

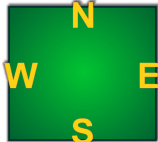
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

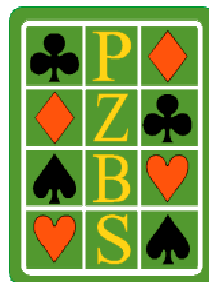
Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 983 ♥ Q976542 ♦ Q2 ♣ 3</p>	<p>♠ AKJ2 ♥ K3 ♦ 43 ♣ 109765</p> 	<p>♠ 10764 ♥ A108 ♦ KJ1065 ♣ 8</p>
	<p>♠ Q5 ♥ J ♦ A987 ♣ AKQJ42</p>	



Nasz System:

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

<sup>1</sup> tylko 11 PC, ale ładne i dobrze zlokalizowane miltony, a poza tym układ 5–4 z boczną czwórką pików; pierwszoręczne otwarcie 1♣ jest zatem jak najbardziej godne polecenia

<sup>2</sup> wejście minimalne, ale też w pełni uzasadnione, przede wszystkim ze względu na przyzwoitej jakości kolor karowy

<sup>3</sup> forsing na jedno okrażenie, wykluczone starsze czwórki – w licytacji dwustronnej obowiązuje pełna preferencja kolorów starszych (tzn. także wówczas, gdy para nie stosuje jej w licytacji jednostronnej, tu: bez interwencji 1♦ po otwarciu 1♣); zamiast 2♣ można też zastosować odpowiedź 3♣ (jeśli system na to pozwala), wskazującą forsing do końcówki na bardzo dobrym kolorze (patrz sekwencja według *Wspólnego Języka*)

<sup>4</sup> *splinter*, alternatywą są 3♦ – kolor przeciwnika, *splinter* jest jednak zapowiedzią dużo bardziej przejrzystą (a ręka S ukierunkowana ku grze w kolor, a nie w bez atu)

<sup>5</sup> cue-bid; mimo spalonego ♥K karta N zawiera aż pięciokartowy fit treflowy oraz znakomitego bocznego longera w pikach

<sup>6</sup> *Blackwood*

<sup>7</sup> tu: jedna wartość (przy uzgodnionych treflach zamieniamy znaczeniami pierwsze dwa szczeble odpowiedzi na *Blackwooda*)

*Wspólny Język:*

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

<sup>1</sup> także grającym *Wspólnym Językiem* polecam otwarcie 1♣; najdłuższy longer ręki N jest bowiem zbyt słaby na otwarcie precisionowskim 2♣

<sup>2</sup> jak poprzednio

<sup>3</sup> forsing do dogranej, bardzo dobry kolor (powtarzam: zapowiedź możliwa też do zastosowania w *Naszym Systemie*)

<sup>4</sup> w kontekście ostatniej zapowiedzi partnera minimalna ręka N nabrała potencjału szlemikowego ze względu na pięciokartowy fit treflowy oraz wysokie honory w kolorach starszych

<sup>5,6</sup> jak w *Naszym Systemie*

Szlemik treflowy to znakomity i – w przypadku ustawienia z ręki N – absolutnie wykładany kontrakt. Jeżeli obrońca E nie zdejmie ♥A, singlowy kier dziadka zostanie wyrzucony na piki i rozgrywający odda tylko lewą karową. A po wiście ♥A – na ♥K i piki wylecą ze stołu trzy blotki karowe, więc gracz N nie odda lewy w tym kolorze.

Także 6♣ (S) najprawdopodobniej zostanie zrealizowane, choć teoretycznie rzecz biorąc – kładący byłby wówczas (tylko i wyłącznie!) "natchniony" wist ccD (!).

Na koniec muszę jeszcze wrócić do licytacji. Otóż jeżeli gracz W zdoła zahaczyć się w niej kierami (zwłaszcza w sekwencji według *Naszego Systemu*, po 2♣ e-S-a), jego strona dostanie szansę na dalszy aktywny udział w tej rozmowie, zakończony być może opłacalną, minimaxową obroną wykładanych 6♣ przeciwników *sześcioma kierami* – z kontrą bez czterech, za 800. Pod warunkiem wszakże, że rozgrywający nie odda wówczas lewy atutowej, tzn. w pierwszej rundzie kierów wyjdzie z ręki W damą...

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♥ (WE) z kontrą, 8 lew; **800 dla NS.**

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

♣ – 12 (N!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 11 (N!).

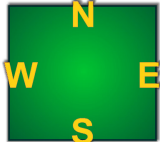
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ 82 ♥ A1076 ♦ J953 ♣ AQ10</p>		<p>♠ 6543 ♥ 853 ♦ KQ62 ♣ KJ</p>	<p>♠ QJ97 ♥ J4 ♦ A1087 ♣ 765</p>
	<p>♠ AK10 ♥ KQ92 ♦ 4 ♣ 98432</p>		

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, znów bowiem trefle e-S-a są zdecydowanie za słabe na otwarcie 2♣

Rozdanie znacznie mniej interesujące od poprzedniego. Przedstawiona wyżej sekwencja powinna być standardowa; teoretycznie rzecz biorąc – i ona zakończy się już jednak na kontrakcie zbyt wysokim (!). Analiza wykazuje bowiem, że strona NS, posiadająca lekką przewagę siły (21 PC : 19 PC), może zrealizować jedynie tak niewygórowane gry, jak 1♣, 1♥ i 1♠. Natomiast kontraktu 1BA nie powinna już wygrać żadna z par. Oczywiście, w turniejowej praktyce zdarzą się liczne odstępstwa od powyższej prognozy, przyzwoitą notę (powyżej średniej) powinno już jednak zapewnić – i to każdej z par – zapisanie dowolnego, nawet najmniejszego z możliwych, wyniku po swojej stronie protokołu.

**Minimaks teoretyczny:** 1♥ (NS), 7 lew albo 1♠ (NS), 7 lew; **80 dla NS.**

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

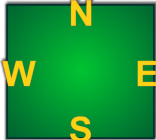
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

	♠ K95 ♥ 42 ♦ A65432 ♣ Q10		
♠ J102 ♥ QJ98 ♦ QJ8 ♣ 762		♠ Q74 ♥ AK65 ♦ 109 ♣ J954	
	♠ A863 ♥ 1073 ♦ K7 ♣ AK83		

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

<sup>1</sup> kolor karowy za słaby (a przy tym nieco zbyt mała siła) na odpowiedź z przeskokiem 3♦ (9–11 PC, 6+♦, inwit do 3BA)

<sup>2</sup> znam też zwolenników rebidu 1♥ (z układem 3♥–4♠, jest to podobno rozwiązanie bezpieczniejsze)

<sup>3</sup> naturalne, 5+♦, siła do 10–11 PC

Do oddania są tylko dwa kiery i lewa atutowa, kontrakt 2♦ zostanie zatem zrealizowany z dwoma nadróbkami. Gra w kara będzie też bardziej opłacalna od bezatutowej, ta ostatnia przyniesie bowiem stronie rozgrywającej tylko osiem wziętek (i wynik 120; wobec 130, jaki zanotują grający w kara). Najwięcej punktów turniejowych zdobędą jednak te (nieliczne) pary NS, które zapowiedzą kontrakty pikowe (!). Grając w piki, będą one bowiem mogły wziąć aż dziesięć lew, tzn. nawet zrealizować końcówkę. Stanie się tak dzięki podziałowi pików 3–3 oraz przyjaznym rozkładem pozostałych kolorów. Kara będzie można wyrobić przebitką. A kiedy obrońcy zaatakują trzy razy w kiery, rozgrywający dokona przebitki w dziadku, zgra dwie figury treflowe i przebije na stole blotkę tego koloru, ściągnie ♠K, przejdzie do ręki ♦K, odegra ♠A i połączy raz jeszcze atuty...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 10 (NS)

♥ – 7 (NS);

♠ – **10 (NS);**

BA – 8 (NS).

