

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

♠ KJ		
♥ AJ732		
♦ 984		
♣ K64		
♠ Q10752		♠ 63
♥ K1095		♥ Q64
♦ -		♦ AJ7632
♣ 8732		♣ J5
		♠ A984
		♥ 8
		♦ KQ105
		♣ AQ109



W	N	E	S
-	1 ♥	pas	1 ♠
pas	1 BA <sup>1</sup>	pas	3 BA
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> minimum otwarcia, modelowy układ ręki N: 5♥332

Standardowa droga do standardowego kontraktu, który zostanie zapowiedziany na prawie wszystkich stołach lipcowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2005*. Przeciwno 3BA (N) gracz E odda naturalny wist blotką karo, ułatwiając rozgrywającemu rozwiązanie tego koloru (szczególnie wówczas, gdy pierwsza lewa zostanie puszczona do ręki). Ale i po każdym innym ataku gracz N – wykonując naturalne impasy w karach i pikach – byłby w stanie skompletować lew jedenaście (cztery trefle, trzy kara, trzy piki oraz kier). Najczęstszym wpisem w protokole powinno zatem być 460 dla NS, równe teoretycznemu minimaksowi rozdania.

Proszę jednak zwrócić uwagę na fakt, iż gdyby kontrakt firmowy został ustawiony z gorszej ręki S, obrońca W – wistując ♥10 albo ♥9 – mógłby ograniczyć rozgrywającego do dziesięciu wziętek (broniący wzięliby wówczas ♦A oraz dwie lewy kierowe).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ QJ652 ♥ 63 ♦ 94 ♣ AK42</p>	<p>♠ A9 ♥ 82 ♦ 8763 ♣ Q10986</p>	<p>♠ K873 ♥ AJ104 ♦ AKQJ10 ♣ -</p>
---	--	--

<p>♠ 104 ♥ KQ975 ♦ 52 ♣ J753</p>
--

Nasz System:

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

<sup>1</sup> splinter

<sup>2</sup> wprawdzie W ma figury treflowe, ale są to as z królem, ponadto gracz ten posiada piątego pika, zaliczowanie przezeń negatywnych 4♠ byłoby zatem krokiem zbyt defetystycznym; według nowoczesnych rozwiązań licytacyjnych – podniesienie koloru *splintera* mówi o asie w tym kolorze i braku cue-bidów w kolorach pominiętych (kiedyś było to wskazaniem wyłączenie w kolorze *splintera*)

<sup>3</sup> cue-bid

<sup>4</sup> negatywne

<sup>5</sup> z ♠A D oraz wskazanym już ♣A partner sam zapowiedziałby szlemika ( i tylko wówczas byłby to kontrakt prawidłowy)

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> można też – tak jak w *Naszem Systemie* – otworzyć 1 ♦

<sup>2</sup> splinter






<sup>3</sup> wprawdzie W ma figury treflowe, ale są to as z królem, ponadto gracz ten posiada piątego pika, zaliczowanie przezeń negatywnych 4♠ byłoby zatem krokiem zbyt defetystycznym; według nowoczesnych rozwiązań licytacyjnych – podniesienie koloru *splintera* mówi o asie w tym kolorze i braku cue-bidów w kolorach pominiętych (kiedyś było to wskazaniem wyłączenie w kolorze *splintera*)

<sup>4</sup> cue-bid

<sup>5</sup> negatywne

<sup>6</sup> z ♠A D oraz wskazanym już ♣A partner sam zapowiedziałby szlemika ( i tylko wówczas byłby to kontrakt prawidłowy)

albo:




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

<sup>1</sup> *odwrotka*

<sup>2</sup> 7–10 PC, pięć pików


<sup>3</sup> *splinter*


<sup>4</sup> ponieważ **W** pokazał już co najmniej 7 PC i pięciokartowego longera w pikach, powinien teraz na partnerowego *splintera* zareagować negatywnie


Tylko pierwszy wist kierowy pozbawi rozgrywającego kontrakt pikowy dwunastu lew, na ogół (po otwarciu 1  bądź wskazaniu przez **E** longera w tym kolorze) będzie to jednak atak naturalny, stąd zatrzymanie się przez stronę **WE** w kontrakcie 5  należy uznać za krok w pełni uzasadniony. Gwoli ścisłości, na **WE** wychodzi też 5  i 5BA, a bez wistu kierowego kontrakty o szczebel wyższe.


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

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

 – 7 (**WE**);

 – 11 (**WE**);

 – 8 (**WE**);

 – 11 (**WE**);

**BA – 11 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ -  
 ♥ AQJ984  
 ♦ AK632  
 ♣ Q10

♠ J1042  
 ♥ 10752  
 ♦ 9875  
 ♣ K

♠ K9863  
 ♥ 3  
 ♦ Q  
 ♣ J86542

♠ AQ75  
 ♥ K6  
 ♦ J104  
 ♣ A973

W	N	E	S
-	-	-	1 ♣
pas	1 ♥	pas	1 ♠
pas	3 ♦ <sup>1</sup>	pas	3 BA <sup>2</sup>
pas	4 ♥ <sup>3</sup>	pas	4 ♠ <sup>4</sup>
pas	5 ♦ <sup>5</sup>	pas	5 ♠ <sup>6</sup>
pas	6 ♦ <sup>7</sup>	pas	6 ♥ <sup>8</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> 5+♥-5+♦, forsing do dogranej

<sup>2</sup> brak fitu kierowego, zatrzymania w kolorach czarnych

<sup>3</sup> 6♥, nadwyżka (ze słabszą kartą N mógłby zapowiedzieć końcówkę w kiery okrażenie wcześniej)

<sup>4,5</sup> cue-bidy

<sup>6</sup> cue-bid pierwszej klasy w pikach, ponadto – jako inwit wielkoszlemowy – przyrzeka on też zatrzymanie pierwszej klasy w pominiętych przez partnera treflach

<sup>7</sup> ♦ A K, ale też prośba do partnera o pomoc w tym kolorze (z pełnymi karami N zapowiedziałby szlema)

<sup>8</sup> także S, gdyby miał jeszcze ♦ D, byłby upoważniony do zgłoszenia wielkiego szlema

Dzięki spadającej singlowej ♦ D NS mają tu do wzięcia trzynaście lew w kiery, kara oraz bez atu (na wszelki wypadek spada też singlowy ♣ K). Kontraktem prawidłowym jest jednak szlemik, i to w kolor (w turnieju na maksy – na pewno kierowy), gdyby bowiem pierwszy wist treflowy wyrobił broniącym lewę w tym kolorze, a potem rozgrywający musiałby oddać lewę na ♦ D, szlemik bezatutowy zostałby przegrany.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 13 (NS)

♥ – 13 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!)

**BA – 13 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

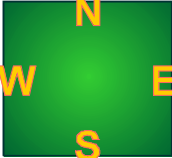
Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

	♠ 97	
	♥ J96	
	♦ AJ1043	
	♣ A95	
♠ AKJ652		♠ Q10
♥ K102		♥ AQ85
♦ 72		♦ 965
♣ K10		♣ QJ76
	♠ 843	
	♥ 743	
	♦ KQ8	
	♣ 8432	

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

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

<sup>2</sup> sześć pików, do 15–16 PC

<sup>3</sup> inwit; alternatywnie – jeżeli stosowany system na to pozwala – można zgłosić 3♣ bądź 3♥, wskazujące wartości w tym kolorze i dubla pikowego (również w znaczeniu inwitu do końcówki, przede wszystkim pikowej)

<sup>4</sup> ładne piki i 15 PC, w tym dwa asy i dwa króle, w pełni uzasadniają do przyjęcia zaproszenia partnera

Rozgrywający ma do oddania ♣A oraz ♦AK, jeżeli jednak broniący nie zdejmą szybko swoich lew w tym drugim kolorze, kontrakt zostanie wygrany z nadrówką, jedno z przegrywających kar ręki W zostanie bowiem wyrzucone na fortę kierową.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

## Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ A3 ♥ 976 ♦ Q64 ♣ 97642</p>	<p>♠ J8764 ♥ 53 ♦ K752 ♣ AQ</p>	<p>♠ Q109 ♥ AKQJ ♦ A3 ♣ KJ53</p>
---	---	--

