

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE S A

9 lutego 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

♠ 875	♠ QJ962	♠ A4
♥ K9652	♥ A3	♥ Q87
♦ 53	♦ KJ972	♦ AQ64
♣ 852	♣ 10	♣ A764
	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">N</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">W</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">E</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">S</div> </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">K103</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">J104</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">108</div> <div style="background-color: green; color: white; padding: 5px; margin: 2px;">KQJ93</div> </div> </div>



W	N	E	S
–	1 ♠ ¹	ktr. ²	rktr. ³
2 ♥	pas ⁴	pas	2 ♠ ⁵
pas	pas	pas	

¹ tylko 11 PC, w tym dama i dwa walety, niemniej układ 5–5 przeważa szalę na rzecz pierwszoręcznego otwarcia

² alternatywą jest naturalne wejście 1BA, ale tylko drugi ♠A i jedynie trzy kiery przemawiają za wywoławcą kontrą

³ wg współczesnych standardów – 10⁺PC, skład (w zasadzie) dowolny

⁴ z tak słabą kartą należy spasować, nawet ze składem 5–5 (choć ujawniając go zapowiedź 3♦ nie przyrzekałaby

nadwyżek honorowych)

⁵ trzykartowy fit pikowy, brak nadwyżek

albo:

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

¹ 5♠–5♦, słaba, w zasadzie podlimitowa ręka, modelowo singiel kierowy

² minimum poprzedniej zapowiedzi

Pierwsza z powyższych to sekwencja standardowa. W praktyce obie strony mogą jednak walczyć dalej: kontrakt 3♥ (WE) powinien zakończyć się wpadką tylko bez jednej, a rozgrywający częściówkę pikową gracz N weźmie dziewięć lew. Wyrobi sobie bowiem trefle (albo nie odda lewy w tym kolorze) i wyrzuci na nie z ręki kara, odda więc tylko po jednej wziętce w każdym z kolorów. Gdyby jednak w piki grał S, to po pierwszym wiście karowym wzięłby tylko osiem lew.

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

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

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

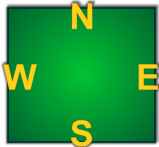
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

	♠ AJ10	
	♥ A52	
	♦ K875	
	♣ 985	
♠ 862		♠ KQ
♥ 986		♥ K1043
♦ A103		♦ Q62
♣ 10643		♣ AK72
	♠ 97543	
	♥ QJ7	
	♦ J94	
	♣ QJ	

W	N	E	S
–	–	1 BA	pas
pas	pas		

Tak przebiegnie w rozdaniu tym licytacja na zdecydowanej większości stołów. Przeciwno 1BA (E) gracz S zaatakuje w pika, ale skutkiem zablokowania tego koloru obrońcy nie będą w stanie odebrać swoich fort. Dzięki korzystnym dla siebie rozkładom rozgrywający skompletuje osiem lew: cztery treflowe (w kolorze tym spadają bowiem dama z waletem sec), dwie karowe oraz pikową i kierową. Jeszcze lepiej grałoby się stronie WE w kiery, kiedy to straty rozgrywającego mogłyby zostać ograniczone do lew czterech: dwóch atutowych, pika i kara. Znalezienie się w częściówce kierowej jest jednak bardzo trudne, praktycznie niemożliwe.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

♠ 862	♠ 754	♠ K109
♥ Q964	♥ J72	♥ AK83
♦ J8652	♦ AKQ43	♦ ==
♣ 2	♣ KQ	♣ A109873

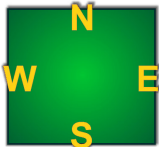
♠ AQJ3		♠ K109
♥ 105		♥ AK83
♦ 1097		♦ ==
♣ J654		♣ A109873

W

N

E

S



W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 ♦	2 ♣	ktr. ¹
pas	2 ♦	2 ♥	3 ♦
3 ♥ ² (!)	pas	pas	pas

¹ kontra negatywna

² obie ręce **WE** są mocno układowe, a zacinka karowa u **W** niezbyt solidna, gracz ten powinien więc postawić na grę własną

albo:

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

¹ nadwyżka, kontra wywoławcza – zapowiedź alternatywna wobec 2♥, **E** ma też bowiem możliwość gry w piki

² motywacja jak wyżej

I rzeczywiście, zarówno 3♦ na **NS**, jak i 3♥ na **WE** powinny zostać zrealizowane! W pierwszym przypadku rozgrywający odda tylko dwa kiery, trefla oraz karo (naturalną lewę na ♦W albo przebitkę treflową), w drugim sprawa będzie nieco bardziej skomplikowana, rozgrywający odniesie jednak sukces, wyrabiając sobie trefle. Powiedzmy, że przeciwko 3♥ (**W**) **N** zaatakuje w atu. Rozgrywający weźmie lewę ♥D, zgra też ♥A oraz ♣A, przebiję w ręce trefle, wróci na stół ♥K i wyjdzie stamtąd w trefla, oddając obrońcy **S** lewę na waleta w tym kolorze. Ponadto rozgrywający odda jeszcze tylko trzy wziętki pikowe.

Kiedy natomiast przeciwko 3♥ (W) N odda znacznie bardziej naturalny atak ♦A, rozgrywający również zrobi swoje, wyrabiając sobie trefle, wówczas jednak konieczne będzie wyekspasowanie w tym kolorze waleta.

Ponieważ 3♥ (WE) powinny zostać zrealizowane, tytuł teoretycznego minimaksa należy się w tym rozdaniu obronnym 3BA (!) i 4♦ na NS, z kontrą bez jednej.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (NS) z kontrą, 8 lew albo 4♦ (NS) z kontrą, 9 lew; **100 dla WE.**

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

♣ – 8 (E!);

♦ – 9 (NS)

♥ – 9 (WE);

♠ – 6 (E!);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

♠ 742		
♥ 5		
♦ K732		
♣ AJ1043		
♠ AQ5		♠ K863
♥ KQJ87		♥ 64
♦ J86		♦ Q1054
♣ K7		♣ 965
	<div> <div>N</div> <div>W</div> <div>E</div> <div>S</div> </div>	
♠ J109		
♥ A10932		
♦ A9		
♣ Q82		

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

¹ po otwarciu 1♥ jest to chyba najlepszy rebid, alternatywą są 2♦ z trójki albo (także we *Wspólnym Języku*):

W	N	E	S
1 BA ¹	pas	pas	pas

¹ właśnie aby uniknąć późniejszych kłopotów z rebidem, W może zdecydować się na otwarcie 1BA

Nasz System:

Wspólny Język:

W	N	E	S
1 ♥	pas	pas	pas ¹

¹ ręka S to przede wszystkim kiery, nie ma więc mowy o jakimkolwiek ożywieniu licytacji

Teoretycznie, rozdanie powinno należeć do strony NS, to ona bowiem ma tu do zrealizowania najwyższy kontrakt 3♣, w praktyce w zdecydowanej większości wypadków przy grze utrzyma się jednak para WE – po otwarciu licytacji przez gracza W 1♥ albo 1BA. Nie będzie to wcale dla strony NS niekorzystne – już 1♥ (W) powinien zostać obłożony bez jednej, a 1BA (W) czy 2♠ (E) – bez dwóch. A WE są przecież po partii!

Wyłącznie własnymi siłami NS mają natomiast do zdobycia punktów 120 – za 2BA czy 110 – za 3♣.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (S!);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

	♠ AK93	
	♥ 1095	
	♦ 5	
	♣ 87532	
♠ 1075		♠ 8
♥ J32		♥ KQ8764
♦ AK63		♦ Q982
♣ A109		♣ K4

	♠ QJ642	
	♥ A	
	♦ J1074	
	♣ QJ6	

Nasz System:

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

¹ tylko 10 milionów, ale skład 6–4 – ręka nieco za silna na otwarcie zaporowe w założeniach korzystnych

² co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym

³ z singlem pik – i układem 6–4 – decyzja oczywista

Wspólny Język:

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

¹ forsing do dogranej z fitem w kolorze partnera

A gdy E zdecyduje się jednak na otwarcie zaporowe:




W	N	E	S
–	pas	2 ♥ ¹	pas (!)
4 ♥ ²	pas	pas	pas

¹ słabe dwa

² atakująco-obronne!

W	N	E	S
–	pas	2 ♥ ¹	2 ♠ (!?)
4 ♥	4 ♠	pas	pas
ktr.	pas	pas	pas

¹ słabe dwa

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


¹ multi


² partnerze, pokaż swój kolor!