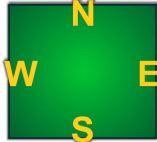
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ J104 ♥ 1087652 ♦ A2 ♣ 72</p>	<p>♠ A72 ♥ AJ ♦ Q10854 ♣ K103</p> 	<p>♠ KQ5 ♥ KQ3 ♦ KJ6 ♣ A964</p>
<p>♠ 9863 ♥ 94 ♦ 973 ♣ QJ85</p>		

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

<sup>1</sup> otwarcie typu *slabe dwa* nie wchodzi w rachubę, zwłaszcza po partii

<sup>2</sup> karta zbyt silna na wejście 1BA (15–18 PC), honory E – leżące za ręką otwierającego – są bowiem warte więcej niż 18 PC; oczywiście pod warunkiem, że ręka partnera nie okaże się zupełnie bezwartościowa i figury te będzie jak podgrywać

<sup>3</sup> zapowiedź z bilansu, do minimalnej *kontry wywoławczej* partnera

<sup>4</sup> układ 4333 kusi, aby zapowiedzieć 3BA – partner jest jednak słaby, więc przy grze w bez atu mogą wystąpić problemy komunikacyjne (albo zagrozi jej słabość treflowa)

albo:

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

<sup>1, 2, 3</sup> uwagi jak poprzednio

<sup>4</sup> *kontra objaśniająca* w składzie zrównoważonym, forsing na jedno okążenie (forsuje na jedną rundę po wskazaniu przez partnera ręki co najmniej półpozytywnej, a taką przyrzekł on skokiem na 2cc)

<sup>5</sup> negatywne, do pasa (gdy partner ma minimum *kontry objaśniającej*), **W** ujawnił już wszystkie swoje wartości w poprzednim okrążeniu

<sup>6</sup> propozycja kontraktu; gdyby **E** zdecydowany był grać 3BA i tylko 3BA, zapowiedziałby ten kontrakt w poprzednim okrążeniu, 3BA poprzedzone zgłoszeniem forsujących 2BA są więc tylko propozycją

<sup>7</sup> korekta ze względu na sześć, ale słabych kierów i tylko jedno dojście do ręki; **W** widzi, że przy grze w bez atu jego karta może okazać się dużo mniej wartościowa niż przy grze w kolor – kiery

Zdaję sobie sprawę, że na tę w pełni naukową, wyrozumowaną sekwencję będą mogły sobie pozwolić jedynie pary absolutnie pewne przyjętych uzgodnień i wzajemnego zrozumienia. Ale będzie warto – w kiery weźmie się bowiem bezproblemowo jedenaście lew (pewny impas waletem karo), podczas gdy gra w bez atu powinna się zakończyć tylko dziewięcioma wziętkami (nawet jeśli padnie pierwszy wist karowy; wystarczy, że po dojściu ♥A gracz **N** poprawi się na trefla...).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ AK65 ♥ 95 ♦ 762 ♣ K632</p>	<p>♠ Q10873 ♥ A1062 ♦ K10 ♣ 104</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; background-color: #008000; color: yellow; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <span>N</span> <span>W</span> <span>E</span> <span>S</span> </div>	<p>♠ J92 ♥ QJ843 ♦ 985 ♣ J7</p>	<p>♠ 4 ♥ K7 ♦ AQJ43 ♣ AQ985</p>
---	---	---	---

Nasz System:

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

<sup>1</sup> negatywny wybór koloru, 2BA byłyby forsujące

<sup>2</sup> inwit, 16–17 PC, zatrzymanie w czwartym kolorze – kierach

<sup>3</sup> oczywiste przyjęcie


Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> 5<sup>+</sup>♦ – 5<sup>+</sup>♣, 16–18 PC


Sekwencje licytacyjne – standardowe, nie wymagają więc chyba dalszego komentarza. Teoretycznie rzecz biorąc, w lepszym kontrakcie znajdują się licytujący *Wspólnym Językiem* – 3BA (N) powinno bowiem zawsze zakończyć się wzięciem dziesięciu lew (do oddania – ♣K i dwa piki). Ale tylko teoretycznie – jeśli bowiem po wzięciu lewy na ♣K gracz W zdecyduje się na śmiałe zagranie blotką pik – rozgrywający raczej dołoży z ręki dziesiątkę, a nie damę (i





weźmie tylko lew dziewięć, chociaż po wstawieniu damy zrobiłby nielicytowanego szlemika!).  
3BA (S) może jednak zostać ograniczone do tylko dziewięciu wziętek zawsze – wystarczy, że  
W zawistuje blotką pik, a potem – niezależnie od poczynań rozgrywającego – obrońcy będą  
musieli dostać K oraz trzy lewy pikowe.


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

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

 – 11 (NS);

 – 11 (NS);

 – 8 (NS);

 – 8 (NS);

**BA – 10 (N!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ Q75 ♥ A843 ♦ A64 ♣ 1087</p>	<p>♠ 3 ♥ J75 ♦ 93 ♣ AQJ9542</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W      E S</p> </div>	<p>♠ AK1096 ♥ 1062 ♦ QJ5 ♣ K3</p>
	<p>♠ J842 ♥ KQ9 ♦ K10872 ♣ 6</p>	

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

<sup>1</sup> 10 PC, ale układ 4333 tylko z trzykartowym fitem pikowym oraz ogólnie "pusta" karta, podniesienie do 2♠ uważam więc za krok w zupełności wystarczający

<sup>2</sup> teraz jednak **W** nie może sobie pozwolić na pasa, mimo że wie, iż wraz z partnerem posiadają tylko osiem atutów (z sześcioma pikami **E** sam przepchnąłby się w 3♠); alternatywą wobec 3♠ jest kontra, wskazująca górę poprzedniej zapowiedzi (raczej) w składzie zrównoważonym, powinno jednak być też na nią "coś" w treflach

Rozgrywający łatwo zrealizuje 3♠ odda bowiem trefla, pika oraz dwie lewy kierowe. Obrona w widne karty – np. pierwszy wist blotką karo, a potem, po dojściu e-N-a treflem albo kierem, zagranie przezeń w karo sprawiłoby jednak, że gracz **E** – aby wygrać kontrakt – musiałby zaimpasować w ciemno ♠W.

Także przede wszystkim w widne karty strona **WE** jest w stanie zrealizować w tym rozdaniu kontrakt 3BA – poprzez wyrobienie forty kierowej bez dopuszczania do ręki niebezpiecznego gracza **N** albo drogą impasu waleta pikowego (zanim ujawni się rozkład tego koloru). Stąd teoretyczny minimaks rozdania to 4♣ (**NS**) z kontrą, bez dwóch – opłacalna obrona tegoż "wykładanego" kontraktu firmowego.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ K9832 ♥ AKJ8 ♦ 97 ♣ J8</p>	<p>♠ A105 ♥ == ♦ 8532 ♣ KQ10975</p> <table style="margin: auto; border: 1px solid black; background-color: #008000; color: yellow; padding: 10px;"> <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	<p>♠ 764 ♥ Q104 ♦ AKQJ6 ♣ 62</p>	<p>♠ QJ ♥ 976532 ♦ 104 ♣ A43</p>
N						
W     E						
S						

*Nasz System:*

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

<sup>1</sup> forsing na jedno okrażenie

*Wspólny Język:*

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


<sup>1</sup> forsing do dogranej z fitem w kolorze otwarcia


<sup>2</sup> karta minimalna, bez najmniejszych aspiracji szlemikowych


Niestety, prawie wszystkie pary **WE** zaznają w tym rozdaniu goryczy porażki bez dwóch, za 200, obrońcy zdejmą bowiem dwa trefle, a potem będą jeszcze musieli dostać trzy lewy atutowe. Cóż, należy nad tym po prostu przejść do porządku dziennego, na linii **WE** znajduje się bowiem 24 PC oraz uzgodniony kolor starszy, a także pełny longer karowy oraz solidne kiery. Wyraźnie słabsi honorowo przeciwnicy mają natomiast do wzięcia aż dziesięć lew w trefle.


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

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

 – 10 (NS);

 – 6 (W!);

 – 7 (W!);

 – 8 (WE);

BA – 4 (NS, WE!).

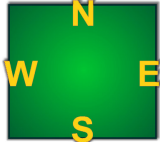
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ 986 ♥ 32 ♦ 10532 ♣ AKJ4</p>	<p>♠ J754 ♥ QJ ♦ KQJ8 ♣ Q65</p> 	<p>♠ K3 ♥ A975 ♦ A94 ♣ 10873</p> <p>♠ AQ102 ♥ K10864 ♦ 76 ♣ 92</p>
--	---	--

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

<sup>1</sup> parszywe dwanaście miltonów, w pełni zasługujące na pasa

albo:

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

<sup>1</sup> trzecia ręka!