<p>♠ K52 ♥ 10842 ♦ J1098 ♣ 108</p>
--

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

<sup>1</sup> wejście wątpliwe ze względu na słabość longera pikowego (tu na przykład odwiedzie ono partnera od naturalnego i zarazem optymalnego wist karowego)

Kontrakt standardowy, na pewno nie wszyscy gracze **E** wezmą jednak – teoretycznie należne im po wiście niekarowym – jedenaście lew. Rozgrywający będzie bowiem musiał podegrać ze stołu trefle, a to stanie się możliwe jedynie po dostaniu się tam ♠A. Jeżeli zatem przeciwko 3BA (**E**) padnie wist pikowy, w kolor licytowany przez partnera, to rozgrywający – aby mieć szansę na skompletowanie lew jedenastu, będzie musiał zabić pierwszą lewę ♠A na stole albo wziąć ją w ręce i wejść do dziadka ♠A, aby zagrać stamtąd w trefle. Inaczej – trzeba będzie grać trefle z ręki i weźmie się tylko lew dziesięć [i to wyłącznie dzięki zablokowaniu pików w ręce **S**; gdyby **N** miał ♠K x x x (nawet niekoniecznie z waletem), jak można by się spodziewać z przebiegu licytacji, kontrakt zostałby obłożony]. Zatem pierwszy wist pikowy powinien raczej zostać zabity ♠A na stole, po czym **E** zagra stamtąd w trefla. **N** wskoczy wówczas ♣A i będzie kontynuował blotką pik, co postawi rozgrywającego przed *palcówką śmierci*: jeżeli wstawi on z ręki ♠10 – weźmie jedenaście lew, podczas gdy po dołożeniu ♠D – zostanie obłożony bez jednej!

Podobnie niełatwe problemy staną przed graczem **W**, jeśli to on zostanie rozgrywającym kontraktu 3BA. Padnie wist blotką pik, a **S** oczywiście nie wstawi na ♠10 króla. Jeżeli **W** utrzyma się na stole (w tym wypadku: ręce **E**), będzie musiał rozpocząć trefle ze złej ręki i skompletuje tylko dziesięć lew (dzięki zablokowaniu pików). Kiedy zaś weźmie pierwszą lewę ♠A w ręce i wyjdzie stamtąd w trefla – obrońca **N** wskoczy ♣A i będzie kontynuował pikiem, i w tym wypadku stawiając przeciwnika przed śmiertelną palcówką.

Mimo więc, że teoretycznie rzecz biorąc, rozgrywającemu należy się tu jedenaście wziętek [poza przypadkiem, że przeciwko 3BA (**E**) padłby wist karowy; o tym porozmawiamy później], zapisy 460 dla **WE** nie będą częste, zdarzą się też wypadki wzięcia mniejszej liczby lew, a nawet wpadki (na kontrakt 3BA).

Kiedy bowiem przeciwko 3BA (E) padnie pierwszy wist karowy (co zdarzy się wszędzie tam, gdzie N nie wejdzie do licytacji 1♠), to rozgrywający, aby zrealizować kontrakt, czyli wziąć tylko dziewięć lew, będzie musiał nie wstawić ze stołu ♦D, utrzymać się ♦A w ręku i właśnie stamtąd rozpocząć rozegranie trefli (!). Gdyby bowiem wszedł przedtem do dziadka ♠A, to N wskoczyłby później ♣A, dopuściłby ♠K partnera, a ten kontynuowałby karem, podgrywając damę. Broniący wzięliby wówczas ♣A, ♠K oraz trzy kara, czyli obłożyliby kontrakt bez jednej.

A tak, gdy E rozpocznie rozgrywkę trefli z ręki, N weźmie pierwszą lewę tego koloru damą, po czym – aby ograniczyć przeciwnika do tylko dziewięciu wziętek – będzie musiał powtórzyć karem. W ten sposób wyrobi wprawdzie rozgrywającemu nienależną mu lewę na ♦D, potem jednak, kiedy dostanie się do ręki ♣A, będzie w stanie ściągnąć fortę karową. Broniący wezmą zatem dwa trefle oraz dwa kara, pozostawiając przeciwnika z tylko dziewięcioma wziętkami.

Na pewno nie wyczerpałem jeszcze wszystkich problemów technicznych związanych z tym fascynującym rozdaniem, sądzę jednak, że droga, jaką przeszliśmy, analizując je – od jedenastu lew na bez at, poprzez dziesięć, tylko swoje, aż do wpadki bez jednej – znajdzie swoje odzwierciedlenie w różnorodności zapisów w protokole.

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

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

♣ – 11 (W!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (W!);

♠ – 8 (W!);

**BA – 11 (W!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ KJ875 ♥ J2 ♦ QJ97 ♣ KJ</p>	<p>♠ 964 ♥ A83 ♦ 3 ♣ 987653</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q ♥ Q964 ♦ AK862 ♣ A104</p>
	<p>♠ A1032 ♥ K1075 ♦ 1054 ♣ Q2</p>	

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

<sup>1</sup> z singlową figurą pik rebid jak najbardziej dopuszczalny; ręka za słaba na rewers 2♥

<sup>2</sup> PRO

<sup>3</sup> brak trzech pików, nadwyżka

W takim kontrakcie powinna stanąć zdecydowana większość par **WE**. Przeciwno 3BA (**E**) gracz **S** odda naturalny wist ♥5. Na zagraną z dziadka ♥2 obrońca **N** powinien wstawić ♥8 (choć wystarczyłoby nawet ♥3). Rozgrywający weźmie lewę ♥D i – wcześniej czy później – zagra w piki. **S** dojdzie wówczas do ręki ♠A, będzie kontynuował kierem i obrońcy zdejmą trzy lewy w tym kolorze. Po każdym innym ataku (niekierowym, a także po zabiciu przez **N** pierwszej lewy kierowej asem) rozgrywający będzie w stanie zrobić nadróbkę (pod warunkiem że trafi ♣D, weźmie wówczas: pięć kar, trzy trefle oraz dwa piki).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ K93 ♥ AKJ1073 ♦ AK ♣ 103</p>	<p>♠ Q52 ♥ 64 ♦ Q ♣ AQ87642</p>	<p>♠ AJ106 ♥ Q92 ♦ J843 ♣ 95</p>
---	---	--

<p>♠ 874 ♥ 85 ♦ 1097652 ♣ KJ</p>
--

Nasz System:

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

<sup>1</sup> ręka nieco za słaba na odpowiedź 1♠

i uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> acz otwarcie 1♥ także nie będzie błędem

<sup>2</sup> silny trefl na kierach; oczywiście pomimo trzech pików nie może tu być mowy o zastosowaniu odwrotki

<sup>3</sup> E przyrzekł już minimum 7 PC, więc zaliczowanie teraz zachęających 3♥ byłoby pewnym nadużyciem

Obrońcy mają do zdjęcia tylko dwie lewy treflowe, ale jeżeli nie uczynią tego natychmiast, mogą je stracić. Rozgrywający ściągnie bowiem ♦A K, a potem przebiję w ręce trzecią rundę tego koloru, fortując w nim waleta. Jeżeli ponadto gracz W zaimpasuje ♠D w ręce N, zdobędzie wszystkie trzynaście wziętek.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ 86 ♥ 85 ♦ A ♣ AQJ98632</p>	<p>♠ KQ5 ♥ AK10762 ♦ Q1098 ♣ -</p>	<p>♠ AJ10742 ♥ Q3 ♦ K43 ♣ K5</p>
---	--	--

N
W      E
S

<p>♠ 93 ♥ J94 ♦ J7652 ♣ 1074</p>
--

W	N	E	S
1 ♣ <sup>1</sup>	1 ♥	1 ♠	pas
5 ♣ <sup>2</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, ta ręka jest bowiem warta wyraźnie więcej niż 14–15 PC (górny limit otwarcia 2♣ *precision*)

<sup>2</sup> także we *Wspólnym Języku*, gdzie rebid 2♣ forsowałby na jedno okrażenie; taki skok akuratnie oddaje ogromny potencjał ofensywny tej ręki, a jednocześnie blokuje gracza N (co może się okazać wielce istotne)

Rzecz jasna, można zgłosić zastrzeżenie, że wysoki skok treflowy gracza W uniemożliwi jego stronie znalezienie dobrej końcówki pikowej – w kolor starszy. Po pierwsze jednak – 4♠ z naturalnej ręki E mogą zostać obłożone na przebitce treflowej [wykładane są natomiast 4♠ (E)!], po drugie – po spokojnej licytacji pary WE – przeciwnikom łatwiej będzie znaleźć opłacalną obronę *pięcioma karami* (tylko bez jednej! do oddania pik i dwie lewy atutowe) czy nawet *pięcioma kierami* [bez dwóch, ale tylko i wyłącznie pod warunkiem że przeciwko 5♥ (N) E wyjdzie blotką karo! zostanie dopuszczony ♠A i poda partnerowi karową przebitkę; inaczej 5♥ zostanie obłożone tylko bez jednej].

