

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

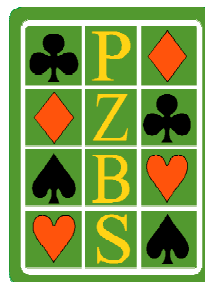
Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ AK632 ♥ A95 ♦ 3 ♣ AQJ6</p>	<p>♠ 84 ♥ 764 ♦ 9842 ♣ K1042</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N W                  E S</p> </div>	<p>♠ J7 ♥ 10832 ♦ AQ105 ♣ 753</p>
	<p>♠ Q1095 ♥ KQJ ♦ KJ76 ♣ 98</p>	



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

<sup>1</sup> piękne osiemnaście miltonów, a więc klasyczna *kontra objaśniająca*

<sup>2</sup> 4+♥, co najmniej 7 PC; 1♦ byłoby sztucznym negatem

<sup>3</sup> naturalne, 4+♠, co najmniej lekka nadwyżka, forsing na jedno okrażenie (choć jeszcze niekoniecznie pełna *kontra objaśniająca*)

<sup>4</sup> teraz to już na pewno prawdziwa kontra wywoławcza, układ 5+–4+ w kolorach czarnych, rzecz jasna – forsing (przynajmniej na jedną rundę, choć wiele par przyjęło ustalenie, iż po nienegatywnej odpowiedzi partnera na kontrę na otwarcie 1tt – wskazanie *kontry objaśniającej* przesądza dograną); tu zalicytowane przede wszystkim w celu ewentualnego uzgodnienia rozłożonych 5–3 pików albo znalezienia jeszcze innej, różnej od bezatutowej, końcówki

<sup>5</sup> przede wszystkim informuje o braku w ręce E trzech pików

Z podobnym skutkiem rozwiąże to rozdanie większość par WE. I trudno się będzie im dziwić – kontrakt firmowy ma tu w zasadzie pełne pokrycie bilansowe (25 PC), ręce partnerów zawierają też longera roboczego w pikach. Niestety, rozkłady są dla strony WE

mało przychylnie (piki 4–2 z damą za waletem, trefle 4–2 z królem za impasem, a oba brakujące honory karowe za układem impasowym w tym kolorze), teoretycznie rzecz biorąc – 3BA powinno więc zostać obłożone, mogą być nawet problemy ze zrealizowaniem kontraktu o szczebel niższego (tzn. 2BA). Gracz **S** stanie jednak przed trudnym problemem wyboru pierwszego wistu – każdy, poza treflowym, będzie działaniem na korzyść rozgrywającego. A nawet po ataku treflowym i odwrócenie gracza **N** w karo (optymalna obrona przeciwko kontraktom bezatutowym) – **E** będzie w stanie zdobyć ósmą wziętkę po wpuszczeniu lewego obrońcy trzecią rundą kierów (po uprzednim wyeliminowaniu mu trefli).

Jeśli zaś idzie o kontrakty kolorowe, to **WE** mogą wziąć dziewięć lew, grając w trefle i kiery (ten ostatni kontrakt to teoretyczny minimaks rozdania). Częściej jednak będzie dochodziło do gry w piki, a wówczas szczytem możliwości rozgrywającego jest lew osiem. I to aby je wziąć, **W** – po ataku karowym – będzie musiał przebić w dziadku czwartego trefla (a przedtem pozwolić, aby obrońca **S** przebił mu honor treflowy). Nieco łatwiej pójdzie po innych wistach – rozgrywający wyrobi sobie bowiem fortę kierową i dostanie się do niej  $\spadesuit$ A (weźmie zatem trzy lewy pikowe w ręce, dwa kiery,  $\spadesuit$ A oraz dwa trefle).

**Minimaks teoretyczny:** 3  $\heartsuit$  (**WE**), 9 lew; **140 dla WE**.

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

$\clubsuit$  – 9 (**WE**);

$\diamondsuit$  – 7 (**WE**);

$\heartsuit$  – **9 (NS)**;

$\spadesuit$  – 8 (**NS**);

BA – 8 (**WE**).

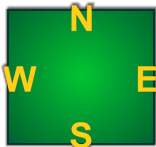
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ K10876 ♥ 74 ♦ QJ6 ♣ 983</p>		<p>♠ AJ9532 ♥ == ♦ 1043 ♣ AK54</p> <p>♠ Q ♥ KJ53 ♦ K752 ♣ QJ106</p> <p>♠ 4 ♥ AQ109862 ♦ A98 ♣ 72</p>
--	---	--

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

<sup>1</sup> szmatławie dwanaście miltonów, ręka bardzo daleka od pierwszoręcznego otwarcia

<sup>2</sup> karta zbyt silna/nieodpowiednia na otwarcie zaporowe – przede wszystkim ze względu na 10 PC, w tym dwa asy

<sup>3</sup> ręka odrobinę za słaba na wejście do licytacji, nawet w założeniach korzystnych

albo:

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

<sup>1, 2, 3</sup> jak wyżej

Bardzo trudno będzie tu uniknąć kontraktu 4♥ (NS), chyba że gracz W zdecyduje się na wejście do licytacji 1♠ i potem jego strona dostanie się w wir kontr. Większość rozgrywających końcówkę kierową wpadnie bez jednej (odda bowiem dwa kara oraz dwie lewy atutowe) – w widne karty kontrakt ten jest jednak do położenia wyłącznie po pierwszym

wiście treflowym, przedwcześnie wytrącającym jedno z kluczowych dojsć do ręki N. Albowiem po każdym innym ataku – np. karowym – rozgrywający trzykrotnie dostanie się do dziadka – najpierw ♠A, a potem ♣A K – i przebije w ręce trzy piki. Następnie, posiadając ♥A D 10 9 oraz ♦x x, S odejdzie karami, dowolną kontynuację ze strony obrońców przebije (lub pobije) ♥9, zagra ♥10 (albo nawet ♥D) – i będzie musiał dostać ostatnie dwie lewy na ♥A D (♥A 10) w ręce. Ilu takich natchnionych rozgrywających znajdzie się jednak "na sali" grudniowych *KMP 2003*?

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (S!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (NS,WE!).

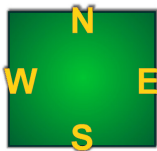
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ AKQ864 ♥ J1085 ♦ 7 ♣ 82</p>	<p>♠ 953 ♥ 763 ♦ 10964 ♣ A104</p> 	<p>♠ 7 ♥ A ♦ AQJ832 ♣ J7653</p>
<p>♠ J102 ♥ KQ942 ♦ K5 ♣ KQ9</p>		

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

albo:

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


<sup>1</sup> w założeniach niekorzystnych można sobie pozwolić na takie właśnie wejście


Częściówka pikowa na WE powinna być w rozdaniu tym kontraktem wielce popularnym . Co do liczby wziętych wówczas lew, sprawa nie jest już jednak taka jednoznaczna. Po wiście kierowym bądź treflowym (a potem zmianie ataku na kiera) rozgrywający powinien oddać dwa trefle i dwa kiery, a więc zostać ograniczony do dziewięciu wziętek. Nietrudno jest jednak wyobrazić sobie i taki scenariusz, w którym grać W weźmie ... wszystkie trzynaście lew! Np. po pierwszym wiście karowym (albo pikowym) rozgrywający zabije ♦A, przebiję w ręce blotkę karową, wyatutuje, po czym ♥A dostanie się do czterech dobrych kar w dziadku. Oczywiście, jeżeli w drugiej lewie W zagra ze stołu nie blotką, tylko figurą karową – na ekspas, skończy się na wyjściowych dziewięciu wziętkach.

Na WE są też możliwe do zrealizowanie inne częściówki: 3♣, 3♦ oraz 2BA.


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

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

 – 9 (WE);

 – 9(WE

 – 6 (NS, WE!);

 – 9 (WE);

BA – 8 (WE!).

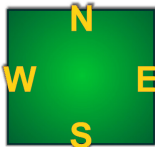
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

	♠ 65	
	♥ QJ	
	♦ J986	
	♣ KQJ72	
♠ AK104		♠ QJ97
♥ AK9		♥ 76432
♦ 107		♦ AQ5
♣ 10953		♣ 6
	♠ 832	
	♥ 1085	
	♦ K432	
	♣ A84	

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

Kolejny kontrakt – standard. Gracz N zaatakuje przeciwko niemu ♣K. Powiedzmy, że w drugiej lewie lewy obrońca zmieni atak na blotkę karo. Rozgrywający – aby zdobyć jedenaście wziętek – będzie wówczas musiał dołożyć z dziadka kk5, aby potem na ♦D pozbyć się z ręki blotki kierowej. Potem nastąpią obustronne przebitki i skończy się na jedenastu lewach (siedem pikowych, dwie kierowe oraz dwie karowe).

