

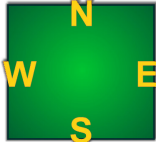
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 10986 ♥ K952 ♦ 43 ♣ 643</p>	<p>♠ J74 ♥ J83 ♦ Q1076 ♣ Q109</p> 	<p>♠ AQ5 ♥ A76 ♦ AKJ95 ♣ AK</p>
	<p>♠ K32 ♥ Q104 ♦ 82 ♣ J8752</p>	



Nasz System:

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

¹ otwarcie acolowskie – w *Naszym Systemie* bezwzględny forsing do dogranej

² negat – brak trzech kontroli (asa i króla bądź trzech króli) oraz stosownej rekompensaty w punktach honorowych

³ układ zrównoważony, 24⁺ PC; rebid ten lepiej opisuje rękę **E** niż ewentualne (w pełni naturalne) 3♦

⁴ *Stayman* – pytanie o starsze czwórki

⁵ brak starszych czwórek

Drobna modyfikacja – jeżeli para **WE** stosuje w tej sekwencji *konwencję Barona* (zamiast *Staymana*):

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

^{1,2,3} jak poprzednio

⁴ *konwencja Barona* – pytanie o najbliższą (najniższą) czwórkę w ręce partnera

⁵ cztery (pięć) kara (kar)

⁶ cztery kiery

Wspólny Język:

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

¹ trójzmaczne, najczęściej negat (0–6 PC w składzie dowolnym)

² zapowiedź sztuczna – bezwzględny forsing do dogranej

³ według *Wspólnego Języka 2000* odzywka o znaczeniu: *nie mam koloru do pokazania i jestem za słaby, by zająć bez atu lub mam kiery, ale nie takie, by skoczyć na 3♥*

⁴ skład zrównoważony, 24⁺ PC

⁵ pytanie o starsze czwórki

⁶ brak starszych czwórek

Niezależnie od stosowanego systemu czy poszczególnych konwencji na prawie wszystkich stołach powinno dojść do kontraktu 3BA (E). Obronca S odda przeciwko niemu naturalny wist treflowy i rozgrywający będzie musiał wyrobić sobie kara. Prawidłowe rozwiązanie tak rozłożonego koloru – aby wziąć w nim cztery lewy, nie tracąc przy tym szansy na piątą – to ściągnięcie asa z góry, a potem wykonanie impasu waletem. W porównaniu z rozgrywką alternatywną: ♦A K z góry (prowadzącą do sukcesu – przy podziale kar 4–2 – gdy któryś z przeciwników ma w tym kolorze drugą damę albo drugą dziesiątkę) – pierwsza linia postępowania (as z góry, a potem impas waletem) jest lepsza przy ♦D 10 x x u N, czyli przy sześciu dubletonach blotkowych (tu: ♦8 7, ♦8 6, ♦8 2, ♦7 6, ♦7 2, ♦6 2) w ręce S (sześć konfiguracji podziału 4–2). Natomiast zagranie ♦A K z góry byłoby „słuszniejsze” (od metody pierwszej) w przypadku drugiej damy z niską blotką u S (cztery konfiguracje podziału 4–2; S: ♦D 8, ♦D 7, ♦D 6 i ♦D 2), przy rozgrywce na impas trzeba by bowiem było oddać zarówno lewę na ♦D, jak i lewę na ♦10). Reasumując, optymalny jest sposób rozegrania kar przedstawiony wyżej jako pierwszy (♦A z góry, a potem – po dostaniu się do dziadka ♥K – impas waletem karo i dalsze granie tego koloru z góry) i z niego właśnie powinien skorzystać rozgrywający (tym bardziej że przy ♦D x x w ręce N zyska bezcenną lewę nadróbkową). Przyniesie mu on również sukces w praktyce, E weźmie bowiem dwie lewy treflowe, cztery karowe, dwie kierowe oraz pikową, czyli zrobi swoje.

O nadróbce nie będzie jednak mowy, chyba że przeciwko 3BA padnie inny wist niż treflowy (bardzo mało prawdopodobne – mimo że sam atak treflowy jest tu co najwyżej średnio atrakcyjny, gracz S nie dysponuje żadną choćby odrobinę bardziej atrakcyjną alternatywą). Teoretycznie rzecz biorąc, rozgrywający mógłby jednak wówczas skompletować lew dziesięć: najpierw puścić kiera wkoło, a potem zgrać ♥A, wejść na stół ♥K, ściągnąć fortę kierową (wyrzucając z ręki pika) i dopiero teraz zaimpasować kara waletem (po wcześniejszym zgraniu w tym kolorze asa albo króla z góry). Wzięłby wówczas takie same dziewięć lew co w wariantcie poprzednim plus dodatkowo (wartego wszystkich pieniędzy) trzynastego kiera. To jednak – powtarzam to raz jeszcze – w zasadzie czysta teoria.

Tym samym jest konstatacja, iż w rozdaniu tym strona WE może zrealizować też dwie inne końcówki, obie na siedmiu atutach: kierową (po wiście innym niż treflowy – z nadróbką!) oraz pikową (zawsze jedenaście lew!). Oba te kontrakty są jednak dosyć abstrakcyjne, a prowadzące do ich zrealizowania linie postępowania w dużej mierze wymagają od rozgrywającego poruszania się w *widne karty* (zwłaszcza droga wiodąca do wzięcia jedenastu lew w piki), oszczędzę więc Państwu bliższych szczegółów. A wspominam o takich – drzemających w tym rozdaniu – możliwościach przede wszystkim dlatego, aby nikogo z Czytelników moich analiz nie zdziwił podany niżej jego teoretyczny minimaks.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

	♠ A				
	♥ KJ109				
	♦ J10976				
	♣ 1052				
♠ 1083	<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	♠ K9654
N					
W E					
S					
♥ 53		♥ 86			
♦ 853		♦ K42			
♣ KQJ96		♣ 873			
	♠ QJ72				
	♥ AQ742				
	♦ AQ				
	♣ A4				

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♥
pas	2 BA ¹	pas	3 ♠ ²
pas	3 BA ³	pas	4 ♣ ⁴
pas	4 ♥ ⁵	pas	4 BA ⁶
pas	5 ♥ ⁷	pas	6 ♥ ⁸
pas	pas	pas	

¹ inwit do końcówki z – praktycznie czterokartowym – fitem kierowym

² pytanie o singletona

³ singiel pikowy

⁴ cue-bid

⁵ brak cue-bidu karowego

⁶ *Blackwood*

⁷ dwie wartości bez damy aty

⁸ teoretycznie możliwe jest zadanie jeszcze pytania o boczne króle odzywką 5♠, po wykluczeniu przez partnera zatrzymania karowego byłaby to jednak klasyczna *sztuka dla sztuki* (wielki szlem został wykluczony, a zrezygnowanie ze szlemika byłoby działaniem *przeciwko sali*); tym bardziej iż S zdaje sobie sprawę, iż po pierwszym wiście treflowym już los szlemika może zależeć od rezultatu impasu karowego

Wspólny Język:

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

¹ odwrotka

² cztery kiery, 7–10 PC

³ przejściowe

⁴ naturalne, cztery-pięć kar

⁵ szlemikowe uzgodnienie kierów

^{6,7} cue-bidy

⁸ brak cue-bidu karowego

⁹ *Blackwood*

¹⁰ dwie wartości bez damy atu

¹¹ uwagi jak poprzednio

Spora siła połączonych rąk oraz znakomicie zafitowany kolor kierowy skłonią wielu graczy **S** do zapowiedzenia szlemika, mimo że po bardzo prawdopodobnym (i wskazanym licytacją) wiście treflowym kontrakt ten może znaleźć się w niebezpieczeństwie. Zgłoszenie gry premiowej jest jednak w pełni uzasadnione – przecież partner (gracz **N**) może mieć w treflach damę (nawet z waletem), a w karach waleta, a wówczas pierwszy wist treflowy nie wyrządzi (a ściśle mówiąc, nie musi wyrządzić) stronie **NS** żadnej szkody. A bez niego będzie na co wyrzucić z ręki przegrywającego trefla – nawet wówczas kiedy nie uda się impas karowy.

Nie znaczy to jednak też, że jest to rozdanie typu *pięć lub siedem*, tzn. takie, w którym po oczywistym wiście, jaki padnie, weźmie się lew aż trzynaście albo tylko jedenaście – w zależności od tego, czy uda się kluczowy impas. Po pierwsze, gracz **N** nie musi posiadać tak podwiązanych kar, po drugie – patrz diagram – nawet przy tak solidnych karach do wzięcia trzynastu lew (czyli sukcesu ewentualnego szlema) konieczny jest podział atutów 2–2 albo – przy ich rozkładzie 3–1 – korzystna lokalizacja ♠K (w ręce **W** – aby udał się ekspas w tym kolorze). W pierwszym przypadku gracz **S** weźmie bowiem siedem lew atutowych, cztery

karowe i dwa czarne asy, w drugim natomiast – sześć lew kierowych, cztery kara, dwa czarne asy oraz dodatkową wziętkę na młodszy honor pikowy – wyrobiony przy pomocy ekspasu króla. Reasumując, szlemik kierowy jest w tym rozdaniu kontraktem godnym polecenia, zapowiedzenie wielkiego szlema byłoby już jednak posunięciem bez wątpienia bardzo ambitnym, ale teoretycznie niezbyt uzasadnionym.

Zwycięzców się jednak nie sądzi, a ten kto poważy się na krok tak śmiały, odniesie pełny sukces, przy istniejącym układzie wzięcie w kiery lew trzynastu nie będzie bowiem wymagało od rozgrywającego żadnych szczególnych umiejętności technicznych.

Teoretyczny minimaks rozdania jest ponownie tyleż zaskakujący, co – jak sądzę – absolutnie nieprawdopodobny do osiągnięcia w praktyce, stanowi go bowiem obronny kontrakt $7\spadesuit$ (E!) z kontrą, lew pięć, pozwalający zapisać stronie przeciwnej punktów 2000. Rozgrywający go gracz E będzie bowiem w stanie oddać tylko (!?) osiem lew: trzy pikowe, dwie kierowe, treflową oraz dwie karowe, czyli opłaczalnie obronić popartyjnego wielkiego szlema w kiery (mimo że będzie to równoznaczne z wstąpieniem do wysoce ekskluzywnego *Klubu Dwa Tysiące*). A już jako wyłącznie ciekawostkę proszę potraktować fakt, iż $7\spadesuit$ (W!) mogłoby już zostać – po pierwszym wiście karowym – obłożone bez dziewięciu, za 2300! Gracz S wziąłby wówczas dwie lewy karowe (na $\diamond A D$), a następnie – dopuszczając partnera dwukrotnie kierami, a raz $\spadesuit A$ – przebiłby trzy kara, przy czym ostatnia z tych przebitok byłaby związana z promocją – singlowej już wówczas – $\spadesuit D$ w ręce S. W międzyczasie obrońcy dostaliby jeszcze wziętkę na $\clubsuit A$ i w sumie wpadka kosztowałaby ich właśnie 2300 punktów (bez dziewięciu) i nie byłaby już opłaczalna!