<sup>2</sup> *kontra negatywna* – w najpopularniejszym w naszym kraju wariantcie wyklucza cztery i więcej pików, przyrzeka zatem kolory młodsze

<sup>3</sup> alternatywna rekontra groziłaby zgubieniem rozłożonych 4–4 pików

<sup>4</sup> jeżeli nawet N zdecyduje się w tym momencie na (wątpliwy) inwit 2BA, jego partner powróci na 3♠

I kontrakt 3♠ (NS) zostanie jeszcze zrealizowany, rozgrywający odda bowiem tylko dwa trefle, karo oraz kiera. A gdyby stronie NS przypadkiem nie udało się uzgodnić najstarszego koloru i zagrałaby w kiery, dziewięciu lew pozbawiłby jej jedynie pierwszy wist pikowy i późniejsza przebitka w tym kolorze.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

	♠ J108				
	♥ 1095				
	♦ 932				
	♣ A763				
♠ A753 ♥ AJ7 ♦ K1087 ♣ Q8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; 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	♠ K942 ♥ 8642 ♦ A5 ♣ 542
N					
W     E					
S					
	♠ Q6				
	♥ KQ3				
	♦ QJ64				
	♣ KJ109				

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

<sup>1</sup> 8–11 PC, cztery piki (z pięcioma E zgłosiłby bilansowe 2/3♠)

<sup>2</sup> 4♠, nieminimum *kontry wywoławczej* (niektóre pary stosują takie podniesienie jako taktyczne, wówczas może być ono zgłoszone z kartą zupełnie minimalną, bez jakiegokolwiek nadwyżki)

Kolejne rozdanie spokojne i przewidywalne – zdecydowana większość par WE zatrzyma się w nim w pikowej częściówce i weźmie lew dziewięć. Rozgrywający oddadzą bowiem jedynie dwa trefle, kiera oraz lewą atutową. A aktywność licytacyjna strony przeciwnej powinna się ograniczyć do zgłoszenia przez gracza S otwarcia. Jeżeli jednak będzie to 1BA (!?) – jeden punkt za mało, ale co tam! – licytacja może się na nim zakończyć. Jeżeli tylko rozgrywający trafi wówczas ♣D, weźmie sześć lew i zanotuje bardzo dobry rezultat (minus 100 zamiast standardowych minus 140).

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

	♠ J94	
	♥ J853	
	♦ AQ42	
	♣ 52	
♠ Q52		♠ A763
♥ K72		♥ 94
♦ 1095		♦ 876
♣ A984		♣ KQ73
	♠ K108	
	♥ AQ106	
	♦ KJ3	
	♣ J106	

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

Kolejne rozdanie, o którym nie podyskutujemy długo. Standardowym kontraktem będą w nich 2♥ (NS), strona WE ze względu na niedobór siły oraz popartyjne założenia nie włączy się bowiem do walki. Przeciwno 2♥ (N) E zaatakuje ♣K, najpóźniej po zdjęciu dwóch lew treflowych obrońcy będą jednak musieli otworzyć piki. Inaczej rozgrywający dostanie szansę na wzięcie bezcennej nadrobki. Np. po trzykrotnym zagranie przez broniących w trefle N utrzyma się przebitką w ręce i zaimpasuje kiery. A potem do końca wyatutuje, na karo pozbędzie się ze stołu pika i zagra w pika do króla. Trafienie palcówki w tym ostatnim kolorze nie powinno być trudne – do tej pary gracz W ujawni już bowiem ♣A oraz ♥K, więc z ♠A jeszcze mógłby zabrać głos w licytacji.

Jeżeli jednak obrońcy odpowiednio wcześniej zagrają w piki, rozgrywający będzie musiał oddać dwie lewy w tym kolorze, zrobi więc tylko swoje.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

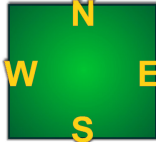
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ K98 ♥ Q1093 ♦ Q1095 ♣ 106</p>	<p>♠ 53 ♥ 8652 ♦ A87 ♣ AJ84</p> 	<p>♠ QJ7 ♥ AJ7 ♦ KJ6432 ♣ K</p>
<p>♠ A10642 ♥ K4 ♦ == ♣ Q97532</p>		

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

<sup>1</sup> za mało na pierwszoręczne otwarcie na szczęblu jednego, pozostaje więc stary, poczciwy

*Wilkosz*

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> z prawdopodobieństwem graniczącym z pewnością N może wydedukować, że jednym z longerów partnera są trefle

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

<sup>1</sup> dwukolorówka piki z młodszym

<sup>2</sup> pytanie (taktyczne, N jest bowiem pewien sfitowania koloru młodszego)

<sup>3</sup> maksimum otwarcia, 5♠–6♣

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> nadwyżka, 5 ♠–6 ♣, wartość kierowa

Jeżeli tylko gracz **E** zdoła pokazać na szczepku trzech kara, jego partner przeliczytuje potem 4 ♣ przeciwników *czterema karami*. A ten ostatni kontrakt stronie **NS** trudno będzie skontrolować (mimo że 4 ♦ powinny zostać obłożone bez dwóch – po przebiciu przez gracza **N** trzeciej rundy pików).

W widne karty na **NS** wychodzą końcówki w oba kolory czarne – trefle i piki, w celu ich zrealizowania trzeba by jednak koniecznie złapać singlowego ♣K za asem...

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ A1065 ♥ KQ7 ♦ KQ10 ♣ AKJ</p>	<p>♠ QJ ♥ J864 ♦ 987 ♣ 10876</p> <table style="margin: auto; border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 10px;"> <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	<p>♠ 32 ♥ A52 ♦ A543 ♣ 9542</p>	<p>♠ K9874 ♥ 1093 ♦ J62 ♣ Q3</p>
N						
W      E						
S						

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

<sup>1</sup> odpowiedź daleka od modelowej (nie powinno się zajmować bez atu z kartą składającą się z pustych asów), ale w zasadzie systemowa

<sup>2</sup> partner posiada 7–10 PC i kolory młodsze (ale bez dobrego pięciokartu), nie mamy więc bilansu na szlemika

albo:



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

<sup>1</sup> aby nie zajmować bez atu, w które ponad 90% przypadków lepiej będzie się grało z ręki partnera

<sup>2</sup> 21<sup>+</sup>–23 PC, skład zrównoważony


<sup>3</sup> E może mieć pewne obawy przed zgubieniem szlemika w rozłożony 4–4 kolor młodszy, pas jest jednak decyzją statystyczną; tym bardziej że po odpowiedzi 1♦ zalicytowanie teraz inwitowych 4BA wskazałoby większy układ w kolorach młodszych (5<sup>+</sup>–4<sup>+</sup>)


I rzeczywiście, grając w bez atu, będzie można wziąć tylko jedenaście lew (pikową, trzy kierowe, cztery karowe oraz trzy treflowe; nie ma mowy o żadnym przymusie, który mógłby


przynieść lewę dwunastą). A wyłącznie jako ciekawostkę proszę potraktować fakt, iż w rozdaniu tym możliwe jest jednak wygranie szlemika, tyle że karowego (!). W tym celu trzeba by jednak przebić u **E** dwa piki *na odwróconą rękę* (po uprzednim oddaniu przeciwnikom wziętki w tym kolorze). Konieczny byłby przy tym impas W u **S** oraz odpowiednio wczesne odegranie trzech kierów (aby **N** nie pozbył się dwóch kart tego koloru w trzeciej i czwartej rundzie pików). Oraz udany impas damy treflowej, na dwanaście wziętek rozgrywającego musiałyby się bowiem wówczas złożyć trzy kara w ręce **W**, A, dwie pikowe przebitki u **E** oraz po trzy lewy w kierach i treflach...


**Minimaks teoretyczny:** 6  (WE), 12 lew; **920 dla WE.**

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

 – 11 (WE);

 – 12 (WE);

 – 10 (WE);

 – 10 (WE);

BA – 11 (WE).

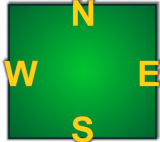
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ 432 ♥ J103 ♦ J6 ♣ AJ864</p>	<p>♠ AKQ7 ♥ AK76 ♦ AQ8 ♣ Q2</p> 	<p>♠ 9865 ♥ 9542 ♦ K94 ♣ 103</p>
<p>♠ J10 ♥ Q8 ♦ 107532 ♣ K975</p>		

Nasz System:

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

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

<sup>2</sup> negat, brak trzech i więcej kontroli oraz wartości honorowych je rekompensujących

<sup>3</sup> skład zrównoważony, 24<sup>+</sup> PC

<sup>4</sup> karta zbliżona do maksimum na tę zapowiedź; już z ręką odrobinę silniejszą należałoby zgłosić inwitujące 4BA

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	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	3 BA	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> sztuczne wskazanie bezwzględnego forsingu do końcówki

<sup>2</sup> skład zrównoważony, 4–6 PC (z siłą 0–3 PC należałoby zgłosić drugi negat 2♥)

<sup>3</sup> pytanie o starsze czwórki (można też grać tu pytaniem o najniższą czwórkę partnera)

