

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

♠ AJ10862  
 ♥ AJ73  
 ♦ 32  
 ♣ 7

♠ Q74  
 ♥ 106  
 ♦ Q8754  
 ♣ J64

♠ K93  
 ♥ 82  
 ♦ AK106  
 ♣ 10985

♠ 5  
 ♥ KQ954  
 ♦ J9  
 ♣ AKQ32

W N  
 E S



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

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale ofensywny układ 6–4 w kolorach starszych i dobra lokalizacja honorów (honory młodsze przy asach); karta warta dużo więcej niż niejedne 12 czy 13 PC, z którymi otwiera się licytację bez chwili namysłu

<sup>2</sup> fit kierowy (trzy- albo czterokartowy), nieminimum otwarcia (z minimum i fitem trzykartowym otwierający powinien zalicytować nieforsujące 3♥); alternatywą jest *splinter* 4♣ (ręka graniczna)

<sup>3</sup> cuebid, cuebid w pominiętych pikach wymagałby kontroli honorowej, a nie krótkości (piki są bowiem podstawowym, co najmniej pięciokartowym longerem partnera)

<sup>4</sup> automatycznie negatywne ze względu na brak zatrzymania w karach

albo:

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

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale ofensywny układ 6–4 w kolorach starszych i dobra lokalizacja honorów (honory młodsze przy asach); karta warta dużo więcej niż niejedne 12 czy 13 PC, z którymi otwiera się licytację bez chwili namysłu

<sup>2</sup> *splinter*, krótkość treflowa, czterokartowy fit kierowy; zapowiedź graniczna ze względu na niedużą siłę honorową ręki N, klasyczny *splinter* wymagałby też starszej figury w karach

<sup>3</sup> cuebid, ♣A (kiedyś, w klasycznym *Naszem Systemie*, podniesienie koloru partnerowego *splintera* mówiło o pełnym wyłączeniu w tym kolorze)

<sup>4</sup> negatywne, przede wszystkim ze względu na brak zatrzymania w karach, także partner (który pominął cuebid 4♦) nie trzyma tego koloru.

Karta o potencjale szlemikowym (np. gdyby gracz S miał zamiast ♣K D – ♦A (punkt mniej!), szlemik w kiery byłby znakomitą propozycją), niestety – żadna z rąk NS nie posiada stopera karowego, trzeba więc

hamować w 5♥. Po takiej licytacji broniący na pewno ściągną dwa kara i ograniczą rozgrywającego do jedenastu lew. Gdyby jednak wist w kara nie nastąpił, **S** pozbyłby się obu dziadkowych kar na honory treflowe ręki i bez trudu skompletowałby wszystkie trzynaście wziętek.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 6 (NS);

♥ – **11 (NS);**

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

Nasz System:

2

♠ KJ103  
♥ 98  
♦ 7532  
♣ J93

♠ 742  
♥ QJ10  
♦ K108  
♣ 7542



♠ 965  
♥ AK642  
♦ A9  
♣ AK10

♠ AQ8  
♥ 753  
♦ QJ64  
♣ Q86

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

<sup>1</sup> forsujące, w pierwszym czytaniu inwit do końcówki, przede wszystkim kierowej

<sup>2</sup> karta minimalna, raczej układ zrównoważony

<sup>3</sup> propozycja kontraktu, gracz E informuje partnera, że niczego nie inwitował, tylko chodziło mu o wybór pomiędzy grą w kiery a grą w bez atu, teraz mocno proponuje tę ostatnią

<sup>4</sup> także W ma klasyczny skład bezatutowy 4333, z pełnym przekonaniem przystaje zatem na propozycję partnera

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> przepiękne 18 PC, bez dwóch zdań trzeba więc rozpocząć od wieloznacznego otwarcia 1 ♣

<sup>2</sup> dopiero tą zapowiedzią E ujawnia silnego trefla na kierach

<sup>3</sup> zapowiedź 3 ♥ nie forsowałaby, a W ma kartę w zasadzie pozwalającą mu na przesądzenie końcówki (gdyby jednak zdecydował się

na tylko 3 ♥, partner zgłosiłby propozycyjne 3BA, a W z radością by na nie spasował)

albo:

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

<sup>1</sup> przepiękne 18 PC, bez dwóch zdań trzeba więc rozpocząć od wieloznacznego otwarcia 1 ♣

<sup>2</sup> tylko sześć miltonów, ale ponadto dwie dziesiątki, od biedy można zatem naciągnąć tę kartę na odpowiedź 1BA

<sup>3</sup> silny trefl na kierach

<sup>4</sup> trzykartowy fit kierowy

<sup>5</sup> niezwykle silna propozycja zagrania końcówki w bez atu, a nie w kiery

<sup>6</sup> oczywista akceptacja propozycji partnera

Te pary, którym w rozdaniu tym uda się wylicytować – zresztą ze wszech miar poprawne 3BA – na pewno kontrakt ten zrealizują. Jest bowiem dziewięć lew z góry (pięć kierowych, dwa karowe i dwie treflowe), a obrońcy mają do zdjęcia jedynie cztery piki. Co więcej, jeżeli gra ta zostanie ustawiona z silniejszej ręki E,

obrońca **S** najprawdopodobniej wyjdzie przeciwko w niej w karo, darowując rozgrywającemu bezcenną dziesiątą wziętkę.

W znacznie trudniejszej sytuacji znajdują się grający w kiery, kiedy to w zasadzie trzeba będzie oddać cztery lewy. Ale przeciwko 4♥ (E) gracz **S** również może wyjść w kara, w tym wypadku figurą, rozgrywający wykona więc impas przeciwko drugiemu honorowi w tym kolorze i na dziadkowego ♦K pozbędzie się z ręki jednego z przegrywających pików; zrobi więc swoje. Inny realny pierwszy wist przeciwko 4♥ (E) to blotka atu. Rozgrywający powinien wziąć pierwszą lewę ♥D na stole i natychmiast – nie kontynuując atutowania – zagrać stamtąd trefla – do dziesiątki w ręce. **S** weźmie tę lewę ♣D, po czym musi bezwzględnie zagrać w piki; tylko wówczas broniący zdejmą trzy lewy w tym kolorze i położą kontrakt bez jednej. Po innej obronie rozgrywający do końca wyatutuje, zgra ♣A K, wejdzie na stół ♦K i na fortę treflową pozbędzie się z ręki pika.

W pierwszej lewie (kierowej) obrońca **N** dołoży jednak ewidentnie lawintalową ♥9, potem więc jego partner – po wzięciu lewy na ♣D – powinien bez wahania zagrać w piki. A to doprowadzi do szybkiego położenia końcówki przeciwników bez jednej.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

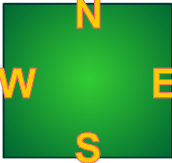
3

♠ J1074  
♥ J10  
♦ J7  
♣ J9643

♠ K8  
♥ 952  
♦ Q9642  
♣ 752

♠ A6532  
♥ Q8764  
♦ A5  
♣ A

♠ Q9  
♥ AK3  
♦ K1083  
♣ KQ108



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

Rzecz jasna gracz **E** – z układem 5–5 w kolorach starszych – nie powinien puścić do gry 1BA. Niezależnie od stosowanej konwencji – **E** taką czy inną odzywką wskaże dwukolorówkę na starszych. Na pozycji wygasającej najczęściej służy do tego zapowiedź 2♣ (dwukolorówka na starszych, w pewnych okolicznościach dopuszczalny nawet układ 4–4); inna możliwość to dwukolorowa kontra. Otwierający sztuczną zapowiedź 2♣ skontruje, wskazując trefle, potem więc jego partner przelicytuje 2♥ gracza **W** *trzema treflami*. I na wielu stołach właśnie 3♣ (**N**) staną się kontraktem ostatecznym.

Gdyby graczowi **S** pozwolono rozgrywać 1BA, mógłby on – po łatwym wyrobieniu longera treflowego – wziąć osiem lew. W najczęstszym wariantcie przebiegu rozgrywki i obrony – broniący odbiorą ♠A K, ♣A, ♦A oraz fortę kierową (albo – zamiast niej – lewę na ♦D). Po obronie pasywnej (bez wistów kierowych) zdobycze obrony ograniczą się do czterech wziętek na górne honory, a rozgrywający weźmie lew dziewięć.

Grający w kiery (**W** albo **E**) mógłby zdobyć osiem lew, a więc kontrakt 2♥ zrealizować. Rzadko kiedy będzie jednak miał ku temu okazję, najczęściej bowiem zostanie przelicytowany przez gracza **N** *trzema treflami*. Także z realizacją tej gry nie będzie żadnych problemów – na ogół rozgrywający odda tylko dwa piki, kiera i karo, skompletuje więc dziewięć wziętek. I tak interwencja gracza **E** – wyrzucająca przeciwników z prawie zawsze wygodnego dla nich kontraktu 1BA – miała sens; po niej bowiem zamiast 120 czy nawet 150 zapiszą oni sobie tylko 110. Różnica niewielka, ale w grze maksowej niebagatelna.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ KQ62 ♥ AQ6 ♦ 64 ♣ 10763</p>	<p>♠ J5 ♥ 843 ♦ J7532 ♣ QJ9</p>	<p>♠ 1087 ♥ J952 ♦ Q ♣ AK842</p>
--	---	--

<p>♠ A943 ♥ K107 ♦ AK1098 ♣ 5</p>
---

albo (*Nasz System*):

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

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

<sup>1</sup> tylko 11 PC w składzie zrównoważonym to trochę za mało na otwarcie 1 ♣

<sup>2</sup> dopuszczalne jest trzecioręczne otwarcie 1 ♣, precisionowskie 2 ♣ – we *Wspólnym Języku* – już raczej nie (przede wszystkim ze względu na popartyjne założenia)

<sup>3</sup> albo 3 ♦ (blokujące), jeśli stosowany system na to pozwala

<sup>1</sup> tylko 11 PC w składzie zrównoważonym to trochę za mało na otwarcie 1 ♣

<sup>2</sup> na trzeciej ręce – w *Naszym Systemie* – otwarcie dopuszczalne

<sup>3</sup> po wejściu 1 ♦ prawie każdy system zezwala na blokujący skok na 3 ♦

<sup>4</sup> kontra nadwyżkowa

Na większości stołów gracze NS utrzymają się w kontrakcie 3 ♦ i zrealizują go. W najgorszym wypadku – gdy obrońcy nie wyrobią rozgrywającemu lewy kierowej ani treflowej – wyeliminuje on kara, piki i trefle, po czym zagra ze stołu kiera – do dziesiątki czy nawet siódemki w ręce. A gdy obrońca E wskoczy na drugą rękę ♥W bądź ♥9, S pobije tę kartę w ręce ♥K albo ♥10. W każdym wypadku rozgrywający dostanie lewą kierową (lub – po zagranium W pod podwójny renons – dokona przebitki w jednej z rąk, a z drugiej wyrzuci kiera). Odda więc tylko pika, dwa kiery i trefla.