Optymalną obroną jest jednak zagranie w drugiej lewie w pika (albo w kiera), nie zamknie ona jednak przeciwnikowi drogi do jedenastu lew, a jedynie trochę ją utrudni. Gracz W zdoła bowiem wtedy przebić w dziadku dwie blotki treflowe (cofając się do ręki pikami/kierami), trzy razy zaatutować, a potem oddać e-S-owi kiera. Obrońca ten nie będzie już miał trefli, by ściągnąć lewę w tym kolorze, a rozgrywający weźmie ostatecznie sześć lew atutowych (cztery w ręce plus dwie treflowe przebitki na stole), cztery kierowe oraz karową.

Na WE wychodzi też końcówka w drugi kolor uzgodniony – kiery, niemożliwe jest jednak wzięcie wówczas nadrobki.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (E!);

♥ – 10 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

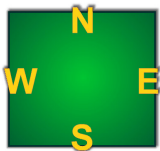
Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

♠ J74  
♥ AQ4  
♦ AKJ83  
♣ Q8

♠ A85  
♥ J32  
♦ Q76  
♣ 10765

♠ KQ2  
♥ K985  
♦ 5  
♣ AK943

♠ 10963  
♥ 1076  
♦ 10942  
♣ J2



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

<sup>1</sup> *kontra dwukolorowa* – według jednego z popularnych w Polsce wariantów: młodsza piątka – starsza czwórka albo układ 5<sup>+</sup>–4<sup>+</sup> w kolorach starszych


<sup>2</sup> do koloru partnera


Jeżeli dojdzie do zaprezentowanej wyżej sekwencji, gracz **W** będzie na ogół pasował na 3♣. Jeżeli jednak któryś z nich zdecydowałby się na zapowiedzenie 3BA, zgarnąłby całą pulę, gdyż kontrakt ten – ustawiony z dobrej ręki **W** – jest po prostu nieprzegrywalny! Jeżeli obrońca **N** zagra trzy razy w kara, dziewiątą lewą rozgrywającego stanie się dama w tym kolorze. Jeśli zaś **N** ściągnie tylko ♦A (♦K), a potem wyjdzie np. w pika, **W** bez trudu wyrobi sobie dziewiątą wziętkę w kierach. Cóż, rozgrywka jest znacznie łatwiejsza i bardziej efektywna wówczas, gdy wiadomo, iż cała brakująca siła znajduje się w ręce tylko jednego z obrońców.


Oczywiście, 3BA (**E**) położy (tylko i wyłącznie) pierwszy wist karowy. Ponieważ dojście do wykładanych 3BA (**W**) nie jest łatwe, znakomitą notę turniejową otrzymają te pary **WE**, które w ogóle nie będą interweniować, czyli pozwolą przeciwnikom rozgrywać 1BA (**N**) i obłożą ten kontrakt bez trzech, za 300.


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

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

 – 10 (WE);

 – 7 (W!);

 – 9 (WE);

 – 7 (WE);

**BA – 9 (W!).**

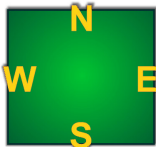
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ 102 ♥ 106 ♦ AQ84 ♣ AQ1083</p>	<p>♠ K98 ♥ 973 ♦ 32 ♣ 97642</p> 	<p>♠ J63 ♥ K85 ♦ 109765 ♣ J5</p> <p>♠ AQ754 ♥ AQJ42 ♦ KJ ♣ K</p>
--	---	--

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

<sup>1</sup> po partii wejście nieco ryzykowne, ale niezły kolor i układ 5–4 sprawiają, iż w turnieju na maksy można je zaakceptować

<sup>2</sup> silna ręka, układ 5<sup>+</sup>–5<sup>+</sup> w kolorach starszych; łatwiejsza droga do opisania tej karty niż *kontra wznawiająca*, a potem pokazanie kierów, patrz niżej

albo:

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

Jeszcze trudniej będzie osiągnąć optymalną końcówkę, licytując *Wspólnym Językiem*:

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

<sup>1</sup> jeżeli partner potraktuje tę zapowiedź jako propozycję alternatywnej gry z układem 5<sup>+</sup>–5<sup>+</sup> w starszych, może na nich spasować (z układem 5♠–4♥ S wznowiłby licytację kontra)

A jest o co kruszyć kopie – z końcówek w kolory starsze – po optymalnej obronie ze strony oponentów – można bowiem zrealizować jedynie 4♥, i to wyłącznie z dobrej ręki S!, końcówkę kierową z ręki N położyłby bowiem pierwszy wist karowy. 4♠ zostaną natomiast obłożone, jeżeli tylko obrońca W nie wyjdzie w kiera ani w karo (ani też pp2!). Wówczas rozgrywający jedynie raz dostanie się do stołu (♠K), tylko raz zaimpasuje więc ♥K. Będzie zatem musiał oddać lewą kierową obrońcy E, a ten podegra kara. Rozgrywka 4♥ (S) przebiegnie natomiast następująco: Powiedzmy, że W zaatakuje przeciwko tej grze ♠10. Rozgrywający utrzyma się na stole ♠K, zaimpasuje kiery damą, ściągnie ♥A, po czym będzie grał dobre piki, a z dziadka wyrzuci oba kara. W końcu S przebije na stole karo i oprócz króla atu odda jeszcze tylko lewy treflową oraz karową.

Rzecz jasna, to wszystko to tylko teoria. W praktyce będą też realizowane końcówki pikowe, do ich bezwzględного obłożenia prowadzą bowiem tylko dwa wisty: ♠10 oraz ♣A (oraz kontynuacja treflem bądź pp10). Po każdym innym ataku rozgrywający zyska natomiast dodatkowe dojście do stołu (bądź jego ekwiwalent w postaci swobodnego impasu kierowego) albo teoretycznie mu nienależną lewą karową.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 10 (S!);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (E!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

♠ 2 ♥ KQJ43 ♦ AKQ3 ♣ 742	♠ AQ76543 ♥ == ♦ J84 ♣ A106 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;">                     N                      W                  E                      S                 </div>	♠ K10 ♥ A1065 ♦ 10965 ♣ Q95
♠ J98 ♥ 9872 ♦ 72 ♣ KJ83		

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

<sup>1</sup> maksimum pasa z fitem kierowym

<sup>2</sup> wskazanie fitu pikowego i pewnych wartości (wariant bardziej przydatny niż ewentualne pokazanie starszego honoru w pikach)

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej

Rozdanie bardzo trudne dla strony **WE**, która mimo wyraźnej przewagi siły (24 PC: 16 PC) powinna udać się po partii w obronę 5♥ (albo 4BA!). Na linii przeciwnej można bowiem – po celnym rozegraniu trefli – zrealizować końcówkę w piki. Moim zdaniem, w turnieju dominować będzie, niestety, pierwsza z powyższych sekwencji licytacyjnych (bądź sekwencje do niej podobne), skutkiem czego w protokole znajdzie się wiele zapisów 790 dla **NS**. Jeśli

bowiem po wskazaniu przez **E** maksymalnej (po pasie) ręki z fitem pikowym jego partner od razu zgłosi 4♥ (przecież nie w prewencyjnej obronie!) – **E**, posiadając dwie pewne lewy defensywne, na pewno skontruje potem zapowiedziane przez **N** 4♠. Jedyna szansa na skuteczne rozwiązanie rozdania przez parę **WE** to pokazanie przez gracza **W** drugiego koloru – kar. Może wówczas jego partner dojrzy podwójne fity i przelicytuje 4♠ przeciwników *pięcioma kierami?*

Możliwe są też inne rozwiązania szczegółowe, zwłaszcza gdy **N** zdynamizuje licytację, wchodząc – po 1♥ **W** – 3♠ (a może nawet 4♠!?). **E** może wówczas powiedzieć 4♥, **S** – 4♠, a **W** – raczej w ataku aniżeli w obronie – 5♥! **N** zapewne skontruje ostatnią zapowiedź przeciwnika i w ten sposób zostanie osiągnięty – znacznie łatwiej niż w licytacji spokojnej – teoretyczny minimaks rozdania.