<sup>4</sup> brak starszych czwórek

Tak czy owak, licytacja strony **NS** powinna wygasnąć w 3BA, góra w 4BA. Po każdym ataku różnym od treflowego rozgrywający wyrobi sobie kara i skompletuje jednaście lew. Tylko po wiście ♣10 gracz **N** będzie musiał oddać ♦K oraz dwa trefle. A gdy kontrakt bezatutowy zostanie ustawiony z ręki **S**, także obrońca **W** – aby ograniczyć przeciwnika do dziewięciu lew – powinien zaatakować blotką treflową.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ AKJ6 ♥ 4 ♦ 1075 ♣ AQ962</p>	<p>♠ 985 ♥ AQ1097 ♦ K98 ♣ 108</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W     E S</p> </div> <p>♠ Q1043 ♥ J8 ♦ AJ63 ♣ J53</p>	<p>♠ 72 ♥ K6532 ♦ Q42 ♣ K74</p>
--	--	---

Nasz System:

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

<sup>1</sup> zbyt słaby kolor kierowy, aby dać *trapping-pasa*, a potem odpasować wznowiającą kontrę partnera

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> absolutne maksimum na otwarciu 2♣ (czternaście ładnych, zlokalizowanych w longerach miltonów)

<sup>2</sup> kiery zbyt słabe na zgłoszenie nieforsujących 2♥; alternatywą dla pasa są półblokujące 3♣

Na większości stołów strona WE będzie grała częściówki treflowe albo bezatutowe. W trefle weźmie się lew dziewięć, chyba że obrońcy nie zdejną szybko trzech kar i rozgrywający zdaży wyrzucić jedną z kart tego koloru na ♥K. Przed jeszcze poważniejszym testem zostanie postawiony gracz N, kiedy to przeciwko kontraktowi 1BA (E) jego partner zaatakuję ♥W. Otóż – aby ograniczyć przeciwnika do lew ośmiu – N będzie musiał zabić ♥W asem i wyjść w



kara. Jeżeli bowiem ♥W zostanie przepuszczony, rozgrywający weźmie pierwszą lewę ♥K, po czym ściągnie pięć trefli oraz trzy piki (wykonując w międzyczasie impas damy w tym ostatnim kolorze).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 7 (WE);

**BA – 8 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ K108 ♥ J42 ♦ AQ98543 ♣ ==</p>	<p>♠ A74 ♥ 93 ♦ K762 ♣ Q1042</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">W      E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">S</p> </div>	<p>♠ J95 ♥ 10765 ♦ J10 ♣ AJ83</p>	<p>♠ Q632 ♥ AKQ8 ♦ == ♣ K9765</p>
--	---	---	---

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, tym bardziej że nie powinno się otwierać 2♣ z dwoma starszymi czwórkami

<sup>2</sup> we *Wspólnym Języku* forsing na jedno okrążenie

albo:

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

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

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
3 ♦	pas	pas	ktr.
pas	pas	pas	

Kontrakt 3♦ (W) zostanie łatwo obłożony bez jednej, rozgrywający będzie bowiem musiał oddać trzy kiery, karo oraz lewą atutuową. Wpadka bez dwóch byłaby możliwa tylko po

niezbyt realnym pierwszym wiście blotkę pik – spod asa, i wstawieniu przez gracza **S** na trzeciej ręce damy. Po dojściu do ręki królem atu **N** zgrałby ♠A i kontynuowałby kierem, jego partner ściągnąłby ♥A K D, a **N** pozbyłby się w trzeciej lewie kierowej swojego ostatniego pika, by następnie pika przebić. Opisana operacja pikowa (wist spod asa) byłaby konieczna, aby rozgrywający nie dostał się tym kolorem do stołu, gdyż wówczas na ♣A pozbyłby się z ręki pika (nie dopuszczając w ten sposób do wzięcia przez broniących w tym kolorze przebitki).

Ciekawostka – kontrakt 2♦ (E) kładzie tylko pierwszy wist ♠D (!) i przepuszczenie przez gracza **N** wstawionego z ręki **W** króla (!!). Uzasadnienie jak wyżej.

Najczęściej jednak strona **NS** rozgrywać będzie częściówki treflowe. Rozgrywający przebije w dziadku (ręce **N**) kiera i pika (po wyrzuceniu jednego z pików stołu na figurę kierową z ręki) i odda jedynie pika oraz dwie lewy atutowe. W widne karty możliwe jest nawet wzięcie w trefle lew jedenastu – na obustronne przebitki. Jeżeli rozgrywający odpowiednio wytempuje grę, w końcówce zdoła wyparadować obrońcy **E** jego honory atutowe. Lewa pikowa musi jednak zostać oddana graczowi **W** (np. na ♠K) – gdyby bowiem kolorem tym dostał się do ręki jego partner, połączyłby dwukrotnie atuty (asem, a następnie blotką) i ze zwycięskiej rozgrywki obustronnoprzebitkowej wyszłyby nici. Dlatego też – nawet w widne karty – zrealizowanie kontraktu 5♣ (N) nie jest możliwe, położy je bowiem atak ♣A, a następnie kontynuacja blotką treflową.

**Minimaks teoretyczny: 5 ♣ (S!), 11 lew; 600 dla NS.**

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

♣ – 11 (S!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

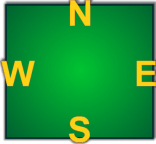
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ 9 ♥ 7 ♦ 98642 ♣ 1087643</p>		<p>♠ AQ ♥ AQJ10853 ♦ KJ53 ♣ ==</p>	<p>♠ J6432 ♥ K9 ♦ 7 ♣ QJ952</p>
<p>♠ K10875 ♥ 642 ♦ AQ10 ♣ AK</p>			

*Nasz System:*

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

*Wspólny Język:*

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

<sup>1</sup> ze względu na dużą liczbę lew wygrywających można się zdecydować na otwarcie 1♣, otwarciu 1♥ także nie miałbym jednak dużo do zarzucenia (niezrównoważony charakter ręki **E** daje gwarancję, że na tym licytacja nie wygaśnie)

Na większości stołów zawodnicy **E** rozgrywać będą końcówki kierowe. Najprawdopodobniej **S** zawistuje wówczas ♣K, rozpatrzmy jednak rozwój wydarzeń po najgroźniejszym dla rozgrywającego ataku w atu [tylko ten wist bezwzględnie obkłada kontrakt 5♥ (**E**)]. Powiedzmy, że gracz **E** utrzyma się na stole ♥9, przebiję w ręce trefla, wróci do dziadka ♥K, przebiję w ręce kolejnego trefla i ściągnie obrońcy **S** jego ostatni atut. Proszę sprawdzić, że w tym momencie do zwycięstwa doprowadzi rozgrywającego zarówno odejście (dowolnym) karem, jak i zagranie ♠A, a potem ♠D. Po prostu obrońca **S** ma zbyt wiele figur, w ten czy inny sposób będzie więc musiał podarować przeciwnikowi najpierw

dziewiątą, a następnie dziesiątą lewę. A że przynajmniej zdecydowana większość brakujących rozgrywającemu honorów znajduje się w ręce e-S-a, będzie wiadomo z licytacji. Rozgrywka okaże się jeszcze łatwiejsza po naturalnym pierwszym wiście ♣K.

Teoretyczny minimaks tego rozdania jest dosyć abstrakcyjny – to kontrakt 5♣ (NS) z kontrą, lew osiem (bez trzech, 500 dla WE). Jak już bowiem wspomniałem, kontrakt 5♥ (E) powinien zostać położony po pierwszym wiście atutowym [a 5♥ (W) kładą wisty w oba posiadane przez gracza N singletony – kierowego i pikowego].

**Minimaks teoretyczny:** 5 ♣ (NS) z kontrą, 8 lew; 500 dla NS.

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 6 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ J3 ♥ A943 ♦ KQ985 ♣ 43</p>	<p>♠ Q974 ♥ J862 ♦ 3 ♣ QJ97</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">N</span>  <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">W</span>   <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">E</span>  <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">S</span> </div>	<p>♠ K108 ♥ K105 ♦ A764 ♣ A85</p>	<p>♠ A652 ♥ Q7 ♦ J102 ♣ K1062</p>
---	---	---	---

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

<sup>1</sup> 10 PC oraz pięciokartowy longer karowy jak najbardziej upowazniają do zainwitowania końcówki bezatutowej

<sup>2</sup> z pięknym maksimum rebidu 1BA decyzja bardziej niż oczywista

Tylko pierwszy wist treflowy na pewno ograniczy rozgrywającego do lew dziewięciu. Ale też – aby zdobyć dziewięć wziętek, gracz E będzie wówczas musiał trafić palcówkę w pikach. Po każdym innym ataku rozgrywający dostanie natomiast szansę, aby zrobić nadržkę, w tym celu będzie jednaj musiał zaimpasować obrońcy N nie tylko damę, ale i dziewiątkę pikową.

