, ostatecznie W zrobi zatem nielicytowanego szlemika.

Ostatni przypadek warty rozważenia – gdy po pierwszym wiście ♥W rozgrywający utrzyma się na stole ♥A i wyjdzie stamtąd ♣6, a S wstawi ♣W albo ♣D, to rozgrywający pobije w ręce ♣A, wejdzie do dziadka ♦A, zaimpasuje e-S-owi drugi honor treflowy i ściągnie wszystkie lewy w tym kolorze. I w tym wypadku dojdzie do przymusu kaskadowego przeciwko N, który zwiększy liczbę lew rozgrywającego z jedenastu do trzynastu (!).

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (W!);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 11 (W!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.


8

♠ QJ3
♥ J72
♦ J109
♣ Q1086

♠ K985
♥ AK986
♦ K754
♣ –

♠ A762
♥ Q53
♦ 3
♣ K9542

♠ 104
♥ 104
♦ AQ862
♣ AJ73



W	N	E	S
1 ♥	pas	1 ♠ ¹	pas
3 ♠ ²	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

¹ ręka E jest dostatecznie silna, aby odpowiedzieć 1♠, a (ewentualnie) uzgodnić kiery dopiero w następnym okrążeniu

² bilansowe uzgodnienie pików

Tym razem nie wszystkie pary WE uzgodnią piki, niektóre zagrają końcówkę w kiery (trafią się też częściówki: w kiery i w piki). Grając w piki, E bez trudu skompletuje jedenaście wziętek, odda tylko ♦A i lewą atutową (zagra karo do króla na stole, a potem ściągnie ♠AK). Tymczasem grając w rozłożone 5–3 kiery, W nie zdoła przebić na stole dwóch przegrywających kar z ręki, będzie więc musiał oddać pika, ♦A i jeszcze jedno karo. Da mu to tylko dziesięć lew, o jedną mniej niż przy grze w rozłożone 4–4 piki. W turnieju na maksymalnej różnicy pomiędzy 450 dla WE a 420 dla tej strony będzie jednak bardzo istotna.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ A743 ♥ 753 ♦ AK2 ♣ K103</p>	<p>♠ KQ1082 ♥ A6 ♦ 965 ♣ A72</p>	<p>♠ J9 ♥ KJ1042 ♦ J743 ♣ Q9</p>
--	--	--

♠	N	♠
♥	W	♥
♦	E	♦
♣	S	♣

<p>♠ 65 ♥ Q98 ♦ Q108 ♣ J8654</p>
--

W	N	E	S
–	1 ♠	pas	pas
ktr.	pas	2 ♥	pas
pas	pas		

albo:

W	N	E	S
–	1 ♠	pas	1 BA ¹ (!)
ktr. ² (!)	pas	2 ♥	pas
pas	pas		

¹ w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące, tu: z tak słabą kartą – należy traktować je jako zapowiedź taktyczną, mającą na celu utrudnienie licytacji przeciwnikom (korzystne założenia!)

² dlatego właśnie W nie powinien wahać się, tylko zgłosić kontrę (o takim samym znaczeniu jak *kontra wywoławcza* na otwarciu 1♠), inaczej jego strona może zostać wyblokowana.

Jeżeli bowiem gracz W na 1BA e-S-a spasa, licytacja może się na tym zakończyć i S to 1BA zrealizuje! Chyba że E zdecyduje się na ożywkę 2♥, w niekorzystnych założeniach nie będzie to jednak decyzja oczywista.

2♥ (W) zostaną łatwo wygrane (do oddania dwie lewy atutowe i po jednej w każdym z pozostałych kolorów; obrońcy muszą jednak szybko otworzyć piki, inaczej E będzie miał szansę, aby zaimpasować ♣W i na ♣K pozbyć się z ręki przegrywającego pika). Teoretycznym minimaksem rozdania są 2♠ (NS) bez jednej, z kontrą za 100, przy mocno opieszalej obronie 2♠ zostaną nawet od czasu do czasu zrealizowane.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

♠ 10962
♥ 5
♦ A102
♣ Q10764

♠ AKJ
♥ AKQ94
♦ K93
♣ KJ



♠ Q85
♥ J87
♦ QJ765
♣ 92

♠ 743
♥ 10632
♦ 84
♣ A853

Nasz System:

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

¹ acolowski forsing do dogranej

² klasyczny negat

³ 5+♥ albo 4♥–5+♣/♦

⁴ zachęcające uzgodnienie kierów; czterokartowy fit i boczny as w pełni gracza S do zrobienia takiego kroku upoważniają

^{5,6,7} cue-bidy

⁸ ręka N zawiera zbyt wiele dziur, aby można było wyjść z nią z licytacją powyżej szczebla dogranej, nawet gdyby jej posiadacz zrobił wszakże jeszcze jeden krok naprzód, jego partner zareaguje na to negatywnie i licytacja wygaśnie w 5♥

Wspólny Język:

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

¹ sztuczny forsing do dogranej

² skład zrównoważony, co najmniej ładne 4PC (ze słabszą ręką S zgłosiłby powtórny negat 2♥)

³ 5+♥

^{4,5} cue-bidy na kierach

⁸ ręka N zawiera zbyt wiele dziur, aby można było wyjść z nią z licytacją powyżej szczebla dogranej, nawet gdyby jej posiadacz zrobił wszakże jeszcze jeden krok do naprzód, jego partner zareaguje na to negatywnie i licytacja wygaśnie w 5♥