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (**WE**) z kontrą, 8 lew albo 5♥ (**WE**) z kontrą, 9 lew; **500 dla NS.**

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 7 (**W!**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ – 10 (**NS**);

**BA – 8 (WE).**

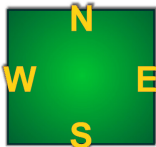
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ K62 ♥ A ♦ K54 ♣ KJ9652</p>	<p>♠ AQ1085 ♥ J92 ♦ Q72 ♣ Q7</p> 	<p>♠ J94 ♥ Q108765 ♦ J8 ♣ 104</p> <p>♠ 73 ♥ K43 ♦ A10963 ♣ A83</p>
---	--	--

Nasz System:

W	N	E	S
1 ♣	1 ♠	pas	1 BA
2 ♣	pas	pas	2 ♦/2 ♠
pas	pas	pas	

albo:

W	N	E	S
1 ♣	1 ♠	pas	1 BA
2 ♣	pas	pas	ctr. <sup>1</sup> (!?)
pas	pas (!)	pas	

<sup>1</sup> maksimum odzywki, *kontra propozycyjna*

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> na pozycji *re-open* działanie w pełni uzasadnione, kontra nie wchodzi w rachubę ze względu na dubletona w pikach

Rozdanie należy do strony **NS**. Już 2♣ z kontrą mogłyby kosztować jej przeciwników 300 – za wpadkę bez dwóch (choćby wyłącznie po pierwszym wiście kierowym!), doprowadzenie do takiego kontraktu i optymalnej przeciwko niemu obrony nie jest jednak łatwe (chyba że po

sekwencji zaprezentowanej wyżej jako druga). Najczęściej NS będą grać sami – w piki bądź w kara, biorąc odpowiednio dziewięć i dziesięć lew.

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

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

♣ – 7 (S!);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (S!);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ 6 ♥ AK8764 ♦ K1053 ♣ 52</p>	<p>♠ 983 ♥ QJ109 ♦ AJ2 ♣ AK3</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W                  E S</p> </div>	<p>♠ KQJ105 ♥ 2 ♦ 984 ♣ J984</p>	<p>♠ A742 ♥ 53 ♦ Q76 ♣ Q1076</p>
--	---	--	--

*Nasz System:*

W	N	E	S
–	1 BA	pas	pas
pas			

albo:

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

Na zdecydowanej większości stołów grane będą częściówki bezatutowe, rozkłady są jednak dla strony NS bardzo korzystne, więc niejeden rozgrywający skompletuje lew dziewięć. Gracz N zabije drugiego albo trzeciego pika, po czym wyrobi sobie kiery. Na ogół do zdobycia dziewiętej wziętki konieczny będzie impas waleta treflowego, chociaż w widne karty (albo z pomocą przeciwników) można też doprowadzić do pikowo-trefowego przymusu przeciwko obrońcy E. W tym celu wystarczy zabić trzecią rundę pików, zaimpasować króla karo, a potem oddać graczowi W dwa kiery...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

**BA – 9 (NS).**

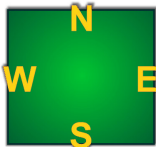
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

<p>♠ 10985 ♥ AK54 ♦ KQJ5 ♣ A</p>		<p>♠ Q ♥ 98732 ♦ A84 ♣ Q962</p>	<p>♠ J3 ♥ Q106 ♦ 1062 ♣ KJ753</p>
	<p>♠ AK7642 ♥ J ♦ 973 ♣ 1084</p>		

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> ze względu na cztery piki i tylko singla trefl, wątpię jednak, by znalazło się wielu zwolenników takiego rozwiązania

albo:

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

<sup>1</sup> tym bardziej że wiele par gra w takiej sekwencji *kontrą bi* – z kierami

<sup>2</sup> przyrzekają mniej więcej pokrycie bilansowe na ten kontrakt, z ręką słabszą padłyby bowiem lebenshrowskie 2BA

A po otwarciu 2♦ *multi*:

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

<sup>1</sup> *multi*

<sup>2</sup> jak na naturalne *slabe* 2♠, więc w wariancie słabym na pewno przyrzeka kiery; teraz pas jest jeszcze bardziej niebezpieczny niż poprzednio – późniejsza kontra **W** na 2♠ przeciwnika byłaby bowiem mocno propozycyjna!

<sup>3</sup> do koloru partnera; jeśli ten ostatni ma jednak kiery, **N** zdecydowany jest grać w ten kolor na wyższym szczeblu

Z wygraniem 3BA nie powinno być problemów – piką są w rękach obrońców zablokowane, a **W** ma do wzięcia trzy kara, dwa trefle oraz cztery kiery, jest też w stanie wyrobić sobie fortę pikową. Więcej problemów może być z dojściem do kontraktu firmowego po otwarciu licytacji na szczeblu dwóch przez zawodnika **S**. **W** powinien wówczas od razu zgłosić kontrę, albowiem po ewentualnym *trapping-pasie* – późniejsze wejście wcale nie musi być łatwiejsze, mogą też wystąpić problemy ze złapaniem strefy.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 9 (WE).**

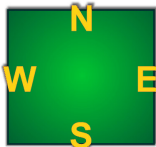
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

	♠ 764	
	♥ K52	
	♦ KJ962	
	♣ 103	
♠ A3		♠ KQ105
♥ 10974		♥ J86
♦ 104		♦ AQ83
♣ 98642		♣ 75
	♠ J982	
	♥ AQ3	
	♦ 75	
	♣ AKQJ	

W	N	E	S
–	–	–	1 BA
pas	pas	pas	

Rozdanie niezbyt interesujące, choć w turnieju na maksy w zasadzie takich nie ma. Rozgrywający dysponuje czterema lewami treflowymi i trzema w kierach, a ósmą wyrobi sobie na pewno w karach. Musi tylko pamiętać o zachowaniu na stole do końca ♥K – jako dojścia do dobrego kara. Przeciwnicy mają natomiast do zdjęcia pięć lew – trzy piki oraz dwa kara.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 7 (NS);

**BA – 8 (NS).**

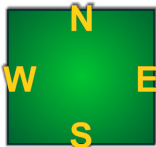
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ J82 ♥ A9643 ♦ 1098 ♣ 75</p>	<p>♠ 654 ♥ KJ ♦ AK4 ♣ Q9642</p> 	<p>♠ KQ9 ♥ 10872 ♦ Q ♣ AKJ108</p>
<p>♠ A1073 ♥ Q5 ♦ J76532 ♣ 3</p>		

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

<sup>1</sup> *kontra negatywna*

Mimo niewielkiej tylko przewagi siły (21 PC : 19 PC) strona **WE** może w rozdaniu tym wygrać końcówkę kierową. Decyduje o tym wyłączenie w kolorze przeciwników – karach, oraz podział atutów 2–2. Oczywiście, nie wszystkie pary **WE** dojdą do 4♥, wiele zatrzyma się w częściówkach. Ręka **E** jest jednak na pewno warta zabrania głosu w licytacji po raz drugi – ze względu na górę siły oraz układ 5431 z bardzo dobrym longerem treflowym oraz boczną czwórką w kierach (kolorze starszym). Po uzgodnieniu przez przeciwników kar **W** dojrzy wyłączenie w tym kolorze, a ponieważ będzie również świadom faktu obecności na swojej linii dziewięciu atutów – powinien doprowadzić do końcówki. Oczywiście, rozgrywka kontraktu 4♥ będzie absolutnie bezproblemowa.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ - 7 (NS);

BA - 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

	♠ AKQJ											
	♥ AQ5											
	♦ A7											
	♣ KJ76											
♠ 10632	<table style="border: none; width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 954	
	N											
W		E										
	S											
♥ J1042		♥ 8763										
♦ K5		♦ 1032										
♣ Q32		♣ A105										
	♠ 87											
	♥ K9											
	♦ QJ9864											
	♣ 984											

*Nasz System:*

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

<sup>1</sup> *acol* – bezwzględny forsing do dogranej

<sup>2</sup> standardowy negat – brak asa i króla oraz wartości im ekwiwalentnych

<sup>3</sup> 24<sup>+</sup> PC w składzie zrównoważonym

<sup>4</sup> inwit, pomimo sześciokartowego longera w karach ręka S ma charakter bezatutowy, ponadto pokazanie kar wymagałoby stosownego rozwiązania konwencyjnego (np. w postaci zapowiedzi 3♠) oraz – ze względu na szlemikowość takiej sekwencji – koloru lepszej jakości

<sup>5</sup> pas oczywisty, N ma minimum tego, co przyrzekł, a jego ręka – mimo znacznej siły – zawiera poważne "dziury" we wszystkich kolorach poza pikami

*Wspólny Język:*

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









<sup>1</sup> bezwzględny forsing do końcówki

<sup>2</sup> naturalne



<sup>3</sup> skład zrównoważony


<sup>4,5</sup> jak poprzednio


W bez atu jest tylko jedenaście lew – brakuje bowiem jeszcze jednego dojścia do ręki S, aby nie tylko wyimpasować , ale też dostać się tam potem do fort. Po ataku kierowym bądź pikowym trzeba będzie zachować w dziadku K, a potem zagrać kara z góry. A także – po odwrócenie treflowym ze strony W – trafić palcówkę w tym ostatnim kolorze. Natomiast po – mało realnym pierwszym wiście 5 (4 – D – K) gracz N, pragnący zdobyć jedenaście wziętek, będzie musiał odwrócić w ten kolor (!), a potem zaimpasować K. Weźmie wówczas cztery piki, trzy kiery, dwa kara oraz dwa trefle. Gdyby bowiem zagrał wtedy kara z góry – obrońcy odebraliby K oraz dwa trefle.