Tymczasem 5♣ (WE) są kontraktem nieobkładalnym, przegrywający pik ręki W zostanie bowiem wyrzucony na ♦K. Oczywiście, nawet po szybkim skoku gracza W – N może się zdecydować na atakująco-obronną kontrę:

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, ta ręka jest bowiem warta wyraźnie więcej niż 14–15 PC (górny limit otwarcia 2♣ *precision*)

<sup>2</sup> także we *Wspólnym Języku*, gdzie rebid 2♣ forsowałby na jedno okrażenie; taki skok akuratnie oddaje ogromny potencjał ofensywny tej ręki, a jednocześnie blokuje gracza N (co może się okazać wielce istotne)

<sup>3</sup> *kontra atakująco-obronna*: krótkość treflowa, tu: możliwość gry w kiery i kara

i NS znajdą karową bądź kierową obronę (i najprawdopodobniej wpadną tylko bez jednej). Na pewno będzie to jednak dużo trudniejsze aniżeli po innym rebidzie otwierającego (2♣ czy nawet 3♣), kiedy to N dostanie szansę, aby opisać swoją interesującą rękę na dużo niższym szczeblu.

**Minimaks teoretyczny:** 5♦ (NS) z kontrą, 10 lew; **100 dla WE.**

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 10 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (W!);  
BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠ QJ754 ♥ 84 ♦ 10943 ♣ K5</p>	<p>♠ 93 ♥ QJ10952 ♦ K6 ♣ J108</p>	<p>♠ 82 ♥ K63 ♦ A752 ♣ A973</p>
--	---	---

<p>♠ AK106 ♥ A7 ♦ QJ8 ♣ Q642</p>
--

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> polecam pasa: drugorzędne wartości (damy i walety) w kolorach młodszych sprawiają, że karta S jest warta dużo mniej niż formalne 15 PC, ponadto otwarcie padło w założeniach korzystnych, może więc być słańki

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera, uzasadnienie jak wyżej

<sup>3</sup> kiery

Rozgrywający częściówkę kierową weźmie osiem albo dziewięć lew – w zależności od tego, czy obrońcy przebiją mu trefla, czy nie. Zapewne niektórzy gracze S doprowadzą do kontraktu 3BA (albo po prostu go wrzucą). A ten po naturalnym (?) ataku małym pikiem może zostać zrealizowany. Rozgrywający weźmie bowiem pierwsza lewę ♠10, wyrobi sobie kiery, a potem dostanie się na stół trzecią rundą trefli...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (S!);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

♠ 73  
♥ J95  
♦ 1084  
♣ A10752

♠ Q  
♥ A874  
♦ AK973  
♣ KQ9

♠ AJ984  
♥ Q1063  
♦ J5  
♣ 84

♠ K10652  
♥ K2  
♦ Q62  
♣ J63

W N E S

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

<sup>1</sup>rewers

<sup>2</sup>negatywne, ręka E jest nieco za słaba, aby zgłosić z nią zachęcające 3♥

Także ten kontrakt powinien zostać zapowiedziany na zdecydowanej większości stołów lipcowych *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2005*.

Z jego zrealizowaniem nie powinno być problemów, ale ambitny rozgrywający postawi sobie jako cel zdobycie nadróbki. Niestety, po naturalnym – po licytacji, jaka miała miejsce – wiście pikowym i dalszej starannej obronie nie będzie to możliwe. Atak pikowy, a potem – po dojściu obrońcy N na ♣A – kontynuacja pikowa sprawią bowiem, iż ręka W zostanie przedwcześnie skrócona, rozgrywający nie zdoła zatem zrealizować wszystkich stojących przed nim zadań, jakimi są: przebicie na stole trefla, podegranie z ręki atutów, przebicie w dziadku kara, aby wyfortować ten kolor, a wreszcie ostateczne wyatutowanie [na jedenaście wziętek rozgrywającego muszą się bowiem złożyć: pięć atutów (trzy w ręce plus dwie przebitki – treflowa i karowa – w dziadku), cztery kara oraz pik i trefl]. Wszystkie te manewry muszą zostać zainicjonowane z ręki, a to po przedwczesnym skróceniu jej atutów nie będzie możliwe.

Zawsze można natomiast zrealizować kontrakt 5♠ (E), zwycięska rozgrywka nie jest jednak łatwa, a pewne jej fragmenty muszą zostać przeprowadzone absolutnie *w widne karty* (na przykład pierwszy wist blotką karową trzeba koniecznie przepuścić do waleta w ręce). W praktyce rozgrywający końcówki kierowe będą więc najczęściej brać tylko dziesięć lew.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 11 (E!);

♠ – 8 (WE);

**BA – 7 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

## Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ J10732 ♥ K73 ♦ 75 ♣ 762</p>	<p>♠ 9 ♥ 6 ♦ KJ10963 ♣ J10954</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ K4 ♥ J108542 ♦ A8 ♣ KQ3</p>
	<p>♠ AQ865 ♥ AQ9 ♦ Q42 ♣ A8</p>	

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

<sup>1</sup> półforsujące

<sup>2</sup> naturalne albo nadwyżka w składzie zrównoważonym

<sup>3</sup> słaba ręka na karach

<sup>4</sup> do gry

<sup>5</sup> duży układ w kolorach młodszych

<sup>6</sup> ostateczny wybór kontraktu

Nasz System:

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> tym razem zwykle otwarcie 1♠ w zupełności wystarczy

<sup>2</sup> naturalne, nieforsujące

<sup>3</sup> do gry; oczywiście wiele par stosuje w tej sekwencji różne rozwiązania konwencyjne

<sup>4</sup> duży układ w kolorach młodszych (naturalne czy w inny sposób konwencyjne 4BA nie miałyby tu żadnego sensu)

<sup>5</sup> kara lepsze niż trefle

Ze swoim układem 6–5 N powinien dążyć do gry w kolor. I rzeczywiście – 5♦ zostanie łatwo zrealizowane, rozgrywający wyrobi sobie bowiem bocznego longera treflowego przebitką w ręce S. Co ciekawe – układ kart jest dla strony NS na tyle korzystny, że mogłaby ona także zdobyć jedenaście lew, grając w trefle.

