

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

♠ Q1092		♠ AJ7
♥ 6		♥ AKJ8752
♦ A109853		♦ J7
♣ 43		♣ Q

	N	
W		E
	S	

♠ 543	♠ AJ7
♥ Q943	♥ AKJ8752
♦ Q6	♦ J7
♣ 10975	♣ Q

♠ K86	♠ K86
♥ 10	♥ 10
♦ K42	♦ K42
♣ AKJ862	♣ AKJ862

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

albo:

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

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> nadwyżka, *kontra wywoławcza*

<sup>3</sup> często na swą licytację partner będzie miał cztery piki

albo:

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

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> nadwyżka, *kontra wywoławcza*

<sup>3</sup> co do czterech pików w ręce partnera nie ma wszakże pewności; tymczasem jego

wywoławcza kontra mówi o możliwości gry w pozostałe dwa kolory: piki i kara, stąd krokiem nieco bezpieczniejszym jest zgłoszenie przez e-N-a nie 4♠, tylko 5♦ (na zasadzie, że lepiej będzie się grało w dziewięcioatutowe kara niż w – być może tylko siedmioatutowe – piki).



Na początek inauguracyjnego turnieju par *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* interesujące, mocno układowe rozdanie. Wiele zależy od tego, jak bardzo zdynamizuje je gracz W. Jeżeli zadowolony się on podniesieniem partnera do 2cc, to – najprawdopodobniej – po *kontrze negatywnej* e-N-a, świadczącej o możliwości gry w piki i kara, E zapowie 4♥, a S skontruje je (jako że – mimo układowej ręki – nie posiada ani czterech pików, ani czterech kar). I N, który kontrą na 2♥ odsprzedał już charakter swojej karty, na tę kontrę raczej spasuje. Rozgrywający kontrakt 4♥ odda trefla, dwa kara i dwie lewy pikowe, wpadnie więc bez dwóch, z kontrą za 300.

Natomiast w wypadku, gdy W w pierwszym okrażeniu skoczy na blokujące, "nowoczesne" 3♥, N spasuje, a E podniesie do 4♥, S – z nadwyżkową, układową ręką – zgłosi kontrę, która w tej sekwencji będzie miała charakter czysto wywoławczy. I jego partner zalicytuje wówczas jeden ze swoich longerów – piki albo kara.

Oba te kontrakty strony NS powinny zostać łatwo zrealizowane: 5♦ jest zupełnie bezproblemowe (atuty dzielą się 2–2, nie trzeba nawet łapać ♠W, wyrobi się bowiem przebitką trefle), natomiast zmagając się z końcówką pikową, rozgrywający będzie musiał postawić na podział atutów 3–3 i również odniesie sukces (odda kiera oraz dwa piki). Co więcej, jeżeli przeciwko grze w piki E nie wyjdzie singlową ♣D albo nie zagra dwa razy w kiery, rozgrywający będzie w stanie zdobyć nawet jedenaście wziętek, byle tylko trafnie rozwiązał kolor atutowy (tzn. zaimpasował w dobrą stronę ♠W; o ile – oczywiście – znajdzie w sobie dosyć odwagi, by zagrać na nadróbkę). Natomiast kiedy E zaatakuje ♣D, to później dostanie się do ręki ♠A, dopuści partnera ♥D i

przebiję trefla. A po zagranu przez obrońców dwa razy w kiery – rozgrywający, w pogoni za ewentualnymi jedenastoma lewami, musiałyby przebić w ręce **N**, po czym zagrać stamtąd ♠10 wkoło i kontynuować pikami. Aby ograniczyć przeciwnika do dziesięciu wziętek, **E** powinien wówczas dwukrotnie przepuścić piki (!). Rozgrywający nie mógłby wówczas zagrać po raz trzeci w atu (oddałby bowiem następnie wszystkie kiery), w zamian pociągnąłby więc swoje dobre kara i trefle. I wcześniej czy później oddałby dwie wziętki pikowe; na blotkę **W** i asa w ręce **E**.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 5 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ AQJ754 ♥ J432 ♦ Q ♣ 102</p>	<p>♠ 9 ♥ KQ987 ♦ KJ94 ♣ 875</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N W                  E S</p> </div>	<p>♠ K1062 ♥ - ♦ 87532 ♣ A964</p>
	<p>♠ 83 ♥ A1065 ♦ A106 ♣ KQJ3</p>	

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♣
2 ♠	ktr. <sup>1</sup>	4 ♠	pas
pas	ktr. <sup>2</sup>	pas	pas/5 ♥
pas	(pas)	(pas)	

<sup>1</sup> kontra negatywna, przyrzeka kiery

<sup>2</sup> nadwyżka

Kolejne układowe, potencjalnie bardzo dynamiczne rozdanie. Sądzę, że każda para **WE** wcześniej czy później znajdzie się w nim w końcówce pikowej. I wiele z nich będzie grało ten kontrakt, oczywiście z kontrą. Jeżeli jednak **S** uzmysłowi sobie, że za kontrami partnera (pierwszą wywoławczą, drugą nadwyżkową) krył się również singiel pikowy (to wynika z licytacji przeciwników), dostrzeże możliwość wygrania kontraktu 5♥ i zalicytuje go w ataku (!). I w najgorszym wypadku te 5♥ okaże się być opłacalną obroną wykładanych 4♠ przeciwników. Do kontraktu 5♥ (**NS**) dojdzie jeszcze łatwiej, jeżeli gracz **N** zdoła/zdecyduje się pokazać w pierwszym okrażeniu kiery (na przykład po spokojnym wejściu 1♠ **W**).

Zarówno 4♥, jak i 4♠ to kontrakty, których nie sposób obłożyć. Jeżeli nawet przeciwko 4♠ (**W**) padłby najgroźniejszy wist atutowy – rozgrywający wybroniłby się, zagrywając w drugiej lewie ♦**D**. A potem bijąc kontynuację atutową w dziadku i przebijając w ręce trzy kara, a na stole dwa piki, co wyrobiłoby mu w pierwszym z tych kolorów fortę. Na dziesięć wziętek rozgrywającego złożyłoby się zatem osiem pików (sześć w ręce i dwie kierowe przebitki w dziadku), forta karowa oraz ♣**A**.

Aby pozbawić rozgrywającego kontrakt pikowy lew jedenastu, obrońcy musieliby zaatakować w atu albo w trefla [w trefla tylko **N**, 5♠ (**E**) po ataku treflowym jest bowiem wykładane: **E** pobije ♣**K** asem i odwróci w ten kolor, a potem wyjdzie z ręki ♣**9** i wyrobi sobie dodatkową wziętkę na ♣**6**, którą wykorzysta po jednokrotnym zaatutowaniu; weźmie więc dziewięć lew pikowych (sześć w ręce **W**, trzy kierowe przebitki u **E**), ♣**A** i ♣**6**]. Atak atutowy, a potem jego kontynuacja ograniczyłyby rozgrywającego do ośmiu lew pikowych (ponadto wzięłyby on ♣**A** i fortę karową), wist treflowy natomiast wytraciłby dojście do dziadka ♣**A**, co uniemożliwiłoby potem graczowi **W** wykorzystanie forty karowej (po oddaniu im lewy karowej obrońcy musieliby jednak połączyć atuty, przedtem ściągając ewentualnie honor treflowy).

Do interesującego pojedynku pomiędzy rozgrywającym a obrońcami doszłoby również na polu kontraktu 5♥ (NS). Otóż, aby obłóżyć tę grę, broniący musieliby koniecznie zagrać dwa razy w piki, skracając rękę N. Rozgrywający nie mógłby wówczas do końca wyatutować (miałby bowiem tylko dziewięć lew: pięć kierowych i cztery karowe), zagrałby więc w trefle, aby w kolorze tym wyrobić sobie dwie brakujące wziętki. E przepuściłby jednak pierwszą rundę trefli, a w drugiej wskoczyłby asem i podałby swojemu partnerowi treflową przebitkę.