Jestem pewien, że już samo zrealizowanie przez stronę WE kontraktu 3BA powinno jej zapewnić wysoką notę turniejową – końcówka jest przecież mimo wszystko podlimitowa, a pierwszy wist treflowy – przeciwko 3BA (E) – atakiem, który brydzowa teoria każe postawić dużo wyżej od pikowego.

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

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

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

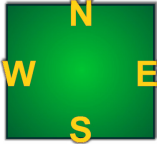
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ QJ103 ♥ Q843 ♦ J854 ♣ 2</p>		<p>♠ 85 ♥ 97 ♦ KQ73 ♣ A8643</p>	<p>♠ 2 ♥ A1065 ♦ A1092 ♣ J1095</p>
<p>♠ AK9764 ♥ KJ2 ♦ 6 ♣ KQ7</p>			

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

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

<sup>2</sup> najodważniejsi z odważnych gracze **E** mogą zdecydować się w tym momencie na wywoławczą kontrę

<sup>3</sup> trochę za słabe piki, alternatywne 2♠ byłyby jednak pewnym niedolicytowaniem

Przeciwko 4♠ (S) padnie najprawdopodobniej wist kierowy, ale i po każdym innym ataku kontrakt ten zostanie obłożony, od czasu do czasu nawet bez dwóch (gdy rozgrywający odda dwie lewy kierowe). Końcówce pikowej trudno jednak cokolwiek zarzucić, ma ona przecież pełne pokrycie bilansowe (25 PC oraz osiem niezłych atutów), a za jej tragiczny koniec odpowiedzialny jest przede wszystkim niekorzystny podział pików 4–1. Gdyby były one rozłożone tak, jak dzieje się to najczęściej, tzn. 3–2 (na co jest 68%), los dogranej w ten kolor w najgorszym dla rozgrywającego wypadku zależałby od sposobu, w jaki rozwiązałby on placówkę kierową. A mogłoby się zdarzyć i tak, że 4♠ (S) zostałyby wygrane nawet wówczas, gdy ♥A D leżałyby za królem – jeśli tylko trefle byłyby rozłożone 3–2, a obrońca **E** nie miałby jak dostać się do ręki (tzn. kiedy zarówno ♦A, jak i biorący atut broniących znajdowałyby się u bezpiecznego przeciwnika **W**).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).



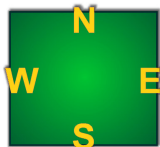
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

♠ J965 ♥ Q1084 ♦ == ♣ KQ1032	♠ K108 ♥ J ♦ AQ9852 ♣ A94 	♠ AQ3 ♥ K93 ♦ K1064 ♣ J86	♠ 742 ♥ A7652 ♦ J73 ♣ 75
---------------------------------------	---	------------------------------------	-----------------------------------

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

<sup>1</sup> mimo niekorzystnych założeń wznawiająca kontra – z układem 4–4–0–5 – jest absolutnie obowiązkowa

<sup>2</sup> W może spasować na 2BA (partner dobrze wie o krótkości karowej w jego ręce, nie powinienem też posiadać starszych czwórek), jego karta woła jednak o grę w kolor

Na większości stołów licytacja wygaśnie w 3♣, niektórzy gracze S przepchną się jednak jeszcze w 3♦. Grając w trefle, WE mogą wziąć aż dziesięć lew – jeżeli gracz N przebijie kiera, jego strona nie dostanie później lewy pikowej (blotka pik ze stołu zostanie wyrzucona na kiera, a przebitka nastąpi od trzech atutów). Dzięki korzystnym rozkładom WE mogą też zdobyć dziewięć lew, grając w piki – na siedmiu atutach.

Strona NS jest natomiast w stanie skompletować dziewięć lew w kara, np. wówczas gdy w pierwszej rundzie koloru pikowego rozgrywający zagra blotkę do ósemki w ręce. Inny sposób to przebiecie w ręce dwóch kierów, a w dziadku trefla, a następnie wyegzekwowanie wpustki atutowej (po uprzednim zagranie blotki karo do waleta na stole) czy też po prostu zaimpasowanie obrońcy E dziesiątki karo.

Stąd teoretyczny minimaks rozdania to 4♦ (NS) z kontrą, lew dziewięć.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (E!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

♠ 983 ♥ AK43 ♦ 94 ♣ Q1065	♠ QJ6 ♥ Q76 ♦ A102 ♣ 9742	♠ AK1042 ♥ 1098 ♦ Q7 ♣ AK3	♠ 75 ♥ J52 ♦ KJ8653 ♣ J8
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

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

<sup>1</sup> *Drury*, tu: ręka minimalna na zastosowanie tej konwencji (dziewięć niebrzydkich miltonów)

<sup>2</sup> według nowoczesnych rozwiązań Mike'a Lawrence'a – prośba, aby odpowiadający opisał swoją rękę (patrz: *Świat Brydża* 6/2004, str. 35); alternatywą jest bezpośrednie zgłoszenie 4♠

<sup>3</sup> ręka minimalna, na ogół tylko z trzykartowym fitem; gdyby partner odpowiedzią 2♠ wskazał górę (10<sup>+</sup>–11 PC), z tylko trzykartowym fitem pikowym, E mógłby przymierzyć się do końcówki bezatutowej

Rozgrywający ma do oddania tylko dwa kara, jeśli więc zaimpasuje damę z waletem atu, skompletuje aż jedenaście wziętek. Trzeci kier z ręki zostanie wyrzucony na trefla (po uprzednim wyatutowaniu).

Kontrakt 3BA skończy się natomiast tragicznie – po naturalnym dla gracza S ataku karowym obrońcy zdejmą sześć lew w tym kolorze. Inna sprawa, że po każdym innym wiście – np. gdyby stronie WE udało się ustawić kontrakt bezatutowy z ręki W – rozgrywający byłby w stanie – więcej, musiałyby! – wziąć te same jedenaście lew co przy grze w piki.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (WE).

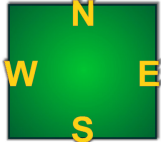
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ KQ954 ♥ 84 ♦ J8 ♣ K1084</p>	<p>♠ A63 ♥ KJ105 ♦ KQ54 ♣ AJ</p> 	<p>♠ 82 ♥ A9 ♦ A10963 ♣ Q932</p> <p>♠ J107 ♥ Q7632 ♦ 72 ♣ 765</p>
--	--	---

Nasz System:

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

<sup>1</sup> ręka zbyt silna na otwarciu 1BA

<sup>2</sup> 18–21 PC

<sup>3</sup> transfer na kiery

albo:

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

<sup>1, 2, 3</sup> jak wyżej

<sup>4</sup> w korzystnych założeniach **W** powinien podjąć walkę – w końcu partner zabrał głos w licytacji, a pozostawienie kontraktu 2♥ na ogół nie przyniesie stronie **WE** niczego dobrego

I rzeczywiście, 2♥ (**NS**) zostałyby łatwo wygrane (do oddania dwa piki, kier, karo i trefl), to samo można jednak powiedzieć o kontrakcie 2♠ na **WE** (do oddania dwie lewy atutowe oraz po jednej w każdym z kolorów bocznych). W praktyce nie będzie jednak zapewne aż tak

dobrze – gracz N, świadom obecności na swojej linii dziewięciu atutów, najprawdopodobniej przeliczytuje bowiem 2♠ *trzema kierami*. WE raczej tego kontraktu nie skontrują, ale przynajmniej wezmą zapis na swoją stronę (plus 100, niewiele niższy od bezwzględnie im należnych plus 110).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

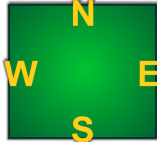
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ A54 ♥ AJ542 ♦ KJ ♣ 1042</p>	<p>♠ KJ9 ♥ 108 ♦ A9543 ♣ AKJ</p> 	<p>♠ 10762 ♥ Q963 ♦ 1086 ♣ 73</p> <p>♠ Q83 ♥ K7 ♦ Q72 ♣ Q9865</p>
--	--	---

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

<sup>1</sup> brak stopera kierowego nie pozwala na wejście 1BA, a niska jakość koloru karowego wyklucza zgłoszenie 2kk

<sup>2</sup> wywiad bezatutowy

Niestety, tym razem 25 PC i pełny longer roboczy w treflach nie wystarczą stronie NS do zrealizowania kontraktu firmowego. Wprawdzie 3BA (S) nie wychodzi tylko i wyłącznie po pierwszym wiście kierowym, ale obrońca W nie powinien mieć problemów ze znalezieniem tego ataku.

