

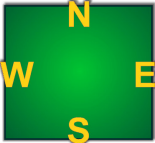
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ 92 ♥ K532 ♦ A875 ♣ Q63</p>	<p>♠ A106 ♥ 1098 ♦ J4 ♣ A10752</p> 	<p>♠ K7543 ♥ QJ7 ♦ 6 ♣ KJ94</p> <p>♠ QJ8 ♥ A64 ♦ KQ10932 ♣ 8</p>
---	--	--



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

¹ nawet według bardzo liberalnych współczesnych standardów ręka ta jest zbyt słaba na drugoręczne otwarcie 1♠

² z układem 5–3 w kolorach starszych zgłoszenie w zamian wywoławczej kontry, nawet na pozycji *re-open*, nie znajduje uzasadnienia

³ ze względu na układ 6331 oraz pewność zastania w ręce partnera, który odpowiedział 1BA, co najmniej dwóch, a często nawet więcej kar albo:

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

^{1,2} jak wyżej

³ nawet jeśli partner sam nie pójdzie w 3♦, zapowiedź tę powinien zgłosić gracz N – drugi walet karo i dwa boczne asy dają sporą szansę na zrealizowanie kontraktu (a w najgorszym wypadku może on okazać się opłacalną obroną częściówki

Tę batalię częściówkową powinna wygrać para NS kontraktem 3♦. Mimo podziału atutów 4–1 zostanie on łatwo zrealizowany, rozgrywający odda tylko karo, dwa kiery i pika. Strona przeciwna ma natomiast do wygrania 2♠, chociaż po wzięciu przez obrońców dwóch przebitek treflowych rozgrywający musi prawidłowo odczytać sytuację w kolorze atutowym. Po ataku treflowym, przebitce i kontynuacji karowej – E powinien zagrać ze stołu ♠9. N wskoczy wówczas asem atu i pośle do przebitki kolejnego trefla, a S – po jej dokonaniu – wyjdzie ponownie w karo. Po przebicciu kara w ręce – E będzie musiał wyjść stamtąd blotką (!) kierową i po dostaniu się do dziadka ♥K zaimpasować prawemu obrońcy ♠10. Gdyby bowiem w kluczowym momencie rozgrywający kontynuował z ręki honorem kierowym (a nie blotką), S przepuściłby tę lewę, pobiłby asem dopiero drugiego kiera i zagrałby jeszcze raz w karo. A jego partner wyrzuciłby w tej lewie swojego ostatniego kiera, pozbawiając przeciwnika bezpiecznego dostępu do dziadka (koniecznego, by wyimpasować dziesiątkę atu).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

	♠ K98				
	♥ A53				
	♦ 74				
	♣ AKQ63				
♠ QJ3	<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	♠ 542
N					
W E					
S					
♥ Q72		♥ K1098			
♦ 10632		♦ KQ5			
♣ J42		♣ 1075			
	♠ A1076				
	♥ J64				
	♦ AJ98				
	♣ 98				

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

Standardowa licytacja i końcowy kontrakt. Dziewięć lew jest absolutnie z góry, a większość rozgrywających zrealizuje 3BA z nadróbką. Będzie to możliwe nawet po najgroźniejszym ataku w kiery – N zabije asem trzecią rundę tego koloru, a potem odda pika bezpiecznemu obrońcy W. I forta pikowa stanie się dziesiątką wziętką rozgrywającego. Jeśli jednak gracz N poszuka nadróbkowej lewy w karach – w oparciu o statystycznie uzasadnioną hipotezę, iż figury w tym kolorze są podzielone, a dziesiątka znajduje się w ręce obrońcy E – celu swojego nie osiągnie. Nawet bowiem jeśli w pierwszej rundzie kar E nie wstawi figury, tylko dołoży blotkę – rozgrywający zadysponuje raczej ze stołu dziewiątkę (ósemkę), grając na wspomnianą wyżej optymalną szansę teoretyczną.

N powinien jednak rozpocząć rozgrywkę od ściągnięcia pięciu lew treflowych. Już do czwartej rundy trefli E będzie musiał zrzucić pika, więc dla rozgrywającego powinno stać się jasne, iż większą szansę na nadróbkę oferuje ten ostatni kolor.

Na NS można też zrealizować siedmioatutową końcówkę pikową.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 10 (NS).

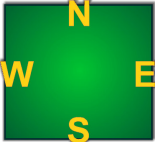
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ 974 ♥ A743 ♦ QJ7 ♣ J43</p>	<p>♠ Q53 ♥ 982 ♦ K1063 ♣ 1062</p> 	<p>♠ AKJ6 ♥ 65 ♦ 985 ♣ AQ98</p>
	<p>♠ 1082 ♥ KQJ10 ♦ A42 ♣ K75</p>	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♦	1 ♠ ¹ (!)	pas
2 ♠	pas	pas	pas

¹ tak mocna czwórka upoważnia do wejścia pikami na szczelbu jednego

A gdy gracz E zachowa się absolutnie ortodoksyjnie:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♦	pas	1 ♥
pas	pas	ltr. ¹	pas
1 BA	pas	pas	pas

¹ chociaż teraz też można ożywić licytację 1 ♠

Strona **WE** dysponuje w tym rozdaniu wyraźną przewagą siły (22PC : 18 PC), a i rozkłady są dla niej przychylne, może więc ona zrealizować zarówno 1BA, jak i 2♠ (bez nadrobki – ze względu na kierowe skróty ręki **E**) oraz 3♣ (tu ♣W w stole pozwoli rozgrywającemu przeżyć dwa skróty kierowe ręki **E**). Gracze **NS** nie byliby natomiast w stanie wygrać nawet "obowiązkowego" kontraktu 1♥.

Minimaks teoretyczny: 2 ♠ (WE), 8 lew albo 3 ♣ (WE), 9 lew; **110 dla WE.**

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ 10987 ♥ J10 ♦ 72 ♣ AQJ62</p>	<p>♠ A643 ♥ 8432 ♦ 109653 ♣ ==</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; 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 ♥ KQ65 ♦ A8 ♣ K8543</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ KQJ ♥ A97 ♦ KQJ4 ♣ 1097</p>				

Nasz System:

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

¹ możliwe jest też wejście 1BA, gdyż otwarcie 1♣ nie przyrzeka w Polsce naturalnych trefli

² układ 5440 upoważnia do zabrania głosu mimo tylko 4PC; zgłoszenie kar, a nie kierów wynika natomiast z faktu, iż w rozdaniu siły są wyrównane, strona NS powinna więc dążyć do zagrania kontraktu w swój najlepszy kolor, niekoniecznie starszy

A gdy N będzie się jednak bał od razu zalicytować 2♦:

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

¹ naturalne, 4♠-5⁺♣; nawet gdyby W był przed pasem nie byłoby tu mowy o żadnym PRO, ręka tego gracza została bowiem zlimitowana w poprzednim okrążeniu jako 6-10 PC (W nie dał rekontry)

Wspólny Język:

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

¹ uwagi jak wyżej

² ze względu popartyjne założenia W nie zdecyduje się raczej na 4♣

Mimo równowagi honorowej uprzywilejowana jest w tym rozdaniu strona NS, która ma do bezproblemowego wygrania kontrakt 4♦, a jej końcówkę karową położy tylko pierwszy wist kierowy (po ataku ♥K gracz E będzie też musiał pobić asem pierwszą rundę kar, zgrać ♥D i posłać kiera do przebitki). Tymczasem WE mają do wygrania tylko 3♣. A przepchnięcie się przez nich w 4♣ grozi nie tylko kontrą i oddaniem przeciwnikom magicznych 200, ale też wpędzeniem ich w końcówkę karową i wypuszczeniem jej po wyjściu w uzgodnione trefle.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ 832 ♥ 765 ♦ Q1073 ♣ Q93</p>	<p>♠ KQJ104 ♥ J9 ♦ 5 ♣ 108752</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ A65 ♥ A1043 ♦ J6 ♣ AKJ6</p>
<p>♠ 97 ♥ KQ82 ♦ AK9842 ♣ 4</p>		

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

¹ w założeniach niekorzystnych nie polecam otwarcia dwukolorowego, tym bardziej że ręka N to wyłącznie "piki", a nie "piki i trefle"

² w zależności od stosowanej konwencji możliwe są różne wejścia dwukolorowe, tu przyjęliśmy popularne rozwiązanie, iż kontra oznacza starszą czwórkę i młodszą piątkę albo układ 5⁺–4⁺ w kolorach starszych

³ do koloru partnera

⁴ 5⁺♦ i starsza czwórka

⁵ rozdanie wygląda na misfitowe, trzeba więc jak najszybciej wycofać się z licytacji

albo:

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

^{1,2} jak wyżej

³ taakie piki można przeciwstawić każdemu kolorowi partnera, tym bardziej że gramy w turnieju na maksy

Rozdanie jest rzeczywiście misfitowe i – teoretycznie rzecz biorąc – najwyższy kontrakt możliwy w nim do wygrania to 2♦ (NS). Aby go zrealizować, rozgrywający musi jednak wymusić od W drugą lewą pikową, wpuszczając go karem (albo zaimpasować graczowi E dziesiątkę kier). Kontrakt 2♠ (NS) powinien natomiast zostać już obłożony. Optymalny jest wówczas pierwszy wist w at, nawet jeśli jednak gracz E zaatakuje naturalnie ♣A, zdąży poprawić się na ♠A i pika, w następstwie czego rozgrywający będzie musiał oddać cztery lewy treflowe (a ponadto dwa asy w kolorach starszych).