**Minimaks teoretyczny:** 5♥ (NS) z kontra, 10 lew; **200 dla WE.**

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

♣ – 8 (N!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (WE);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ J43 ♥ 8652 ♦ J1065 ♣ J5</p>	<p>♠ A62 ♥ 73 ♦ K873 ♣ AK98</p>	<p>♠ Q10975 ♥ QJ4 ♦ A92 ♣ Q2</p>
--	---	--

<p>♠ K8 ♥ AK109 ♦ Q4 ♣ 107643</p>
---

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

<sup>1</sup> trójznaczne, w tym wypadku N przygotowuje wariant: 13–15 PC w składzie zrównoważonym, bez starszej czwórki, brak zatrzymania (ściślej mówiąc, pusty dubleton) w jednym z kolorów starszych, tu: w kierach (po rebidzie partnera 1♥ odpowiadający skoczy na 3BA, zaś po rebidzie 1♠ opisze swą kartę odzywką 3♥ – kolor pustego dubletona z przeskokiem)

<sup>2</sup> sytuacja zmieniła się: bardziej groźne od kierów okazały się piki; 2♠ (N) to kolor przeciwnika, w pierwszym czytaniu wywiad bezatutowy

3BA powinny okazać się w tym rozdaniu kontraktem standardowym, granym na prawie wszystkich stołach. Rozgrywający zabije pierwszy wist pikowy, ściągnie ♣A K, z satysfakcją notując podział tego koloru 2–2, ewentualnie zagra blotkę karo do damy (aby bezpiecznie i pewnie wyrobić sobie dziesiątą wziętkę), a następnie nie pozostanie mu nic innego jak zaimpasować kiery (w najgorszym wypadku będzie to groziło oddaniem kiera oraz trzech kar; istnieje jednak ogromna szansa na dalsze nadržbki, szczególnie w świetle faktu wejścia gracza E do licytacji). Ponieważ E posiada ♥D W x, S weźmie aż cztery lewy w tym kolorze, a w sumie skompletuje dwanaście wziętek. Zrobi zatem nielicytowanego szlemika.

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 9 (NS)

BA – 12 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ A98 ♥ 8 ♦ KJ4 ♣ KJ10652</p>	<p>♠ J62 ♥ 743 ♦ AQ10863 ♣ 7</p>	<p>♠ K10 ♥ QJ652 ♦ 952 ♣ A83</p>	<p>♠ Q7543 ♥ AK109 ♦ 7 ♣ Q94</p>
--	--	--	--

Nasz System:

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

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> pytanie

<sup>2</sup> 6 ♣, ręka z singletonem

3 ♣ (W) będą kontraktem popularnym, znajdzie się w nim wiele duetów WE. Przeciwno tej grze N wyjdzie najprawdopodobniej w kiera, a S weźmie lewę ♥K i odwróci w singla karo. Jeżeli N szybko zagra trzy razy w kara, S przebijie ostatnią z tych lew i rozgrywający łatwo już zrealizuje swój kontrakt (weźmie sześć trefli w ręce, dwa piki i pikową przebitkę w dziadku). Oczywiście, N po wzięciu pierwszej lewy karowej powinien zostawić ten kolor w spokoju, przecież ma w nim naturalne lewy, a partner może posiadać pewną bądź hipotetyczną wziętkę atutową. Wówczas, aby zrealizować grę, W będzie musiał zaimpasować prawemu obrońcy damę atu, inaczej odda pięć lew: kierową, trzy karowe i treflową właśnie,

Niektóre pary WE znajdują się w kontrakcie 3BA z ręki E. Mimo że obrońcy są w stanie grę tę obłożyć, to po ataku kierowym albo błotką pik rozgrywający dostanie szansę: wyrobi sobie bowiem dodatkową lewę w kolorze wistu i do zrealizowania gry wystarczy mu już tylko trafne rozwiązanie trefli. Nie będzie to jednak zadanie łatwe, gdyż standardowe rozegranie takiego koloru to pociągnięcie asa i króla z góry.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ 6 ♥ KQ765 ♦ 52 ♣ KJ862</p>	<p>♠ K7542 ♥ A2 ♦ J864 ♣ A5</p>	<p style="color: orange;">N</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	W	N	E		S		<p>♠ AQJ103 ♥ J83 ♦ AQ9 ♣ 43</p>
W	N	E							
	S								
	<p>♠ 98 ♥ 1094 ♦ K1073 ♣ Q1097</p>								

Nasz System:

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

<sup>1</sup> półforsujące

<sup>2</sup> W powinien zgłosić na pozycji wygasającej kontrę, a nie 2♥, może przecież grać w oba pozostałe kolory, a z przebiegu licytacji wynika, że E ma *trapping-pasa* na pikach

<sup>3</sup> z tak potężną zacinką w pikach E może sobie pozwolić na odpasowania partnerowej kontry, mimo że w karach ma tylko trzy karty (ale jakie!)

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> obowiązkowe wznowienie kontry, wszystko bowiem wskazuje na to, że partner ma *trapping-pasa*

To tylko dwie przykładowe sekwencje, możliwych jest też wiele innych, po otwarciu przez e-N-a licytacji odzywką 1♠ jego strona powinna już jednak zostać złapana na kontrę. I będzie to tzw. *pocałunek śmierci*, zarówno 1♠ (N), jak i 2♦ (N) powinny bowiem zostać obłożone bez jednej, z kontrą za magiczne 200.

Blask tego zapisu zblednie nieco tylko wówczas, gdy niektóre pary WE dojdą do końcówki w kiery i zrealizują ją. Dokładna analiza wykazuje jednak, że górnym pułapem możliwości strony WE przy grze w kiery jest dziewięć lew. Oczywiście, przy założeniu perfekcyjnej obrony. 4♥ z naturalnej ręki E na pewno położy jedynie pierwszy wist karowy poprzedzony ewentualnie ściągnięciem ♥A. NS będą wówczas musieli dostać wziętkę na ♦K, a gdy następnie połączą dwa razy atuty, rozgrywający nie zdoła przebić na stole dwóch trefli, będzie więc musiał oprócz asa oddać jeszcze jedną wziętkę w tym kolorze.

Natomiast 4♥ (E) zostaną położone jedynie pierwszym wistem w atu – N zabije go bowiem asem i odwróci w karo.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ KJ6 ♥ J4 ♦ 109 ♣ J87653</p>	<p>♠ 532 ♥ K865 ♦ A4 ♣ AQ109</p>	<p>♠ A109874 ♥ A93 ♦ 872 ♣ 2</p>
--	--	--

<p>♠ Q ♥ Q1072 ♦ KQJ653 ♣ K4</p>
--

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> wskazanie siły

albo:

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> kontra wywoławcza – tu możliwa użycia jedynie wówczas, gdy uzgodnienia pary pozwalają na zastosowanie jej z takimi rękami (cztery kiery, longer w kolorze młodszym, brak trzech kart w drugim kolorze młodszym)

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> z mocno niebezatutowym układem 6–4 S w oczywisty sposób prze do gry w kolor

albo:

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego; tu oczywiście możliwa tylko wówczas, gdy para dopuszcza ją z takimi rękami

(cztery kiery, longer w kolorze młodszym, brak trzech kart w drugim kolorze młodszym)

<sup>3</sup> wskazanie siły – najczęściej tzw. *kontra amerykańska*, jej charakter (wywoławcza czy karna) wyjaśni się po ujawnieniu przez otwierającego prawdziwego koloru

<sup>4</sup> naturalne, przy założeniu przedstawionym w punkcie 2. nie jest to *kontra objaśniająca*, tylko wskazanie ręki karowo-kierowej; jeżeli jednak 3 ♦ miałyby być *kontra objaśniającą*, S powinien w zamian skoczyć na 4 ♥ (interpretując przedtem amerykańską kontrę partnera na 2cc jako karną w stosunku do kierów własnie)

Większość par NS powinna w rozdaniu tym dojść do końcówki w kiery, choć droga ta może okazać się trudna (szczególnie wówczas, gdy gracz S nie będzie mógł wywoławczo skontrolować naturalnego otwarcia 2 ♠,



więc wejdzie w zamian 3♦). Kontrakt ten powinien jednak zostać łatwo zrealizowany, w najgorszym wypadku rozgrywający odda pika oraz dwie lewy atutowe. W pewnych okolicznościach będzie nawet można wziąć w kiery lew jedenaście, konieczne stanie się jednak wówczas trafne rozwiązanie koloru atutowego (w taki sposób, aby nie oddać wziętki na ♥W). Ale – jak już wspomniałem wyżej – tylko w pewnych okolicznościach – jeżeli bowiem obrońcy zaatutują dwa razy w piki, a potem, po wzięciu lwy na ♥A, zagrają w piki po raz trzeci, dwukrotnie skrócą rękę S. A to będzie równoznaczne z wypromowaniem graczowi E pewnej wziętki na jego ♥9.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ AJ74 ♥ K94 ♦ 764 ♣ KQ3</p>	<p>♠ K1082 ♥ 6 ♦ AQJ10 ♣ J1064</p>	<p>♠ 93 ♥ A873 ♦ K93 ♣ A952</p>
---	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ Q65 ♥ QJ1052 ♦ 852 ♣ 87</p>
--

