

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

♠ KQ	♠ A865	♠ J104
♥ 9	♥ A108765	♥ J43
♦ AKQ1087632	♦ 9	♦ 5
♣ 4	♣ 75	♣ AKQJ63
	♠ 9732	
	♥ KQ2	
	♦ J4	
	♣ 10982	



Nasz System:

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

<sup>1</sup> dwa asy i boczna czwórka pików nie pozwalają na otwarcie *slabymi dwoma kierami* bądź odzywką 2♦ *multi*

<sup>2</sup> naturalne, niewykluczona starsza czwórka, forsing do dogranej

<sup>3</sup> z układem 6–4 wejście obowiązkowe

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> uwaga jak poprzednio

<sup>2</sup> 6+♦, forsing do dogranej

<sup>3</sup> z takim układem nie należy się obawiać nawet wejścia na szczeblu trzech

Oczywiście, rozkład jest bardzo dynamiczny, więc licytacja może się też rozwinąć na wiele innych sposobów. I obawiam się raczej nie tego, że strona **WE** nie znajdzie jedynej wychodzącej jej końcówki karowej, co przelicytowania przez nią karty na szczebel karowego szlemika. A ten kontrakt mógłby zostać zrealizowany jedynie wówczas, gdyby obrońcy nie zdjęli od razu swoich dwóch asów.

**Minimaks teoretyczny:** 5 ♦ (WE), 11 lew; 400 dla WE.

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 6 (NS);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

	♠ J109875	
	♥ 2	
	♦ A874	
	♣ 108	
♠ K2		♠ A6
♥ 86543		♥ AQJ7
♦ QJ		♦ 1095
♣ AQ92		♣ J654
	♠ Q43	
	♥ K109	
	♦ K632	
	♣ K73	



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

<sup>1</sup> ewentualne wejście 2♠ jest tu krokiem dopuszczalnym, ale też – ze względu na niekorzystne założenia – wielce ryzykownym

Strona NS jest w stanie wziąć tu w piki tylko siedem lew, więc już jej kontrakt 3♠ może zostać skontrowany i obłożony bez dwóch za 500. Tymczasem przeciwnicy, aby zrealizować końcówkę kierową i zapisać sobie 420, muszą rozwiązać celnie kolor treflowy, tzn. w pierwszej albo w drugiej rundzie tego koloru zagrać z ręki E waletem (a ponadto – w pierwszym wypadku – ściągnąć następnie asa z góry). Oddanie lewy na króla atu oraz dwóch kar strona WE nie uniknie bowiem w żaden sposób.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (WE).


# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ 96 ♥ KQ10642 ♦ Q65 ♣ A8</p>	<p>♠ 4 ♥ J93 ♦ J3 ♣ J1097653</p> 	<p>♠ KQ1053 ♥ A7 ♦ A10974 ♣ K</p>
	<p>♠ AJ872 ♥ 85 ♦ K82 ♣ Q42</p>	

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

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> brak krótkości oraz trzech pików

Najpopularniejszym kontraktem będzie w tym rozdaniu końcówka kierowa. Niestety, po ustawieniu jej z naturalnej ręki **W** obrońca **N** wyjdzie w singla pik i w drugiej lewie otrzyma pikową przebitkę. A w toku dalszej gry rozgrywający odda jeszcze karo (w pierwszej lewie będzie bowiem musiał wstawić z dziadka figurę pikową, potem będzie zatem dysponował tylko jedną wyrzutką na piki), weźmie więc tylko lew dziesięć. Wyraźnie lepszy los spotkałby końcówkę kierową rozgrywaną z nienaturalnej ręki **E** – nawet gdyby obrońca **S** zaczął wówczas ppA i pikiem kontynuował, rozgrywający dysponowałby potem dwoma wyrzutkami na piki (pozbyłby się więc z ręki **W** dwóch kar), skompletowałby zatem lew jedenaście.

Optymalnym kontraktem na **WE** jest jednak końcówka w bez atu, na którą łatwo weźmie się lew jedenaście, oddając jedynie pika oraz karo. Jej osiągnięcie, nawet w turnieju na maksy, nie będzie jednak łatwe, przede wszystkim ze względu na niepewność treflową.

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

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

- ♣ – 8 (**NS**);
- ♦ – 10 (**WE**)
- ♥ – 11 (**E!**);
- ♠ – 9 (**WE**);
- BA – 11 (WE).**


# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ A732 ♥ Q85 ♦ K5 ♣ Q1092</p>	<p>♠ K1065 ♥ A ♦ Q10986 ♣ 843</p> 	<p>♠ J84 ♥ 10732 ♦ 732 ♣ KJ5</p> <p>♠ Q9 ♥ KJ964 ♦ AJ4 ♣ A76</p>
--	---	--

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

<sup>1</sup> zazwyczaj ostrzegam przed nadużywaniem otwarcia 1BA z ręką zawierającą starszy pięciokart, w tym wypadku wydaje mi się ono jednak jak najbardziej dopuszczalne (porozrzucane honory, czyli bezatutowy charakter ręki S, problemy z rebidem po alternatywnym otwarciu 1♥)

<sup>2</sup> niejeden posiadacz tej ręki zgłosił w tym momencie 3BA (przede wszystkim ze względu na roboczego longera w karach), karta jest jednak graniczna, a z takowymi w turnieju na maksy nie zaleca się dociskać końcówek

A gdy gracz S zdecyduje się jednak na otwarcie 1♥.

W	N	E	S
pas	pas	pas	1 ♥
pas	1 ♠	pas	1 BA
pas	2 ♦	pas...	

<sup>1</sup> 4♠-5♦, nieforsujące

Przeciwko grze w bez atu W wyjdzie w trefle (szczególnie wtedy, gdy zostanie ujawniona obecność czterech pików w ręce N) i rozgrywający weźmie tylko osiem lew (odda ♦, trzy trefle oraz ♠A). Lepszy wynik strona NS będzie mogła uzyskać za grę w kara, biorąc lew dziesięć, ale tylko wówczas, gdy – po wiście treflowym – rozgrywający zrezygnuje z impasu króla atu i szybko wyrzuci jednego z przegrywających trefli na ♥K.

