



Izabela Weinhold

6. Młodzieżowy Festiwal Brydżowy o Puchar Podbeskidzia z okazji Dnia Niepodległości

Tradycyjne imprezy ogólnopolskie mają do siebie to, że czeka się na nie przez cały rok. Jest to nie tylko okazja do powalczenia o puchary oraz nagrody, ale i na spotkanie starych znajomych z innego zakątka kraju. W dniach 16–18 listopada 2007 r. spotkaliśmy się więc już kolejny raz, w Szkole Podstawowej nr 37 na osiedlu Karpackim w Bielsku-Białej. Młodzieżowy Festiwal Brydżowy o Puchar Podbeskidzia z okazji Dnia Niepodległości to jedna z ostatnich stałych imprez w roku kalendarzowym, na którą przybywają młodzi brydżyści z całej Polski. Zawody te odbyły się po raz szósty i zgromadziły liczną rzeszę młodzieży w wieku do lat 25. Dla uczestników przewidziano wiele cennych nagród, w tym dwa puchary przechodnie prezydenta Bielska-Białej: dla najlepszego miasta i województwa. Lista sponsorów była bardzo długa.

Startowało 67 par z całej Polski. Rozgrywano turniej siedmiosesyjny (po 10 rozdań w każdej) na zapis maksymalny. Zwycięzcom każdej sesji serwowano pizzę. Po dwudniowej, zażartej rywalizacji zwyciężyła para Tomek Kapera – Marcin Majak. Drugie miejsce zajęli Michał Stefanów i Mikołaj Albrycht. Na ostatnim miejscu podium uplasowali się Tomek Jochymyński i Wojtek Kaźmierczak.

W Festiwalu Brydżowym o Puchar Podbeskidzia w Bielsku-Białej wynik zmagania pomiędzy parami przekładał się na miejsce zajęte przez klub, województwo oraz miasto. Klasyfikację klubów wygrał AZS Uniwersytet Warszawski, na drugim miejscu był BUKS MDK MOSM Bytom, a na trzecim – GSBS OSiR Skwierzyna. W punktacji miast triumfowała Warszawa, przed Bytomiem i Krakowem. Puchar dla najlepszego województwa zdobyło Mazowsze, zaraz za był nim był Śląsk, a następnie Małopolska.

Dziękujemy Adrianowi Bakalarzowi i pozostałym organizatorom za to, że całość imprezy, łącznie z czasem wolnym, mogliśmy spędzić w prawdziwie sportowej atmosferze. Oprócz brydża bowiem zagwarantowano nam możliwość oglądania transmisji meczu polskiej reprezentacji piłki nożnej z Belgią. Tak więc wspólnie cieszyliśmy się z sukcesu, który rozegrał się na Stadionie Śląskim w Chorzowie, czyli nie tak znowu daleko od Bielska.

Teraz pozostaje nam poczekać do następnego Dnia Niepodległości, do kolejnego – już siódmego – wspólnego startu w turnieju o puchar Podbeskidzia. ♦

Bielsko-Biała, 16–18 listopada 2007 r.



Zarząd OZBS Płock serdecznie zaprasza na **TURNIEJ BRYDŻA SPORTOWEGO**

(4 sesje po 10 rozdań)

o puchar przewodniczącego Rady Miasta, będący jednocześnie

GRAND PRIX MAZOWSZA,

który odbędzie się w dniu 3 lutego br. o godz. 10:00
w Mazowieckiej Spółdzielni Mieszkaniowej w Płocku, ul. Gierzyńskiego 17.

Przewidziano nagrody regulaminowe oraz finansowe i rzeczowe
od instytucji sponsorujących imprezę.

Wytrop szansę! – cd. ze str. 32

Zapamiętaj! Gdy posiadasz naturalną lewą atutową, tak jak w tym rozdaniu ♥K, a przeciwnik stwarza Ci możliwość dokonania nią nadbitki, nie korzystaj z tej okazji, tylko wyrzuć kartę w któryms z kolorów bocznych. Dzięki temu wcale nierzadko wypromujesz – sobie bądź partnerowi – dodatkową wziętkę na niższy atut, taki jak w tym wypadku ♥10. ♦



Władysław Izdebski

Krok po kroku

Mecz; obie przed partią, rozdawał **S**.

