

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ 6 ♥ A7654 ♦ KJ9842 ♣ 3</p>	<p>♠ 10542 ♥ KJ ♦ A65 ♣ Q975</p>	<p>♠ AJ83 ♥ Q108 ♦ Q3 ♣ 8642</p>
---	--	--

	N	
W	S	E
	S	

<p>♠ KQ97 ♥ 932 ♦ 107 ♣ AKJ10</p>
---

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

<sup>1</sup> możliwe jest też zastosowanie w tym momencie różnych rozwiązań konwencyjnych, np. dwukolorowego wejścia 2♦ *Wilkosza*  
<sup>2</sup> przepychowe; 3♦ byłyby bowiem inwitem do końcówki, przede wszystkim kierowej; oczywiście niektórzy gracze **W** mogą się zdecydować na takie rozwiązanie lub wręcz – z ofensywnym układem 6–5 – wrzucą od razu 4♥!

albo:

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

<sup>1</sup> możliwe jest też zastosowanie w tym momencie różnych rozwiązań konwencyjnych, np. dwukolorowego wejścia 2♦ *Wilkosza*  
<sup>2</sup> inwitowe właśnie

Po trzecieściennym otwarciu gracza **S** 1♣ możliwe są też różne inne rozwinięcia dalszej licytacji. Generalnie rzecz ujmując, strona **WE** powinna w rozdaniu tym walczyć do wysokości 3♥/4♦, a ich przeciwnicy – przelicytować 3♥ *trzema pikami*, a hipotetyczne 4♦ (**W**) – czterema pikami. To teoria, 4♦ nie będą bowiem raczej zapowiadane, licytacja powinna więc wygasać w 3♠ (**NS**), od czasu do czasu **WE** utrzymają się jednak w kontrakcie 3♥.

Gracze **NS** powinni wziąć, grając w piki, lew dziewięć i uzyskać za to dokonanie zupełnie przyzwoitą notę turniejową. Pierwszy wist przeciwko grze pikowej nie jest jeszcze krytyczny, później jednak broniący będą musieli koniecznie otworzyć kara, a następnie zagrać w ten kolor po raz drugi i trzeci. Teoretycznie rzecz biorąc, tylko taka obrona bezwzględnie ograniczy bowiem grających w piki przeciwników do dziewięciu wziętek. Po prostu zagranie po raz trzeci w kara skróci rękę **S** i zapewni graczowi **E** drugą lewą atutową (poza tym **WE** zdobędą lewy kierową oraz karową).

Jeżeli natomiast chodzi o stronę **WE** to wprawdzie zawsze może ona wziąć dziewięć lew w kiery, po skrącającym rękę **W** ataku treflowym zadanie rozgrywającego stanie się wszakże bardzo trudne, wręcz



wymagające poruszania się w *widne karty*. Bez wistru treflowego grający w kiery weźmie jednak aż dziesięć lew, z łatwością wyrobi sobie bowiem kara (a odda tylko kiera, karo i trefla).

Najwyższym kontraktem, jaki w rozdaniu tym jest w stanie zrealizować strona **WE** bez żadnej pomocy ze strony przeciwników, są jednak 4♦ z dobrej ręki **W**, rozgrywający odda wówczas tylko asa atu, ♥K oraz lewą treflową. Jako już tylko ciekawostkę przytoczę fakt, iż 4♦ (**E**) zostałyby obłożone tylko i wyłącznie przez atak kierowy, przygotowujący przebitkę w tym kolorze. A gdyby rozgrywający, chcąc się za wszelką cenę przed przebitką obronić, pobił pierwszą lewę ♥A i zagrał w trefle (aby przerwać obrońcom komunikację tym kolorem w momencie, gdy kiery w ich rękach są jeszcze zablokowane), broniący wzięliby tę lewę i kontynuowaliby treflami, rozpoczynając śmiertelny skrót ręki **W**. A to w połączeniu z faktem, że później z kolei kiery zostałyby zablokowane w rękach **WE** (ósemką albo dziesiątką u **E**), wystarczyłoby do położenia gry [przypominam, rozmawiamy o czysto teoretycznym kontrakcie 4♦ (**E**)].

Reasumując, w protokołach będą dominowały zapisy za zrealizowane przez stronę **NS** częściówki pikowe (140 dla **NS**), nie zabraknie również wygranych przez stronę przeciwną kontraktów kierowych [i to raczej za 170 dla **WE** czy nawet 420 (!) aniżeli za 140].

Teoretycznym minimaksem rozdanie jest kontrakt 4♠ (**NS**) z kontrą, bez jednej, 100 dla **WE** – jako opłacalna obrona dużo łatwiejszych do zrealizowania niż do wylicytowania 4♦ z dobrej ręki **W**.

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

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

♣ – 9 (**NS**)

♦ – 10 (**W!**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ – 9 (**NS**);

BA – 6 (**NS**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ KQ32 ♥ K1065 ♦ 874 ♣ A3</p>	<p>♠ A9 ♥ J843 ♦ A965 ♣ J97</p>	<p>♠ J1064 ♥ Q ♦ J3 ♣ KQ6542</p>
--	---	--

<p>♠ 875 ♥ A972 ♦ KQ102 ♣ 108</p>
---

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

albo:

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

<sup>1</sup> E wyprzedza spodziewane ożywienie licytacji przez przeciwników; przy posiadaniu uzgodnionych pików nie jest to jednak krok konieczny (3♠ można bowiem także zgłosić później, po ich ewentualnych 3♦/♥), chyba że E obawia się, iż oponenti mogliby zrealizować końcówkę w kiery (albo opłacałnie przepchnąć się w 4♦)

Rozgrywający odda tylko kiera, dwa kara i asa atu, weźmie więc, grając w piki, lew dziewięć. Gracze WE natomiast wygraliby łatwo 3♦, ich 3♥ zakończyłyby się natomiast wpadką bez jednej. E i tak nie mogłyby jednak raczej spasować na kontrę partnera (na 3♥), jego bezpośrednie przepchnięcie się w 3♠ jest zatem jak najbardziej uzasadnione.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

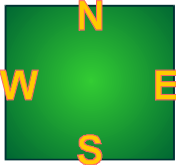
Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ KQ109		♠ 832
♥ AJ5		♥ K9
♦ AK953		♦ J876
♣ K		♣ J863
♠ A54		
♥ Q107642		
♦ ==		
♣ Q1052		
		
♠ J76		
♥ 83		
♦ Q1042		
♣ A974		

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> w tej sekwencji gry powszechnie *lebensohlem*, 3 ♣ przyrzekają więc pewne wartości (karta jest jednak graniczna)

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> wywoławcza kontra do hipotetycznych pików otwierającego albo silną ręką w składzie dowolnym

Myślę, że na prawie wszystkich stołach majowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* pary NS dojdą do tych oczywistych, standardowych 3BA. I wezmą łatwo jedenaście lew – jeśli tylko, rzecz jasna, rozgrywający przeprowadzi banalną bezpieczną rozgrywkę, tzn. w pierwszej rundzie kar ściągnie asa bądź króla z ręki (na nie damę ze stołu!). Po takim początku gracz N będzie w stanie wyimpasować hipotetycznego czwartego ♦W każdemu z obrońców.