A gdyby gracz S nie zdecydował się na interwencję po otwarciu 1BA, E łatwo zrealizowałby ten kontrakt.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

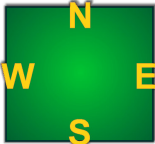
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ K86 ♥ 964 ♦ 73 ♣ 106542</p>	<p>♠ AQ1093 ♥ J5 ♦ KQJ4 ♣ J7</p> 	<p>♠ 2 ♥ KQ8732 ♦ 62 ♣ KQ98</p>
<p>♠ J754 ♥ A10 ♦ A10985 ♣ A3</p>		

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

¹ dziesięć dobrze zlokalizowanych miltonów i układ 6–4 to ręka zbyt silna na otwarcie *stabe dwa*

² mimo tylko dubla w treflach zapowiedź optymalna – alternatywne wejście 2♦ jest niewskazane ze względu na niedostateczną siłę koloru

³ podniesienie do 2♥ – po kontrze przeciwnika teoretycznie możliwe – z trzema blotkami miałyby się z celem

⁴ w ten sposób N wskazał rękę silniejszą niż ta, z którą zgłosiłby końcówkę pikową bezpośrednio po 2♠ partnera

A gdy E zdecyduje się jednak na otwarcie *stabe dwa*:

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

¹ *stabe dwa*

² w tym wypadku W jest pewien posiadania przez jego stronę dziewięciu atutów

Tym razem gracz N będzie miał mniejsze możliwości manewru, jeśli chodzi o ujawnienie nadwyżki.

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

¹ *multi*

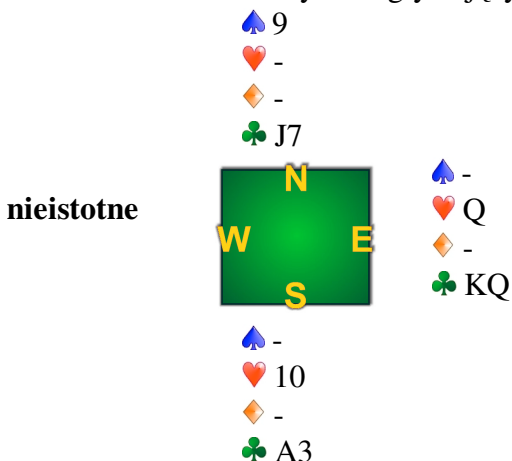
² do koloru partnera

³ *kolor przeciwnika*

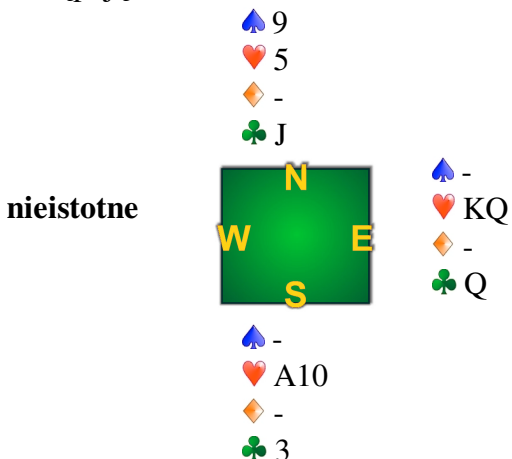
⁴ w tej sekwencji rękę N należy ocenić jako zbliżoną do minimalnej

Zdecydowana większość par NS powinna poprzestać na końcówce, najczęściej pikowej. Na tyle pozwala bowiem bilans i zrównoważone układy rąk NS. Rozkłady są jednak dla tej strony na tyle przychylnie, że jest ona w stanie zrealizować nie tylko szlemika, ale nawet wielkiego szlema, i to zarówno

w kara, jak i piki oraz w bez atu. Po pierwsze – wychodzi bowiem impas $\spadesuit K$ (stąd szansa realizacji szlemika jest zbliżona do 50%), po drugie – gracz **E** jest posiadaczem mariaszy w kierach i treflach, co sprawia, iż w końcówce stanie się on ofiarą kierowo-treflowego przymusu. I to niezależnie od pierwszego wistu. Po ataku kierowym rozgrywający doprowadzi do końcówki:



i wyjdzie w niej z ręki **N** pikem, natomiast po pierwszym wiście treflowym końcówka będzie wyglądała następująco:



I znów zagranie w pika wykończy obrońcą **E**. W obu wypadkach groźbami do przymusu będą $\heartsuit 10$ oraz $\clubsuit W$.

Minimaks teoretyczny: 7 BA (NS), 13 lew; **1520 dla NS**.

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

\clubsuit – 8 (WE);

\diamondsuit – 13 (NS);

\heartsuit – 8 (WE);

\spadesuit – 13 (NS);

BA – 13 (NS).

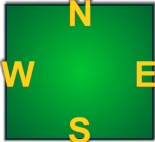
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ K73 ♥ Q84 ♦ 86 ♣ AJ987</p>	<p>♠ Q96 ♥ 753 ♦ A1043 ♣ Q54</p> 	<p>♠ 105 ♥ AKJ1092 ♦ 52 ♣ 1063</p>
<p>♠ AJ842 ♥ 6 ♦ KQJ97 ♣ K2</p>		

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

¹ decyduje siła koloru!

² S nie zgłasza naturalnych 4♦, gdyż nie chce włączać partnera do procesu podejmowania decyzji w wypadku, gdy przeciwnicy przelicytują 4pp *pięcioma kierami*, nie dopuszcza bowiem ewentualności przepchnięcia się wówczas w 5♥; S zgłasza po prostu 4♠, a ewentualne 5♥ strony WE jest zdecydowany skontrować

albo:

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

^{1,2} jak wyżej

Końcówka pikowa wychodzi na NS bezproblemowo, do oddania są bowiem tylko pik, kier i trefl. Strona WE ma jednak opłacalną obronę *pięcioma kierami* – bez dwóch, z kontrą za 500 (WE oddadzą ♠A, dwa kara oraz trefla). I jeśli E zdecyduje się na wejście 3♥, jego partner ma szansę taki obronny kontrakt zapowiedzieć. Pod warunkiem że nie powstrzyma do przed tym posiadanie króla pik. Z punktu widzenia W jest jednak bardzo prawdopodobne, iż obie strony mają w tym rozdaniu podwójne fity: NS – pikowy i karowy, a WE – kierowy i treflowy. A w takich wypadkach prawie zawsze opłaca się licytować wyżej.