Szczytem możliwości pary NS są w tym rozdaniu kontrakty 2BA, 4♣ oraz 4♦, i to wyłącznie z dobrej ręki S, kiedy to podegranie w pierwszej lewie (oraz we wszystkich następnych) obecnego tam ♥K nie jest możliwe...

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

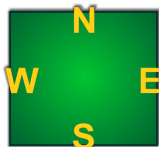
Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

♠ Q872  
♥ 65  
♦ 973  
♣ 9864

♠ A95  
♥ KQ10  
♦ KJ1064  
♣ K2

♠ J4  
♥ A42  
♦ A85  
♣ QJ753

♠ K1063  
♥ J9873  
♦ Q2  
♣ A10



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

Przeciwko standardowemu kontraktowi 3BA (W) padnie naturalny wist blotką pikową i rozgrywający będzie musiał się zadowolić wzięciem tylko dziewięciu lew. Oczywiście, dla osiągnięcia tego celu konieczne będzie skuteczne rozwiązania koloru karowego, to jednak okaże się w tym wypadku tożsamy z jego rozegraniem w sposób naturalny i zgodny z rachunkiem prawdopodobieństwa. Otóż ściągając najpierw ♦A, a następnie impasując damę do ręki, rozgrywający odniesie sukces nawet przy czwartej damie karo u S (oraz przy singlowej u N). Natomiast hipotetyczna czwarta dama z dziewiątką w ręce N nie mogłaby zostać wyłapana w żaden inny sposób.

Natomiast gdyby rozgrywający kontrakt bezatutowy jakimś cudem uniknął pierwszego wistu pikowego, mógłby już skompletować lew jedenaście, a w widne karty – tzn. zagrywając na drugiego ♣A u S – nawet dwanaście.

**Minimaks teoretyczny:** 3 BA (WE), 9 lew albo 5 ♣ (WE), 11 lew albo 5 ♦ (WE), 11 lew; **600 dla WE.**

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (WE).



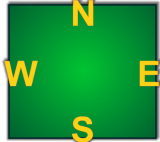
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ AJ852 ♥ K108 ♦ KQ76 ♣ K</p>	<p>♠ 643 ♥ AQ ♦ J82 ♣ AQ742</p> 	<p>♠ 97 ♥ 97654 ♦ A4 ♣ 9865</p>
	<p>♠ KQ10 ♥ J32 ♦ 10953 ♣ J103</p>	

*Nasz System:*

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

<sup>1</sup> za słaby kolor na wejście do licytacji na szczęblu dwóch

<sup>2</sup> półforsujące

<sup>3</sup> naturalne, 5<sup>+</sup>♠–4<sup>+</sup>♦, do 17 PC

<sup>4</sup> negatywny wybór koloru

<sup>5</sup> ręka odrobinę za słaba na inwitujące 2BA

*Wspólny Język:*

W	N	E	S
1 ♠	pas <sup>1</sup>	pas	pas

<sup>1</sup> uwaga jak wyżej

Na większości stołów ostatecznym kontraktem będą niewysokie częściówki pikowe, rozgrywane przez W. Powinny się one zakończyć wzięciem ośmiu lew – rozgrywający przebiję w dziadku karo i dwukrotnie podegra stamtąd kiery, odda więc tylko dwie lewy w tym ostatnim kolorze, dwa piki oraz trefla. Nieco lepiej grałoby się stronie WE w ośmioatutowe kiery, szczególnie wówczas, gdyby udało się jej ustawić częściówkę w ten kolor z lepszej ręki W. Gracz ten byłby bowiem w stanie zdobyć w kiery aż dziewięć lew,

przebijając w ręce **W** trefle, a u **E** – piki i karo (po uprzednim wyrzuceniu pika na figurę karową). Kontrakt 3♥ z naturalnej ręki **E** mógłby natomiast zostać położony, choć wyłącznie po pierwszym wiście atutowym – np. **N** ściągnąłby wówczas ♥A D (więc rozgrywający nie osiągnąłby już sukcesu poprzez obustronne przebitki), po czym broniący zagraliby dwa razy w trefle, zmuszając przeciwnika do dokonania przebitki królem atu i promując sobie w ten sposób wziętkę na ♥W (a potem dostaliby jeszcze pika i trefla albo dwie lewy treflowe).

Ponieważ w rozdaniu tym gracz **W** może zrealizować kontrakt 3♥, a strona **NS** wziąć osiem lew w bez atu (opierając się o longera roboczego w treflach), jego – niezbyt na pierwszy rzut oka oczywistym – teoretycznym minimum są właśnie 3BA (**NS**) z kontrą, lew osiem, 100 dla **WE**.

**Minimum teoretyczne:** 3 BA (**NS**) z kontrą, 8 lew; **100 dla WE**.

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – 6 (**NS, WE!**);

♥ – 9 (**W!**);

♠ – 8 (**WE**);

**BA – 8 (NS).**

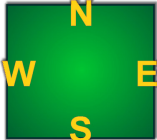
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ A9 ♥ AQ1043 ♦ 92 ♣ 7652</p>	<p>♠ 53 ♥ 965 ♦ QJ10763 ♣ K8</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>♠ Q108742 ♥ KJ82 ♦ K5 ♣ J</p>	<p>♠ KJ6 ♥ 7 ♦ A84 ♣ AQ10943</p>
--	---	--	--

Nasz System:

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

<sup>1</sup> *kontra negatywna* – wyklucza cztery piki, wskazuje więc kolory młodsze albo słabą kartę na karach (z wariantem drugim – N zejdzie potem z zapowiedzianych przez partnera trefli na kara); w ten sposób N wykorzystuje ostatnią szansę na zmieszczenie się w licytacji

<sup>2</sup> być może bardziej naukowe byłoby zgłoszenie 4BA, o znaczeniu *trefle plus fit karowy*; podczas gdy 5♣ winno wskazywać własne trefle (ciekawość szczegół do uzgodnienia w parze!)

<sup>3</sup> tak czy owak, N – słaba ręka – woli grać w swój kolor, czyli w kara

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> ręka za silna na otwarciu 2♣

<sup>2</sup> nieforsujące – karta na taką zapowiedź absolutnie minimalna, nawet trochę zbyt słaba!

Jeżeli N nie zmieści się w licytacji po wejściu W 1♥ – najprawdopodobniej przy grze utrzymają się przeciwnicy, w kontrakcie 4♥, który zostanie obłożony bez jednej. Tymczasem

NS mają wykładane 5♦ oraz 5♣. Oczywiście, lepsza jest pierwsza z tych końcówek, kiedy to można skutecznie wyimpasować nawet trzeciego ♦K. Przy grze w trefle figura ta miaśaby natomiast być w ręce E druga (albo singlowa).

Obrońcy muszą szybko zdjąć swoje dwie lewy w kolorach starszych, gdyby bowiem to zaniedbali, rozgrywający – i to zarówno kontrakt karowy, jak i treflowy – skompletowałby już dwanaście wziętek.

**Minimaks teoretyczny:** 5 ♣ (NS), 11 lew albo 5 ♦k (NS), 11 lew; **400 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

	♠ KQ4										
	♥ A84										
	♦ A10982										
	♣ A4										
♠ 9872	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse; 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		♠ A53
	N										
W		E									
	S										
♥ K93		♥ Q1075									
♦ Q5		♦ J764									
♣ K972		♣ J6									
	♠ J106										
	♥ J62										
	♦ K3										
	♣ Q10853										

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

<sup>1</sup> karta może nawet zbyt silna na otwarcie 1BA (śliczne 17 PC – prawie w samych górnych honorach, oraz pięciokartowy longer w karach); po otwarciu 1♦ (1♣) dojdzie – rzecz jasna – do kontraktu 3BA

Niestety, górny pułap możliwości strony NS w tym rozdaniu to osiem lew w bez atu. I to nie tylko po pierwszym wiście blotką kierową – naturalnym ataku z ręki E. Rozgrywający ma do wzięcia cztery kara, dwa piki oraz dwa asy w kierach i treflach. Lewy na ♣D nie zdoła już wykorzystać – albo z powodu kłopotów z komunikacją, albo dlatego, że obrońcy odbiorą wcześniej trzy kiery, ♠A oraz ♣K.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

**BA – 8 (NS).**



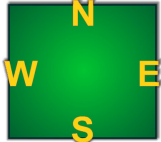
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ K10652 ♥ J82 ♦ 953 ♣ A6</p>		<p>♠ A8 ♥ == ♦ AQJ7 ♣ QJ87542</p>	<p>♠ 973 ♥ Q109654 ♦ K6 ♣ 109</p>
		<p>♠ QJ4 ♥ AK73 ♦ 10842 ♣ K3</p>	

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

<sup>1</sup> piki zbyt słabe na wejście do licytacji z siłą zaledwie 8 PC

<sup>2</sup> 5+ ♣, forsing do dogranej, może być starsza czwórka

<sup>3</sup> cztery kiery

<sup>4</sup> 6+ ♣, ręka ukierunkowana do gry w kolor; alternatywą są 3 ♦, N nie chce jednak prowokować uzgodnienia tego koloru (S na otwarciu 1 ♣ musi posiadać minimum dwa trefle)



<sup>5</sup> ręka ukierunkowana do gry w bez atu

<sup>6</sup> krótkość, mocna sugestia renonsu, inwit do szlemika treflowego

<sup>7</sup> z ♥A K S ani myśli o grze premiowej


Gracz N ze swą mocno układową ręką podejmie kilka prób zagrania w kolor, w końcu jednak da się przekonać partnerowi do bez atu. A gdyby się nawet nie dał – obie końcówki w kolory młodsze zostaną łatwo wygrane. O zrealizowaniu jakiegokolwiek szlemika nie będzie jednak mogło być mowy.