Tam, gdzie 3 ♦ zostaną przelicytowane 3 ♥ albo 4 ♣, zawodnikom NS bardzo trudno będzie zaaplikować przeciwnikom *pocahunek śmierci*, czyli kontrę na popartyjne bez jednej. Byłoby to (będzie?) jednak zagranie w pełni skuteczne, obie te gry mogą bowiem łatwo zostać położone, właśnie bez jednej.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ KQ108 ♥ A2 ♦ 8762 ♣ J103</p>	<p>♠ A974 ♥ 853 ♦ KJ1053 ♣ 5</p>	<p>♠ J6 ♥ KJ9764 ♦ AQ4 ♣ 86</p>
---	--	---

N
W E
S

<p>♠ 532 ♥ Q10 ♦ 9 ♣ AKQ97422</p>
---

albo:

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

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

<sup>1</sup> kontra negatywna

albo:

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

<sup>1</sup> kontra negatywna

<sup>1</sup> kontra negatywna

<sup>2</sup> kontra mocno propozycyjna

Los gry kierowej będzie zależał od sposobu rozwiązania przez rozgrywającego koloru atutowego. Często zagra on go z góry – chociażby z obawy przed przebitką karową [na wielu stołach, wistując przeciwko 2(3) ♥ (E) S ściągnie bowiem ♣A K i wyjdzie w singla karowego], wówczas łatwo weźmie dziewięć lew (odda tylko dwa trefle, pika i karo). Inaczej gra zostanie położona bez jednej (3♥) albo ograniczona do swojego (2♥), oprócz koniecznych do oddania dwóch trefli, pika i kara rozgrywający odda też lewę atutową.

Na niektórych stołach dojdzie do kontraktu 3♣ (S) z kontrą. W ma przecież aż 10 PC i załączek lewy atutowej (szczególnie po oczywistym wiście kierowym) – zamiast więc wybierać się na niepewne wody kontraktu 3♥, może te 3♣ skontrolować. Tym bardziej że przeciwnicy są po partii, jest zatem kolejna okazja, by zaaplikować im klasyczny *pocątunek śmierci*. I znów będzie to przedsięwzięcie udane, rozgrywający będzie bowiem musiał leżeć bez jednej. Przeciwko 3♣ (S) z kontrą W zaatakuje ♥A i kierem. A jego partner weźmie drugą lewę ♥K, ściągnie ♦A (choć nie będzie to zagranie absolutnie konieczne) i wyjdzie po raz trzeci w kiery. Rozgrywający najprawdopodobniej wyrzuci z ręki pika, więc E będzie kontynuował kierem. W ten czy inny sposób dojdzie do wpadki bez jednej i gracze WE zapiszą sobie smakowite 200 punktów.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 6 (WE);

BA – 5 (NS, WE!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

♠ 1095  
 ♥ K1085  
 ♦ A65  
 ♣ K62

♠ Q4  
 ♥ QJ43  
 ♦ 1097  
 ♣ A1084

	N	
W		E
	S	

♠ J8732  
 ♥ A  
 ♦ KJ3  
 ♣ Q753

♠ AK6  
 ♥ 9762  
 ♦ Q842  
 ♣ J9

albo:

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

albo:

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

albo:

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

<sup>1</sup> niektórzy posiadacze tej karty zdecydują się wszakże na to wątpliwe otwarcie 1♠

<sup>2</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

<sup>3</sup> mimo układu 5♠–4♣, E jest tak słaby, że nie chce kontynuować tej partyjnej awantury nie zgłsza zatem 2♣, tylko pasuje)

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

<sup>1</sup> brzydka karta, nienadająca się na pierwszoręczne otwarcie 1♠

<sup>2</sup> tylko 10 PC i zaledwie trzy piki, nie jest zatem spełnione *prawo piętnastu* (Aby dać otwarcie na czwartej ręce, suma miltonów i pików gracza tam zasiadającego po winna wynosić co najmniej piętnaście)

<sup>1</sup> brzydka karta, nienadająca się na pierwszoręczne otwarcie 1♠

<sup>2</sup> jeśli N na takie działanie się zdecyduje

<sup>3</sup> kontra negatywna

<sup>4</sup> na ogół zapowiedź 1BA oznacza w takiej sytuacji bilansowe podniesienie do 2♠

<sup>1</sup> brzydka karta, nienadająca się na pierwszoręczne otwarcie 1♠

<sup>2</sup> jeśli N na takie działanie się zdecyduje

<sup>3</sup> kontra negatywna

<sup>4</sup> na ogół zapowiedź 1BA oznacza w takiej sytuacji bilansowe podniesienie do 2♠

<sup>5</sup> wskazuje właśnie taką rękę, z którą w poprzednim okrażeniu W – gdyby mógł – zgłosiłby naturalne 1BA; akcja dosyć ryzykowna



albo:

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

<sup>1</sup> niektórzy posiadacze tej karty zdecydują się wszakże na to wątpliwe otwarcie 1♠

<sup>2</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

<sup>3</sup> w *Naszym Systemie* – naturalne trefle albo nieminimum w składzie zrównoważonym; we *Wspólnym Języku* – naturalne trefle

W tym w sumie mało frapującym rozdaniu może dojść do rozmaitych kontraktów: 2♥ (NS) albo 1BA, 2/3♣, 2♠ (WE), a także innych, możliwe są nawet cztery pasy. Często będzie to jednak przysłowiowy wyścig o wpadkę – najwyższe bowiem gry, jakie w rozdaniu tym można zrealizować (bez pomocy przeciwników), to 2♥ na NS i 2♣ na WE. Do tej pierwszej może dojść, gdy gracz N zdecyduje się otworzyć licytację na czwartej ręce, co wcale nie jest oczywiste; nie tak znów rzadko w rozdaniu tym obiegną więc cztery pasy. Jeszcze bardziej dyskusyjne jest otwarcie 1♠ gracza E, musiałoby bowiem ono paść na pierwszej ręce i w założeniach niekorzystnych. Tam wszakże, gdzie ono nastąpi, strona przeciwna w ogóle nie wejdzie do licytacji, a WE wyhamują w 1BA lub 2♠, rzadko w 2♣. Jak już wspomniałem, jedynie ten ostatni kontrakt ma szansę zostać zrealizowany, pozostałe zakończą się popartyjną wpadką bez jednej. Wnoszę zatem, że w ogólnopolskim protokole tego rozdania będą dominować niewysokie zapisy dla strony NS: 110 – za wygraną kontraktu 2♥, i – częściej! – 100, za popartyjną wpadkę przeciwników bez jednej.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

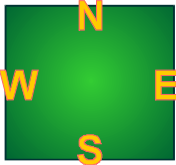
Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ A1062 ♥ QJ8 ♦ AKQJ97 ♣ ==</p>	<p>♠ J87 ♥ K74 ♦ 632 ♣ AQ92</p> 	<p>♠ 93 ♥ A9632 ♦ 105 ♣ J743</p>
	<p>♠ KQ54 ♥ 105 ♦ 84 ♣ K10865</p>	

Nasz System:

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

<sup>1</sup> 5<sup>+</sup>♦–4♠, 18<sup>+</sup> PC, rewers, forsing do dogranej; lekki niedobór miltonowy, ale wspaniały układ i dobra lokalizacja honorów

<sup>2</sup> układ zrównoważony, zatrzymanie w treflach

<sup>3</sup> modelowy układ ręki W: 4–3–5–1

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> można też otworzyć 1♦, łatwiej będzie wówczas sprzedać układ; otwarciu 1♣ wszakże też niczego nie można zarzucić – preferuję je zatem, choćby dlatego, że we Wspólnym Języku 1♦ może po prostu obieć (W ma spore fragmenty w obu kolorach starszych).

Na zdecydowanej większości stołów wrześniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski Par 2007* dojdzie do kontraktu 4♥ (E). Przeciwko tej grze obrońca S wyjdzie najprawdopodobniej ♠K. Rozgrywający zabije na stole asem i zagra stamtąd ♥D, a następnie ♥W na impas (będzie to zarazem *rozgrywka bezpieczna*, pozwalająca na zachowanie kontroli nad kolorem treflowym). A że od S szczęśliwie spadnie pierwotnie druga ♥10, E ściągnie też ♥A, a potem sześć lew karowych. Zrobi zatem nielicytowanego szlemika (pięć kierów, sześć kar i pik). Tak sprzyjająca konfiguracja kierów pozwala na zrealizowanie tego kontraktu zawsze – bez względu na poczynania obrony. Trudno byłoby jednak uznać go za prawidłowy.

Jeszcze gorzej mogą skończyć obrońcy, gdy S wpadnie w pułapkę wist w jedyny kolor nielicytowany. Zazwyczaj jest to wskazówka jak najbardziej prawidłowa, w tym wypadku atak treflowy pozwoli jednak rozgrywającemu na zdobycie cennej trzynastej wziętki. E przebije bowiem pierwszą lewę ♥8 w dziadku, zagra ♥D, a potem ♥W na impas, wreszcie przejdzie do ręki ♦10 (bardzo ważna karta!), ściągnie ♥A i wykorzysta kara. Przebitka treflowa od krótszego fragmentu atutów będzie właśnie tą trzynastą lewą. Po ataku pikowym nie można było jej zdobyć ze względu na brak stosownej komunikacji. Pozwala ją wziąć jedynie atak treflowy i – gwoli absolutnej ścisłości – mało realny pierwszy wist ♥10 (!).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

Nasz System:

8

<p>♠ J9 ♥ K10854 ♦ 104 ♣ Q964</p>	<p>♠ K43 ♥ Q92 ♦ Q8765 ♣ A5</p>	<p>♠ AQ85 ♥ A73 ♦ AKJ ♣ 1072</p>
---	---	--

N
W      E
S

<p>♠ 10762 ♥ J6 ♦ 932 ♣ KJ83</p>
--

albo:

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

Wspólny Język:

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

W tym rozdaniu więcej szans na stanie się w kontrakcie bardziej maksowym (a przy tym – z punktu widzenia sztuki brydżowej – absolutnie prawidłowym) mają z kolei licytujący *Wspólnym Językiem*. Gracz E wskaże bowiem trzy kiery, zadając *odwrotkę*, a potem silnie zaproponuje do gry kontrakt firmowy. Ponieważ obaj zawodnicy mają ręce bezatutowe, nie powinno być problemów z zatrzymaniem się w 3BA.

Przeciwko 3BA (E) S wyjdzie najprawdopodobniej w pika, a przeciw 3BA (W) jego partner zawistuje w karo. Niczego to jednak nie zmieni – rozgrywający wyrobi sobie kiery, a potem wykona stosowne impasy. Weźmie zatem łatwo dziesięć lew: cztery kierowe, dwie pikowe, trzy karowe i treflową, a broniący dostaną jedynie kiera i dwa trefle. Będzie to kontrakt superstandardowy, osiągnięty na prawie wszystkich stołach wrześniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski Par 2007*.