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

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

- ♣ – 8 (NS);
- ♦ – 10 (NS);
- ♥ – 8 (NS);
- ♠ – 7 (NS);
- BA – 8 (NS).

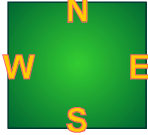
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ Q8 ♥ 1032 ♦ QJ632 ♣ Q102</p>	<p>♠ J942 ♥ AJ86 ♦ 85 ♣ 843</p> 	<p>♠ 1076 ♥ KQ54 ♦ 9 ♣ AJ975</p> <p>♠ AK53 ♥ 97 ♦ AK1074 ♣ K6</p>
---	---	---

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

<sup>1</sup> we *Wspólnym Języku* dopuszczalne jest otwarcie 2tt

<sup>2</sup> we *Wspólnym Języku* wchodzi w rachubę rebid 2♠ (16–18 PC), choć w zasadzie powinien on przyrzekać układ 6♦–4♠

W rozdaniu tym większość par NS znajdzie się w końcówce pikowej. Nie będzie to jednak kontrakt łatwy do zrealizowania. Wprawdzie w pikach spada druga dama, ale kara dzieli się 5–1, więc aby odnieść sukces, rozgrywający w większości wariantów będzie musiał wyrobić sobie dodatkową wziętkę w kierach (zagrywając w trzeciej rundzie tego koloru z dziadka waletem). Oczywiście obrońca E nie powinien przebijać zagranej ze stołu (albo przez swojego partnera) błotki karo (w drugiej rundzie tego koloru) – taka przebitka ułatwiłaby bowiem zadanie przeciwnikowi.

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

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

♣ – 7 (E!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004


Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

♠ A74  
♥ 97  
♦ KJ9854  
♣ 107

♠ 2  
♥ KQ105  
♦ A2  
♣ AKQ943

♠ KJ1065  
♥ J2  
♦ 1073  
♣ 852

♠ Q983  
♥ A8643  
♦ Q6  
♣ J6



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

<sup>1</sup> we Wspólnym Języku 15+ PC

Nie każda para WE uniknie w tym rozdaniu rafa kontraktu 3BA, który po naturalnym (bądź wskazanym) wiście karowym nie będzie miał żadnych szans. Nie wychodzi również 5♣, choć i w tym wypadku obrońcy – aby odnieść sukces – będą musieli szybko otworzyć kara (inaczej dwie blotki karowe z dziadka zostaną wyrzucone na kiery albo blotka karo z ręki W wyleci na ♠K). Ponieważ znacznie łatwiej będzie wyjść w karo przeciwko 3BA (W) aniżeli przeciw 5♣ (W), ta druga końcówka zostanie w praktyce częściej zrealizowana.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (W!);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

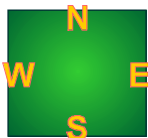
Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

♠ Q9		
♥ 9		
♦ J9652		
♣ 98652		
♠ A10853		♠ KJ2
♥ AJ103		♥ 754
♦ Q4		♦ AK87
♣ 43		♣ AQJ
		♠ 764
		♥ KQ862
		♦ 103
		♣ K107



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

<sup>1</sup> otwarcie graniczne, przemawiają z nim dobrze zlokalizowane (wspierające asa) młodsze honory kierowe oraz ♠10

<sup>2</sup> forsujące

<sup>3</sup> układ 5–4–2–2

<sup>4</sup> inwit; w zamian E może uzgodnić cue-bidem 4♣ piki, wówczas jednak trudno mu będzie potem zagrać – poniżej szlemika – w bez atu, a nie w piki

W turnieju na maksy najbardziej racjonalnym krokiem gracza E ku szlemikowi jest inwit bezatutowy 4BA, pozwoli on bowiem zagrać w to miano także na szczeblu poniżej sześciu. Rzecz jasna z aktualną ręką gracz W tego inwitu nie przyjmie. Wprawdzie, grając w bez atu (a także w piki) z ręki E, można wziąć dwanaście lew (w tym pięć pikowych i trzy kierowe!), jest to jednak skutkiem korzystnych rozkładów, a nie poprawności gry premiowej.

Na marginesie, zarówno 6BA, jak i 6♠ ustawione z ręki W położy pierwszy wist treflowy, wyrabiający obrońcom wziętkę na króla w tym kolorze.

**Minimaks teoretyczny:** 6 BA (E!), 12 lew; **1440 dla WE.**

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 11 (E!);

♠ – 12 (E!);

**BA – 12 (E!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

♠ Q42		
♥ K86		
♦ K83		
♣ A742		
♠ A6		♠ 10983
♥ 1092		♥ 73
♦ AQ92		♦ 10754
♣ Q965		♣ J103
		♠ KJ75
		♥ AQJ54
		♦ J6
		♣ K8



Nasz System:

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

<sup>1</sup> Drury

<sup>2</sup> według lansowanej na łamach *Świata Brydża* konwencji Mike'a Lawrence'a – pytanie o charakter ręki partnera

<sup>3</sup> minimum, 10<sup>+</sup>–12 PC z trzykartowym fitem pikowym

Kontrakt standardowy, większość rozgrywających weźmie nań dziesięć lew. Zdobyć nadržbki będzie możliwe jedynie poprzez trudne do racjonalnego uzasadnienia zagranie na drugiego asa pik u W (blotka pik do damy, a potem blotka pik wkoło!?). Nie doprowadzi bowiem do tego celu próba przebicia w dziadku czwartej rundy pików po uprzednim dwukrotnym zaatutowaniu (obrońca W posiada bowiem dwa piki i trzy kiery). Oczywiście, od czasu do czasu W poda rozgrywającemu pomocną dłoń, wistując ♠A i pikiem...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 6 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