Minimaks teoretyczny: $7\spadesuit$ (E!) z kontrą, 5 lew; **2000 dla NS.**

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

\clubsuit – 9 (NS);

\diamond – 11 (NS);

\heartsuit – 13 (NS);

\spadesuit – 8 (NS), 5 (E!);

BA – 9 (NS).

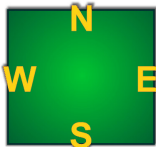
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ K53 ♥ 1084 ♦ KJ6 ♣ J1095</p>	<p>♠ J1087 ♥ AKJ963 ♦ 42 ♣ 8</p> 	<p>♠ 42 ♥ Q752 ♦ 53 ♣ AQ762</p>
<p>♠ AQ96 ♥ == ♦ AQ10987 ♣ K43</p>		

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

¹ ręka niezbyt silna honorowo, ale układowa (kierowo-pikowa)

² karta kusząca, S nie powinien jednak dać się jej skusić, tylko spasować na 4♠ – przede wszystkim ze względu na renons w podstawowym kolorze partnera

W naturalny sposób kontrakt pikowy zostanie ustawiony z lepszej ręki S i zrealizowanie końcówki nie powinno nastroczać rozgrywającym problemów, możliwe będzie nawet wzięcie lew jedenastu [ale wyłącznie z ręki S, 5♠ (N) położy bowiem zarówno pierwszy wist pikowy, jak i karowy]. Nie znaczy to jednak, iż wygranie 4♠ (S) z nadróbką będzie zadaniem łatwym, szczególnie w odkryte karty. Prześledźmy zatem jedną z dróg, umożliwiającą graczowi S wzięcie w piki lew jedenastu. Przeciwno końcówce pikowej obrońca W na pewno zaatakuje ♣W, a jego partner zabije pierwszą lewę ♣A i odwróci w karo (bądź w pika – przy tak solidnych kierach w dziadku łączenie atutów nie wydaje się być jednak dobrym pomysłem). Rozgrywający musi zabić ♦A, na ♣K wyrzucić ze stołu blotkę karową, po czym np. (jest też kilka innych wariantów): przebić karo w dziadku, ściągnąć ♥A K i wyrzucić na nie z ręki dwie blotki karowe (bądź karo i trefla), przebić w ręce kiera, przebić na stole karo, a następnie

przebić w ręce kiera damą atu (!). Jeśli obrońca **W** nie nadbije ♠D królem, rozgrywający będzie kontynuował grę na obustronne przebitki, jeżeli zaś ♠D zostanie nadbita, to – w zależności od kontynuacji gracza **W** (treflem do skrótu stołu bądź atutem) – **S** zagra na obustronne przebitki bądź dwukrotnie wyatutuje, po czym wykorzysta dobrą rękę (kara) albo dobry stół (kiery).

Jak już wspomniałem, do wzięcia przez rozgrywającego (gracza **S**) jedenastu lew w piki wiedzie też kilka innych dróg. Każda z nich wymaga jednak pokonania przezeń pewnych przeszkód, w protokole znajdzie się więc też wiele zapisów rejestrujących wzięcie przez stronę **NS** w piki lew tylko dziesięciu.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS)

♥ – 9 (S!);

♠ – 11 (S!);

BA – 7 (NS).

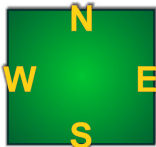
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ KQ63 ♥ AJ ♦ K652 ♣ KJ8</p>	<p>♠ A10972 ♥ 873 ♦ 73 ♣ A76</p> 	<p>♠ J85 ♥ KQ102 ♦ AQ9 ♣ 954</p>
<p>♠ 4 ♥ 9654 ♦ J1084 ♣ Q1032</p>		

W	N	E	S
1 BA	pas	3 BA ¹	pas
pas	pas		

¹ ręka ta ma układ 4333, a końcówka będzie nadwyżkowa, wielu graczy E zrezygnuje więc z zadania *Staymana* jako próby uzgodnienia kierów; można jednak ułożyć niejedną rękę W z pustym dublem treflowym i czwórką (piątką!) kierów, kiedy to końcówka kierowa będzie dużo lepsza od bezatutowej, także w kontekście ewentualnej nadróbki.

Stąd wariant drugi:

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

Sekwencja pierwsza będzie miała jeszcze tę przewagę nad drugą, iż obrońca N zaatakuje po niej w piki (♠10), umożliwiając rozgrywającemu stosunkowo łatwe zdobycie trzech wziętek w tym kolorze. Będzie to niezły wstęp do skompletowania przez gracza W lew jedenastu: trzech pikowych, czterech kierowych, trzech karowych i treflowej; rozgrywający będzie jednak musiał odpowiednio wytempować grę, aby nie dopuścić do tego, aby obrońca N – oprócz dwóch czarnych asów – odegrał też fortę pikową. W pewnych wypadkach konieczne okaże się superrozegranie trefli (patrz niżej).

Teoretycznie rzecz biorąc, wzięcie przez rozgrywającego lew jedenastu będzie też możliwe bez żadnej pomocy ze strony obrońców, nie obejdzie się jednak wówczas bez supertrafnego (acz nie niemożliwego do przeprowadzenia) rozegrania trefli – tzn. zagrania w pierwszej rundzie tego koloru blotki ze stołu do ósemki w ręce (!). **W** zdobędzie wtedy dwie lewy pikowe, cztery kierowe, trzy karowe oraz dwie treflowe. A obrońcy dostaną tylko dwa czarne asy.

Inna możliwość skompletowania przez rozgrywającego jedenastu lew to ustawienie obrońcy **S** w przymusie treflowo-karowym. Konieczna będzie jednak wówczas współpraca gracza **N**, polegająca na ułatwieniu przeciwnikowi redukcji lew: w tym celu **N** będzie bowiem musiał od razu zabić ♣**W** asem oraz odpowiednio wcześniej wziąć lewę na ♠**A**.

W praktyce – jeżeli obrońcy **N** staną jednak na wysokości zadania (tzn. nie podadzą rozgrywającemu pomocnej dłoni), wielu graczy **W** będzie musiało zadowolić się dziesięcioma wziętkami.

Na **WE** jest również możliwe – acz chyba wyłącznie w widne karty – zrealizowanie końcówki pikowej na siedmiu atutach, podzielonych w rękach przeciwników 5–1!

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ 752 ♥ 873 ♦ K108 ♣ Q963</p>	<p>♠ AK10984 ♥ AQ9 ♦ 4 ♣ 1084</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">W E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">S</p> </div>	<p>♠ 6 ♥ J42 ♦ Q9752 ♣ AKJ7</p>
<p>♠ QJ3 ♥ K1065 ♦ AJ63 ♣ 52</p>		

Nasz System:

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

¹ jeżeli jednym z wariantów półforsującej (w *Naszem Systemie*) odpowiedzi 1BA jest 10–11 PC w składzie zrównoważonym z trzykartowym fitem pikowym

² informacja o posiadaniu przez partnera sześciu pików wystarcza e-S-owi do zapowiedzenia końcówki

A gdy odpowiedź 1BA jest z aktualną ręką S niemożliwa (tzn. kiedy nie zawiera ono wspomnianego wyżej wariantu zrównoważonego inwitu z fitem):

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

¹ to również próba uzgodnienia rozłożonych 4–4 kierów jako alternatywnego wobec podzielonych 5–3 pików koloru atutowego

² inwitujące

Jeśli natomiast chodzi o *Wspólny Język*, to ostatnia sekwencja:

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

jest niemożliwa do zastosowania, jako forsująca, silnie zachęcająca do szlemika oraz wskazująca, że kolor odpowiedzi był pięciokartowy. Pozostaje więc naciągnąć trochę kartę S i zalicytować:

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

nie tracąc szansy na ewentualne uzgodnienie kierów, albo zastosować systemową odpowiedź 2BA:

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

¹ co najmniej inwit do dogranej z fitem w kolorze partnera; w strefie inwitu układ karty nieokreślony (w strefie inwitu do szlemika – brak dobrego bocznego koloru do pokazania)

² *splinter*, krótkość karowa, brak bocznej czwórki

³ tylko inwit, a i w karach sporo się marnuje

Sekwencja ta pozostawia szansę na ewentualne uzgodnienie kierów, choć wyłącznie na szczeblu dogranej (z pełnym dołem gracz N zgłosi negatywne 3♠ nawet z boczną czwórką kierową, ale z nadwyżką zapowie naturalne 3♥).

Końcówka pikowa powinna być tu kontraktem absolutnie standardowym. A i obrońcy nie będą mieli żadnych problemów ze zdjęciem dwóch lew treflowych.

Na marginesie, na NS możliwa jest również do wygrania (też z nadróbką!) znacznie mniej naturalna od pikowej końcówka kierowa. A nawet – bez odebrania przez przeciwników dwóch trefli – szlemik w ten ostatni kolor (!). Wystarczy wówczas przebić w ręce N jedno karo, choć po pierwszym wiście w pika konieczne będzie dokonanie tego manewru figurą atu, a następnie zaimpasowanie obrońcy E waleta kierowego!

NS są też w stanie zrealizować – choć bez nadróbek – końcówkę bezatutową.

Minimaks teoretyczny: 5♥ (NS), 11 lew albo 5♠ (NS), 11 lew; **650 dla NS.**

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

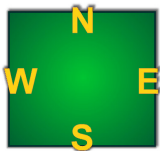
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

♠ 986		
♥ J106		
♦ KQJ7		
♣ K98		
♠ Q42		♠ AK753
♥ 7		♥ KQ52
♦ 109432		♦ 6
♣ 10643		♣ 752
		
♠ J10		
♥ A9843		
♦ A85		
♣ AQJ		

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

¹ słaby kolor, ale aż 16 PC, wejście do licytacji jest więc oczywiste

² inwit; blokujące podniesienie nie miałyby w tej sekwencji większej racji bytu, a zapowiedź 2♠ – *kolor przeciwnika*, lepiej zachować tu jako praktycznie jednoznaczny wywiad *bezatutowy* (albo kryty cue-bid, ale ten wariant gracz N bez trudu ujawni w następnym okrażeniu)

Bilansowa końcówka kierowa, godna lepszego losu. Kontrakt ten może (i powinien) zostać bowiem położony, i to na dwa sposoby: zarówno na przebitce karowej (E zabije pierwszą lewę ♠K i wyjdzie w karo, a potem dojdzie kierami, dopuści partnera ♠D i przebije karo), jak i poprzez konsekwentny skrót atutowy (obrońcy zawistują trzy razy w piki, a potem E dostanie się do ręki figurą kier i zagra w pika raz jeszcze, choćby pod potrójny renons). W obu wypadkach oprócz dwóch lew pikowych i honoru kierowego gracz E dostanie też wziętkę na blotkę atutową (w postaci przebitki bądź forty).