Będąc na pozycji **E**, otrzymałeś niezbyt ciekawą kartę:

♠	8 7 3
♥	K D 4
♦	W 3 2
♣	7 6 3 2

S otworzył 1♥, Twój partner wszedł do licytacji 1♠, **N** podniósł do 2♥ i nadeszła Twoja kolej licytacji.

W	N	E	S
—	—	—	1♥
1♠	2♥	?	

Co licytujesz?

Masz do wyboru dwie odzywki: pas i 2♠. Gdyby to partner otworzył 1♠, a przeciwnik spasował, np.:

W	N	E	S
1♠	pas	?	

podtrzymanie licytacji z 6 PC byłoby oczywiste. Zastanawiałbyś się tylko, czy podnieść do 2♠, czy też, ze względu na układ 4333, zgłosić IBA. Jednak w sytuacji, jaka ma miejsce w rzeczywistości, skłaniać się należy ku pasowi, a to z dwóch ważnych powodów:

- nasze miliony (PC) zlokalizowane są w kolorze przeciwników, a to obniża siłę naszej karty;
- wejście partnera 1♠ może być znacznie słabsze od otwarcia. Z dobrym kolorem partner mógł interweniować, mając zaledwie 8 PC. Na przykład z ręką:

♠AKW102 ♥32 ♦10976 ♣87

wejście 1♠ jest we współczesnym brydżu jak najbardziej poprawne, wskazuje wist, a także utrudnia licytację przeciwnikom.

Są także pomniejsze powody przemaszające za pasem:

- będąc po partii, nie prowokujmy partnera do dalszej licytacji, lewy wpadkowy są drogie, a z kontrą wręcz bardzo drogie;
- gdybyśmy zaliczyli 2♠, a przeciwnicy utrzymali się przy grze w kiery, partner mógłby zawistować w piki, np. z konfiguracji ♠K W x x x, spodziewając się u nas figury. Jednak gdybyśmy mieli takie 6 PC:

♠D107 ♥764 ♦A108 ♣7632

podniesienie do 2♠ byłoby poprawne. Jak ważna jest lokalizacja figur w kontekście licytacji partnera i przeciwników, pokażą Ci dwa poniższe diagramy:

♠	D 6	♠	8 7 3
♥	10 8 7	♥	K D 4
♦	A 10 5 4	♦	W 3 2
♣	K 10 5 4	♣	7 6 3 2

♠	A W 9 5 2	N	E	♠	8 7 3
♥	9 2	W	S	♥	K D 4
♦	K 9 7 6			♦	W 3 2
♣	A 9			♣	7 6 3 2

♠	K 10 4	♠	8 7 3
♥	A W 6 5 3	♥	K D 4
♦	D 8	♦	W 3 2
♣	D W 8	♣	7 6 3 2

Jeśli strona **WE** pozwoli grać **S** 2♥, to rozgrywający weźmie od ośmiu do dziesięciu lew w zależności od siły swej rozgrywki. Jeśli powiemy z ręką **E** 2♠, przegramy je prawdopodobnie bez dwóch, raczej bez kontry – więc za 200.

♠	8 3	♠	D 10 7
♥	K W 8	♥	7 5 4
♦	W 5 4 3	♦	A 10 8
♣	K 10 5 4	♣	7 6 3 2

♠	A W 9 5 2	N	E	♠	D 10 7
♥	9 2	W	S	♥	7 5 4
♦	K 9 7 6			♦	A 10 8
♣	A 9			♣	7 6 3 2

♠	K 6 4	♠	8 7 3
♥	A D 10 6 3	♥	K D 4
♦	D 2	♦	W 3 2
♣	D W 8	♣	7 6 3 2

Jakże inaczej wygląda sytuacja na powyższym diagramie. Jeśli pozwolimy przeciwnikom grać 2♥, oddamy im zapis 110, zamiast wziąć 140 – 9 lew przy grze w piki. Kartę **E** znakomicie wzmocniły dwie dziesiątki oraz dobra lokalizacja figur.