I jeszcze jedno – gdyby kontrakt firmowy został mimo wszystko ustawiony ze słabszej ręki S i padłby przeciwko niemu wist błotką kier – to rozgrywający, aby wziąć lew jedenaście i doścignąć teoretycznego minimum rozdania, musiałby zabić pierwszą lewę asem w dziadku (!). W ten sposób kiery zostałyby w rękach obrońców zablokowane. Do czego jednak doprowadziłoby to zagranie, gdyby pierwszy wist padł spod mariasza – strach pomyśleć...

**Minimum teoretyczne:** 5 BA (NS), 11 lew; **460 dla NS.**

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (S!)

**BA – 11 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ 8762 ♥ 6532 ♦ 65 ♣ KJ5</p>	<p>♠ 10943 ♥ 94 ♦ A93 ♣ A742</p>		<p>♠ QJ5 ♥ QJ8 ♦ QJ10 ♣ Q1098</p>
<p>♠ AK ♥ AK107 ♦ K8742 ♣ 63</p>			

*Nasz System:*

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

<sup>1</sup> z tak „urodzivymi” 11 PC nie radzę otwierać licytacji, nawet na trzeciej ręce...

<sup>2</sup> rewers, 16<sup>+</sup> PC, 5<sup>+</sup>♦-4♥

<sup>3</sup> forsujące; alternatywne 3♦ nie forsowałyby, przynajmniej w klasycznej wersji *Naszego Systemu*

*Wspólny Język:*

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

<sup>1</sup> z tak „urodzivymi” 11 PC nie radzę otwierać licytacji, nawet na trzeciej ręce...

<sup>2</sup> rewers, 16-18 PC, 5<sup>+</sup>♦-4♥

<sup>3</sup> w tym wypadku 2BA nie forsowałyby

Jeśli przeciwko 3BA (N) obrońca E wyjdzie w ♣10 – ze swojego najdłuższego koloru, to potem dostanie lewą karową (rozgrywający będzie musiał wyrobić sobie ten kolor) i ściągnie trzy trefle, ograniczając przeciwnika do tylko dziewięciu wziętek. Po każdym ataku gracz N będzie już w stanie zrobić nadrobkę, chociaż jeżeli po oddaniu mu kara E poprawi się na trefla, to rozgrywający – aby skompletować dziesięć lew – będzie musiał zaimpasować podwójnie kiery.

Na NS wychodzi też szlemik karowy, jest to wszakże kontrakt daleki od poprawności. Wygrywa się go, kara są bowiem rozłożone 3-2, a od E spadają trzecie ♠D W x (można więc jedną przebitką wyrobić ♠10 i pozbyć się na nią z ręki S przegrywającego trefla). Na wszelki wypadek spadają też trzecie ♥D W x, chociaż obie figury w tym kolorze można również wyimpasować.

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♦ (NS), 12 lew; **1370 dla NS.**

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

♠ 75	♠ J8642	♠ Q10
♥ AK642	♥ 95	♥ QJ3
♦ J93	♦ Q5	♦ A1064
♣ 1094	♣ K532	♣ QJ86

	♠ AK93	
	♥ 1087	
	♦ K872	
	♣ A7	

	N	
W		E
		S

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

<sup>1</sup> licytacja z bilansu; można też zgłosić tylko 1♠, ale w licytacji dwustronnej dobrze jest jak najszybciej zlimitować swą rękę

Siły są absolutnie wyrównane (20 PC : 20 PC), a żadna z rąk nie zawiera singletona, mimo to na NS wychodzi absolutnie bezproblemowa rozgrywkowo końcówka w piki. Znacznie trudniej będzie ją wylicytować, sądzę więc, że 620 punktów wpiszą sobie tylko nieliczne pary NS, pozostałe będą się musiały zadowolić wynikiem 170.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ J ♥ J52 ♦ A532 ♣ Q10764</p>	<p>♠ K962 ♥ Q1063 ♦ K964 ♣ 8</p>	<p>♠ Q83 ♥ K987 ♦ J10 ♣ A952</p>
--	--	--

<p>♠ A10754 ♥ A4 ♦ Q87 ♣ KJ3</p>
--

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

<sup>1</sup> inwit do końcówki pikowej, na ogół z fitem czterokartowym (jeżeli fit tylko trzykartowy, to z boku obowiązkowy singleton)

*Wspólny Język:*

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

<sup>1</sup> co najmniej inwit do końcówki z fitem pikowym

<sup>2</sup> nadwyżka, karta bez krótkości

<sup>3</sup> partnerze, miałem tylko inwit do dogranej...

*Nasz System:*

W tej końcówce znajdują się natomiast praktycznie wszystkie duety NS, większość z których zrealizuje ją z nadróbką. Wystarczy rozpocząć rozgrywkę koloru atutowego od zagrania do króla w dziadku. Kiedy od W wyskoczy walet, gracz S, kierując się *zasadą ograniczonego wyboru*, powinien w następnej rundzie pików zaimpasować obrońcy E damę. W karach spadają natomiast ♦ W 10 sec, rozgrywający będzie więc w stanie wyrobić sobie w nich trzy wziętki. I na ostatnią z nich pozbyć się z ręki przegrywającego kiera.

Proszę zwrócić uwagę na fakt, że obrońcy nie mogą bezkarnie otworzyć kierów, są one bowiem w tym rozdaniu tzw. *kolorem zamrożonym* (ta strona, która zagra weń pierwsza, traci lewę).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

♠ 6	♠ AQ742	♠ K98
♥ KJ843	♥ A1097	♥ Q
♦ AJ8753	♦ Q2	♦ K94
♣ 6	♣ 74	♣ KJ9532

	♠ J1053	
	♥ 652	
	♦ 106	
	♣ AQ108	

	N	
W		E
	S	

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> wejście do licytacji z tą kartą – w założeniach popartyjnych – byłoby krokiem wielce niebezpiecznym

<sup>3</sup> do koloru partnera

<sup>4</sup> kiery i kara

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

<sup>1</sup> dwukolorówka kiery i inny

<sup>2</sup> wejście do licytacji z tą kartą – w założeniach popartyjnych – byłoby krokiem wielce niebezpiecznym

<sup>3</sup> do koloru partnera

<sup>4</sup> kiery i kara

Po rozpoczęciu licytacji przez gracza W na szczeblu dwóch strona NS najprawdopodobniej w ogóle nie zaistnieje w licytacji. Przy grze utrzymają się zatem gracze WE – w kontrakcie 3♦ – i zrealizują go z nadróbką (oddadzą bowiem jedynie trzy asy, poza atutowym). Tymczasem na NS możliwe jest zdobycie aż dziewięciu wziętek przy grze w piki. Jeśli obrońcy nie zdejną szybko dwóch kar, rozgrywający (raczej gracz N) zaimpasuje podwójnie trefle, cofając się do ręki asem atu, po czym na ♣A wyrzuci jedno z przegrywających kar (odda więc pika, karo oraz dwa kiery). Natomiast po odebraniu przez broniących dwóch lew karowych rozgrywający odda obrońcy E wziętkę na ♠K, a potem również zaimpasuje podwójnie trefle, ściągnie ♥A oraz do końca wyatutuje. A w końcu zagra ♣A, na którego pozbędzie się z ręki kiera, a następnie wpuści obrońcę z lewej czwartą rundą trefli (zrzucając z ręki kolejnego kiera). I E będzie musiał wyjść pod podwójny renons, umożliwiając przeciwnikowi dokonanie przebitki na stole i pozbycie się z ręki jej ostatniego kiera. Skutkiem takiego rozwoju wydarzeń S, rozgrywający – przypominam – kontrakt 3♠, odda tylko dwa kara, pika oraz trefla.