Dzięki korzystnej konfiguracji kolorów strona NS może wygrać szlemika karowego. A także zrealizować końcówki (co najmniej) we wszystkie pozostałe kolory.


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

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

 – 11 (NS);

 – 12 (NS);

 – 10 (NS);

 – 11 (NS);

BA – 11 (NS).

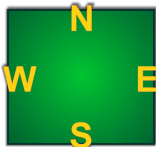
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ Q1092 ♥ Q105 ♦ J2 ♣ AK106</p>		<p>♠ AK6 ♥ AJ4 ♦ A1083 ♣ 932</p> <p>♠ J874 ♥ 98762 ♦ K5 ♣ 87</p>	<p>♠ 53 ♥ K3 ♦ Q9764 ♣ QJ54</p>
--	---	--	---

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

<sup>1</sup> alternatywą jest wejście 1BA

<sup>2</sup> mimo tylko 4PC S – z układem 5-4 w kolorach starszych – ma prawo zabrać głos w licytacji (przed partią); inaczej grozi bowiem to, iż 1BA obiegnie

<sup>3</sup> wskazanie kolorów młodszych

<sup>4</sup> w turnieju na maksy kontra obowiązkowa, N sam ma przecież wręcz cztery pewne lewy, w ręce, a partner wykazał w licytacji pewną inicjatywę

albo:

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

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

<sup>2</sup> otwarcie 1♣ padło na trzeciej ręce

<sup>3</sup> *transfer* na kiery

<sup>4</sup> wskazanie kolorów młodszych

<sup>5</sup> tym razem partner nie przyrzekł żadnej siły

Rozdanie to ma szansę stać się polem interesującej maksowej batalii częściówkowej. Strona **NS** ma w nim do wygrania niewysoki, ale elegancki kontrakt 2♥ (do oddania kier, dwa piki oraz dwa trefle albo dwa kiery, pik i dwa trefle). Przeciwnicy dysponują jednak subtelną opłacalną obroną – ich 3♣ mogą bowiem zostać położone tylko bez jednej (do oddania dwa piki, dwa kara oraz kier). Proponowana wyżej jako pierwsza sekwencja jest jedną z kilku, które – przy optymalnych działaniach obu stron – mogą doprowadzić do rozwiązania minimaksowego. Na pewno jednak nie dojdzie do niego zawsze – zarówno **NS** będą wygrywać 2♥, jak i **WE** grać 3♣ bez kontry.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 7 (**NS**);

BA – 6 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ K ♥ Q652 ♦ K9842 ♣ J98</p>	<p>♠ 962 ♥ J1043 ♦ A103 ♣ Q52</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">W      E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">S</p> </div>	<p>♠ 1074 ♥ A987 ♦ J6 ♣ A764</p>
<p>♠ AQJ853 ♥ K ♦ Q75 ♣ K103</p>		

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
pas	2 ♠	pas	pas
ktr (!)	pas	3 ♥	3 ♠
pas	pas	pas	

Licytacja na pewno nie wygaśnie w 2♠ – gracz **W** ożywi ją kontrą, a jego partner zapowie 3♥. Niestety, nie sposób będzie tego kontraktu skontrować, choć kosztowałby on wówczas stronę **WE** aż 300 punktów za wpadkę bez dwóch (**NS** wzięliby dwie lewy atutowe, a ponadto pika, dwa kara oraz trefla). Na ogół **S** przepchnie się więc w 3♠ i zostanie rozgrywającym tego kontraktu. W widne karty ( i wyłącznie – jak sądzę – w widne) można nań wziąć aż dziesięć lew. Powiedzmy, że **W** zaatakuje blotką kier, a jego partner pobije tę lewę asem i odwróci w pika (inne zagrania przyniosłyby przeciwnikowi bezpośrednią korzyść). W drodze do dziesięciu lew rozgrywający musiałby zabić tę lewę ♠A (!), jeszcze dwa razy zaatutować, po czym kontynuować blotką trefl do damy. Gracz **E** pobiłby ją asem i powtórzyłby treflem. **S** musiałby wziąć tę lewę królem i odejść treflem, wpuszczając obrońcę **W** na ♣W. Ten wyszedłby wówczas blotką karową albo kierową (zagranie czerwoną figurą od razu dałoby przeciwnikowi dwie dodatkowe lewy), wyrabiając rozgrywającemu lewę na ♦D albo na ♥W, kolejną zaś przyniosłby e-S-owi kierowo-karowy przymus przeciwko **W**.

Tyle teoria. W praktyce najprawdopodobniej rozgrywający wykona nieudany impas pikowy. Po wzięciu lewy na singlowego ♠K W nie będzie jednak dysponował żadnym bezpiecznym odejściem, podaruje więc przeciwnikowi dodatkową wziętkę w kierach, karach bądź treflach. I kontrakt 3♠ zostanie już zrealizowany, np. na wspomnianym kierowo-karowym przymusie przeciwko obrońcy W (w zależności od poczynań broniących – prostym albo wpustkowym).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

	♠ J1095	
	♥ QJ6	
	♦ A102	
	♣ 642	
♠ A62		♠ Q
♥ AK954		♥ 873
♦ QJ		♦ 975
♣ AJ10		♣ KQ9853
	♠ K8743	
	♥ 102	
	♦ K8643	
	♣ 7	

Nasz System:

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

<sup>1</sup> zarówno w *Naszem Systemie*, jak i we *Wspólnym Języku*; nie licząc ♦D W sec – W ma bowiem jedynie 16 PC

Obrońcom należą się trzy lewy: dwie karowe oraz kierowa, wezmą je jednak wszystkie jedynie po (niezbyt realnym) ataku karowym. Natomiast po ze wszech miar naturalnym wiście ♠W rozgrywający ściągnie ♥A K i będzie grał trefle. N przebije wprawdzie czwartą rundę tego koloru, do ściągnięcia pozostanie mu wówczas jednak jeszcze tylko jedno karo, drugie wyleciało już bowiem na trefla. A gdy lewy obrońca wstrzyma się z przebicciem trefla, przeciwnik pozbędzie się z ręki obu przegrywających kar i zrobi nielicytowanego szlemika.

Co gorsza, natychmiast okaże się nie tylko, że strona NS mogła odebrać dwie lewy karowe, ale też, że miała niezwykle opłacalną obronę *czterech kierów czterema pikami*, mogła bowiem wziąć w ten drugi kolor aż dziewięć lew (do oddania tylko dwa kiery oraz trefl). A tymczasem gracze NS w ogóle nie byli w licytacji! Trudno się jednak temu dziwić – jedyną dla nich szansę, i to przede wszystkim hipotetyczną, widzę bowiem w sekwencjach:

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

<sup>1</sup> *kontra bi* (partner po pasie!)

W	N	E	S
1 ♥	pas	1 BA <sup>1</sup>	2 ♥(!!) <sup>2</sup>
ktr.	4 ♠ (!)	pas	pas
ktr.	pas	pas	pas

<sup>1</sup> półforsujące, tu: *minipodniesienie* z fitem pikowym

<sup>2</sup> dwukolorówka piki z młodszym

Jeżeli jednak po którejkolwiek z powyższych licytacji gracz **E** pójdzie w 5♥, przeciwko temu kontraktowi (być może z kontrą **N**) również padnie najprawdopodobniej wypuszczający wist ♠W.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

	♠ 976										
	♥ J973										
	♦ AQ9										
	♣ 543										
♠ A108	<table style="border: none; width: 100%; text-align: center; font-weight: bold; color: yellow;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ KJ42
	N										
W		E									
	S										
♥ KQ2		♥ A5									
♦ 3		♦ KJ64									
♣ KQJ962		♣ 1087									
	♠ Q53										
	♥ 10864										
	♦ 108752										
	♣ A										

Nasz System:

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

<sup>1</sup> 5+ ♣, niewykluczone starsze czwórki, forsing do dogranej

<sup>2</sup> cztery piki

<sup>3</sup> 6 ♣, ręka ukierunkowana ku grze w kolor, a nie w bez atu (chyba że duża siła)

<sup>4</sup> nic do dodania; ręka minimalna, trzymanie we wszystkich kolorach bocznych

Obrońcy mają do wzięcia jedynie dwie lewy na asy. W karach rozgrywający dysponuje nie tylko pewną lewą, ale też podwójnym zatrzymaniem. Naruszenie wynikającego stąd status quo (11 lew) będzie więc bardzo trudne. Ale nie niemożliwe – powiedzmy, że broniący nie wezmą szybko ♦A, np. gracz S zaatakuje przeciwko 3BA w kiera, a po dojściu do ręki ♣A kontynuował będzie kolor pierwszego ataku. Jeśli wówczas rozgrywający poszuka kolejnej nadróbkowej lewy (lew) w pikach, to po trafieniu damy w tym kolorze – weźmie lew dwanaście (pięć trefli, trzy kiery oraz cztery piki), podczas gdy po chybieniu palcówki pikowej skończy jedynie z dziesięcioma wziętkami (oprócz ♣A i ♠D odda też bowiem ♦A).