Ponieważ NS nie trzymają pików, nie są też w stanie wygrać 3BA (ani żadnej innej końcówki). Górnym pułapem ich możliwości (przy poprawnej obronie) są zatem kontrakty 2BA, 3♦ oraz minimaksowe 3♥.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

	♠ 42					
	♥ 63					
	♦ KQ9					
	♣ A109732					
♠ QJ953 ♥ Q109 ♦ 1087 ♣ Q4	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <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	♠ 1076 ♥ J875 ♦ J432 ♣ K5	
N						
W E						
S						
	♠ AK8 ♥ AK42 ♦ A65 ♣ J86					

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	3 ♣ ¹	pas	3 ♦ ²
pas	4 ♦ ³ (!)	pas	6 BA ⁴
pas	pas	pas	

¹ 9–11 PC, sześć trefli, przede wszystkim inwit do 3BA, zatem kolor treflowy powinien być nie najgorszej jakości

² wartość karowa, tu: wstęp do licytacji szlemikowej

³ partner bada zatrzymania do 3BA albo przygotowuje grunt do rozmowy o szlemiku; N wskazuje zatem, że jego jedyne boczne wartości znajdują się w kolorze karowym (jeżeli S sprawdza zatrzymania do 3BA, to brakuje mu stopera w którymś z kolorów starszych, inaczej po prostu 3BA by zapowiedział), N może więc śmiało wyjść z licytacją powyżej 3BA (choć, gwoli absolutnej ścisłości, byłoby dużo bardziej "modelowo", gdyby jego ♦D zamieniła się w ♣D lub – jeszcze lepiej – w ♣K; gracz superostrożny zgłosi więc zamiast 4♦ – 4♣, które mają jeszcze prawo zakończyć licytację)

⁴ S ma prawo liczyć na sześć lew treflowych, dwie karowe oraz po dwie w kierach i pikach albo na pięć lew treflowych, trzy karowe oraz po dwie w kierach i pikach

W świetle tego, co nadmieniłem wyżej, pozostaje mi przedstawić jeszcze sekwencję szlemikową dla "superostrożnych" graczy N:

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

¹ brak stoperów w obu kolorach starszych, ręka minimalna

² cue-bid

³ wskazanie wartości karowych (i treflowych), w pełni uzasadnione w świetle zgłoszonych w poprzednim okrażeniu negatywnych 4♣

Myślę, że tego wspaniałego szlemika w bez atu osiągnie wiele par. Prawidłowa rozgrywka koloru tak skonfigurowanego, jak w tym rozdaniu treflowy, to podwójny impas (75% na wzięcie pięciu lew), przy rozkładzie autentycznym do sukcesu doprowadzi jednak także każde inne, nawet mniej doskonale postępowanie rozgrywającego. Zapis plus 1440 powinien zapewnić stronie **NS** całkiem solidną notę.

Oczywiście, na **NS** zostanie również bez żadnych przeszkód zrealizowany niżej płatny szlemik treflowy.

Minimaks teoretyczny: 6 BA (NS), 12 lew; **1440 dla NS.**

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 12 (NS).

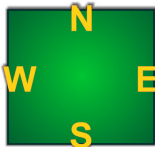
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

	♠ ==	
	♥ 853	
	♦ KQ82	
	♣ QJ6432	
♠ KQ53		♠ A842
♥ K109		♥ J6
♦ 543		♦ AJ976
♣ AK8		♣ 95
	♠ J10976	
	♥ AQ742	
	♦ 10	
	♣ 107	





W	N	E	S
1 BA	pas ¹	2 ♣	pas
2 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		


¹ ofensywny układ, w tej sekwencji wejście 2♣ ma jednak na ogół znaczenie konwencyjne, więc N – chcąc, nie chcąc – będzie musiał spasować

Niestety, bilansowa i ze wszech miar poprawna końcówka pikowa będzie obkładana, obrońcom należą się bowiem kier, karo oraz – nawet przy znajomości przez rozgrywającego całego rozkładu – dwie lewy atutowe. A wszystkiemu winien jest podział pików 5–0, szansa na wystąpienie którego wynosi zaledwie 4%. Przy normalnym rozkładzie atutów 3–2 rozgrywający oddałby bowiem najczęściej tylko trzy lewy w kolorach czerwonych, niewykluczone byłoby nawet zdobycie przezeń nadróbki.

Przypadek jest tym bardziej stresujący, iż w rozdaniu tym strona **WE** może wziąć aż jedenaście (!) lew w bez atu. Trudno jednak polecać mi końcówkę w to miano, zazwyczaj to gra w rozłożone 4–4 piki będzie bowiem przynosiła co najmniej jedną lewę więcej.


Inna sprawa, że aby zdobyć te jedenaście lew w bez atu, rozgrywający musiałby rozegrać kara wbrew szansom matematycznym, tzn. w pierwszej rundzie tego koloru wyjść z ręki blotką – do waleta w dziadku. Umożliwiłoby mu to wzięcie czterech lew karowych, a poza tym trzech pików oraz dwóch trefli i dwóch kierów. Prawidłowa rozgrywka kar wymaga wszakże


wstawienia w pierwszej lewie tego koloru ze stołu nie waleta, tylko dziewiątki. Przy podzielonych figurach, a dziesiątce w ręce N takie postępowanie pozwoli na zdobycie czterech lew karowych. W praktyce po teoretycznie prawidłowym, acz w tym akurat wypadku nieszczęśliwym rozwiązaniu koloru karowego gracz W – rozgrywający kontrakt bezatutowy – nie odniesie aż tak błyskotliwego sukcesu. Aby w ogóle zrealizować 3BA, rozgrywający będzie musiał przepuścić pierwszą lewę treflową. Powiedzmy, że po zabiciu drugiego trefla w ręce – W zagra blotkę karo do dziewiątki. S weźmie tę lewę K i wyjdzie W. Rozgrywający pobije w ręce K i zagra w karo – do waleta na stole, ewentualnie przepuszczając wstawioną przez N figurę. A potem wyrobi sobie dziewiątą wziętkę w kierach (weźmie więc trzy kara, trzy piki, trefla oraz kiera, a odda trefla, dwa kara i A).


Reasumując, aby wycisnąć z rozdania maksimum korzyści, konieczne jest nie tylko wylicytowanie dużo mniej od 4 prawidłowej końcówki 3BA, ale też nieprawidłowe (z punktu widzenia brydżowej teorii) rozwiązanie koloru karowego.


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

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

 – 7 (WE);

 – 10 (W!);

 – 7 (WE);

 – 9 (WE);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ Q6 ♥ K64 ♦ 8432 ♣ A973</p>	<p>♠ AJ973 ♥ A72 ♦ K7 ♣ Q62</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; 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>♠ 52 ♥ Q1053 ♦ AJ1096 ♣ 104</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ K1084 ♥ J98 ♦ Q5 ♣ KJ85</p>				

Nasz System:

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

¹ inwit do końcówki z – praktycznie czterokartowym – fitem pikowym

Wspólny Język:

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

¹ co najmniej inwit do końcówki z fitem pikowym

² nadwyżka (przyjęcie hipotetycznego inwitu partnera), ręka bez krótkości

Karta S jest graniczna – ♥W i druga ♦D to marne wartości, w turnieju na maksy nie będzie więc wielkim błędem jedynie podniesienie partnera do 2♠. Zapowiedź ta stanie się wówczas kontraktem ostatecznym.

Na większości stołów dojdzie jednak do kontraktu 4♠ (N). Powiedzmy, że przeciwko tej grze obrońca E zawistuje pasywnie w atu. Rozgrywający ściągnie dwa razy piki i odda lewą na ♦A. Nawet jeżeli po jej wzięciu E wyjdzie ♣10, będzie to już zagranie spóźnione – N dołoży bowiem ze stołu blotkę, weźmie lewą ♣D w ręce, ściągnie ♦D i zagra ♣K. Jeżeli obrońca W pobije króla ♣A, znajdzie się na wpustce. Jego kontynuacja treflowa od razu podaruje

przeciwnikowi dodatkową wziętkę (na ♣8 w ręce S), a ewentualne zagranie blotką kierową zostanie przepuszczone – i po zdobyciu lewy na ♥D na wpustce znajdzie się z kolei gracz E. Kiedy natomiast ♣K zostanie przez W przepuszczony, N przejdzie do ręki ♠W i zagra stamtąd w blotkę kierową – do ósemki na stole. obrońca W pobije ją ♥K i w miarę bezpiecznie będzie mógł odejść jedynie w kiera. Ale wówczas rozgrywający wskoczy ♥A, po czym odejdzie blotką kier, wpuszczając E na damę w tym kolorze. I lewy obrońca stanie przed koniecznością zagrania pod podwójny renons – w kiera bądź w karo, więc N przebije w dziadku, a z ręki pozbędzie się jej ostatniego trefla.

Podobnie potoczy się rozgrywka kontraktu 4♠ (N) po wiście w kolor czerwony. Bezwzględnie kładący jest tylko i wyłącznie atak treflowy, a potem zabicie przez E pierwszej (!) rundy kar asem i kontynuacja treflem. W pobije wówczas figurę treflową asem i odejdzie karem, potem obrońcy dostaną więc jeszcze dwie lewy kierowe (albo trefla i kiera).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

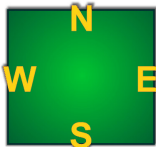
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

♠ A10		♠ KQ8
♥ Q102		♥ KJ754
♦ K94		♦ AJ2
♣ AKJ107		♣ 94
♠ J9654		
♥ ==		
♦ Q8653		
♣ Q82		
		
	♠ 732	
	♥ A9863	
	♦ 107	
	♣ 653	

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

¹ naturalne, 15–18 PC, zapowiedź ta lepiej oddaje charakter ręki N aniżeli alternatywne 2♣

Mimo że strona NS dysponuje w tym rozdaniu lekką przewagą siły (21 PC : 19 PC), to jej przeciwnicy mają w nim do wygrania wyższe kontrakty. Na WE wychodzą bowiem zarówno 3♦, jak i 3♠. I po pierwszoręcznym otwarciu partnera 1♥ – gracz W powinien do gry własnej doprowadzić. Wprawdzie ma on tylko 5PC i renons w kierach, ofensywny układ 5530 stwarza jednak niezłe perspektywy, zwłaszcza gdy uda się znaleźć kolor uzgodniony. W powinien zatem nie tylko odpowiedzieć 1♠ (w *Naszym Systemie* jest to wręcz absolutnie konieczne), ale i – gdy dobiegnie do niego 1BA e-N-a – pokazać swój drugi kolor – kara. Nawet jeżeli wówczas E na tę ostatnią zapowiedź spasuje, licząc, iż partner ma cztery piki i pięć kar – każdy zapis za zrealizowaną grę własną powinien zapewnić stronie WE przyzwoitą notę. Pobijają ją tylko wpadki na zbyt wysokie gry przeciwników.