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

<sup>1</sup> nie jest polecane, aby zajmować bez atu od pustych asów, taką zapowiedź – i żadną inną – przewidują tu wszelako oba wiodące polskie systemy

<sup>2</sup> karta graniczna, zarówno pas, jak i dołożenie 3BA mogą okazać się zwycięskie; taktyka turniejowa namawia wszelako do pasa

Rozgrywający kontrakt bezatutowy powinien wziąć osiem lew: ma ich z góry siedem (pikową, dwie kierowe, karową i trzy treflowe), ósma zostanie jednak wyciśnięta z obrońcy N, na którym spocznie niewykonalny obowiązek utrzymania zbyt wielu wartościowych kart. Oczywiście będzie to wymagało rozczytania przez rozgrywającego rozkładu, co nie uda się każdemu, grający w bez atu będą więc brali lew siedem albo osiem. Sporadycznie trafią się też wypuszczone końcówki...

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

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

- ♣ – 8 (WE);
- ♦ – 8 (W!);
- ♥ – 8 (WE);
- ♠ – 8 (W!);
- BA – 8 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

♠ A  
 ♥ AK75  
 ♦ J1084  
 ♣ 7643

♠ Q76  
 ♥ J963  
 ♦ K2  
 ♣ 10952

♠ K8543  
 ♥ 84  
 ♦ A9763  
 ♣ K

♠ J1092  
 ♥ Q102  
 ♦ Q5  
 ♣ AQJ8

W	N	E	S
pas	1 ♦	1 ♠	3 BA
pas	pas	pas	

Przeciwko 3BA (S) W wyjdzie w licytowane przez partnera piki. Rozgrywający utrzyma się ♠A na stole, zagra trefla – do króla E i asa w ręce, po czym wyjdzie stamtąd w karo. Gracz W wskoczy wówczas ♦K, zgra ♠D i będzie kontynuował pikiem, a jego partner weźmie lewą ♠K i zagra w ten kolor po raz czwarty, wyrabiając sobie fortę.

S będzie w tym momencie dysponował ośmioma wziętkami: trzema treflowymi, trzema kierowymi i dwoma pikowymi, nie będzie wszakże mógł wyrobić sobie dziewiętej w karach, gdyż po dojściu do ręki ♦A gracz E ściągnąłby też fortę pikową (obrońcy wzięliby więc dwa kara i trzy piki, obkładając kontrakt bez jednej). Wygranie gry będzie wszakże możliwe, choć jedynie wówczas, gdy S rozczyta ilościowy obraz rozdania. W czwartej rundzie pików W musiał pozbyć się kara, teraz więc rozgrywający może ściągnąć pozostałe honory treflowe i wpuścić lewego obrońcę czwartą rundą tego koloru. I W będzie musiał wyjść w kiera – spod waleta, co umożliwi rozgrywającemu zdobycie czterech lew w tym kolorze.

Jeśli zaś S nie będzie pewny układu zakrytych rąk i postawi na podział kierów 3–3, zazna goryczy porażki. Oczywiście można też samodzielnie zdobyć cztery wziętki kierowe, ściągając ♥D i wychodząc z ręki ♥10, z zamiarem puszczenia jej wkoło. A gdy W pobije ♥10 waletem, S poprawi na stole asem, wróci do ręki treflem i wykona wstępnie impas siódmką kier w dziadku (przeciwko ♥9, w drugiej rundzie koloru spadnie bowiem od E ♥8). Taka rozgrywka groziłaby wszakże oddaniem lewy na ♥W x w ręce obrońcy E, postępowaniem dużo lepszym jest zatem zagranie na opisaną wyżej wpustkę przeciwko obrońcy W.

8

♠ A  
 ♥ AK75  
 ♦ J1084  
 ♣ 7643

♠ Q76  
 ♥ J963  
 ♦ K2  
 ♣ 10952

♠ K8543  
 ♥ 84  
 ♦ A9763  
 ♣ K

♠ J1092  
 ♥ Q102  
 ♦ Q5  
 ♣ AQJ8

Zwycięska rozgrywka nie jest wcale oczywista, kontrakty 3BA będą więc często przegrywane.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ 107 ♥ A ♦ KJ8542 ♣ J943</p>	<p>♠ A952 ♥ K94 ♦ 10 ♣ AKQ85</p>	<p>♠ 843 ♥ J107532 ♦ A9 ♣ 62</p>
--	--	--

<p>♠ KQJ6 ♥ Q86 ♦ Q763 ♣ 107</p>
--

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

Oczywista końcówka, można jej uniknąć jedynie przez przypadek bądź pomyłkę. Naturalną obroną przeciwko tej grze jest ściągnięcie przez obrońcę **W** singlowego ♥A, dopuszczenie partnera (który do ♥A dołoży lawintalową ♥10) ♦A i przebicie kiera. Co więcej, tylko takie zagrania broniących bezwzględnie ograniczą rozgrywającego do dziesięciu wziętek. Po każdej innej obronie będzie on natomiast w stanie skompletować lew jedenaście, wyrobi sobie bowiem przebitką trefle. I w podstawowym wariantcie rozwoju wydarzeń weźmie: pięć lew atutowych, dwie kierowe oraz cztery treflowe.

**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!);
- ♥ – 8 (NS);
- ♠ – **10 (NS);**
- BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ K5 ♥ - ♦ AK107 ♣ K1098653</p>	<p>♠ QJ97 ♥ AQ4 ♦ J9 ♣ J742</p>	<p>♠ A106432 ♥ 1097652 ♦ 6 ♣ -</p>
--	---	--

W	N	E
-	-	-
S	-	-

<p>♠ 8 ♥ KJ83 ♦ Q85432 ♣ AQ</p>
---

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> do koloru partnera

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

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny

<sup>2</sup> do koloru partnera

Jeżeli strona **WE** wykaże pełną dyscyplinę i rozwagę, to powinna w tym misfitowym rozdaniu zatrzymać się w częściówce pikowej. Teoretycznie możliwe będzie wówczas wzięcie lew dziewięciu, chociaż na pewno niektórzy rozgrywający skompletują ich tylko osiem. Najlepiej będzie, gdy gracz **W** ściągnie ♠K, a następnie przebije w ręce **E** trzy trefle, a u **W** – kiera, w międzyczasie zgra też ♦A K (łącznie osiem lew atutowych oraz dwa kara). W rzeczywistości taka rozgrywka powinna przynieść właśnie lew dziewięć – po dwukrotnym przebiciu trefli wyrobi się bowiem ♣K i będzie on mógł zostać odegrany, jako że gracz **S** przy dublu trefl posiada tylko jednego pika. Na dziewięć wziętek rozgrywającego złoży się wówczas: sześć pików (♠A K, przebitka kierowa i trzy przebitki treflowe), ♦A K i ♣K.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ 9 ♥ K9653 ♦ A954 ♣ AK6</p>	<p>♠ Q872 ♥ A87 ♦ K72 ♣ 752</p>	<p>♠ AKJ6543 ♥ - ♦ 10863 ♣ 109</p>
<p>♠ 10 ♥ QJ1042 ♦ QJ ♣ QJ843</p>		

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego

<sup>3</sup> do koloru partnera

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

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny

A kiedy S na pierwszej ręce spasuje:

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

Mimo że W wskaże na zupełny brak zainteresowania pikami, jego partner – z solidnym siedmiokartem – będzie uprawniony do zapowiedzenia/doprowadzenia do końcówki w ten kolor. Rozgrywający zaimpasuje damę atu, a potem wyrobi sobie kara, odda więc jedynie lewą atutową oraz dwie karowe.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ KQJ865 ♥ QJ103 ♦ Q2 ♣ 8</p>	<p>♠ 743 ♥ 97 ♦ J943 ♣ Q952</p>	<p>♠ 92 ♥ K8642 ♦ 106 ♣ AK74</p>
--	---	--