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

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

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

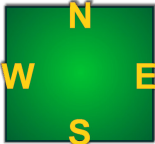
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ 82 ♥ Q10943 ♦ K9 ♣ QJ75</p>	<p>♠ AKQ1074 ♥ A2 ♦ J8 ♣ K94</p> 	<p>♠ J ♥ K876 ♦ AQ7532 ♣ A3</p>
<p>♠ 9653 ♥ J5 ♦ 1064 ♣ 10862</p>		

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

albo:

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

albo:

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

⁴ S może też skoczyć na 3♠, stawiając przeciwników w bardzo trudnej sytuacji

¹ naturalne podtrzymanie licytacji, nieforsujące

¹ gdy W uzna, że jego ręka jest nieco zbyt słaba na zgłoszenie 2♥

² kontra wywoławcza, nadwyżka oraz możliwość

¹ jak wyżej

² z 17 PC N może też na pozycji *re-open* skontrować

³ nadwyżka

To tylko kilka z wielu możliwych scenariuszy rozwoju wydarzeń w tym interesującym rozdaniu. Należy też koniecznie wspomnieć o – niezaznaczonej na powyższych diagramach – możliwości zapowiedzenia przez stronę NS – po zgłoszeniu przez przeciwników 4♥ – obronnych 4♠. Ten ostatni kontrakt powinien zostać przegrany tylko bez dwóch (z kontrą za 300), NS mają bowiem do oddania kiera, dwa kara oraz dwa trefle. Strona WE będzie jednak w stanie przelicytować te 4♠ *pięcioma kierami* i ten ostatni kontrakt zrealizować (oddając tylko asa atu oraz ♠A). W praktyce opłacalność dokonania takiego kroku może być jednak niełatwa do dostrzeżenia (chyba że W dopatry się w ręce partnera singla pikowego), więc kontrakty 4♠ z kontrą będą dosyć często obiegać.

Na WE jest również do wygrania końcówka karowa.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ AK ♥ 632 ♦ KJ105 ♣ J1085</p>	<p>♠ J8542 ♥ AK ♦ 964 ♣ KQ4</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>♠ 963 ♥ QJ754 ♦ A8 ♣ A97</p>
<p>♠ Q107 ♥ 1098 ♦ Q732 ♣ 632</p>		

Nasz System:

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

¹ półforsujące

Wspólny Język:

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

¹ w tym wypadku dołożenie końcówki można by uzasadnić tym, iż wznawiająca kontra **W** mogła być słabsza

Generalnie rękę **W** należy jednak – w kontekście ewentualnego dołożenia końcówki – ocenić negatywnie, przede wszystkim dlatego, że jej podstawowe honory to as - król sec w kolorze przeciwników. Stąd – jak sędzę – większość par **WE** zatrzyma się w kierowych częściówkach. Z wzięciem dziesięciu lew nie będzie jednak żadnych problemów – **N** ma ♥A K sec, a cały miasz treflowy znajduje się w saku.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

♠ 8			
♥ K963			
♦ A8762			
♣ QJ9			
♠ 9	N	♠ 743	
♥ A74	W	♥ Q82	
♦ 543	E	♦ KQJ9	
♣ AK10763	S	♣ 852	
	♠ AKQJ10652		
	♥ J105		
	♦ 10		
	♣ 4		

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

¹ *Teksas Południowoafrykański* – silniejszy niż otwarcie 4♠ blok na (na ogół pełnych) pikach

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	4♠ ¹
pas	pas	pas	

¹ można się bowiem doliczyć, że ręka S to tylko osiem lew, a więc zgodnie z – dziś już dosyć archaicznym – *prawem dwóch i trzech Culbertsona* otwarcie 4♠

Albo wręcz:

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

¹ w ręce znajduje się też jednaście miltonów, stąd także możliwość rozpoczęcia licytacji prostym pikiem

² *kontra negatywna*

³ 2♦ jako wskazanie wartości/wistu

Ręka S to jednak "same piki", przedkładał więc ponad 1♠ otwarcie blokujące. A z dwóch możliwych zaporów – optuję za 4♦, wskazującym (w zasadzie) pełny kolor. Tym bardziej że w dzisiejszych czasach otwiera się 4♠ nie tylko z dużo słabszymi pikami, ale też wyraźnie mniejszym potencjałem ofensywnym ręki.

Rozgrywający kontrakt 4♠ nie uniknie oddania trefla oraz dwóch kierów. Chyba że W nieopatrznie zawistuje ♣A K, a S trafi potem kiery.

Na NS wychodzi też 3BA, a kontrakt o szczebel wyższy bezwzględnie kładzie tylko wist karowy, poprzedzony ewentualnie ściągnięciem figury treflowej.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (NS).

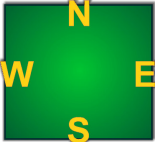
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ K7 ♥ 10943 ♦ KQ86 ♣ Q62</p>	<p>♠ 98652 ♥ AJ ♦ 102 ♣ AJ73</p> 	<p>♠ AQ ♥ K8652 ♦ A953 ♣ 84</p>
	<p>♠ J1043 ♥ Q7 ♦ J74 ♣ K1095</p>	

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

¹ w pikach tylko pięć blotek, więc nawet na trzeciej ręce otwarcie 1♠ jest raczej niewskazane

² *Drury*

³ według najpopularniejszej wersji otwarcie normalne, raczej beznadwyżkowe (chyba że w składzie trudnym do bezpośredniego ujawnienia)

⁴ wartości karowe, inwit do 4♥, karta ta daje szansę na wygranę końcówki pod warunkiem zastania dobrego uzupełnienia bocznego longera ręki E

⁵ radosne przyjęcie zaproszenia partnera

A gdy N zdecyduje się jednak na trzecioreczne otwarcie 1♠:

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

Mimo zdublowanych wartości pikowych strona WE nie będzie miała problemów ze zrealizowaniem końcówki kierowej – atuty są bowiem rozłożone korzystnie, a kara dzieli się 3–2. Przeciwnicy mają wprawdzie opłacalną obronę *czterema pikami* (bez dwóch, z kontrą za 300; pod warunkiem trafienia ♣D), ale raczej nie będą jej znajdować ze względu na zrównoważony układ obu swoich rąk. Nie mówiąc już o tym, że na wielu stołach, strona NS w ogóle nie znajdzie się w licytacji...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ K7642 ♥ 63 ♦ J10 ♣ AJ76</p>		<p>♠ A8 ♥ 94 ♦ KQ98752 ♣ 94</p>
<p>♠ Q1093 ♥ AQ7 ♦ A3 ♣ Q1083</p>	<p>♠ J5 ♥ KJ10852 ♦ 64 ♣ K52</p>	

Nasz System:

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

¹ forsujące, mimo tylko 9 PC ręka ta jest całkowicie warta tej zapowiedzi (dobry siedmiokart karowy plus boczny as)

² nie będzie też błędem od razu skoczyć na 3BA

Wspólny Język:

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

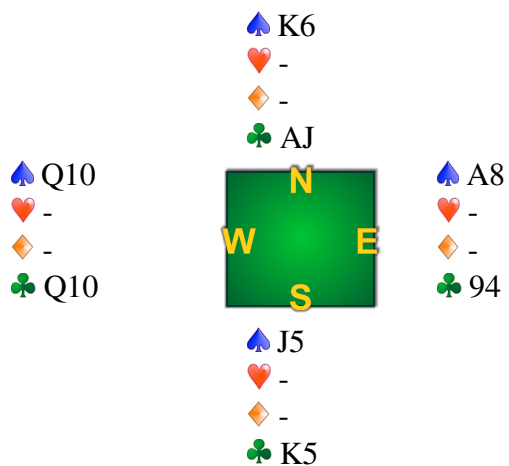
¹ zapowiedź nieforsująca, nie widać jednak lepszej alternatywy (E musiałby przesądzić końcówkę, podczas gdy w *Naszym Systemie* 2♦ to tylko forsing na jedno okrażenie)

Albo wreszcie – zarówno w *Naszym Systemie*, jak i w *Wspólnym Języku* – jeżeli N nie zdecyduje się na wejście 1♠ (w niekorzystnych założeniach):

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

¹ 9–11 PC, 6+ kar, przyzwoity kolor, inwit do końcówki, przede wszystkim bezatutowej

Niezależnie od wybranej drogi na większości stołów powinno dojść do kontraktu 3BA (W). Rozgrywający ma do wzięcia dziesięć lew: siedem karowych, pikową oraz dwie kierowe (po impasie króla w tym kolorze), i tylko tyle zdobędzie, jeśli gracz N zawistuje blotką trefl i obrońcy szybko zdejmą trzy wziętki w tym kolorze. Po każdej innej obronie możliwe już jednak będzie wzięcie lew jedenastu. Powiedzmy, że gracz N zawistuje przeciwko 3BA (W) pasywnie – w kiera albo w karo (wyjście w pika od razu da przeciwnikowi jedenastą lewę). Wystarczy wówczas, aby rozgrywający ściągnął siedem kar (wyrzucając z ręki dwa piki, dwa trefle i kiera) oraz dwa kiery. W czterokartowej końcówce każdy z obrońców będzie musiał zachować dwa piki (inaczej W wyrobi sobie dodatkową lewę w tym kolorze, zagrywając z ręki blotką albo damą), najczęściej będzie więc ona wyglądała następująco:



Rozgrywający wyjdzie w niej w trefla i obrońcy – po ściągnięciu dwóch wziętek w tym kolorze – będą musieli zagrać ze stratą lewy w piki (są one w tym rozdaniu tzw. kolorem zamrożonym; strona zagrywająca weń jako pierwsza traci lewę). Oczywiście, graczowi **S** nic nie pomoże wysinglowanie ♣K i zachowanie forty kierowej. Rozgrywający – jeśli tylko bezbłędnie rozczyta pozostałą pozycję – zawsze będzie w stanie zdobyć drugą nadrobkę.