Na NS wychodzi też 3BA, a nawet – mniej lub więcej w *widne karty* – może wziąć na ten kontrakt lew dziesięć (egzekwując wpustkę końcową przeciwko obrońcy W). W praktyce jednak zdecydowana większość rozgrywających kontrakt firmowy będzie brała jedynie dziewięć lew (w postaci pięciu kar, dwóch pików, kiera i trefla). I to wyłącznie dlatego, że ♦A znajduje się w ręce E w towarzystwie tylko jednej blotki. Gdyby honor ten był trzeci (albo czwarty), jego posiadacz pobiłby nim dopiero trzecią rundę kar, odcinając rozgrywającego od fort w dziadku. Jasno więc widać, że końcówka karowa jest w rozdaniu tym kontraktem dużo bezpieczniejszym od 3BA.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 6 (NS);

♠ – 7 (NS, WE!);  
BA – 10 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

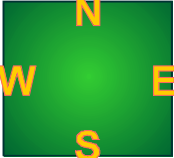
12

♠ KQ10  
♥ J105  
♦ QJ3  
♣ KJ106

♠ A984  
♥ K87  
♦ A752  
♣ A2

♠ 76  
♥ Q94  
♦ K9864  
♣ Q53

♠ J532  
♥ A632  
♦ 10  
♣ 9874



W	N	E	S
1 BA	pas	pas	pas

Wszystko zależy od pierwszego wistu – jeżeli przeciwko 1BA (W) N zaatakuje figurą pikową (i po *marce* ze strony partnera będzie kontynuował ten kolor), ograniczający rozgrywającego do siedmiu lew. Natomiast po każdym innym ataku W będzie już w stanie wyegzekwować bezcenną nadróbkę. Bezcenną, gdyż teoretycznie rzecz biorąc, stronie WE najlepiej grałoby się w dziewięcioatutowe kara, kiedy to bez względu na poczynania broniących mogłaby zdobyć dziewięć lew.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ A10542 ♥ A74 ♦ 4 ♣ A983</p>	<p>♠ J9 ♥ K853 ♦ AQ872 ♣ Q7</p>	<p>♠ KQ63 ♥ J962 ♦ 9 ♣ KJ102</p>
--	---	--

<p>♠ 87 ♥ Q10 ♦ KJ10653 ♣ 654</p>
---

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

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> dobre podniesienie do 4♠, niekoniecznie krótkość w karach

<sup>3</sup> po wejściu na szczeblu trzech W może teraz ze spokojnym sumieniem potraktować swoją kartę jako beznadwyżkową

Nawet jeżeli po ściągnięciu ♦A gracz N wyjdzie w kiera, aby podjąć próbę rozblokowania tego koloru, rozgrywający nadal będzie w stanie wziąć jedenaście lew. W pobije bowiem ♥10 obrońcy S asem, dwukrotnie zaatutuje, zgra cztery lewy treflowe, trafiając po drodze ♣D, po czym dojdzie kierem. I S – po wzięciu lewy na ♥D – będzie musiał wyjść pod podwójny renons.

Proszę wszakże zauważyć, iż gdyby rozgrywający ♣D nie trafił, straciłby aż dwie wziętki, czyli wpadłby bez jednej. N pobiłby bowiem wówczas lewą treflową damą i kontynuowałby kierem, a jego partner – po utrzymaniu się ♥D – odszedłby bezpiecznie treflem. I w końcu N musiałby jeszcze dostać kładącą kontrakt wziętkę na ♥K.

Jeszcze jedna uwaga – gdyby przeciwko końcówce pikowej gracz N oddał pierwszy wist małym kierem, to – aby zdobyć nadróbkę – rozgrywający, po pobiciu ♥10 asem, musiałby wyeliminować piki i trefle, trafiając w tym kolorze damę, a następnie odejść karem.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14	<p>♠ 854 ♥ J32 ♦ 42 ♣ KJ1072</p>	<p>♠ 93 ♥ AK1076 ♦ 985 ♣ 543</p>
<p>♠ AQJ1072 ♥ 94 ♦ AK106 ♣ A</p>		<p>♠ K6 ♥ Q85 ♦ QJ73 ♣ Q986</p>

Nasz System:

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

<sup>1</sup> półforsujące

<sup>2</sup> 5<sup>+</sup>♠–4<sup>+</sup>♦, forsing do dogranej (wiele par stosuje w tej sekwencji rozmaite rozwiązania konwencyjne)

<sup>3</sup> dubel pik, ręka nieodpowiednia do gry w bez aty (ze względu na brak zatrzymania w co najmniej jednym z nielicytowanych kolorów; odpowiedź 1BA była wymuszona i nie przyrzekała bezatutowego charakteru ręki E)

<sup>4</sup> cue-bid na uzgodnionych pikach

<sup>5</sup> cue-bid

<sup>6</sup> cue-bid

<sup>7</sup> E ma tylko siedem miltonów i nie stać go na powtórny cue-bid kierowy (5♥), limituje więc negatywnie swoją rękę, powracając na kolor uzgodniony

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♣	pas	1 ♥	pas
2 ♠ <sup>1</sup>	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♦ <sup>3</sup>	pas	3 ♠ <sup>4</sup>	pas
4 ♣ <sup>5</sup>	pas	4 ♥ <sup>6</sup>	pas
5 ♦ <sup>7</sup>	pas	5 ♠ <sup>8</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> silny trefl na pikach

<sup>2</sup> ta zapowiedź mówi po prostu o braku fitu pikowego i drugiego koloru nadającego się do pokazania

<sup>3</sup> naturalne, 4<sup>+</sup>♦

<sup>4</sup> dubel pik, ręka nieodpowiednia do gry w bez aty (ze względu na brak zatrzymania w nielicytowanych treflach), z trzema pikami E powinien uzgodnić ten kolor w poprzednim okrażeniu albo – z układem zrównoważonym – skoczyć teraz na 4♠

<sup>5</sup> cue-bid na uzgodnionych pikach

<sup>6,7</sup> cue-bidy

<sup>8</sup> E ma tylko siedem miltonów i nie stać go na powtórny cue-bid kierowy (5♥), limituje więc negatywnie swoją rękę, powracając na kolor uzgodniony

Wprawdzie wychodzi tu szlemik w piki, bez atu i kara, jest on jednak kontraktem dalekim od doskonałości. Przy grze w piki trzeba będzie wejść na stół kierem, aby zaimpasować króla atu, nie da się więc oprzeć rozgrywki o puszczenie blotki kierowej wkoło, a potem wykorzystanie fort w tym kolorze. Rozgrywający (grając szlemika) stanie zatem przed koniecznością takiego rozwiązania kar, aby oddać w nich tylko jedną lewę. Zgodnie z szansami matematycznymi ściągnie więc  $\heartsuit$  A K z góry, aby odnieść sukces przy podziale tego koloru 3–3 bądź spadającej  $\heartsuit$  D x albo  $\heartsuit$  W x. I weźmie tylko jedenaście lew. Oczywiście, w autentycznym rozkładzie można zdobyć dwanaście wziętek, impasując obrońcy S  $\heartsuit$  D W (w pierwszej bądź drugiej rundzie tego koloru). Te nieliczne pary WE, które w rozdaniu tym dojdą do szlemika, będą jednak raczej kontrakt ten przegrywać...

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

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

$\clubsuit$  – 7 (WE);

$\heartsuit$  – 12 (WE);

$\heartsuit$  – 10 (WE);

$\spadesuit$  – 12 (WE);

**BA – 12 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ 53 ♥ Q86542 ♦ A765 ♣ 2</p>	<p>♠ A8 ♥ A93 ♦ KQ832 ♣ 753</p>	<p>♠ KQJ1074 ♥ K7 ♦ J ♣ A1084</p>
---	---	---

<p>♠ 962 ♥ J10 ♦ 1094 ♣ KQJ96</p>
---

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

<sup>1</sup> *stabe dwa*: otwarcie dalekie od ideału, ale w korzystnych założeniach dopuszczalne (układ 6–4 to potęga!)

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

<sup>1</sup> *multi*: otwarcie dalekie od ideału, ale w tych założeniach dopuszczalne

<sup>2</sup> *do koloru partnera*

<sup>3</sup> *kiery*

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1♦	1♠	pas
pas	ktr. (?)	2♠	pas
pas	pas		

albo:

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

<sup>1</sup> *trefle oraz fit karowy*

Na ogół jednak strona **WE** grać będzie niewysokie częściówki kierowe bądź pikowe (3♣ i 3♦ przeciwników powinny zostać obłożone bez jednej, za 100, raczej wszakże nie będą kontrowane). W obu wypadkach celna obrona powinna ograniczyć rozgrywającego do ośmiu wziętek. Szczególnie łatwo będzie jednak wypuścić nadróbkę na kontrakt 2♠, kiedy to tylko natychmiastowe dwukrotne połączenie przez broniących atutów ograniczy rozgrywającego do lew ośmiu. A po pierwszym wiście w kolor młodszy zmagający się z kontraktem 2♠ gracz **E** zdoła nawet skompletować dziesięć wziętek.