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

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

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

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

<sup>1</sup> brzydkie 11 PC, to nie jest otwarcie

<sup>2</sup> pytanie, przede wszystkim o trzy kiery, możliwe wszelako również naturalne trefle

<sup>3</sup> trzy kiery

<sup>4</sup> niestety, W nie może zaproponować teraz kontraktu 3BA, sprzedałby bowiem w ten sposób rękę w sile około 11 PC z tylko czterema kierami

<sup>1</sup> brzydkie 11 PC, to nie jest otwarcie

<sup>2</sup> równy układ, honory we wszystkich kolorach, absolutny brak perspektyw szlemikowych – może zatem nie warto z tą ręką za wszelką cenę uzgadniać kierów? (partner wskazał kartę bezatutową, a i ręka W ma charakter bezatutowy, a nie kolorowy)

<sup>1</sup> *odwrotka*

<sup>2</sup> 7–9 PC, pięć kierów

<sup>3</sup> mocno propozycyjne, przecież już zadając *odwrotkę*, E przyrzeka posiadanie (minimum) trzech kierów

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ K52 ♥ J7532 ♦ AK4 ♣ 84</p>	<p>♠ AJ10764 ♥ A986 ♦ J ♣ 63</p>	<p>♠ 3 ♥ Q4 ♦ Q10953 ♣ KQ952</p>
---	--	--

<p>♠ Q98 ♥ K10 ♦ 8762 ♣ AJ107</p>		<p>♠ 3 ♥ Q4 ♦ Q10953 ♣ KQ952</p>
---	--	--

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

<sup>1</sup> znów oczywiste otwarcie 1♠, ta karta jest warta dużo więcej niż niejedne 12, 13 czy nawet 14 PC, z którymi pierwszoręczne otwarcie pada automatycznie

<sup>2</sup> dwukolorówka 5<sup>+</sup>–5<sup>+</sup> na młodszych, w niekorzystnych założeniach wejście dosyć wątpliwe i – przede wszystkim – niebezpieczne

<sup>3</sup> kontra siłowa

<sup>4</sup> N nie ma zamiaru zgodzić się na grę przeciwników z kontrą (zwłaszcza na szczeblu trzech), czym prędzej pokazuje więc układ (taka licytacja mówi też o niewielkiej sile)

albo:

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

<sup>1</sup> znów oczywiste otwarcie 1♠, ta karta jest warta więcej niż niejedne 12, 13 czy nawet 14 PC, z którymi pierwszoręczne otwarcie pada automatycznie

<sup>2</sup> wielu posiadaczy tej karty zdroworozsądkowo spasuje

<sup>3</sup> w *Naszym Systemie* – inwit do końcówki z fitem pikowym, we *Wspólnym Języku* – co najmniej inwit do końcówki z fitem pikowym

<sup>4</sup> dobre uzupełnienia w obu kolorach partnera i boczny as uprawniają gracza S do zapowiedzenia końcówki

Również ta końcówka powinna być powszechnie osiągnana. Po licytacji, jaka będzie miała miejsce, gracz E najprawdopodobniej wyjdzie przeciwko niej w karo. A jego partner zabije ♦K i będzie kontynuował ♦A. Rozgrywający dobrze wie, gdzie co leży, powinien więc zagrać na obustronne przebitki: kierów na stole, a kar i trefli w ręce. W pewnym momencie wyjdzie też z dziadka pikiem i zrobi impas przeciwko królowi. W ten sposób N zagwarantuje sobie wzięcie wszystkich pików z ręki, dwóch kierów, dwóch kierowych przebitek w dziadku i trefla; złoży się to na jedenaście wziętek. Po stosownym wytempowaniu gry treflowa lewa obrońcy E pokryje się z wziętką na ♠K jego partnera (piki bowiem będą tylko raz impasowane).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

♠ 107653	♠ J94	♠ KQ
♥ J32	♥ 986	♥ KQ
♦ 732	♦ AKJ96	♦ Q854
♣ 54	♣ J7	♣ Q10963

♠ A82	♠ A82
♥ A10754	♥ A10754
♦ 10	♦ 10
♣ AK82	♣ AK82



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

<sup>1</sup> konwencja Drury

<sup>2</sup> 5♥–4+♣, wejście nadwyżkowe

Końcówka kierowa powinna być w tym rozdaniu kontraktem bardzo popularnym. Na linii NS znajduje się przecież 25 PC i kierowy kolor uzgodniony. Także rozgrywka nie będzie zbyt skomplikowana. Rozgrywający nie będzie nawet liczył, że w rozdaniu spada secowy mariasz w pikach, tylko po prostu na dziadkowego ♦K wyrzuci z ręki pika i zagra na przebicie na stole dwóch blotek treflowych. Będzie przy tym miał nadzieję, że jeżeli nawet jedna z tych przebitok zostanie przez któregoś z broniących nadbita, nastąpi to od trzech atutów, czyli za cenę jednej z i tak zawsze obrońcom należnych dwóch naturalnych wziętek atutowych. I tak w istocie stanie się w tym rozdaniu. Jeśli gracz W zdecyduje się na przebicie trzeciej albo czwartej rundy trefli ♥W, rozgrywający zagra potem ♥A i kierem, łącznie odda więc dwie lewy atutowe (a ponadto pika). Istnieją też inne sposoby na wygranie końcówki w kiery, np. gracz S może zagrać z obu rąk blotki atutowe, a potem ściągnąć ♥A oraz ♦A K, zaekspasować obrońcy E ♦D, przebić na stole trzecią rundę trefli i na dobre karo pozbyć się z ręki ostatniego trefla (na ♦K już uprzednio został wyrzucony z ręki pik). W przebije tę lewą (czwartą rundę kar), tak że rozgrywający nie zdoła już wykorzystać ostatniej forty karowej. Weźmie zatem tylko dziesięć lew, nawet wówczas gdy obrońcy nie otworzą wcześniej pików.

Na linii NS wychodzi też końcówka w bez atu, ale niezwykle wartościowa dziesiąta wziętka zostanie na pewno zdobyta tylko wtedy, gdy jej rozgrywającym będzie zawodnik N. Obrońca E bowiem bardzo szybko znajdzie się wówczas na wpustce i będzie musiał podarować przeciwnikowi dodatkową wziętkę w karach bądź w treflach. Dla wyczerpania tematu – kontrakt 4BA (S) bezwzględnie położy pierwszy wist treflowy – podgrywający dziadkowego waleta i rozpoczynający nieco żmudny, ale w końcu skuteczny proces wyrabiania przez obrońców lewy treflowej. Ostatecznie zdobędą oni wówczas cztery wziętki: dwie kierowe, pikową oraz treflową (na ogół w tej też właśnie kolejności).

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

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

♣ – 9 (N!);  
♦ – 9 (NS);  
♥ – 10 (NS);  
♠ – 9 (NS);  
**BA – 10 (N!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

♠ 109  
♥ Q2  
♦ KQ87643  
♣ AK

♠ A7543  
♥ J84  
♦ J109  
♣ 104

♠ Q82  
♥ AK10976  
♦ A5  
♣ Q7

♠ KJ6  
♥ 53  
♦ 2  
♣ J9865322

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 <span style="color: orange;">♦</span>	1 <span style="color: red;">♥</span>	3 <span style="color: green;">♣</span>
pas	pas	3 <span style="color: red;">♥</span>	pas
pas	pas		

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 <span style="color: orange;">♦</span>	1 <span style="color: red;">♥</span>	pas <sup>1</sup>
2 <span style="color: red;">♥</span>	3 <span style="color: orange;">♦</span>	3 <span style="color: red;">♥</span> <sup>2</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> karta S nie jest odpowiednia na zgłoszenie zapowiedzi 2 ♣; jeśli już, to gracz ten może się co najwyżej zdecydować na blokujące, także po pasie, 3 ♣

<sup>2</sup> 15 PC, ale dwie damy o trudnej do określenia wartości, nie ma więc mowy o żadnym inwicie do końcówki

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 <span style="color: orange;">♦</span>	1 <span style="color: red;">♥</span>	3 <span style="color: green;">♣</span>
pas	pas	3 <span style="color: red;">♥</span>	pas
pas	4 <span style="color: green;">♣</span> (!)	pas	pas
ltr. (!)	pas	pas	pas

Na większości stołów przy grze utrzyma się gracz E – w kontrakcie 3 ♥. Powinien on zostać łatwo zrealizowany – rozgrywający odda tylko dwa trefle oraz albo dwa piki, albo pika i karo. Inaczej mówiąc, albo wyrobi sobie – na ogół z pomocą przeciwników – karo i pozbędzie się na nie z ręki pika, albo też wyrobi sobie właśnie piki i na fortę tego koloru wyrzuci z ręki karo. Możliwe jest też wyeliminowanie kierów i trefli, a następnie wpustka gracza N w drugiej rundzie pików (na dziewiątkę). Rozgrywka ta będzie możliwa do przeprowadzenia szczególnie wtedy, gdy N ściągnie ♣A K, a w trzeciej lewie odwróci ♠10; rozgrywający musi wówczas wstawić z ręki ♠D, dołożonego przez S ♠K zabić asem, a następnie ściągnąć ♥A K i odejść pikiem. Alternatywnie można też – po utrzymaniu się na stole ♠A – wyjść stamtąd ♦W i wyrobić sobie lewę w tym kolorze (obrońcy nie będą w stanie odebrać dwóch pików ze względu na zablokowanie tego koloru).

Tam, gdzie zawodnik S ujawni słabą rękę na długich treflach, jego partner dostanie szansę, aby przelicytować 3 ♥ przeciwników *czterema treflami*. Nawet z kontrą będzie to opłacalna obrona, rozgrywający wpadnie bowiem tylko bez jednej (odda karo, dwa kiery i pika – oczywiście, jeśli trafi palcówkę w tym ostatnim kolorze).

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

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ KQ5 ♥ 8642 ♦ 1075 ♣ K52</p>	<p>♠ 764 ♥ K1075 ♦ QJ83 ♣ Q9</p>		<p>♠ AJ3 ♥ AJ9 ♦ A2 ♣ 108763</p>
	<p>♠ 10982 ♥ Q3 ♦ K964 ♣ AJ4</p>		

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

Tak potoczy się licytacja na bardzo wielu stołach, 1BA będzie zatem kontraktem standardowym (chyba że E naciągnie swą kartę na otwarcie 1BA, wtedy jego partner zainwituje końcówkę i para WE stanie w 2BA). Przeciwno 1(2)BA (E) gracz S wyjdzie pikiem i rozgrywający weźmie się za wyrabianie trefli. Po tym ataku zdoła już pomyślnie doprowadzić ten proces do końca i weźmie osiem lew (trzy treflowe, karową, trzy pikowe i dwie kierowe – po wykonaniu w tym ostatnim kolorze impasu dziewiątką, a następnie waletem). Znacznie lepszy byłby dla broniących pierwszy wist karowy (a nawet kierowy) – znaleźliby się oni wówczas o jedno tempo przed rozgrywającym – i zanim on wyfortuje sobie trefle, oni byliby w stanie wyrobić sobie trzy kara oraz kiera. A że ponadto musieliby dostać dwie lewy treflowe, E zostałby ograniczony do siedmiu wziętek i zapisu +90 (1BA) lub nawet –50 (2BA). Większe szanse na znalezienie zwycięskiego wistu w kolor czerwony będzie miał gracz N, dostanie ją jednak tylko wówczas, kiedy W odpowie na otwarcie partnera 1BA (z układem 4333 nie jest to wykluczone).