Gracze WE będą jednak – rzecz jasna – mogli przelicytować te 3♠ przeciwników *czterema karami* i z łatwością zrealizować zadeklarowany kontrakt.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 10 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

♠ A1052	♠ J843	♠ K6
♥ AK1062	♥ Q8	♥ 974
♦ J4	♦ 765	♦ AQ10983
♣ 74	♣ 10983	♣ Q6

	N	
W		E
	S	

♠ Q97
♥ J53
♦ K2
♣ AKJ52

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

<sup>1</sup> wejście 3♣ – na wist, wchodzi rzecz jasna w rachubę  
albo:

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

<sup>1</sup> wejście 3♣ – na wist, wchodzi rzecz jasna w rachubę

<sup>2</sup> w klasycznym *Naszym Systemie* jest to inwit do końcówki kierowej z kolorem karowym

Tylko po tak superprecyzyjnym (a może raczej – zachowawczym) zbilansowaniu rąk gracze **WE** będą w stanie szczęśliwie (bo nie wychodzi impas karowy) zatrzymać się przed końcówką. Sądzę jednak, że większość par **WE** – w ten czy inny sposób – znajdzie się w kontrakcie 4♥. Przeciwno tej grze **N** wyjdzie najprawdopodobniej w trefla, broniący zdejmą zatem dwie lewy w tym kolorze. A potem dostaną jeszcze wziętki atutową oraz na ♦K, kontrakt zostanie więc położony bez jednej.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

♠ KQ107	♠ J4	♠ A98653
♥ A1074	♥ K953	♥ QJ6
♦ 93	♦ A42	♦ KJ5
♣ 1086	♣ Q532	♣ A

♠ 2	♠ A98653
♥ 82	♥ QJ6
♦ Q10876	♦ KJ5
♣ KJ974	♣ A

	N	
W		E
	S	

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

<sup>1</sup> dwukolorówka na młodszych

<sup>2</sup> co najmniej inwit do końcówki z fitem pikowym (kwestią ustaleń pary jest zróżnicowanie znaczeń odzywek 3 ♣ i 3 ♦)

To kolejna standardowa dograna, powinny ją osiągnąć wszystkie duety WE. Rozgrywający ma do bezwzględnego oddania lewy kierową i karową, może też oddać jeszcze jedno karo. Jeżeli przeciwko 4 ♠ (E) obrońca S wyjdzie w karo (wist dosyć naturalny), skończą się wszelkie problemy rozgrywającego i wzięcie przezeń jedenastu wziętek stanie się faktem. Może się wszakże zdarzyć, że N skontruje sztuczne 3 ♣ W (albo sam zaliczytuje 3 ♣ po kontrze przeciwnika z prawej na partnerowe 2BA), wówczas przeciwko końcówce pikowej S odda wist treflowy. Rozgrywający stanie wówczas przed koniecznością rozwiązania palcówki karowej i jeśli postawi na obecność asa w ręce wchodzącego do licytacji gracza S, weźmie tylko dziesięć lew.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ KJ985 ♥ J5 ♦ 10743 ♣ 102</p>	<p>♠ Q104 ♥ 1062 ♦ AKQ ♣ KQ98</p>		<p>♠ 76 ♥ AQ9843 ♦ J6 ♣ 743</p>
<p>♠ A32 ♥ K7 ♦ 9852 ♣ AJ65</p>			

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

<sup>1</sup> słabe dwa

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> najczęściej gra się, że jest to tzw. *kontra amerykańska*: wywoławcza przeciwko kierom przeciwnika albo karna – z kierami – gdy otwierający ma piki (co ujawni się za chwilę)

<sup>4</sup> kiery

Znów kontrakt, który powinien zostać zagrany na prawie każdym stole. Jeśli gracz **W** wyjdzie przeciwko niemu we wskazane przez partnera – bezpośrednio lub pośrednio – kiery, rozgrywający będzie mógł zrobić jedynie swoje (cztery trefle, trzy kara, kier i pik). Po każdym innym ataku gracz **S** byłby natomiast w stanie wyrobić sobie dodatkową wziętkę w pikach i zrealizować kontrakt z nadróbką. Na **NS** jest też do bezproblemowego wygrania jedenastolewowa końcówka w trefle.

**Minimaks teoretyczny:** 3 BA (NS), 9 lew albo 5♣ (NS), 11 lew; **600 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

**BA – 9 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ Q ♥ 8643 ♦ 10 ♣ QJ76532</p>	<p>♠ J1064 ♥ Q92 ♦ AQJ865 ♣ ==</p>	<p>♠ AK95 ♥ AK75 ♦ 9742 ♣ 4</p>
--	--	---

<p>♠ 8732 ♥ J10 ♦ K3 ♣ AK1098</p>
---

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

Tak może się potoczyć licytacja na wielu stołach. Otwarcie S jest podlimitowe, ale trudno je jednoznacznie potępić, jego partner natomiast – z tak układową kartą – najprawdopodobniej od razu wrzuci końcówkę w uzgodnione piki. A E nie powstrzyma się przed kontrą...

Cóż, wypadki chodzą po ludziach... Tym razem dojdzie do wysokiej wpadki – po ataku kierowym bez trzech, z kontrą za 800. A winien jej będzie nie tyle niekorzystny podział atutów (nawet przy ich rozkładzie 3–2 obrońcy mieliby do odebrania pięć lew z góry), co fakt, że dwie trzecie honorów podlimitowego otwarcia gracza S znajdowała się w kolorze renonsu jego partnera.

Tymczasem pozostawieni sami sobie gracze WE mogliby zdobyć co najwyżej 140 punktów – za wzięcie dziewięciu lew przy grze w kiery. Teoretycznie rzecz biorąc, gra ta mogłaby jednak zostać opłacalnie obroniona przez stronę przeciwną *trzema bez atu* – tylko bez jednej, z kontrą za 100. Nie mówiąc już o tym, że aby na pewno położyć tę hipotetyczną 3BA (S), E musiałby zabić kierowy wist partnera, który niewątpliwie by padł, i natychmiast odwrócić małym pikiem, spod asa z królem.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS);

**BA – 8 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

♠ K87	♠ Q43	♠ AJ962
♥ Q	♥ AK653	♥ J2
♦ K86	♦ 1073	♦ A94
♣ KJ9843	♣ 76	♣ Q102

♠ 105	♠ 109874	♠ 105
♥ 109874	♥ 109874	♥ 109874
♦ QJ52	♦ QJ52	♦ QJ52
♣ A5	♣ A5	♣ A5

	N	
W		E
	S	

Nasz System:

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

<sup>1</sup> otwarcie dosyć wątpliwe, nie zbłądzi więc ten, kto z tą kartą na pierwszej ręce spasuje

<sup>2</sup> blokujące

<sup>3</sup> nadwyżka honorowa, kontra wywoławcza

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> precision, takie otwarcie – jako z założenia półblokujące – jest już jak najbardziej dopuszczalne

<sup>2</sup> ręka N jest zbyt słaba, aby wejść z nią do licytacji na szczeblu dwóch

<sup>3</sup> pytanie

<sup>4</sup> sześć trefli, brak starszej czwórki, ręka nieodpowiednia do gry w bez atu, dół otwarcia (WJ 2000)

<sup>5</sup> naturalne, 5+♠, forsing

<sup>6</sup> fit pikowy

albo:

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

<sup>1</sup> precision, takie otwarcie – jako z założenia półblokujące – jest już jak najbardziej dopuszczalne

<sup>2</sup> ręka N jest zbyt słaba, aby wejść z nią do licytacji na szczeblu dwóch

<sup>3</sup> pytanie

<sup>4</sup> sześć trefli, brak starszej czwórki, karta z singletonem

<sup>5</sup> pytanie o singla

<sup>6</sup> singleton kierowy, modelowy układ ręki W: 3–1–3–6

<sup>7</sup> wywołanie końcowe

<sup>8</sup> automatyczne

<sup>9</sup> wybór kontraktu

Ta końcówka także powinna zostać wylicytowana przez ogromną większość uczestniczących w majowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2006* par **WE**. Przeciwnko 4♠ (E) **S** wyjdzie najprawdopodobniej w kiera, a jego partner weźmie tę lewę ♥K i odwróci w karo. Rozgrywający zabije w ręce asem, przebije na stole kiera, a następnie ściągnie ♠K i wykona w ręce impas waletem atu (oczywiście, do ♠K obrońca **S** powinien dołożyć dziesiątkę, aby zasugerować przeciwnikowi posiadanie konfiguracji ♠D 10 sec!). Do oddania będzie więc jeszcze tylko lewa na ♣A.

Interesującą alternatywną koncepcją rozgrywkową jest ściągnięcie ♠A K z góry (po przebiciu na stole kiera), aby jak najszybciej zabrać się za wyrabianie trefli i na fortę tego koloru pozbyć się z ręki kara. Jeśli nie spadnie wówczas druga ♠D, rozgrywającemu pozostanie szansa, że karta ta znajduje się w ręce tego obrońcy, który posiada też trzy trefle (jeżeli natomiast **E** zagra na impas ♠D i manewr ten nie powiedzie się – wpadka jest murowana, obrońcy będą bowiem kontynuowali atak karowy i ostatecznie wezmą po jednej lewie w każdym z kolorów). Jest to jednak iluzja, z dotychczasowej gry wynika bowiem, że trefle dzielą się w rękach przeciwników 2–2 (**S** zawistowałyby w singletona, także jego partner – po zabiciu pierwszej lewy ♥K – z powodzeniem mógłby w hipotetycznego singla treflowego odwrócić). A wówczas optymalna pozostaje rozgrywka oparta o impas atutowy – zarówno w kontekście samej realizacji kontraktu, jak i wygrania go z nadróbką.

Przy autentycznym rozkładzie kart – gdyby rozgrywający zdecydował się na ściągnięcie ♠A K z góry – broniący zdołaliby zarówno otworzyć do końca kara, jak i przebić trzecią rundę trefli i odebrać kładącą kontrakt wziętkę karową.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 6 (NS,WE!);

♥ – 8 (NS);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13	♠ J109	
	♥ J1076	
	♦ Q32	
	♣ K54	
♠ KQ854		♠ 7632
♥ 832		♥ Q4
♦ 8		♦ AJ1094
♣ J972		♣ 63

	N	
W	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span style="color: yellow;">N</span> <span style="color: yellow;">E</span> </div>	E
	S	

♠ A	
♥ AK95	
♦ K765	
♣ AQ108	

Nasz System:

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

<sup>1</sup> alternatywą jest *splinter* 3♠, w obecnym wypadku jednak – ze względu na singlowego asa – odzywka ta jest daleka od doskonałości; dużo lepsze jest zatem 2BA, o znaczeniu: *forsing do dogranej w składzie niesprecyzowanym, możliwy fit kierowy*

<sup>2</sup> skład równy, karta zbliżona do minimalnej

<sup>3</sup> cue-bid, w zasadzie układ 2–4–5–2, jak już jednak wspomniałem – skoro w poprzednim okrażeniu S zrezygnował ze *splintera* 3♠, nie ma teraz innego wyboru

<sup>4</sup> negatywne

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> odwrotka

<sup>2</sup> 7–10 PC, tylko cztery kiery

<sup>3</sup> przejściowe

<sup>4</sup> zasadniczo brak drugiej czwórki, czyli układ 3–4–3–3

<sup>5</sup> cue-bid na kierach

<sup>6</sup> negatywne

<sup>7</sup> jak najbardziej uzasadniony, 4441 to jeden z najgorszych, najmniej ofensywnych układów

Po precyzyjnym zbilansowaniu rozdania para NS powinna unikać rafa kontraktu wyższego niż końcówka w kiery. Wprawdzie karta otwierającego to aż 20 PC, ale też mało ciekawy układ 4441, jego partner jest natomiast słaby w składzie 4333. Rozgrywający kontrakt kierowy powinien skompletować jedenaście lew. Jeżeli obrońcy szybko wezmą przebitkę karową, będzie to bardzo łatwe. Przeciwno 4♥ (N) gracz E wyjdzie jednak najprawdopodobniej w pika. Do zdobycia cennej nadróbki będzie wówczas prowadziła gra na przebicie w ręce N czwartej rundy kar (po zagranie kara do króla oraz oddaniu przeciwnikom dwóch wziętek w tym kolorze) oraz dwóch trefli (po dwukrotnym zaatutowaniu). Konieczne będzie jednak staranne zaplanowanie komunikacji (najlepiej pik do asa, trefl do króla, blotka karo do króla, karo; jeśli obrońcy będą kontynuować pikiem – dalsza rozgrywka sprowadzi się do gry na obustronne przebitki, w międzyczasie rozgrywający ściągnie ♥A K). Na jedenaście wziętek rozgrywającego złoży się: sześć kierów, karo, pik i trzy trefle.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

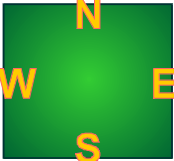
Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ QJ107 ♥ 8 ♦ KJ865 ♣ KJ6</p>	<p>♠ K6 ♥ AQ642 ♦ AQ ♣ 8753</p> 	<p>♠ A954 ♥ 5 ♦ 932 ♣ AQ1094</p>
--	---	--

<p>♠ 832 ♥ KJ10973 ♦ 1074 ♣ 2</p>
---

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

<sup>1</sup> prawie otwarcie, dyscyplina każe jednak spasować  
<sup>2</sup> słabe dwa

albo:

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

<sup>1</sup> prawie otwarcie, dyscyplina każe jednak spasować  
<sup>2</sup> słabe dwa