<p>♠ A10 ♥ A5 ♦ AK875 ♣ J1063</p>
---

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

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

Jestem pewien, że większość par **WE** znajdzie się w tym rozdaniu w teoretycznie niewychodzących 4♥, **E** posiada przecież aż pięciokartowy fit w drugim kolorze partnera oraz asa z królem z boku. Wiele końcówek zostanie zresztą sprawnie wygranych – po powyższej licytacji przeciwko 4♥ (**W**) gracz **N** wyjdzie bowiem raczej w trefla – spod damy, aniżeli w karo – spod waleta. Po takim początku jedno z przegrywających kar ręki **W** zostanie szybko wyrzucone na ♣K, a potem rozgrywający odda już tylko asy w kolorach starszych oraz jedno karo.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ 73 ♥ K94 ♦ A43 ♣ J10953</p>	<p>♠ AQ982 ♥ - ♦ QJ87 ♣ A842</p>	<p>♠ KJ1064 ♥ AJ765 ♦ 95 ♣ 6</p>	
			
<p>♠ 5 ♥ Q10832 ♦ K1062 ♣ KQ7</p>			

### Nasz System:

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

<sup>1</sup> półforsujące

<sup>2</sup> 2♣ byłoby odzywką dwuznaczną (trefle albo nieminimum w składzie zrównoważonym), więc mając do wyboru tę zapowiedź oraz naturalne 2♦, N decyduje się na drugą z nich (pozostawia też sobie szansę ekonomicznego zgłoszenia trefli na szczeblu trzech)

### Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> nieforsujące

<sup>2</sup> w tym wypadku z kolei N przedkłada rebid 2♦ ponad 2♣ przede wszystkim opierając się na zasadzie antycypacji: istnieje duża szansa, że partner zalicytuje następnie 2♥ (jako że N ma w tym kolorze renons), a wówczas N zgłosi

ekonomiczne 3♣; będzie więc możliwość zagrania zarówno w kara, jak i w trefle

Obie przedstawione wyżej drogi zaprowadzą stronę NS do optymalnej częściówki karowej. 3♦ (NS) powinny zostać łatwo zrealizowane, dokładna analiza wykazuje nawet, że grając w ten kolor z lepszej ręki N, można skompletować aż dziesięć wziętek. Rozgrywka na dziesięć lew wymaga jednak od rozgrywającego poruszania się absolutnie w *widne karty*, nie będziemy jej więc tu dokładnie analizować, jej użyteczność merytoryczną jest bowiem znikoma. W każdym razie z tego typu rozważań wynika również, iż gdyby kontrakt karowy został ustawiony z gorszej ręki S, to jedynie pierwszy wist w pika definitywnie pozbawiłby rozgrywającego dziesięciu wziętek.

Najważniejsza będzie jednak licytacja. NS powinni skonstatować, iż mimo możliwości uzgodnienia kar rozdanie jawi się jako misfitowe, należy więc dołożyć wszelkich starań, aby zatrzymać się w nim możliwie najniżej. Stworzy im to największą szansę przyjęcia zapisu na swoją stronę.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♦ (N!), 10 lew; 130 dla NS.

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ 86 ♥ AQJ ♦ K85 ♣ AJ872</p>	<p>♠ A943 ♥ 63 ♦ A62 ♣ KQ105</p>	<p>♠ KJ72 ♥ 97 ♦ J1093 ♣ 943</p>
---	--	--

N
W      E
S

<p>♠ Q105 ♥ K108542 ♦ Q74 ♣ 6</p>
---

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

<sup>1</sup> słabe dwa

albo:

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> 15–18 PC w składzie zrównoważonym

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

albo:

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego

<sup>3</sup> do koloru partnera

Ponownie rozdanie dosyć niewdzięczne, a to z tego powodu, że każda ze stron, która utrzyma się w nim przy grze, powinna kontrakt swój przegrać. Możliwości rozwoju wydarzeń oraz ostatecznych kontraktów są zresztą rozliczne: licytacja może się zakończyć na 2♥ (N), ale także 2BA (WE), 3♣ (WE) i 3♦ (WE), a niektóre z tych gier (zwłaszcza 3♣) zostaną skontrolowane. I wszystkie powinny zostać obłożone, teoretycznym minimum rozdania są bowiem 2♣ (W!) i 2♦ (W!), osiem lew. Natomiast 2♣ (E!) i 2♦ (E!) powinny zostać przegrane po pierwszym wyjściu singlową ♣6. Z kolei kontrakt 2♥ (S) zostanie obłożony jedynie po ataku pikowym – E weźmie wówczas lewę ♠K i odwróci w karo. Gwoli pełnej ścisłości: 2♥ (N) położy atak karowy oraz pierwsze wyjście w atu.

**Minimum teoretyczne:** 2♣ (W!), 8 lew albo 2♦ (W!), 8 lew; **90 dla WE.**

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

♣ – 8 (W!);

♦ – 8 (W!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (E!);

BA – 7 (S!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ QJ4 ♥ J5 ♦ J752 ♣ Q1098</p>	<p>♠ 10873 ♥ 32 ♦ K43 ♣ A743</p>	<p>♠ AK965 ♥ Q107 ♦ Q9 ♣ KJ2</p>
--	--	--

	♠ 2	
	♥ AK9864	
	♦ A1086	
	♣ 65	

	N	
W		E
	S	

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

<sup>1</sup> można też zgłosić naturalne 2♦, a potem spasować na *negatywny wybór koloru* 2♥ ze strony partnera

<sup>2</sup> ożywienie teraz licytacji 2♠ byłoby bowiem krokiem bardzo ryzykownym; E ma tylko pięć kart w pikach, a ponadto zrównoważony układ ręki i porozrzucane, w dużej mierze niskie honory

Jeżeli gracz S utrzyma się w spokojnym kontrakcie 2♥, odda po jednej lewie w każdym z kolorów, zrobi więc nadrobkę. Pikowa odpowiedź e-N-a przykryje ten kolor i WE raczej nie zaistnieją nim w licytacji. Stracą w ten sposób szansę na przepchnięcie się w 2♠ (które wychodzą), a potem – ewentualnie – w 3♠, które byłyby opłacalną obroną wykładanych 3♥ przeciwników. Grający w piki oddałby bowiem jedynie dwa kara i po jednej lewie w każdym z pozostałych kolorów, wpadły więc tylko bez jednej, z kontrą za 100.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

**Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.**

16

♠ 972  
 ♥ 2  
 ♦ Q97432  
 ♣ 742

♠ KQ103  
 ♥ KQ10987  
 ♦ 5  
 ♣ 93

♠ J54  
 ♥ AJ64  
 ♦ J  
 ♣ AKQ85

♠ A86  
 ♥ 53  
 ♦ AK1086  
 ♣ J106

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

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale porządne, podwiązane longery, pierwszoręczne otwarcie jest więc w pełni uzasadnione

<sup>2</sup> *splinter*

<sup>3</sup> minimum otwarcia, poza tym singiel do singla nie jest pozytywną cechą połączonych rąk

Rozdanie mało interesujące. Standardowa końcówka, rozgrywający odda tylko dwa asy. Oczywiście, obrońcy muszą jednak szybko zdjąć swoją lewą karową, inaczej gracz **W** wyrzuci karo na trefla i weźmie lew dwanaście.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 11 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ AK9874 ♥ 106 ♦ 1075 ♣ J10</p>	<p>♠ QJ65 ♥ 97 ♦ 98 ♣ AK987</p>	<p>♠ 102 ♥ 53 ♦ KQ43 ♣ 65432</p>
--	---	--

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 3 ♥ AKQJ842 ♦ AJ62 ♣ Q</p>
---

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce można sobie pozwolić na takie otwarcie, szanse na ewentualnego szlemika nie są bowiem duże

albo:

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce można sobie pozwolić na takie otwarcie, szanse na ewentualnego szlemika nie są bowiem duże

Końcówka kierowa zostanie wygrana z nadrobką albo nawet dwoma. Przeciwko 4♥ (S) obrońca W ściągnie bowiem ♠A, a potem – aby definitywnie pozbawić przeciwnika dwunastej wziętki – koniecznie musi zagrać w trefla, by odciąć rozgrywającego od dziadka w momencie, gdy ten ostatni jeszcze nie wyatutował. Po każdej innej kontynuacji, przynajmniej z teoretycznego punktu widzenia, S będzie bowiem w stanie zgrać ♥A K, a potem przejąć ♣D asem i wykorzystać dobre trefle dziadka (od W spadają bowiem ♣W 10 sec). Inna sprawa, że jest mocno wątpliwe, czy rzeczywiście ktoś tak zagra, nawet jeśli dostanie ku temu możliwość. Przecież szansa treflowa jest iluzoryczna, nawet po kontynuacji karowej rozgrywający odda więc najprawdopodobniej lewą w tym kolorze, aby przygotować sobie przebitkę w dziadku. W ten sposób zagwarantuje sobie jedenastą wziętkę (podczas gdy pełne wyatutowanie, a potem przejście ♣D asem na stole przyniosłaby mu – prawie zawsze, z wyjątkiem układu, który akurat istnieje, tylko dziesięć lew).