Po tych rozważaniach związanych z oceną karty wracamy do naszego problemu. Pasujemy na 2♥, zaś **S** bez wahania licytuje 4♥, które kończy licytację.

W	N	E	S
—	—	—	1♥
1♠	2♥	pas	4♥
pas...			

Partner zawistował ♠A i mogłeś obejrzeć karty dziadka:

♠	W 9 6	♠	8 7 3
♥	A 7 6	♥	K D 4
♦	10 8 7 6 5	♦	W 3 2
♣	D 5	♣	7 6 3 2

♠	W 9 6	N	E	♠	8 7 3
♥	A 7 6	W	S	♥	K D 4
♦	10 8 7 6 5			♦	W 3 2
♣	D 5			♣	7 6 3 2

Jaką kartę dokładasz w pierwszej lewie?

Jeśli drugi pik przechodzi, wpadka jest pewna. Dlatego powinieneś zachęcić

partnera do kontynuowania wistu, dokładając ♠3 (przypominam: umówiliśmy się na zrzutki odwrotne – mała karta zachęca, tu wskazuje przebitkę lub damę). Popatrz na całe rozdanie:

♠	W 9 5	♠	8 7 3
♥	A 7 6	♥	K D 4
♦	10 8 7 6 5	♦	W 3 2
♣	D 5	♣	7 6 3 2

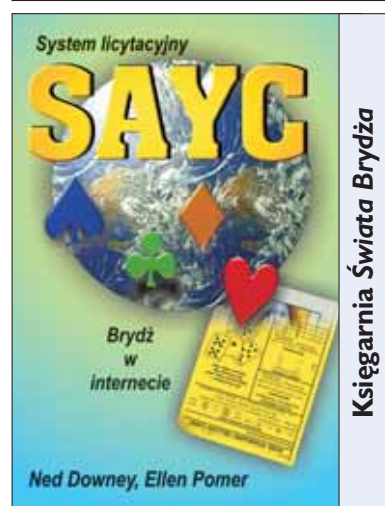
♠	A K 10 6 2	N	E	♠	8 7 3
♥	2	W	S	♥	K D 4
♦	K D 9 4			♦	W 3 2
♣	9 8 4			♣	7 6 3 2

♠	D 4	♠	8 7 3
♥	W 10 9 8 5 3	♥	K D 4
♦	A	♦	W 3 2
♣	A K W 10	♣	7 6 3 2

Gdybyś zdemarkował ♠8, partner mógłby zmienić atak na ♦K i kontrakt zostałby wygrany. **S** zagrałby asa atu i cztery razy trefle, wyrzucając dwa piki ze stołu. Oddałby tylko ♠A i dwa kiery.

Zapamiętaj!

- Rozdanie to dobitnie obrazuje, iż figury w kolorze przeciwnika wyraźnie obniżają wartość naszej karty. Grając w piki, strona **WE** weźmie, po optymalnym wiście, zaledwie 5 lew. Mariusz kier do niczego się nie przyda.
- Marka-demarka jest najważniejszym sygnałem obrońców. Nie zrzucaj automatycznie. Celem obrońców nie jest pokazywanie figur (przebitki) lub ich braku, lecz obłożenie kontraktu granego przez przeciwników. Tak steruj wistem partnera, by cel ten osiągnąć. ♦





Marty Bergen

Trzy dobre rady

W górę i w dół

Honory w kolorze prawego przeciwnika zyskują, a w kolorze lewego przeciwnika tracą na wartości.

Licytacja przeciwników powinna nam posłużyć do oceny własnej ręki. Lepiej, jeśli nasze honory leżą za ich honorami.