Na **WE** wychodzi też końcówka karowa.

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

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

♣ – 8 (**WE**);

♦ – 11 (**WE**);

♥ – 7 (**NS**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 10 (WE).

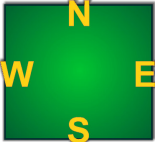
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ Q62 ♥ AKJ ♦ AK2 ♣ A873</p>	<p>♠ J85 ♥ 97643 ♦ Q85 ♣ 102</p> 	<p>♠ A1074 ♥ 85 ♦ J9 ♣ KQJ65</p>
<p>♠ K93 ♥ Q102 ♦ 107643 ♣ 94</p>		

Nasz System:

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

¹ karta nieco za słaba na drugoręczne otwarcie; nie jest ono też jednak poważnym błędem

² naturalne trefle (4⁺) lub pytanie o trzy piki

³ silne uzgodnienie trefli (nadwyżka siłowa, 4⁺-kartowy fit treflowy)

⁴ przejściowe, sugestia dobrych atutów; alternatywą – acz też pewnym niedolicytowaniem – są inwitujące 4BA

^{5,6} cue-bidy

⁷ partner jest po pasie, więc o wielkim szlemie nie ma mowy

A gdy E zdecyduje się otworzyć licytację:

W	N	E	S
–	pas	1 ♣	pas
1 ♦ ¹	pas	1 ♠	pas
2 BA ²	pas	3 ♠ ³	pas
4 ♣ ⁴	pas	4 ♠ ⁵	pas
4 BA ⁶	pas	5 ♠ ⁷	pas
5 BA ⁸	pas	6 ♣ ⁹	pas
pas/6 BA	pas	(pas)	(pas)

¹ wieloznaczne; choć najczęściej negat

² 16⁺ PC, skład zrównoważony bez starszej czwórki i licytowalnej młodszej piątki

³ sztuczne: dobra piątka treflowa (inne zapowiedzi po 2BA partnera: 3 ♣ – cztery trefle; 3 ♦ – cztery kara; 3 ♥ – słaba piątka treflowa)

⁴ uzgodnienie koloru

⁵ cue-bid

⁶ Blackwood

⁷ dwie wartości plus dama atu

⁸ pytanie o boczne króle (♠K w ręce E daje wielkiego szlema: praktycznie wykładanego w trefle i bardzo dobrego – szczególnie w turnieju a maksy – w bez atu)

⁹ brak króla

Wspólny Język:

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

¹ otwarcie *Precision* z założenia przyrzeka minimum 10–11 PC, jest więc tu jak najbardziej dopuszczalne

² pytanie

³ 5⁺ ♣–4 ♠

⁴ kolejne pytanie

⁵ układ 4–2–2–5

⁶ uzgodnienie koloru

⁷ cue-bid

⁸ *Blackwood*

⁹ dwie wartości z pięciu plus ♣D

¹⁰ pytanie o boczne króle (w drodze do ewentualnego wielkiego szlema)

¹¹ brak króla

Na osi WE znajdują się 32 miliony oraz dziewięciokartowy kolor uzgodniony (trefle), a to daje pokrycie bilansowe na szlemika, szczególnie treflowego. I rzeczywiście, 6♣ jest w tym rozdaniu kontraktem optymalnym, zostanie bowiem zrealizowane przy ♠K u S bądź ppW u N (najpierw zagramy bowiem blotkę pik do damy, a potem blotkę do dziesiątki). To w sumie szansa 75-procentowa, choć wskazane byłoby również, aby trefle nie podzieliły się 4–0 (by czwartego pika E można było bezpiecznie przebić w ręce W). Z drugiej strony – przy treflach rozłożonych 4–0, a pikach podzielonych 4–2 lub gorzej pozostanie jeszcze szansa impasu kierowego.

6BA jest kontraktem zauważalnie gorszym od szlemika treflowego, wymaga bowiem nie tylko wzięcia dodatkowej lewy w pikach (wspomniane 75%), ale też podziału tego koloru 3-3 bądź udanego impasu damy kier (albo przymusu pikowo-kierowego; chociaż gdy długość pikowa ujawni się u S – szanse te będzie można łatwo połączyć). I tak jednak szansa wygrania szlemika bezatutowego przekracza 50%, można więc pokusić się o zapowiedzenie tego kontraktu. Chyba że podejmujący kluczową decyzję gracz uzna, że już samo zalicytowanie 6♣ przyniesie jego stronie dostatecznie dobry rezultat (gdyż sporo par WE poprzestanie na końcówkach).

W aktualnym rozkładzie wszystko leży dla rozgrywającego korzystnie (♠K u S, ♠W u N, ♥D u S), nie będzie więc żadnych problemów z wygraniem szlemika – tak treflowego, jak i bezatutowego (a nawet pikowego!).

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

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 12 (WE);

BA – 12 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ 109 ♥ J75 ♦ A84 ♣ 109753</p>	<p>♠ Q8542 ♥ 632 ♦ KJ97 ♣ Q</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: #FFD700; 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>♠ KJ73 ♥ KQ94 ♦ 10653 ♣ 2</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ A6 ♥ A108 ♦ Q2 ♣ AKJ864</p>					

Nasz System:

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

¹ brak fitu karowego i trzech pików
albo:

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

¹ sztuczne wskazanie 6⁺ ♣ i forsingu do dogranej (gdy S będzie obawiał się ukrycia tak dobrego longera treflowego alternatywnym rebidem 2BA)

² próba ewentualnego uzgodnienia rozłożonych 5–3 pików, a przy tym niechęć do zajęcia bez atu bez stopera kierowego

Wspólny Język:

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

¹ jak poprzednio, ale tu ponadto brak trzech pików (z 3⁺ pikami S zadałby bowiem *odwrotkę*)
albo:

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

¹ naturalne, 5⁺ ♣, forsing na jedno okrążenie

² naturalne, do 9 PC

albo:

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

^{1,2} jak poprzednio

Wszystkie drogi prowadzą tu do Rzymu, czyli do kontraktu 3BA z ręki S. Niestety, ze względu na bardzo zły podział trefli końcówka ta – przynajmniej z teoretycznego punktu widzenia – nie powinna zostać zrealizowana. Już wygranie 2BA wymaga od rozgrywającego postępowania starannego i przemyślanego. Gracz S powinien zabić (najgroźniejszy) wist kierowy (w pierwszej, drugiej albo trzeciej rundzie – nie ma to większego znaczenia), wejść do dziadka ♣D i zagrać stamtąd w karo – do damy w ręce. Jeżeli W ♦D przepuści, S zagra w trefle, oddając lewemu obrońcy lewą w tym kolorze i wyrabiając sobie w nim fortę (łącznie weźmie wówczas pięć lew treflowych, karową oraz dwa asy w kolorach starszych). A jeżeli ♦D zostanie zabita asem, rozgrywający skompletuje cztery lewy treflowe, dwa kara oraz ♥A i ♠A. W obu wypadkach będzie to jednak tylko osiem lew. O dziewiątą będzie niezwykle trudno...