Trzecie otwarcie 4♥, a nie 1♥, stworzy też pułapkę na zbyt ambitnych graczy W, na pewno niejednym z nich poczucie wówczas niezdrową, ale i neodpartą wolę walki i zgłosi *obronne* 4♠. N skontruje je, ma bowiem wpadkę w ręce. Ponieważ partner też dołoży co nieco, kontrakt zakończy się wysoką wpadką bez pięciu (NS wezmą po dwie lewy w każdym z honorów), za 1100.

Oczywiście, 4♠ po 4♥ licytować nie należy: W ma wprawdzie sześć pików, ale też zrównoważony układ ręki i aż osiem przegrywających. A partner jest po pasie – nie ma więc naprawdę czego w rozdaniu szukać.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

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

18

<p>♠ A9762 ♥ J103 ♦ 942 ♣ 102</p>	<p>♠ KQ3 ♥ Q82 ♦ Q ♣ A97654</p>	<p>♠ 84 ♥ K97 ♦ A108763 ♣ KJ</p>
---	---	--

<p>♠ J105 ♥ A654 ♦ KJ5 ♣ Q83</p>
--

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

<sup>1</sup> oczywiście N nie przyjmuje inwitu partnera, jego ręka jest bowiem – w ramach zaistniałej sytuacji – minimalna, a longer treflowy – słaby

Po wskazanym ataku karowym (oraz wiście w kiera) rozgrywający zostanie ograniczony do ośmiu wziętek. Gracz E bowiem pierwsze karo przepuści, a potem, gdy dostanie się do ręki treflem, powtórzy blotką karową. W tych okolicznościach S weźmie tylko pięć trefli, dwa kara oraz ♥A. Kontrakt 3BA (NS) zostałby jednak wypuszczony, gdyby W zaatakował przeciwko niemu w pika bądź jeśli E zabił pierwszą lewą karową asem i kontynuowałby karem. W ten sposób obrońca ten zostałby bowiem od kar odcięty – po wyrobieniu trefli rozgrywający zagrałby więc w piki, wyrabiając sobie dwie wziętki w tym kolorze. A po dostaniu się do ręki ♠A – W nie miałby już kara. Rozgrywający zdobyłby wówczas pięć lew treflowych, dwie karowe, dwie pikowe oraz kierową, w sumie – dziesięć.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ 75 ♥ Q109742 ♦ AK4 ♣ 106</p>	<p>♠ A10643 ♥ K53 ♦ Q9 ♣ AK8</p>	<p>♠ KQJ ♥ 8 ♦ 8652 ♣ J9752</p>
---	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 982 ♥ AJ6 ♦ J1073 ♣ Q43</p>
--

albo:

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

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

albo:

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

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> partner może być dosyć silny (do 16–17 PC), z ręką S należy zatem bezwzględnie podtrzymać licytację (tym bardziej że kontrakt bezatutowy zostanie wówczas ustawiony z dobrej ręki)

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> 15–17 PC w składzie zrównoważonym – jest to znacznie lepszy opis ręki N aniżeli zgłoszenie z nią 2♠

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> jak wyżej – N może być dosyć silny (do 16–17 PC), więc S powinien podtrzymać licytację

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> i w tym wypadku polecam to wejście, jest ono bowiem znacznie wierniejszym opisem siły i charakteru ręki N niż zgłoszenie z nią 2♠


Sporo par NS powinno sobie poradzić z problemem tego rozdania i wylądować w kontrakcie 3BA. Jak widać, alternatywne 4♠ (NS) są zupełnie bez szans, trzeba bowiem oddać wówczas dwie lewy atutowe oraz dwa kara. Natomiast kontrakt firmowy nie powinien być specjalnie trudny do zrealizowania. Jednak rozgrywający, który potrzebuje zarówno fort pikowych, jak i co najmniej jednej lewy karowej, po wiście treflowym musi w pierwszej kolejności oddać pika. Jeśliby bowiem zagrał najpierw w karo, W wzięłyby tę lewę asem albo królem i powtórzyłyby treflem. A potem jego partner dwukrotnie doszedłby do ręki pikami, wyrobiłby więc sobie, a potem odegrał dwie forty treflowe.


I w tym wypadku rozgrywający musi się więc zastosować do znanej zasady, głoszącej, że w pierwszej kolejności należy wytrącać dojsciel/-a do ręki *niebezpiecznego przeciwnika*, tzn. tego, który wyrabia sobie longera. A tu jest nim E, a groźne są jego trefle.


Po pierwszym zagranu w piki i pobiciu kontynuacji treflowej rozgrywający może grać dalej – w piki bądź kara – w dowolnej kolejności, gracz **W** nie będzie już bowiem posiadał trzeciego trefla, a jego partner – trzeciego dojścia do ręki. Ostatecznie **N** powinien więc wziąć trzy lewy pikowe, dwie kierowe, trzy treflowe oraz karową.


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

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

 – 7 (NS);

 – 7 (NS);

 – 7 (NS);

 – 9 (NS);

**BA – 9 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20 ♠ AQ ♥ A632 ♦ AKJ4 ♣ 873	♠ KJ97 ♥ KJ109874 ♦ 6 ♣ 2	♠ 65 ♥ - ♦ Q10872 ♣ AQJ964
---	------------------------------------	-------------------------------------

N		E
W		S

♠ 108432 ♥ Q5 ♦ 953 ♣ K105
-------------------------------------

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

<sup>1</sup> według nowoczesnych wskazań teoretycznych, jest to dwukolorówka na młodszych, a nie *Blackwood*; wynika to z zasady częstotliwości występowania odpowiednich problemów – częściej mianowicie potrzebne będzie wskazanie przez E dwukolorówki treflowo-karowej aniżeli dowiedzenie się przezeń, ile asów ma partner

<sup>2</sup> cue-bid, inwit wielkoszlemowy

<sup>3</sup> trefle dłuższe od kar, negatywny stosunek do wielkoszlemowego inwitu partnera

<sup>4</sup> nie tyle ze względu na wyższą jakość fitu karowego, co po to, aby chronić przed podegraniem na pierwszym wiście ♠A D (z drugiej strony, W wie, że partner ma układ 6–5, pik z tamtej ręki może zatem zostać wyrzucony na ♥A; może więc też ewentualnie spasować na 6♣)

albo:

W	N	E	S
1 ♣	4 ♥	4 BA <sup>1</sup>	pas
5 ♥ <sup>2</sup>	pas	6 ♣ <sup>3</sup>	pas
6 ♦	6 ♥ (!)	pas <sup>4</sup>	pas
ktr.	pas	pas	pas

<sup>1</sup> według nowoczesnych wskazań teoretycznych, jest to dwukolorówka na młodszych, a nie *Blackwood*; wynika to z zasady częstotliwości występowania odpowiednich problemów – częściej mianowicie potrzebne będzie wskazanie

przez E dwukolorówki treflowo-karowej aniżeli dowiedzenie się przezeń, ile asów ma partner

<sup>2</sup> cue-bid, inwit wielkoszlemowy

<sup>3</sup> trefle dłuższe od kar, negatywny stosunek do wielkoszlemowego inwitu partnera

<sup>4</sup> pas forsujący, wskazujący kontrolę pierwszej klasy w kierach (tu: na pewno renons)

Pewne dwanaście lew na 6♦, oczywiście pierwszy wist treflowy trzeba jednak zabić asem, wyatutować i dopiero potem oddać lewę na ♣K. Zgodnie z przewidywaniami, wychodzi również 6♣.