	♠ AKJ982 ♥ 6 ♦ 972 ♣ K54										
♠ Q654 ♥ K1087 ♦ QJ65 ♣ 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="background-color: #008000;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 107 ♥ AJ9432 ♦ 108 ♣ J73
	N										
W		E									
	S										
	♠ 3 ♥ Q5 ♦ AK43 ♣ AQ10986										

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

<sup>1</sup> naturalne trefle i kara, obawa i kiery

<sup>2</sup> bardzo dobre piki, minimum odzywki

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej

albo:

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

<sup>1</sup> jak wyżej

<sup>2</sup> wskazanie fitu w kolorze partnera; z singlem w kierach (kolorze, którego partner się obawia) krok jak najbardziej racjonalny, ale raczej w grze meczowej (gubi bowiem silnego longera pikowego)

<sup>3,4</sup> cue-bidy

<sup>5</sup> *Blackwood*

<sup>6</sup> dwie wartości bez damy atu

Końcówka pikowa zostanie łatwo wygrana z nadróbką – rozgrywający odda jedynie kiera oraz lewą atutową. Szlemik treflowy, w którym znajdują się niektóre pary NS (choćby po to, aby uniknąć absolutnie niemaksowej końcówki 5♣), nie jest tu kontraktem prawidłowym, i on zostanie wszakże zrealizowany, pod warunkiem że rozgrywający zaimpasuje piki waletem (i wyrobi sobie forty w tym kolorze, do których dostanie się ♣K; albo wcześniej przebije w dziadku kiera).

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004


Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

♠ K		
♥ AK3		
♦ A96		
♣ QJ10863		
♠ A7643		♠ QJ10982
♥ J109		♥ 765
♦ J8		♦ 752
♣ 542		♣ 7
	♠ 5	
	♥ Q842	
	♦ KQ1043	
	♣ AK9	



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

<sup>1</sup> ręka zbyt słaba na popartyjne otwarcie 2♠ (czy 2♦ *multi*)

<sup>2</sup> teraz jednak wejście 2♠ można śmiało zaryzykować (solidny kolor!)

<sup>3</sup> w licytacji dwustronnej takie uzgodnienie koloru odpowiedzi partnera nie wymaga nadwyżki honorowej

<sup>4</sup> *Blackwood*

<sup>5</sup> dwie wartości bez damy atu

Wiele par NS znajdzie się – w ten czy inny sposób – w wykładanym szlemiku, a te, które nie zdążą (nie zdołają) uzgodnić trefli, zagrają go w kara. Możliwych jest to wiele rozmaitych sekwencji licytacyjnych, tym bardziej że niektóre duety WE włączają się do licytacji wcześniej (lub nawet ją otworzą). Po optymalnej obronie – WE będą jednak w stanie wziąć w piki jedynie sześć lew (promocja singlowego ♠K czwartą rundą kierów!), więc opłacalny okaże się dla nich co najwyżej kontrakt 4♠ (z kontrą bez czterech, za 1100).

Proszę zwrócić uwagę, że na NS wychodzi też trzeci szlemik – kierowy, na siedmiu atutach, reprezentujący teoretycznego minimaksa rozdania.

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♥ (NS), 12 lew; 1430 dla NS.

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 12 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

♠ J4  
 ♥ KQ7  
 ♦ 10765  
 ♣ AQJ8

♠ Q2  
 ♥ 1096432  
 ♦ J42  
 ♣ 54

♠ 1093  
 ♥ A85  
 ♦ Q8  
 ♣ K9762

♠ AK8765  
 ♥ J  
 ♦ AK93  
 ♣ 103

W N E  
 S

Nasz System:

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

<sup>1</sup> forsujące

Mimo że partner wskazał układ 6–4 w pikach i karach, niejeden gracz N – z dobrymi honorami w treflach i kierach – przedłoży ponad 4♠ kontrakt firmowy [niektórzy, aby nie narażać się na ewentualną poprawkę ze strony partnera, zapowiedzą go nawet od razu, po jego rebidzie 2♦ (3BA poprzedzone forsującymi 2BA S będzie miał bowiem prawo przenieść na 4♠, gdyż jego honory – asy i króle – bardziej pasują do gry w kolor anizeli w bez atu)]. Sądzę jednak, że większość końcówek zostanie zapowiedziana w piki.

Grając w bez atu, zawsze będzie można wziąć dziesięć lew. Natomiast grający w piki – bez pierwszego wistu treflowego, a z ręki N zawsze! – będą w stanie skompletować lew jedenaście. W tym celu konieczne jednak stanie się zaakspasowanie gracza E ♣K (a nie zagranie na impas w tym kolorze) – po uprzednim pozbyciu się z ręki S trefla na honor kierowy (dwie blotki karowe ręki S wylecą natomiast na drugą figurę kierową oraz na wyrobionego przy pomocy wspomnianego ekspasu ♣W).

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

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

♣ – 10 (N!);

♦ – 11 (N!);

♥ – 7 (NS);

♠ – 11 (N!);

BA – 10 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ 3 ♥ J542 ♦ AQ8743 ♣ 64</p>	<p>♠ J6 ♥ A109 ♦ K652 ♣ Q1083</p>	<p>♠ AQ10842 ♥ Q8 ♦ 109 ♣ AK7</p>
---	---	---

W	N	E	S
♠	♠	♠	♠
♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦
♣	♣	♣	♣

<p>♠ K975 ♥ K763 ♦ J ♣ J952</p>
---

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

<sup>1</sup> po pasie odpowiedź dopuszczalna mimo zaledwie 7 PC

<sup>2</sup> powtórzenie pików nie poinformowałoby partnera o nadwyżce karowej (chyba że z przeskokiem, ale ten forsowałby do dogranej; rebid 2BA jest oczywiście forsujący, ale będący po pasie partner może po nim zgłosić 3♦ jako *sign-off*)

albo:

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

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące (nawet po uprzednim pasie), we *Wspólnym Języku* nieforsujące

<sup>2</sup> jeżeli nie jest to inwit do końcówki z dublem pik i figurami karowymi; inaczej W musi spasować na 2♠