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ A73 ♥ 86 ♦ 52 ♣ AQ10942</p>	<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	<p>♠ QJ8 ♥ AQJ10543 ♦ A ♣ J8</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ K6542 ♥ K92 ♦ K97 ♣ 75</p>	<p>♠ 109 ♥ 7 ♦ QJ108643 ♣ K63</p>				

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

¹ jeśli chodzi o potencjał ofensywny, ręka E warta jest *kontry objaśniającej* (lub skoku na 4♥ – partner jest po pasie, więc o ewentualnym szlemiku trudno marzyć), na 1♥ licytacja na pewno jednak nie wygaśnie, a wówczas będzie to najlepszy wstęp do opisu tej karty (bądź rozpoznania, na jaką pomoc gracz E może liczyć ze strony partnera)

albo:

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

¹ we *Wspólnym Języku* otwarcie jak najbardziej wskazane

² w tym wypadku również można zalicytować *kontry objaśniającą* albo skoczyć na 4♥

Albo – gdy S zdecyduje się na „nowoczesny” zapór 3♦:

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

¹ konstruktywne – w zasadzie z bilansu statystycznego wynika, że E może zgłosić 4♥ (ma on bowiem tylko pięć lew przegrywających i wolno mu liczyć, że partner pokryje dwie z nich); tu jednak N może być znacznie silniejszy, szczególnie wówczas gdy ma misfit karowy, E powinien więc postępować rozważnie

Jeśli chodzi o rozgrywkę, rozdanie to nie będzie interesujące, E łatwo weźmie dziesięć lew, a odda tylko ♠A oraz dwa trefle. W każdym innych założeniach obrona *pięcioma karami* byłaby opłacalna (bez dwóch), w aktualnych kosztowałaby jednak za drogo (pięćset).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ AQ873 ♥ 7542 ♦ Q9 ♣ 65</p>		<p>♠ KJ52 ♥ KQ9 ♦ 63 ♣ AQ109</p>
<p>♠ 10 ♥ J1063 ♦ AJ42 ♣ J842</p>	<p>♠ 964 ♥ A8 ♦ K10875 ♣ K73</p>	

W	N	E	S
pas	pas	1 BA	pas
pas	pas		

I 1BA powinno zostać zrealizowane. Nie jest to jednak jedyna możliwość przebiegu licytacji w tym rozdaniu:

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

¹ kolory starsze 4⁺–4⁺ – takie znaczenie ma najczęściej zapowiedź 2tt na pozycji *re-open*

² kolory młodsze

Operacja się udała, ale pacjent umarł! Wprawdzie gracze NS wybili przeciwników z 1BA i znaleźli dobry kontrakt 2♠ (który zostałby obłożony tylko bez jednej), ale wówczas ci ostatni poprawili się na wykładane 3♣ (do oddania pik, kier, karo i trefl albo pik, kier, trefl i przebitka kierowa), za które zapiszą sobie 110 (zamiast 90 za zrealizowanie 1BA). Na tym jednak między innymi polega urok tej gry.

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

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

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

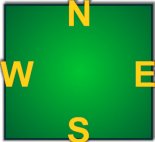
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

	♠ 10	
	♥ AKQJ107	
	♦ A1093	
	♣ AK	
♠ 8		♠ AKJ72
♥ 932		♥ 654
♦ K642		♦ Q87
♣ QJ984		♣ 76
	♠ Q96543	
	♥ 8	
	♦ J5	
	♣ 10532	

Nasz System:

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

¹ acol

² negat

³ ręka N to minimum forsingu, jej posiadacz szybko zapowiada więc końcówkę, a nie zgłasza kar, aby nie prowokować partnera do gry w kolor inny niż kiery

Wprawdzie gracz N ma dziewięć lew w ręce i 3BA jest absolutnie pewne (szczególnie po zgłoszeniu przez partnera pików), jednak jego układ 6–4 oraz solidne kiery to cechy przemawiające za grą w kolor. Do tego samego skłania również fakt, iż ręka S jest bardzo słaba, więc przy grze w bez atu można nie dostarczyć ani jednej lewy. Reasumując – z punktu widzenia gracza N 3BA może być pewniejsze niż końcówka w kiery, ten ostatni kontrakt często jednak przyniesie więcej lew.

I tak jest w istocie – przy grze w bez atu pewnych jest dziewięć, ale też tylko dziewięć lew, podczas gdy grając w kiery, N odda jedynie pika oraz dwa kara i bez trudu skompletuje dziesięć wziętek. Stanie się tak dzięki obecności w ręce S ♦W – figury bezużytecznej podczas gry w bez atu, a bezcennej przy grze w kiery. Inna sprawa, iż gdyby ten „bezcenny” honor w ogóle z ręki S usunąć, 3BA nadal byłoby wykładane, podczas gdy zrealizowanie końcówki kierowej stałoby pod poważnym znakiem zapytania...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ KQ965 ♥ A8 ♦ J1042 ♣ 97</p>		<p>♠ 1074 ♥ 10542 ♦ Q ♣ A6542</p>
<p>♠ == ♥ J763 ♦ 98653 ♣ KQ103</p>	<p>♠ AJ832 ♥ KQ9 ♦ AK7 ♣ J8</p>	

Nasz System:

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

⁴ cue-bid

⁵ zamykające ze względu na brak stopera w pominiętych przez partnera treflach

Wspólny Język:

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

¹ co najmniej inwit do końcówki z fitem pikowym, w strefie inwitu – układ karty nieokreślony, w strefie silnej – brak dobrego bocznego koloru

² nadwyżka, układ zrównoważony (zasadniczo 5332), forsujące

³ cue-bid

⁴ ze względu na brak zatrzymania w treflach

Po każdej z tych precyzyjnych sekwencji przeciwnicy nie będą mieli żadnych problemów ze zdjęciem dwóch trefli, ucieknie więc szansa na nadróbkę (która zostałaby zdobyta po każdym innym wiście, jako że jeden trefl ręki N mógłby zostać wyrzucony na kiera, a jeden trefl ręki S wyleciałby na karo). Na szczęście dla strony rozgrywającej – gracz W ma naturalny wist ♣K także w każdych innych okolicznościach.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

¹ ręka zdecydowanie za silna na bezpośrednie zgłoszenie 4♠

² układ 5332, nadwyżka

³ zachęcające uzgodnienie pików, po wskazaniu przez partnera nadwyżki nie wolno zbyt pochopnie zamykać drogi do szlemika

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ A96 ♥ QJ7 ♦ 6 ♣ KQ10965</p>	<p>♠ J73 ♥ 10532 ♦ J1074 ♣ 87</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; 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>♠ 1085 ♥ K864 ♦ K82 ♣ AJ4</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ KQ42 ♥ A9 ♦ AQ953 ♣ 32</p>					

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

albo:

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

¹ blokujące, w założeniach korzystnych jak najbardziej dopuszczalne

Po blokującym skoku gracza N na 3♦ stronie przeciwnej bardzo trudno będzie dokładnie zbilansować rozdanie i E zapowie najprawdopodobniej 3BA (11 PC, znakomity fit w kolorze partnera, pewny stoper karowy). S wyjdzie oczywiście w karo (po blokujących 3♦ partnera trudno mu bowiem będzie liczyć na dojście do jego ręki bocznym kolorem) i rozgrywający weźmie osiem lew: karową, sześć treflowych oraz ♠A (choć po pierwszym wiście pikowym i podegraniu przez N króla karo kontrakt firmy zostałyby obłożony bez dwóch). Wpadka bez jednej, za 100, okaże się jednak opłacalną obroną wykładanych 3♦ przeciwników. 3BA (WE) nie zostaną raczej skontrowane, gracz S będzie się bowiem obawiał zarówno tego, iż kontrakt ten może zostać zrealizowany (np. przy siedmiu treflach u W bądź ♦K W x u E), jak i tego, że po kontrze przeciwnicy uciekną na 4♣ i wygrają je (podczas gdy 3BA zostałyby obłożone). W rzeczywistości – zarówno 3BA, jak i 4♣ powinny zakończyć się wpadką bez jednej. A najwyższy zapis za grę własną może zdobyć w rozdaniu strona NS, bez trudu realizując kontrakt 3♦ (na impasie króla atu – rozgrywający dostanie się do stołu ♠W).