Zajmujemy pozycję **S** z takim oto, nie wywołującym nadmiernego entuzjazmu zestawem 6 PC i do bólu równym składem:

♠ K82	♥ K64	♦ 972	♣ 8653
W	N	E	S
1♣	1♠	2♥	?

Licytujemy **2♠**. Nasz ♥K za kierami **E** sprawia dobre wrażenie. Z dwoma grającymi figurami podnosimy z pełnym przekonaniem.

Natomiast z tą samą ręką po:

W	N	E	S
1♥	1♠	2♣	?

pasujemy. Tym razem siedzimy przed przeciwnikiem licytującym kiery (**W**), więc wartość ♥K znacząco spada.

♠ 985432	♥ 532	♦ 763	♣ 6
♠ DW	♥ 7	♦ KW982	♣ W9842
♠ K	♥ KW9864	♦ AD10	♣ K105
♠ A1076	♥ AD10	♦ 54	♣ AD73

W	N	E	S
—	—	—	1BA
pas	2♥	ktr.	4♠
pas...			

Wist: ♥7.



Skok na 4♠ po odpowiedzi partnera, która nie obiecywała ani jednego punktu, teoretycznie naruszał wszelkie reguły. Niemniej po kontrze wistowej prawego przeciwnika **S** docenił swoje doskonale ulokowane honory kierowe. Po wzięciu wistu kierowego rozgrywający odautował, a następnie przebił trefla na stole i ponownie zaimpasował kiery. Swoje.

Szlemik na 23 PC

Dobra ocena ręki pomaga w podejmowaniu decyzji także w strefie szlemowej.

♠ —	♥ D1043	♦ ADW943	♣ KW9
♠ AD97	♥ A8652	♦ K5	♣ 63
♠ W10	♥ W9	♦ 10762	♣ D10872
♠ K865432	♥ K7	♦ 8	♣ A54

W	N	E	S
—	1♥	pas	1♠
2♦	3♠	pas	4BA
pas	5♥	pas	6♠
pas...			

Wist: ♦A.

Ze swoimi 13 PC **N** otworzył standardowo 1♥. Gdy jednak partner zgłosił piki, a **W** wszedł karami, otwierający ponownie przyjrzał się swojej karcie. Jego ♦K nagle wypiękniał, a figury w kolorze partnera nabrały blasku. Mając cztery grające figury, **N** pozytywnie przetworzył swoją rękę i skoczył na 3♠. Po ujawnieniu przez partnera fitu kolor pikowy **S** ukazał się w nowym świetle. On także przetworzył swoją rękę, dodając:

- 5 punktów przeliczeniowych za siedmiokart atutowy;
 - 1 punkt za króla w kolorze partnera;
 - 3 punkty za singletona i dubletona.
- Gdy zatem **N** wskazał dwa asy, **S** stać było na 6♠.

Po wiście ♦A i kontynuacji tego koloru rozgrywający pozbył się z ręki trefla na ♦K. Następnie zagrał trzy razy w kiery, a kiedy **E** zrzucił trefla, przebił w rękę dwójką atu. Potem wszedł na stół ♠D i przebił kolejnego kiera, wyrabiając sobie ten kolor. Wystarczyło już tylko

wrócić do dziadka ♠A i na forcie kierową pozbyć się przegrującego trefla. Dwaście lew.

Po wiście treflowym rozgrywający na piątego kiera zrzuciłby ♦8, a potem oddałby trefla i trzeciego trefla przebiłby.

Bądź samodzielny!

Z samodzielnym kolorem starszym nie ma co myśleć o innych kontraktach.

Kolor samodzielny to co najmniej sześciokart z minimum czterema honorami. Oznacza to, że, grając w ten kolor, przy normalnym podziale oddajemy w nim co najwyżej jedną lewę.

♠ ADW1085	♥ 2	♦ 972	♣ KD2
-----------	-----	-------	-------

W obu poniższych sekwencjach należy z tą ręką zapowiedzieć 4♠.

W	N	E	S
—	—	—	1♠
pas	2♦	pas	2♠
pas	3BA	pas	?