Na większości stołów licytacja wygaśnie w kontraktach 2♠ (E) bądź 3♦ (W). Teoretycznie rzecz biorąc, częściówka karowa (zawsze dziewięć lew) jest nieco lepsza od pikowej, kontrakt 2♠ (E) położy bowiem pierwszy wist w małego pika, nie pozwalający rozgrywającemu na przebicie w dziadku blotki treflowej.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

♠ A94		
♥ J872		
♦ 52		
♣ 7642		
♠ J872		♠ Q3
♥ AK6		♥ 943
♦ KQ8		♦ AJ10743
♣ AQ8		♣ J5
		♠ K1065
		♥ Q105
		♦ 96
		♣ K1093



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

<sup>1</sup> można się też pokusić o odpowiedź 2♦ (E jest po pasie)

To rozdanie nie przyniesie uczestnikom październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2004* większych emocji. Standardowym kontraktem będą w nim 3BA (W), na które rozgrywający skompletuje oczywiste dziesięć lew: sześć kar, dwa kiery oraz dwa trefle...

**Minimaks teoretyczny:** 3 BA (WE), 10 lew; **630 dla WE.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

**BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ KQ5 ♥ Q1097 ♦ AQ ♣ Q1087</p> <p>♠ J98 ♥ KJ86 ♦ 42 ♣ 9653</p>		<p>♠ A3 ♥ A52 ♦ 10986 ♣ KJ42</p> <p>♠ 107642 ♥ 43 ♦ KJ753 ♣ A</p>
---	--	---

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

<sup>1</sup> jeżeli system na to pozwala, można w zamian zastosować dwukolorowe wejście Wilkosza 2♦; za takim rozwiązaniem przemawia chociażby bardzo słaba jakość pików w ręce S

<sup>2</sup> Drury

<sup>3</sup> negat, wejście podlimitowe

Po wskazaniu przez partnera superminimum N powinien wycofać się z dalszej licytacji – ma wprowadzić aż 15 PC, większość z nich zlokalizowana jest jednak w mniej przydatnych do gry w kolor (a – w skali Miliona Worka – już i tak przewartościowanych) damach. Rozgrywający cześćówkę pikową odda dwa kiery oraz dwie lewy atutowe, zdobędzie więc dziewięć wziętek.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ AJ764 ♥ J ♦ Q972 ♣ K73</p>		<p>♠ 1053 ♥ Q73 ♦ K6 ♣ Q10984</p> <p>♠ 982 ♥ AK106 ♦ J1084 ♣ 52</p> <p>♠ KQ ♥ 98542 ♦ A53 ♣ AJ6</p>
---	--	---

W	N	E	S
–	–	–	1 ♥
1 ♠	2 ♥	2 ♠	pas...

Niski pojedynek częściówkowy, a ponieważ *kto ma piki, ten ma też władzę*, zwycięsko wyjdzie z niego strona WE. obrońcy wcześniej czy później przebiją karo, rozgrywający kontrakt 2♠ odda więc pięć lew: dwie atutowe, dwie karowe oraz treflową. A 3♥ (NS) powinny już zostać obłożone bez dwóch, przeciwnicy zdobędą bowiem ♠A, ♣K oraz cztery wziętki kierowe.

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

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

♣ – 8 (S!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ 7 ♥ 10862 ♦ AQ103 ♣ AK108</p>	<p>♠ K105 ♥ 4 ♦ 865 ♣ QJ9542</p>	<p>♠ 982 ♥ KQ973 ♦ J742 ♣ 6</p>
	<p>♠ AQJ643 ♥ AJ5 ♦ K9 ♣ 73</p>	

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

<sup>1</sup> być może nie jest to pełen bilans na 3♥, w licytacji dwustronnej z układowymi rękami można jednak nieco zasądę bilansu naruszyć

Wprawdzie gracz S nie był tego do końca pewien, okazało się jednak, że w rozdaniu atakowali nieco słabsi honorowo (19 PC: 21 PC) przeciwnicy. Ich popartyjne 4♥ zostałyby łatwo zrealizowane (do oddania dwa kiery i pik), a obrona *czterema pikami* (z ręki S!) będzie wysoce opłacalna, tylko bez jednej, z kontrą za 200 (do oddania dwa trefle i dwa kara). Oczywiście pod warunkiem, że gracz S zdoła się na bez jednej wybronić. Przeciwno rozgrywanym przezeń 4♠ z kontrą najgroźniejszy okaże się pierwszy wist atutowy. Rozgrywający musi wziąć lewą w ręce i natychmiast wyjść w trefla. W wskoczy wówczas ♣K i zagra (optymalnie) ♣8. S będzie musiał wstawić ze stołu ♣9, a E przebije tę lewą i zagra po raz drugi w atu. Rozgrywający utrzyma się na stole, po czym wyjdzie stamtąd figurką treflową, na którą pozbędzie się z ręki blotki kierowej albo karowej. A potem dostanie się na stół atutem – do dobrych trefli.

Na podstawie powyższych wskazań łatwo wywnioskować, że końcówkę pikową ustawioną z nienaturalnej ręki E położyłby bez dwóch pierwszy wist karowy. Po wzięciu pierwszej lewy gracz W będzie wszelako musiał odwrócić w pika, a potem wskoczyć ♣K, ściągnąć ♦A i kontynuować małym treflem (albo karem), którego z kolei jego partner przebije i powtórzy pikiem.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♠ (S!) z kontrą, 9 lew; **200 dla WE.**

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

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

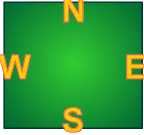
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ A10873 ♥ 9 ♦ KJ643 ♣ Q3</p>	<p>♠ Q96 ♥ AJ8 ♦ 105 ♣ AKJ72</p> 	<p>♠ J52 ♥ 1076432 ♦ 82 ♣ 109</p>
<p>♠ K4 ♥ KQ5 ♦ AQ97 ♣ 8654</p>		

W	N	E	S
–	1 BA	pas	3 BA
pas...			