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. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ 63 ♥ A7 ♦ AJ754 ♣ Q876</p>	<p>♠ J7 ♥ KQJ ♦ K106 ♣ J9542</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>♠ A102 ♥ 10942 ♦ Q9832 ♣ A</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ KQ9854 ♥ 8653 ♦ == ♣ K103</p>					

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

¹ znajdują się też na pewno zwoleńnicy otwarcia 1♦
² a także zwoleńnicy otwarcia 1♦ na trzeciej ręce
³ słabe dwa, choć na czwartej ręce powinny być wyraźnie wzmocnione

albo:

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

¹ słabe dwa
² kolory młodsze

Możliwe są nawet cztery pasy:

W	N	E	S
pas	pas	pas	pas ¹

¹ S ma solidne piki, ale też jedynie osiem miltonów

Inna możliwość:

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie dopuszczalne
² jest wprowadzić zatrzymanie pikowe, ale otwarcie było wyraźnie podlimitowe

Wreszcie – gdy gracz W zdecyduje się na pierwszoręczne otwarcie 1♦ – jego strona najprawdopodobniej dojdzie do końcówki w ten kolor. Spodziewam się zatem sporego rozrzutu kontraktów i zapisów – od czterech pasów, po częściówki pikowe na NS i karowe na WE, aż po końcówki w ten ostatni kolor. WE wezmą dziesięć lew w kara, oddając karo, pika oraz kiera. Natomiast górnym pułapem możliwości strony NS jest w tym rozdaniu niewygodny kontrakt 1♠. Już 2♠ powinny zostać obłożone bez jednej po wiście treflowym bądź kierowym – oprócz trzech asów obrońcy wezmą bowiem wówczas trzy przebitki: dwie treflowe (E) i jedną kierową (W).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ KQ10 ♥ KQJ94 ♦ J ♣ K1092</p>	<p>♠ AJ87 ♥ 108753 ♦ 6 ♣ Q53</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>♠ 9643 ♥ 62 ♦ A987 ♣ A64</p>
	<p>♠ 52 ♥ A ♦ KQ105432 ♣ J87</p>	

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

¹ wymarzone otwarcie trzecioręczne

² zapowiedź tę należy przedłożyć ponad alternatywne 3♥

³ polecam raczej wyważone 3♠, po bloku e-S-a można się bowiem spodziewać nie najlepszych podziałów, ponadto konfiguracja kar jest dla strony WE niekorzystna: N ma w tym kolorze krótkość za krótkością W, będzie więc nadbijał ewentualne przebitki

Oczywiście, o wygraniu na WE 4♠ nie ma mowy. Już rozgrywka kontraktu 3♠ musi być wielce staranna i przezorna. Powiedzmy, że obrońca S ściągnie wówczas ♥A i wyjdzie ♦K. Rozgrywający pobije w ręce asem, po czym musi zagrać w pika – do króla (bądź damy). N zabije tę lewę ♠A i da partnerowi przebić kiera, a ten – po dokonaniu tej przebitki – będzie kontynuował ♦D. Rozgrywający przebije na stole ♠10, a N zrzuci trefla (nadbitek waletem atu byłaby działaniem na korzyść przeciwnika). Gracz E ściągnie wówczas ♠D, zgra ♥K D W (wyrzucając z ręki dwa kara oraz blotkę treflową), a następnie zagra ♣A i ♣K, a w końcu blotkę treflową. W dwukartowej końcówce ♠9 x w ręce E, położona za ♠W 8 e-N-a, zdobędzie jeszcze jedną lewę.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

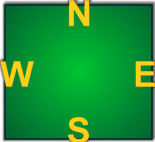
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ A6543 ♥ 32 ♦ Q98 ♣ K102</p>	<p>♠ Q109 ♥ K74 ♦ A10653 ♣ A4</p> 	<p>♠ K7 ♥ AQJ65 ♦ K742 ♣ Q9</p>
<p>♠ J82 ♥ 1098 ♦ J ♣ J87653</p>		

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

¹ negatywny wybór koloru

Znacznie skuteczniejsza okaże się jednak sekwencja następująca:

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

¹ rozrzucone honory i ogólnie bezatutowy charakter ręki E przemawiają za takim właśnie otwarciem (mimo układu 5–4 z pięcioma kierami)

² transfer na piki

³ W wie, że wraz z partnerem mają minimum 24 PC, sam posiada też wysokie blotki w kolorach młodszych, zapowiada więc 3BA, a nie 2BA (które zakończyłyby licytację)

Rozgrywający nie powinien mieć żadnych problemów ze zrealizowaniem kontraktu firmowego, bardzo często weźmie nawet nadrobkę. Tym bardziej że gracz S praktycznie każdym wistem będzie musiał podać przeciwnikowi pomocną dłoń. Na ogół na dziesięć wziętek rozgrywającego złoży się pięć kierów, dwa piki, dwa trefle i karo. Przy lekkiej pomocy obrońców możliwe jest nawet zdobycie lew jedenastu (w tym aż trzech karowych).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 10 (WE).

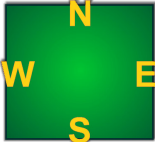
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ Q875 ♥ J96 ♦ 54 ♣ A963</p>		<p>♠ 109 ♥ K10753 ♦ AJ102 ♣ Q10</p> <p>♠ 6 ♥ AQ8 ♦ Q86 ♣ KJ8752</p>
<p>♠ AKJ432 ♥ 42 ♦ K973 ♣ 4</p>		

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

¹ w *Naszym Systemie* – półforsujące, we *Wspólnym Języku* – nieforsujące albo:

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

¹ jak wyżej

Ze względu na popartyjne założenia gracze **E** trudno będzie – w ostatniej sekwencji – przepchnąć się w 4♣, mimo że zarówno ten kontrakt, jak i 3♠ przeciwników powinny zostać zrealizowane. Wzięcie dziesięciu lewe w trefle wymaga wyimpasowania graczowi **N** króla z dziesiątką kier, a zdobycie dziewięciu wziętek w piki może być związane z koniecznością trafienia ♦D (chyba że obrońcy pomogą rozgrywającemu w wyrobieniu kierów). Generalnie – wysoką notę uzyska w tym rozdaniu ta strona, która utrzyma się przy grze, byle nie na szczyblu końcówki.

Minimaks teoretyczny: 3 ♣ (WE), 10 lew; **130 dla WE.**

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

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

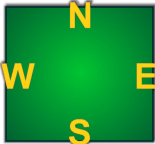
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ AQJ ♥ AQ53 ♦ KJ6 ♣ QJ5</p>	<p>♠ 654 ♥ J9 ♦ 842 ♣ K6432</p> 	<p>♠ K972 ♥ K10842 ♦ 53 ♣ A7</p>
<p>♠ 1083 ♥ 76 ♦ AQ1097 ♣ 1098</p>		

Nasz System:

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

¹ 6♥ albo 5♥-4♠

² 18–19 PC, cztery kiery, formalnie ręka **W** jest nieco silniejsza, jej honory nie są jednak w kontekście ewentualnego szlemika najlepsze – zbyt dużo w nich dam i waletów

Jeżeli zamiast 4♥ gracz **W** zgłosi 4♦ (cue-bid, cztery kiery, nadwyżka ponad minimum wielkiego bez atu), jego strona bez wątpliwości znajdzie się w szlemiku kierowym.

Wspólny Język:

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

¹ odwrotka

² pięć kierów, 11⁺ PC (wprawdzie ręka **E** ma tylko dziesięć miltonów, ale składają się na nie pierwszorzędne honory: as oraz dwa króle)

³ wskazanie koloru atutowego, wezwanie do cue-bidów

⁴ brak krótkości, oczywiście forsing

⁵ cue-bid

⁶ cue-bid, przyrzeka też stopera w pominiętych przez partnera treflach; wprawdzie z minimum tego, do posiadania czego dotychczas się zobowiązał, **E** mógłby zapowiedzieć negatywne 4♥, partner odpasowałby je jednak nawet z lepszą ręką – z obawy o brak stopera treflowego

⁷ Blackwood


⁸ dwie wartości bez damy atu


Jak widać, licytując *Wspólnym Językiem* – nieco łatwiej będzie dojść tu do szlemika, chociaż znajdzie się w nim też niejedna para **WE** posługująca się *Naszym Systemem*. Teoretycznie rzecz biorąc, nie jest to kontrakt prawidłowy, gdyż szansa jego sukcesu wynosi zaledwie 25% (♦A D u S albo udany impas ♣K, a potem trafienie palcówki karowej). Jednak w autentycznym rozkładzie obie szanse „stoją”, więc


z wzięciem dwunastu lew w kiery, piki a nawet bez atu nie będzie żadnych problemów. Trudno zatem zarzucić niewłaściwą licytację parom, które odniosą w tym rozdaniu sukces, dla zasady powtarzam jednak raz jeszcze: szlemik, acz wykładany, nie jest tu kontraktem z teoretycznego punktu widzenia prawidłowym.