**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:**

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ Q109 ♥ AJ8 ♦ 42 ♣ K9763</p>	<p>♠ J832 ♥ KQ10942 ♦ J3 ♣ 5</p>	<p>♠ K6 ♥ 6 ♦ K109765 ♣ J842</p>
--	--	--

<p>♠ A754 ♥ 753 ♦ AQ8 ♣ AQ10</p>
--

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

<sup>1</sup> *stabe dwa*, lichy czwórka pików bokiem jest niewielkim przeciwwskazaniem dla tego otwarcia

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

<sup>1</sup> *multi*, patrz uwaga wyżej

<sup>2</sup> *partnerze*, daj transfer na kolor swojego longera

<sup>3</sup> *transfer* na kiery

Tym razem **S** ma niebrzydkie 16 PC oraz co najmniej trzykartowy fit w sześciokartowym longerze partnera, powinien więc przesądzić końcówkę. A przedtem – jeśli jest to jeszcze możliwe – ustawić finalny kontrakt ze swojej ręki. Rozgrywający dwukrotnie podegra z ręki kiery, odda więc tylko jedną lewą w tym kolorze, a ponadto dwa piki. Na pierwszy rzut oka wydaje się, iż będzie on musiał trafić, czy na dziesiątą lewą impasować kara czy trefle, najprawdopodobniej jednak przeciwko 4♥ (**S**) lewy obrońca odda naturalny wist błotką karo i problem rozwiąże się sam. Gorzej będzie w wypadku kontraktu 4♥ (**N**) – gracz **E** wyjdzie przeciwko tej grze w karo bądź trefla, stawiając rozgrywającego przed trudnym problemem. Ponieważ wist spod króla – pod silną rękę **S** – będzie jak najbardziej wchodził w rachubę, sytuacja gracza **N** będzie nie do pozadzroszczenia. Chyba że nastąpi *odmienny* atak ♦10, praktycznie zdradzający, że **E** wyszedł spod króla (bądź z krótkości, ten drugi przypadek będzie jednak mniej prawdopodobny w kontekście tego, że **E** nie ma przecież zbyt wielu kierów).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 9 (S!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

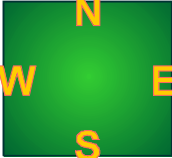
17

♠ KJ54  
♥ KQ82  
♦ KQ8  
♣ 52

♠ 76  
♥ A1053  
♦ J9642  
♣ J8

♠ AQ102  
♥ 76  
♦ A3  
♣ KQ1094

♠ 983  
♥ J94  
♦ 1075  
♣ A763



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

<sup>1</sup> alternatywą jest oczywiście naturalne wejście 2♣, które także zakończy licytację

Prawdopodobnie przeciwko 1BA (E) gracz S wyjdzie w trefle – swój najdłuższy kolor, i tym samym poda rozgrywającemu pomocną dłoń, ten ostatni zawsze będzie jednak w stanie wziąć dziewięć lew. Złożą się na nie: cztery trefle, kier, karo oraz trzy piki (po dostaniu się na stół ♣W oraz ♥A i wyimpasowaniu obrońcy N króla z waletem pik.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ AQ108 ♥ J7 ♦ J9752 ♣ J9</p>	<p>♠ J7432 ♥ 4 ♦ Q84 ♣ AQ103</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ 96 ♥ AKQ8653 ♦ 106 ♣ K5</p>
	<p>♠ K5 ♥ 1092 ♦ AK3 ♣ 87642</p>	

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

Kolejny standardowy kontrakt, który bez trudu osiągnie większość par **WE**. Rozgrywający odda dwa kara oraz ♣A i bez trudu skompletuje dziesięć wziętek (impasując ♠K). Na **WE** wychodzi też końcówka bezatutowa, tyle że bez nadrobki, obrońcy mają bowiem do ściągnięcia trzy kara i ♣A.

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

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

♣ – 9 (**NS**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 10 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 9 (**WE**).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ 72 ♥ J72 ♦ QJ1085 ♣ Q62</p>	<p>♠ KJ3 ♥ 863 ♦ A9642 ♣ K9</p>	<p>♠ A9864 ♥ 104 ♦ K73 ♣ A85</p>
--	---	--

<p>♠ Q105 ♥ AKQ95 ♦ - ♣ J10743</p>
--

albo:

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

Wspólny Język:

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

Nasz System:

W	N	E	S
-	-	-	1 ♥
pas	2 ♦	pas	2 ♥
pas	3 ♥	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

- <sup>1</sup> półforsujące  
<sup>2</sup> naturalne trefle albo nadwyżka w składzie zrównoważonym  
<sup>3</sup> w kontekście uprzedniej odpowiedzi 1BA: 10–11 PC w składzie zrównoważonym, z trzykartowym fitem kierowym

- <sup>1</sup> co najmniej inwit do dogranej z fitem w kolorze partnera; w strefie inwitu do dogranej układ karty nieokreślony  
<sup>2</sup> 4+ ♣, przesądzona dograna (partner może być dużo silniejszy)  
<sup>3</sup> tym razem N miał tylko inwit

Po naturalnym wiście ♦D rozgrywający weźmie jednaście lew, jeśli trafi trefle – to znaczy zagra blotkę z ręki do dziewiątki na stole – a potem przebiję w dziadku jedną kartę tego koloru (obrońcy wezmą wówczas tylko dwa czarne asy). Nadróbki pozbawiłyby gracza S tylko i wyłącznie pierwszy wist pikowy: gdyby szybko trzy razy zaatutował, musiałby oddać dwa trefle, w przeciwnym razie dostalby natomiast przebitkę pikową.

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

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

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

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ K ♥ KQJ3 ♦ 974 ♣ A9763</p>	<p>♠ J1072 ♥ A94 ♦ A6 ♣ J1042</p>	<p>♠ A9643 ♥ 62 ♦ KJ1083 ♣ Q</p>
---	---	--

<p>♠ Q85 ♥ 10875 ♦ Q52 ♣ K85</p>
--

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, najdłuższy longer ręki W jest bowiem zbyt słaby na otwarcie precisionowskimi 2♣

<sup>2</sup> także w *Naszym Systemie*, najdłuższy longer ręki W jest bowiem zbyt słaby na rebid 2♣

<sup>3</sup> 4<sup>+</sup>♠-5<sup>+</sup>♦, nieforsujące

Częściówka karowa jest tu optymalnym kontraktem strony WE. Powiedzmy, że przeciwko 2♦ (E) S wyjdzie blotką kier (zagranie jak najbardziej naturalne), a jego partner zabije figurę kierową (w pierwszej albo drugiej rundzie tego koloru) asem, po czym, aby ograniczyć rozgrywającemu możliwość przebitcia w dziadku pików, ściągnie ♦A i będzie kontynuował karem. E powinien zabić tę lewą ♦K w ręce, po czym zgrać pozostałe honory kierowe, dwa piki oraz ♣A, a ponadto wziąć jeszcze cztery lewy atutowe na przebitki (przebić w ręce kiera i dwa trefle, a na stole – pika). Jeżeli tylko rozgrywający starannie zaplanuje komunikację, uda mu się wykonać wszystkie wymienione wyżej manewry, bowiem gracz S – posiadacz ♦D – ma też odpowiedni układ w kolorach bocznych, do wszystkich przebitek rozgrywającego będzie więc dokładał do koloru. Tak grając, S weźmie pięć lew atutowych (cztery w ręce plus pikowa przebitka w dziadku), dwa kiery, dwa piki oraz trefla, co da mu w sumie aż dziesięć wziętek.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (W!);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

♠ 109  
 ♥ A1032  
 ♦ KJ62  
 ♣ Q75

♠ AK73  
 ♥ J4  
 ♦ 853  
 ♣ KJ106

♠ J86542  
 ♥ KQ95  
 ♦ 4  
 ♣ 83

♠ Q  
 ♥ 876  
 ♦ AQ1097  
 ♣ A942

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

<sup>1</sup> tym razem nie otwieramy *slabymi* 2♠ ani 2♦ *multi*, boczna czwórka kierowa jest bowiem bardzo dobrej jakości, a podstawowy longer ręki E – słabiutki

<sup>2</sup> słabe, a więc na pewno sześciokart pikowy, silna sugestia układu 6♠–4♥ (jako że w poprzednim okrażeniu nie padło ze strony E otwarcie zaporowe)

<sup>3</sup> inwit do końcówki – poszukiwanie wyłączenia karowego (a więc krótkości w tym kolorze w ręce partnera)