Na WE są również do wygrania końcówki w oba kolory czarne, pikowa – bez przebitki treflowej – z nadróbką.



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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 11 (WE).

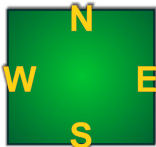
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ J65 ♥ QJ9832 ♦ Q72 ♣ 4</p>	<p>♠ K9843 ♥ A5 ♦ K864 ♣ J3</p> 	<p>♠ AQ72 ♥ K76 ♦ 9 ♣ AK1065</p>
<p>♠ 10 ♥ 104 ♦ AJ1053 ♣ Q9872</p>		

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

albo:

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

<sup>1</sup> dwukolorówka na młodszych

<sup>2</sup> naturalne, nieforsujące, z silniejszą ręką padłaby najpierw kontra

<sup>3</sup> być może pewne niedolicytowanie, alternatywą byłoby jednak przelicytowanie karty odzywką 5♦

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej

<sup>2</sup> jeżeli W nie może sobie pozwolić na zgłoszenie nieforsujących 3♥

Strona WE bezproblemowo weźmie dziesięć lew w kiery. O jedenastej nie ma jednak mowy – nie tylko ze względu na możliwość dokonania przez przeciwników przebitki pikowej. Ze względu na założenia obrona *czterech kierów pięcioma karami* nie będzie już opłacalna (bez dwóch z kontrą, za 500).

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

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

♣ – 7 (N!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

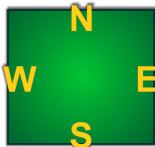
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ 87 ♥ J1095 ♦ AKQ875 ♣ 10</p>	<p>♠ AJ1094 ♥ 643 ♦ 9 ♣ A743</p> 	<p>♠ Q2 ♥ AK7 ♦ J1043 ♣ KJ85</p>
	<p>♠ K653 ♥ Q82 ♦ 62 ♣ Q962</p>	

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

<sup>1</sup> tylko 10 PC, ale układ 6–4 z bardzo dobrym longerem karowym i podwiązany mi kierami jak najbardziej upoważnia do otwarcia

<sup>2</sup> fit karowy, brak czterech kierów, co najmniej inwit

<sup>3</sup> nadwyżka, w pierwszym czytaniu *wywiad bezatutowy*

<sup>4</sup> **E** widzi, że do oddania są na pewno dwa piki, o wygraniu końcówki karowej nie powinno więc być mowy (tym bardziej że po zweryfikowaniu ręka **E** to tylko 12, a nie 14 PC)

albo (gdy **W** nie zdecyduje się na drugoręczne otwarcie):

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

albo:

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

<sup>1</sup> otwarcie trzecioreczne

<sup>2</sup> 7–9 PC z fitem pikowym

Wyższy kontrakt (3♠ wobec 3♦ przeciwników) ma tu do wygrania wyraźnie słabsza honorowo (16 PC : 24 PC) strona NS. Jeżeli jednak WE – w oczywistym ataku bądź w przepychu – przelicytują 3♠ *czterema karami* (lub *czterema kierami*), na ogół będą grać ten ostatni kontrakt bez kontry. Przeciwnicy nie mają bowiem na taką akcję ani stosownej siły, ani też odpowiedniej liczby oczywistych lew defensywnych. Czyż gracz S może bowiem oczekiwać, że jego ręka warta jest w obronie aż dwóch lew? A tymczasem zdobędzie on nie tylko wziętkę na ♠K, ale też na ♥D.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (WE).

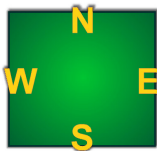
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ 10874 ♥ AJ104 ♦ AQ4 ♣ Q10</p>	<p>♠ AQ52 ♥ 53 ♦ K985 ♣ K53</p> 	<p>♠ K63 ♥ K98762 ♦ 76 ♣ J2</p>
<p>♠ J9 ♥ Q ♦ J1032 ♣ A98764</p>		

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

<sup>1</sup> nie można dać kontry ze względu na dubla kier

<sup>2</sup> ale też teraz nie wolno milczeć!

albo:

W	N	E	S
1 ♣	pas <sup>1</sup>	1 ♥	pas
2 ♥	ktr. <sup>2</sup>	4 ♥ (!?)	pas
pas	pas		

<sup>1,2</sup> jak poprzednio

albo:

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

<sup>1,2</sup> jak poprzednio

Jeżeli po kontrze e-N-a na 2♥ – E podniesie się do 3♥, S zapowie 4♣, a potem bez trudu zrealizuje ten kontrakt (do oddania pik, kier oraz karo). A gdy odpowiadający dopiero teraz zdecyduje się na 4♥, najprawdopodobniej będzie już grał ten kontrakt z kontrą (bez dwóch, za 500). Gracz E może jednak maksymalnie zdynamizować rozdanie bezpośrednim skokiem na

4♥. Wprawdzie jeśli zapowiedź ta obiegnie z pasami (lub też zostanie przez któregoś z przeciwników skontrowana), turniejowa nota strony **WE** wyraźnie się pogorszy (minus 200 lub nawet minus 500 zamiast minus 130), po 4♥ – gracz **S** dostanie też jednak "szansę", aby – z ofensywnym układem 6–4 – przelicytować oponentów *pięcioma treflami*. A ten kontrakt zostanie już na pewno przez **W** skontrowany i obłożony bez jednej, za smakowite 200. Tak – w turnieju na maksy trzeba nieraz zaryzykować postawienie "górala", aby ostatecznie przyjąć znacznie skromniejszy, ale równie cenny zapis na swoją stronę. Tym bardziej że w tym rozdaniu za wygrane przez przeciwników 4♣ **WE** na pewno nie będą mieć dobrej noty.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

♠ 10932  
♥ K5  
♦ 42  
♣ K9754

♠ K87654  
♥ A873  
♦ K  
♣ A10

	N	
W		E
	S	

♠ QJ  
♥ QJ96  
♦ Q763  
♣ 832

♠ A  
♥ 1042  
♦ AJ10985  
♣ QJ6

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

Kolejny ciekawy pojedynek w strefie zapisu częściowego. Strona NS ma do wygrania kontrakty na szczeblu trzech w oba kolory młodsze, a jej przeciwnicy wezmą po osiem lew w kiery i piki. Zazwyczaj władza należy do posiadaczy kolorów starszych, tak jest również w tym rozdaniu – WE powinni przelicytować 3♦ *trzema kierami*.

Najprawdopodobniej kontrakt ten nie zostanie nawet skontrowany, a zakończy się wpadką tylko bez jednej – za symboliczne 50. Podobny los spotkałby 3♠.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).





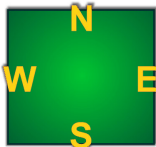
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ 643 ♥ 72 ♦ AK96 ♣ AJ104</p>	<p>♠ Q10972 ♥ J6 ♦ J5 ♣ 7632</p> 	<p>♠ KJ5 ♥ K943 ♦ Q1084 ♣ Q5</p>
<p>♠ A8 ♥ AQ1085 ♦ 732 ♣ K98</p>		

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

<sup>1</sup> mam nadzieję, iż żadnemu zawodnikowi E nie przyjdzie do głowy, aby otworzyć z tą ręką licytację

<sup>2</sup> gracze ostrożni/rozważni nie zdecydują się na *kontrę wywoławczą*

<sup>3</sup> naturalne, około 11 PC; E jest po pasie

<sup>4</sup> w związku z tym W niczego nie inwituje

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej


<sup>2</sup> niektórzy gracze W na pewno jednak zgłoszą tę zapowiedź


Tak czy inaczej, na większości stołów skończy się na granych przez stronę WE częściówkach bezatutowych. Rozgrywający weźmie osiem lew: cztery karowe, trzy treflowe oraz pikową bądź kierową (po pierwszym wiście w ten ostatni kolor). Zapis 120 dla WE nie będzie jednak minimaksem – ten dostanie się bowiem w ręce nielicznych par WE, które


zdołają uzgodnić kara. Grając w ten kolor, będzie bowiem można wziąć lew dziesięć – po oddaniu pika oraz dwóch kierów. Jeden pik ręki E zostanie wyrzucony na trefle, a potem rozgrywający przebiję tam pika oraz czwartą rundę trefli (co umożliwi mu wzięcie trzech trefli, pika oraz sześciu lew atutowych: czterech w ręce W oraz dwóch przebitek u E).