Minimaks teoretyczny: 6 BA (WE), 12 lew; **990 dla WE.**

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

 – 8 (WE);

 – 10 (WE);

 – 12 (WE);

 – 12 (WE);

BA – 12 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ 653 ♥ 7 ♦ KQ1072 ♣ AJ104</p>	<p>♠ KQ10 ♥ 1054 ♦ 543 ♣ Q865</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ A942 ♥ AJ62 ♦ AJ86 ♣ 3</p>	<p>♠ J87 ♥ KQ983 ♦ 9 ♣ K972</p>
---	--	---	---

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

¹ fit karowy, co najmniej inwit do dogranej (*Nasz System*) bądź forsing do końcówki (*Wspólny Język*)
² naturalne
³ WE trzymają wszystkie kolory, ale nie sposób dostrzec dziewięć lew przy grze w bez aty (także ręka

W musi być układowa, inaczej podniósłby on 2BA partnera do 3BA) – znacznie lepsze perspektywy rokuje końcówka karowa (zwłaszcza po odpowiedzi 2BA przesądzającej dograną, czyli we *Wspólnym Języku*)

albo:

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

¹ *splinter* – drobny niedobór punktowy jest zrekompensowany przez pięciokartowy fit
² jednoznaczny cue-bid, ręka nienadająca się do gry w bez aty

³ absolutne minimum *splintera*, stąd zapowiedź zamykająca

Druga z powyższych sekwencji wydaje mi się bardziej czytelna i przekonująca. W obu gracz E powinien jednak zorientować się, że o wygraniu 3BA nie ma mowy i przesądzić grę kolorową. A jego partner – z ręką w ramach zademonstrowanej sekwencji minimalną – w żaden sposób nie prowokować szlemika. Rzeczywiście – 3BA jest w tym rozdaniu absolutnie bez szans – S zawistuje przeciwko temu kontraktowi ♥K, a w drugiej lewie – po przepuszczeniu przez rozgrywającego króla – wyjdzie w pika albo w trefla. I gracz E pozostanie z ośmioma lewami – pięcioma karowymi i trzema na asy w kolorach bocznych. Aby 3BA (E) wypuścić, S musiałby kontynuować w drugiej lewie kierem. Tymczasem końcówka karowa zostanie łatwo wygrana na obustronne przebitki – nawet po pierwszym wiście w aty rozgrywający przebijie w ręce trzy trefle, komunikując się ze stołem przebitkami kierów. Do oddania pozostaną tylko dwa piki. Rozdanie to znakomicie ilustruje siłę solidnego koloru atutowego w wypadku, gdy obie ręce zawierają po singletonie, grając w nim w rozłożone 5–4 kara weźmie się bowiem aż o trzy lewy więcej aniżeli przy grze w bez aty.

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

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

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

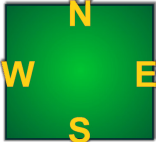
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

<p>♠ 10975 ♥ A6 ♦ J5 ♣ AQJ109</p>	<p>♠ 84 ♥ QJ10985 ♦ K972 ♣ 6</p> 	<p>♠ K63 ♥ K432 ♦ Q106 ♣ 872</p>
<p>♠ AQJ2 ♥ 7 ♦ A843 ♣ K543</p>		

Nasz System:

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

¹ w założeniach popartyjnych wejście nieobowiązkowe

² *kontra negatywna*, zgłoszenie 2♥ byłoby zapowiedzią forsującą

³ naturalne, nieforsujące, słaba ręka na kierach

albo:

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

^{1,2} jak wyżej





³ teraz zgłoszenie 3♥ wskazałoby rękę w składzie 5cc–4♠ i nadwyżkę ponad minimum *kontry negatywnej* (acz – oczywiście – nie forsowałoby); gdyby jednak N miał słabą rękę na pikach, mógłby teraz z powodzeniem zalicytować 3♠

Wspólny Język:

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

¹ nieforsujące

² z tak solidnymi kierami można sobie pozwolić na nieujawnianie fitu karowego albo – gdy gracz W nie wejdzie do licytacji (w obu polskich systemach):


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


¹ *sign-off*, sześć kierów (wyjątkowo – bardzo dobra piątka)


Mimo posiadania czterokartowego fitu w kolorze partnera **N** powinien dążyć do gry w kiery – przecież to turniej na maksy. Wprawdzie grając w kara, można wziąć w tym rozdaniu lew dziesięć, a przy grze w kiery – tylko dziewięć, to drugie osiągnięcie jest jednak wyżej punktowane. Jestem zresztą pewien, że żadnego z graczy **N** do gry w tak solidne kiery nie trzeba będzie specjalnie namawiać...


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

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

 – 7 (WE);

 – 10 (NS);

 – 9 (NS);

 – 7 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ J3 ♥ A83 ♦ KQ2 ♣ Q8742</p>		<p>♠ Q864 ♥ J72 ♦ AJ106 ♣ 96</p>
<p>♠ AK9752 ♥ 64 ♦ 94 ♣ AJ10</p>		
<p>♠ 10 ♥ KQ1095 ♦ 8753 ♣ K53</p>		

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

¹ marniutkie to otwarcie, marniutkie...

a może:

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

Rozdanie należy do strony **NS**, która może w nim zrealizować – na ogół niewysokie – częściówki we wszystkie miana. Wśród nich należy wyróżnić kontrakty 2♠ (do oddania dwa kara, ♥A oraz dwie lewy atutowe), 2BA (do oddania cztery kara oraz ♥A) oraz 3♥ (do oddania lewa atutowa oraz trzy kara). W tym ostatnim – minimaksowym – nie będzie jedna łatwo stanąć, w protokole będą więc dominowały zapisy 110 dla **NS**, za zrealizowanie przez gracza **N** 2♠ – kontrakt najbardziej „naturalny”.

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

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

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

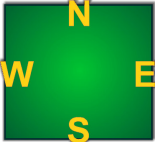
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ 87 ♥ KJ10432 ♦ 943 ♣ A6</p>	<p>♠ 1064 ♥ 75 ♦ J72 ♣ K10754</p> 	<p>♠ 32 ♥ AQ86 ♦ AQ106 ♣ 982</p>
<p>♠ AKQJ95 ♥ 9 ♦ K85 ♣ QJ3</p>		

W	N	E	S
2♥ ¹	pas	3♥	3♠
pas	pas	pas	

¹ słabe dwa

albo:

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

Jeżeli w pierwszym okrażeniu gracz **E** podniesie otwarcie partnera jedynie do szczebla trzech, przeciwnicy mniej więcej zbilansują swoje ręce i zatrzymają się w kontrakcie 3♠. A gdy **E** dopiero wówczas zdecyduje się na zgłoszenie obronnych 4♥, najprawdopodobniej będzie grał ten kontrakt z kontrą. Tak czy owak, zapis dostanie się stronie **NS**: 140 – za 3♠ swoje, albo 100 (50) – za 4♥ z kontrą (bez kontry), bez jednej. Optymalną strategią jest w takich wypadkach zapowiedzenie 4♥ od razu w pierwszym okrażeniu, zanim oponenti wymienili jakiegokolwiek informacje o swoich rękach (poza – rzecz jasna – pasem e-N-a po otwarciu 2♥). Do czego może do doprowadzić w tym rozdaniu ?

W	N	E	S
2♥	pas	4♥	4♠
pas	pas	pas	

Po prostu wielu graczy **S** zgłosi po takiej sekwencji 4♠ (w tych założeniach – w ataku) i przegra je bez jednej, zapis zmieni więc znak.

A kiedy strona **WE** będzie stosować otwarcie 2♦ *multi*, bieg dalszych wydarzeń może być następujący:

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

¹ *multi*

² do koloru partnera – jeśli ma on kiery, **E** nie boi się gry w ten kolor na wyższym szczeblu




³ graczowi **S** nie pozostanie nic innego, jak poczekać na wyjaśnienie sytuacji

albo:

W	N	E	S
2  ¹	pas	2  ²	pas
3 	pas	4  ³	4 
pas	pas	pas	





^{1,2} jak wyżej

³ i w tym wypadku korzystne będzie jak najszybsze wykonanie uderzenia wyprzedzającego albo:



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



^{1,2} jak poprzednio

³ także **S** może się jednak zdecydować na bezzwłoczne ujawnienie danych o swojej karcie albo:


W	N	E	S
2  ¹	pas	2  ²	3  ³
pas	pas	4 	ktr.
pas	pas	pas	


^{1,2,3} jak poprzednio


W protokole będą zatem figurowały zapisy za zrealizowane przez stronę **NS** kontrakty 3, za wpadki strony **WE** na 4cc, bez kontry i z kontrą, oraz za wpadki **NS** na 4, te raczej bez kontry.