<sup>3</sup> jest szansa na to, że przeciwnicy 4♠ przegrają; z drugiej strony jednak obrona *pięcioma kierami* (jedenaście atutów!) będzie bardzo tania, a w pewnych wypadkach kontrakt 5♥ może nawet zostać zrealizowany (np. gdyby ♠A znajdował się u W)

albo:

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

<sup>1</sup> prawie otwarcie, dyscyplina każe jednak spasować

<sup>2</sup> multi

<sup>3</sup> kontra byłaby wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego

<sup>4</sup> do koloru partnera

<sup>5</sup> kiery

<sup>6</sup> kontra wywoławcza przeciwko kierom – ostatnia szansa gracza W na znalezienie się w licytacji

<sup>7</sup> jest szansa na to, że przeciwnicy 4♥ przegrają, z drugiej strony jednak obrona *pięcioma kierami* (jedenaście atutów!) będzie bardzo tania, a w pewnych wypadkach kontrakt 5♥ może nawet zostać zrealizowany (np. gdyby ♠A znajdował się u W)



Typowe rozdanie z cyklu *piki przeciwko kierom*. Strona **NS**, grając w kiery, ma do wzięcia dziesięć lew, jej 5♥ (bez jednej, z kontrą za 100) rzeczywiście będzie więc opłacalną obroną końcówki przeciwników. Tyle że 4♠, w dosyć naturalny sposób ustawione z ręki **E**, można położyć, chociaż wyłącznie po wiście karowym. Gracz **N** weźmie wówczas dwie lewy na ♦A D, dopuści partnera kierem, a następnie karo przebiję. Nie jest to jednak obrona ani łatwa, ani oczywista, już prędzej gracz **S** zawistuje w singla treflowego. A wówczas rozgrywający weźmie lewę ♣K na stole, wyimpasuje ♠K, na trefla z ręki wyrzuci ze stołu kiera i będzie miał nawet szanse na zrobienie nadróbki (gdy wyrobi sobie wziętkę karową). Natomiast 4♠ (**W**) są nie do położenia, a jeśli obrońca **N** nie zawistuje przeciwko tej grze w kiera, rozgrywający także będzie miał szanse na wzięcie jedenastu lew. Zapowiedzenie przez gracza **N** *atakująco-obronnych* 5♥ należy zatem uznać za krok – z punktu widzenia taktyki (tak turniejowej, jak i meczowej) – w pełni uzasadniony.

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

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

♣ – 10 (**W!**);

♦ – 8 (**WE**);

♥ – 10 (**NS**);

♠ – 10 (**W!**);

BA – 5 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

♠ A43		
♥ 54		
♦ 97543		
♣ K104		
♠ J7		♠ 10652
♥ AQ1072		♥ K9
♦ 102		♦ KQ6
♣ Q976		♣ AJ52
	♠ KQ98	
	♥ J863	
	♦ AJ8	
	♣ 83	

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

<sup>1</sup> 11 PC w składzie zrównoważonym to nieco za mało na pierwszoręczne otwarcie

<sup>2</sup> kontra wywoławcza

Na większości stołów dojdzie do licytacji dwustronnej, w jej wyniku przy grze powinna się jednak utrzymać para **WE** – w częściówce kierowej. Rozgrywający odda najczęściej dwa piki, kiera, karo i trefla, weźmie więc lew osiem. Teoretycznie (*w widne karty*) możliwe jest takie rozwiązanie kierów i trefli, aby w kolorach tych nie oddać lewy (impas ♥W i zagranie z ręki W ♣D, a potem tt9, od S spada bowiem ♣8 x). Z kolei, z punktu widzenia obrony – 4♥ (W) kładzie wyłącznie pierwszy wist blotką pikową (!), spod asa, otwierający drogę do skrótu ręki W, a przy nie wyrabiający rozgrywającemu lewy pikowej (po skrócie nie zdoła on wziąć lewy karowej i aby zdobyć lew dziewięć, będzie musiał albo zaimpasować ♥W, albo rozwiązać trafnie trefle.

To teoria – w praktyce, jak już w wspominałem – rozgrywający częściówkę kierową będą brali lew osiem bądź – od czasu do czasu – dziewięć.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ 84 ♥ A1053 ♦ KQJ732 ♣ 10</p>	<p>♠ AQJ9 ♥ KQ972 ♦ A8 ♣ 43</p>		<p>♠ 102 ♥ J64 ♦ 54 ♣ AKJ762</p>
<p>♠ K7653 ♥ 8 ♦ 1096 ♣ Q985</p>			

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

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

<sup>2</sup> nadwyżka, silna sugestia czterech pików

To tylko jeden z wariantów rozwoju wydarzeń w tym rozdaniu. Na pewno jednak karowe kontrakty strony WE będą przelicytowywane przez NS pikami, niektóre pary z tej linii dojdą nawet do końcówki (w piki). Po ataku ♦K rozgrywający będzie musiał oddać cztery lewy: kiera, karo oraz dwa trefle, po wiście treflowym jednakże, np. gdy gra pikowa zostanie ustawiona z ręki N, zadanie obrońców stanie się znacznie trudniejsze. Otóż, aby ograniczyć przeciwnika do dziewięciu wziętek gracz E – po ściągnięciu ♣A (wzięciu pierwszej lewy ♣K) – będzie musiał kontynuować małym treflem (!) – do przebitki, a jego partner, po jej dokonaniu, otworzyć kara. Chodzi bowiem o to, aby obrońcy zdjęli swoje dwie lewy treflowe (a ściśle mówiąc – ich ekwiwalent w postaci lewy na honor i lewy przebitkowej), ale nie wyrobili przy tym rozgrywającemu wziętki na ♣D, na którą pozbyłby się on potem przegrywającego kara z ręki N).

Natomiast po wiście ♣A i kontynuacji karowej rozgrywający wyatutuje, a potem zagra z ręki S w kiera – a w końcu na wyrobione kiery pozbędzie się od S trzech trefli, nie odda więc drugiej lewy w tym kolorze.

Reasumując: znacznie łatwiej będzie obłóżyć ewentualną końcówkę pikową, jeżeli będzie ona grana z ręki S!

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

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

♣ – 6 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ KQ8 ♥ KQ4 ♦ A3 ♣ AK982</p>	<p>♠ AJ10 ♥ 10875 ♦ 985 ♣ J65</p>	<p>♠ 954 ♥ A62 ♦ J10642 ♣ 43</p>
---	---	--

	♠	♥	♦	♣
♠	7632	♥	J93	♦
♥	J93	♦	KQ7	♣
♦	KQ7	♣	Q107	

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

Ta standardowa gra powinna zostać osiągnięta na (prawie) wszystkich stołach. Przeciwno 3BA (W) N wyjdzie w kiera. Rozgrywający wyrobi sobie trefle, zagrywając ♣A K z góry, a potem kontynuując ten kolor – zdobędzie więc w nim dwie dodatkowe wziętki przy podziale 3–3 oraz 4–2 z „grubymi” dubletonami: ♣D W, ♣D 10 oraz ♣W 10. Ponadto W weźmie trzy kara, kiera i pika, w sumie skompletuje więc dziewięć lew. Najbardziej popularnym zapisem w protokół będzie zatem 400 dla WE.