Każda para NS powinna osiągnąć w rozdaniu tym końcówkę (najczęściej w kiery), a jednocześnie na tyle dokładnie ocenić posiadane wartości, aby zatrzymać się poniżej szlemika. Nawet jeśli przeciwko 4(5)♥ (N) gracz E odda pomocny rozgrywającemu wist treflowy, ten ostatni nie zdoła wziąć dwunastu lew. Nie dysponuje bowiem drugim – poza ♣A – dojściem do dziadka, nie będzie zatem w stanie wykorzystać dodatkowej wziętki treflowej. N podegra po prostu kara, a potem przebiję w dziadku trzecią rundę tego koloru; odda zatem lewy karową oraz pikową.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ KQ42 ♥ 85 ♦ 43 ♣ KJ1092</p>	<p>♠ 876 ♥ AQ96 ♦ K972 ♣ 84</p>	<p>♠ 105 ♥ KJ73 ♦ 865 ♣ A765</p>
--	---	--

	N	
W		E
	S	

<p>♠ AJ93 ♥ 1042 ♦ AQJ10 ♣ Q3</p>

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

Oto typowa dla tego rozdania sekwencja w polskich systemach licytacyjnych. 1BA (NS) zostanie obłożone bez jednej. Przeciwno tej grze obrońca E wyjdzie najprawdopodobniej w nielicytowane trefle. Po zdjęciu pięciu wziętek treflowych W podegra kiery, a potem dostanie jeszcze pika (albo jego partner weźmie drugą wziętkę kierową).

Tymczasem rozgrywający ma do zdobycia tylko cztery kara oraz dwa asy w kolorach starszych.

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♥	pas	1 ♠
pas	1 BA	pas	pas
2 ♣ (!?)	2 ♠	3 ♣	pas
pas	pas		

Niewykluczone, że niektórzy gracze W zdecydują się na ożywienie licytacji 2♣ (aczkolwiek będzie to krok dosyć ryzykowny), wówczas to właśnie strona WE utrzyma się w znakomitym kontrakcie 3♣. I zrealizuje go, odda bowiem jedynie dwa kara, kiera i pika.

Wreszcie ostatnia możliwość – dla par, które otwierają 1♦ z czwórki. Wówczas licytacja może potoczyć się następująco:

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

Gracz W nie zdecyduje się już raczej na ożywienie licytacji na szczeblu trzech, więc 2♦ (S) staną się kontraktem ostatecznym. Po starannej obronie zostanie on obłożony bez jednej, rozgrywający będzie bowiem musiał oddać po dwie lewy w treflach, pikach i kierach. Wpadka bez jednej, za 50, podobnie jak w wypadku kontraktu 1BA (NS), okaże się jednak wysoce opłacalną obroną wykładanych 3♣ strony WE (wartych ponad dwa razy więcej punktów zapisowych).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ AQ65 ♥ AK10 ♦ A9 ♣ A1052</p>	<p>♠ J1072 ♥ 9542 ♦ 843 ♣ K9</p>	<p>♠ K9843 ♥ Q3 ♦ 1052 ♣ 764</p>
---	--	--

<p>♠ – ♥ J876 ♦ KQJ76 ♣ QJ83</p>		
--	--	--

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

¹ kontra S na zazwyczaj negatywne 1♦ E byłaby odzywką wywoławczą

² ręka bliska rebidu 2BA

³ transfer na piki

⁴ góra rebidu, czterokartowy fit pikowy (możliwe są też tu rozmaite rozwiązania konwencyjne)

W ten czy inny sposób końcówkę pikową powinna osiągnąć w tym rozdaniu każda para WE, uczestnicząca w marcowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2006*. A więc kolejne płaskie i mało interesujące rozdanie? Raczej tak, albowiem i w rozgrywce nie powinno zdarzyć się nic zaskakującego. Gracz W będzie musiał oddać lewą atutową, a także karo i trefla. Trzeci trefl z dziadka zostanie bowiem wyrzucony na kiera, a trzecie karo przebite w ręce.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

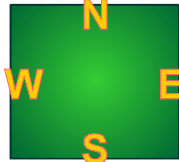
PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ K5 ♥ AK95 ♦ 1076 ♣ KQ85</p>	<p>♠ 1082 ♥ 7632 ♦ K5 ♣ A1093</p>	<p>♠ AQJ64 ♥ J1084 ♦ J4 ♣ J4</p>
--	---	--



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

¹ transfer na piki

² ponadto 4⁺ kiery, forsing do dogranej

albo:

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie dopuszczalne, choć dosyć niebezpieczne

I znów zdecydowana większość par **WE** powinna znaleźć się w końcówce, tym razem kierowej. I także ten kontrakt zostanie bezproblemowo zrealizowany, są bowiem do oddania jedynie dwa kara i trefl, a singlowa dama atu leży przed asem i królem. Na tej samej linii można też łatwo wygrać końcówkę w piki, na siedmiu tylko, ale za to bardzo solidnych atutach.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ 8764 ♥ Q1095 ♦ 8 ♣ A1097</p>	<p>♠ 103 ♥ J72 ♦ 10762 ♣ KQ62</p> 	<p>♠ AKQJ9 ♥ AK83 ♦ A4 ♣ 84</p>
	<p>♠ 52 ♥ 64 ♦ KQJ953 ♣ J53</p>	

Nasz System:

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

¹ acolowski forsing do dogranej, ręka E zawiera przecież tylko cztery przegrywające