Na większości stołów strona **WE** będzie rozgrywać końcówki kierowe. I realizować je, zwycięska obrona jest bowiem możliwa do znalezienia wyłącznie w widne karty. Otóż kontrakt 4♥ (**WE**) kładzie wyłącznie pierwszy wist karowy, a następnie wzięcie przez broniących dwóch przebitek w tym kolorze. Pierwszą z nich **S** poda partnerowi po dostaniu się do ręki asem atu, drugą – po dopuszczeniu go honorem pikowym (w tym celu **N** będzie jednak musiał wyjść blotką pik – spod asa z królem). W praktyce końcówki kierowe będą więc realizowane, a jeżeli obrońcy nie zmontują ani jednej przebitki, rozgrywający weźmie aż jedenaście lew. W końcówce gracz **S** znajdzie się bowiem w treflowo-karowym przymusie. Opłacać się zatem będzie bronić *czterech kierów czterema pikami*, mimo niekorzystnych dla strony broniącej założeń (z kontrą bez jednej, za 200). Niespodziewany jest też teoretyczny minimaks rozdania: ponieważ wychodzące 3♥ (**WE**) można przelicytować wychodzącymi 3♠ (**NS**), ten honorowy tytuł należy się kontraktowi 4♦ (**WE**).


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

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

 – 8 (**NS**);

 – **10 (WE!)**;

 – 9 (**WE**);

 – 9 (**NS**);

BA – 7 (**WE**).

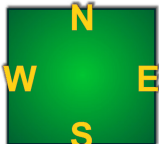
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

	♠ A10532	
	♥ 7642	
	♦ J5	
	♣ 63	
♠ J8		♠ Q
♥ Q83		♥ AKJ9
♦ A8763		♦ K1042
♣ 987		♣ AJ54
	♠ K9764	
	♥ 105	
	♦ Q9	
	♣ KQ102	

W	N	E	S
–	–	1 ♦	1 ♠
2 ♦	3 ♠	4 ♥ (!)	pas
pas/5 ♦	pas	(pas)	(pas)

Bez wątpienia gracz N uzgodni z przeskokiem piki, a E dojrzy wyłączenie w tym kolorze i ... przesądzi własną końcówkę. Po drodze do ewentualnych 5♦ – E pokaże dobrą czwórkę kierów odzywką 4♥, a jego obdarowany wyobraźnią partner będzie mógł z powodzeniem na tę ostatnią zapowiedź spasować. Wygranie 5♦ jest zupełnie bezproblemowe – E odda tylko pika i lewą w treflową. A aby zrealizować 4♥, wystarczy nie przebijając drugiej rundy pików, potem rozgrywający łatwo już odegra cztery lewy kierowe, pięć karowych oraz ♣A.

Oczywiście, nie wszystkie pary WE dojdą do – w końcu przecież ostrej – końcówki, wiele zatrzyma się w częściówkach, na ogół karowych. Ogromnie dużo zależy też od wysokości pikowych zaporów strony NS – 4♥ (WE) można bowiem opłaczalnie obronić *czterema pikami* (z kontrą bez dwóch za 300), a 5♦ (WE) – *pięcioma pikami* (z kontrą bez trzech, za 500). Szczególnie na tę ostatnią zapowiedź stronie NS będzie jednak bardzo trudno się zdecydować, ręce obu partnerów są bowiem dosyć zrównoważone.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

	♠ A	
	♥ 64	
	♦ AK107	
	♣ KJ9862	
♠ J7543		♠ KQ962
♥ K1053		♥ A972
♦ J865		♦ 943
♣ ==		♣ 3

	♠ 108	
	♥ QJ8	
	♦ Q2	
	♣ AQ10754	

Nasz System:

W	N	E	S
—	—	—	1 ♣ ¹
pas	2 ♣ ²	pas	3 ♣
pas	3 ♦ ³	pas	3 ♥ ⁴
pas	3 BA ⁵	pas	pas
pas			

¹ otwarcie graniczne, przemawia jednak za nim dobry sześciokart treflowy

² naturalne, brak starszych czwórek, forsing do dogranej

³ quasi-naturalne, stoper karowy

⁴ zatrzymanie kierowe, brak pikowego

⁵ z punktu widzenia N jedno zatrzymanie pikowe powinno w zupełności wystarczyć; już ♣A u partnera daje poważne szanse na wzięcie sześciu lew treflowych, N widzi też dwie szybkie lewy w karach

Na podstawie powyższego rozumowania zapowiedzenie końcówki bezatutowej, szczególnie w turnieju na maksy, jest w pełni uzasadnione.

Inna ewentualność:

W	N	E	S
—	—	—	1 ♣ ¹
pas	2 ♣ ²	pas	3 ♣ ³
pas	3 ♦ ⁴	pas	3 ♥ ⁵
pas	4 ♠ ⁶	pas	5 ♣ ⁷
pas...			

^{1, 2, 3, 4, 5} jak wyżej

⁶ *splinter* (alternatywą są 4♦ – cue-bid na treflach) – N może zdecydować się na taką zapowiedź nie tyle w celu poszukiwania lepszej końcówki, co po to, aby nie stracić ewentualnego szlemika

⁷ w pełni zrozumiała odzywka negatywna

Problem, przed jakim stanął tu gracz N, jest dla gry w turnieju na maksy typowy: *końcówka bezatutowa i wyrzeczenie się marzeń o grze premiowej czy sprawdzenie szans szlemikowych, być może zakończone kontraktem pięć w młodszy?*

Wspólny Język:

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

¹ we Wspólnym Języku otwarcie obowiązkowe

² pytanie

³ według najpopularniejszej wersji: 6♣, brak starszej czwórki i singletona

⁴ pytanie zatrzymania w kolorach starszych

⁵ zatrzymanie kierowe, brak pikowego

⁶ tym razem dziewięć lew w bez atu jest dokładnie wyliczone

albo:

W	N	E	S
–	–	–	2 ♣ ¹
pas	2 ♦ ²	pas	2 BA ³
pas	3 ♦ ⁴	pas	3 ♥ ⁵
pas	4 ♠ ⁶	pas	5 ♣ ⁷
pas	pas	pas	

^{1, 2, 3, 4, 5} jak poprzednio

⁶ *splinter* – tym razem także pokusa zagrania szlemika jest wszakże większa (alternatywą są 4♣ – jeśli tylko absolutnie forsujące, co jest jednak mocno wątpliwe – bądź 4♦, cue-bid na uzgodnionych treflach)

⁷ zapowiedź negatywna

Tym razem zatryumfuje podejście pragmatyczne: na 3BA bierze się co najmniej dziesięć lew (jedenastą można zdobyć, impasując waleta karo), a szlemik treflowy nie wychodzi, gdyż do oddania są dwie lewy kierowe

Minimaks teoretyczny: 5 BA (NS), 11 lew; 660 dla NS.

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 11 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

♠ AJ10954	♠ K6	♠ Q7
♥ ==	♥ J9	♥ KQ10743
♦ K2	♦ A964	♦ Q753
♣ A7652	♣ K10983	♣ Q

♠ 832	♠ 832	♠ 832
♥ A8652	♥ A8652	♥ A8652
♦ J108	♦ J108	♦ J108
♣ J4	♣ J4	♣ J4

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

¹ alternatywą jest odpowiedź 1BA

² naturalne; brak nadwyżki honorowej rekompensują układ 6–5 i podwiązane piki

Końcówka pikowa z ręki W powinna być tu kontraktem standardowym. Teoretycznie rzecz biorąc, kładzie ją tylko i wyłącznie pierwszy wist ♠K (!!), odbierający rozgrywającemu jedną przebitkę w dziadku, a jednocześnie niedopuszczający go do tej ręki (by zagrać stamtąd ♥K na ekspas). Ale gdyby po zabiciu ♠K asem rozgrywający wyszedł z ręki ♦2 – gracz N, aby kontynuować skuteczną obronę, musiałby wskoczyć ♦A i powtórzyć ♠6, a jego partner odblokować się ♠8!! (inaczej zostałby potem wpuszczony na tę kartę, z fatalnym dla swojej strony skutkiem).

To jednak wyłącznie teoria. W praktyce gracz N zaatakuję przeciwko 4♠ (W) w jeden z trzech kolorów bocznych (najprawdopodobniej kA) i rozgrywający łatwo skompletuje dziesięć lew (np. w postaci pięciu pików w ręce, dwóch treflowych przebitek w dziadku, ♣A, kara oraz figury kierowej – wyrobionej metodą ekspasu; możliwe są też rozliczne inne warianty). Zdecydowana większość końcówek pikowych zostanie zatem zrealizowana.