**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);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (WE);

**BA – 9 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ Q ♥ AJ1093 ♦ KQ432 ♣ 108</p>	<p>♠ K4 ♥ 86542 ♦ A ♣ AKJ97</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>♠ A98532 ♥ == ♦ J109765 ♣ 4</p>
N						
W      E						
S						
	<p>♠ J1076 ♥ KQ7 ♦ 8 ♣ Q6532</p>					

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> pytanie: **W** spodziewa się odpowiedzi 3♣ (trefle i starszy), na którą zamierza spasować (byłaby to wówczas decyzja statystyczna, z punktu widzenia **W** partner ma bowiem dwukolorówkę pikowo-treflową)

<sup>3</sup> piki i kara

<sup>4</sup> po zaskakującej odpowiedzi partnera odpowiadającemu nie pozostaje nic innego, jak zapowiedzieć końcówkę w kara

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

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

<sup>2</sup> do koloru partnera; pytające 2BA powinny przyrzekać silniejszą kartę (co najmniej inwit)

<sup>3</sup> a jednak piki i kara!

<sup>4</sup> po zaskakujących 3♦ partnera odpowiadającemu nie pozostaje nic innego, jak zapowiedzieć końcówkę w ten kolor

Gracz **W** przejdzie szybko z licytacji ratunkowej do ataku i na bardzo wielu stołach ostatecznym kontraktem stanie się końcówka w kara. Aby pozbawić rozgrywającego dwunastej lewy, konieczny jest wist treflowy – bądź atutowy, a potem ściągnięcie trefla. Rozgrywka będzie bezproblemowa – **E** wyrobi sobie przebitkami piki, będzie też mógł wyfortować kiery.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ K82 ♥ 874 ♦ 32 ♣ AK1096</p>	<p>♠ J73 ♥ 102 ♦ AQ10987 ♣ 43</p>	<p>♠ Q10965 ♥ 3 ♦ KJ64 ♣ Q82</p>
--	---	--

<p>♠ A4 ♥ AKQJ965 ♦ 5 ♣ J75</p>
---

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

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

Ręka S spełnia też wymogi konwencji pod nazwą *Teksas Południowoafrykański*, tzn. otwarcia 4tt, o znaczeniu: 8–8,5 lew w oparciu o pełnego, co najmniej siedmiokartowego longera kierowego (przed partią, po partii wymagane jest dziewięć lew; podobne otwarcie 4♦ oparte jest z kolei na longerze pikowym). Tak czy owak, na zdecydowanej większości stołów dojdzie do kontraktu 4♥ (NS). Przeciwno tej grze ustawionej z naturalnej ręki S obrońca W ściągnie ♣A, w drugiej lewie będzie jednak musiał wyjść w atu, aby nie pozwolić rozgrywającemu na przebiecie w dziadku trefla. Później wystarczy połączyć kiery raz jeszcze, a gracz S weźmie tylko lew dziewięć: siedem kierów i dwa boczne asy, a będzie musiał oddać trzy trefle oraz pika. Wpadka bez jednej okaże jednak opłacalną obroną wychodzącego stronie WE kontraktu 3♠. Co więcej, pikową końcówkę kładzie tylko i wyłącznie przebitka karowa.

Interesujące rozwiązanie praktyczne to podniesienie przez otwierającego odpowiedzi 1BA swojego partnera do 3BA(!), w oparciu o pełnego longera roboczego, w tym wypadku w kolorze starszym. Przeciwno tej grze E na pewno nie wyjdzie w trefla i rozgrywający szybko ściągnie swoje dziewięć lew.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (WE);

**BA – 8 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ Q97 ♥ 9 ♦ QJ10 ♣ A98742</p>	<p>♠ 5 ♥ J654 ♦ AK7532 ♣ K10</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ KJ64 ♥ AK10873 ♦ == ♣ 653</p>
--	---	--

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

albo:

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

albo:

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

W tym wypadku rozgorzeje licytacja dwustronna *kiery przeciwko karom*. Kiery są od kar starsze, w większości wypadków strona **WE** powinna więc swoich przeciwników przelicytować. Jeśli natomiast gracz **E** przestraszy się popartyjnych założeń i 3kk odpasuje, poniesie podwójną porażkę. Po pierwsze, nie zagra wykładanych 3♥, po drugie – przeciwnicy swoje 3♦ zrealizują (oddając jedynie dwa kiery, karo i trefla). A 4♥ strony **WE** kładzie się wyłącznie na przebitce pikowej, chociaż nie musi ona zostać dokonana od razu w pierwszych lewach.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

♠ Q76  
 ♥ 104  
 ♦ J84  
 ♣ QJ984

♠ AJ42  
 ♥ AK65  
 ♦ Q1072  
 ♣ 10

♠ 985  
 ♥ Q97  
 ♦ A953  
 ♣ K75

♠ K103  
 ♥ J832  
 ♦ K6  
 ♣ A632



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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce można, rzecz jasna, otworzyć 1♣

lub:

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

<sup>1</sup> trzecia ręka!

lub:

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

albo:

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

<sup>1</sup> trzecia ręka!

<sup>2</sup> partner zalicytował 1BA, a potem nie skontrował 2♣, na pewno posiada więc cztery kara

<sup>1</sup> trzecia ręka!

<sup>2</sup> partner zalicytował 1BA (wykluczając czwórki w kolorach starszych), a potem nie skontrował 2♣, na pewno posiada więc cztery kara

Gdy S nie otworzy na trzeciej ręce 1♣, przeciwnicy łatwo uzgodnią kara i zagrają częściówkę w ten kolor. Natomiast po trzeciorycznym 1♣ e-S-a ostatecznym kontraktem może się z powodzeniem stać 1BA (E). Chyba że N zamelduje się na pozycji wygasającej 2♣, wówczas jednak WE dostaną szansę, aby poprawić się na kara.

Grając w kara, W powinien wziąć dziewięć lew, po ataku ♣D – w najczęstszym wariantcie rozwoju wydarzeń – odda on trefla, karo oraz dwa piki. 1BA (E) może zostać ograniczone do lew siedmiu, często jednak rozgrywający wygra kontrakt z nadróbką (po ataku kierowym bądź treflowym). Strona NS natomiast ma do wzięcia osiem lew w trefle, jej hipotetyczne 3♣ będą jednak bardzo trudne do skontrowania, zostaną raczej przelicytowane przez stronę WE *trzema karami*.