² klasyczny negat

³ 5⁺♠ albo 4♠–5⁺♣/♦

⁴ *splinter*: czterokartowy fit pikowy, krótkość karowa, góra negatu

⁵ cue-bid

⁶ cue-bid, tu na pewno as

⁷ z logiki licytacji wynika, że jest to wskazanie kontroli trzeciej klasy w kierach; przecież W ujawnił już – w ramach zadeklarowanego uprzednio negatu – krótkość karową i honorowy cue-bid treflowy, nie może więc posiadać ponadto cue-bidu honorowego pierwszej albo drugiej klasy w kierach (chyba że ma ♣K oraz ♥K, ale to wydedukuje już ze swojej silnej karty partner)

Wspólny Język:

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

¹ sztuczny forsing do dogranej

⁵ *Blackwood*, ponieważ jednak partner musi mieć figurę/-y w treflach i "coś" w kierach można w zamian od razu zapowiedzieć szlemika

⁶ tu: jedna wartość

Jeśli wszakże W będzie miał ♥D x x x x, wielki szlem w piki okaże się wyśmienitą propozycją. Zazwyczaj trudno jest jednak rozpoznać wszystkie wartości – honorowe i układowe – ręki słabszej. Tak jest i w tym wypadku, E nie bardzo ma jak sprawdzić, czy partner posiada piątą ♥D, kontentuje się zatem szlemikiem. Zarówno 6♠, jak i 6♥ są w tym rozdaniu wykładane.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 12 (WE);

♠ – 12 (WE);

BA – 11 (WE).

² powtórny negat albo naturalne, ale nienadające się do zaliczowania z przeskokiem kiery – zapowiedź najbliższa prawdy o trudnej do opisanie ręce W

³ naturalne, 5⁺♠

⁴ *splinter* z fitem pikowym, ręka pozytywna, a więc nie powtórny negat, tylko naturalne kiery, nienadające się zgłoszenia z przeskokiem

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

♠ 975
 ♥ AQ54
 ♦ K2
 ♣ AKJ7

♠ QJ62
 ♥ J2
 ♦ AQ1064
 ♣ 95

♠ AK10
 ♥ 97
 ♦ 953
 ♣ Q10864

♠ 843
 ♥ K10863
 ♦ J87
 ♣ 32

N
 W E
 S

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

¹ transfer na kierowy

² kontra wistowa

³ góra otwarcia, czterokartowy fit kierowy

Kontrakt mierzony, rozgrywający odda tylko ♦A oraz trzy lewy pikowe. Teoretycznie rzecz biorąc, gracze WE mogliby opłaczalnie obronić te 3♥ *trzema pikami* (na siedmiu atutach!), z kontrą bez jednej, za 100; najprawdopodobniej jednak żaden z nich nawet nie zgłosi tego koloru. Gdyby licytacja rozwijała się nieco wolniej, np. N zgłosiłby tylko 2♥, E zapowiedziałby jeszcze 3♦, ale i tak zostałyby przelicytowane *trzema kierami*.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ Q7652 ♥ A8642 ♦ 106 ♣ 3</p>		<p>♠ 843 ♥ J10973 ♦ A3 ♣ A82</p>
<p>♠ A10 ♥ 5 ♦ KQ9874 ♣ KQ74</p>	<p>♠ KJ9 ♥ KQ ♦ J52 ♣ J10965</p>	

W	N	E	S
1 ♦	2 ♦ ¹	ktr.	2 ♠
pas ² (!)	pas	ktr. ³	pas
3 ♠ ⁴	pas	3 BA	pas
pas	pas		

¹ dwukolorówka na starszych

² W nie licytuje od razu 3♣/♦, tylko czeka na ewentualną kontrę partnera, by ją odnieść; wskaże w ten sposób ręką nadwyżkową

³ E kontruje – ma wprawdzie tylko trzy błotki pikowe, ale też solidną zacinkę w drugim kolorze e-N-a – kierach, po pierwszym wiście atutowym 2♠ zostaną więc na pewno obłożone

⁴ zgodnie ze swym planem W odnosi propozycyjną kontrę partnera, przez co wskazuje ręką nadwyżkową; mówi też, że posiada stopera w pikach, ale nie trzyma drugiego koloru przeciwnika – kierów

W ten prawdziwie naukowy sposób gracze WE dochodzą do optymalnych popartyjnych 3BA, na które wezmą dziesięć lew i zapiszą sobie 630. Tymczasem 2♠ (NS) zostałyby obłożone tylko bez jednej, z kontrą za 100. Kontra E na 2♦ powinna forsować tę stronę do wysokości 3♦ – tak aby mieli oni zarówno okazję do skontrolowania 2♥ czy 2♠ przeciwników (tak przez W, jak i przez E), jak i byli w stanie precyzyjnie zbilansować własne ręce (dzięki możliwości zastosowania przez gracza W forsującego pasa po 2♥/♠ e-S-a). Np. gdyby po 2♠ e-S-a W zalicytował 3♣ czy 3♦, wskazałby w ten sposób kartę beznadwyżkową albo wręcz podlimitową.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ 107 ♥ 542 ♦ J743 ♣ 6543</p>	<p>♠ 8532 ♥ 986 ♦ Q10 ♣ QJ108</p>	<p>♠ AJ64 ♥ AJ7 ♦ K986 ♣ 97</p>
--	---	---

<p>♠ KQ9 ♥ KQ103 ♦ A52 ♣ AK2</p>
--

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

¹ negat, 0–6 PC w składzie dowolnym

² w tym wypadku optuję za rebidem 2BA, nie tyle ze względu na obecność w ręce S dwóch wysokich błotek, ale dlatego, że jego honory są położone korzystnie – za otwierającym licytację

Rzeczywiście, wszystkie brakujące rozgrywającemu figury (poza ♦W) znajdują się u E i S jest tego w pełni świadom. Wystarczy więc, że zaimpasuje waleta kier (po dostaniu się do stołu treflem), a – bez pierwszego wistu karowego – z łatwością skompletuje dziesięć wziętek: cztery treflowe, trzy kierowe, pikową oraz dwie karowe (dodatkową lewą karową rozgrywający wyrobi sobie w końcówce, zagrywając do dziesiątki na stole). Tylko pierwszy wist karowy definitywnie ograniczy gracza S do dziewięciu wziętek – wprawdzie da mu on szybko drugą lewą w tym kolorze, ale też sprawi, że broniący zdołają odegrać dwie forty karowe (a ponadto E weźmie ♥A i ♠A).