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

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

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

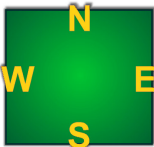
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ Q86 ♥ J107 ♦ A1064 ♣ 753</p>	<p>♠ A94 ♥ AQ94 ♦ 9532 ♣ Q4</p> 	<p>♠ 107 ♥ K653 ♦ QJ7 ♣ 10986</p> <p>♠ KJ532 ♥ 82 ♦ K8 ♣ AKJ2</p>
---	---	---

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

¹ we *Wspólnym Języku* błędem byłoby zastosowanie opisanej tu już dzisiaj nie raz odpowiedzi 2BA – co najmniej *inwit do końcówki z fitem pikowym*, zaprezentowana wyżej sekwencja pozwala bowiem nie tylko na bezproblemowe (ewentualne) uzgodnienie rozłożonych 4–4 kierów, ale też na szybkie negatywne zlimitowanie ręki N skokiem w następnym okrążeniu na 4♠

² naturalne, cztery trefle, nadwyżka honorowa

³ szybki skok na szczebel końcówki, a więc – w ramach zaistniałych okolicznościach – ręka absolutnie minimalna

Przeciwno 4♠ (S) padnie wist ♥W, więc rozgrywający będzie musiał oddać lewą w tym kolorze oraz dwa kara i wziętkę na damę atu. Wprawdzie to ostatnie nie będzie krokiem absolutnie obowiązkowym; teoretycznie rzecz biorąc – możliwe stanie się bowiem zastosowanie jednego z wariantów *impasu Czekańskiego*, polegającego na wyjściu w pierwszej rundzie pików z ręki waletem (!), jest to wszakże manewr *tylko dla orłów* (bądź graczy obdarzonych bardzo dobrym wzrokiem!). Odejdźcie od normalnej rozgrywki koloru (aby

nie oddać w nim lewy) – ♠A, a potem impas waletem – nie znajduje bowiem żadnego uzasadnienia.

Podobne uwagi dotyczą kontraktu 3BA (NS) – można go wprawdzie zrealizować z nadróbką, ale również pod – zarówno koniecznym jak i dostatecznym – warunkiem rozegrania jak w widne koloru pikowego. Stąd jednak wynika przestawiony niżej teoretyczny minimaks tego rozdania.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 10 (NS).

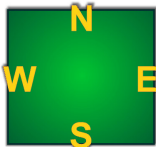
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

	♠ A6	
	♥ Q10854	
	♦ 95	
	♣ QJ104	
♠ K82		♠ Q1094
♥ K7		♥ AJ92
♦ Q832		♦ K1074
♣ AK85		♣ 6
	♠ J753	
	♥ 63	
	♦ AJ6	
	♣ 9732	

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

¹ partner nie ma starszych czwórek, posiada więc dużo walorów w kolorach młodszych, stąd zapowiedź 3BA mimo obecności w ręku E singletona treflowego

Znów wygranie zadeklarowanego kontraktu będzie w *zakryte karty* niezwykle trudne. Najprawdopodobniej przeciwko 3BA (W) gracze N będą atakowali w kiery (choć dla rozgrywającego dużo groźniejszy byłby pierwszy wist treflowy). Jeżeli W znów zastosowałby pewien wariant *impasu Czekańskiego*, tu: w kolorze karowym (zagrywając w którymś momencie dziesiątką z dziadka!), byłby skazany na bezwarunkowy sukces, i w tym wypadku nie widać wszakże żadnego uzasadnienia dla przeprowadzenia tego dosyć ekstrawaganckiego (choć również mocno spektakularnego) manewru. Myślę jednak, że wielu rozgrywających odniesie w tym rozdaniu sukces w sposób następujący: wezmą pierwszą lewą kierową królem w ręce (aby nie blokować koloru, wyjdą stamtąd w blotkę pik – i zdobędą wziętkę na damę w tym kolorze, a następnie przerzucą się na kara, rozgrywając je w sposób normalny – blotką do damy, a potem blotką do dziesiątki. Potem wystarczy już tylko zaimpasować graczowi S waleta pikowego (w praktyce sprowadzi się to jednak do zagrania na ♠A x u N). Obrońcy bardzo utrudnią przeciwnikowi zadanie, jeżeli jak najszybciej – tzn. po wzięciu pierwszej lwy

karowej – zaatakują w trefle, a potem – po wzięciu drugiego kara – będą treflem kontynuować. Rozgrywający ściągnie jednak wówczas dwa wyrobione kara i gracz N będzie się musiał pozbyć jednego trefla (oraz kiera), co zablokuje ten kolor w rękach NS. W tych okolicznościach W odda jedynie ♠A, dwa kara oraz jednego trefla, weźmie natomiast dwa piki, trzy kiery, dwa kara i dwa trefle. Jak już wspomniałem, w większości wypadków rozgrywający nie będzie mógł zaimpasować ♠W, zostanie zatem zmuszony, by zagrać na drugiego ♠A w ręce N.

Rozdanie jest niezwykle interesujące i stwarza mnóstwo możliwości rozgrywkowych (a także wistowych), wiele z nich wymaga jednak posunięć bez mała wizjonerskich, sądzę zatem, iż przypadki zrealizowania końcówki bezatutowej bez istotnej pomocy ze strony przeciwników będą stosunkowo rzadkie.

Jeszcze rzadsze będzie jednak dośnięcie przez stronę WE teoretycznego minimaksa rozdania, jakim jest siedmioatutowa końcówka pikowa. I w tym wypadku nie będę Państwa zanudzał dosyć skomplikowanymi szczegółami technicznymi, z grubsza jednak rzecz biorąc – zwycięska rozgrywka powinna polegać na zagranium *na odwróconą rękę* (tzn. przebicium u E dwóch blotek treflowych) oraz rozegranium kar na *impas Czekańskiego*. Rozgrywający skompletuje wówczas cztery lewy pikowe (dwie w ręce W i dwie treflowe przebitki u E), dwa trefle, dwa kiery i dwa kara), a odda jedynie ♦A oraz dwie wziętki atutowe. I w tym wypadku zatem – jeżeli, rzecz jasna, obrońcy nie podadzą graczowi E pomocnej dłoni – będzie to rozgrywka *tylko dla orłów*, i to obdarzonych bardzo dobrym wzrokiem...

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (WE).

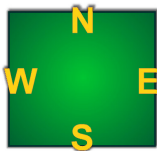
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

	♠ 763 ♥ K10875 ♦ 2 ♣ AK64		
♠ KJ4 ♥ 96 ♦ A10974 ♣ Q107		♠ Q1092 ♥ AQ432 ♦ K653 ♣ ==	
	♠ A85 ♥ J ♦ QJ8 ♣ J98532		

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

¹ ręka nieco za słaba na pierwszoręczne otwarcie, acz zdają sobie sprawę, iż nie wszyscy gracze N podzielą ten punkt widzenia

² w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

³ naturalne, 5♥–4♦

⁴ nieprawdopodobna sekwencja (W nie może mieć naturalnych pików), tu: maksimum odzywki z bardzo dobrym fitem karowym

⁵ opis ręki E: trzy–cztery piki i wartości w tym kolorze – na ewentualne 4♦ partnera E już spasuje

⁶ w treflach – kolorze partnerowej krótkości – graczowi W marnuje się niewiele, znacznie wzrosła natomiast wartość posiadanych przezeń honorów pikowych


Proponowana sekwencja pozwala w sposób w pełni naukowy dojść do wspaniałej końcówki karowej. Wprawdzie ręce WE zawierają zaledwie 21 miltonów, ale karta E jest bardzo układowa, a W wie o solidnie uzgodnionych karach oraz dobrym dopasowaniu figur pikowych. Na swoją sekwencję gracz E nie powinien też mieć drugorzędnych wartości


kierowych (króla, miasza...), zdaje sobie bowiem dobrze sprawę, iż jego partner jest w tym kolorze krótki (ma singla albo dubla kierowego).


Rozgrywka końcówki karowej nie będzie sprawiała żadnych problemów, i to mimo podziału atutów 3–1. Potwierdza to przednią jakość zadeklarowanego kontraktu – przy rozkładzie kar 2–2 WE wygaliby w tym kolorze szlemika (oczywiście, musi udawać się też impas kierowy).


Minimaks teoretyczny: 5  (WE), 11 lew; 600 dla WE.

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

 – 8 (NS);

 – 11 (WE);

 – 8 (WE);

 – 9 (W!);

BA – 7 (W!).

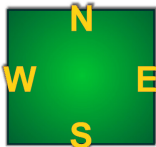
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ J6432 ♥ A64 ♦ K10 ♣ 843</p>	<p>♠ A1085 ♥ 95 ♦ 763 ♣ KQ107</p> 	<p>♠ Q9 ♥ Q108732 ♦ J952 ♣ J</p> <p>♠ K7 ♥ KJ ♦ AQ84 ♣ A9652</p>
--	---	--

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

¹ 5–4 w młodszych i dwa "grube" duble w starszych to w zasadzie modelowe otwarcie 1BA

² 9 PC plus dwie dziesiątki pozwalają na zapowiedzenie 3BA; jeżeli jednak N zdecyduje się jedynie na inwitujące 2BA, jego partner dołoży końcówkę

Inne możliwości:

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

¹ *słabe dwa* – pary traktujące tę konwencję jako superdestrukcyjną na pewno zdecydują się tu na jej zastosowanie

² naturalne, 15–18 PC

³ pytanie o cztery piki; N może też od razu podnieść zapowiedź partnera do 3BA

⁴ brak czterech pików

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

^{1,2} jak poprzednio

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

¹ *multi*

² naturalne, 15–18 PC

³ jak poprzednio, i tu alternatywą są bezpośrednio 3BA

⁴ jak poprzednio

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

^{1,2} jak poprzednio

³ fity w obu kolorach starszych

Niektórzy gracze **W** będą walczyć na szczelbu trzech, na ogół jednak i tak skończy się na kontrakcie 3BA (**S**). Powinien on zostać łatwo zrealizowany, rozgrywający ma bowiem do wzięcia kiera, dwa piki, pięć trefli oraz karo. W praktyce są nawet małe szanse na nadróbkę – jeżeli do trefli **W** pozbędzie się pika i kiera, może zostać w końcówce wpuszczony pikami na wist spod ♦K. Lewy obrońca powinien jednak pozbyć się dwóch błotek pikowych, a wówczas z nadróbki wyjdą nici.