Na marginesie, gdyby w piki grano jakimś cudem z ręki E, pierwszy wist atutowy ograniczyłby rozgrywającego do tylko ośmiu wziętek.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (S!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (W!);

BA – 6 (NS, WE!).

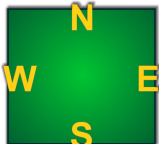
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

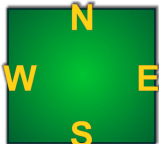
9 lutego 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

	♠ A3	
	♥ J972	
	♦ Q1072	
	♣ A95	
♠ 10875		♠ J962
♥ A1085		♥ K6
♦ J		♦ K843
♣ Q632		♣ 1074
	♠ KQ4	
	♥ Q43	
	♦ A965	
	♣ KJ8	

W	N	E	S
–	pas	pas	1 ♣
pas	1 ♥	pas	1 BA
pas	2 BA	pas	3 BA
pas...			

Jeżeli gracz **S** trafnie rozwiąże wszystkie swoje problemy, będzie w stanie wziąć aż jedenaście lew. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (**S**) obrońca **W** wyjdzie w pika. Rozgrywający weźmie lewą ♠K w ręce i zagra kiera – do dziewiątki na stole i króla u **E**. Prawy obrońca będzie kontynuował pikiem. Po utrzymaniu się ♠A na stole **S** zagra stamtąd ♦D (krok absolutnie konieczny, aby wziąć jedenaście lew) i wstawionego przez **E** króla pobije w ręce asem. Następnie rozgrywający wróci do dziadka ♦10 i zagra w kiera – do damy w ręce. **W** pobije ♥D asem i znów wyjdzie w pika. rozgrywający utrzyma się ♠D w ręce, zagra kiera do waleta, a następnie zaimpasuje kara szóstką w ręce i ściągnie ♦9. W końcówce:

	♠ –	
	♥ 7	
	♦ –	
	♣ A95	
♠ –		♠ –
♥ 10		♥ –
♦ –		♦ 8
♣ Q63		♣ 1074
	♠ –	
	♥ –	
	♦ 9	
	♣ KJ8	

gracz **W** znajdzie się w kierowo-treflowym przymusie i jedenastą wziętką rozgrywającego stanie się ♥7 albo ♣W.

Oczywiście, do wzięcia jedenastu lew prowadzi też kilka innych dróg. Z drugiej strony, na pewno nie wszyscy rozgrywający rozwiążą swoje problemy absolutnie trafnie, sądzę zatem, że w protokole będzie też figurować dosyć dużo zapisów za wzięcie przez stronę **NS** w bez atu lew dziesięciu.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 11 (NS).

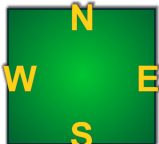
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

	♠ 874	
	♥ K4	
	♦ AKJ842	
	♣ 83	
♠ AQ953		♠ K1062
♥ A752		♥ Q8
♦ 9		♦ 653
♣ J52		♣ K764
	♠ J	
	♥ J10963	
	♦ Q107	
	♣ AQ109	

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♠	2 ♦	2 ♠	ktr. ¹
pas	3 ♦	pas	3 ♠ ²
pas	5 ♦ ³	pas	pas
pas			

¹ kontra negatywna, próba uzgodnienia kierów

² singiel pik, silny inwit do 5♦ (S jest po pasie, więc jego 3♠ raczej nie mogą być wywiadem bezatutowym)

³ pełne wyłączenie w pikach i dobry król w kierach – podstawowym kolorze partnera

To oczywiście wersja optymistyczno-idealistyczna, znaczna część par NS poprzestanie na karowych częściówkach. Kontrakt 5♦ jest tu jak najbardziej polecany – po otwarciu licytacji przez W (nawet trzecioręcznym, ale przecież popartyjnym) oraz zdradzającym rozkład starszych honorów w tym kolorze pierwszym wiście pikowym – rozgrywający nie powinien mieć problemów z prawidłowym rozegranie kierów. A impas króla trefl też mu się uda....

Minimaks teoretyczny: 5♦ (NS), 11 lew; **600 dla NS.**

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

♣ – 7 (S!);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (NS).

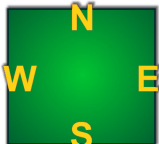
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

	♠ J10764	
	♥ Q92	
	♦ KQ8	
	♣ QJ	
♠ 8		♠ 952
♥ J10753		♥ A8
♦ A542		♦ J93
♣ K97		♣ 85432
	♠ AKQ3	
	♥ K64	
	♦ 1076	
	♣ A106	

W	N	E	S
–	–	–	1 BA
pas	2 ♥ ¹	pas	2 ♠ ²
pas	3 BA	pas	pas/4 ♠ ³
pas	(pas)	(pas)	

¹ transfer na piki



² znakomity fit pikowy to za mało na rebid 3♠, przeciwko takiemu rozwiązaniu przemawia absolutnie zrównoważony układ ręki S

³ ze względu na skład 4333 większość graczy S zdecyduje się spasować na 3BA

Przy grze w piki dziesięć lew jest zupełnie bezproblemowe – rozgrywający odda tylko dwa czerwone asy oraz ♣K, a jedną z blotek kierowych dziadka w razie potrzeby wyrzuci na ♣A. Przy grze w bez atu zadanie rozgrywającego (aby zdobyć dziesięć wziętek) będzie znacznie trudniejsze. Po pierwszym wiście kierowym gracz S wstawi ze stołu dziewiątkę i zapewni sobie dwie lewy w tym kolorze. Ponadto będzie dysponował pięcioma pikami oraz ♣A, dwie dodatkowe wziętki (aby skompletować ich w sumie dziesięć) musi jednak wyrabiać sobie w karach (wykorzystując korzystne położenie asa w tym kolorze). Nie wolno mu natomiast zagrać na impas ♣K (chyba że dopiero po „skradzeniu” jednej lewy karowej), bowiem po dojściu tym kolorem obrońca W wyfortowałby sobie do końca kiery i rozgrywający musiałby szybko odegrać swoje dziewięć lew (pięć pików, dwa kiery oraz dwa trefle).


Jeszcze gorzej będzie wyglądała sytuacja dążącego do wzięcia dziesięciu lew w bez atu gracza S po pierwszym wiście blotką karo. Ale i z niej istnieje wyjście – po wzięciu pierwszej lewy na ♦K rozgrywający powinien zagrać ze stołu blotkę kierową (!). Jeżeli E wskoczy wówczas ♥A (aby kontynuować karem), S dostanie dwie wziętki w tym ostatnim kolorze (a poza tym weźmie pięć pików, dwa kara oraz ♣A). A gdy


obrońca **E** kiera przepuści, rozgrywający spokojnie i bezpiecznie zaimpasuje trefle (aby wziąć pięć lew pikowych, dwa kara, kiera oraz dwa trefle).


Natomiast zagranie w drugiej lewie (po utrzymaniu się na stole K) na impas treflowy sprawi, że **S** będzie musiał zadowolić się dziewięcioma wziętkami – **W** weźmie bowiem lewę K i będzie kontynuował blotką karo...


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

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

 – 7 (NS);

 – 7 (NS);

 – 8 (NS);

 – 10 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

	♠ J2	
	♥ J10832	
	♦ 10963	
	♣ J8	
♠ AQ10763	N	♠ 5
♥ 94	W	♥ AQ76
♦ QJ2	E	♦ A85
♣ 64	S	♣ KQ1095
	♠ K984	
	♥ K5	
	♦ K74	
	♣ A732	

W	N	E	S
2 ♠ ¹	pas	2 BA ² -	pas
3 BA ³	pas	pas	pas

¹ słabe dwa

² pytanie o singletona, tu dane przede wszystkim po to, aby zainwitować końcówkę; alternatywne 3♣ (naturalne, forsing na jedno okrążenie) nie oddają właściwie charakteru ręki E

³ brak singletona, maksimum otwarcia (supernegatem byłyby 3♠, także mówiące o braku singla)

albo:

W	N	E	S
2 ♦ ¹	pas	2 BA ²	pas
3 ♦ ²	pas	3 BA	pas
pas	pas		

¹ multi

² pytanie

³ piki, dobra ręka

Gracze E, którzy po otwarciu typu *słabe dwa* dysponują możliwością sprawdzenia jego jakości (przede wszystkim w kategoriach: minimum/maksimum), rozwiążą to rozdanie w miarę precyzyjnie, pozostali – będą musieli strzelać (i na ogół też zapowiedzą 3BA, gdyż pas na *słabe 2♠*, chociaż najprawdopodobniej statystycznie uzasadniony, byłby wyrazem nie lada odwagi).