Na WE wychodzą też minimaksowe 4♠, na siedmiu atutach. Ponieważ kara są w tym rozdaniu tzw. *kolorem zamrożonym* (tzn. ta strona, która zagra w nie jako pierwsza, straci lewą), broniący nie mogą ich utworzyć. W końcówce jedno karo z ręki N zostanie więc wyrzucone na kiera. I grający w piki odda tylko ♥A oraz dwie lewy atutowe.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

♠ 432
♥ 109
♦ J4
♣ A108753

♠ Q1096
♥ K6
♦ AK985
♣ QJ



♠ 85
♥ AJ5432
♦ Q63
♣ 92

♠ AKJ7
♥ Q87
♦ 1072
♣ K64

W	N	E	S
–	–	2♥ ¹	pas ²
pas	pas		

¹ słabe dwa

² ewentualna wywoławcza kontra S byłaby – szczególnie w tych założeniach – zapowiedzią bardziej niż wątpliwą

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

¹ multi

² kontra S byłaby wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego

³ do koloru partnera

⁴ kontra byłaby wywoławcza – do kierów, ręka S nie jest wszakże na taką akcję odpowiednia

2♥ (WE) zostaną bez problemów zrealizowane, rozgrywający odda tylko dwa piki, dwa trefle i lewą atutową. Na WE wychodzą też 3♦ (do oddania dwa piki i dwa trefle). Strona NS raczej nie weźmie udziału w licytacji, gdyby wszakże do tego doszło, musiałyby się ratować kontraktem 3♣. Jest tylko jedna droga do położenia tej gry: obrońcy muszą zdjąć dwa kara i dwa kiery, a następnie E powinien zagrać w ten ostatni kolor po raz trzeci, aby zepsuć przeciwnikom lewą na ♥D (na którą mógłby zostać wyrzucony z ręki N przegrywający pik). Tak czy owak, 3♣ strony NS nie muszą przecież zostać skontrolowane, a gdy gracz W przepchnie się w 3♥, to zapis powędruje na stronę przeciwną...

Minimaks teoretyczny: 2♥ (WE), 8 lew albo 3♦ (WE), 9 lew; **110 dla WE.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.


19

♠ 7532
♥ 109
♦ A9
♣ Q7643

♠ AQJ10
♥ AQJ7
♦ 84
♣ K85

♠ K6
♥ 62
♦ KQJ1076
♣ 1092

♠ 984
♥ K8543
♦ 532
♣ AJ



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

W turnieju na maksy trudno sobie wyobrazić inną licytację, a i w meczu potoczy się ona w ten prosty sposób na prawie wszystkich stołach. Tymczasem po naturalnym ataku błotką treflową 3BA (W) zostaną obłożone, N dostanie się bowiem do ręki ♦A i odbierze treflowe forty. Aby obłożyć 3BA (E), S musiałby natomiast wyjść ♣A i kontynuować ♣W (jak jednak ustawić kontrakt firmowy z ręki E?).

Na WE wychodzi zaś końcówka w kara, do oddania są bowiem wówczas tylko dwa asy w kolorach młodszych. Nie sądzę wszakże, aby w marcowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* znalazło się w tym kontrakcie więcej niż kilka par...

Minimaks teoretyczny: 5 ♦ (WE), 11 lew; **600 dla WE.**

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ K95 ♥ 106 ♦ K109432 ♣ Q4</p>	<p>♠ A1073 ♥ 974 ♦ 7 ♣ AJ1073</p>	<p>♠ QJ2 ♥ QJ832 ♦ AQ6 ♣ 86</p>
---	---	---

<p>♠ 864 ♥ AK5 ♦ J85 ♣ K952</p>

albo:

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

albo:

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

W	N	E	S
pas	pas	1 ♥	pas
1 BA ¹	pas	pas	pas

¹ w *Naszym Systemie* półforsujące, także po pasie partnera, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

albo:

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

¹ po uprzednim pasie odpowiedź jak najbardziej dopuszczalna

¹ po uprzednim pasie odpowiedź jak najbardziej dopuszczalna

² kontra na pozostałe kolory

¹ po uprzednim pasie odpowiedź jak najbardziej dopuszczalna

² kontra na pozostałe kolory

W rozdaniu tym może się spełnić każdy z powyższych scenariuszy, rozrzut zapisów będzie więc niemały. 1BA (W) zostanie obłożone bez dwóch, obrońcy zdejmą bowiem pięć trefli, dwa kiery oraz pika, kontrakt 2♦ tej strony powinien natomiast zostać łatwo zrealizowany. Gracze NS wezmą zaś aż dziewięć lew w trefle (pod warunkiem złapania damy atu), kontrakt ten może jednak i powinien zostać obroniony przez przeciwników *trzema karami*, o ile nie padnie kontra, będzie to ich kosztować jedynie 100. Z powyższego wynika, że gracze WE mogą zapisać sobie +90 (za wygrane 2♦), a NS: +100 (za 3♦ przeciwników, bez jednej), +110 (za 3♣, swoje) bądź nawet +200 (za 1BA przeciwników, bez dwóch bądź ich 3kk – tylko bez jednej, ale za to z kontrą). Ponadto na linii NS można zrealizować kontrakt 3♠, na siedmiu atutach (+140).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ AKQ6 ♥ K1064 ♦ 862 ♣ K6</p> <p>♠ J4 ♥ QJ85 ♦ AQ3 ♣ QJ94</p>		<p>♠ 10 ♥ 973 ♦ J10954 ♣ A732</p> <p>♠ 987532 ♥ A2 ♦ K7 ♣ 1085</p>
--	--	--

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

¹ transfer na piki

albo:

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

¹ transfer na piki

² kolory młodsze

albo:

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

¹ transfer na piki

² inwit

Gracz **W** powinien podjąć na pozycji re-open walkę, i tak jego strona wcześniej czy później zostanie jednak przelicytowana przez któregoś z przeciwników *trzema pikami*. Wprawdzie **WE** mogliby wziąć osiem lew w trefle i piki, a nawet w kiery, ich oponenci zdobędą jednak absolutnie bezproblemowo dziewięć lew w piki. Można wręcz powiedzieć – tylko dziewięć, jako że oba ich króle w kolorach młodszych są położone pod asami. Gdyby choć jeden z nich leżał korzystnie – końcówka w piki byłaby na linii **NS** wykładana. Myślę zresztą, że niejedna para na tej linii grająca do superprawidłowego kontraktu 4♠ dojdzie; po przyjęciu transferu przez **N** jego partner zgłosi inwitowe 3♠, a **N** dołoży końcówkę. I zazna, niestety, gorczy niesprawiedliwej porażki bez jednej.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 5 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ AQ2 ♥ J1087 ♦ KJ2 ♣ Q54</p>	<p>♠ 10 ♥ A96542 ♦ A93 ♣ 732</p> 	<p>♠ KJ7 ♥ KQ3 ♦ Q10 ♣ AK986</p>
<p>♠ 986543 ♥ – ♦ 87654 ♣ J10</p>		

Nasz System:

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

¹ inwit

² E ma minimum rebidu

Wspólny Język:

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

¹ odwrotka

² 10⁺ PC, tylko cztery kiery

³ naturalne, pięć trefli

⁴ kolejna nadwyżka, inwit

⁵ E ma minimum silnego trefla

Po dokładnym zbilansowaniu swoich rąk **WE** powinni zatrzymać się w 4BA – kontrakcie zupełnie jeszcze bezpiecznym. Także rozgrywka nie dostarczy większych emocji – **N** dostanie tylko dwa asy, a **E** z łatwością weźmie oczywiste jedenaście lew. Zapis 660 dla **WE** powinien zatem absolutnie dominować w protokole, a jednocześnie zapewnić obu stronom notę zbliżoną do średniej.

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

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

♣ – 10 (**E!**);

♦ – 6 (**WE**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

♠ K1074	♠ 8532	♠ A6
♥ QJ102	♥ K9	♥ A87643
♦ KQ75	♦ A96	♦ 82
♣ 2	♣ AK43	♣ Q107

	♠ QJ9	
	♥ 5	
	♦ J1043	
	♣ J9865	

	N	
W		E
	S	

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

¹ N nie może zgłosić *kontry wywoławczej* ze względu na posiadania tylko dwóch pików

² *kontra wywoławcza* – na piki i trefle

³ dziesięć ładnych miltonów i świadomość posiadania wraz z partnerem dziesięciu atutów czynią zgłoszenie końcówki krokiem oczywistym

⁴ ze względu na popartyjne założenia S nie podejmuje obrony *pięcioma treflami*

I znów rozkład niezbyt interesujący. Każda para WE powinna dojść w nim do końcówki w kiery i zrealizować ją z nadróbką. Rozgrywający ma do oddania tylko trefla i karo, wystarczy zatem, że zaimpasuje króla atu, a z łatwością skompletuje jedenaście wziętek. Nawet naturalny wist ♠D niczego nie zmieni, E dostanie w ten sposób tylko jedną dodatkową lewę w tym kolorze, nadal będzie więc musiał oddać karo i trefla.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

♠ AQJ1054
 ♥ AJ5
 ♦ 7
 ♣ A98

♠ 62
 ♥ K
 ♦ AK64
 ♣ KJ7542

♠ K9
 ♥ 10987643
 ♦ Q9
 ♣ Q6

♠ 873
 ♥ Q2
 ♦ J108532
 ♣ 103

W N
 E S

albo:

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

⁴ zbyt agresywna licytacja strony WE może jednak wpędzić ich przeciwników w końcówkę, którą N zapowie *na wszelki wypadek*: aby albo ją wygrać, albo – w założeniach przedpartyjnych – opłacałnie obronić kontrakt 4♣ (WE)

Wspólny Język:

W	N	E	S
2 ♣	ktr.	2 ♥	pas
3 ♣	3 ♠ ¹	pas	pas
pas			

Dzięki bardzo korzystnym dla strony NS rozkładom jej 4♠ będą mogły zostać zrealizowane, wystarczy, że rozgrywający nie wstawi/nie zagra ze stołu ♥D, tylko kierową blotkę. Potem wystarczy dwa razy zaatutować – z góry, aby W nie przebił drugiej rundy kierów, a do oddania będą tylko trzy lewy: treflowa, karowa i pikowa. Z tego punktu widzenia stronie WE będzie się opłacało – po 4♠ przeciwników – zgłosić obronne 5♣. Rozgrywający odda wówczas pika, kiera, trefla i karo (bądź przebitkę w tym ostatnim kolorze), wpadnie więc bez dwóch, z kontrą za 300.