Strona WE ma też do wygrania lepszą od 1BA częściówkę w trefle, może wówczas wziąć dziewięć lew i zapisać sobie 110. W polskich systemach licytacyjnych jest to jednak kontrakt w zasadzie niemożliwy do osiągnięcia (a i w innych – co najmniej niełatwy).

**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 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ K1063 ♥ A942 ♦ 7 ♣ A732</p>	<p>♠ A54 ♥ KQ876 ♦ K10 ♣ J84</p>	<p>♠ Q ♥ J105 ♦ QJ864 ♣ K1095</p>
--	--	---

<p>♠ J9872 ♥ 3 ♦ A9532 ♣ Q6</p>
---

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

albo:

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

<sup>1</sup> zasadniczo 5<sup>+</sup>♦–4♠, ale piki ręki S są niezbyt silne

Taki kontrakt – 2♠ – zostanie osiągnięty dosyć często, przecież S ma rękę układową, ukierunkowaną do gry w kolor – nie spasuje zatem na partnerowe 1BA. Kolory dzielą się jednak dla strony NS niekorzystnie i analiza wykazuje, że te 2♠ muszą zostać przegrane, co najmniej bez jednej. Nawet jeżeli S ograniczy wpadkę do bez jednej, przeciwnicy zapiszą sobie 100 punktów, o dziesięć więcej, niż należy im się za zrealizowanie najwyższych kontraktów własnych, tj. 1BA i 2♣. Wynika z tego, że w protokołach tego rozdania będą dominować zapisy za wpadki, z przewagą setek na linii WE.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

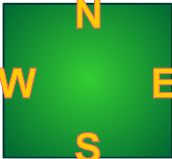
14

♠ Q1085  
♥ Q  
♦ 10754  
♣ KJ63

♠ J62  
♥ 102  
♦ AK862  
♣ A105

♠ K943  
♥ AJ973  
♦ 3  
♣ Q74

♠ A7  
♥ K8654  
♦ QJ9  
♣ 982



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

W tym wypadku **E** jest bardzo silny (aż 10 PC), a jego singleton znajduje się w podstawowym kolorze partnera – karach, wolno mu więc na jego rebid 1BA spasować. Niektórzy posiadacze tej karty zgłoszą jednak standardowe 2♥ (**E** ma układ kolorowy, a nie bezatutowy, a jego kiery są dosyć silne).

W rozdaniu tym przy grze utrzyma się wyraźnie silniejsza (22 PC : 18 PC) strona **WE** – w kontraktach 1BA bądź 2♥. Na obie te gry będzie można wziąć osiem lew, zwycięska rozgrywka (zwłaszcza kontraktu bezatutowego) nie będzie jednak łatwa. Na przykład, grając w bez atu i pragnąc zdobyć osiem wziętek, **W** będzie musiał wyjść z ręki ♥2, a nie ♥10 (co jest jednak niczym innym jak tylko poprawną techniką), w pikach natomiast trzeba będzie zagrać blotkę z ręki **W** do dziewiątki w dziadku. Pomocną dłoń mogą jednakże podać rozgrywającemu broniący, np. przeciwko kontraktowi 1BA (**W**) **N** prawie na pewno zawistuje blotkę pikową. Sądzę zatem, że wielu zawodników **W** weźmie, grając w bez atu, lew osiem, podobnie jak ich partnerzy, grający w kiery.

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

**BA – 8 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

Nasz System:

15

♠ 107653  
♥ J105  
♦ 53  
♣ 764

♠ K  
♥ K8764  
♦ 1062  
♣ K852



♠ A82  
♥ AQ32  
♦ AKQ8  
♣ A9

♠ QJ94  
♥ 9  
♦ J974  
♣ QJ103

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

<sup>1</sup> acolowski forsing do dogranej

<sup>2</sup> odpowiedź pozytywna, przyrzeka trzy kontrole, 5+♥ albo 4♥–5+♣/♦

<sup>3</sup> przejściowe, alternatywą są 3♥ – uzgodnienie koloru z fitem co najmniej czterokartowym, wezwanie do cuebidu (partner zgłosi wówczas cuebid 3♠ i dalej licytacja potoczy się tak samo jak po 2BA)

<sup>4</sup> naturalne, 5+♥–4+♣ albo 4♥–5+♣

<sup>5</sup> w pierwszym czytaniu tylko trzy kiery

<sup>6</sup> cuebid na kierach (z układem 4♥–5+♣ W powtórzyłyby teraz trefle)

<sup>7</sup> cuebid

<sup>8</sup> W wskazał już trzy kontrole – asa z królem albo trzy króle, teraz zgłasza więc negatywne 4♥

<sup>9</sup> Blackwood na kierach

<sup>10</sup> tu: jedna wartość

<sup>11</sup> pytanie o boczne króle

<sup>12</sup> dwa króle

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> odwrotka

<sup>2</sup> pięć kierów, 7–9 PC (z trzema królami dopuszczalna jest też odpowiedź 3♣ – wskazująca pięć kierów i siłę 10+PC, tu: 10–11 PC)

<sup>3</sup> uzgodnienie kierów, wezwanie do cuebidu

<sup>4</sup> cuebid

<sup>5</sup> Blackwood na kierach

<sup>6</sup> tu: jedna wartość

<sup>7</sup> pytanie o boczne króle

<sup>8</sup> dwa króle

Na dobrą sprawę licytujący *Naszym Systemem* gracz E mógł wrzucić wielkiego szlema w kiery od razu po pozytywnej odpowiedzi partnera 2♥, wiedział przecież, że musi on posiadać trzy króle. Bez wątpienia E poczuł się jednak pewniej, gdy dowiedział się też, że W ma pięć kierów, a z boku cztery trefle. Ponadto niektóre rozwiązania licytacyjne pozwalają na pozytywną odpowiedź (na acolowkie 2♣) także z 10 PC, nawet gdy nie znajdują się wśród nich as i król ani trzy króle. Teraz sprawa jest prosta i oczywista – otwierający wie przecież,

że partner posiada piątego ♥K, czwartego ♣K i ♠K, ma więc wyliczone trzynaście lew przy grze w kiery (wliczając w to przebitkę trefla w dziadku). Kozak zaryzykuje nawet (w turnieju na maksy) 7 BA – z nadzieją, że w ręce W znajduje się na przykład ♦W (czy ♣D, na to jednak są małe szanse – partner jest przecież po pasie). Ponadto pozostanie szansa przymusu. I tak jest właśnie w tym wypadku. Wprawdzie W nie posiada dodatkowej figury, a kara nie dzieli się 3–3 – po zgraniu przez rozgrywającego pików i kierów gracz S, jedyny posiadacz zatrzymań w kolorach młodszych, znajdzie się jednak w prostym przymusie karowo-treflowym (groźby: ♦8 w ręce E i ♣8 w ręce W), który przyniesie stronie WE trzynastą wziętkę. Zatem także wielki szlem w bez atu zostanie w tym rozdaniu zrealizowany.

**Minimaks teoretyczny:** 7 BA (WE), 13 lew; **1520 dla WE.**

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 13 (WE);

♠ – 8 (WE);

**BA – 13 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

♠ AK92  
♥ A72  
♦ J83  
♣ J84

♠ Q1043  
♥ KJ98  
♦ 75  
♣ 962



♠ 875  
♥ 10643  
♦ AK6  
♣ AK5

♠ J6  
♥ Q5  
♦ Q10942  
♣ Q1073

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

<sup>1</sup> naturalne, 4<sup>+</sup>♦, 6(7)–10 PC

<sup>2</sup> niektórzy teoretycy polecają z taką ręką zapowiedź 1♠, aby w następnym okrażeniu móc pokazać ekonomicznie kiery

<sup>3</sup> w licytacji dwustronnej takie podniesienie nie przyrzeka specjalnych nadwyżek

W rozdaniu tym przy grze powinna utrzymać się strona **WE**, a to ze względu na fakt posiadania uzgodnionego koloru starszego (siły honorowe są bowiem absolutnie wyrównane – 20 PC : 20 PC). Przeciwno 2♥ (W), a może nawet grze o szczebel wyższej gracz N zaatakuje zapewne ♠A, a potem może kontynuować ♠K i podać partnerowi pikową przebitkę. Ułatwi to jednak tylko rozgrywającemu zadanie, po dowolnej kontynuacji ze strony obrońcy S zagra on bowiem w atu (do damy i króla) i odda jeszcze tylko jedną lewę – na ♥A właśnie. Przegrywający trefl ze stołu zostanie wyrzucony na dobrą ♠D. Gracz W byłby jednak w stanie zdobyć dziewięć wziętek zawsze – nawet po ataku karowym czy treflowym. Zwycięska rozgrywka (na dziewięć lew) musiałaby jednak polegać wówczas na wyeliminowaniu kierów i kar (z impasem damy atu po drodze), a następnie wpuśczeniu przeciwników trzecią rundą trefli. Jeśli trzecim treflem utrzyma się S i zagra treflem lub karem – rozgrywający przebijie ostatnim atutem na stole i zagra stamtąd w pika – do dziesiątki w ręce. W trzykartowej końcówce N będzie miał już tylko piki, odda zatem rozgrywającemu ostatnią lewę na damę (lub dziesiątkę – jeśli w pierwszej rundzie pików S położy waleta) w tym kolorze.

Gdyby natomiast w kiery grał E, mógłby on zostać ograniczony do ośmiu wziętek, aczkolwiek wyłącznie po wiście pikiem. Na przykład po ataku ♠W N zabiłby królem dziadkową damę, po czym odwróciłby treflem. Skutkiem tego rozgrywający nie byłby w stanie w końcówce zablokować przeciwnikom pików. A gdyby ponadto ci ostatni szybko wyrobili sobie trefla, wzięliby pięć lew: kierową, trzy pikowe i treflową.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ KQ975 ♥ 98 ♦ AQ74 ♣ 54</p>	<p>♠ 82 ♥ AJ1073 ♦ 8 ♣ AJ983</p>	<p>♠ 104 ♥ Q ♦ KJ1093 ♣ KQ1072</p>
---	--	--

N
W      E
S

<p>♠ AJ63 ♥ K6542 ♦ 652 ♣ 6</p>
---

albo:

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

albo:

W	N	E	S
–	1 ♥ <sup>1</sup>	2 BA <sup>2</sup>	4 ♣ <sup>3</sup>
5 ♦ (!)	?		?