Z wygraniem 3BA zawodnik E nie powinien mieć większych problemów: wyrobi sobie trefle (tym łatwiej, iż gracze S będą często atakować w ten kolor) i weźmie w nich cztery lewy, a ponadto dwa kara, dwa piki oraz ♥A. W widne karty (albo przy pomocy ze strony obrońców) można nawet, grając w bez atu z ręki E, wziąć lew

dziesięć (wpuszczając lewego obrońcę pikiem i wymuszając odeń wyjście spod ♥K). Natomiast 4BA (W) na pewno położy pierwszy wist w kolor czerwony.

Na podobnej zasadzie możliwe jest wygranie 4♠ (E!), kiedy to obrońca S nie może bez straty lewy zaatakować w kiera ani w karo. Gracz E odda wówczas tylko dwie lewy atutowe oraz ♣A, a na dobre trefle pozbędzie się potem wszystkich przegrywających ręki W w kolorach czerwonych. Końcówkę pikową z naturalnej ręki W położy natomiast atak kierowy oraz karowy, wyrabiający obrońcą ich czwartą lewę.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (E!);

BA – 10 (E!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

	♠ 108	
	♥ Q43	
	♦ 10975	
	♣ J963	
♠ K75432	N	♠ Q9
♥ 10652	W	♥ AJ7
♦ A62	E	♦ Q8
♣ ==	S	♣ K107542
	♠ AJ6	
	♥ K98	
	♦ KJ43	
	♣ AQ8	

Nasz System:

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

¹ 15–18 PC w składzie zrównoważonym

² jeżeli jednak gracz **W** dysponuje konwencyjną odpowiedzią wskazującą kolory starsze (np. 2 ♣), powinien ją zastosować

Kontrakt 2 ♠ (**W**) zostanie zrealizowany, rozgrywający odda bowiem karo, dwa kiery oraz dwie lewy pikowe. Jedno karo zostanie przebite na stole, a jeżeli obrońcy – chcąc temu przeciwdziałać – połączą dwukrotnie piki, stracą jedną ze swoich lew atutowych. Co więcej, tylko pierwszy wist karowy pozbawi rozgrywającego lewy nadróbkowej (dziewiątej). Po każdym innym ataku gracz **W** będzie w stanie oddać tylko cztery wziętki: najczęściej (po ataku treflowym) dwie pikowe oraz dwie kierowe, co więcej – wszystkie je weźmie obrońca **S**. Ostatni z opisanych wyżej manewrów zostanie połączony z wpustem końcowym, po którym prawy obrońca będzie musiał wyjść spod ♦K. A trzecie karo z ręki **W** zostanie wyrzucone na wyrobionego uprzednio dwoma przebitkami w ręce króla treflowego.


Z powyższej analizy wynika też, że kontrakt 3 ♠ (**E**) jest gwarantowany. Przynajmniej teoretycznie rzecz biorąc...

Wspólny Język:



W	N	E	S
–	pas	2 ♣	ktr.
2 ♠	pas	pas	pas

I skończy się tak samo jak po sekwencji według Naszego Systemu.

albo:


W	N	E	S
–	pas	2 	2 BA ¹
pas	pas	pas	


¹ 15–18 PC, skład zrównoważony


Ręka **S** jest po prostu idealna na wejście 2BA, wielu jej posiadaczy zdecyduje się zatem na taką właśnie zapowiedź. I choć nie będą potem w stanie zrealizować zapowiedzianego kontraktu, dostaną szansę (a w widne karty – pewność), aby wybronić się tylko bez jednej (wychodząc we wczesnej fazie rozgrywki K z ręki!, a potem ustawiając obrońcę **E** na permanentnej wpustce). A minus 100 okaże się w turnieju na maksy zapisem dla strony **NS** dużo bardziej korzystnym niż minus 110 czy nawet minus 140 – za zrealizowane przez oponentów, być może z nadróbką, 2.


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

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

 – 7 (**NS**);

 – 7 (**NS**);

 – 8 (**E!**);

 – 9 (**E!**);

BA – 7 (**NS**).

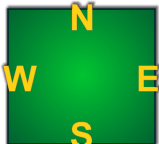
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

	♠ 104	
	♥ A2	
	♦ Q9543	
	♣ AQJ3	
♠ K652		♠ Q9873
♥ 653		♥ QJ
♦ A86		♦ K107
♣ K65		♣ 972
	♠ AJ	
	♥ K109874	
	♦ J2	
	♣ 1084	

W	N	E	S
–	–	pas	2 ♥ ¹
pas	pas	pas	

¹ słabe dwa

Niestety, z pozycji **N** bardzo trudno jest dostrzec szansę na jakąkolwiek końcówkę. W szczególności bezatutową... Co najwyżej możliwe jest taktyczne podniesienie otwarcia partnera do szczebla trzech (aby utrudnić przeciwnikom ewentualne uzgodnienie pików):

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

¹ słabe dwa

A kiedy padnie otwarcie 2♦ *multi*:

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

¹ *multi*

² do koloru partnera

Nie poprawi ono w żaden sposób perspektyw pary **NS**. Warunkowe 2♥ partnera otwierającego i w tym wypadku zakończą licytację. Tymczasem przy aktualnych – fakt, że niezwykle dla strony **NS** korzystnych rozkładach – na tej linii możliwe są do bezproblemowego zrealizowania aż trzy kontrakty co najmniej na szczeblu dogranej: 5♣, 5♥ oraz 5BA!! Wszystkiemu "winien" jest dubleton ♥D W sec w ręce **E**, że o ♣K w impasie i podziale tego ostatniego koloru 3–3 już nie wspomnę... Nie muszę też chyba bliżej uzasadniać tezy, że

żadna z wymienionych wyżej końcówek (nawet jedynie 4♥ czy 3BA) nie jest w rozdaniu tym kontraktem teoretycznie uzasadnionym. Tych, którzy się w nich znajdują, czyli zwycięzców, nie będzie mi jednak wypadało sądzić....

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 11 (NS).

9 lutego 2004

blotką atu. **W** wskoczy $\spadesuit K$ i zagra kierem lub karem, ponieważ jednak rozgrywający zachował w ręce $\spadesuit 9$ – za ósemką **E**, obrońcy dodatkowej wziętki atutowej nie dostaną.

Natomiast gdy przeciwko częściówce pikowej zawodnicy **WE** zawistują trzykrotnie w trefle, zmuszając rozgrywającego do dokonania przebitki na stole, ten ostatni – po jej dokonaniu – powinien przejść do ręki $\diamond A$ (wolno mu też będzie dostać się tam $\heartsuit D$), zaimpasować kara waletem, $\diamond 8$ przebić w ręce atutem i wyjść stamtąd małym pikiem. Optymalną obroną stanie się wówczas wskoczenie przez gracza **W** $\spadesuit K$ i zagranie w kiera, a dla jego partnera – pobicie tej lewy $\heartsuit A$ i kontynuacja czwartą rundą trefli. Rozgrywający przebiję ją jednak w ręce $\spadesuit 6$, a nadbitkę obrońcy z lewej ($\spadesuit 10$) poprawi w dziadku $\spadesuit D$. Następnie gracz **S** zagra ze stołu $\heartsuit K$, $\diamond K$ i – ewentualnie – $\heartsuit W$, drugi $\spadesuit W$ w ręce **E** zostanie więc wyparadowany.