Teoretycznym minimaksem rozdania jest jednakże obronne 6♥ i niektórzy gracze N mogą rzeczywiście w obronę tę się udać. Jeżeli tylko broniący nie dopuszczą wówczas rozgrywającego do dziadka, będzie on musiał rozpocząć rozegranie pików z ręki i odda dwie lewy w tym kolorze, a w sumie pięć, wpadnie więc za 1100 (wobec 1370, jakie mogą sobie zapisać przeciwnicy za zrealizowanego szlemika w kolor młodszy). Wprawdzie tymi bezpiecznymi odejściami strony WE będą przede wszystkim kara, którymi ręka N zostanie przy tym czterokrotnie skrócona, kiedy jednak gracz W dostanie się po raz ostatni do ręki – najprawdopodobniej pikiem – nie będzie dysponował fortą karową (pozostanie ona natomiast w ręce jego partnera), dojdzie zatem tylko do wpadki bez czterech (obrońcy wezmą: ♣A, karo, asa atu oraz dwa piki).

**Minimaks teoretyczny:** 6♥ (NS) z kontrą, 8 lew; 1100 dla WE.

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

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

21

<p>♠ 962 ♥ A102 ♦ K5 ♣ A10965</p>	<p>♠ AKJ10843 ♥ K654 ♦ Q8 ♣ -</p>	<p>♠ 7 ♥ J73 ♦ AJ10932 ♣ J72</p>
---	---	--

<p>♠ Q5 ♥ Q98 ♦ 764 ♣ KQ843</p>
---

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

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące,  
we *Wspólnym Języku* nieforsujące  
<sup>2</sup> co najmniej tyle jest warta ta ręka ze względu  
na jej potencjał wygrywający

Ale rzecz jasna wiele zależy też od tego, jakie wartości wyłożą się w dziadku. I to właśnie "jakie?", a nie "ile?". W aktualnym rozkładzie dwie starsze damy to na pewno karty w pełni wartościowe (choćby ♠D mógłby zastąpić podział atutu 2–2 bądź 3–1 z singlową damą), podczas gdy znajdującego się również na stole miasza treflowego można by z powodzeniem zastąpić samymi blotkami (choć nie do końca – patrz dalej). Jak się okazuje, nic niewarta jest również ♦D w ręce N. Po celnej obronie 4♠ (NS) zostaną zatem obłożone – rozgrywający odda po dwie lewy w każdym z kolorów czerwonych. Ale już pierwszy wist treflowy (jeśli E nie zdecyduje się na ściągnięcie ♦A, to może wyjść w kiera albo w trefla właśnie) końcówkę wypuści – rozgrywający przebijie bowiem asa trefl i wyrobi sobie figurę treflową na wyrzutkę kara. Podobnie stanie się po ataku kierowym – obrońcy stracą wówczas swoją drugą lewą w tym kolorze i 4♠ także zostaną zrealizowane.

Reasumując, w końcu pikowej znajdzie się w tym rozdaniu większość par NS i wcale niemało tych kontraktów zostanie zrealizowanych.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ Q764 ♥ K92 ♦ AKJ7 ♣ 97</p>	<p>♠ J10982 ♥ Q ♦ 4 ♣ AJ6543</p>	<p>♠ A5 ♥ J10875 ♦ Q865 ♣ Q2</p>
---	--	--

<p>♠ K3 ♥ A643 ♦ 10932 ♣ K108</p>
---

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

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> wskazanie siły (po pasie: 10–11 PC)

<sup>3</sup> alternatywnie można skoczyć na 3 ♣, co wskaże jedynie duży układ pikowo-treflowy, a nie nadwyżkę honorową (z silniejszą kartą N mógłby skontrolować 1BA albo poczekać aż zrobi to partner, a potem – ewentualnie – z dużym układem kontrę tę odnieść; oczywiście wymaga to stosownych uzgodnień w parze)

<sup>4</sup> pięć kierów

albo:

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

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> wskazanie siły (po pasie: 10–11 PC)

<sup>3</sup> duży układ pikowo-treflowy, niezbyt duża siła

W rozdaniu tym zapowiada się zacięta licytacja dwustronna. Ostatecznie górą z niej powinna jednak wyjść strona NS, a to dzięki przewadze układu (wyraźną przewagę siły honorowej – 22:18 PC – posiada bowiem strona WE). A potem NS, grając w dziewięcioatutowe trefle, wezmą łatwo lew dziesięć, oddadzą bowiem jedynie karo oraz dwa piki. Natomiast ich przeciwnicy mogliby zdobyć maksimum dziewięć wziętek, grając w kiery, ale tylko i wyłącznie pod warunkiem rozegrania jak w widne karty w koloru atutowego – blotką do króla lub po prostu królem – na singlową damę w ręce N.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

♠ J104  
 ♥ A652  
 ♦ AJ72  
 ♣ Q5

♠ A5  
 ♥ J8  
 ♦ KQ9863  
 ♣ A107

♠ KQ9832  
 ♥ 10743  
 ♦ -  
 ♣ 983

♠ 76  
 ♥ KQ9  
 ♦ 1054  
 ♣ KJ642

W	N	E	S
-	-	-	pas
1 ♦	pas	1 ♠	pas
2 ♦	pas	2 ♠	pas
pas	pas		

W tym rozdaniu strona **NS** mimo minimalnej przewagi siły nad przeciwnikami (21PC : 19 PC), najprawdopodobniej w ogóle nie wejdzie do licytacji. I na zdecydowanej większości stołów gracz **E** będzie rozgrywał niewysoką częściówkę pikową. Osiem lew jest jak w banku (sześć pików, ♣A i karo), a dziewiątej bezwzględnie pozbawi rozgrywającego jedynie atak treflowy. W innych okolicznościach **E** wyrzuci trefla na wyrobioną przy pomocy impasu figurę karową, a ponadto albo przebiję na stole kiera, albo – wykorzystując korzystną konfigurację tego ostatniego koloru – wyrobi sobie w nim naturalną wziętkę na siódmkę. Wystarczy wyjść z ręki **E** błotką kierową, potem kontynuować ♥W, a w końcu zagrać z ręki ♥10 – i ♥7 stanie się fortą.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

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

24

<p>♠ K1097 ♥ AKQ74 ♦ K5 ♣ 43</p>	<p>♠ AJ6 ♥ 53 ♦ 1043 ♣ KQ1065</p>	<p>♠ 852 ♥ J ♦ QJ986 ♣ J982</p>
--	---	---

<p>♠ Q43 ♥ 109862 ♦ A72 ♣ A7</p>
--

W	N	E	S
1 ♥	pas	pas <sup>1</sup>	pas

<sup>1</sup> także w *Naszym Systemie*, tylko pięć punktów w damach i waletach, a ponadto misfit kierowy

albo:

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

<sup>1</sup> także w *Naszym Systemie*, tylko pięć punktów w damach i waletach, a ponadto misfit kierowy

<sup>2</sup> 10–14(15) PC w składzie zrównoważonym

Większość graczy S spasuje na czwartej ręce, więc ostatecznym kontraktem staną się tam 1♥ (W). Jeżeli tylko broniący nie dopuszczą rozgrywającego drugi raz do stołu (aby podegrał stamtąd drugi raz piki), zostanie on ograniczony do sześciu wziętek – pięciu kierowych oraz karowej. Strona NS zapisze sobie wówczas skromne, ale zawsze 50.

Wytrawny gracz turniejowy może dojrzeć tę ewentualność już w licytacji – w założeniach *obie przed* – i aby uzyskać zapis wyższy niż skromne 50, ożywi licytację odzywką 1BA! I gdy tylko partner nie popsuje zabawy, tzn. spasuje, a nie zgłosi inwitowych 2BA, ozywka ta zakończy się pełnym sukcesem. 1BA (NS) powinno bowiem zostać wygrane, w praktyce najczęściej na kierowej wpustce przeciwko otwierającemu (która wymusi odeń wyjście spod ♠K). Można nawet zrealizować tę grę po iście szatańskim ataku ♦K! Na przykład rozgrywający zabije drugą rundę kar i odejdzie kierem, aby przerwać przeciwnikom komunikację tym kolorem (!). Jeżeli lewą tę weźmie gracz W, gra się skończy (nadróbka!), jeśli natomiast zdobędzie ją singlowym ♥W obrońca E, to ściągnie on następnie cztery kara, po czym odejdzie pikiem. Ale wówczas rozgrywający odda mu czwartą rundę trefli (szósta lewa obrony), wyrabiając sobie w tym kolorze siódmą wziętkę (♦A, cztery trefle i dwa piki). A 90 dla NS przebijie wszystkie pięćdziesiątki na tej linii...