<sup>4</sup> z singlem karo przyjęcie zaproszenia partnera w pełni uzasadnione, mimo absolutnego minimum honorowego

Jeżeli partnerzy dobrze się zrozumieją i wytropią wyłączenie karowe, dojście do końcówki na zaledwie 18 PC stanie się jak najbardziej realne. Aby ją zrealizować, trzeba będzie trafić trefle, jeżeli jednak przedtem rozgrywający wykryje u N ♦K i ♥A, powinien sobie z tym problemem poradzić. Oczywiście, przeciwko 4♠ (E) S może ściągnąć ♦A, a w drugiej lewie kontynuować blotką treflową (tak zresztą zagrać należy!) – wówczas gracz E ma szansę trafić tę kluczową palcówkę na zasadzie, iż S raczej nie zagrałby tak spod damy (z drugiej strony jednak – nawet spod damy zagrać tak powinien!). Wówczas rozgrywający odda jeszcze tylko lewy treflową oraz kierową.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ J92 ♥ AJ8 ♦ 985 ♣ KQ93</p>	<p>♠ K1085 ♥ 74 ♦ A7 ♣ A7542</p>	<p>♠ A764 ♥ K2 ♦ QJ643 ♣ 108</p>
---	--	--

<p>♠ Q3 ♥ Q109653 ♦ K102 ♣ J6</p>
---

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> w niekorzystnych założeniach ożywienie przez E licytacji byłoby krokiem bardzo ryzykownym

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> kiery

Pomimo lekkiej przewagi siły (21:19 PC) strona **WE** zapewne nie włączy się do walki, przede wszystkim ze względu na niekorzystne dla niej założenia. W najczęstszym wariantcie rozwoju wydarzeń rozgrywający przebiję w dziadku karo i łatwo skompletuje osiem wziętek (w postaci trzech kierów w ręce **S**, dwóch kar, karowej przebitki u **N**, pika oraz trefla). Tylko gdyby na obrońców spłynęło natchnienie do tego stopnia, że na pierwszych wistach połączyliby oni dwukrotnie atuty, gracz **S** – aby zrobić swoje – musiałby wykonać impas przeciwko ♠**W** (aby potem – na ♠**K** – wyrzucić z ręki **S** przegrywające karo albo trefla).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

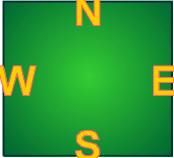
23

♠ 6542  
 ♥ 103  
 ♦ Q10732  
 ♣ 83

♠ AJ87  
 ♥ Q965  
 ♦ J5  
 ♣ AJ2

♠ Q1093  
 ♥ KJ84  
 ♦ K6  
 ♣ KQ4

♠ K  
 ♥ A72  
 ♦ A984  
 ♣ 109765



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

Rozdanie niezbyt emocjonujące – banalna, oczywista do osiągnięcia końcówka, wolna też od jakichkolwiek problemów rozgrywkowych. Wystarczy aby obrońcy cierpliwie poczekali na należne im dwie lewy karowe, a rozgrywający będzie musiał obejść się bez nadrobki (odda asa atu oraz dwa kara właśnie).

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

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

♣ – 8 (W!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ 10743 ♥ 9753 ♦ Q5 ♣ 752</p>	<p>♠ K ♥ Q1082 ♦ J876 ♣ AQ93</p>	<p>♠ Q82 ♥ A4 ♦ AK1043 ♣ K86</p>
--	--	--

♠	N	♠				
W	<table style="border: none; width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="border: none;">N</td> <td style="border: none;">E</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">W</td> <td style="border: none;">S</td> </tr> </table>	N	E	W	S	♠
N	E					
W	S					
♠	S	♠				

<p>♠ AJ965 ♥ KJ6 ♦ 92 ♣ J104</p>
--

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

<sup>1</sup> odradzam otwarcie z tą bardzo brzydką ręką – to najprostsza droga do przelicytowania karty i oddania zapisu przeciwnikom

<sup>2</sup> według najpopularniejszego wariantu, stosowanego praktycznie przez całą polską czołówkę – kontra na pozycji *re-open* na otwarciu 1BA jest dwukolorowa, z co najmniej jednym longerem w kolorze starszym, przyrzeka też minimum 11 PC

<sup>3</sup> do koloru partnera (który musi posiadać longera w co najmniej jednym kolorze starszym); siły są wyrównane, więc karny pas na kontrę e-N-a byłby krokiem w nieznaną

I w ten sposób gracze NS znajdą się w bardzo dobrym kontrakcie, który powinien zostać łatwo zrealizowany. Oprócz oczywistych przegrywających: kierowej, dwóch karowych i treflowej, rozgrywający odda bowiem jeszcze jedno karo bądź dodatkową lewą atutową. Teoretycznym minimaksem rozdania są jednak obronne 2BA (WE) z kontrą, lew siedem, 100 dla NS (zamiast 110 za zrealizowanie 2♥), oczywiście przy założeniu, że rozgrywający ten kontrakt wykona udany impas przeciwko ♦W (weźmie więc ♥A, ♣K oraz pięć kar).

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ 108754 ♥ Q543 ♦ 5 ♣ A97</p>	<p>♠ Q96 ♥ 976 ♦ K10943 ♣ 54</p>	<p>♠ A2 ♥ A8 ♦ J86 ♣ KQJ1063</p>
--	--	--

<p>♠ KJ3 ♥ KJ102 ♦ AQ72 ♣ 82</p>
--

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

<sup>1</sup> naturalne, 6<sup>+</sup>–10 PC (z silniejszą ręką W zrekontrowałby)

<sup>2</sup> E widzi w ręce partnera singla karowego, może więc (choć nie musi) zdecydować się na dołożenie końcówki

Tylko pierwszy wist atutowy położy 5♣ (E), po każdym innym rozgrywający zdoła wyrobić sobie piki i – ponieważ trefle dzielą się 2–2 – wygra swoje. Powiedzmy na przykład, że przeciwko 5♣ (E) obrońca S ściągnie ♦A, a dopiero w drugiej lewie poprawi się na trefla. Będzie to już jednak zagranie spóźnione, gdyż E zagra następnie ♠A i pika, kontynuację atutową weźmie w dziadku, przebiję w ręce pika, fortując ten kolor, po czym przebiję na stole karo i na dwa dobre piki pozbędzie się z ręki ostatniego kara i kiera. Natomiast po pierwszym wiście treflowym – jeżeli rozgrywający zagra ♠A i pika, N dostanie się do ręki ♠D i wyjdzie w kiera, obrońcy będą więc jeszcze musieli dostać lewy kierową i karową. Także żaden inny sposób postępowania rozgrywającego (po wiście w atu) nie przyniesie mu sukcesu.

Gwoli ścisłości, 5♣ (W) położyłby nie tylko atak treflowy, ale też pierwsze wyjście w kiery, wyrabiające broniącym szybką lewą w tym kolorze.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ J9754 ♥ 104 ♦ KQ10 ♣ Q64</p>	<p>♠ AKQ8 ♥ QJ8 ♦ 865 ♣ KJ10</p>	<p>♠ - ♥ 76532 ♦ A9743 ♣ A53</p>
---	--	--

W	N	E
S		

<p>♠ 10632 ♥ AK9 ♦ J2 ♣ 9872</p>
--

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

<sup>1</sup> dwa asy i boczny renons mocno przemawiają przeciwko otwarciu *Wilkoszem* bądź dwukolorówką 2♥ (kiery i inny)

<sup>2</sup> według dosyć popularnej konwencji obronnej po otwarciu przeciwnika 1BA: dwukolorówka 4♦ – 5♥/♠ (z układem 5530 należy podjąć walkę)

<sup>3</sup> *kontra wywoławcza* – takie rozwiązanie jest ostatnio mocno lansowane