Końcówka bezatutowa może zostać opłacalnie obroniona *czterema kierami* z kontrą, za 300 (bez dwóch), w równych założeniach mało która para **WE** zdecyduje się jednak na taką akcję (chyba że **E** otworzy licytację rewolwerowymi 3♥!). Teoretycznym minimaksem rozdania jest jednak kontrakt 5♣ (**NS**), możliwy do wygrania pod warunkiem że rozgrywający nie zaimpasuje kar damą, tylko zagra w tym kolorze na drugiego króla za asem.

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

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

♣ – 11 (**NS**);

♦ – 9 (**NS**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 9 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ K8654 ♥ A972 ♦ QJ ♣ A6</p>	<p>♠ 3 ♥ KQJ654 ♦ 5 ♣ KJ853</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>♠ AQJ72 ♥ == ♦ A874 ♣ Q942</p>
<p>♠ 109 ♥ 1083 ♦ K109632 ♣ 107</p>		

W	N	E	S
–	–	–	pas
1 ♠	2 ♥/2 ♠ ¹	4 ♥ ²	pas
5 ♣ ³	ktr.	rktr. ⁴	pas
5 ♥ ⁵	pas	6 ♠ ⁶	pas
pas	pas		

¹ 2♠ to dwukolorówka 5⁺–5⁺ kierów z młodszym, jednak ze względu na wyraźną przewagę kierów nad treflami można też zdecydować się na naturalne wejście 2♥

² *splinter*, krótkość kierowa

³ cue-bid: wprawdzie ♥A nie jest rewelacyjną wartością, W ma jednak aż trzy błotki kierowe do przebiccia w ręce partnera oraz dwie wysokie figury w kolorach czarnych

⁴ na tej pozycji rekontra to podtrzymanie partnerowego stopera w treflach, modelowo: dama lub singleton; E mógłby wprawdzie spasować, aby to W ujawnił klasę swojego cue-bidu treflowego (pierwsza klasa – rekontra), bardziej interesuje go jednak, czy partner ma zatrzymanie karowe (z punktu widzenia E szlemik jest już przesądzony, bada on więc szanse ewentualnego wielkiego szlema)

⁵ as kierowy, brak cue-bidu karowego

⁶ ostatnia zapowiedź partnera wykluczyła możliwość zagrania wielkiego szlema

Po otwarciu 1♠, kierowej interwencji przeciwnika oraz cue-bidzie W 5♣ – jego partner musi uważać sprawę zalicytowania szlemika pikowego za przesądzoną. I rzeczywiście, byłby

to znakomity kontrakt, pod warunkiem że zostałyby ustawiony z lepszej ręki E. Gracz ten mógłby bowiem bezpiecznie wykorzystać obie szanse: najpierw treflową (♣K u N – aby ewentualnie na ♣D pozbyć się z ręki W kara), a potem karową (impas w tym kolorze). Kontrakt 6♠ (E) zostanie zatem zrealizowany w około 75% przypadków. Kiedy jednak rozgrywającym jest W, szanse na sukces drastycznie spadają. Po pierwszym wiście karowym rozgrywającemu nie wolno zaimpasować, tylko musi zabić asem, a potem wyrobić sobie ♣D i wyrzucić na nią z ręki przegrywające karo. 6♠ (W) zostanie wówczas wygrane, jako że obrońca N ma tylko singla karo. Jeśli natomiast rozgrywający zdecydowałby się w pierwszej lewie na impas... Na jego szczęście – N najczęściej ujawni dwukolorowy charakter swojej ręki, więc jeśli później wyjdzie w karo, gracz W będzie miał duże szanse rozczytać, że jest to singleton, zabić pierwszą lewę asem, wyatutować, a potem zagrać ♣A i blotkę trefl do damy... Jeżeli jednak N poprzestanie na wejściu 2♥, a potem także zaatakuje w karo, impas w pierwszej lewie będzie manewrem wielce kuszącym – po prostu rozgrywający może uznać go za zagranie na jedyną szansę...

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (WE), 12 lew; **980 dla WE.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 12 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ QJ92 ♥ 10652 ♦ AK2 ♣ 76</p>	<p>♠ AK85 ♥ J4 ♦ J1043 ♣ 852</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="margin: 0;">N W E S</p> </div>	<p>♠ 1063 ♥ A873 ♦ Q9765 ♣ 3</p> <p>♠ 74 ♥ KQ9 ♦ 8 ♣ AKQJ1094</p>
--	---	---

Nasz System:

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

¹ sztuczny forsing do dogranej na 6⁺ ♣ (bardzo dobry kolor)

² wprowadzie e-N-owi brak jest stopera kierowego, S wskazał jednak przeciw forsing do końcówki (zresztą zatrzymania kierowego w jego ręce nie można poniżej 3BA sprawdzić...)

Wspólny Język:

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

¹ naturalne, forsing na jedno okrażenie; na skok na 3 ♣ (silny trefl na treflach) ręka S jest zbyt słaba honorowo

² naturalne, nieforsujące (2 ♦ byłyby sztucznym forsingiem do końcówki)

Kontrakt 3BA (NS) będzie tu bardzo typowy, acz znajdą się też bez wątpienia zwolennicy końcówek treflowych. Wistujący nie powinni mieć kłopotów z odebraniem swoich czterech lew (trzech kar oraz ♥A) na 3BA (widząc dziadka) albo dwóch asów (na 5 ♣).

Minimaks teoretyczny: 3 BA (NS), 9 lew albo 3BA (NS), 11 lew; **400 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (NS).

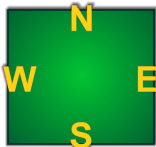
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ A8 ♥ Q653 ♦ 9765 ♣ K43</p>	<p>♠ 1072 ♥ 8742 ♦ J10 ♣ 8752</p> 	<p>♠ J95 ♥ AK109 ♦ KQ42 ♣ Q10</p> <p>♠ KQ643 ♥ J ♦ A83 ♣ AJ96</p>
---	---	---

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

¹ 4⁺ ♣–5 ♥/5 ♠ (jedna z kilku popularnych obron)

² *kontra negatywna* (rozwiązane coraz bardziej w tej sekwencji popularne)

³ oczywiście większość graczy **W** zapowie końcówkę

A gdy **WE** tej ostatniej konwencji nie stosują:

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

^{1,2} jak poprzednio

² *kontra Stayman*

³ uwaga jak poprzednio

czy wreszcie:

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

¹ jak poprzednio

² *lebensohl!*, tu **W** będzie już absolutnie zmuszony przesądzić końcówkę

³ automatyczne

⁴ cztery kiery i zatrzymanie w treflach (bez stopera treflowego **W** zgłosiłby 3♦, czekając aż swoją starszą czwórkę ewentualnie pokaże jego partner)

Możliwe są tu też różne inne scenariusze, np. karne skontrowanie przez **W** wejścia 2♣, a potem – być może – także "poprawki" na 2♠ (oba te kontrakty powinny zostać obłożone bez jednej, za 100). Większość par **WE** stanie jednak w końcówce kierowej. Niestety, ze względu na podział kierów 4–1 rozgrywający nie będzie mógł do końca wyatutować (aby nie stracić kontroli nad pikami albo treflami), więc wcześniej czy później dostanie przebitkę karową. A oprócz tego odda ♦A, ♣A oraz pika, wpadnie więc bez jednej. Będzie to dlań szczególnie bolesne, kiedy zorientuje się, że wychodziły mu zupełnie bezproblemowo 3BA. Rozgrywający taki kontrakt miałby bowiem do wzięcia cztery lewy kierowe, trzy kara (od **N** spadają ♦W 10 sec!) oraz pika i trefla (albo dwa piki). Świadome/wyrozumowane osiągnięcie tej jedynej wychodzącej końcówki jest jednak niezwykle trudne i będzie się zdarzało jedynie sporadycznie.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

♠ KJ86		
♥ 94		
♦ AJ1084		
♣ 72		
♠ 5		♠ Q10432
♥ KQ65		♥ A7
♦ KQ965		♦ 32
♣ Q83		♣ 9654
		♠ A97
		♥ J10832
		♦ 7
		♣ AKJ10

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

¹ negatywny wybór koloru

Powyższa sekwencja, acz w rozdaniu tym nie jedyna z możliwych, będzie zdecydowanie dominować. Rozgrywający częściówkę kierową gracz S ma szansę wziąć aż dziewięć lew, najczęściej w postaci: dwóch kierów w ręce, dwóch pików, ♦A, ♠A K, treflowej przebitki w dziadku oraz dobrego trefla w ręce. Zdobyć dziewięciu lew w kiery będzie nawet możliwe po mało prawdopodobnym ataku kierowym i wyatutowaniu stołu; rozgrywka stanie się jednak wówczas dużo bardziej skomplikowana (manewr *przegrywająca na przegrywającą* w karach połączony z wpustką).

Oczywiście, rozdanie jest delikatne, więc niejeden rozgrywający kontrakt kierowy będzie się musiał zadowolić ośmioma lewami.

Dokładna analiza wykazuje, że na NS możliwe jest też wzięcie dziewięciu lew w piki (mimo podziału atutów 5–1), a także ośmiu lew w bez atu.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ J3 ♥ 5 ♦ AK854 ♣ Q8543</p>		<p>♠ 54 ♥ QJ8 ♦ J62 ♣ AKJ72</p> <p>♠ Q109 ♥ AK10976 ♦ 9 ♣ 1096</p> <p>♠ AK8762 ♥ 432 ♦ Q1073 ♣ ==</p>
---	--	---

W	N	E	S
–	–	–	2 ♠ ¹
pas	pas	pas	

¹ *stabe dwa*

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

¹ *multi*

² do koloru partnera

Para **WE** nie powinna włączać się do walki – nie tyle może nawet ze względu na lekki deficyt siły honorowej, co na niekorzystne założenia. W rozdaniu tym żadna ze stron nie jest w stanie zrealizować kontraktu na szczeblu dwóch (i wyższym), w protokole dominować będą zatem zapisy za wpadki. Popularny kontrakt 2♠ zostanie bez trudu obłożony bez dwóch: **W** ściągnie ♦A K i da partnerowi przebić karo, a ten zgra ♥A K i pośle do przebitki kiera. Zagranie przez lewego obrońcę kolejnego kara umożliwi jego partnerowi dokonanie nadbitki stołu honorem atutowym i zagwarantuje parze **WE** drugą lewą wpadkową. Tak, w rozdaniu tym najlepiej byłoby w ogóle nie otwierać ani nie wchodzić do licytacji...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 6 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 6 (NS);

BA – 7 (NS).