Kontrakt $3\clubsuit$ (**WE**) powinien zakończyć się wpadką bez jednej, rozgrywający ma bowiem do oddania jedynie pika, kiera oraz trzy lewy karowe. Zapis minus 50 okaże się bardzo korzystny dla strony **WE**, wprawdzie przeciwnicy będą mieli szansę przelicytować $3\clubsuit$ *trzema pikami* i ten ostatni kontrakt zrealizować, wątpię jednak, aby z takiej możliwości skorzystali. Strona **WE** ma jednak znacznie bardziej realną szansę na wygranie rozdania w sposób następujący:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	pas	1 BA (!!)	pas
pas	pas		

Mimo tylko czternastu miltonów w korzystnych założeniach ręka **E** aż prosi się o czwartoręczne otwarcie 1BA. Prawie pełny pięciokart treflowy to nie tylko wspaniałe źródło lew, to także gwarancja bezpieczeństwa przedsięwziętego działania. Żaden z graczy **NS** nie ma odpowiedniego układu (nie mówiąc już o sile) na interwencję po otwarciu przeciwnika 1BA, ta ostatnia zapowiedź stanie się więc kontraktem ostatecznym. Przeciwko niemu **S** zaatakuje niechybnie blotką pik – i jeżeli tylko rozgrywający wstawi ze stołu króla, na pewno zrobi swoje (biorąc ponadto pięć trefli oraz $\heartsuit A$). A nawet gdy gracz **E** w pierwszej lewie nie trafi palcówki pikowej, obrońcy mogą z powodzeniem kontynuować ten kolor, nadal pozwalając rozgrywającemu na wzięcie siedmiu lew. Oczywiście, kontrakt 1BA (**WE**) można położyć, broniący są bowiem w stanie odebrać siedem lew: trzy kierowe, trzy karowe oraz $\spadesuit A$, wpadka wyniesie wówczas tylko bez jednej i **NS** zapiszą sobie jedynie plus 50 (zamiast – teoretycznie im należnych – plus 140).

Minimaks teoretyczny: $3\spadesuit$ (**NS**), 10 lew; **140 dla NS**.

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

\clubsuit – 8 (**WE**);

\diamond – 7 (**NS**);

\heartsuit – 8 (**NS**);

\spadesuit – 9 (**NS**);

BA – 6 (**NS, WE!**).

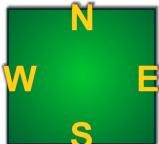
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

	♠ 10865	
	♥ J865	
	♦ 108	
	♣ KQ2	
♠ Q974		♠ J
♥ AQ2		♥ K1074
♦ J97		♦ Q42
♣ A53		♣ J10874
	♠ AK32	
	♥ 93	
	♦ AK653	
	♣ 96	

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

¹ w swoim podstawowym wariancie taka kontra wskazuje możliwość gry w kara i kiery (dwa nielicytowane przez przeciwników kolory)

Ze względu na niekorzystne założenia strona **WE** nie podejmie już raczej walki na szczeblu trzech, chociaż ich 3♣, które zakończyłyby się wpadką bez jednej, przeciwnikom nie byłoby łatwo skontrolować. Już raczej **S** przepchnie się w 3♠. I jego strona, grając w piki, powinna – mimo niekorzystnego podziału atutów – wziąć lew dziewięć. I to nawet po najbardziej z realnych kaśliwej obronie – tzn. wówczas, kiedy **W** zabije pierwszy wist treflowy asem, po czym zagra trzy razy w kiery, skracając przeciwnika w dziadku. Rozgrywający ściągnie jednak wtedy ♠A K, a następnie zagra ♦A K i blokę karo przebije w ręce ♠8. Potem **N** odegra ♣K, dobrą ♣D przebije na stole ♠3 i wyjdzie stamtąd w karo – aby zdobyć dziewiątą wziętkę dzięki promocji, tu osiągniętej drogą tzw. *manewru złodziejskiego*. Oczywiście, nie jest to jedyna droga wiodąca do uzyskania przez stronę **NS** zapisu plus 140.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

♠ 982
 ♥ ♦ K972
 ♣ A9872

♠ AK64
 ♥ 8653
 ♦ A54
 ♣ K10

♠ J5
 ♥ Q1042
 ♦ Q108
 ♣ Q543

♠ Q1073
 ♥ AJ97
 ♦ J63
 ♣ J6

N
 W E S

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

¹ W ma pełnowartościowe otwarcie, nie może więc sobie pozwolić na odpasowanie odpowiedzi 1 ♥

albo:

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

¹ obrzydliwe siedem miltonów, nie będzie więc błędem dać najpierw z tą ręką negat.

Rozdanie średnio interesujące. Kontrakt 2 ♥ zostanie przegrany bez jednej, obrońcom należą się bowiem aż cztery lewy atutowe, a ponadto karo i trefl. Wpadka bez jednej (50 dla NS) stanowić będzie jednak opłacalną obronę minimaksowego 1BA na NS, możliwego do wygrania przez tę stronę dzięki korzystniejszym dla niej, niż dla przeciwników, układom (przewagą siły – 21 PC:19 PC dysponuje bowiem strona WE). Aby minimaksa tego pobić, NS musieliby te 2 ♥ skontrolować. A na to raczej się nie zanosí...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

	♠ J1043	
	♥ J987	
	♦ ==	
	♣ KJ874	
♠ ==		♠ A9
♥ Q10643		♥ K52
♦ AKQ		♦ J108543
♣ AQ932		♣ 65

	♠ KQ87652	
	♥ A	
	♦ 9762	
	♣ 10	

W	N	E	S
–	–	pas	3 ♠
ktr.	4 ♠	5 ♦	pas
pas	5 ♠	ktr.	pas
pas	pas		

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	3 ♠
ktr.	4 ♠	5 ♦	pas
pas	5 ♠	pas (!)	pas
6 ♦ (!!)	pas	pas	ktr.
pas	pas	pas	

Niezwykle interesujące, układowe, dynamiczne rozdanie. Przedstawiłem tylko dwa warianty licytacyjne, w praktyce będzie im jednak na pewno o wiele więcej. Zaporowe otwarcie 3♠ e-S-a jest bliskie standardu, równie oczywiste jest to, iż jego partner zgłosi najpierw 4♠, a potem 5♠. Znacznie trudniej będzie natomiast stronie przeciwnej ocenić, że te 5♠ – ustawione z dobrej ręki S – jest kontraktem nieprzegrywalnym! Rozgrywający przebiję bowiem na stole wszystkie cztery kara ręki (albo trzy, a czwarte wyrzuci na ♣K). Proszę zwrócić uwagę, iż gdyby kontrakt pikowy ustawiony był z ręki N, obrońca E ograniczyłby rozgrywającego do tylko dziesięciu wziętek pierwszym wistem ♠A, a następnie kontynuacją pikową.

Kontrakt 6♦ z kontrą zostanie przegrany bez dwóch, okaże się więc niezwykle opłacalną obroną popartyjnych *pięciu pików*. Wprawdzie teoretycznie rzecz biorąc, do wpadki bez dwóch prowadzi tylko pierwszy wist ♥A, a potem wyjście w karo lub trefla, ale nawet po innym ataku znalezienie rozgrywki na bez jednej będzie niezwykle trudne, a w zakryte karty – praktycznie niemożliwe.

Wydaje mi się, że bohaterem rozdania może zostać zawodnik **E** – jeśli tylko powstrzyma się od kontry na zgłoszone przez **N** 5♠. Jeżeli jego partner uwierzy ponadto przeciwnikom, iż ci nie pakują się na szczebel pięciu po to, aby postawić łatwego „górala”, tylko żywią nadzieję na wygranie tak wysokiego kontraktu, ma duże szanse, aby zapowiedzieć arcymistrzowskie 6♦!

Minimaks teoretyczny: 6 ♦ (WE) z kontrą, 10 lew; **300 dla NS.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 11 (S!);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

	♠ 92	
	♥ A962	
	♦ Q86	
	♣ Q853	
♠ KJ8543		♠ AQ76
♥ KJ7		♥ 108
♦ J5		♦ A7432
♣ 106		♣ K7
	♠ 10	
	♥ Q543	
	♦ K109	
	♣ AJ942	

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

¹ słabe dwa

albo:

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

¹ multi

² do koloru partnera

³ jednak piki!

Myślę, że stronie **WE**, niezależnie od stosowanej konwencji, bardzo trudno będzie w rozdaniu tym powstrzymać się od zalicytowania 4♠. Zwłaszcza że otwarcie gracza **W** padnie na pierwszej ręce w założeniach niekorzystnych. Niestety, końcówka pikowa zostanie przegrana bez jednej albo nawet bez dwóch (po wyjściu przez obrońcę **S** w błotkę kierową i nietrafieniu przez rozgrywającego palcówki w tym kolorze). Wpadka bez jednej nie okaże się też opłacalną obroną – strona **NS** ma bowiem tu do wygrania kontrakty co najwyżej na szczeblu trzech: 3♣ oraz 3♥. Może więc gracze **E** rzeczywiście powinni zastosować sekwencję delikatniejszą, polegającą na bliższym rozpoznaniu ręki partnera:

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

¹ słabe dwa

² pytanie o singla

³ brak singla, minimum odzywki

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♦ ¹	pas	2 ♥ ²	pas
2 ♠ ³	pas	3 ♠ ⁴ (!)	pas
pas	pas		

¹ multi

² do koloru partnera

³ jednak piki!