Natomiast grając w bez atu, weźmie się co najmniej dziesięć lew. Po naturalnym wiście blotką pikową rozgrywający utrzyma się w ręce, ściągnie ♥A, pozbywając się ze stołu kara, a


następnie wyrobi sobie trefle... Po każdym innym ataku będzie nawet możliwe zdobycie jedenastu wziętek. Rozgrywający odda wówczas jedynie A oraz K.


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

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

 – 11 (NS);

 – 11 (NS);

 – 7 (WE);

 – 7 (NS);

**BA – 10 (NS).**



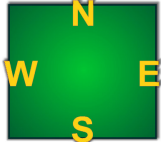
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ K52 ♥ Q875 ♦ K53 ♣ J52</p>		<p>♠ J104 ♥ 106 ♦ 982 ♣ KQ1096</p>	<p>♠ 9863 ♥ J92 ♦ AJ1064 ♣ 7</p>
	<p>♠ AQ7 ♥ AK43 ♦ Q7 ♣ A843</p>		

*Nasz System:*

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce w korzystnych założeniach dopuszczalne jest podlimitowe otwarcie 1♦; w tym wypadku powstrzymałoby ono jednak przeciwników przed zapowiedzeniem niewychodzących 3BA (ale też uchroniłoby gracza W przed ewentualnym wypuszczeniem tego kontraktu, gdyby został on przez stronę NS zapowiedziany bez otwarcia 1♦ ze strony E)

<sup>2</sup> 6 PC i dobry pięciokart w treflach pozwalają na bezpośrednie podniesienie do 3BA

Przeciwno 3BA (S) padnie naturalny wist ♥5. Rozgrywający wstawi z dziadka ♥10, a potem pobije w ręce asem zagranego przez E waleta. Gdyby S znał rozkład kart w rękach obrońców, zagwarantowałby sobie praktycznie sukces, wychodząc w drugiej lewie z ręki ♠7. Gracz W nie miałby żadnych powodów, aby wskoczyć ♠K, więc rozgrywający ukradłby w tym kolorze dziewiątą wziętkę. Taki przebieg wydarzeń nie jest jednak ani trochę możliwy – przecież z równym powodzeniem ♠K może leżeć pod impasem, a wówczas jest do wzięcia dziesięć oczywistych lew. W drugiej lewie S wejdzie więc na stół ♣K i zagra stamtąd ♠W na impas (albo ♠4 do damy w ręce). Obrońca E ma w treflach singletona, więc użyteczną dla partnera sygnalizację będzie mógł rozpocząć dopiero w kolorze pikowym. Jeżeli para WE gra

*potwierdzeniem wistu*, prawy obrońca powinien dołożyć w pierwszej rundzie pików dziewiątkę – demarkująca kolor pierwszego wyjścia – kiery i wzywającą partnera (sugerującą mu) do zagrania w inny kolor, tu: w kara. A jeżeli **WE** nie stosują *potwierdzenia wistu*, tylko po prostu *sygnał Lavinthala* – do ♠ W (♠4) E powinien dołożyć ♠3, pokazując wartości w niższym z wchodzących w rachubę kolorów (kierach i karach) – karach. Opierając się na tej informacji **W** – po dostaniu się do ręki ♠K – bez trudu znajdzie kładącą kontynuację karową (blotką – na wypadek gdyby rozgrywający posiadał w ręce ♦D x x czy nawet ♦D x x x). Oczywiście pod warunkiem że poważnie weźmie pod uwagę fakt, iż partner miał/mógł mieć w treflach jedynie singletona (jeżeli któryś z obrońców nie miał lub miał tylko ograniczoną możliwość potwierdzenia/niepotwierdzenia wistu w pierwszym z kolorów zagranych przez rozgrywającego, sygnał ten powinien zostać przekazany w następnym z zagranych kolorów; chyba że wyraźne ustalenie pary stanowi inaczej, np. w opisanej wyżej sytuacji w drugim z zagranych przez przeciwnika kolorów stosuje ona wyłącznie lawintale). W analizowanym rozdaniu obrońcy zdejmą wówczas pięć lew karowych i obłożą przeciwnika bez dwóch.

Maksymalnie wysokim kontraktem, jaki strona **NS** zdolna jest wygrać tu bez żadnej pomocy ze strony przeciwników, są 4♣.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

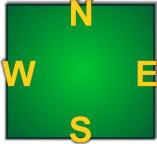
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

	♠ 3		
	♥ Q1075		
	♦ 543		
	♣ AJ984		
♠ Q86 ♥ 862 ♦ A1082 ♣ Q62		♠ AKJ54 ♥ J43 ♦ KQ9 ♣ 107	
	♠ 10972		
	♥ AK9		
	♦ J76		
	♣ K53		

W	N	E	S
–	pas	1 ♠	pas
2 ♠	pas	pas	pas

I kontrakt 2♠ zostanie łatwo zrealizowany, rozgrywający odda bowiem jedynie trzy kiery oraz dwie lewy treflowe.

Rozdanie dla strony NS może uratować jedynie gracz N – jeśli zdecyduje się na następującą śmiałą akcję:

W	N	E	S
–	pas	1 ♠	pas
2 ♠	ctr. <sup>1</sup> (!!!?)	pas	2 BA <sup>2</sup>
pas	3 ♣	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> wyprzedzająca *kontra* *wznawiająca*: N – posiadacz atrakcyjnego układu, ale też stosunkowo niewielkiej siły – zdaje sobie sprawę, że partner sam na pewno nie ożywi licytacji (gdyż nie ma krótkości w pikach); oczywiście sugerowana akcja e-N-a jest też krokiem niezwykle ryzykownym, w szczególności w założeniach popartyjnych

<sup>2</sup> w zasadzie wskazanie kolorów młodszych czy – mówiąc bardziej precyzyjnie – wywołanie lepszego z kolorów młodszych w ręce partnera

I 3♣ (NS) zostaną łatwo (?) zrealizowane, rozgrywający odda bowiem jedynie pika oraz trzy kara. Najbardziej testująca gracza N obrona to ściągnięcie lewy pikowej, a następnie zagranie cztery razy w karo. Czwarta runda tego koloru zostanie przebita przez E siódmką

atu (albo nadbije on dziesiątką zagraną z ręki N ósemką bądź dziewiątkę). Rozgrywający będzie wówczas musiał nadbić (siódmkę) w dziadku królem, zaimpasować trefle waletem (od E spadnie tt10), wrócić na stół kierem i powtórzyć impas atutowy ósemką albo dziewiątką.

Na NS jest również możliwe do wzięcia dziewięć lew w kiery – na siedmiu atutach. A ewentualne 3♠ strony przeciwnej zostaną już obłożone bez jednej; po licytacji według wariantu drugiego – niewątpliwie z kontra.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 4 (NS, WE!).