Minimaks teoretyczny: 5 ♣ (WE) z kontrą, 9 lew; **300 dla NS.**

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

- ♣ – 9 (WE);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 8 (WE);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 5 (NS).

Nasz System:

W	N	E	S
1 ♣	ktr. ¹	1 ♥	pas
2 ♣	2 ♠ ²	3 ♣	3 ♠ ³
pas	pas	pas	

¹ ręka o zbyt dużym potencjale rozgrywającym, aby wejść z nią skromnym 1♠

² wskazanie *kontry objaśniającej* na pikach

³ gdyby S chciał zainwitować końcówkę, zgłosiłby kolor przeciwnika 3♥

¹ ręka o zbyt dużym potencjale rozgrywającym, aby wejść z nią skromnym 1♠

² wskazanie *kontry objaśniającej* na pikach

³ gdyby S chciał zainwitować końcówkę, zgłosiłby kolor przeciwnika 3♥

¹ *kontra objaśniająca* na pikach

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.


25

♠ AK85
 ♥ J543
 ♦ J75
 ♣ Q2

♠ Q762
 ♥ KQ976
 ♦ –
 ♣ AJ76

♠ 103
 ♥ A108
 ♦ K10942
 ♣ 1093

♠ J94
 ♥ 2
 ♦ AQ863
 ♣ K854



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

¹ na trzeciej ręce otwarcie w pełni usprawiedliwione

Po w pełni usprawiedliwionym trzeciorecznym otwarciu 1♦ gracze NS powinni przelicytować 2♥ swoich przeciwników *trzema karami*. Wprawdzie po starannej obronie 2♥ (WE) zostałyby obłożone, trudno jednak byłoby je skontrolować. Natomiast 3♦ (NS) – mimo podziału atutów 5–0 – można wygrać. Rozgrywający jest bowiem w stanie wziąć aż pięć lew atutowych w ręce – drogą przebitkę kierowych i ewentualnej wpustki atutowej, a ponadto dwa piki, trefla oraz treflową przebitkę na stole. Dwie lewy pikowe oraz przebitka trzeciego trefla muszą jednak poprzedzić czwartą rundę kierów, aby prawy obrońca nie dokonał groźnej dla rozgrywającego obrzutki.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ AJ1074 ♥ A3 ♦ Q107 ♣ 832</p>	<p>♠ K9 ♥ K102 ♦ A853 ♣ KJ96</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 6 ♥ QJ9765 ♦ J942 ♣ A4</p>
	<p>♠ Q8532 ♥ 84 ♦ K6 ♣ Q1075</p>	

W	N	E	S
–	–	2♥ ¹	pas
pas	pas ²		

¹ słabe dwa

² tylko dubel pik, więc kontra wywoławcza jest z tą ręką bardzo niebezpieczna

albo:

W	N	E	S
–	–	2♥ ¹	pas
pas	ktr. ²	pas	2♠
pas	pas	pas	

¹ słabe dwa

² grozi bowiem kontraktem pikowym na sześciu atutach, w tym wypadku okaże się jednak szczęśliwa

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

¹ multi

² do koloru partnera

³ na pozycji bezpośredniej jest jeszcze więcej przeciwskazań do kontry

⁴ kiery

⁵ tylko gracze superagresywni ożywią po partii dwoma pikami

2♥ (WE) zostaną łatwo zrealizowane, na ogół z nadróbką, broniącym będzie bowiem bardzo trudno zmontować szybką przebitkę karową. Teoretycznie rzecz biorąc, należy się im jednak pięć wziętek: ♦K, ♦A, karowa przebitka, kier oraz trefl.

Być może wbrew pierwszemu wrażeniu także strona NS jest jednak w stanie zdobyć osiem lew, grając w piki. Rozgrywający weźmie drugą lewę ♥K, przejdzie do ręki ♦K, zagra pika do króla w dziadku, po czym na przykład wyjdzie w trefle, a w toku dalszej gry ściągnie dwie lewy treflowe, ♦A i przebije w ręce karo. A potem będzie musiał dostać ósmą lewę na ♠D w ręce.

Na NS wychodzi również dziewięciolewową częściówką treflowa (do oddania pik, pikowa przebitka, as atu oraz kier).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ AQ854 ♥ A ♦ K76 ♣ AK42</p>	<p>♠ KJ9 ♥ 106 ♦ AQ982 ♣ 1087</p>	<p>♠ 762 ♥ K87542 ♦ 104 ♣ J9</p>
---	---	--

<p>♠ 103 ♥ QJ93 ♦ J53 ♣ Q653</p>
--

Nasz System:

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

¹ półforsujące

² 5+♠-4+♣, forsing do dogranej

Wspólny Język:

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

Końcówka pikowa na linii WE będzie osiągnana dosyć często, nie zawsze wszakże zostanie zrealizowana. Na ogół bowiem rozgrywający ten kontrakt – po ataku kierowym – będą przebijać w dziadku trzecią rundę trefli, zrzucąc na ♥K czwartego trefla z ręki, po czym zagrywać do ♦K – na szansę, że honor ten jest położony korzystnie.

Gdyby tak rzeczywiście było, rozgrywający oddaliby tylko karo i dwa piki, więc gra zostałaby zrealizowana.