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

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

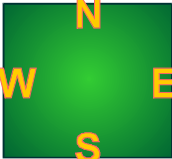
Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ 85 ♥ QJ53 ♦ 743 ♣ Q842</p>	<p>♠ J97643 ♥ 982 ♦ J ♣ 1073</p> 	<p>♠ K2 ♥ 4 ♦ KQ9852 ♣ K965</p>
<p>♠ AQ10 ♥ AK1076 ♦ A106 ♣ AJ</p>		

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

<sup>1</sup> kolor przeciwnika, silna ręka

<sup>2</sup> przeskok oddaje wartość ofensywną słabej honorowo ręki N: *układowa karta na pięciu-sześciu pikach*

W tej końcówce powinny się znaleźć w zasadzie wszystkie pary NS. Po naturalnym ataku ♦K obrońcy nie tracą lewy tylko dlatego, że kiery dzielą się w ich rękach 4–1, rozgrywający nie zdoła zatem wyrobić sobie w tym kolorze dwóch fort. Wyimapsuje jednak króla atu, odda więc jedynie trefla oraz kiera. Standardowym zapisem w protokole powinno zatem być 450 dla NS.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (E!);

♥ – 10 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

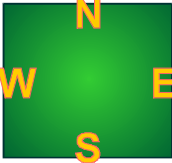
Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ 1085 ♥ K642 ♦ 2 ♣ 106543</p>	<p>♠ KQJ643 ♥ Q5 ♦ 87 ♣ KQ2</p> 	<p>♠ A92 ♥ AJ108 ♦ KQ103 ♣ A8</p>
	<p>♠ 7 ♥ 973 ♦ AJ9654 ♣ J97</p>	

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

Tym razem młodsze kiery powinny pokonać starsze piki, tzn. strona **WE** powinna przelicytować stronę **NS**. Już 2♠ (N) są zresztą możliwe do obłożenia, pod warunkiem wszelako, że obrońcy zmontują treflową przebitkę. W tym celu **E** musiałby jednak zawistować ♣A i treflem albo ściągnąć ♥A, a potem zagrać w trefle. A już po ataku ♦K gracz **N** zabije w dziadku ♦A i zagra w at, potem zaś do końca wyatutuje i skompletuje osiem wziętek.

Natomiast grając w kiery, **W** powinien od razu zabrać się za wyrabianie trefli. Po zabiciu ♠K asem należy ściągnąć ♣A i kontynuować treflem. A potem zgrać ♥A i ♥K, przebić w dziadku trefla, ściągnąć też ♥W i przebitką kara dostać się do fort treflowych. Ponieważ od **N** spadnie druga dama at, **W** skompletuje zadeklarowane dziewięć lew.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ 5 ♥ 852 ♦ A876432 ♣ 83</p>	<p>♠ J1083 ♥ AQ963 ♦ == ♣ AJ42</p>	<p>♠ 942 ♥ 1074 ♦ Q109 ♣ KQ106</p>
---	--	--

<p>♠ AKQ76 ♥ KJ ♦ KJ5 ♣ 975</p>
---

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

<sup>1</sup> pytanie o krótkość

<sup>2</sup> krótkość karowa

*Blackwood* (N ma maksimum 7 PC w pikach i kierach, a w karach jest krótki, musi więc posiadać kontrolę treflową)

<sup>4</sup> dwie wartości plus dama atu

<sup>5</sup> pytanie o boczne króle

<sup>6</sup> brak króli

<sup>7</sup> pesymista poprzestanie na szlemiku, optymista zainwituje wielkiego szlema zapowiedzią 6♦ (inwit – przede wszystkim – do renonsu karowego w ręce partnera)

<sup>8</sup> renons karowy plus nieujawniona wartość w kierach (w tym wypadku – dama)

<sup>9</sup> teraz już konsekwentnie należy zapowiedzieć 7♠

Po wiście nietreflowym rozgrywający przebiję na stole dwa kara, wyatutuje, w międzyczasie zużyje ♥K, potem więc ściągnie jeszcze ♥W i ♣A dostanie się do reszty lew kierowych (siedem pików, w tym dwie karowe przebitki u N, pięć kierów i trefl). Także po wiście treflowym rozgrywka nie będzie trudna, chociaż szanse gracza S zmaleją – z prawie 90% – do około 50% (podział kierów 3–3 bądź 4–2 z drugą dziesiątką, a przy tym atu nie gorzej niż 3–1). Trzeba bowiem będzie zabić pierwszą lewą ♣A, przejść do ręki pikiem, przebić na stole karo, wrócić do ręki pikiem, przebić w dziadku jeszcze jedno karo, wrócić do ręki ♥K, do końca wyatutować, po czym przejąć ♥W asem w dziadku (dokładnie 52% x 90% = 46,8%). Rozgrywka alternatywna (po ataku treflowym), polegająca na szybkim dwukrotnym ściągnięciu atu, jest mniej szansowna. Mimo że prowadzi ona do sukcesu przy kierach rozłożonych 3–3, 4–2, a nawet 5–1 z singlową dziesiątką (86,5%), to wymaga również podziału atutów 2–2 (40%). Zatem łączna szansa jej powodzenia to tylko około 34,5%.

W sumie jednak wielki szlem w piki wart jest jak najbardziej zaliczowania, tym bardziej że można postawić wiarygodną hipotezę, iż cała sala będzie w tym rozdaniu co najmniej w szlemiku.

**Minimaks teoretyczny: 7 ♠ (NS), 13 lew; 1510 dla NS.**

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 11 (NS);

♠ – 13 (NS);

BA – 11 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

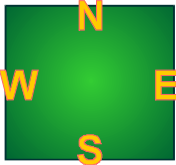
Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠ 963 ♥ 1083 ♦ J103 ♣ AQJ8</p>	<p>♠ J4 ♥ AKJ7 ♦ A984 ♣ K103</p> 	<p>♠ AKQ10 ♥ Q9 ♦ KQ72 ♣ 952</p>
---	--	--

<p>♠ 8752 ♥ 6542 ♦ 65 ♣ 764</p>
---

albo:

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

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

<sup>1</sup> bez atu na bez atu: z taką kartą trzeba dzisiaj pasować!

albo:

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

<sup>1</sup> bez atu na bez atu: z taką kartą trzeba dzisiaj pasować!

<sup>2</sup> Stayman ratunkowy

<sup>1</sup> bez atu na bez atu: z taką kartą trzeba dzisiaj pasować!

<sup>2</sup> Stayman ratunkowy

<sup>3</sup> kontra wywoławcza – zapowiedź, szczególnie w tych założeniach, szalenie niebezpieczna, niemniej w turnieju na maksy dopuszczalna

Gdy otwarcie 1BA (N) obiegnie, rozgrywający powinien zostać ograniczony do pięciu wziętek (bez dwóch), zdobędzie bowiem cztery kiery (będzie musiał zagrać ten kolor z góry!) oraz ♦A, broniący wezmą natomiast cztery piki, trzy kara oraz ♣A. Kontrakt 2♥ tej strony zakończy się już tylko wpadką bez jednej, rozgrywający nie tylko zdobędzie bowiem przebitkę karową w ręce S (czy pikową u N), ale też podegra ♣K.