W	N	E	S
—	1♥	pas	1♠
pas	2♦	pas	?

Na marginesie: Może się zdarzyć, że inny kontrakt okazałby się lepszy. Na dłuższą metę oplaca się jednak obstawać przy własnym samodzielnym kolorze starszym.

Z tak solidnymi pikami **S** nie podporządkował się decyzji partnera:

♠ 6	♥ AK9643	♦ 763	♣ AD4
♠ A2	♥ 108	♦ KD10952	♣ 862
♠ 853	♥ DW52	♦ W	♣ W1097
♠ KDW1074	♥ 7	♦ A84	♣ K53

W	N	E	S
—	—	—	1♠
3♦	3♥	pas	3♠
pas	4♥	pas	4♠
pas	pas	pas	

Wist: ♦K.

4♠ zostało wygrane z nadróbką. Rozgrywający usunął karo na ♥K, ograniczając straty do jednej lewy karowej i jednej atutowej. Na 4♥ **N** oddałby dwa kiery, dwa kara i pika.



Wojciech Siwiec

Wytrop szansę! – sprawdź swoją grę w obronie

Spróbuj wytropić szansę na obłożeniu każdego z poniższych kontraktów, a następnie wciel ją w życie. Licytacja i wist przebiegają według zasad naturalnych (mecze, obie strony przed partią). Następnie sprawdź, czy Twoje zagrania okazały się skuteczne.

1. dziadek

♠ K 10 6 3
♥ 8 5
♦ D 7 4
♣ A K D 2

Ty

♠ A D W 9 8 7
♥ W 6 3
♦ 9 5
♣ 8 7

Ty	N	E	S
—	1♣	1♦	1♥
1♠	1BA	2♠	4♥
pas...			

Kontrakt: 4♥ (S). Zawistowałeś (W)

♦9. Partner zabił dziadkową damę ♦K, a następnie ściągnął jeszcze ♦A i ♦W; rozgrywający trzykrotnie dołożył kara do koloru. **Jak będziesz bronił się dalej? Jakiej karty pozbędziesz się w trzeciej rundzie kar?**

2. dziadek

♠ 9 8 7
♥ K 10 9
♦ A 7 4
♣ A D 5 3

Ty

♠ 4 3 2
♥ 8 6 5 3 2
♦ —
♣ K 10 7 6 2

W	N	Ty	S
—	—	—	1♠
pas	2 BA ¹	pas	3♦ ²
pas	3♠ ³	pas	4 BA ⁴
pas	5♥ ⁵	pas	6♠
pas..			

¹ forsing do dogranej w składzie zrównoważonym; ² naturalne, 5+♠-4+♦; ³ fit pikowy; ⁴ blackwood na pikach; ⁵ dwie wartości bez damy atu

Kontrakt: 6♠ (S). Twój partner (W) zawistował ♦D; rozgrywający dołożył ze stołu blotkę. Przebijasz czy nie? Zaplanuj swoją grę w obronie.

3. dziadek

♠ D 7
♥ A D W
♦ 5 2
♣ K D 10 9 8 3

Ty

♠ 10 2
♥ K 10 6
♦ D 9 8 7 4
♣ 6 5 4

W	N	Ty	S
—	—	pas	1♥
1♠	2♣ ¹	pas	2♥
pas	4♥	pas...	

¹ forsing

Kontrakt: 4♥ (S). Twój partner (W) zawistował ♠A, a kolejnych lewach kontynuował ♠K i ♠W. Ostatnią z tych figur rozgrywający przebił na stole ♥W. Nadbijasz czy nie? Zaplanuj swoją dalszą grę w obronie.