Niestety, w autentycznym rozdaniu nie tylko piki leżą za pikami, ale i kara za karami, do sukcesu prowadzi więc jedynie specyficzna rozgrywka, wymagająca od gracza W poruszania się mniej lub bardziej w *widne karty*. Otóż po zabiciu pierwszego wistu kierowego (optymalny dla obrony) asem w ręce rozgrywający powinien ściągnąć ♣A K, przebić na stole trefla, wyrzucić na ♥K karo, wrócić do ręki ♠A (bądź przebić tam kiera, którego N wprawdzie nadbije, ale w tym samym momencie znajdzie się na wpustce), przebić w dziadku czwartą rundę trefli, po czym przebić w ręce kiera. Nawet jeśli obrońca N lewy tej nie nadbije, W będzie kontynuował pikami (gdyby N w pierwszej rundzie pików pozbył się waleta, teraz należałoby wyjść damą!), wpuszczając obrońcę z lewej. I ten – po zainkasowaniu zawsze mu należnych dwóch lew atutowych – będzie musiał wyjść w karo, wyrabiając rozgrywającemu dziesiątą wziętkę na króla.

Oczywiście po drugim z możliwych wistów – treflowym, zadanie rozgrywającego końcówkę pikową będzie znacznie łatwiejsze. Na ♣8 (*wist odwrotny*) W wstawi ze stołu ♣9, dostanie więc dodatkową wziętkę w tym kolorze i pozbędzie się na nią z dziadka kara. A potem przebije na stole czwartą rundę trefli (gdyby N dodał w niej trefla do koloru, należałoby wyrzucić z dziadka drugie karo, a potem przebić tam dwie karty tego koloru, trzeciej zaś pozbyć się na ♥K), odda przeciwnikom karo, zaś w toku dalszej gry przebije na stole karo, a ostatnią kartę tego koloru z ręki zrzuci na ♥K. Odda więc tylko karo oraz dwa piki.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ 5 ♥ K109542 ♦ Q643 ♣ 87</p>		<p>♠ AKQ97 ♥ QJ63 ♦ A2 ♣ 93</p>
<p>♠ J832 ♥ A87 ♦ J5 ♣ QJ104</p>	<p>♠ 1064 ♥ – ♦ K10987 ♣ AK652</p>	

W	N	E	S
pas	pas ¹	1 ♠	2 BA ²
3 ♠ ³	4 ♦ ⁴	4 ♠ ⁵	pas
pas	pas		

¹ w założeniach niekorzystnych ręka ta jest nieco za słaba na otwarcie 2♥ bądź 2♦ *multi*

² dwukolorówka na młodszych

³ honory w kolorach młodszych w ręce W są najprawdopodobniej nic nie warte, w zupełności wystarczy więc miękkie podniesienie do 3♠ (zamiast na przykład licytacji w kolor przeciwnika 3♦, zapewniającej co najmniej rzetelny bilans na 3♠)

⁴ wskazanie czterokartowego fitu i układowej ręki to obowiązek gracza N; to jego partner może być przecież silniejszy/bardziej układowy i na NS będzie wówczas wychodziła końcówka w kara

⁵ z istotnymi nadwyżkami i potencjalnym wyłączeniem w karach graczowi E trudno byłoby powstrzymać się przed zgłoszeniem końcówki

Niestety, przyjdzie oddać dwa trefle, karo i lewę na ♥K (chyba że S zagra trzy razy w trefle – E nadbije wówczas przebitkę e-N-a, ściągnie trzy razy atu, kończąc waletem na stole, na ♣D rzuci z ręki karo, zagra kiera do damy, wróci do dziadka ♥A i powtórzy stamtąd kierem – do waleta w ręce). Niestety, skontrowanie przeciwnikom 4♦, które zakończyłyby się ich wpadką bez jednej i superzapisem 200 dla WE, nie było w racjonalny sposób możliwe.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

♠ AQ74
♥ 1085
♦ AQ4
♣ AQ6

♠ J2
♥ Q62
♦ K872
♣ K1032



♠ K65
♥ AJ943
♦ 5
♣ J854

♠ 10983
♥ K7
♦ J10963
♣ 97

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

¹ kontra wywoławcza, w zasadzie wielkie bez atu; z kartą treflowo-pikową N zgłosiłby 2♠

² karta warta zaliczowania pików z przeskokiem (układ 5–4 i cztery miltony, w tym raczej dobrze położony ♥K)

³ minimum, równy układ i niepewne układy impasowe, stąd pas na ostatnią zapowiedź partnera

Niejedna para NS w końcówce pikowej na pewno się jednak znajdzie. A że układy są dla tej strony bardzo korzystne: ♥K leży za asem, a oba młodsze króle przeciwników pod impasem, atuty dzielą się zaś 3–2 z rozłożonymi honorami, nie powinno być problemów ze zdobyciem dziesięciu wziętek. Rozgrywający zaimpasuje podwójnie piki i przebiję w dziadku kiera oraz karo. Impas karowy będzie jednak musiał zostać wykonany przed ściągnięciem trzeci raz atu, S odda więc trzecią lewą na przebitkę (karową). W protokole powinny zatem dominować zapisy 620 dla NS i 170 dla NS, z przewagą tych ostatnich.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.