**Minimaks teoretyczny:** 1 BA (NS), 7 lew; **90 dla NS.**

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ J93 ♥ K875 ♦ KQ7 ♣ 1054</p>	<p>♠ 85 ♥ QJ1043 ♦ 43 ♣ QJ96</p>	<p>♠ AQ10 ♥ 96 ♦ AJ9862 ♣ A7</p>
	<p>♠ K7642 ♥ A2 ♦ 105 ♣ K832</p>	

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

<sup>1</sup> kontra sputnik

Za rebidem 2♦ kryje się najczęściej sześciokart, gracz W – z tak znakomitym uzupełnieniem w kolorze partnera – powinien więc dojrzeć możliwość wygrania końcówki bezatutowej, być może honorowo podlimitowej, na bazie pełnego longera roboczego w karach. A otwierający ma wymarzoną rękę na przyjęcie inwitu partnera – nadwyżkę oraz szybkie lewy w bocznych kolorach, czyli to, co jest najbardziej w cenie jako dodatek do longera roboczego.

Jeżeli przeciwko 3BA (E) gracz S wyjdzie w kolor swojego podstawowego longera, rozgrywający z łatwością wyrobi sobie nadróbkową lewę w kierach – na króla. Najgroźniejszy będzie atak treflowy, ale i wówczas E zagra w kiery, do króla, co tym razem da mu lewę dziewiątą.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♣ (NS) z kontrą, 8 lew; 300 dla WE.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

## Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ Q109 ♥ Q93 ♦ J10987 ♣ 63</p>	<p>♠ A5 ♥ K8742 ♦ AKQ3 ♣ Q7</p>	<p>♠ KJ7 ♥ AJ5 ♦ 642 ♣ A1082</p>
---	---	--

	N	
W	E	S

<p>♠ 86432 ♥ 106 ♦ 5 ♣ KJ954</p>
--

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

<sup>1</sup> kontra objaśniająca, skład zrównoważony; strach zgłaszać 2♥ z tak słabym longerem

albo:

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

<sup>1</sup> kontra objaśniająca, skład zrównoważony; strach zgłaszać 2♥ z tak słabym longerem

<sup>2</sup> jeśli jednak ktoś się nie boi....

W protokołach tego rozdania na inauguracyjnym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* dominować będą zapisy za zrealizowane bądź przegrane częściówki strony **NS**: przede wszystkim pikowe, ale też kierowe, bezatutowe, a nawet treflowe. Optymalne gry strony **NS** to właśnie 2♥ i 2♠, tyle że rozgrywane przez silniejszą rękę **N**! Grając 2♥, **N** odda tylko pika, trzy lewy atutowe oraz treflową, czwarte karo zostanie natomiast przebite w dziadku (chyba że obrońcy połączą dwukrotnie kiery, ale wtedy tracą jedną ze swoich naturalnych lew w tym kolorze). Z kolei, grając 2♠, **N** odda trefla, kiera (drugi kier ze stołu wyleci na honor karowy) oraz trzy lewy atutowe, obrońcy bowiem atuty treflami. Przenieśmy się teraz do drugiej ręki: Otóż 2♥ (**S**) położy wyłącznie nierealny atak damą atu (!), broniący pozbawią wówczas kierów rękę **S**, nie tracąc przy tym żadnej ze swoich trzech lew w tym kolorze, rozgrywający oprócz trzech atutów, pika i trefla odda więc jeszcze karo (czwarte karo ze stołu). Natomiast 2♠ (**S**) zostaną położone po pierwszym wiście dowolnym kierem – **E** zdejmie wówczas dwa kiery, po czym ściągnie ♣A i będzie kontynuował treflem. A potem dostanie się do ręki ♠W (gdy rozgrywający zagra ♠A i pika) i wyjdzie raz jeszcze w trefla, a jego partner dokona wówczas przebitki ♠D. W ten sposób broniący zdobędą trzy lewy atutowe, dwie kierowe oraz treflową.

Na **NS** są też możliwe do zrealizowania częściówki bezatutowa (siedem lew) i treflowa (osiem lew).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.


27

♠ J5  
 ♥ KQ642  
 ♦ K5  
 ♣ A1098

♠ K  
 ♥ AJ108  
 ♦ J10973  
 ♣ J76

♠ A9743  
 ♥ 97  
 ♦ A84  
 ♣ KQ4

♠ Q10862  
 ♥ 53  
 ♦ Q62  
 ♣ 532



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

Na wylicytowanie takiego właśnie kontraktu pozwala stronie **WE** zasada *bilansu*, rozkłady są jednak dla niej tak korzystne, że grając w bez atu, powinna wziąć z łatwością lew dziewięć. Gracz **N** posiada przecież drugą figurę karo pod asem, zagrywając więc już raz tylko na impas karowy, rozgrywający będzie w stanie wziąć cztery lewy w tym kolorze. A poza tym łatwo zdobędzie dwa piki, kiera oraz dwa trefle. Najpopularniejszym wpisem w protokół powinno być zatem 150 dla **WE**, za częściówki bezatutowe, lew dziewięć.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ AQJ32 ♥ Q653 ♦ K5 ♣ 106</p>		<p>♠ 97 ♥ J982 ♦ A2 ♣ QJ987</p>
<p>♠ 864 ♥ K4 ♦ QJ1043 ♣ A53</p>	<p>♠ K105 ♥ A107 ♦ 9876 ♣ K42</p>	

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

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

<sup>2</sup> w turnieju na maksy nic innego poza pasem nie powinno przyjść graczowi E do głowy

Kolejne rozdanie niezbyt skomplikowane – tak licytacyjnie, jak i rozgrywkowo. Standardowym kontraktem będzie w nim częściówka kierowa. Rozgrywający ją gracz W powinien w naturalny sposób skompletować dziewięć lew. Na przykład zabije on pierwszy wist ♦D asem na stole, udanie zaimpasuje piki damą i zagra blotkę atu do waleta. S weźmie tę lewę ♥A i będzie kontynuował karem. Rozgrywający utrzyma wówczas się ♦K w ręce, zgra ♠A, przebije w dziadku pika, po czym wyjdzie stamtąd ♥9 i puści ją wkoło. Odda więc jeszcze tylko ♥K oraz dwie lewy treflowe.

Inna droga do dziewięciu lew wiedzie przez wyrobienie trefli (rozgrywka *na dobry stół*), wtedy jednak nieco trudniej (a przynajmniej mniej wygodnie) będzie trafnie rozwiązać kolor atutowy. Okaże się to jednak możliwe – poprzez zagranie na drugą figurę kier w ręce N. A nieoddanie trzech kierów to warunek podstawowy wzięcia przy grze w ten kolor lew dziewięciu i uzyskania przyzwoitej noty turniejowej.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (S!);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ 432 ♥ KJ85 ♦ A10986 ♣ 2</p>	<p>♠ AKJ6 ♥ 643 ♦ K43 ♣ KQ5</p>	<p>♠ 9875 ♥ A10 ♦ Q75 ♣ J976</p>
--	---	--

<p>♠ Q10 ♥ Q972 ♦ J2 ♣ A10843</p>
---

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

Kolejny niezbyt interesujący kontrakt, który zostanie powtórzony na prawie wszystkich stołach styczniowych *KMP 2006*. Po standardowej licytacji, jaka będzie miała miejsce, **E** wyjdzie najprawdopodobniej w trefle, nie przysporzy jednak w ten sposób rozgrywającemu dodatkowej wziętki. Po odegraniu ♣K D **N** rozpozna sytuację w tym kolorze i będzie wiedział, że dysponuje dziewięcioma lewami: pięcioma treflowymi oraz czterema pikowymi. Najprawdopodobniej po prostu je ściągnie, zawodnik bardzo odważny (bądź urodzony ryzykant) może wszakże spróbować zdobyć (ukraść) dziesiątą wziętkę na ♦K. Dostanie się mianowicie na stół trzecią rundą trefli (albo nawet utrzyma się tam w pierwszej lewie ♣8) i zagra ♦W. Gracz **W** musi być wówczas niezwykle czujny: konieczne będzie bowiem nie tylko wskoczenie ♦A, ale też natychmiastowa kontynuacja małym kierem, aby odebrać trzy lewy w tym kolorze. Inaczej przeciwnik weźmie ♦K i zdobędzie lew dziesięć, co w istotny sposób przełoży się na turniejowe nowy obu duetów.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♦ (WE) z kontrą, 8 lew; 500 dla NS.