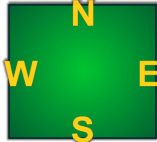
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ J972 ♥ J2 ♦ 4 ♣ KJ9875</p>		<p>♠ A10 ♥ A98 ♦ AK832 ♣ A43</p> <p>♠ Q853 ♥ KQ43 ♦ J1076 ♣ Q</p>	<p>♠ K64 ♥ 10765 ♦ Q95 ♣ 1062</p>
---	---	---	---

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce przed partią polecam otwarcie 3♣, patrz niżej

<sup>2</sup> kartę tę najwygodniej będzie potraktować jako wielkie bez atutu i otworzyć z nią 1♣, a nie 1♦ (w *Naszym Systemie*); łatwiej będzie wówczas zbilansować ręce NS

<sup>3</sup> 18–21 PC

<sup>4</sup> *Stayman*

<sup>5</sup> brak starszych czwórek

<sup>6</sup> większość graczy N jak najbardziej prawidłowo dołoży końcówkę ze względu na pięciokartowego longera w karach oraz szybkie lewy w kolorach bocznych

albo:

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce przed partią otwarcie jak najbardziej godne polecenia

<sup>2</sup> w tym wypadku niemożliwe będzie precyzyjne zbilansowanie rąk **NS**, ale i tak na ogół skończy się na kontrakcie firmowym (tym bardziej że niektórzy gracze **N** zapowiedzią go bezpośrednio po 3♣ **W**)

Kontrakt 3BA (**NS**) jest tu wzorcowy pod każdym względem za wyjątkiem jednego – nie wychodzi ze względu na podział kar 4–1. Cóż, nie warto nad tym faktem załamywać rąk, trzeba po prostu przejść do następnego rozdania.

Poza częściówką 2BA na **NS** są też do wygrania kontrakty 3♦ [rozgrywający wyrobi sobie fortę kierową (zagrywając w pierwszej rundzie tego koloru blotką do dziewiątki) i wyrzuci na nią z ręki **N** trefla (którego obrońcy nie będą w stanie wcześniej odebrać)] oraz 3♥ [dwie lewy pikowe, pikowa przebitka w ręce **N**, ♣A, ♥A, trzy honory karowe i karowa przebitka w ręce **S**; oczywiście po uprzednim dwukrotnym zaatutowaniu – najpierw dołem (znów blotką do dziewiątki), a potem górą].

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 9 (**NS**);

♥ – 9 (**NS**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 8 (**NS**).

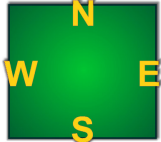
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ KQJ876 ♥ == ♦ 1097 ♣ AKQJ</p>	<p>♠ 92 ♥ AQJ863 ♦ 62 ♣ 962</p> 	<p>♠ 43 ♥ 52 ♦ AQ85 ♣ 108754</p> <p>♠ A105 ♥ K10974 ♦ KJ43 ♣ 3</p>
--	---	--

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

<sup>1</sup> za objaśniającą kontrą przemawia ogromny potencjał wygrywający ręki **W** – tylko cztery lewy przegrywające

W niekorzystnych założeniach stronie **NS** dosyć trudno będzie znaleźć opłacalną obronę *pięcioma kierami* (tylko bez jednej: do oddania pik, karo i trefl). A 4♠ (**W**) zostaną bezproblemowo zrealizowane, często z nadróbką. Jedenastej lewy pozbawi bowiem rozgrywającego tylko i wyłącznie pierwszy wist karowy. Jeśli **W** nie zabije go asem, obrońca **S** weźmie lewą honorem i powtórzy karem, a potem dostanie się do ręki asem atu (będzie wszakże musiał zabić nim pierwszą rundę pików) i poda partnerowi karową przebitkę. A kiedy rozgrywający pobije pierwszą lewą ♦A, będzie potem musiał oddać dwie lewy karowe (oraz asa atu), trefle są bowiem zablokowane, więc – po wytrąceniu ♦A – nie będzie dostępu do forty treflowej na stole.

Z powyższych rozważań wynika, że jedenaście lew w piki wzięłyby zawsze gracz **E** (gdyby dało się go uczynić rozgrywającym takiego kontraktu), jego pierwszy wist karowy nie byłby bowiem w stanie w żaden sposób uszkodzić. Tenże zawodnik wygrałby również szlemika treflowego, chociaż po ataku kierowym rozgrywka musiałaby być wielce rozważna i staranna (przebitka w ręce **W**, tylko raz atu, a potem wyrobienie pików; po przebicciu kontynuacji

kierowej pozostałe atuty e-N-a zostałyby spędzone pikami; łącznie E wzięłyby pięć trefli w ręce, dwie kierowe przebitki w dziadku, cztery lewy pikowe oraz  $\diamond A$ ).

Ponieważ możliwe jest wygranie zarówno  $5\spadesuit$  (E), jak i  $6\clubsuit$  (E), za teoretycznego minimaksa rozdania należy uznać ich wysoce opłacalną obronę *sześcioma kierami* (z kontrą bez dwóch, za 500).

**Minimaks teoretyczny:**  $6\heartsuit$  (NS), 10 lew; **500 dla WE.**

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

$\clubsuit$  – 12 (E!);

$\diamond$  – 9 (WE);

$\heartsuit$  – 10 (NS);

$\spadesuit$  – 11 (E!);

BA – 7 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ KQ98 ♥ AKQ986 ♦ K92 ♣ ==</p>	<p>♠ 1076 ♥ 54 ♦ A83 ♣ Q10742</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: yellow; width: 60px; height: 60px; margin: 0 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	<p>♠ J52 ♥ J1032 ♦ J1064 ♣ A9</p>
N					
W      E					
S					
<p>♠ A43 ♥ 7 ♦ Q75 ♣ KJ8653</p>					

Nasz System:

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

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> można rozpocząć od 1 ♣, otwarca 1 ♥ nie uznalibyśmy wszakże za błędne

Oczywista do licytacji końcówka kierowa, "zatruty" ♣A w dziadku może jednak sprawić, iż rozgrywający straci bezproblemową w innych okolicznościach nadróbkę. Zamiast zwyczajnego impasu ♦D dostanie bowiem szansę, aby po wyrzuceniu kara na ♣A zagrać blotkę karo do króla. Zagranie to będzie szczególnie atrakcyjne wówczas, gdy gracz S wejdzie uprzednio do licytacji treflami.

Obrona pięcioma treflami nie byłaby już opłacalna (bez czterech z kontrą, za 800).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VI

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

14 czerwca 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ Q83 ♥ 76543 ♦ AK73 ♣ A</p>	<p>♠ K742 ♥ AKJ8 ♦ 98 ♣ 1063</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="margin-bottom: 5px;">N</span> <span style="margin-bottom: 5px;">W</span> <span style="margin-bottom: 5px;">E</span> <span style="margin-bottom: 5px;">S</span> </div>	<p>♠ AJ1095 ♥ 102 ♦ Q104 ♣ Q98</p>
<p>♠ 6 ♥ Q9 ♦ J652 ♣ KJ7542</p>		

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

<sup>1</sup> znów godne polecenia jest trzecioręczne otwarcie 3♣, tym razem jednak ułatwi ono jedynie przeciwnikom dojście do końcówki

<sup>2</sup> kolor kierowy fatalnej jakości, nie widać jednak sensownej alternatywy dla otwarcia 1♥

<sup>3</sup> w zasadzie do pasa, sześć pików albo bardzo dobra piątka (po pasie raczej ten drugi wariant); ze względu na jakość pików zapowiedź bardziej wskazana aniżeli negatywny wybór koloru 2♥

<sup>4</sup> inwit do końcówki – właściwy ze względu na trzy piki i ładne 13 PC (partner jest krótki w kierach)

albo:

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

Jak już wspomniałem, w tym wypadku trzecioręczne otwarcie 3♣ tylko ułatwi przeciwnikom dojście do końcówki

Kontrakt 4♠ (WE) wygląda wielce atrakcyjnie i jest zawsze możliwy do zrealizowania, w praktyce jego rozgrywka może jednak okazać się wcale niełatwa. Wiele zależy od pierwszego wistu. Najłatwiej powinno być po karowym – rozgrywający będzie miał wówczas do wzięcia pięć lew pikowych (po impasie króla), cztery karowe oraz treflową. A nawet jeśli zagra wtedy na przebiecie na stole dwóch trefli – odda jedynie pika oraz dwa kiery. Po wiście treflowym natomiast E powinien oddać przeciwnikom dwa kiery i starać się przebić na stole dwa trefle. A gdy obrońcy sami zagrają trzy razy w kiery – rozgrywający będzie musiał dokonać przebitki średnim atutem w ręce, a następnie na przykład wejść do stołu asem karo i ściągnąć cztery razy piki, impasując po drodze przeciwnikowi N króla. W końcówce obrońca S znajdzie się w bezredukcyjnym przymusie karowo-treflowym.

Trudno skomentować wszystkie możliwe warianty rozgrywkowo-wistowe. Ponieważ jednak na drodze do ewentualnego zwycięstwa czyha na rozgrywającego kilka pułapek, na pewno nie wszyscy pretendenci do zrealizowania końcówki pikowej odniosą sukces, więc zapisy potwierdzające fakt zdobycia przy grze w ten kolor dziesięciu wziętek będą się przeplatać z rezultatami wskazującymi na skompletowanie wówczas tylko dziewięciu lew.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (WE).