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

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

 – 8 (WE);

 – 10 (WE);

 – 7 (WE);

 – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

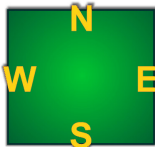
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ 7 ♥ 10652 ♦ K73 ♣ AJ1053</p>		<p>♠ 8 ♥ Q97 ♦ J654 ♣ K8742</p>	<p>♠ KQJ6 ♥ KJ84 ♦ A98 ♣ Q9</p>
	<p>♠ A1095432 ♥ A3 ♦ Q102 ♣ 6</p>		

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

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

<sup>2</sup> kontra jak na otwarcie 1♠; wprawdzie E ma potężne wartości pikowe, ale z tak silną ręką należy działać od razu, po ewentualnym pasie mogą bowiem być potem problemy ze złapaniem strefy

<sup>3</sup> ze względu na wartości pikowe E przedkłada grę bez atutu ponad grę w kiery

I rzeczywiście, kontrakt 4♥ (WE) nie miałby żadnych szans, m.in. ze względu na przebitki pikowe i treflowe, 3BA natomiast powinno zostać zrealizowane. Powiedzmy, że przeciwko tej grze S zaatakuje blotką pikową. Rozgrywający weźmie tę lewą figurą w ręce, po czym zagra ttD, a następnie ♣9 – na impas. Jeśli obrońca N pobije którąś z tych kart ♣K, E wykorzysta wszystkie (łącznie cztery) trefle dziadka, co wraz z dwoma karami, dwoma pikami i kierem da mu wymagane dziewięć lew (konieczne będzie jeszcze tylko przepuszczenie jeden raz kar, aby N nie dostał się do forty w tym kolorze). A gdy N dwa razy przepuści trefle, rozgrywający weźmie się za wyrabianie kierów, np. zagrywając blotką tego koloru do dziesiątki. Gracz N pobije ją ♥D i zagra w karo. E weźmie lewę ♦A i będzie kontynuował ♥K (a potem

ewentualnie blotką kierową), oddając e-S-owi ♥A. Zagrana przez lewego obrońcę ♦D zostanie przepuszczona, a kolejne karo zabite w dziadku królem. Następnie rozgrywający ściągnie ♣A (zrzucając nań z ręki blotkę pikową), przejdzie do ręki ♥W (♥8) i zagra stamtąd honor pikowy, będzie więc musiał dostać jeszcze jedną lewę w tym ostatnim kolorze. Na dziewięć wziętek gracza E złożą się w tym wariantcie gry dwa piki, dwa kiery, dwa kara oraz trzy trefle.

Kontrakt 3BA zostanie też zrealizowany po najgroźniejszym dla rozgrywającego ataku karowym. Gracz E musi zabić pierwsze albo drugie karo asem w ręce (koniecznie zachowując w dziadku ♦K), a następnie zagra ♣D na impas. Powiedzmy, iż obrońca N weźmie tę lewę ♣K i będzie kontynuował karem. Rozgrywający powinien je przepuścić (jeśli nie uczynił tego w pierwszej lewie), wziąć następne karo królem na stole i zagrać stamtąd kiera do waleta w ręce. Obrońca S pobije ♥W asem i będzie kontynuował kierem. Rozgrywający zabije w ręce ♥K i wyjdzie stamtąd honorem pikowym. Gdy S pobije tę kartę ♠A, po czym będzie musiał powtórzyć pikiem – E zgra wówczas pozostałe honory pikowe, ustawiając obrońcę N w treflowo-kierowym przymusie.

Kontrakt można też zrealizować na kilka innych sposobów, np. rozpoczynając kiery dziesiątką z dziadka, a potem impasując graczowi N dziewiątkę w tym kolorze. Istnieje mnóstwo wariantów szczegółowego przebiegu rozgrywki i obrony (np. po przepuszczeniu przez gracza N króla treflowego albo po niezabiciu przez S asem pik zagranych przez E honoru), zawsze jednak z tej trudnej próby sił zwycięsko powinien wyjść rozgrywający.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 9 (WE).**

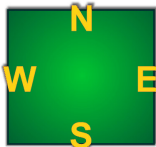
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

	♠ A73	
	♥ Q432	
	♦ AK6	
	♣ J103	
♠ Q4		♠ K10852
♥ A987		♥ 10
♦ J872		♦ Q943
♣ A42		♣ 765
	♠ J96	
	♥ KJ65	
	♦ 105	
	♣ KQ98	

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

Chwila oddechu po emocjach poprzedniego rozdania. Zrównoważony układ ręki oraz nie najwyższa jakość posiadanych honorów (dama i dwa walety) powinny powstrzymać gracza S przed jakimkolwiek inwitami. Górny pułap możliwości strony NS to dziewięć lew w kiery (do oddania dwa kiery, pik oraz trefl). I to nie tylko ze względu na podział atutów 4–1. Przy ich rozkładzie 3–2 obrońcy mogliby bowiem wyrobić sobie (i odegrać) dwie lewy pikowe albo zmontować w tym kolorze przebitkę. Nie mówiąc już o ewentualności oddania lewy przebitkowej w treflach.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 8 (NS).

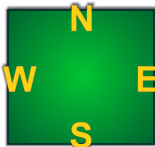
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ A73 ♥ 54 ♦ 109654 ♣ J64</p>	<p>♠ Q1054 ♥ J98 ♦ KQ2 ♣ Q32</p> 	<p>♠ KJ62 ♥ A32 ♦ AJ7 ♣ 1075</p> <p>♠ 98 ♥ KQ1076 ♦ 83 ♣ AK98</p>
--	--	---

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

<sup>1</sup> brzydkie punkty (prawie same damy i walety) oraz nieciekawy układ 4333 zdecydowanie przemawiają przeciwko zastosowaniu konwencji 2♣ *Drury*

Kolejne rozdanie niespecjalnie interesujące. Jeśli gracz N właściwie oceni (przewartościuje) swą rękę, porzestanie na pojedynczym podniesieniu 2♥ i jego strona ani przez moment nie znajdzie się w niebezpieczeństwie przelicytowania karty. Całe szczęście, do oddania są bowiem cztery oczywiste lewy: dwa piki, ♥A oraz ♦A.

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

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

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

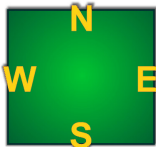
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

<p>♠ 1083 ♥ 973 ♦ 43 ♣ 98643</p>	<p>♠ J2 ♥ 1052 ♦ A10765 ♣ KQ2</p> 	<p>♠ AQ654 ♥ J86 ♦ K2 ♣ AJ7</p> <p>♠ K97 ♥ AKQ4 ♦ QJ98 ♣ 105</p>
--	---	--

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

<sup>1</sup> naturalne, 15–18 PC

Po wskazanym wiście pikowym 3BA (S) nie będą miały żadnych szans (chyba że W zaatakuje pp10!?). Gracz E wstawi bowiem w pierwszej lewie ♠D albo pobije ją ♠A i będzie kontynuował ♠D, a ponieważ dysponuje jeszcze dwoma dojściami do ręki (♦K i ♣A), zdoła bez trudu obciągnąć forty. Na NS wychodzi natomiast siedmioatutowa końcówka w kiery, w standardowej licytacji niełatwo jest jednak ją osiągnąć. Chyba że S potraktuje swoje potężne kiery jak pięciokart i zademonstruje następującą sekwencję:

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

Po przedstawionym wyżej wstępie 3♥ e-S-a będą przede wszystkim próbą ustawienia końcówki bezatutowej z być może lepszej (a na pewno nie gorszej) ręki N, nie zamykając przy tym ostatecznie – w przeciwieństwie do, być może, 3♠ – drogi do kontraktu firmowego. Rzeczywiście – po wiście blotką pikową (trudno zresztą wymagać od gracza E, aby atakował wówczas damą albo asem – ma przecież w pikach bardzo niskie blotki) 3BA (N) zostałyby



wygrane z nadróbką. Z aktualną kartą **N** podniósłby jednak 3♥ partnera do 4♥ i upolowałby teoretycznego minimaksa rozdania.