Tym razem – niespodziewanie i raczej wyjątkowo – otwarcie *silne bez atu* ustawił finalny kontrakt w to miano z gorszej ręki N. Aby jednak powyższa konstatacja została w pełni zweryfikowana w praktyce, gracz E musiałby przeciwko 3BA (N) zawistować w pika. Po tym ataku rozgrywający mógłby wziąć jedynie dziesięć lew. Tymczasem na kontrakt bezatutowy ustawiony z ręki S rozgrywający jest w stanie wycisnąć jeszcze jedną, bezcenną lewę więcej. Nawet gdyby W wyszedł wówczas pasywnie w kiera bądź w trefla (po ataku karowym albo pikowym zadanie gracza S stałoby się banalne) – wystarczy np., że rozgrywający ściągnie co najmniej jednego kiera oraz dwa trefle, a następnie zaimpasuje kara. Lewy obrońca dostanie się wówczas do ręki, ale każdym swoim zagranieniem będzie musiał podarować przeciwnikowi jedenastą wziętkę (w karach albo w pikach).

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 8 (S!);

**BA – 11 (S!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

♠ Q5	♠ 98764	♠ J103
♥ K10873	♥ Q6	♥ AJ942
♦ J9	♦ KQ54	♦ 83
♣ A1084	♣ K2	♣ 973
	♠ AK2	
	♥ 5	
	♦ A10762	
	♣ QJ65	

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

<sup>1</sup> jeszcze lepsze okazałoby się zgłoszenie w tym momencie 4♥ (po których przeciwnikom niełatwo byłoby uzgodnić piki), trudno jednak namawiać gracza E, aby licytował tak z ręką w składzie 5332

<sup>2</sup> N wie o dwóch sfitowanych kolorach – pikach i karach

4♠ (NS) są kontraktem wykładanym – trzeba oddać tylko pika, kiera oraz karo, a obrona *pięcioma kierami* kosztowałoby już stronę WE 800 (z kontrą bez czterech). Nie pozostaje mi zatem nic innego, jak raz jeszcze powtórzyć, że E trafiłby w punkt, zgłaszając po 1♠ N – 4♥! Stronie NS szalenie trudno byłoby wówczas uzgodnić rozłożone 5–3 piki, więc najprawdopodobniej ostatecznym kontraktem stałyby się 4♥ (W) z kontrą. A wpadka bez trzech, z kontrą za 500, okazałoby się opłacalną obroną popartyjnej końcówki przeciwników. Cóż, nie zawsze do ostatecznego zwycięstwa pretendować mogą jedynie zapowiedzi wyjęte z kart brydżowych podręczników...

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (NS).

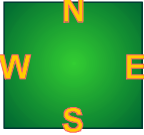
# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ 98652 ♥ == ♦ AQ853 ♣ J96</p>	<p>♠ A107 ♥ KQ109 ♦ 96 ♣ 10853</p> 	<p>♠ Q ♥ A8653 ♦ K1072 ♣ AQ2</p>
	<p>♠ KJ43 ♥ J742 ♦ J4 ♣ K74</p>	

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> pytanie; E ma pewność sfitowania koloru, w tym sporą szansę na znalezienie bardzo dobrego fitu w którymś z kolorów czerwonych; jeżeli W odpowie 3♣ – trefle i starszy, E, spodziewając się tam pików, spasuje  
<sup>3</sup> piki oraz trefle

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

<sup>1</sup> dwukolorówka piki i młodszy

<sup>2</sup> do koloru partnera (do domniemanej dwukolorówki pikowo-treflowej)

<sup>3</sup> piki plus kara

Końcówka karowa jest tu kontraktem dosyć ostrym, zostanie jednak zrealizowana, jeżeli rozgrywający od razu postawi na wyrobienie forty kierowej. Ponieważ kara dzieli się 2–2, a kiery 4–4, gracz **W** weźmie wówczas siedem lew atutowych, dwie kierowe oraz dwie treflowe. A nawet jeżeli rozgrywający – np. po wistach atutowych – zagra przez piki, odniesie sukces, gdy przebijie w dziadku dwa piki, w międzyczasie przebijie w ręce dwa kiery, a potem wpuści obrońcę **S** czwartą rundą pików. I gracz ten będzie wówczas musiał wyjść w trefla – spod króla, albo w kiera – to ostatnie pozwoli rozgrywającemu powrócić na zwycięską ścieżkę, tzn. wyrobić sobie (a potem wykorzystać) fortę w tym ostatnim kolorze.

Oczywiście, przedstawione przeze mnie na wstępie sekwencje licytacyjne to rozwiązania zawierające w sobie dużą dozę optymizmu – na wielu stołach licytacja par **WE** wygaśnie bowiem w częściówkach, oby tylko karowych...

**Minimaks teoretyczny:** 3 ♦ (WE), 11 lew; 600 dla WE.

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

- ♣ – 8 (E!);
- ♦ – 11 (WE);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 8 (WE);
- BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004


Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

♠ K5  
♥ AKQ7  
♦ AJ  
♣ QJ1076

♠ A42  
♥ 109862  
♦ 754  
♣ A3

♠ 10863  
♥ J4  
♦ Q832  
♣ 985

♠ QJ97  
♥ 53  
♦ K1096  
♣ K42



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

<sup>1</sup> mimo układu 5-4 najlepszy opis ręki N, we *Wspólnym Języku* rebid ten mówi też o tylko dublu pikowym (brak odwrotki!)

Kolejne w dzisiejszym zestawie rozdań co najwyżej średnio interesujące. Na prawie wszystkich stołach październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2004* zostanie zapowiedziany kontrakt firmowy. I prawie wszyscy rozgrywający wezmą nań lew jedenaście, oddając jedynie dwa asy w czarnych kolorach.