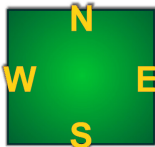
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ 72 ♥ K743 ♦ 10986 ♣ AJ6</p>	<p>♠ 1094 ♥ A10986 ♦ 74 ♣ K93</p> 	<p>♠ K865 ♥ QJ52 ♦ QJ5 ♣ Q5</p>
<p>♠ AQJ3 ♥ == ♦ AK32 ♣ 108742</p>		

Nasz System:

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

¹ paskudne miltony – nie ma mowy o żadnym otwarciu, nawet na trzeciej ręce!




² ręka S jest trochę za słaba na opisowe, rewersowe 2♦, odradzam także zgłoszenie trefli z tak słabym kolorem; nie pozostaje zatem nic innego, jak spasować na 1BA


Gdyby jednak karta S była o jeden, dwa punkty silniejsza, jej posiadacz miałby prawo do zademonstrowania następującej sekwencji opisowej:








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

¹ opis ręki S – fragment karowy, pełne unaturalnienie trefli

Ze względu na słabość pięciokartowych trefli można też (należy?) zdecydować się na otwarcie 1♦ – z silnej czwórki. A we *Wspólnym Języku* taki początek jest wręcz nakazem systemowym:

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


¹ S może spasować, aby nie kusić losu, albo – stosując *Wspólny Język* – zalicytować 2 , pod warunkiem że zapowiedź ta wskaże pięć kart w tym ostatnim kolorze (da to partnerowi możliwość wyboru gry w każdy z kolorów e-S-a: kara, piki bądź trefle)


Możliwe są też oczywiście inne sekwencje. Po większości z nich strona NS będzie rozgrywać częściówki: treflowe [dziesięć lew; 5  (NS) kładzie tylko i wyłącznie pierwszy wist karowy], pikowe (dziewięć lew) albo bezatutowe (dziewięć lew, ale wyłącznie z ręki N). Z ostatniego stwierdzenia wynika, iż na NS możliwe jest zrealizowanie końcówki bezatutowej, na taki kontrakt nie ma jednak rzecz jasna pokrycia bilansowego. Przyjrzyjmy się jednak rozgrywce kontraktu bezatutowego z ręki N. Najgroźniejszy będzie dlań oczywiście pierwszy wist D. Rozgrywający musi zabić go asem i zagrać blotkę trefl – do dziewiątki (!) w ręce i damy obrońcy E. Gracz ten będzie kontynuował W. Należy koniecznie pobić go królem i wyjść z dziadka w trefla. Obrońca W maksymalnie utrudni rozgrywkę, nie bijąc tej lewy asem. Rozgrywający utrzyma się zatem K w ręce, po czym może od razu wpuścić W na A albo najpierw zaimpasować dwukrotnie piki, a dopiero potem dokonać rzeczonej wpustki (W ściągnie wówczas dwie forty karowe, ale następnie będzie musiał zagrać w kiera). Tak czy owak, N weźmie po trzy lewy w każdym z kolorów czarnych, a ponadto A K i A.


Na marginesie, 3BA z zupełnie nienaturalnej ręki S położyłyby pierwszy wist blotką kierową, a następnie – po koniecznym przepuszczeniu w stole przez rozgrywającego – odwrót ze strony obrońcy E w karo bądź w trefla.


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

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

 – 10 (NS);

 – 8 (NS);

 – 8 (NS);

 – 9 (NS);

BA – 9 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ KJ1084 ♥ AK10 ♦ AK9 ♣ 86</p>	<p>♠ AQ976 ♥ 732 ♦ J75 ♣ 72</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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>♠ 2 ♥ QJ8 ♦ 832 ♣ KQJ543</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ 53 ♥ 9654 ♦ Q1064 ♣ A109</p>				

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

¹ 2♣ byłyby *konwencją Drury*

albo:

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

¹ jeżeli system dopuszcza w korzystnych założeniach takie otwarcie

3BA będą w tym rozdaniu kontraktem absolutnie standardowym, chociaż nierzadko mogą zostać ustawione z silniejszej ręki **W**. Rozgrywający bezproblemowo weźmie dziesięć lew: pięć treflowych, dwie karowe oraz trzy kierowe. O drugą nadróbkę będzie jednak niezwykle trudno, a teoretycznie rzecz biorąc – jest ona w ogóle wykluczona. Minimaksowe 430 dla **WE** będzie więc zapisem, który bezwzględnie zdominuje turniejowe protokoły.

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 10 (WE).

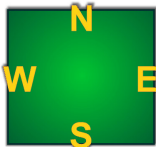
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ AQ32 ♥ A6 ♦ KJ874 ♣ 63</p>	<p>♠ K10654 ♥ J53 ♦ Q62 ♣ Q5</p> 	<p>♠ J987 ♥ K874 ♦ == ♣ AK1074</p>
	<p>♠ == ♥ Q1092 ♦ A10953 ♣ J982</p>	

Nasz System:

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

¹ 5+♦, niewykluczone starsze czwórki, forsing do dogranej

^{2,3} naturalne, czwórki

⁴ mimo układowej ręki E nie zgłasza zachęcających 3♠ ze względu na renons w podstawowym kolorze partnera; jeżeli jednak system dopuszcza niepełną naturalność zapowiedzi 2♠ (wartości, zatrzymanie, ale niekoniecznie cztery karty), otwierającemu nie wolno podnieść jej do 4♠, tylko musi zalicytować 3♠

Wspólny Język:

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

¹ niektórzy użytkownicy tego systemu nie otwierają 2♣ z układem 4-4-0-5, tylko rozpoczynają wówczas od 1♣

² pytanie

³ 5♣-4♥

⁴ na swoją sekwencję partner musi posiadać cztery piki (i zapowiedzią 2♦ próbował uzgodnić ten kolor)

Pomimo podziału atutów 5-0 końcówka pikowa powinna zostać zrealizowana. Do sukcesu rozgrywającego doprowadzi niezbyt skomplikowana gra na obustronne przebitki. W jej toku W przebiję w ręce kiera – blotką atu, oraz dwa trefle – najpierw asem, a potem damą pik. Wprawdzie ostatnią z tych lew obrońca N będzie mógł nadbić ♠K, i tak rozgrywający (gracz W) skompletuje jednak aż sześć lew atutowych (dwie przebitki w ręce – blotką i asem pik, oraz cztery piki na stole), co wraz z ♥A K oraz ♣A K da mu wymagane dziesięć wziętek. Sytuacji gracza W nie pogorszy ani pierwszy wist atutowy, ani zagranie w pika z własnej inicjatywy (niczym nie uzasadnione, prawdę mówiąc). Gdyby na przykład pierwszy wist kierowy został zabity królem w dziadku, po czym W wyszedłby stamtąd w atu (?), nadal zrobiłby swoje, pobiłby bowiem tę lewę ♠A, a następnie przebiłby na stole trzy kara, cofając się do ręki ♥A oraz kierową przebitką. W tym momencie rozgrywający dysponowałby już dziewięcioma wziętkami (♣A K, ♥A K, ♠A, przebitka kiera w ręce i trzy przebitki karowe w dziadku), a na pozostałą mu w ręce ♠D x musiałby wcześniej czy później dostać lewą dziesiątą.

Do zrealizowania końcówki pikowej prowadzi też kilka innych dróg. Rozdanie to to znakomity przykład siły ośmiokartowego koloru atutowego rozłożonego 4-4. Mimo podziału pików w rękach obrońców 5-0 kontrakt 4♠ jest praktycznie bezproblemowy w rozgrywce, natomiast żadnej innej końcówki w rozdaniu zrealizować nie sposób.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 8 (WE).

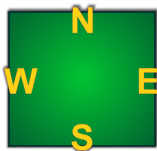
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ 832 ♥ 5 ♦ AQ87 ♣ KJ1096</p>	<p>♠ K97 ♥ AQJ97 ♦ 43 ♣ Q87</p> 	<p>♠ AJ1065 ♥ K632 ♦ 2 ♣ 542</p> <p>♠ Q4 ♥ 1084 ♦ KJ10965 ♣ A3</p>
--	---	--

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

¹ gdyby ♠D znajdowała się w innym kolorze, S miałby pełne prawo do zgłoszenia 2♠, przez co wskazałby maksymalną (po pasie) rękę z fitem kierowym (skok na 3♦ – kolor karowy z fitem kierowym – wymagałby czterokartowego uzupełnienia w kierach)

² maksymalna ręka (po pasie) z fitem pikowym

Jak to często bywa, z pojedynku *kiery przeciwko pikom* zwycięsko wyjdą te ostatnie. Rozgrywający nie powinien mieć kłopotów ze skompletowaniem dziewięciu lew, najprawdopodobniej w postaci czterech pików w ręce, ♥K, kierowej przebitki w dziadku, ♦A D oraz wziętki treflowej. Nawet po szkodnym ataku w atut E zrobi swoje, pod warunkiem wszakże iż ♠D – w którą padnie pierwszy wist – przepuści (!). A potem wyrobi sobie trefle. Jeżeli jednak ♠D zostałaby pobita asem, a następnie rozgrywający wzięłyby się za wyrabianie trefli (co byłoby wówczas konieczne), to obrońcy obłożyliby go, dokonując przebitki w tym ostatnim kolorze (gdy w pierwszej rundzie trefli E zaimpasowałby damę) bądź zagrywając w karo i odcinając przeciwnika od fort treflowych dziadka (kiedy w pierwszej rundzie trefli E wstawiłby ze stołu króla).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ J102 ♥ AKJ3 ♦ J32 ♣ QJ2</p>	<p>♠ 3 ♥ Q9752 ♦ Q104 ♣ A863</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>♠ 9876 ♥ 1064 ♦ A976 ♣ K10</p>
<p>♠ AKQ54 ♥ 8 ♦ K85 ♣ 9754</p>		

W	N	E	S
1 ♣	pas ¹	1 ♠	pas
1 BA	pas	pas (?)	pas

¹ wejście 1♥ – z minimalną siłą i tak słabym kolorem – byłoby pewnym nadużyciem

Tak najprawdopodobniej potoczy się licytacja na wielu stołach, choć możliwe są też rozwiązania następujące:

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

¹ jeżeli S ma pewność, iż partner zrozumie tę kontrę jako wskazanie *trapping-pasa* na pikach

oraz:

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

¹ gdy S uzna, iż z takimi pikami wolno mu samodzielnie *chwycić byka za rogi*; tym bardziej że z bilansu stołu wynika, iż partner ma 6–9 PC

Jeżeli tylko gracz N nie wyjdzie w kiera (bądź w ♦4!), kontrakt 1BA (W) powinien zostać obłożony bez jednej. Pozbawiony jakiegokolwiek pomocy ze strony partnera lewy obrońca

zaatakuje jednak najprawdopodobniej w swój najdłuższy kolor i 1BA wypuści, skazując swoją stronę na bardzo słabą notę.