Wreszcie możliwość ostatnia, ale najprostsza:

W	N	E	S
–	–	1 BA	pas
pas	pas		

Jeżeli gracz **E** zdecyduje się na otwarcie 1BA (a znajdzie się takich wielu), najprawdopodobniej stanie się rozgrywającym tego kontraktu (jako że **S** ma również otwarcie 1BA, a jego partner – równy układ bez kolorów starszych, żaden z nich nie podejmie zatem walki). I będzie w stanie wziąć maksimum cztery lewy, co da stronie przeciwnej całkiem niczego zapis plus 300.

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

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

♣ – 7 (N!);

♦ – 10 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

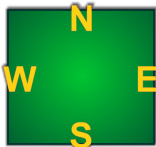
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ AJ7653 ♥ 6 ♦ 752 ♣ 764</p>	<p>♠ K42 ♥ AQJ82 ♦ KJ6 ♣ Q2</p> 	<p>♠ == ♥ 9754 ♦ AQ983 ♣ AJ95</p>
<p>♠ Q1098 ♥ K103 ♦ 104 ♣ K1083</p>		

Nasz System:

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

<sup>1</sup> słabe dwa; być może nieco za słabe!

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej

<sup>2</sup> naturalne, 15–18 PC, po takiej zapowiedzi stronie NS łatwiej będzie zbilansować kartę

albo:

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> naturalne, 15–18 PC

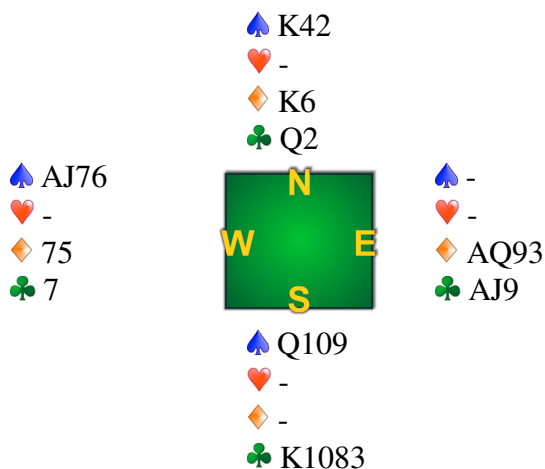
albo:

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

<sup>1</sup> multi

To tylko kilka z wariantów możliwego w tym rozdaniu rozwoju wydarzeń. Jeżeli strona NS zagra częściówkę lub końcówkę w kiery – z ręki N, to będzie w stanie wziąć dziewięć lew – np. w postaci pięciu kierów, dwóch pików i dwóch trefli (po impasie waleta w tym kolorze). Gwoli ścisłości, kontrakt 3 (S) położyłby pierwszy wist blotką pikową, bez zgrywania w tym kolorze asa (!).

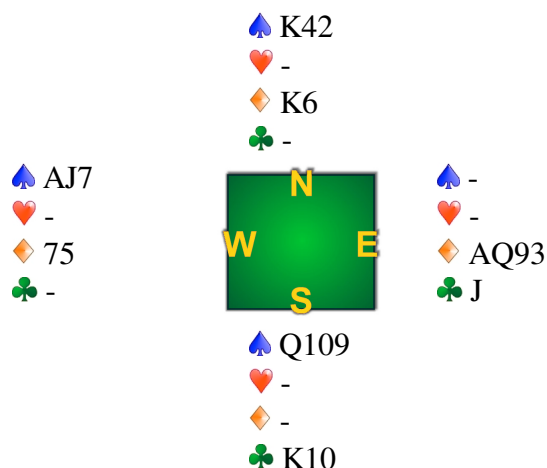
Najciekawszym kontraktem będzie jednak w tym rozdaniu 3BA (N) – możliwe wprowadzić do zrealizowania, ale chyba tylko i wyłącznie w widne karty. Oto jeden z wariantów postępowania wiodący do celu. Powiedzmy, iż gracz E odda naturalny wist blotką karową, np. *czwartą najlepszą* 8 (żaden inny nie będzie zresztą dla obrońców ani trochę bardziej skuteczny; np. po zupełnie neutralnym ataku kierowym N wyrobi sobie najpierw trefla, a potem dwa piki, co wraz z pięcioma kierami i – zdobytym wcześniej czy później – karem da mu wymagane dziewięć wziętek). Po wzięciu lewy W w ręce rozgrywający musi ściągnąć pięć kierów (a ściślej mówiąc – co najmniej cztery; zasadniczym celem tego manewru jest bowiem pozbawienie obrońcy E wszystkich kart w tym kolorze). Ze stołu zostaną zrzucone karo oraz pik, a gracz W pozbędzie się dwóch pików i dwóch trefli. Jeśli zaś chodzi o obrońcę E, to jego optymalną zrzutką do piątego kiera będzie blotka treflowa (dlaczego? – o tym później). Dojdzie do następującej końcówki:



Gracz N wyjdzie w niej z ręki D. Jeżeli E pobije tę kartę A, rozgrywający – po impasie waleta trefl – zdobędzie trzy wziętki treflowe (plus pięć kierowych oraz karową). A gdyby w

zaprezentowanej wyżej końcówce siedmiokartowej lewy obrońca zachował wszystkie swoje trefle, zostałyby wpuszczony czwartą rundą tego koloru i musiałyby podarować przeciwnikowi jeszcze jedną wziętkę karową (a w sumie dziewiątą) – na króla.

Zatem najlepsza obrona ze strony **E** to przepuszczenie pierwszej lewy treflowej i pobicie asem drugiego trefla (**W** zrzuci wówczas pika). Sytuacja będzie wówczas wyglądała następująco:



Zarówno wyjście przez **E** ♣W, jak i ściągnięcie ♦A byłoby natychmiastowym poddaniem się, gracz ten powinien więc zagrać blotką karo, najlepiej dziewiątką. Rozgrywający weźmie wówczas (swoją ósmą) lewę ♦K w ręce, w następnej nie wolno będzie mu jednak zagrać w pika. **W** pobiłby bowiem tę lewę asem i wyszedłby w karo, więc obrońcy zdobyliby trzy wziętki w tym ostatnim kolorze. W czterokartowej końcówce **N** musi zatem zagrać z ręki ♦6(!), wpuszczając któregośkolwiek z obrońców. Jeżeli lewę tę weźmie **E**, to będzie mógł ściągnąć jeszcze tylko dwa kara, po czym pozostanie mu jedynie ♣W, podczas gdy w dziadku będzie leżał ♣K. A jeśli **E** doda do ♦6 trójkę, lewa ta padnie łupem znajdującej się w ręce jego partnera ♦7. A ten będzie mógł jeszcze tylko odebrać ♠A, rozgrywający wygra więc kontrakt z nadróbką.

Jak z powyższych rozważań widać, 3BA (**S**) obłożyłby pierwszy wist karowy.

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

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

- ♣ – 6 (**N!**);
- ♦ – 7 (**WE**);
- ♥ – 9 (**N!**);
- ♠ – 7 (**WE**);

**BA – 9 (N!).**

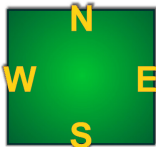
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ K1084 ♥ A743 ♦ Q84 ♣ 98</p>	<p>♠ A9 ♥ K82 ♦ 95 ♣ A106542</p> 	<p>♠ 65 ♥ QJ10 ♦ A1062 ♣ KQJ3</p> <p>♠ QJ732 ♥ 965 ♦ KJ73 ♣ 7</p>
--	--	---

*Nasz System:*

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

*Wspólny Język:*

W	N	E	S
pas	2 ♣	pas	pas
pas			


a może (!?):


W	N	E	S
pas	2 ♣	pas	pas
ktr. (!?)	pas	pas (!)	pas

Kontrakt 2♣ (NS), być może z kontrą (!?), zostanie obłożony co najmniej bez jednej, rozgrywający odda bowiem na pewno trzy lewy atutowe, dwa kiery oraz karo. Ale jeśli zdarzy mu się nie trafić palcówki karowej, to wpadnie aż bez trzech, oprócz dwóch lew karowych odda bowiem wówczas jeszcze pika (jako że nigdy nie dostanie się do stołu, nie będzie więc w stanie zaimpasować ♠K). Przyniesie to stronie **WE** znakomitą notę turniejową, wyłącznie własnymi siłami byłaby ona bowiem w stanie wziąć maksymalnie osiem lew na bez atu (w postaci trzech kierów, dwóch kar, dwóch trefli oraz pika bądź trzech kierów, dwóch kar oraz trzech trefli). W protokole dominować będą jednak zapisy za wpadki par **NS**.