**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);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS);

**BA – 11 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ AKQ32 ♥ AK53 ♦ K ♣ J97</p> <p>♠ J1097 ♥ Q972 ♦ Q4 ♣ 543</p>		<p>♠ 85 ♥ J84 ♦ A982 ♣ AK82</p> <p>♠ 64 ♥ 106 ♦ J107653 ♣ Q106</p>
--	--	--

W	N	E	S
–	1 ♠	pas	pas
pas			

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> rebid 2♠ nie jest uzasadniony siłą karty, ponadto byłoby po nim bardzo trudno uzgodnić – ewentualnie – kiery

<sup>2</sup> 5<sup>+</sup>♠–4<sup>+</sup>♥, w więc silny trefl

<sup>3</sup> oczywiście bardziej wskazany (bezpieczniejszy!) jest negatywny wybór koloru 2♠; z drugiej jednak strony – ręka S będzie znacznie więcej warta przy grze w kolor jej podstawowego longera – kara, zwłaszcza gdy partner ma w nim dubla albo przynajmniej singlowy honor

Niektórym parom NS niełatwo będzie zatrzymać się w niskiej częściówce pikowej albo karowej. A maksymalne kontrakty, jakie strona ta może w tym rozdaniu zrealizować, to właśnie 2♠ i 3♦. Teoretycznym minimaksem jest jednak wyłącznie drugi z nich, jako że 2♠ (NS) mogą zostać przez przeciwników obronione *dwoma bez atu*, z kontrą bez jednej, 100 dla NS.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004


Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

♠ AK832  
♥ AK5  
♦ 7  
♣ J643

♠ J94  
♥ 972  
♦ KQ9  
♣ Q1095

♠ Q106  
♥ 843  
♦ A852  
♣ K72

♠ 75  
♥ QJ106  
♦ J10643  
♣ A8



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

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

<sup>2</sup> naturalne albo nadwyżka w składzie zrównoważonym (ten drugi wariant wyłącznie w *Naszym Systemie*)

<sup>3</sup> negatywny wybór koloru, dubleton pik (w *NS* możliwe też tzw. *minipodniesienie*: 4–6 PC z trzema-czterema pikami)

Rozgrywający częściówkę pikową powinien wziąć dziewięć lew: cztery atutowe, cztery kierowe oraz ♣A. Nawet bowiem gdy uda mu się przebić w dziadku trefle, będzie potem musiał – aby wykorzystać bez przeszkód kiery – trzy razy zaatutować, w sumie odda więc wtedy pika, dwa trefle oraz karo. Tyle samo lew można wziąć, grając w drugi kolor starszy – kiery.

**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:**

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ AK3 ♥ 965 ♦ 8 ♣ AK9862</p>	<p>♠ Q94 ♥ A4 ♦ AKJ42 ♣ J75</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ 1052 ♥ KJ103 ♦ 975 ♣ Q43</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ J876 ♥ Q872 ♦ Q1063 ♣ 10</p>											

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, ręka jest bowiem zbyt silna na otwarcie 2♣ *precision*

<sup>2</sup> półtaktyczne, ze względu na bardzo dobry fit karowy, alternatywą jest skok na 3♦ (blokujące)

<sup>3</sup> we *Wspólnym Języku* rebid ten zapewnia minimum 15 PC

albo:

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

<sup>1</sup> uwaga jak poprzednio

<sup>2</sup> blokujące

Tym razem jest to rozdanie typu *kara przeciwko treflom*, w którym – ze względu na popartyjne założenia – walka, o ile w ogóle do niej dojdzie!, skończy się już (na ogół) na szczeblu trzech. Słuszność takiego podejścia do problemu potwierdzi porozdaniowa analiza: strona **WE** może wziąć w nim dziewięć lew w trefle (do oddania karo, dwa kiery oraz pik), a przeciwnicy – dziewięć lew, grając w kara (po oddaniu kiera, trefla oraz dwóch pików).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

♠ K102		
♥ J76		
♦ A1043		
♣ K92		
♠ QJ5		♠ A97643
♥ AK952		♥ 8
♦ QJ86		♦ 2
♣ 10		♣ Q8765
		♠ 8
		♥ Q1043
		♦ K975
		♣ AJ43



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

2♠ E to zapowiedź w zasadzie do pasa, tak też powinien zareagować na nią jego partner. Tym bardziej że ręka W, mimo obecności w niej trzykartowego fitu pikowego, to dalekie od rewelacji minimum. Rozgrywający kontrakt pikowy powinien wziąć dziewięć lew – najczęściej dostanie bowiem szansę, aby przebijać w dziadku trefle, odda więc karo, trefla oraz dwie lewy atutowe. Możliwe są też inne sposoby rozgrywki, wszystkie one powinny jednak doprowadzić gracza E do zdobycia dziewięciu wziętek. Lew dziesięć będzie można wziąć jedynie po dosyć abstrakcyjnych wistach: kierowym albo asem bądź waletem treflowym (!?).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ 75 ♥ K1074 ♦ A74 ♣ AK105</p>		<p>♠ 6 ♥ Q52 ♦ KQ109652 ♣ J6</p>
---	--	--

<p>♠ AKQ43 ♥ J9863 ♦ J ♣ 98</p>	<p>♠ J10982 ♥ A ♦ 83 ♣ Q7432</p>
---	--

W	N	E	S
–	1 ♠	3 ♦	4 ♠
5 ♦	pas...		

albo:

W	N	E	S
–	1 ♠	3 ♦	4 ♠
5 ♦	5 ♠	pas	pas
ktr.	pas...		

Gracze N, E i S licytować będą przede wszystkim w obronie, a tylko W – w ataku. Cóż się jednak okaże? Otóż końcówka pikowa jest na posiadającej tylko osiemnaście miltonów linii NS absolutnie wykładana, podczas gdy 5♦ (WE) można położyć, ale wyłącznie po zmontowaniu przez obrońców przebitki kierowej (S ściąga ♥A, dopuszcza pikiem partnera, a ten podaje do przebitki kiera). Czyż można się zatem dziwić tym graczom N, którzy – po 5♦ W – w korzystnych założeniach pójdą w obronę *pięcioma pikami*? Tym bardziej że przegrają je tylko bez jednej, za 100.