⁴ inwit

Ci, którzy się na takie rozwiązanie zdecydują, będą mieli szansę, aby zapisać sobie znakomite plus 140.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

	♠ K95	
	♥ J83	
	♦ KJ76	
	♣ AQ9	
♠ A102		♠ J43
♥ AK9762		♥ 1054
♦ 8		♦ A1094
♣ 874		♣ K53
	♠ Q876	
	♥ Q	
	♦ Q532	
	♣ J1062	

W	N	E	S
1 ♥	pas ¹ (!?)	2 ♥	pas
pas	pas ²		

¹ ze względu na paskudny układ!

² nadal brak stosownego do podjęcia walki układu

Jeżeli tylko obrońcy nie wyjdą w piki, rozgrywający będzie musiał oddać dwie lewy w tym kolorze, a ponadto kiera oraz dwa trefle. Mimo to niewysoki kontrakt 2♥ zostanie zrealizowany.

Z powyższego wynika, iż z ręką N należy jednak wejść do licytacji! I to od razu, w pierwszym okrążeniu, kiedy jest to bardziej bezpieczne:

W	N	E	S
1 ♥	ltr. ¹ (!?)	1 BA ²	2 ♠
3 ♥	pas	pas	pas

¹ mimo paskudnego układu!

² bilansowe podniesienie do 2♥

Gracz S – z układową ręką i czterema pikami – nie powinien mieć oporów przed zgłoszeniem 2♠. Wprawdzie kontrakt ten zakończyłby się wpadką bez jednej, nikt go jednak nie skontruje. A co ważniejsze, najprawdopodobniej gracz W – świadom obecności na swej linii dziewięciu atutów – przelicytuje 2♠ trzema kierami. I zapis zmieni znak – to WE wpadną bowiem wówczas bez jednej.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

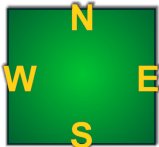
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

	♠ 876	
	♥ AJ	
	♦ 432	
	♣ A9642	
♠ Q95		♠ J32
♥ 87653		♥ KQ2
♦ AJ9		♦ 10875
♣ 75		♣ Q103
	♠ AK104	
	♥ 1094	
	♦ KQ6	
	♣ KJ8	

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

¹ dziewięć miltonów, w tym dwa asy, oraz pięciokartowy longer roboczy w pełni upoważniają do bezpośredniego zapowiedzenia końcówki

Kolejne rozdanie mniej emocjonujące – na zdecydowanej większości stołów zostanie zapowiedziany kontrakt 3BA (S). Gracz W wyjdzie przeciwko niemu w kiera, ale ze względu na zablokowanie tego koloru obrońcy nie zdołają uczynić rozgrywającemu żadnej krzywdy. S zaimpasuje przeciwnikowi z prawej ♣D, a dziewiątą wziętkę wyrobi sobie w karach.

Kontraktem minimaksowym są jednak w tym rozdaniu 4♠ (NS) – na siedmiu atutach, w polskich systemach licytacyjnych praktycznie niemożliwe do osiągnięcia. Przewaga gry w piki nad grą w bez atu wynika tu z faktu, iż podczas tej pierwszej rozgrywający zdoła wykorzystać fortę pikową (jako dziesiątą wziętkę), której nie zdąży wziąć, grając w bez atu.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE S A

9 lutego 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

♠ K1097
 ♥ J4
 ♦ AQ92
 ♣ Q43

♠ 64
 ♥ K10862
 ♦ 4
 ♣ AK1075

♠ AJ8
 ♥ Q973
 ♦ J653
 ♣ 82

♠ Q532
 ♥ A5
 ♦ K1087
 ♣ J96

N
 W E S

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

¹ dwukolorówka Wilkosza

² fity w obu kolorach starszych, blokujące

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

¹ dwukolorówka kiery i inny

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
2 ♥ ¹	ktr. ² (!?)	3 ♥	3 ♠/4 ♠ ²
pas	pas	pas	

¹ jak wyżej

² od biedy można potraktować tę kartę jako *kontrę wywoławczą* przeciwko naturalnym kierom

Uprzywilejowana jest tu strona **WE** – mimo tylko 18 PC bezproblemowo wychodzą jej aż 4♥. Niewiele par osiągnie jednak końcówkę wyłącznie z własnej woli i inicjatywy. Mogą one jednak być w nią wciągane przez pikowe licytacje przeciwników. Postępując konsekwentnie – ci ostatni powinni pójść wówczas w obronę 4♠. Jeżeli broniący w pełni wykorzystają wtedy swój potencjał przebitkowy – tzn. **E** przebiję trefla, a **W** karo – kontrakt ten zostanie obłożony bez trzech – z kontrą (jeśli takowa w ogóle padnie!?) za 500.

Myślę jednak, że w protokole dominować będą wygrane przez stronę **WE** częściówki kierowe (dziesięć lew) oraz wpadki za rozgrywane przez pary **NS** częściówki pikowe.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (NS) z kontrą, 7 lew; **500 dla WE.**

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (NS).

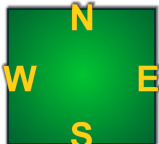
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

	♠ QJ1083	
	♥ A1063	
	♦ A	
	♣ Q103	
♠ 964		♠ AK52
♥ Q9742		♥ 8
♦ Q		♦ J9862
♣ 9842		♣ A65
	♠ 7	
	♥ KJ5	
	♦ K107543	
	♣ KJ7	

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

¹ obecnie zapowiedź ta pełni rolę relayu – pytania o – przede wszystkim – trzy piki

² wyklucza trzy piki, a wskazuje na pewno sześć kar (rebid 2♦ mógł zostać dany z układem 5♦–4♥)

I ten kontrakt powinien być rozgrywany na wielu, wielu stołach. Jeżeli rozgrywający w naturalny sposób zagra piki z góry, wyrobi sobie w tym kolorze trzy lewy (od W spada trzecia ♠9). Nie powinien też mieć problemów z wzięciem dwóch kierów, dwóch trefli oraz dwóch kar. Co więcej, tylko pierwszy wist małym karem (dwójką albo szóstką) obkłada 4BA (N)! Potem, po dojściach do ręki pikami i treflem, obrońca E musi kontynuować kara góra, aż wreszcie wyrobi sobie i odegra czwartą wziętkę – ♦8! Na tej samej zasadzie 4BA (S) kładzie jedynie pierwszy wist ♦D! W turniejowej praktyce należy się zatem spodziewać mnóstwa zapisów 630 dla NS – za zrealizowanie przez tę stronę lew dziesięciu.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

♠ A1052
♥ J9
♦ J8753
♣ 52

♠ Q8
♥ 853
♦ KQ104
♣ K984

W N E S

♠ KJ3
♥ KQ7
♦ 62
♣ AQJ106

♠ 9764
♥ A10642
♦ A9
♣ 73

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

Bilansowy kontrakt – 26 PC i pełny kolor roboczy w treflach – po naturalnym wiście błotką kierową zostanie obłożony bez dwóch. Obrońcy wezmą dwa asy oraz cztery lewy kierowe. Cóż, zdarza się... Najwyższa gra, jaką strona **WE** może tu zrealizować bez żadnej pomocy ze strony przeciwników, to 3♣. Nie sądzę jednak, aby wiele par potrafiło tego teoretycznego minimaksa rozdania osiągnąć w praktyce.

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

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 6 (**NS**, **WE!**);

♠ – 7 (**NS**);

BA – 7 (**WE**).

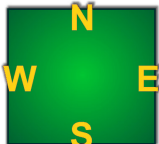
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

	♠ Q972	
	♥ AQ84	
	♦ 102	
	♣ AK4	
♠ AJ106		♠ 854
♥ K1097		♥ 632
♦ A9		♦ 7654
♣ 985		♣ J63
	♠ K3	
	♥ J5	
	♦ KQJ83	
	♣ Q1072	

W	N	E	S
–	1 BA	pas	3 BA
pas	pas	pas	

Znów licytacja, nad którą nie będziemy się rozwodzić. Niestety, polskie systemy (ale też wiele, wiele innych) ustawiają w tym rozdaniu kontrakt bezatutowy z gorszej ręki! Po wiście pikowym albo kierowym, podgrywającym ♠K x albo ♥W x w dziadku gracz N weźmie bowiem tylko dziesięć lew (oddając ♦A i dwa piki albo ♦A, ♠A i kiera). Tymczasem gdyby kontrakt bezatutowy był rozgrywany przez e-S-a, gracz ten w żaden sposób nie mógłby zostać pozbawiony lew jedenastu. Wyrobiłby bowiem sobie najpierw kara, a potem lewę pikową, kompletując łącznie cztery trefle, cztery kara, dwa kiery (po impasie króla w tym kolorze) oraz pika. Jeżeli para NS gra *ślabym bez atu* (12–14 PC), N otworzy licytację 1♣ i większości wypadków dojdzie właśnie do kontraktu 3BA z lepszej ręki S.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (S!);

♠ – 10 (S!);

BA – 11 (S!).