Rozwiązania

1. I znów widzisz sposób na pewne położenie kontraktu przeciwników – wystarczy że partner zagra po raz czwarty w kara, Twój ♥W zostanie wówczas wypromowany na lewą. Wiesz też, że ♠A nie przejdzie, rozgrywający ma bowiem w tym kolorze renow (partner, podnosząc Cię do 2♠, zobowiązał się do posiadania w tym kolorze co najmniej trzykartowego fitu). Wydaje się, że podobnie jak w przykładzie poprzednim (w Świecie Brydża nr 9–10/2007) wystarczy zrzucić w trzeciej rundzie kar małego pika – demarkę bezpośrednią. Szkoła tkwi w tym, że... nie masz akurat niskiego pika, a grasz właśnie roberka z partnerem, który nie zwraca najmniejszej uwagi na blotki. W takiej sytuacji znalazł się przynajmniej przed laty słynny amerykański arcymistrz Harry Fishbein. I rozwiązał swój problem tyleż skutecznie, co efektywnie – **do ♦W bowiem pozbył się ♠A (!)**. Taka zrzutka nie mogła ująć uwagę nawet zupełnie nieuważnego partnera. A że na stole leżał ♠K, gracz E zorientował się, że nie ma co liczyć na wziętkę w tym kolorze, i w następnej lewie – chcąc nie chcąc – wyszedł po raz czwarty w kara. Całe rozdział przedstawiało się następująco:

Mecze; obie przed partią, rozdawał N.

♠ K 10 6 3
♥ 8 5
♦ D 7 4
♣ A K D 2

♠ A D W 9 8 7
♥ W 6 3
♦ 9 5
♣ 8 7

♠ 5 4 2
♥ 4
♦ A K W 10 2
♣ W 10 9 6

I znów – tylko zagranie cztery razy w kara prowadziło do położenia gry, i znów – dzięki prześwietnemu manewrowi zwanemu **promocją atutową**.

2. Nie przebijaj damy karo! Rozgrywający licytował ten kolor, więc Twój partner na pewno nie zaatakowałby weń, gdyby nie posiadał konfiguracji ♦D W 10 9... czy ♦D W 10 8... Gdybyś przebił, przeciwnik także z ręki dodałby blotkę, w tej lewie dołożyłby zatem dwie karty przegrywające. Oto pełny rozkład:

Mecze; obie przed partią, rozdawał E.

♠ 9 8 7
♥ K 10 9
♦ A 7 4
♣ A D 5 3

♠ 6 5
♥ 7 4
♦ D W 10 9 6 3
♣ W 9 8

♠ 4 3 2
♥ 8 6 5 3 2
♦ —
♣ K 10 7 6 2

♠ A K D W 10
♥ A D W
♦ K 8 5 2
♣ 4

W pierwszej lewie zrzuci zatem kiera albo trefla, S weźmie ją w ręce ♦K. Jeżeli rozgrywający zagra jeszcze raz w kara przed pełnym wyatutowaniem, przebijesz dziadkowego asa; jeżeli natomiast ściągnie trzy razy piki, zostanie z dwoma przegrywającymi karami w ręce. W obu wypadkach szlemik zostanie położony.

Gdybyś natomiast błędnie ♦D przebił, kontrakt mógłby już zostać zrealizowany. Rozgrywający dołożyłby bowiem w pierwszej lewie z ręki blotkę, a potem dwa razy zaatutowałby – odbierając i Tobie wszystkie pozostałe piki – ściągnąłby ♦A oraz ♦K i bezpiecznie przebiłby na stole czwartą rundę tego koloru.

3. Nie nadbijaj!, w zamian zrzuci trefla albo karo – weźmiesz wówczas dwie lewy atutowe: na króla i na dziesiątkę. Gdybyś nadbił, zdobyłbyś tylko jedną wziętkę kierową – na króla, Twoje pozostałe atuty spadłyby na dziadkowe ♥A D. A oto pełny rozkład kart:

Mecze; obie przed partią, rozdawał E.

♠ D 7
♥ A D W
♦ 5 2
♣ K D 10 9 8 3

♠ A K W 9 8 5
♥ 4
♦ 10 6 3
♣ W 7 2

♠ 10 2
♥ K 10 6
♦ D 9 8 7 4
♣ 6 5 4

♠ 6 4 3
♥ 9 8 7 5 3 2
♦ A K W
♣ A