**Minimaks teoretyczny:** 5♦ (WE) z kontrą, 10 lew; 200 dla NS.

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

♣ – 8 (NS, WE!);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004


Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

♠ 10752  
♥ 1087  
♦ A5  
♣ AQ94

♠ AQJ3  
♥ J4  
♦ K10984  
♣ K2

♠ 8  
♥ AQ532  
♦ QJ6  
♣ 8763

♠ K964  
♥ K96  
♦ 732  
♣ J105



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

Strona NS nie ma armat, nie włączy się więc do walki. A 3♦ (WE) powinny zostać łatwo wygrane, rozgrywający wyrobi sobie bowiem kiery, a obrońcy dostaną tylko kiera, dwa trefle oraz lewą atutową. Kolejne rozdanie dzisiejszego turnieju, które trudno uznać za frapujące...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (W!);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

♠ K83	♠ 1064	♠ Q75
♥ Q852	♥ AJ7643	♥ K109
♦ 43	♦ 6	♦ AK1085
♣ KJ84	♣ A73	♣ 65

♠ AJ92	♠ Q75
♥ ==	♥ K109
♦ QJ972	♦ AK1085
♣ Q1092	♣ 65

	N	
W		E
	S	

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

<sup>1</sup> tak na pewno nie wygląda pierwszoręczne otwarcie!

<sup>2</sup> słabe dwa

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

<sup>1</sup> uwaga jak poprzednio

<sup>2</sup> multi

<sup>3</sup> do koloru partnera

Tak może skończyć się to rozdanie na wielu stołach. Na szczęście dla strony **NS** ich sześciokartowych 2♥ nie ma jak skontrolować. Na ogół kontrakt ten będzie obkładany bez dwóch, za 100, co zapewni jednak stronie **WE** całkiem godziwą rekompensatę. Pozostawieni sobie samym gracze ci (**WE**) mogliby bowiem zrealizować co najwyżej umiarkowanie wygórowany i podobnie ambitny kontrakt 1BA (biorąc wówczas najczęściej pika, dwa kara, trefla oraz trzy kiery – po celnym impasie waleta w tym ostatnim kolorze).

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 7 (**E!**);

♠ – 7 (**NS**);

**BA – 7 (WE).**


# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ A82 ♥ Q75 ♦ Q854 ♣ 1032</p>	<p>♠ Q74 ♥ K862 ♦ A73 ♣ Q74</p> 	<p>♠ 109 ♥ AJ43 ♦ K10 ♣ AK965</p>
	<p>♠ KJ653 ♥ 109 ♦ J962 ♣ J8</p>	

Nasz System:

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

<sup>1</sup> inwit graniczny

<sup>2</sup> ale i tak W nie ma przyjęcia

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> naturalne, 15<sup>+</sup> PC, forsing na jedno okrażenie

<sup>2</sup> 7–9 PC; 2♦ byłyby sztucznym forsingiem do dogranej, przyrzekającym 10<sup>+</sup> PC

Zarówno 2BA (W) jak i 3♣ (E) powinny zostać bez problemów zrealizowane. Grając w trefle, E odda po jednej lewie w każdym z kolorów, a przy grze w bez atu – jego partner wyrobi sobie longera treflowego i zaimpasuje kiery. Gwoli ścisłości, 2BA (E) mogłyby zostać obłożone, ale wyłącznie po ataku kierowym (!). Rozgrywający wzięły pierwszą lewę ♥W, po czym zagrały trzy razy w trefle. Po lewie na ♣D N wyszedłby ♠D (!), a po jej obowiązkowym przepuszczeniu kontynuowałby blotką pikową. Także druga runda pików musiałaby zostać przez rozgrywającego przepuszczona. Utrzymałby się w niej waletem gracz S, który następnie wyszedłby w kiery. Nawet gdyby rozgrywający przepuścił drugą rundę kierów, S zagrałby w karo, a jego partner nie zabiłby tej lewy asem. Gracz E zostałby odcięty od lewy na ♠A i wpadłby bez jednej.

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

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

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


# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ QJ2 ♥ 10742 ♦ KQ109 ♣ J7</p>	<p>♠ K743 ♥ J ♦ J3 ♣ A98642</p> 	<p>♠ 965 ♥ A9863 ♦ 84 ♣ K105</p> <p>♠ A108 ♥ KQ5 ♦ A7652 ♣ Q3</p>
---	---	---

Nasz System:

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

<sup>1</sup> cztery piki, układ nie zrównoważony, sugestia longera w kolorze młodszym (ręka dużo lepsza do gry w kolor niż w bez atu)

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> naturalne (ze starszą czwórką), inwitujące do 3BA (7–9 PC); 2♠ byłyby tu pytaniem *Staymana rozkładowego*

Obie częściówki w czarne kolory – 2♠ oraz 3♣ – dają szanse na wzięcie dziewięciu lew, co powinno zapewnić stronie NS dobrą notę. Tym bardziej że alternatywne na tej linii 2BA zostaną obłożone – zarówno po ataku kierowym, jak i po pierwszym wyjściu figurą karo.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ Q1092 ♥ 642 ♦ 432 ♣ AJ3</p>	<p>♠ A8754 ♥ KQ10875 ♦ K ♣ 7</p>	<p>♠ J ♥ AJ3 ♦ Q10985 ♣ K862</p>
--	--	--

<p>♠ K63 ♥ 9 ♦ AJ76 ♣ Q10954</p>	
--	--

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

<sup>1</sup> według polskich standardów licytacyjnych z układem 6♥–5♠ otwiera się 1♠

<sup>2</sup> góra pasa, 10–11 PC

<sup>3</sup> duży układ w kolorach starszych, silna sugestia składu 6♥–5♠, absolutne minimum honorowe (z silniejszą kartą N spasowałby, aby zgłosić kiery, być może z przeskokiem, dopiero w następnym okrążeniu

<sup>4</sup> tylko singiel w kierach, a przy tym minimalny fit pikowy

<sup>5</sup> dyscyplina!