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

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

 – 9 (**NS**);

 – 9 (**WE**);

 – 9 (**WE**);

 – 9 (**NS**);

BA – 7 (**WE**).

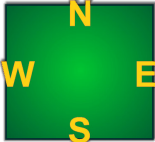
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ AQ64 ♥ K1096 ♦ 9 ♣ J1086</p>	<p>♠ K52 ♥ QJ8752 ♦ A32 ♣ K</p> 	<p>♠ J1093 ♥ == ♦ KQJ876 ♣ 743</p>
<p>♠ 87 ♥ A43 ♦ 1054 ♣ AQ952</p>		

Nasz System:

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

¹ inwit do końcówki z fitem kierowym albo:

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

¹ półforsujące – jeśli odpowiedź ta zawiera wariant 10–11 PC z fitem kierowym w składzie zrównoważonym

Wspólny Język:

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

¹ co najmniej inwit do dogranej z fitem kierowym

² przyjęcie hipotetycznego inwitu partnera, ale karta bez dalszych nadwyżek

4♥ zostaną bez trudu zrealizowane – rozgrywający odda bowiem tylko pika i dwie lewy kierowe albo tylko jednego kiera, ale za to dwa piki (w zależności od tego, czy przebijie na stole pika, czy nie). Wist ♦K zostanie zabity asem, po czym N ściągnie ♣K, wejdzie do dziadka ♥A, na ♣A D wyrzuci z ręki obie blotki karowe, po czym wyjdzie w pika...

Strona WE na tu opłacalną obronę *czterech kierów czterema pikami* (bez dwóch z kontrą, za 500), będzie ona jednak osiągnięta niezwykle rzadko. Na ogół gracze WE w ogóle nie zmieszczą się w licytacji. W uprzywilejowanej sytuacji znajdują się jedynie pary stosujące w obronie wejście *IBA starsza czwórka – młodsza piątka*, możliwa stanie się bowiem wówczas sekwencja następująca (lub do niej podobne):

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

¹ cztery piki – młodsza piątka

I rozgrywający odda tylko pika, karo oraz trzy trefle (bądź dwa trefle i przebitkę w tym kolorze), zanotuje więc zapis minimaksowy.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE) z kontrą, 8 lew; **500 dla NS.**

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

♠ QJ953
♥ 63
♦ 82
♣ J742

♠ 874
♥ 10954
♦ 974
♣ K85

	N		
W		E	
		S	

♠ AK62
♥ Q82
♦ AJ3
♣ AQ10

♠ 10
♥ AKJ7
♦ KQ1065
♣ 963

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

Rozdanie niezbyt interesujące – standardowym kontraktem będzie w nim 1BA (E), lew siedem. Rozgrywający ma z góry pięć wziętek: dwie pikowe, karową oraz trzy treflowe, a dwie brakujące bez trudu wyrobi sobie w kierach. O nadróbkę będzie jednak niezwykle trudno, a praktycznie rzecz biorąc – jest ona w ogóle niemożliwa.

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);
- ♥ – 6 (NS, WE!);
- ♠ – 7 (NS);
- BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ KQ84 ♥ 1082 ♦ 42 ♣ Q1043</p>	<p>♠ 732 ♥ 53 ♦ AKQ73 ♣ 982</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: #FFD700; 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>♠ AJ6 ♥ AQ964 ♦ J109 ♣ A5</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ 1095 ♥ KJ7 ♦ 865 ♣ KJ76</p>					

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

¹ na trzeciej ręce otwarcie wręcz modelowe!

albo – gdy gracz N na trzeciej ręce spasuje:

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

¹ partner nie zgłosił 2♣ *Drury*, więc poszukiwanie z ręką E końcówki to posunięcie – w najlepszym wypadku - wątpliwe

Jeżeli jednak gracz E nie powstrzyma się od zgłoszenia inwitu (2BA), dojdzie do kontraktu 3♥, który powinien już zostać obłożony. obrońcy S należą się bowiem dwie lewy atutowe, a wcześniej czy później jego partner zdejmie dwa kara i otworzy trefle.

Także (możliwe) otwarcie gracza E 1BA nie doprowadzi jego strony do sukcesu:

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

Jeśli tylko S nie odda pierwszego wistu w trefla, kontrakt 1BA (E) zostanie obłożony, rozgrywający weźmie bowiem tylko to, co mu się absolutnie należy, tzn. cztery piki oraz dwa asy w kolorach czerwonych.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

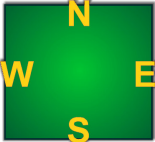
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ K10 ♥ KQ98532 ♦ 653 ♣ 2</p>	<p>♠ QJ ♥ 107 ♦ A10984 ♣ A1054</p> 	<p>♠ 96432 ♥ J4 ♦ J7 ♣ J873</p>
<p>♠ A875 ♥ A6 ♦ KQ2 ♣ KQ96</p>		

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

¹ słabe dwa

² zapowiedź bilansowa, z ręką słabszą padłyby bowiem lebensohlowskie 2BA

Niektórzy gracze N na pewno oceniają, iż ich karta jest zbyt silna na zapowiedź 3♦, powinni jednak wziąć pod uwagę fakt, że kontra partnera została zgłoszona na pozycji *re-open*, może więc być niepełnowartościowa. Ponadto alternatywą wobec 3♦ jest tylko przesądzenie końcówki zapowiedzią 3♥ (wywiad bezatutowy).

A po otwarciu 2♦ *multi*:

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

¹ *multi*

² do koloru partnera

³ najczęściej *kontra wywoławcza* (bądź – stosowana znacznie rzadziej – tzw. *kontra amerykańska*: wywoławcza albo *karna*, wszystko wyjaśni się po zapowiedzi – pas bądź 2♠ – otwierającego

⁴ *kolor przeciwnika* – wywiad bezatutowy, tym razem kontra partnera padła na pozycji bezpośredniej, przesądzenie przez gracza N dogranej jest więc w pełni uzasadnione

Przeciwko 3BA (S) nastąpi pierwszy wist ♥K. Rozgrywający ma jedenaście lew z góry (pięć kar, cztery trefle, ♥A i ♠A) i z tyłoma pozostanie, chyba że E – zupełnie niepotrzebnie – pozbędzie się w pierwszej lewie ♥W. Gracz S zabije ją wówczas asem i ściągnie wszystkie kara oraz trefle, ustawiając obrońcę W w przymusie wpustkowym (w końcówce wpuści go na ♥D, wymuszając wyjście spod ♠K). Wystarczy jednak, aby E zachował ♥W, a W odblokował się damą, a do żadnej wpustki nigdy nie dojdzie.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (S!);

♠ – 9 (NS);

BA – 11 (NS).

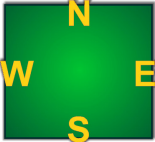
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. I

PROKOM
SOFTWARE SA

12 stycznia 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ J8432 ♥ AQ75 ♦ J5 ♣ 93</p>	<p>♠ KQ10 ♥ J ♦ AK987 ♣ QJ106</p> 	<p>♠ A96 ♥ 10963 ♦ 42 ♣ AK42</p>
<p>♠ 75 ♥ K842 ♦ Q1063 ♣ 875</p>		

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

albo:

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

¹ wejście mocno wątpliwe

² maksymalna ręka z fitem pikowym

Tym razem uboższa od przeciwników w miliony strona **WE** (19 PC: 21 PC) jest w stanie zrealizować wyższy niż oni kontrakt (2♥ oraz 2♠, przy co najwyżej 2♦ pary **NS**). Nie zawsze jednak gracze **WE** będą tego świadomi, więc w rozdaniu dominować będą kontrakty 3♦ (**NS**) bez kontry. Ich obłożenie bez jednej nie powinno być jednak zadaniem trudnym – oprócz dwóch asów w kolorach starszych oraz ♣A K broniący zmontują bowiem również przebitkę w tym ostatnim kolorze.

Minimaks teoretyczny: 2 BA (**NS**) z kontrą, 7 lew albo 3 ♦ (**NS**) z kontrą, 8 lew; **100 dla WE**.

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 7 (**NS**).