<sup>4</sup> cztery piki, wykluczone cztery kiery

<sup>5</sup> cztery piki, inwit

<sup>6</sup> brzydka karta, nie ma więc mowy o przyjęciu zaproszenia partnera

Niestety – mimo rozsądnej, wyważonej licytacji strony NS, kontrakt 3♠ – ze względu na rozkład atutów 5–0 i fakt posiadania przez W tylko dubla w kierach – okaże się już za wysoki. Rozgrywający będzie musiał oddać dwa kara, ♣A oraz dwie lewy atutowe. Obrona musi być jednak staranna – najlepiej, jeśli przeciwko 3♠ (N) E wyjdzie w kiera i jak najszybciej poda partnerowi przebitkę w tym kolorze.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (W!);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ J76 ♥ 98 ♦ 7532 ♣ K974</p>	<p>♠ A83 ♥ AQ32 ♦ AJ4 ♣ A106</p>	<p>♠ Q9542 ♥ 7654 ♦ 109 ♣ 53</p>
---	--	--

<p>♠ K10 ♥ KJ10 ♦ KQ86 ♣ QJ82</p>
---

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

<sup>1</sup> forsujące, inwit wielkoszlemowy

<sup>2</sup> absolutne minimum otwarcia, a przy tym brak ładnej ręki z pięciokartowym longerem w kolorze młodszym

Oczywiście niektórzy gracze N wrzucą szlema, wychodząc z założenia, że w najgorszym wypadku kontrakt ten będzie wymagał udania się jakiegoś impasu. I tak jest w istocie – ♣K leży pod impasem, więc wszyscy wezmą trzynaście lew. Co więcej, jeżeli przyjmiemy, dosyć oczywiste założenie, że cała sala zagra w tym rozdaniu co najmniej szlemika (w bez atu), zalicytowanie pięćdziesięcioprocentowego wielkiego szlema okaże się – z punktu widzenia maksowej taktyki – krokiem jak najbardziej uzasadnionym (w meczu sprawa wyglądałaby zupełnie inaczej), a w każdym razie – tak samo dobrym jak poprzestanie na szlemiku. Wartość oczekiwana – w punktach turniejowych – szlemika jest bowiem równa wartości oczekiwanej impasowego szlema. A przecież w pewnych wypadkach ten ostatni kontrakt może być z góry albo uda się go zrealizować na trudnym w tej chwili do przewidzenia przymusie...

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 13 (NS);

♥ – 13 (NS);

♠ – 10 (NS);

**BA – 13 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

♠ -  
 ♥ KQJ109  
 ♦ A108  
 ♣ KQ643

♠ K75  
 ♥ 875  
 ♦ KJ93  
 ♣ 1052

♠ J10964  
 ♥ 64  
 ♦ 762  
 ♣ J87

♠ AQ832  
 ♥ A32  
 ♦ Q54  
 ♣ A9

W N  
 E S

Nasz System:

W	N	E	S
pas	1 ♥	pas	1 ♠ <sup>1</sup>
pas	2 ♣ <sup>2</sup>	pas	2 BA <sup>1</sup>
pas	3 ♣ <sup>2</sup>	pas	3 ♥ <sup>3</sup>
pas	3 ♠ <sup>4</sup>	pas	4 ♣ <sup>5</sup>
pas	4 ♦ <sup>6</sup>	pas	4 ♠ <sup>7</sup>
pas	4 BA <sup>8</sup>	pas	5 ♣ <sup>9</sup>
pas	5 ♠ <sup>10</sup>	pas	5 BA <sup>11</sup>
pas	6 ♥ <sup>12</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> forsujące

<sup>2</sup> układ 5+♥-5+♣

<sup>3</sup> szlemikowe uzgodnienie kierów (bez pełnego fitu kierowego E mógłby zgłosić czwartokolorowe 3♦)

<sup>4</sup> według polskich standardów licytacyjnych: krótkość pikowa

<sup>5</sup> cue-bid

<sup>6</sup> cue-bid

<sup>7</sup> cue-bid w kolorze krótkości partnera, a więc na pewno as; S sam nie pyta o asy, tylko stara się skłonić do tego partnera, gdyż jego ręką (S) jest łatwo sprzedawalna

<sup>8</sup> Blackwood

<sup>9</sup> tu: trzy wartości

<sup>10</sup> pytanie o boczne króle (5♦ byłoby atutową)

<sup>11</sup> brak króla

<sup>12</sup> N widzi, że jest dziura w karach, której najprawdopodobniej nie będzie jak pokryć, poprzestaje więc na szlemiku

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> 5+♥-5+♣, 16-18 PC; brak jednego miltona jest rekompensowany bardzo dobrym układem i znakomitą jakością longera kierowego

<sup>2</sup> szlemikowe uzgodnienie kierów (bez pełnego fitu kierowego E mógłby zgłosić czwartokolorowe 3♦)

<sup>3</sup> według polskich standardów licytacyjnych: krótkość pikowa

<sup>4</sup> cue-bid

<sup>5</sup> cue-bid

<sup>6</sup> cue-bid w kolorze krótkości partnera, a więc na pewno as; S sam nie pyta o asy, tylko stara się skłonić do tego partnera, gdyż jego ręką (S) jest łatwo sprzedawalna

<sup>7</sup> Blackwood

<sup>8</sup> tu: trzy wartości

<sup>9</sup> pytanie o boczne króle (5♦ byłoby *atutową*)

<sup>10</sup> brak króla

<sup>11</sup> N widzi, że jest dziura w karach, której najprawdopodobniej nie będzie jak pokryć, poprzestaje więc na szlemiku

Szlemik kierowy jest tu zaiste wyborym kontraktem – rozgrywający przebiję trzecią rundę trefli asem atu w dziadku i wyfortuje sobie ten kolor, nawet gdyby był on rozłożony 4-2. Do oddania pozostanie jedynie lewa karowa.

Rozdanie to jest jednak niesprawiedliwe o tyle, że ze względu na podział trefli 3-3 wychodzi w nim nie tylko 6♥, ale też 6♣ oraz – co najważniejsze – 6BA (!). Te pary, które zapowiedzą szlemika w bez atu – kontrakt o dwie klasy gorszy od 6♥ – otrzymają zań zatem – niezastuzenie – wynik maksymalny.

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 12 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

**Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.**

29

<p>♠ 643 ♥ K863 ♦ A86 ♣ 943</p>	<p>♠ Q987 ♥ QJ9 ♦ KJ43 ♣ AQ</p>	<p>♠ KJ105 ♥ A75 ♦ Q1097 ♣ 105</p>
<p>♠ A2 ♥ 1042 ♦ 52 ♣ KJ8762</p>		

W	N	E	S
–	1 BA	pas	3 BA
pas	pas	pas	

Z sześciokartowym longerem treflowym **S** nie będzie się najprawdopodobniej bawił w żadne inwity, tylko od razu wrzuci 3BA. Kontrakt też zostanie jednak zrealizowany (wypuszczony) jedynie po ataku pikowym, dającym rozgrywającemu lewą na damę w tym kolorze. Po każdym innym ataku – na przykład karowym – i dalszej starannej obronie 3BA powinno zostać obłożone. Oczywiście **W** nie może tylko dopuścić, aby jego partner został wpuszczony czwartą rundą kar na wist spod ♠K, po dostaniu się do ręki ♥K musi więc wyjść w pika.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (W!);

♠ – 7 (N!);

**BA – 8 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ A984  
 ♥ K98  
 ♦ KQJ105  
 ♣ Q

♠ KQJ1062  
 ♥ 2  
 ♦ A974  
 ♣ 42

W N  
 E S

♠ 53  
 ♥ A763  
 ♦ 2  
 ♣ AKJ876

♠ 7  
 ♥ QJ1054  
 ♦ 863  
 ♣ 10953

Nasz System:

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

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	2 ♣	pas
4 ♠	pas	pas	pas

Przeciwno 4♠ (W) padnie oczywisty wist ♦K. Dziesięć lew można wziąć łatwo i na wiele sposobów, aby zdobyć nadróbkę, rozgrywający musi jednak ♦K przepuścić (!). Jeśli bowiem pobiłby go asem, niebawem straciłby kontrolę nad karami i musiałby oddać potem dwa piki oraz karo bądź ♠A oraz dwa kara. Jeżeli po utrzymaniu się ♦K obrońca N będzie kontynuował ♦D, gracz W przebiję ją na stole, po czym zagra w atu, odda więc jeszcze tylko lewę na ♠A (ostanie przegrywające karo z ręki zostanie wyrzucone na ♣W. Jedenaście lew (po pierwszym wście ♦K i przepuszczeniu go) można też będzie wziąć na kilka innych sposobów.