30

♠ AK108
 ♥ –
 ♦ K9852
 ♣ KQ97

♠ Q76
 ♥ J753
 ♦ Q76
 ♣ 542

♠ J93
 ♥ AQ92
 ♦ 1043
 ♣ A106

♠ 542
 ♥ K10864
 ♦ AJ
 ♣ J83



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

¹ ręka za słaba na pierwszorzeczne otwarcie licytacji

Gracz N w naturalny sposób opisze swoją rękę, po czym jego partner powinien wybrać grę w piki. Znów rozkłady są dla strony NS przychylne, dzięki czemu może ona wziąć w piki aż lew dziesięć, a w trefle – jedenaście, ani bilans honorowy, ani stopień sfitowania rąk nie upoważniają jednak specjalnie do zapowiedzenia końcówki. Będą zatem grane przede wszystkim kontrakty częściowe: w piki (10 lew, 170 dla NS), trefle (11 lew, 150 dla NS), kara (10 lew, 130 dla NS) bądź w bez atu (8 lew, 120 dla NS). O przychylności rozkładu dla strony NS najlepiej świadczy fakt, że może ona wziąć też 9 lew, grając w kiery, na pięciu zaledwie atutach. Pod warunkiem wszakże, że ten "superkontrakt" zostanie ustawiony z lepszej ręki N. 3♥ z "naturalnej" ręki S położy bowiem definitywnie (tylko i wyłącznie) pierwszy wist blotką pikową!

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ J53 ♥ J82 ♦ 9873 ♣ 854</p>	<p>♠ A8 ♥ Q9763 ♦ AQ ♣ J1092</p>	<p>♠ KQ964 ♥ A4 ♦ J42 ♣ AQ3</p>
---	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 1072 ♥ K105 ♦ K1065 ♣ K76</p>
--

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

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 ♥	1 ♠	2 ♥
pas	pas	ktr.	rktr.
2 ♠	3 ♥	pas	pas
pas			

Tym razem w protokole będą występować w dużej przewadze częściówki kierowe strony NS. Kolejny raz karty leżą jednak jak zaczarowane i jeżeli tylko rozgrywający trafnie i prawidłowo z matematycznego punktu widzenia rozwiąże kolor atutowy (tzn. zagra blotkę do króla na stole, a następnie wyjdzie stamtąd ♥10 i puści ją wkoło), zdobędzie aż dziesięć wziętek. Poza asem atu i pikiem do bezwarunkowego oddania jest bowiem jeszcze tylko lewa na ♣A. Gracze odważni, lub – jak kto woli – brawurowi, którzy znajdą się w końcówce kierowej, nie powinni mieć zatem większych problemów z jej realizacją.

Natomiast strona przeciwna ma do wzięcia tylko sześć lew w piki. Graczom NS trudno jednak będzie skontrolować już ich 2♠, mimo że kontrakt ten zostałby łatwo położony bez dwóch, z kontraktem za 300.

Minimaks teoretyczny: 4 ♥ (NS), 10 lew; **620 dla NS.**

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ A98 ♥ A72 ♦ Q32 ♣ 8742</p>	<p>♠ K3 ♥ K653 ♦ K1097 ♣ J53</p> 	<p>♠ J65 ♥ 10 ♦ J8654 ♣ KQ96</p>
	<p>♠ Q10742 ♥ QJ984 ♦ A ♣ A10</p>	

W	N	E	S
pas	pas	pas	1 ♠
pas	1 BA ¹	pas	2 ♥
pas	4 ♥ ²	pas	pas
pas			

¹ w *Naszym Systemie* półforsujące, także po pasie partnera, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

² dziesięć dobrych miltonów i znakomite uzupełnienia w obu kolorach partnera pozwalają na bezpośrednie zgłoszenie dogranej; nawet jednak gdyby N podniósł tylko do 3♥, końcówkę dołoży jego partner

Do oddania jest tylko ♥A, ♠A oraz lewa treflowa, ta ostatnia wszakże jedynie wówczas, gdy obrońcy zaatakują w ten kolor od razu na pierwszym wiście. Po każdym innym ataku rozgrywający odblokuje ♦A, wejdzie na stół ♠K albo ♥K i na ♦K pozbędzie się z ręki przegrywającej ♣10. A zapis 650 zapewni stronie NS bardzo porządną notę turniejową.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 3

PROKOM
SOFTWARE SA

13 marca 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ –</p> <p>♥ QJ1042</p> <p>♦ KQ85</p> <p>♣ Q1097</p>	<p>♠ Q10852</p> <p>♥ K5</p> <p>♦ 1032</p> <p>♣ A32</p>	<p>♠ KJ976</p> <p>♥ A7</p> <p>♦ A96</p> <p>♣ 865</p>
---	--	--

<p>♠ A43</p> <p>♥ 9863</p> <p>♦ J74</p> <p>♣ KJ4</p>
--

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

¹ w NS – półforsujące, we WJ – nieforsujące

² gołe 12 PC w składzie zrównoważonym, więc także w NS – pas

Kolejny przyjazny dla uczestników marcowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* rozkład. Wprawdzie na **WE** znajdują się tylko 22 PC, nie posiada ona też żadnego koloru uzgodnionego, mimo to nie powinna mieć większych problemów ze zrealizowaniem dwóch końcówek: w kiery i w bez atu. W pierwszym wypadku jest do oddania tylko lewa atutowa oraz dwa trefle, w drugim – te same wziętki plus ♠A jeszcze. Co równie ważne – gracz **W** nie musi stosować żadnych specjalnych manewrów rozgrywkowych, wystarczy, że dwukrotnie zaimpasuje waleta trefl oraz starannie zaplanuje komunikację.

Oczywiście licytowanych końcówek nie będzie dużo, przeważać będą częściówki, i to raczej w bez atu.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 9 (WE).