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

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale układ 5–5 i ładne, dobrze zlokalizowane miltony

<sup>2</sup> dwukolorówka na młodszych

<sup>3</sup> splinter

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale układ 5–5 i ładne, dobrze zlokalizowane miltony

<sup>2</sup> dwukolorówka na młodszych

<sup>3</sup> splinter

<sup>4</sup> pas forsujący

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale układ 5–5 i ładne, dobrze zlokalizowane miltony

<sup>2</sup> dwukolorówka na młodszych

<sup>3</sup> splinter

Końcówka w kiery została by łatwo wygrana, ale kontrakt 5♥ – już nie. Gdyby bowiem rozgrywający dwa razy zaatutował, mógłby przebić na stole tylko trzy trefle i zostały by w ręce z przegrywającą tego koloru (a ponadto musiałby oddać karo i pika). Jeżeli by natomiast gracz N nie atutował (czy ściągnął kiery tylko raz) – W nadbiłby mu trzecią rundę trefli i byłaby to trzecia wziętka obrońców.

Wystarczy jednakże, że E zaatakuje przeciwko grze kierowej ♣K (atak dosyć naturalny, choć po wskazaniu przez partnera fitu karowego – E może też z powodzeniem wyjść w ten ostatni kolor), a już jedenaście lew stanie się faktem. N bowiem zabije ♣K asem, ściągnie dwa razy atu i wyjdzie z ręki ♣W, a potem ♣9(8) – i wyekspasuje obrońcy E damę z dziesiątką. W ten sposób wyrobi sobie w ręce tt8(9) i to będzie jego jedenasta wziętka. Patrząc na problem nieco inaczej – w tej sytuacji rozgrywający poradzi sobie z kolorem treflowym (aby nie oddać w nim żadnej lewy) przy pomocy tylko trzech atutów dziadka.

Strona WE ma jednak bardzo dobrą obronę – niezbyt realną *czterema pikami* (może wówczas wziąć osiem lew, a więc wpaść bez dwóch, z kontrą za 300) oraz, jak najbardziej możliwą do osiągnięcia, *pięcioma karami* – bez dwóch, z kontrą za 300. Największą szansę na wygranę rozdania przez graczy WE prezentuje sekwencja

trzecia – jeżeli W po 4♣ e-S-a od razu skoczy na 5♦, istnieje spora szansa, że któryś z zawodników NS zapowie 5♥ (np. S po forsującym pasie e-N-a, jeśli ten ostatnie na taką właśnie zapowiedź się zdecyduje). W każdym razie gracze NS zostaną postawieni przed problemem – dużo poważniejszym aniżeli w sytuacji, gdyby W zaliczył najpierw tylko 4♦, a dopiero potem – po 4♥ e-N-a – zgłosił ewidentnie obronne 5♦ (ewidentnie – pod warunkiem oczywiście, że zawodnik ten nie prowadzi *podwójnej gry*, jak to wielokrotnie w podobnych sytuacjach się zdarzało). Rzecz jasna – aby nie zmarnować tak dobrze zaprowadzonego rozdania, po zaliczowaniu przez stronę NS 5♥ obrońcy E nie wolno będzie zaatakować w trefle. Po radosnym skoku partnera na 5♦ – pierwszy wist w ten kolor powinien jednak być dla zawodnika E oczywisty.

**Minimaks teoretyczny:** 4♠ (WE) z kontrą 8 lew lub 5♦ (WE) z kontrą, 9 lew; **300 dla NS.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ A86 ♥ AKQ964 ♦ K ♣ 876</p>	<p>♠ KJ943 ♥ 10853 ♦ 4 ♣ J93</p>	<p>♠ Q7 ♥ 72 ♦ AJ87653 ♣ AQ</p>
---	--	---

<p>♠ 1052 ♥ J ♦ Q1092 ♣ K10542</p>
--

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

<sup>1</sup> forsing do końcówki na bardzo dobrym kolorze, ręka jednokolorowa

albo:

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

<sup>1</sup> kiedy stosowany system nie przewiduje skaczącego zniesienia

<sup>2</sup> pytanie o singletona

<sup>3</sup> brak singletona i trzech kierów, zatem modelowo układ 3–2–6–2 albo 2–2–6–3

To również powinien być kontrakt dosyć popularny. Na ogół – tzn. po poprawnej, niezbyt tu trudnej obronie – rozgrywający nie uniknie oddania trzech lew: treflowej, pikowej i atutowej. Niektóre pary WE mogą się wszakże znaleźć w kontrakcie 3BA (E). Jeżeli obrońca S wyjdzie wówczas w pika, rozgrywający będzie wówczas musiał dołożyć ze stołu blotkę. N weźmie więc lewę na ♠K i – gdy tylko zagra w trefla, gra zostanie bezwarunkowo położona. Po każdej innej obronie da się już jednak kontrakt firmowy, rozgrywany przez E, zrealizować, i to z nadrówką. 3BA (W) położy natomiast wyłącznie pierwszy wist treflowy, każdy inny pozwoli na wygranie kontraktu z nadrówką.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ 1063 ♥ J8 ♦ J9 ♣ KQJ854</p>	<p>♠ A9752 ♥ K643 ♦ 104 ♣ A3</p>		<p>♠ KQ ♥ AQ1097 ♦ AK5 ♣ 1096</p>
	<p>♠ J84 ♥ 52 ♦ Q87632 ♣ 72</p>		

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

<sup>1</sup> *kontra objaśniająca* na kierach, forsing (jako że partner udzielił odpowiedzi 3♣, którą kwalifikujemy jako półpozytywną).

<sup>2</sup> *wywiad bezatutowy*, pytanie o stopera w pikach

<sup>3</sup> zatrzymanie pikowe

To również będzie kontrakt standardowy, na linii **WE** znajduje się bowiem aż 26 PC, ma ona również znakomitego longera roboczego w treflach. Wprawdzie do ręki **W** brak bocznego dojścia, ale trefle mogą przecież podzielić się 2–2 albo 3–1 z singlowym asem. Większym problemem jest fakt, że teoretycznie rzecz biorąc – strona **WE** posiada tylko jedno zatrzymanie w licytowanych przez przeciwników pikach, szczęśliwie dla niej kolor ten jest jednak w rękach obrońców zablokowany. Przeciwno 3BA (**E**) gracz **S** zaatakuje blotką pikową, a jego partner zabije asem i będzie kontynuował pikiem. Rozgrywający weźmie w ręce, obrońca z lewej nie będzie jednak mógł w lewie tej odblokować się waletem. **E** zagra zatem w trefla i obrońcy – po zabiciu ♣A – będą mogli odebrać tylko jedną lewę pikową – na waleta. Rozgrywający ściągnie swoje trefle, a w końcu wykona pewny impas przeciwko ♥K i skompletuje dziewięć lew.

Mimo to wist pikowy był dla broniących kluczowy – bez niego bowiem przeciwnik wzięłyby aż jedenaście lew: pięć treflowych, dwie karowe, trzy kierowe (po impasie króla w tym kolorze) i pikową. A gdyby obrońcy **N** przyszło do głowy zagranie blotką pikową, spod asa (po wzięciu lewy na ♣A) – **E** wyegzekwowałby potem kierowo-pikowy przymus (przeciwko e-N-owi właśnie) i zrobiłby nielicytowanego szlemika.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

♠ 10	♠ AQ32	♠ 9864
♥ AJ872	♥ Q9	♥ 5
♦ AQ652	♦ J943	♦ K1087
♣ K4	♣ Q83	♣ AJ92

	♠ KJ75	
	♥ K10643	
	♦ ==	
	♣ 10765	

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

<sup>1</sup> układ predestynuje gracza W do gry w kolor, z drugiej jednak strony – partner licytował piki, więc najczęściej będzie miał w tym kolorze zatrzymanie; kuszące jest więc zapowiedzenie 3BA (szczególnie w turnieju na maksy, a to ze względu na możliwość zdobycia nadrobki)

Przy aktualnych kartach WE prawidłowym kontraktem tej strony jest końcówka w kara. Co więcej – mimo że atuty dzielą się 4–0, można nawet zrealizować szlemika w ten kolor. Jeśli N zaatakuje ♠A i pikiem, rozgrywający przebije w ręce, ściągnie ♦A, po czym zagra na obustronne przebitki (starannie wytempowane). A gdy ponadto zaimpasuje ♣D, weźmie lew dwanaście (osiem atutowych: pięć w ręce i trzy przebitki kierowe w dziadku, kierową i trzy treflowe). Szlemika można zrealizować także po pierwszym wiście atutowym, i to na dwa sposoby: albo impas treflowy i wyrzucenie z ręki singlowego pika, a potem obustronne przebitki; albo oddanie lewy pikowej, pobicie kontynuacji atutowej (wówczas zagrania dla obrońców optymalnego), przebicie w dziadku dwóch kierów, a następnie ściągnięcie pozostałych atutów – w końcówce S zostanie zduszony w kierowo-treflowym przymusie (oczywiście, trzeba zaimpasować ♣D). A bez wistru pikowego i atutowego można nawet wygrać (nelicytowanego, jak myślę) wielkiego szlema w kara.

Grający w bez atu wezmą dziewięć lew – wystarczy, że rozgrywający rozegra skutecznie kara, tzn. ściągnie najpierw figurę z ręki W – aby potem wylapać czwartego waleta u N. Z drugiej strony jednak – by wyimpasować ♦W 9 x x w ręce S, należałoby rozpocząć od ściągnięcia króla – jeżeli rzecz jasna istniałaby jeszcze stosowna ku temu komunikacja. Gdyby bowiem na przykład po ściągnięciu czterech pików obrońcy wyszli w kiera, wyimpasowanie ♦W 9 x x u S byłoby wprawdzie jeszcze możliwe, ale rozgrywający nie byłby w stanie wykorzystać piątego kara. W czwartej rundzie tego koloru W utrzymałby się ósemką (siódemką) w dziadku i nie dysponowałby już dojściem do ręki (♣K zostałyby zużyte wcześniej – aby z kolei nie blokować tego koloru). Poza celnym rozwiązaniem kar rozgrywający kontrakt 3BA musiałby ponadto zaimpasować ♣D. Wzięłoby wówczas pięć kar, kiera oraz trzy trefle.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ QJ7 ♥ AQJ106 ♦ Q ♣ AK86</p>	<p>♠ A64 ♥ 9872 ♦ 853 ♣ J97</p>	<p>♠ 3 ♥ K53 ♦ AJ962 ♣ 10542</p>
--	---	--

<p>♠ K1098522 ♥ 4 ♦ K1074 ♣ Q3</p>
--

W

N

E

S

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> 15–18 PC, skład zrównoważony; dwa odstęstwa: singleton karo, pięć kierów, ale gdy W nie chce dać kontry z singletonem karo...