Dokładna analiza pokazuje, że jedenastej wziętki pozbawiłby rozgrywającego kontrakt pikowy jedynie nierealny wist kierowy (!). Jeżeli po zabiciu pierwszej lewy ♥A w dziadku W zagrałby od razu w piki, wzięłyby jedynie pięć lew pikowych w ręce, dwa czerwone asy oraz trzy trefle. Natomiast przebicie na stole dwóch kar byłoby związane z koniecznością dwukrotnego skrócenia ręki kierami, potem więc, gdy N doszedłby ♠A, to nie tylko odegrałby lewę karową, ale też – zagrywając jeszcze raz w ten kolor – wyrobiłby sobie dodatkową wziętkę atutową (i rozgrywający znów musiałby zadowolić się dziesięcioma lewami).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠ 982  
 ♥ A84  
 ♦ 96532  
 ♣ K6

♠ A103  
 ♥ K1096  
 ♦ 87  
 ♣ QJ43

♠ KQJ654  
 ♥ J73  
 ♦ Q4  
 ♣ A2

♠ 7  
 ♥ Q52  
 ♦ AKJ10  
 ♣ 109875

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

<sup>1</sup> kontra wywoławcza, po uprzednim pasie i pasie partnera jak najbardziej uzasadniona

Gdy gracz **W** wskaże supergórze pasa z fitem pikowym, jego partner zapowie końcówkę. Obrońca **S** zdejmie dwa kara, po czym będzie najprawdopodobniej kontynuował treflem. Rozgrywający z pełnym spokojem i pewnością sukcesu wykona impas przeciwko ♥D, przecież z ♦A K oraz ♥A gracz **S** prawie na pewno otworzyłby licytację, posiada więc jedynie ♥D (na swoją wywoławczą kontrę – w świetle tego, że **N** ujawnił już ♣K).

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

## Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ Q10 ♥ Q765 ♦ A6 ♣ A10532</p>	<p>♠ 9832 ♥ AKJ9842 ♦ Q3 ♣ -</p>	<p>♠ AK5 ♥ - ♦ J108752 ♣ J874</p>	<p>♠ J764 ♥ 103 ♦ K94 ♣ KQ96</p>
---	--	---	--

Nasz System:

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

<sup>1</sup> po pierwszoręcznym otwarciu partnera E, posiadając dwie lewy, karnie kontruje zapowiedziane przez N 4♥

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> tym razem E, wiedząc o naturalnych treflach u partnera, zapowiada końcówkę w ten kolor, z dużą nadzieją na wygranie tego kontraktu

Niestety, po naturalnym ataku ♥A 5♣ zostanie obłożone bez jednej. Jeżeli rozgrywający będzie chciał przebić na stole wszystkie kiery z ręki, S nadbije trzecią rundę tego koloru, po czym na przykład połączy atuty, więc jego partner dostanie jeszcze jednego kiera. A on (S) weźmie kładącą lewą w treflach.

Tymczasem 4♥ (NS) z kontrą można obłożyć aż bez trzech, pod warunkiem wszakże, że E zawistuje przeciwko tej grze w karo (bądź w błotkę pikową, ale to jest już zupełnie nierealne). W zabije tę lewą ♦A, ściągnie ♠D i będzie kontynuował pikiem, po czym na ♠A swojego partnera wyrzuci karo, przebije karo i zagra ♣A. Rozgrywający przebije w ręce, ale będzie musiał jeszcze oddać trzecią lewą wpadkową na ♥D.

Jeżeli przeciwko końcówce kierowej z kontrą E wyjdzie normalnie ♠A, straci jedną lewą – aby wszakże nie stracić zaraz potem następnej, będzie musiał kontynuować ♦W (bądź ♦10). Rozgrywający zadysponuje wówczas z dziadka błotkę, także błotkę będzie musiał dołożyć obrońca W. Przeciwnik weźmie tę lewą ♦D w ręce, po czym – powiedzmy – wyjdzie stamtąd w pika. E będzie musiał wskoczyć wówczas królem i posłać pika do przebitki, a W – po jej dokonaniu – ściągnąć ♦A i zagrać ♣A. Dama atu w ręce W weźmie wtedy drugą lewą wpadkową.

Gdyby natomiast obrońcy **E** przyszło do głowy ściągnąć na wstępie ♠A K i kontynuować pikiem – do przebitki, kontrakt przeciwników zostałby obłożony już tylko bez jednej. Po przebiciu trzeciej rundy pików **W** dysponowałyby bowiem jedynie jednym odejściem niedopuszczającym rozgrywającego do dziadka – ♣A. Przeciwnik dokonałby wówczas przebitki w ręce, ściągnąłby na wszelki wypadek ♥A, po czym kontynuowałby ♦D. **W** musiałby ten honor przepuścić, w następnej lewie zostałby jednak wpuszczony na ♦A i mógłby wyjść jedynie w trefla bądź w kiera. A to umożliwiłoby rozgrywającemu wyimpasowanie prawemu obrońcy damy atu. Tylko bez jednej!

Ale i to byłoby dla strony **WE** lepszy zapis niż wpadka bez jednej na kontrakt 5♣!

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2005

Turniej nr 7

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

11 lipca 2005

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ J102 ♥ A875 ♦ 432 ♣ A103</p>	<p>♠ 865 ♥ K62 ♦ AK10 ♣ J842</p>	<p>♠ AK743 ♥ Q ♦ J976 ♣ K95</p>
---	--	---

<p>♠ Q9 ♥ J10943 ♦ Q85 ♣ Q76</p>
--

W	N	E	S
–	pas	1 ♠	pas
2 ♠	pas	pas	pas

Na zakończenie tego wakacyjnego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2005* spokojna częściówka pikowa. Bez żadnego wsparcia ze strony przeciwników rozgrywający będzie musiał oddać trzy kara oraz trefla, być może zaimpasuje też nieudanie damę atu.

Ale uwaga! Zbyt aktywna, a w końcu odrobinę nieuważna obrona może zakończyć się dla strony **NS** tragicznie. Powiedzmy, że przeciwko 2♠ (E) gracz **S** wyjdzie – skądinąd jak najbardziej naturalnie – ♥W. Rozgrywający zabije na stole asem, po czym zabierze się za wyrabianie swojego bocznego koloru, czyli wyjdzie w karo. **N** wskoczy ♦K i zagra ♥K, którego **E** przebijie w ręce i powtórzy stamtąd karem. Powiedzmy, że **N** utrzyma się wówczas ♦A i – zadowolony z trafienia skrótu kierami, zagra w ten kolor po raz trzeci. A rozgrywający przebijie w ręce i konsekwentnie wyjdzie w kara. **S** weźmie lewą ♦D i zagra po raz czwarty w kiery, a jego partner zrzuci wówczas trefla. Stop! Wystarczy – dziesiąta lewa została już definitywnie wypuszczona! **E** dokona bowiem trzeciej przebitki blotką atu, finalizując w ten sposób rozgrywkę *na odwróconą rękę*, ściągnie ♠A K – od **S** spadnie dama, wejdzie na stół ♣A, zgra ♠W, odbierając obrońcy **N** jego ostatni atut, po czym wróci do ręki ♣K i wykorzysta tak pracownie wyrabiane trzynaste karo. Na dziesięć wziętek rozgrywającego złoży się w tych okolicznościach sześć pików (trzy lewy na honory plus trzy przebitki kierowe w ręce), dwa trefle, kier oraz karo. Oczywiście, rozdanie nie musi jednak skończyć się dla broniących tak tragicznie. Wystarczy, że nie zagrają oni czterokrotnie w kiery, tylko taki scenariusz umożliwi bowiem przeciwnikowi grę *na odwróconą rękę*. A jeżeli nawet tak się stanie, to **N** uratuje lewą, przebijając czwartą rundę kierów swoim najstarszym atutem, czyli ósemką. Jeżeli **E** dokona w ręce nadbitki asem albo królem atu, graczowi **S** wypromuje się pewna lewa pikowa na damę (rozgrywający nie musi zresztą ósemki pik nadbijać, tylko wyrzucić na nią z ręki trefla). I rozdanie wróci do korzeni, czyli do swojego teoretycznego minimaksa...

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

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

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