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

**Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.**


30

♠ AK843  
♥ 76  
♦ A72  
♣ A82

♠ 9752  
♥ 1098  
♦ Q43  
♣ KJ7

♠ QJ6  
♥ AKJ2  
♦ K6  
♣ 10653

♠ 10  
♥ Q543  
♦ J10985  
♣ Q94



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

Nie bardzo widzę sposób, aby w rozdaniu tym zachęcić zawodników do dalszej walki. Mimo równowagi sił (20 PC : 20 PC) to strona **NS** może wygrać tu wyższe (czy po prostu jakiegokolwiek) kontrakty, a mianowicie 1♥, 1♠ oraz aż 3♦. Najlepiej grałoby się jej oczywiście w kara (do oddania tylko dwa kiery, lewa atutowa i trefl), ze względu jednak na słabość posiadającego longera w tym kolorze gracza **S** do gier karowych nie będzie dochodziło zbyt często. Na ogół licytacja skończy się chyba na 1♠ (**N**) i kontakt ten będzie realizowany (np. trzy piki, ♥D, dwa kara i trefl). Proszę jeszcze tylko zwrócić uwagę na charakterystyczny fakt – ciekawostkę, iż w rozdaniu tym żadna ze stron nie jest w stanie zrealizować kontraktu 1BA (rzecz jasna, po optymalnej obronie ze strony strony przeciwnej).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ AJ94 ♥ Q942 ♦ A62 ♣ 109</p>	<p>♠ K ♥ 75 ♦ Q9754 ♣ QJ732</p>	<p>♠ 10832 ♥ K106 ♦ J108 ♣ K84</p>
--	---	--



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

<sup>1</sup> jeden z wariantów tej odpowiedzi to 7–11 PC na kolorze/ach młodszym/-ych

<sup>2</sup> *im niżej, tym lepiej!* tak przynajmniej wygląda to z perspektywy N; stąd rebid 2 ♣, a nie 2 ♦

<sup>3</sup> W nie może pozwolić, aby przeciwnicy grali tak niski kontrakt

<sup>4</sup> możliwość gry w trefle i kara; N i tak będzie musiał przepchnąć się na szczybel trzech po spodziewanych 2 ♠ przeciwników, czyni to więc od razu, opisując przy tym swoją rękę, aby ułatwić decyzję partnerowi

albo:

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

<sup>1</sup> jeden z wariantów tej odpowiedzi to 7–11 PC na kolorze/ach młodszym/-ych

<sup>2</sup> czy to jest zapowiedź bardziej ortodoksyjna?

albo:

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

<sup>1</sup> jeden z wariantów tej odpowiedzi to 7–11 PC na kolorze/ach młodszym/-ych

<sup>2</sup> czy to jest zapowiedź bardziej ortodoksyjna?

<sup>3</sup> W nie może pozwolić, aby przeciwnicy grali tak niski kontrakt

<sup>4</sup> silna sugestia układu 5 ♦–5 ♣, z 5 ♦–4 ♣ N powinien powiedzieć 2BA

I w ten czy inny sposób na niejednym stole gracze NS doczłapią się do minimaxowego kontraktu 3 ♣. Tym bardziej wartościowego, że przeciwnicy (WE) swoje 2 ♠ mogliby przegrać tylko bez jednej, raptem za 50. Tymczasem 3 ♣ będą łatwe do zrealizowania – rozgrywający odda tylko po jednej lewie w każdym z kolorów. Kara dzieli się przecież 3–3, więc zostaną sprawnie wyrobione przebitką. A gdy broniący szybko nie otworzą kierów (a powinni to uczynić w zasadzie na pierwszym wiście, co nie będzie łatwe), rozgrywający wyrobi sobie ♠D i wyrzuci na nią przegrywającego kiera ręki N. A to będzie równoznaczne ze zdobyciem cennej, a może nawet bezcennej nadrobki.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ AQ2 ♥ 10654 ♦ 642 ♣ AJ10</p>	<p>♠ 106 ♥ KQ9 ♦ AKQ95 ♣ 832</p> 	<p>♠ 9753 ♥ 832 ♦ J7 ♣ KQ94</p>
<p>♠ KJ84 ♥ AJ7 ♦ 1083 ♣ 765</p>		

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

<sup>1</sup> raczej za mało na pierwszoręczne otwarcie

albo jednak:

W	N	E	S
1 ♣	1 ♦	pas	1 ♠
pas	1 BA	pas	pas
pas			

Wprawdzie obrońcy mogą zdjąć cztery trefle i dwa piki, w tym celu E musiałby jednak zawistować w jeden z tych kolorów. Nie powinno to być zresztą trudne. Najprawdopodobniej przeciwko 1BA (N) E wyjdzie ♣K, a następnie kolor ten będzie kontynuowany jeszcze trzy razy. W czwartej rundzie trefli W zrzuci lawintalową ♥10, więc partner zagra w pika i gra zostanie zrealizowana bez nadróbek. Znacznie większą szansę na zdobycie dodatkowej lewy miałby gracz S (gdyby to jemu udało się zająć bez aty). Wówczas obrońcy odebraliby wszystkie należne im wziętki jedynie po ataku ze strony W w trefla (!). Najprawdopodobniej pierwszy wistujący nie stanąłby jednak na wysokości zadania, tylko wyszedłby w kiera, osiem lew stałoby się zatem faktem. I któż to kazał licytować e-S-owi piki?

**Minimaks teoretyczny:** 1 BA (NS), 7 lew albo 2 ♦ (NS), 8 lew; **90 dla NS.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 1

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

9 stycznia 2006

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

33

<p>♠ 9 ♥ KQ73 ♦ AQ5432 ♣ 109</p>	<p>♠ 85 ♥ A62 ♦ KJ1086 ♣ A73</p>	<p>♠ AQ7432 ♥ J109 ♦ 7 ♣ QJ4</p>
--	--	--

<p>♠ KJ106 ♥ 854 ♦ 9 ♣ K8652</p>	<p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">N</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">W      E</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">S</p>	<p>♠ AQ7432 ♥ J109 ♦ 7 ♣ QJ4</p>
--	--	--

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

<sup>1</sup> karta nieco za słaba na *trapping-pasa*, a potem ukarzenie wznawiającej kontry partnera (przeciwnicy są przed partią!)

albo:

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

<sup>1</sup> teraz już kontra to obowiązek!

NS wygrałoby 1BA, biorąc na przykład cztery lewy treflowe oraz po jednej w każdym z pozostałych kolorów. Przeciwno tej grze W musiałyby jednak wyjść w kiera (bądź w trefla), inaczej rozgrywający zrobiłby nadrobkę (natomiast po ataku kierowym broniący dostaną trzy lewy w tym kolorze oraz trefla, pika i karo). Zatem maksymalny zapis, jaki może uzyskać w tym rozdaniu strona NS z gry własnej, to 90. Natomiast strona WE, grając w piki (a także w kara i w kiery) zrobiłaby lew siedem. Kalkulacja jest zatem prosta: po 1♠ (E) – S powinien jeszcze wybrać grę własną i zgłosić 1BA, ale już ewentualną poprawkę przeciwnika z prawej na 2♠ należy skontrolować. Rozgrywający odda wówczas trzy lewy atutowe, dwie treflowe, karową i kierową, czyli wpadnie bez jednej, za 100. Potwierdza to zresztą pierwsze odczucia budzone przez rękę S: wydaje się, że jest ona zbyt słaba, aby zgłosić z nią *trapping-passa*, a potem ukarzyć wznawiającą kontry partnera na szczeblu jednego (przeciwnicy przed partią!), jest już wszakże jak najbardziej odpowiednia, aby w turnieju na maksy skontrolować z nią karne piki powtórzone przez gracza E na szczeblu dwóch.

**Minimaks teoretyczny:** 1 BA (NS), 7 lew, 9 lew, **90 dla NS.**

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

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