<sup>3</sup> niepokój o piki, silna sugestia krótkości oraz co najmniej dziewięciu kart w kolorach młodszych

<sup>4</sup> skoro partner ma krótkie piki, W musi poszukać innej końcówki niż bezatutowa

albo:

W	N	E	S
–	–	–	2 ♠ <sup>1</sup>
kontr. <sup>2</sup>	pas	3 ♦ <sup>3</sup>	pas
3 ♥ <sup>4</sup>	pas	3 ♠ <sup>5</sup>	pas
3 BA <sup>6</sup>	pas	4 ♥ <sup>7</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> z singletonem karo zapowiedź nieco ryzykowna

<sup>3</sup> mniej więcej z bilansu (z ręką słabszą E zgłosiłby lebensohlowe 2BA)

<sup>4</sup> kontra objaśniająca na kierach, forsing (jako że partner odpowiedział półpozytywnie)

<sup>5</sup> w pierwszym czytaniu wywiad bezatutowy, w intencji E – kryty cuebid (raczej krótkościowy)

<sup>6</sup> zatrzymanie w pikach

<sup>7</sup> fit kierowy, a więc i wyjaśnienie, że uprzednie 3 ♠ były krytym cuebidem (raczej krótkościowym)

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

<sup>1</sup> multi





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

<sup>3</sup> kolor młodszy lub kolory młodsze


<sup>4</sup> pięć kierów, propozycja kontraktu (gdy partner nie ma fitu kierowego, W gotów jest zagrać końcówkę w trefle)

<sup>5</sup> jak pisał niegdyś Janusz Korwin-Mikke, *taki fit można z powodzeniem pokazywać na wystawie w Osaka*


albo:








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

<sup>1</sup> *multi*  
<sup>2</sup> *kontra wywoławcza* do hipotetycznych pików otwierającego albo silna karta (*kontra objaśniająca*) w składzie nieokreślonym  
<sup>3</sup> do koloru partnera

<sup>4</sup> najlepiej sprawdza się takiej sekwencji tzw. *kontra amerykańska*, tzn. karna (do podstawowego wariantu karty partnera, w którym ma on trzy-cztery kiery) albo wywoławcza (bez kierów, czyli z pikami) – jest to najlepszy sposób tak na znalezienie optymalnej gry własnej, jak i ewentualne skontrolowanie przeciwników; po pasie e-S-a lub jego przeniesieniu na 2  – sytuacja dla gracza **W** w pełni się wyjaśni


<sup>5</sup> piki


<sup>6</sup> **S** ujawnił piki, znaczy to, że **E** kontrował z co najmniej półpozytywną ręką i fitem kirowym (karnie – do wariantu zwyczajnej *kontry wywoławczej* z trzema-czterema kierami w ręce **W**); **W** musi zatem zapowiedzieć końcówkę (jego 3  nie forsowałyby)


Prawie wszystkie pary **WE** osiągną tu końcówkę: kierową albo bezatutową. Grający w bez atu – po wskazanym wiście pikowym i trzykrotnym zagranu obrońców w ten kolor – wezmą tylko dziewięć lew: pikową, pięć kierowych, dwie treflowe i karową. Dużo lepszym kontraktem jest końcówka w kiery – rozgrywającemu należy się wówczas jedenaście lew, ma bowiem do oddania jedynie pika i trefla. Na pierwszy rzut oka wydaje się jednak, że po ataku atutowym i jego powtórzeniu, gdy **N** dostanie się do ręki na A – gracz **W** przebije na stole tylko jednego pika i będzie musiał zadowolić się dziesięcioma wziętkami. Nie jest to jednak prawda. Rozgrywający powinien zabić wist kierowy i wyjść z ręki 7 (!) albo zagrać pika ze stołu do siódemki (!) w ręce. Jeśli **N** będzie chciał drugi raz połączyć atuty (jeżeli tego nie zrobi – **W** przebije na stole dwa piki), musi zabić tę lewę A. A **W** pobije kontynuację atutową, wyjdzie z ręki ręki D i wyrzuci na nią ze stołu trefla. **S** weźmie tę lewę na K, ale będzie już bezkierowy. Powiedzmy, że zagra on następnie w trefla. Rozgrywający zabije w ręce asem, na dobrego W zrzuci z dziadka drugiego trefla, a następnie ściągnie K i treflową blotkę przebije na stole; w tym samym momencie wyrobi mu się w tym kolorze w ręce forta. W pocie czoła skompletuje zatem jedenaście wziętek: pięć kierowych w ręce, dwie treflowe, treflową przebitkę w dziadku, karową i treflową fortę w ręce.


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

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

 – 11 (**WE**);

 – 9 (**WE**);

 – 11 (**WE**);

 – 7 (**WE**);

BA – 9 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

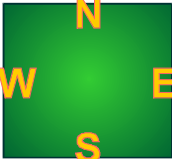
22

♠ Q854  
♥ 9863  
♦ A73  
♣ Q10

♠ J109  
♥ KJ5  
♦ 864  
♣ AJ65

♠ K62  
♥ A742  
♦ QJ92  
♣ K7

♠ A73  
♥ Q10  
♦ K105  
♣ 98432



W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 BA	pas	pas	pas

Ten niewysoki kontrakt zostanie zaliczowany na prawie każdym stole. Przeciwno niemu gracz **N** wyjdzie blotką pikową (albo blotką kierową), nie straci jednak w ten sposób lewy, jego ♠D znajduje się bowiem w pełnym impasie. Karty leżą w tym rozdaniu bardzo korzystnie dla strony **WE** – zawsze może ona więc wziąć dziewięć lew. Wystarczy wyrobić kara i wykonać impasy w pikach i treflach. Co więcej – po pasywnym ataku kierowym (a także karowym) rozgrywający będzie w stanie zdobyć aż dziesięć wziętek, wystarczy, że zagra trefle z góry (dwa piki, trzy kiery, dwa kara i trzy trefle). Nie sądzę wszakże, aby ta wykładana końcówka była w trakcie wrześniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* zapowiadana zbyt często.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.


23

♠ 98765  
♥ A1064  
♦ 642  
♣ 5

♠ A43  
♥ QJ  
♦ K73  
♣ AJ1074

♠ KJ2  
♥ 875  
♦ J95  
♣ Q863

♠ Q10  
♥ K932  
♦ AQ108  
♣ K92



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

<sup>1</sup> 15–18 PC w składzie zrównoważonym

Taki będzie standardowy przebieg licytacji w tym rozdaniu. Przeciwno 1BA (W) gracz N wyjdzie wysokim pikiem, co ułatwi rozgrywającemu złapanie ♠D 10 sec w ręce S. W zaimpasuje też ♣K i będzie już miał gotowych osiem lew. I tyle najprawdopodobniej weźmie, wziętki na dobrze położonego ♦K nie zdoła już wykorzystać, S powinien bowiem w pierwszej rundzie tego koloru wskoczyć asem i zagrać w kiery – kolor, w którym broniący od początku mieli do ściągnięcia cztery lewy.

O dziwo, rozkłady są w tym rozdaniu korzystne także dla strony NS, dzięki czemu może ona wziąć aż dziewięć lew, grając w kiery (do oddania tylko dwa piki, karo i kier). Bardzo trudno będzie jednak jej zawodnikom uzgodnić ten kolor. Chyba że grają ona konwencją, pozwalającą e-N-owi na zgłoszenie w takiej sytuacji 2♣ – jako wskazania dwókkolorówki na starszych. I że gracz ten ze swoim jedynym asem na warcie w partyjnych założeniach na taką zapowiedź się zdecyduje...

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (S!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

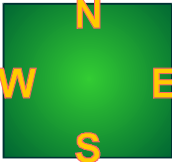
Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ J53 ♥ 9842 ♦ Q103 ♣ AQ5</p>	<p>♠ K2 ♥ J3 ♦ 9875 ♣ J10732</p> 	<p>♠ A8764 ♥ 10 ♦ AK642 ♣ 94</p> <p>♠ Q109 ♥ AKQ765 ♦ J ♣ K86</p>
--	--	---

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

<sup>1</sup> inwit do końcówki, przede wszystkim pikowej; E ma wprawdzie tylko 11 PC, ale też wielce obiecujący układ 5-5, poza tym po licytacji, jaka miała miejsce, istnieje spora szansa na wyłączenie kierowe (np. z singlem trefl zamiast kierowego karta E byłaby istotnie mniej warta – i rzeczywiście, końcówka by wówczas nie wychodziła!)

<sup>2</sup> góra odpowiedzi, dwa honory karowe, układ impasowy w treflach za wchodzącym do licytacji graczem S – wszystko to zdecydowanie przemawia za przyjęciem partnerowego zaproszenia

Wyłożone wyżej oczekiwania układowo-lokalizacyjne graczy WE spełnią się: rzeczywiście istnieje pełne wyłączenie w kierach, a układ impasowy w treflach daje dwie lewy. Rozgrywający ma do oddania tylko kiera i dwie lewy atutowe, z łatwością zrobi (mam nadzieję, że licytowaną) więc końcówkę. Oczywiście pomoże mu w tym fakt, że od gracza S spadnie singlowy ♦W, ale przecież kolor ten mógł też dzielić się 3-2.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

♠ K97653  
♥ 103  
♦ AJ  
♣ 1072

♠ Q10  
♥ J54  
♦ K6542  
♣ 954



♠ AJ84  
♥ A986  
♦ Q1098  
♣ 8

♠ 2  
♥ KQ72  
♦ 73  
♣ AKQJ63

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

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> naturalne, forsing

<sup>3</sup> fit treflowy, ale układ zrównoważony (brak bocznego singletona), karta nieminimalna (z ręką słabszą N powtórzyłyby piki)

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> pytanie; wiele zależy jednak od stosowanego tu schematu licytacyjnego, alternatywnie S może po prostu skoczyć na 3BA (partner na pewno ma piki)

<sup>3</sup> piki, nieminimum (albo wręcz maksimum otwarcia)

Jeśli graczom NS uda się ustawić kontrakt firmowy z ręki N – będą mieli duże szanse na sukces, przeciwko 3BA (N) obrońca E może bowiem z powodzeniem zawistować blotką kierową. Rozgrywający weźmie wówczas lewą dziadkowym królem, przejdzie do ręki ♣10 i ponownie podegra kiery. I już będzie miał dziewięć lew: sześć treflowych, dwie kierowe i karową. Dużo gorzej będzie wyglądała sytuacja rozgrywającego po alternatywnym ataku karowym. Nawet jeśli E wyjdzie wówczas systemową ♦10, co zmusi jego partnera do postawienia na trzeciej ręce króla i zablokowania koloru, broniący wezmą trzy kara i dwa asy w kolorach starszych. Aby wyegzekwować maksymalną wpadkę bez dwóch, E musiałby zaatakować ♦D, a jego partner – po dostaniu się do ręki ♦K – podegrać piki.

Jeśli natomiast kontrakt 3BA zostanie ustawiony z ręki S, W zawistuje w blotkę karo i gra zostanie łatwo położona, i to na pewno bez dwóch.