Rozdanie to potwierdza raz jeszcze powszechnie znaną tezę, iż w turnieju na maksy konieczny jest (na ogół) aktywny – lub wręcz nadaktywny! – udział w licytacji. W tym wypadku zawodnikowi **S** nie wolno cały czas milczeć! Jeżeli skontruje on na pozycji *re-open* zapowiedź 1BA, wskazując *trapping-pasa* na pikach i mocno sugerując wist w ten kolor, to nie tylko umożliwi w ten sposób obłożenie kontraktu (który położy pierwszy wist pikowy oraz treflowy, a także – gwoli absolutnej ścisłości – dosyć abstrakcyjny atak \heartsuit D bądź kk10!), ale też podwoi zapis należny jego stronie (z plus 50 do plus 100, co pod względem turniejowych not nie będzie bez znaczenia). Alternatywnie **S** może (musi!?) zdecydować się na ożywienie licytacji odzywką $2\spadesuit$ – z tak solidnym kolorem i po w miarę dokładnym zbilansowaniu rozdania przez przeciwników nie będzie to bynajmniej przedsięwzięcie straceńcze. A związane z nim ryzyko – jakiegokolwiek by ono było – okaże się niezwykle opłacalne, kontrakt $2\spadesuit$ – na zaledwie sześciu atutach – powinien bowiem zostać zrealizowany [do wzięcia: np. pięć pików w ręce (z dwoma przebitkami kierowymi), dwa kara oraz $3\clubsuit$ A lub cztery piki, dwa kara i dwa trefle; do oddania: pik, kier, karo oraz dwa trefle]. Na **NS** są również możliwe do wygrania "prawidłowe" $3\clubsuit$ – na ośmiu atutach, nie widzę wszakże prostej i przekonującej drogi do osiągnięcia tego kontraktu wiodącej.

Z powyższej analizy wynika, że najczęstszymi zapisami w protokole będą: 90 dla **WE** (za wypuszczone po wście kierowym 1BA), 50 dla **NS** (za obłożenie 1BA przeciwników bez jednej), 100 dla **NS** (za dokonanie tego samego co wyżej, ale po uprzednim zaaplikowaniu kontry) oraz 110 dla **NS** (za zrealizowane przez tę stronę kontrakty $2\spadesuit$ i $3\clubsuit$).

Minimaks teoretyczny: $2\spadesuit$ (**NS**), 8 lew albo $3\clubsuit$ (**NS**), 9 lew; **110 dla NS**.

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

$3\clubsuit$ – 9 (**NS**);

\heartsuit – 7 (**NS**);

\heartsuit – 7 (**NS**);

\spadesuit – 8 (**NS**);

BA – 7 (**NS**).

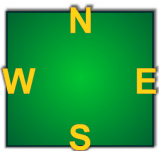
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ A4 ♥ 5 ♦ AQ1098654 ♣ K8</p>	<p>♠ J ♥ KQ862 ♦ K732 ♣ A97</p> 	<p>♠ Q10976 ♥ 109743 ♦ J ♣ 64</p>
<p>♠ K8532 ♥ AJ ♦ == ♣ QJ10532</p>		

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

¹ karta zbyt silna na z założenia blokujące (nawet w niekorzystnych założeniach) 3♦; rozdanie może jeszcze z powodzeniem należeć do strony **WE**

² duża dwukolorówka treflowo-pikowa, oczywiście forsing

³ nie jest to karta, z którą można by zachęcić partnera do szlemika

W naturalny sposób rozgrywający zrobi nielicytowanego szlemika (biorąc sześć lew atutowych w ręce, cztery kiery, pikową przebitkę w dziadku oraz wziętkę na wyrobionego ♠K). Strona przeciwna ma natomiast do wzięcia osiem lew w kara, w aktualnych założeniach o ewentualnej obronie *pięciu trefli pięcioma karami* nie może więc być mowy.

Para NS może też zrealizować z nadróbką kontrakt 3BA.

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

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

- ♣ – 12 (NS);
- ♦ – 8 (WE);
- ♥ – 9 (NS);
- ♠ – 9 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

♠ 98742
 ♥ 102
 ♦ KQJ1042
 ♣ ==

♠ AJ106 ♥ J83 ♦ A95 ♣ AQ9		♠ K53 ♥ AQ75 ♦ 3 ♣ K10754
------------------------------------	--	------------------------------------

♠ Q
 ♥ K964
 ♦ 876
 ♣ J8632

Nasz System:

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

¹ kontra wywoławcza

Wspólny Język:

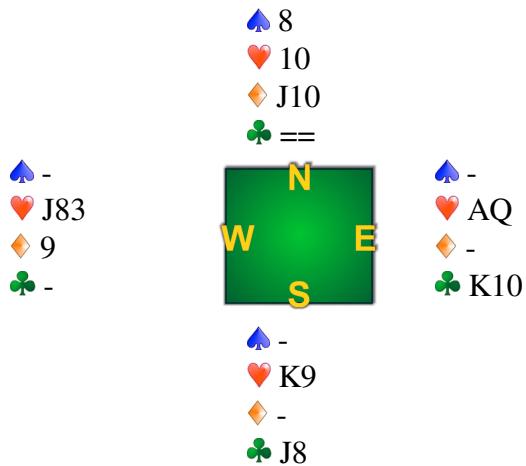
W	N	E	S
–	–	2 ♣	pas
2 ♦ ¹	3 ♦	3 ♥ ²	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ pytanie

² wskazane jest pokazanie starszej czwórki, pas mógłby bowiem postawić w trudnej sytuacji partnera

Rozgrywający powinien zabić asem drugie karo, ściągnąć ♣A (ujawni się wówczas perfidny rozkład tego koloru), wejść na stół ♠K, zaimpasować trefle dziewiątką, a następnie zgrać ♣D oraz jeszcze trzy lewy pikowe. W tym momencie W będzie już dysponował dziesięcioma lewami (cztery trefle, cztery piki i dwa czerwone asy) i być może po prostu bezpiecznie je odegra (ściągając ♥A, a następnie ♣K). Jeżeli jednak rozgrywający – w drodze ku ewentualnej jedenastej wziętce – zdecyduje się zaimpasować kiery damą, straci nie tylko

nadróbkę, ale być może również cały kontrakt (gdy obrońca N wyrzuci uprzednio jednego kiera, a teraz zostanie wpuszczony przez partnera karem i weźmie już wszystkie pozostałe lewy). Istnieje jednak droga do wzięcia jedenastu lew, którą – moim zdaniem – na podstawie licytacji i zrzutek obrońców rozgrywający powinien pewnie wytropić. Otóż w czterokartowej końcówce:



należy wejść na stół ♥A, a następnie kontynuować stamtąd ♥D, wpuszczając prawego obrońcę na króla w tym kolorze. Po to – aby w końcówce dwukartowej ten ostatni musiał zagrać spod ♣W, umożliwiając przeciwnikowi zdobycie dwóch ostatnich wziętek na konfigurację ♣K 10 w dziadku.

W rozdaniu tym strona WE może też – mniej lub bardziej w widne karty – zrealizować trzy inne końcówki: kierową (z ręki W nawet z nadróbką), pikową, a także treflową (!).

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 11 (W!);

♠ – 10 (WE);

BA – 11 (WE).

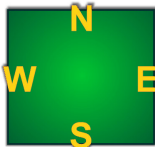
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ AQ8 ♥ AK108 ♦ AQ83 ♣ Q4</p>	<p>♠ 943 ♥ Q3 ♦ 107 ♣ KJ8762</p> 	<p>♠ K10 ♥ J9652 ♦ 52 ♣ 10953</p> <p>♠ J7652 ♥ 74 ♦ KJ964 ♣ A</p>
--	--	---

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

¹ dwukolorówka piki z młodszym

² lebensohlowskie – po spodziewanych (prawie że automatycznych) 3♣ partnera E planuje zalicytowanie 3♥ jako *sign offu*

³ W jest jednak zbyt silny na zgłoszenie prawie że automatycznych 3♣, opisuje więc swoją kartę zapowiedzią 3BA

⁴ partner wskazał bardzo silną rękę w składzie zrównoważonym, E nie ma więc specjalnych powodów, aby przenosić na 4♥

W tym wypadku opłacałoby się konwencji *lebensohl* nie używać, sekwencja brzmiałaby bowiem wówczas następująco:

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

¹ dwukolorówka piki z młodszym

² naturalne, mogą być bardzo słabe

³ w pierwszym czytaniu wywiad *bezatutowy*

⁴ sekwencja ujawniająca, iż 3♠ były krytym cue-bidem, a więc wskazująca silną rękę z fitem kierowym

W	N	E	S
–	–	–	2♦ ¹
ltr. ²	pas	2♥ ³	pas
4♥ ⁴	pas	pas	pas

¹ dwukolorówka Wilkosza

² kontra wywoławcza do pików albo silna ręka w składzie nieokreślonym

³ do pierwszego wariantu kontry partnera

⁴ partner nie skoczył na 3♥, więc o szlemiku nie ma mowy; inna sprawa, że dalsza licytacja sekwencji (np. co forsuje?) wymaga specjalnych, szczegółowych ustaleń (patrz np. *Kącik konwencji w Świecie Brydża* 4/2004)

Końcówka kierowa jest tu lepsza od bezatutowej o jedną (jedenastą), ale w turnieju na maksy bardzo istotną lewę. Nie zawsze da się jednak kontrakt 4♥ osiągnąć, na przykład w sekwencji zaprezentowanej jako pierwsza będzie to praktycznie niemożliwe. Jak już wspomniałem, w tym wypadku opłacałoby się nie stosować *lebensohla*.