Proszę zwrócić uwagę na fakt dosyć kuriozalny, iż w rozdaniu tym strona NS może zrealizować wszystkie pięć teoretycznie możliwych końcówek (!), chociaż te w kolory starsze wyłącznie z ręki S.

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

	♠ J75	
	♥ 9753	
	♦ K84	
	♣ Q42	
♠ KQ10		♠ 62
♥ KQJ4		♥ A2
♦ J10		♦ A652
♣ KJ97		♣ 108653
	♠ A9843	
	♥ 1086	
	♦ Q973	
	♣ A	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	pas	pas ¹
1 BA	pas	2 ♣ ²	pas
2 ♥ ³	pas	2 BA ⁴	pas
pas ⁵	pas		

¹ to jeszcze nie jest otwarcie

² Stayman, tu: przygotowanie późniejszego inwitu 2BA

³ cztery kiery, wykluczone cztery piki

⁴ inwit, nie obiecuje czwórki pikowej

⁵ brzydkie 16 PC, brak asa

Wspólny Język:

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

¹ transfer na trefle albo inwit w składzie bezatutowym bez starszej czwórki

² minimum otwarcia, uzasadnienie jak wyżej

Oczywiście, znajdą się też gracze **W**, którzy uznają, iż ich ręka to maksimum otwarcia, i dołożą 3BA. Kontrakt ten powinien zostać obłożony praktycznie po każdym wiście, choć najgroźniejszy będzie dla rozgrywającego atak karowy. Gra o szczebel niższa (2BA) jest natomiast – przynajmniej w widne karty – zawsze do wygrania, nie sądzę jednak, aby po pierwszym wiście w karo sztuka ta udała się zbyt wielu rozgrywającym.

Optymalnym kontraktem jest kolejny raz częściówka treflowa. Inna sprawa, iż gdybyśmy zamienili ręce **N** i **S**, to po naturalnym wówczas ataku blotką pikową 3BA (**W**) zostałyby zrealizowane z co najmniej jedną nadróbką (po trafnym i z teoretycznego punktu widzenia jak najbardziej prawidłowym rozwiązaniu koloru treflowego).

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 7 (**NS**);

BA – 8 (**WE**).

Jeżeli, wistując przeciwko częściówce treflowej, obrońcy zdejmą ♠A, to zawsze potem rozgrywający – na ♠D i kiery – wyrzuci z ręki **E** trzy blotki karowe. A gdy ♠A nie zostanie odebrany, na kiery będzie można pozbyć się od **E** obu blotek pikowych. W obu wypadkach gracz **S** będzie mógł co najwyżej przebić czwartą rundę kierów asem atu. W ten właśnie sposób rozgrywający weźmie dziesięć lew.

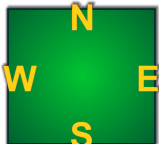
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

	♠ 9764	
	♥ QJ32	
	♦ 74	
	♣ J95	
♠ K82		♠ QJ3
♥ K974		♥ 865
♦ AQ93		♦ J852
♣ Q3		♣ K102
	♠ A105	
	♥ A10	
	♦ K106	
	♣ A8764	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 BA
pas	pas	pas	

Znów rozdanie licytacyjnie banalne, choć ostateczny kontrakt znajdzie się w nim najczęściej w rękach strony przeciwnej niż ta, która jest do tego upoważniona. To **WE** mają tu bowiem do wygrania 2BA, a 3BA (**E**) położy tylko pierwszy wist treflowy. Tymczasem nowoczesne rozwiązania licytacyjne nie pozwalają graczom **WE** ani na skontrolowanie przeciwników, ani na zagranie własnej częściówki bezatutowej. Żaden z nich nie dysponuje bowiem stosownym układem, aby wejść do licytacji po zalicytowaniu 1BA przez przeciwników, gdyż czasy kontr siłowych na takie otwarcia minęły już lata temu, i to bezpowrotnie...

Na ogół zawodnicy **S** będą zatem rozgrywać 1BA i – jeśli tylko obrońcy **W** nie zaatakują w karo – powinni wziąć jedynie pięć lew. Zapis plus 100, za wpadkę oponentów bez dwóch, nie zrekompensuje jednak stronie **WE** w pełni tego, co im się faktycznie należało, tzn. rezultatu plus 120.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (E!);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

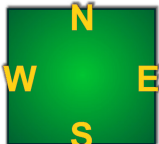
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

	♠ J62	
	♥ KJ764	
	♦ J4	
	♣ K109	
♠ 105		♠ AK973
♥ AQ953		♥ ==
♦ K63		♦ 1052
♣ 872		♣ QJ653
	♠ Q84	
	♥ 1082	
	♦ AQ987	
	♣ A4	

W	N	E	S
pas	pas	2 ♦ ¹	pas
2 ♥ ²	pas	2 ♠ ³	pas
2 BA ⁴	pas	3 ♣ ⁵	pas
pas	pas		

¹ dwukolorówka Wilkosza

² do koloru partnera

³ piki i młodszy

⁴ pytanie o kolor młodszy

⁵ piki i trefle

albo:

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

¹ dwukolorówka Wilkosza

² do koloru partnera

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

¹ dwukolorówka piki plus młodszy

² do koloru partnera

albo:

W	N	E	S
pas	pas	2 ♠ ¹	pas
pas	pas		

¹ dwukolorówka piki plus młodszy

Karta **E** jest dosyć urodziwa, na trzeciej ręce trzeba jednak pamiętać również o blokowaniu ręki czwartej, stąd otwarcie dwukolorowe, a nie 1♠. Niezależnie od rodzaju stosowanej konwencji **W** może doprowadzić do kontraktu 2♠, zazwyczaj jednak warto wspiąć się szczebel wyżej, aby zagrać w kolor uzgodniony (tzn. co najmniej ośmioatutowy). Tak jest i w tym rozdaniu – ze zrealizowaniem 3♣ nie powinno być problemów (wcale nie tak rzadko rozgrywającemu uda się nawet zdobyć nadróbkę), podczas gdy 2♠ winny zostać obłożone (na skrótach kierowo-karowych). W turniejowej praktyce może być różnie – wiele będzie bowiem zależało od pierwszego wistu i dalszej gry obrońców. W każdym razie zapis plus 110 powinien zapewnić stronie **WE** solidną notę. Pobiją go tylko grube wpadki tych par **NS**, które zachowują się na tyle nierozważnie, iż pozwolą sobie na wtrącenie się do licytacji.

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

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 7 (**N!**);

♥ – 7 (**NS**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 7 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

	♠ 8	
	♥ 10743	
	♦ AK8532	
	♣ J10	
♠ A10962	N	♠ KJ754
♥ K5	W	♥ Q9862
♦ 4	E	♦ J9
♣ A7643	S	♣ 2
	♠ Q3	
	♥ AJ	
	♦ Q1076	
	♣ KQ985	

Nasz System:

W	N	E	S
–	pas	pas ¹	1 ♣
1 ♠	ktr. ²	4 ♠	pas
pas	5 ♦	pas	pas
5 ♠	pas	pas	pas

¹ trochę za mało na drugoręczne otwarcie dwukolorowe, chociaż...

² kontra sputnik

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	pas	pas	1 ♦
1 ♠	ktr.	4 ♠	pas
pas	5 ♦	pas	pas
5 ♠	pas	pas	pas

Ciekawe, dynamiczne rozdanie, w którym obie strony będą miały szanse zarówno na wykazanie się właściwą oceną karty, jak i na popełnienie kosztownych błędów. Po pierwsze, nawet w *Naszym Systemie* gracz N powinien po 4♠ przeciwników zdecydować się na zgłoszenie atakująco-obronnych 5♦ (gdy para gra *Wspólnym Językiem*, e-N-owi – po otwarciu partnera 1♦ – zrobić ten krok będzie znacznie łatwiej). Wszystko wskazuje bowiem na to, że rozdanie jest mocno układowe, a wówczas każda ze stron może w nim wygrać wysoki kontrakt. Zresztą z układem 6–4 oraz singlem i praktycznie pewnym wyłączeniem w kolorze przeciwników nikogo do aktywnego udziału w licytacji nie trzeba chyba namawiać. Nawet na szczeblu pięciu...