Oczywiście, wrzucając 3BA, gracz S będzie trochę liczył na *fortuny traf*. Nie ma jednak możliwości, aby zatrzymać się w 3♣ (chyba że po otwarciu 2♦ multi jest to zapowiedź nieforsująca; po naturalnych słabych 2♠ – 3♣ forsują bezwzględnie), natomiast zalicytowanie przez S 2♠ – do koloru partnera, dużo sytuacji tej strony nie poprawi. 2♠ (NS) powinny bowiem łatwo zostać położone bez jednej, jako że broniącym należą się trzy lewy atutowe, kier i karo.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

♠ K5	♠ 83	♠ AQ9
♥ AQ3	♥ J1075	♥ K9864
♦ A943	♦ 876	♦ K105
♣ AK102	♣ J943	♣ 75

	N	
W		E
		S

♠ J1076422
♥ 2
♦ QJ2
♣ Q86

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

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> układ 5332, brak specjalnych nadwyżek

<sup>3</sup> cuebid na kierach

<sup>4</sup> cuebid

<sup>5</sup> *Blackwood* na kierach

<sup>6</sup> dwie wartości bez damy atuu

Ze swoimi solidnymi 20 PC i znakomitym fitem kierowym w pięciokartowym kolorze partnera gracz **W** musi doprowadzić do szlemika (jeżeli nie brakuje ich dwóch wartości). Wprawdzie partner dwa razy zalicytował negatywnie (2♥ i 3BA), ale w końcu zgłosił cuebid 4♦, czego z zupełnie minimalną ręką czynić nie musiał. Szlemik kierowy powinien zatem zostać w tym rozdaniu zalicytowany na bardzo wielu stołach wrześniowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*, jest to bowiem – w świetle samych rąk **WE** – kontrakt optymalny.

Niestety, ze względu na podział atutów 4–1 (28%; szansa na 5–0 wynosi natomiast 4%) zostanie on przegrany bez jednej; rozgrywający będzie musiał oddać kiera i lewą karową. Cóż, pech, a na pecha nie ma rady!

Paradoksalnie – w rozdaniu tym wychodzi jednak szlemik, tyle że karowy, na siedmiu atutach (do oddania tylko lewa karowa). Rozgrywający ten nieco ekscentryczny kontrakt może bowiem albo przebić w ręce **E** trzecią rundę trefli, albo wyrobić sobie przebitką fortę kierową (piątego kiera w ręce **W**). To ostatnie będzie możliwe tylko wówczas, gdy nie padnie wist pikowy.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 11 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ 72 ♥ KQ94 ♦ KQ73 ♣ J84</p>	<p>♠ AKJ106 ♥ 108 ♦ 864 ♣ 972</p>	<p>♠ Q543 ♥ AJ72 ♦ 102 ♣ KQ5</p>
---	---	--

<p>♠ 98 ♥ 653 ♦ AJ95 ♣ A1063</p>
--

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

<sup>1</sup> brzydkie 11 PC, nie ma na otwarcie!

<sup>2</sup> na trzeciej ręce przed partią – otwarcie obowiązkowe!

<sup>3</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

Po trzeciorycznym otwarciu e-N-a 1♠ (jak już wspomniałem – przed partią w zasadzie obowiązkowym) przy grze utrzyma się w kontrakcie 1BA zawodnik S. I weźmie pięć lew: trzy pikowe (E będzie bowiem musiał pierwszy impas pikowy przepuścić, inaczej przeciwnik weźmie w tym kolorze cztery lewy), rzecz jasna, jeśli tylko nie powtórzy w tym kolorze impasu, i dwa asy. Wpadnie zatem tylko bez dwóch, za 100. Popatrzmy natomiast, do czego doszłoby, gdyby gracz N nie dał trzeciorycznego otwarcia:

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

<sup>1</sup> brzydkie 11 PC, nie ma na otwarcie!

<sup>2</sup> nawet jeśli W zgłosi teraz inwit 3♦ (czy 3♣), partner odpowie negatywnymi *trzema kierami*

I kontrakt 3♥ strony WE zostanie łatwo zrealizowany, rozgrywający odda bowiem tylko dwa piki, ♣A i ♦A; gracze ci zapiszą sobie zatem 140, co będzie w tym rozdaniu bardzo dobrym wynikiem.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

♠ A765		♠ J82
♥ 1098		♥ KQ
♦ J62		♦ KQ1093
♣ Q54		♣ A32
♠ Q103		
♥ J5432		
♦ A8754		
♣ ==		

	N	
W		E
		S

♠ K94
♥ A76
♦ ==
♣ KJ1098776

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

<sup>1</sup> zbyt słabe longery na otwarciu dwukolorowe, przeciwwskazaniem są też trzy karty w pikach

<sup>2</sup> zasadniczo zaporowe, w aktualnych założeniach przyrzekają jednak stosowny potencjał wygrywający (a 2 ♣ u prawie każdej pary mają dzisiaj w tej sytuacji znaczenie konwencyjne, S nie może więc zgłosić tej zapowiedzi w znaczeniu naturalnym)

<sup>3</sup> kontra negatywna, W ma zbyt słabe kiery, aby forsować grę w ten kolor

<sup>4</sup> krótkość treflowa, silny inwit do końcówki karowej

<sup>5</sup> negatywne, kiepskie miltony

Jeżeli strona WE zdoła starannie zbilansować rozdanie – uwzględniając oczywiście fakt wejścia gracza S do licytacji – to powinna zatrzymać się w kontrakcie 4 ♦ (z ręką silniejszą E powinien zalicytować 5 ♦ albo po drodze zgłosić jakiś cuebid). Tylko tyle bowiem graczom tym wychodzi – mają bowiem do bezwzględnego oddania dwa piki i kiera. Proszę wszakże zauważyć, że gdyby E posiadał zamiast ♣A – ♠K (jeden punkt mniej!), końcówka w kara byłaby wykładana.

Proszę też zwrócić uwagę na potęgę układu (i wyłączenia w jakimś kolorze) – strona NS może w tym rozdaniu wziąć aż dziesięć lew w trefle, mimo że posiada tylko 18 PC.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (E!);

♠ – 7 (E!);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

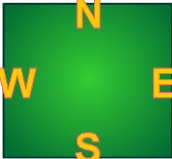
29

♠ J1093  
♥ Q9  
♦ AK642  
♣ J2

♠ 764  
♥ A72  
♦ 1095  
♣ K985

♠ 52  
♥ K86543  
♦ 87  
♣ Q106

♠ AKQ8  
♥ J10  
♦ QJ3  
♣ A743



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

<sup>1</sup> blisko otwarcia, ale mimo wszystko go nie ma

<sup>2</sup> zbyt słaby kolor kierowy na popartyjne otwarcie dwukolorowe

Kolejna standardowa końcówka, powinny ją osiągnąć w zasadzie wszystkie pary **NS** uczestniczące we wrześniowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*. Noty obu stron będą zatem zależały od pierwszego wistu, na jaki zdecyduje się gracz **W**. A zadanie tego zawodnika nie będzie łatwe, wyłącznie bowiem po ataku kierowym i szybkim zdjęciu przez obrońców dwóch lew w tym kolorze rozgrywający zostanie ograniczony do dziesięciu wziętek; poza tym odda jeszcze trefla. Po każdej innej obronie gracz **S** wyatutuje, a potem na kara wyrzuci z ręki oba kiery. Nie będzie wszakże miał czym przebić obu kierów dziadka; przebije tylko jednego, a drugiego odda (poza tym odda jeszcze trefla). Ta lewa – jedenasta dla rozgrywającego, trzecia dla obrony – będzie jednak kluczowa dla punktacji turniejowej tego rozdania.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

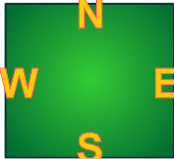
Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠ 1083 ♥ K9 ♦ A10872 ♣ AKJ</p>	<p>♠ KQ75 ♥ 873 ♦ J ♣ 108642</p> 	<p>♠ J2 ♥ A10642 ♦ 9643 ♣ Q9</p>
	<p>♠ A964 ♥ QJ5 ♦ KQ5 ♣ 753</p>	

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

<sup>1</sup> 15–18 PC w składzie zrównoważonym

<sup>2</sup> transfer na kier

<sup>3</sup> beznadwyżkowe przyjęcie transferu partnera

Tak rozwinie się licytacja na wielu stołach. Optymalnym kontraktem strony **WE** są 3♦ – na dziewięciu atutach, kiedy to rozgrywający łatwo weźmie dziewięć lew (odda dwa piki i dwa kara). Przy podziale kierów 3–3 częściówka w ten kolor jest jednak zapisowo równoważna grze w kara; oprócz bowiem dwóch pików i dwóch kar rozgrywający odda wówczas tylko jedną lewę atutową i swój kontrakt (2♥) zrealizuje.

Gdyby **WE** w jakiś sposób zatrzymali się w częściówce bezatutowej, broniący mogliby wziąć cztery piki i dwa kara, czyli ograniczyć rozgrywającego do siedmiu wziętek.

**Minimaks teoretyczny:** 2♥ (**WE**), 8 lew albo 3♦ (**WE**), 9 lew; **130 dla WE.**

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 6 (**NS, WE!**);

BA – 7 (**WE**).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠ K107532  
♥ K4  
♦ 6  
♣ QJ75



♠ 94  
♥ A953  
♦ J1087  
♣ 1082

♠ A  
♥ Q1062  
♦ AQ9432  
♣ 64

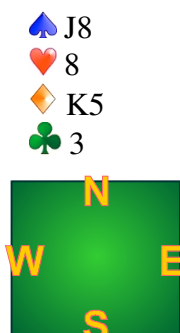
W	N	E	S
–	–	–	1 ♦
2 ♠	3 BA <sup>1</sup>	pas	pas

<sup>1</sup> w tych założeniach N ani myśli łapać przeciwników na kontrę

Przeciwno tak osiągnięty 3BA – kolejnej wielce popularnej końcówce – obrońca E wyjdzie w pika. Rozgrywający weźmie lewą singlowym asem na stole i jego naturalnym krokiem będzie zagranie w kiery (do kar nie ma już szybkiego dojścia, więc albo dzielą się one 3–2 – i weźmie się w tym kolorze sześć lew, albo są rozłożone 4–1 – wówczas rozgrywający zdobędzie w nich jedynie trzy wziętki na najstarsze honory), powiedzmy – blotką do waleta w ręce. E pobije tę lewą ♥A, po czym – optymalnie dla swojej strony – zagra w małego trefla (gdyby kontynuował pikiem, zadanie rozgrywającego stałoby dużo łatwiejsze). N zabije wstawionego przez W na trzeciej ręce ♣W asem i wyjdzie kierem – do damy na stole. Obrońca W weźmie tę lewą ♥K i będzie kontynuował treflem. Rozgrywający pobije w ręce asem (aby zablokować obrońcom ten kolor), po czym zagra z ręki ♠D(W), a ze stołu wyrzuci karo. W zabije ♠K i zagra kolejny raz w trefle. Jego partner zdobędzie zatem wziętkę na ♣10, po czym będzie kontynuował kierem (piątką). W końcówce:

31

♠ 10753  
♥ –  
♦ 6  
♣ Q



♠ –  
♥ 95  
♦ J1087  
♣ –

♠ –  
♥ 106  
♦ AQ94  
♣ –

rozgrywający nie będzie musiał nawet impasować dziewiątki kier. Wystarczy, że zabije tę lewą ♥10 w dziadku, przejdzie do ręki ♦K i ściągnie ♠W – gracz E znajdzie się wówczas w prostym karowo-kierowym przymusie.