Pod względem rozgrywkowym i wistowym rozdanie nie będzie przedstawiać żadnych problemów.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

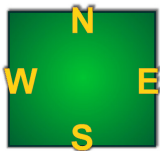
Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

	♠ K104	
	♥ Q743	
	♦ QJ3	
	♣ Q83	
♠ A2		♠ J87
♥ 1065		♥ AKJ9
♦ AK42		♦ 5
♣ A652		♣ J10974
	♠ Q9653	
	♥ 82	
	♦ 109876	
	♣ K	



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

¹ konwencja 5431, tu: 5⁺♣, krótkość karowa, modelowo układ 4-3 w kolorach starszych

Gracz **W** nie ma specjalnego wyboru poza zgłoszeniem – w drugim okrażeniu – 3BA. Trudno od niego wymagać, aby sterował ku końcówce kierowej – na siedmiu atutach, nie wie przecież (i nie ma jak tego sprawdzić), że partnerowa czwórka w tym kolorze jest aż tak znakomitej jakości. Zresztą po każdym innym wiście niż pikowy (który dla gracza **N** będzie daleki od oczywistości) kontrakt firmowy zostanie zrealizowany, i to z dwoma nadróbkami – rozgrywający wyrobi sobie bowiem trefle, a potem – jeśli tylko starczy mu odwagi – dwukrotnie zaimpasuje ♥D. W sumie **W** weźmie cztery lewy treflowe, dwa kara, cztery kiery oraz pika. Tylko pierwszy wist pikowy – i to królem bądź dziesiątką – sprawi, że 3BA zostaną obłożone, obrońcy dostaną bowiem wówczas lewą treflową oraz cztery pikowe. Jak już wspomniałem, w zdecydowanej większości wypadków 3BA będzie jednak realizowane, i to z (dwoma) nadróbkami.

Także bez żadnej pomocy ze strony obrońców strona **WE** jest jednak w stanie wygrać dwa wysokie kontrakty: 5♥ (do oddania pik i trefl) oraz szlemika treflowego (do oddania jedynie wziętka na damę atu). To wszystko za sprawą udającego się impasu kierowego oraz – w przypadku kontraktu 6tt – faktu, że trzecia dama atu znajduje się w tej samej ręce co cztery

kiery. Nie sędę jednak, aby w turniejowej praktyce końcówki kierowe czy szlemiki treflowe były osiągnane zbyt często (acz w skali całego kraju na pewno nie raz się to zdarzy...). O ile bowiem jeszcze 4♥ są tu kontraktem ze wszech miar prawidłowym, to o powodzeniu 6♣ zadecyduje przede wszystkim wrodzony fart rozgrywającego...

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

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

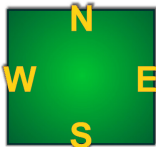
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ AQJ97 ♥ 964 ♦ 10 ♣ J943</p>	<p>♠ 2 ♥ AKJ10 ♦ KQJ983 ♣ Q5</p> 	<p>♠ 108643 ♥ 2 ♦ A652 ♣ 1087</p>
<p>♠ K5 ♥ Q8753 ♦ 74 ♣ AK62</p>		

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

¹ splinter

² zapowiedź wcale nie oczywista; wprawdzie S ma marnującego się ♠K, ale posiada też piątego kiera oraz górne figury treflowe

Na wielu stołach NS przelicytują więc kartę do 5♥:

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

¹ splinter

² skoro nie kontra, to forsujący pas

³ tę zapowiedź gracz N może nawet poprzedzić *Blackwoodem*

WE zrobili już swoje, powinni zatem na 5♥ przeciwników spasować (choć obrona *pięcioma pikami* – z kontrą bez dwóch, za 500 – nadal byłaby opłacalna). Przeciwno 5♥ (S) gracz W zaatakuj ♠A i po dołożeniu przez partnera lawintalowej dziesiątki – wyjdzie w singlową kk10 i w następnej lewie karo przebiję. W ten sposób gra zostanie obłożona bez jednej.

Jak już wspomniałem, jeżeli zawodnicy **WE** mimo wszystko złamią dyscyplinę licytacyjną i przelicytują 5♥ pięcioma pikami, wpadną za 500. I tak osiągną jednak teoretycznego minimaksa rozdania, albowiem wpadka okaże się opłacalną obroną wykładanej końcówki przeciwników, tyle że nie kierowej, ale karowej! Tak, 5♥ kładzie się na karowej przebitce, ale 5♦ obalić nie sposób...

Minimaks teoretyczny: 5♠ (WE) z kontrą, 9 lew; **500 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (NS).


Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

	♠ K10	
	♥ 6	
	♦ J102	
	♣ AQJ10984	
♠ A9864		♠ 7
♥ A9542		♥ KQJ873
♦ Q4		♦ AK975
♣ K		♣ 6
	♠ QJ532	
	♥ 10	
	♦ 863	
	♣ 7532	

W	N	E	S
–	–	1 ♥	pas
1 ♠	4 ♣	4 ♦ ¹	5 ♣
6 ♥	pas	pas	pas

¹ układ 6–5 z solidnym longerem kierowym wręcz nakazuje tę zapowiedź

Do szlemika kierowego powinna dojść w tym rozdaniu – tą bądź podobną drogą – zdecydowana większość par **WE**. Rozgrywka nie będzie przedstawiała żadnych problemów.

Strona **NS** może (i powinna) bezpiecznie licytować do szczebla pięciu (jej 5♣ z kontrą kosztowałoby tylko 800, za wpadkę bez czterech), wyższa akcja byłaby już jednak nieopłacalna.

Gwoli ścisłości, na **WE** wychodzi również szlemik karowy.

Minimaks teoretyczny: 6 ♥ (**WE**), 12 lew; **980 dla WE**.

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 12 (**WE**);

♥ – 12 (**WE**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 6 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ 94 ♥ J2 ♦ K1097 ♣ K10842</p>	<p>♠ Q8653 ♥ Q10764 ♦ A6 ♣ Q</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">W E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">S</p> </div>	<p>♠ 72 ♥ K93 ♦ Q8532 ♣ A76</p> <p>♠ AKJ10 ♥ A85 ♦ J4 ♣ J953</p>
---	---	--

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

Końcówka pikowa zostanie łatwo wygrana – rozgrywający odda tylko trefla, kiera i karo. Rzecz jasna, jeśli obrońcy nie otworzą w porę kar, kontrakt zostanie zrealizowany z nadróbką (przegrywające karo ręki S wyleci na kiera). Strona NS zrealizowałaby też końcówkę w kiery.

Gracze WE nie muszą (nie powinni!?) wszakże cały czas siedzieć cicho:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♠	pas	2 ♠
2 BA ¹ (!)	3 ♥	pas	4 ♠
pas	pas	5 ♦	ktr.
pas	pas	pas	

¹ kolory młodsze, najprawdopodobniej układ 5–4 (ze składem 5–5 W wszedłby do licytacji w poprzednim okrążeniu)

lub:

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

¹ jak poprzednio

I będzie to opłacalna obrona popartyjnej końcówki przeciwników – rozgrywający odda dwa piki, ♥A, ♦A oraz treflową przebitkę, wpadnie zatem tylko bez trzech, za 500. Przy aktualnym rozkładzie tak samo korzystna byłaby obrona *pięcioma trefłami* (może nawet jedynie bez dwóch! – bez trzech tylko wówczas, gdy obrońcy będą grać pikami pod podwójny renons).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (NS).

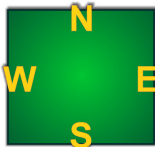
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

	♠ J743	
	♥ 6532	
	♦ A9	
	♣ 853	
♠ K85		♠ Q102
♥ Q10		♥ AKJ4
♦ KQ8		♦ 1043
♣ AKQ96		♣ J104
	♠ A96	
	♥ 987	
	♦ J7652	
	♣ 72	

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

Kolejny kontrakt standard, zarówno jeśli chodzi o licytację, jak i pod względem rozgrywki czy wistu. Rozgrywający nie uniknie oddania dwóch asów, prawie wszystkie pary **WE** zapiszą więc sobie plus 660.

Co ciekawe, na **WE** są też możliwe do wygrania wszystkie inne końcówki poza karową, kierowa – z nadróbką. Jak widać, gra wysokich kontraktów na sześciu atutach nie zawsze musi zakończyć się wpadką.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. III

PROKOM
SOFTWARE SA

8 marca 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ A9863 ♥ Q7 ♦ QJ103 ♣ J7</p>	<p>♠ QJ4 ♥ J ♦ A875 ♣ K1084</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">W E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">S</p> </div>	<p>♠ K5 ♥ A532 ♦ K962 ♣ A53</p>
<p>♠ 1072 ♥ K109864 ♦ 4 ♣ Q96</p>		

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

¹ bardzo brzydkie 10 PC, w tym dwie damy i dwa walety, należy więc zaniżyć wartość ręki

W i zalicytować z nią *signoffowe* 2♠, a nie pytające 2♣ (ocena karty!)

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

¹ blokujące

² *kontra negatywna*, wskazanie pików, ewentualne 2♠ forsowałyby

³ decyzja nieco ryzykowna, acz w turnieju na maksy dopuszczalna; E ma nadwyżkę, topowe wartości i cztery – niezbyt solidne, to prawda – kiery; alternatywą jest rebid 2BA, który najprawdopodobniej zakończy licytację (E nie może zgłosić 3♦, gdyż partner nie wywoływał tego koloru, a jedynie piki)

Wspólny Język:

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

¹ uwagi jak poprzednio

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

¹ blokujące

² naturalne, nieforsujące

WE wygrają 2♠ (oddając ♦A, przebitkę w tym kolorze, lewą atutową na honor oraz kiera i trefla); rozwiązując wszystkie swoje problemy trafnie, byłiby też w stanie wziąć aż dziesięć lew w kara (po oddaniu asa atutowego, kiera oraz trefla), ten ostatni kolor nie będzie jednak (jak to często w polskich systemach licytacyjnych bywa) łatwy do uzgodnienia. Natomiast kontrakt 2BA (**E**) powinien zostać obłożony bez jednej, chociaż tylko i wyłącznie po pierwszym wiście treflowym (czyli praktycznie nigdy) – po ataku w każdy inny kolor rozgrywający zrobi swoje.

Przy tych nielicznych stołach, przy których dojdzie do kontraktu 2♥ z kontrą, zawodnik **S** wpadnie bez jednej, odda bowiem lewy na ♥D i ♥A, ♠A K, pikową przebitkę oraz trefla. Strona **WE** zapisze sobie wówczas plus 100, a więc – w turnieju na maksy – istotnie mniej niż plus 110 (bezwzględnie jej należne za wygranie kontraktu 2♠) czy tym bardziej plus 120 (za bardzo często przez przeciwników wypuszczane 2BA).

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 10 (**WE**);

♥ – 7 (**NS**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 7 (**WE**).