Inne, dosyć nietypowe, ale możliwe do zastosowania rozwiązanie:

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

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery plus inny, na czwartej ręce wzmocniona

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> 6♥–5♠, inwit do końcówki

<sup>4</sup> uzasadnienie jak wyżej

Trzeba będzie oddać dwa piki oraz dwa asy w kolorach młodszych, grając w piki – weźmie się więc tylko dziewięć lew. Wprawdzie atuty dzielą się 4–1, ale kiery są rozłożone przyjaźnie dla rozgrywającego – daje się je wyrobić jedną przebitką. Kontrakt 4♠ w turnieju na maksy można zatem określić jako co najwyżej graniczny.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004


Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

♠ 85	♠ KQ106	♠ A974
♥ QJ3	♥ 742	♥ 65
♦ AK432	♦ J5	♦ 986
♣ KQ10	♣ 9842	♣ AJ65
	♠ J32	
	♥ AK1098	
	♦ Q107	
	♣ 73	



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

<sup>1</sup> niezły longer w karach, ale gołe 15 PC, więc w turnieju na maksy inwitu partnera przyjmować nie należy

2BA to najwyższy wychodzący na linii **WE** kontrakt. Jeżeli rozgrywający zdecyduje się na zabicie pierwszej albo drugiej rundy pików (w który to kolor nastąpi wist), to ósmą lewę będzie musiał starannie wyrobić sobie w kierach, wyrabianie kar byłoby bowiem równoznaczne z wpadką (**W** oddałby wówczas karo, trzy piki oraz dwa kiery). Po dwukrotnym przepuszczeniu pików będzie już można wyrabiać kara, pod warunkiem wszakże trzykrotnego zagrania tego koloru z góry (aby nie dostał się nim do ręki gracz **N**).

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

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 7 (**NS**);

♠ – 7 (**WE**);

**BA – 8 (WE).**



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

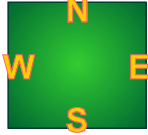
Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

♠ KQ4		
♥ 94		
♦ J		
♣ KJ109865		
♠ 5		♠ 106
♥ 1053		♥ AQJ762
♦ K1086532		♦ A97
♣ Q2		♣ A4
	♠ AJ98732	
	♥ K8	
	♦ Q4	
	♣ 73	



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

<sup>1</sup> ręka i kolor karowy za słabe na otwarciu 3♦ – w tych założeniach i na tej pozycji licytacyjnej

<sup>2</sup> ręka zbyt silna i nieodpowiednia pod innymi względami na otwarciu 3♣ w założeniach korzystnych

<sup>3</sup> dobre podniesienie do 3♠; alternatywne 3♣ nie ujawniłyby fitu pikowego

W rozdaniu istnieje pełna równowaga sił honorowych – obie strony mają po dwadzieścia miltonów. Jeżeli jednak S prawidłowo rozegra trefle, co nie powinno być trudne, 4♠ zostaną zrealizowane. Na WE wychodzą natomiast bezproblemowo 4♥, a do obłożenia kontraktu o szczebel wyższego konieczne jest szybkie otwarcie przez gracza S trefli (na pierwszym wiście albo po ściągnięciu pika). Podobnie ma się sprawa z kontraktem 5♦ (W) – położy go jedynie pierwszy wist pikowy, a następnie zagranie ze strony S w trefle.

Na większości stołów licytacja wygaśnie jednak w 4♠, tylko WE są bowiem po partii, a w takich założeniach opłacalne obrony końcówek przeciwników zdarzają się niezmiernie rzadko...

**Minimaks teoretyczny:** 5♦ (WE) z kontrą, 10 lew albo 5♥ (WE) z kontrą, 10 lew; **200 dla NS.**

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. X

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 października 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 932 ♥ QJ107432 ♦ 8 ♣ AJ</p>	<p>♠ 10874 ♥ 6 ♦ 653 ♣ K10853</p>	<p>♠ KQJ5 ♥ A ♦ 1074 ♣ Q9642</p>
--	---	--

♠ A6	♠ N	♠ KQJ5
♥ K985	♥ W	♥ A
♦ AKQJ92	♦ E	♦ 1074
♣ 7	♣ S	♣ Q9642

Nasz System:

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

<sup>1</sup> S spodziewa się w ręce partnera krótkości kierowej, a więc i fitu karowego

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> otwarcie dalekie od modelowego

<sup>2</sup> uwaga jak poprzednio

Zwycięska rozgrywka kontraktu 4♥ (W) nie będzie łatwa. Powiedzmy, że gracz N zaatakuje wówczas w karo, a jego partner odwróci w drugiej lewie w trefla. Rozgrywający będzie musiał rozczytać, że jest to zagranie w singletona, i pobić tę lewę asem (impas treflowy oznaczałby szybką wpadkę bez dwóch). Teraz W wejdzie na stół ♥A, po czym będzie musiał zagrać stamtąd honor pikowy (dwa przebitkowe powroty do ręki mogą się okazać niezbędne później). S zabije ♠A (jeżeli przepuści, W będzie mógł kontynuować ze stołu pikiem albo nawet karem), po czym odejdzie w karo. Rozgrywający przebije i zagra w atu, odda lewę na ♥K, przebije kolejne karo i wreszcie ściągnie pozostałe kiery, ustawiając obrońcę N w pikowo-treflowym przymusie. Tylko taka droga wiedzie do zrealizowania końcówki kierowej.

Jak zatem w świetle powyższego należy ocenić – w widne karty opłacalną, bo jedynie bez dwóch, z kontrą za 300 – obronę *pięcioma karami*? Jako przedsięwzięcie wybitnie chybione (tym bardziej że w zakryte karty prawie zawsze stanie na 5♦ z kontrą "góral"). Przy stoliku – gdy do gracza S dobiegną 4♥ – bardzo trudno będzie mu jednak spojrzeć na problem w taki właśnie sposób.

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (NS) z kontrą, 8 lew albo 5 ♦ (NS) z kontrą, 9 lew, **300 dla WE.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (WE);

**BA – 8 (NS).**