To wszystko prawda, tylko że aby przeprowadzić taką rozgrywkę – tzn. po zabiciu drugiego trefla wyjść z ręki figurą pikową, rozgrywający musiałyby: po pierwsze – zrezygnować z ewentualnej nadróbki/nadróbek (gdyby kara dzieliły się 3–2, miałyby bowiem w tym momencie sześć wziętek w tym kolorze, a ponadto pika, dwa trefle i kiera, albo nawet dwa kiery, gdyby zdecydował się zaimpasować ♥9 u E; czyli dziesięć albo nawet

jedenaste lew); po drugie – podjąć ryzyko, że przeciwnicy zdejmą mu w tym momencie nie jedną, lecz dwie lewy treflowe (gdy kolor ten nie jest w ich rękach zablokowany). A oprócz nich oddałby wówczas dwa kiery i pika, czyli – przy podziale kar 3–2 przegrałby wykładaną (nadróbkową) grę.

Przedstawiona wyżej skuteczna linia rozgrywki nie znajdzie więc zapewne przy grze w zakryte karty zbyt wielu zwolenników i kontrakty 3BA będą na ogół przegrywane. Gwoli ścisłości – po pierwszym wiście ♣2 albo ♣8 kontrakt firmowy mógłby zostać położony zawsze, przynajmniej przy bezbłędnej postawie broniących.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

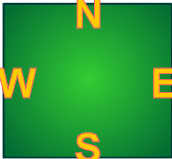
32

♠ 73  
♥ 1096  
♦ A8632  
♣ 1083

♠ AKJ94  
♥ A7  
♦ K109  
♣ Q97

♠ Q52  
♥ KQJ43  
♦ 7  
♣ J654

♠ 1086  
♥ 852  
♦ QJ54  
♣ AK2



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

<sup>1</sup> za dobry kolor pikowy i zbyt silna karta na otwarciu 1BA

<sup>2</sup> modelowo układ 5♠332, co najmniej jedna nadwyżka honorowa

Znów standardowa końcówka, zagra ją bardzo wiele par **WE** uczestniczących we wrześniowym turnieju Korespondencyjnych *Mistrzostw Polski 2007*. Także rozgrywka będzie bezproblemowa – gracz **W** ma do wzięcia pięć lew pikowych i pięć kierowych, a do oddania dwa trefle i karo. Najpopularniejszym wynikiem w protokole będzie zatem 420 dla **WE**.

W bardzo korzystnej sytuacji znajdują się zawodnicy **W**, którzy – z pełną premedytacją bądź przez pomyłkę – zatrzymają się w kontrakcie 3BA. Otóż aby ograniczyć tę grę do dziewięciu wziętek, **N** musiałby zawistować w trefla, a jego partner – po wzięciu jednej albo dwóch lew w tym kolorze – odwrócić ♦D. Tylko po takiej obronie gracze **NS** zdejmą należne im cztery wziętki.

Z drugiej strony – po naturalnym ataku karowym rozgrywający zdobędzie aż jedenaście lew, podczas gdy (nierealny) atak w kolor starszy da mu wziętek dziesięć.

**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:**

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 9

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

10 września 2007

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ AJ1094 ♥ 432 ♦ J3 ♣ AK7</p>	<p>♠ K2 ♥ Q ♦ K9864 ♣ Q10652</p>	<p>♠ 875 ♥ AK7 ♦ AQ1052 ♣ J3</p>
--	--	--

<p>♠ Q63 ♥ J1098655 ♦ 7 ♣ 984</p>
---

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

<sup>1</sup> otwarcie 2BA – dwukolorówka na młodszych – byłoby bardzo niebezpieczne (nie najlepsze longery, figury – lewy defensywne – w kolorach krótkich

<sup>2</sup> PRO

<sup>3</sup> 13<sup>+</sup>–14 PC, trzy piki

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

<sup>1</sup> otwarcie 2BA – dwukolorówka na młodszych – byłoby bardzo niebezpieczne (nie najlepsze longery, figury – lewy defensywne – w kolorach krótkich

<sup>2</sup> PRO

<sup>3</sup> 13<sup>+</sup>–14 PC, trzy piki

<sup>4</sup> łowcy maksów mogą się zdecydować na końcówkę w bez atu, tym bardziej że jest to kontrakt nadwyżkowy

albo:

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

<sup>1</sup> dwukolorówka na młodszych

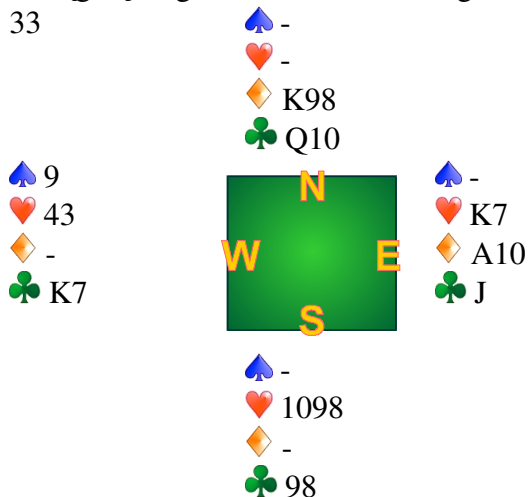
<sup>2</sup> kontra siłowa, 14<sup>+</sup> PC – z nastawieniem na kontrowanie przeciwników (z kolorami starszymi E może zgłosić: 3 ♣ – dwukolorówka z przewagą kierów, 3 ♦ – dwukolorówka z przewagą pików albo naturalne 3 ♥/♠)

<sup>3</sup> kontra karna – w równych założeniach w pełni uzasadniona nawet z trzema (solidnymi atutami), tym bardziej że W ma łatwy i oczywisty wist przeciwko kontraktowi 3 ♣ z kontra.

Wistując przeciwko tej grze, W trzykrotnie połączy atuty i rozgrywający weźmie tylko trzy lewy treflowe, pika, będzie też w stanie zdobyć wziętkę karową (na wpustce gracza E). W najgorszym dla broniących wypadku wpadnie więc bez czterech, za 800.

Końcówka pikowa zostanie zrealizowana z dwoma nadróbkami, tzn. rozgrywający zrobi nielicytowanego szlemika, wystarczy, że dwukrotnie zaimpasuje piki, przebijie na stole trzecią rundę trefli i zaimpasuje ♦K. Także grający w bez atu będą w stanie zdobyć dwanaście wziętek, pod warunkiem że gracz S nie wyjdzie wówczas w trefla [6BA (W) może natomiast zostać wygrane zawsze]. Powiedzmy, że przy grze bezatutowej S odda naturalny wist ♥W. Rozgrywający zabije ♥A w ręce i zaimpasuje piki. N weźmie tę lewę ♠K i odwróci w karo (z jego punktu widzenia będzie to w tym momencie zagranie najbardziej bezpieczne, w niczym niepomagające rozgrywającemu). E przepuści do stołu i weźmie tam tę lewę waletem. Do zdobycia dwunastu wziętek będą go teraz prowadziły dwie drogi. Pierwsza to ściągnięcie ♣A (niekonieczne, mające jedynie służyć

rozjaśnieniu pozycji końcowej), przejście do ręki  $\spadesuit D$  (z impasem króla), a następnie zagranie stamtąd w piki, drugie zaimpasowanie tego koloru (trzecie nie będzie potrzebne, choć byłoby możliwe do wykonania) i ściągnięcie go do końca. Przed zagranie ostatniego pika sytuacja będzie wyglądała następująco:

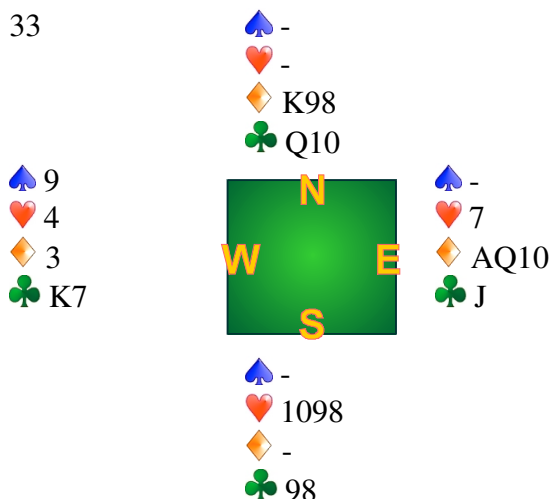


Na  $\spadesuit 9$  obrońca N będzie jeszcze mógł wyrzucić karo (gdy w ręce E pozostaną tylko dwie karty w tym kolorze) – rozgrywający pozbędzie się wówczas z ręki blotki kierowej, a S – również kiera. Teraz E przejdzie do ręki  $\heartsuit K$ , a N będzie musiał pozbyć się trefla (aby nie wyrobić  $\diamondsuit 10$ ). Kiedy jednak w następnej lewie zostanie zagrany z ręki  $\diamondsuit A$ , to z kolei obrońca S znajdzie się w przymusie – treflowo-kierowym. I dwunastą wziętką rozgrywającego stanie się  $\heartsuit 4$  albo  $\clubsuit 7$  na stole.

Druga droga do sukcesu gracza E (tzn. wzięcia przezeń dwunastu lew w bez atu) – po utrzymaniu się w dziadku  $\diamondsuit W$  – to przejście do ręki  $\heartsuit K$ ,

zaimpasowanie pików, odegranie (dla jasności sytuacji)  $\clubsuit A$  i ściągnięcie pozostałych pików.

W końcówce:



po zagranie  $\spadesuit 9$  znów jako pierwszy w przymusie znajdzie się gracz N. Będzie on musiał pozbyć się wówczas trefla (po odrzuceniu przezeń kara E powtórzyłyby bowiem w tym kolorze impas i zdobyłyby w nim jeszcze trzy wziętki) – rozgrywający pozbędzie się wtedy z ręki kara (albo kiera), a obrońca S rozstanie się z kierem. Gdy jednak gracz E zaimpasuje następnie  $\diamondsuit K$  i ściągnie w tym kolorze asa, to z kolei S znajdzie się w przymusie – kierowo-treflowym

i dwunastą lewą rozgrywającego stanie się  $\heartsuit 7$  w ręce (bądź  $\heartsuit 4$  w dziadku) albo  $\clubsuit 7$  na stole.

Pierwszy wist treflowy (ze strony gracza S) zaatakowałby komunikację potrzebną do wyegzekwowania tego przymusu. Potem wystarczyłoby, aby po dostaniu się do ręki  $\spadesuit K$  obrońca N powtórzył  $\clubsuit D$ , a została by ona doszczętnie zniszczona i do żadnego przymusu nie doszłoby. Byłby to przykład standardowej obrony przeciwko przymusowi podwójnemu – ataku na komunikację kolorem groźby podwójnej komunikację (i ostatecznie zerwania jej).

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

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

Analizy rozdań opracował Wojciech Siwiec

- $\clubsuit$  – 8 (WE);
- $\diamondsuit$  – 10 (WE);
- $\heartsuit$  – 8 (WE);
- $\spadesuit$  – 11 (WE);
- BA – 12 (WE).**