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

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

 – 7 (NS);

 – 7 (WE);

 – 6 (NS, WE!);

 – 7 (NS);

**BA – 8 (WE).**

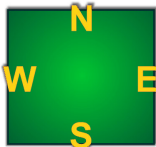
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ KJ82 ♥ QJ65 ♦ A6 ♣ 1085</p>		<p>♠ 65 ♥ K1094 ♦ 4 ♣ KQ9762</p>	<p>♠ AQ743 ♥ 873 ♦ KJ85 ♣ 3</p>
		<p>♠ 109 ♥ A2 ♦ Q109732 ♣ AJ4</p>	

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

<sup>1</sup> maksymalna ręka (w ramach istniejących możliwości) z fitem pikowym

albo:

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

<sup>1</sup> otwarcie dopuszczalne, chociaż nie obowiązkowe

<sup>2</sup> co najmniej inwit do końcówki z fitem pikowym

Pary **WE** będą grać w tym rozdaniu w piki – końcówki albo częściówki, w zależności od tego, czy gracz **E** otworzy w drugiej ręce licytację, czy też spasuje. Jego ręką jest graniczna – dziesięć niebrzydkich punktów w składzie 5431 z pięcioma pikami, więc każdy gracz prawdziwie "nowoczesny" zdecyduje się na otwarcie. Teoretycznie rzecz biorąc, doprowadzi to do przelicytowania karty, w praktyce jednak wiele końcówek pikowych zostanie zrealizowanych. 4♠ położy bowiem wyłącznie wist ♥A (poprzedzony ewentualnie ściąganiem lewy treflowej) i przebitka w tym kolorze. Po każdej innej obronie **E** łatwo zrobi swoje, weźmie bowiem siedem lew atutowych, ♦A K oraz kiera.



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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (NS).

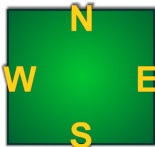
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ 1092 ♥ 98765 ♦ AQ8 ♣ 43</p>	<p>♠ 83 ♥ QJ ♦ J752 ♣ KQ1075</p> 	<p>♠ Q754 ♥ AK43 ♦ 96 ♣ J96</p>
<p>♠ AKJ6 ♥ 102 ♦ K1043 ♣ A82</p>		

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

<sup>1</sup> transfer na trefle albo skład zrównoważony bez starszych czwórek – inwit do 3BA

<sup>2</sup> minimum otwarcia

albo wręcz:

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

W rozdaniu tym mało która para NS zdoła się zatrzymać w optymalnej częściówce karowej (bądź nieco gorszej treflowej), a na wielu stołach dojdzie wręcz do przelicytowania karty do 3BA. Po naturalnym wiście kierowym gracze WE będą w stanie obłożyć ten kontrakt aż bez trzech, zdejmując pięć kierów oraz dwa kara. Po ściągnięciu ♥A K – E będzie jednak na ogół kontynuował kierem, a nie karem, i jedna z lew obrony przypadnie. Po zdjęciu do końca kierów W będzie już wówczas musiał ściągnąć ♦A, inaczej rozgrywający weźmie aż osiem lew (pięć trefli oraz trzy piki – po impasie damy w tym ostatnim kolorze).

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS).

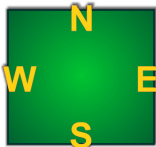
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ J1097 ♥ J8643 ♦ 108 ♣ K7</p>	<p>♠ K865 ♥ A2 ♦ A74 ♣ A1083</p> 	<p>♠ AQ4 ♥ Q ♦ KJ6 ♣ QJ9642</p>
<p>♠ 32 ♥ K10975 ♦ Q9532 ♣ 5</p>		

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

<sup>1</sup> transfer na kiery

albo:

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

<sup>1</sup> transfer na kiery

Żaden z powyższych kontraktów nie powinien zostać zrealizowany – zdecydowaną większością zapisów w protokole stanowią więc będą obustronne wpadki. Teoretycznie rzecz biorąc, najwyższą grą, jaką w rozdaniu tym może zrealizować którakolwiek ze stron, są 2♦ (NS). Nie sądzę, aby wielu parom, udało się w nim zatrzymać.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (N!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

	♠ AQ9					
	♥ J					
	♦ K87532					
	♣ J84					
♠ 854 ♥ 1087432 ♦ 4 ♣ 962	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W     E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W     E	S	♠ 107 ♥ A95 ♦ Q96 ♣ AK1053	
N						
W     E						
S						
	♠ KJ632					
	♥ KQ6					
	♦ AJ10					
	♣ Q7					

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

<sup>1</sup> tylko dziewięć "prawdziwych" miltonów, a więc za mało na pierwszoręczne otwarcie

<sup>2</sup> *Drury*

<sup>3</sup> *kontra wistowa*

<sup>4</sup> wyczekujący, na pewno nieminimum wejścia 1 ♠

<sup>5</sup> naturalne








albo:

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

<sup>1</sup> uwaga jak wyżej

<sup>2</sup> kara plus fit pikowy (w zasadzie powinny być cztery karty w tym ostatnim kolorze)

albo:

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

<sup>1</sup> jeśli już N zdecyduje się na otwarcie...


<sup>2</sup> forsujące (coraz modniejszy jednak staje się w tej sekwencji sztuczny relay 2♥)

<sup>3</sup> sześć kar

<sup>4</sup> naturalne


<sup>5</sup> trzykartowy fit pikowy, krótkość kierowa


Po wskazaniu przez E wistu treflowego (kontra na sztuczne 2♣) – jego partner wyjdzie w ten kolor i obrońcy zdejmą dwa trefle oraz ♥A. Także po ujawnieniu przez dziadka longera karowego – W nie zawistuje w singla i strona NS będzie musiała zadowolić się dziesięcioma wziętkami. Po ataku w singla karowego rozgrywający zrobiłby natomiast nielicytowanego szlemika (wyrzuciłby bowiem z ręki oba przegrywające trefle).

W widne karty najlepiej byłoby grać na NS w bez atu, kiedy to nawet po ataku treflowym rozgrywający miałby gwarantowane minimum dziesięć lew. Powtarzam: w widne karty, gdyż nie istniał wówczas problem z trafieniem D. W zakryte zwycięski impas nie byłby już tak pewny: przecież graczowi E wystarczyłoby na otwarcie 11 PC: ♣A K oraz ♥A.


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

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

 – 7 (NS);

 – 10 (NS);

 – 6 (NS, WE!);

 – 10 (NS);

**BA – 10 (NS).**

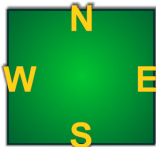
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2003

Turniej nr. XII

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 grudnia 2003

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ AQ3 ♥ A8 ♦ Q432 ♣ KJ107</p>	<p>♠ J10764 ♥ KJ742 ♦ 87 ♣ 4</p> 	<p>♠ 52 ♥ Q10 ♦ 1095 ♣ AQ8652</p>
<p>♠ K98 ♥ 9653 ♦ AKJ6 ♣ 93</p>		

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

<sup>1</sup> trzecia ręka!

<sup>2</sup> naturalne, 15–18 PC

<sup>3</sup> kolory starsze (!) – konwencja coraz bardziej wśród polskich (i nie tylko) brydżystów popularna

albo:

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza, przed partią otwarcie dopuszczalne

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> naturalne, 15–18 PC

albo:

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

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny, przed partią otwarcie dopuszczalne



W przypadku tej ostatniej sekwencji sytuacja gracza **W** będzie najtrudniejsza (podobnie jak wówczas, gdy po otwarciu 2♦ *Wilkoşa S* zdecyduje się na skok na 3♥ – o znaczeniu: fity w obu kolorach starszych, blokujące) i wcale nie musi zdecydować się on wówczas na zgłoszenie 3BA. W każdym razie ten zwycięski akurat krok będzie wymagał od **W** dużo odwagi.

Rozgrywka kontraktu firmowego (ustawionego z dobrej ręki **W**!) będzie prosta: **W** weźmie sześć lew treflowych, ♥A oraz dwa piki, a po ataku kierowym zrobi nawet nadróbkę. Nie sądzę, aby zbyt wiele par **NS** (choć w skali całego kraju wszystko jest możliwe) znalazło opłacalną obronę *trzech bez atu czterema pikami* (tylko bez jednej!, z kontrą za 100) albo *czterema kierami* (bez dwóch, z kontrą za 300; obrońcy mają bowiem wówczas dodatkowo do wzięcia przebitkę pikową). Oczywiście, w obu przypadkach konieczne będzie prawidłowe rozwiązanie koloru kierowego.

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 8 (**W**!);

♥ – 8 (**NS**);

♠ – 9 (**NS**);

*BA* – 9 (**WE**).