Po drugie, podobne rozumowanie powinien przeprowadzić gracz W. Jego partner, który skoczył po partii na 4♠, musi przecież mieć znakomity fit oraz ręką układową, a więc z krótkością, najprawdopodobniej treflową. Z perspektywy W widać zatem ogromną szansę na zrealizowanie 5♠, a także to, iż zalicytowane przez

przeciwników 5♦ na pewno okażą się opłacalną obroną. Powyższe, dosyć długie rozumowanie można też zastąpić przypomnieniem ogólnie znanej zasady, że w licytacji dwustronnej, w dynamicznych rozdaniach prawie zawsze opłaca się licytować wyżej.

Tak jest i tym razem: 5♠ (być może z kontrą, choć żaden z zawodników NS nie ma do takiej zapowiedzi podstaw) zostanie łatwo zrealizowane, podczas gdy 5♦ z kontrą zakończyłoby się jedynie wpadką bez dwóch. A różnica pomiędzy zapisami 650 i 500 dla WE będzie bez wątpienia istotna.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (NS).

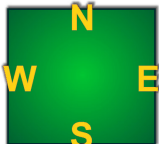
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

	♠ AK109	
	♥ QJ10	
	♦ K42	
	♣ J76	
♠ 765		♠ QJ832
♥ A5		♥ K7432
♦ AJ975		♦ ==
♣ Q109		♣ K52
	♠ 4	
	♥ 986	
	♦ Q10863	
	♣ A843	

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

¹ dwukolorówka Wilkosza

² do koloru partnera

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

¹ dwukolorówka kiery plus inny

² do koloru partnera

Po takim początku gracz N – mimo posiadania 14 PC – nie powinien rzecz jasna wtrącać się do licytacji. Jego główna siła jest bowiem zlokalizowana w pikach – kolorze, do gry w który przymierzają się przeciwnicy. Rozgrywający kontrakt pikowy powinien wziąć dziewięć lew, oddając przy tym – najczęściej – trzy wziętki atutowe oraz ♣A. Kiery bowiem wyrobi się jedną przebitką, a jeżeli obrońca N zechce na to nie pozwolić i trzykrotnie połączy atuty, straci jedną ze swoich lew pikowych. Zamiast trzeciego pika rozgrywający odda wówczas kiera.

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

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

♣ – 6 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

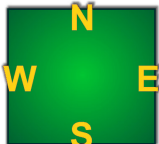
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

	♠ 864	
	♥ AJ4	
	♦ J65	
	♣ KJ76	
♠ KQ3		♠ J105
♥ Q62		♥ K1073
♦ A1098		♦ K73
♣ A54		♣ 932
	♠ A972	
	♥ 985	
	♦ Q42	
	♣ Q108	

W	N	E	S
–	–	–	pas
1 BA	pas	pas	pas

Oj, nie rozpieszcza nas komputer, generując dzisiejsze rozkłady, nie rozpieszcza... Tu mamy przed sobą kolejny banał licytacyjny: standardowe otwarcie 1BA i równie standardowe trzy kolejne pasy. Także rozgrywka i wist nie spowodują żywszego bicia serca u zawodników i kibiców: strona **WE** jest skazana na wzięcie ośmiu, a ich przeciwnicy – pięciu lew. Przeciwno 1BA, zwłaszcza rozgrywanemu w turnieju na maksy, teoria zaleca pasywny wist w pika. Ale nawet jeśli gracz N zdecyduje się na superatak treflowy, pula nic na tym nie straci, ani nie zyska...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

	♠ QJ5	
	♥ 107	
	♦ 108732	
	♣ 987	
♠ A76		♠ K10984
♥ QJ96		♥ A853
♦ 5		♦ AJ
♣ A10652		♣ 43

	♠ 32	
	♥ K42	
	♦ KQ964	
	♣ KQJ	

Nasz System:

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

¹ lub kontra, wskazująca trzy piki, jeśli para gra *kontra-poparciem*

² z tak równym układem i słabą ręką podnoszenie kar, nawet blokujące – do szczebla czterech, mija się z celem

Wspólny Język:

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

¹ sztuczne pytanie

² *kontra wistowa*

³ uwaga jak wyżej

Oj, nie rozpieszcza nas.... Zarówno 4♥, jak i 4♠ zostaną bezproblemowo wygrane, do oddania są bowiem tylko trzy lewy: pikowa, kierowa oraz treflowa. Obrona *pięcioma karami* jest wprawdzie nieopłacalna (z kontrą bez czterech, za 800), ale tylko wówczas, gdy obrońcy zmontują przebitkę treflową (na bez czwartej). To jednak nie powinno być trudne: po zabiciu ♥D asem E bez wątpienia odwróci w drugiej lewie w trefla...

Minimaks teoretyczny: 4♥ (WE); 10 lew albo 4♠ (WE), 10 lew; **620 dla WE.**

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

♣ – 9 (E!);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. II

PROKOM
SOFTWARE SA

9 lutego 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

	♠ 1086	
	♥ A	
	♦ KQ1094	
	♣ 6543	
♠ K953		♠ AQ742
♥ 982		♥ 63
♦ 75		♦ AJ2
♣ K1098		♣ AJ2
	♠ J	
	♥ KQJ10754	
	♦ 863	
	♣ Q7	

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

¹ z przyzwyczajeniem longerem pikowym i pustym dublem kier stanowczo odradzam otwarcie 1BA

² w licytacji dwustronnej takie podniesienia koloru partnera są po prostu obowiązkowe

Ręka **E** – mimo 16 PC w składzie zrównoważonym – to klasyczny przykład antyotwarcia 1BA. Po pierwsze, ma ona charakter kolorowy (dobry pięciokart w kolorze starszym, trzy asy, pusty dubel w jednym z bocznych kolorów), a nie bezatutowy. Po drugie, otwarcie 1BA grozi utratą końcówki pikowej w przypadku, gdy partner ma niezbyt silną rękę, ale dobry fit w pikach. Po trzecie wreszcie, w ogóle nie powinno otwierać się 1BA z pięciokartem w jednym i dublem w drugim z kolorów starszych. Grozi to bowiem – po *transferze* partnera – zagranieniem kontraktu w kolor starszy rozłożony 5–2 zamiast w drugi starszy, podzielony 5–3.

W ostatnim rozdaniu dzisiejszego turnieju po otwarciu 1♠ droga do końcówki w ten kolor powinna być prosta – po skaczącym wejściu 3♥ e-S-a **W** obowiązkowo uzgodni kolor partnera (sześć ładnych miltonów i czterokartowy fit), a **E** zapowie dograną. Strona **WE** mogłaby jednak uratować się również po wysoce nieprawidłowym otwarciu 1BA...

W	N	E	S
–	pas	1 BA	3 ♥
ktr. ¹ (!)	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

¹ kontra negatywna

... pod warunkiem wszakże, iż grałaby w powyższej sekwencji *kontrą negatywną* (rozwiązanie coraz bardziej popularne nie tylko wśród naszej czołówki).

Przeciwko 4♥ (E) gracz S zaatakuj ♥K, którego jego partner przejmie z konieczności asem i odwróci ♦K. Rozgrywający może przepuścić tę lewę, a potem zabije drugie karo, trzy razy zaatutuje i zaimpasuje ♣D w stronę bezpiecznego przeciwnika N (który nie ma do ściągnięcia drugiego kiera). Przy aktualnym rozkładzie kart taka rozgrywka zakończy się wzięciem przez gracza E niezwykle wartościowej nadrobki.

Nie będzie to jednak teoretyczny minimaks rozdania. Ten tytuł należy się bowiem dosyć abstrakcyjnemu kontraktowi 5BA (WE)! Kiery obrońców są przecież niemożliwe do ściągnięcia (poza jednym), nic też nie stoi na przeszkodzie, aby rozgrywający wziął pięć pików, cztery trefle oraz dwie lewy karowe, wykorzystując fakt, iż cały miasz tego ostatniego koloru znajduje się w ręce bezpiecznego obrońcy N.

Z tego samego powodu strona WE ma też wykładaną końcówkę treflową...

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 6 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 11 (WE);

BA – 11 (WE).