Natomiast te pary WE, które wywalczą sobie prawo rozgrywania własnego kontraktu, powinny zrealizować tak 2♠, jak i 2BA. Wprawdzie 2BA (E) położyłby pierwszy wist treflowy (♣K, cztery kiery i ♦A), ale: po pierwsze – kontrakt ten będzie grany raczej przez W, po drugie – S i tak wyszedłby przeciw tej w pika czy w kiera, a nie w trefla.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (W!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ 2 ♥ Q2 ♦ A10986 ♣ K9854</p>	<p>♠ AK10876 ♥ 8 ♦ Q42 ♣ J72</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q954 ♥ KJ76 ♦ J5 ♣ Q63</p>
	<p>♠ J3 ♥ A109543 ♦ K73 ♣ A10</p>	

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

<sup>1</sup> wejście 2BA – w popartyjnych założeniach i ze stosunkowo słabymi longerami – byłoby zbyt dużym ryzykiem

Gra w piki jest tu warta o lewą więcej niż gra w kiery: 2♥ (S) mogą zostać zrealizowane, podczas gdy 2♠ będą wygrane z nadrówką. Rozgrywający przebiję bowiem na stole trzecią rundę trefli i to właśnie będzie jego dziewiąta wziętka (poza tym zdobędzie pięć lew pikowych w ręce oraz po jednej w każdym z pozostałych kolorów).

Wprawdzie rebid 2♥ gracza S przyrzeka sześciokart, więc N ma prawo nań spasować, tym niemniej ewentualnego przeniesienia na 2♠ nie można krytykować. Tym bardziej że ta ostatnia zapowiedź ma też charakter co najmniej lekkiego inwitu, a S może przecież posiadać znacznie silniejszą rękę – z dwoma, a nawet trzema pikami. Z punktu widzenia gracza N – na jego linii może więc jeszcze wychodzić końcówka w piki.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (S!);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (S!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠ 9765  
♥ J  
♦ AJ43  
♣ J743

♠ J8  
♥ 8654  
♦ K952  
♣ Q109



♠ Q104  
♥ AK932  
♦ Q7  
♣ K85

♠ AK32  
♥ Q107  
♦ 1086  
♣ A62

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

Punkty gracza N nie są najładniejsze, powinien więc on najpierw zgłosić negat 1♦, a dopiero w następnym okrażeniu skontrować zapowiedź 2♥ (klasyczna *kontra wywoławcza*). Jego partner zapowie wówczas 2♠, które, gdyby pozwolono mu je rozgrywać, byłyby możliwe do zrealizowania. Rozgrywający wziąłby bowiem na przykład pięć lew atutowych (trzy w ręce i dwie kierowe przebitki w dziadku) oraz albo dwa kara i trefla, albo dwa trefle (ze względu na podział tego koloru 3–3) i karo.

Najprawdopodobniej e-S-owi nie będzie jednak dane rozgrywać kontrakt 2♠, zostanie bowiem przelicytowany przez przeciwników *trzema kierami*. Rozgrywający ten kontrakt będzie musiał oddać dwa piki oraz po jednej lewie w każdym z pozostałych kolorów, wpadnie zatem bez jednej, minus 50 będzie jednak opłacalne wobec minus 110 (za 2♠ strony WE, swoje). Tylko minus 50, 3♥ strony WE nie będzie bowiem łatwo przeciwnikom skontrować.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ AKQ8 ♥ Q652 ♦ 6 ♣ 9653</p>	<p>♠ J97653 ♥ A4 ♦ Q109 ♣ 42</p>	<p>♠ 2 ♥ J10983 ♦ AJ82 ♣ QJ8</p>
---	--	--

<p>♠ 104 ♥ K7 ♦ K7543 ♣ AK107</p>
---

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

<sup>1</sup> negatywna, także we Wspólnym Języku – ze względu na słabość longera kierowego

<sup>2</sup> naturalny inwit ( w Naszym Systemie, we Wspólnym Języku byłyby to bowiem forsing na karach)

Rozdanie podobne do poprzedniego, przynajmniej jeśli chodzi o końcowe wnioski. NS wygrałyby 2♠, oddając tylko cztery lewy atutowe oraz ♦A, WE przelicytują ich jednak *trzema kierami*, chociaż w tym wypadku uczynią to w ataku, robiąc po drodze próbę końcówkową. W nie przyjmie jednak zaproszenia partnera, ma bowiem zupełne minimum otwarcia, tylko singla w karach i praktycznie wszystkie swoje wartości w pikach – kolorze, w którym E posiada najprawdopodobniej krótkość. 3♥ strony WE powinny zostać obłożone na przebitce treflowej (oprócz ♣AK i przebitki obrońcy dostaną ♥AK), najczęściej na wiście znajdzie się jednak gracz N, który wszakże w trefle wyjść przecież nie musi. A po każdym innym ataku (chyba że pierwszy wistujący ściągnąłby ♥A, a potem poprawiłby się na trefla) rozgrywający może wyrzucić na ♠K trefla z dziadka (oczywiście pod warunkiem że uzmysłowi sobie zagrożenie przebitką w tym kolorze), a dopiero potem zagrać w atu, zrobi wówczas swoje.

Nawet jednak jeżeli 3♥ (WE), praktycznie prawie niemożliwe do skontrowania, zostaną obłożone bez jednej, za 50, będzie to opłacalna obrona kontraktu 2♠, który zostałby przez stronę NS raczej bezproblemowo zrealizowany.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ Q63 ♥ A743 ♦ 8 ♣ A9873</p>	<p>♠ K109754 ♥ KJ86 ♦ J6 ♣ 6</p>		<p>♠ A ♥ 109 ♦ Q1053 ♣ KQJ1052</p>
<p>♠ J82 ♥ Q52 ♦ AK9742 ♣ 4</p>			

Nasz System:

albo:

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

<sup>3</sup> jest to rozdanie z cyklu *nie wiadomo, kto w ataku, a kto w obronie*, a w takich sytuacjach warto jest utrzymać się przy grze

Wspólny Język:

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

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

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

<sup>1</sup> nie polecam otwarcia *slabymi* 2♠ (2♦ *multi*) ze względu na fakt, iż N posiada silną boczną czwórkę, i to w drugim kolorze starszym

<sup>2</sup> ręka na pewno warta skoku, aby pokazać układ i wyjaśnić partnerowi przyczynę pasa na otwarciu

<sup>1</sup> nie polecam otwarcia *slabymi* 2♠ (2♦ *multi*) ze względu na fakt, iż N posiada silną boczną czwórkę, i to w drugim kolorze starszym

<sup>2</sup> ręka na pewno warta skoku, aby pokazać układ i wyjaśnić partnerowi przyczynę pasa na otwarciu

<sup>1</sup> nie polecam otwarcia *slabymi* 2♠ (2♦ *multi*) ze względu na fakt, iż N posiada silną boczną czwórkę, i to w drugim kolorze starszym

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> naturalne, silna sugestia sześciu pików, a więc układu 6♠-4♥

<sup>1</sup> nie polecam otwarcia *slabymi* 2♠ (2♦ *multi*) ze względu na fakt, iż N posiada silną boczną czwórkę, i to w drugim kolorze starszym

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> naturalne, silna sugestia sześciu pików, a więc układu 6♠-4♥



Na **WE** wychodzi bezproblemowo końcówka w trefle, za 600, strona **NS** może ją jednakże opłacać obronić *pięcioma pikami*. Ten ostatni kontrakt powinien zostać obłożony bez dwóch, z kontrą za 500. Nawet jeżeli broniący sami nie wezmą szybko przebitki karowej, rozgrywający będzie miał problemy z dostaniem się po raz drugi na stół, aby ponownie zaimpasować damę pikową

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

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

♣ – 11 (**WE**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ – 7 (**NS**);

♠ – 9 (**NS**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.


30

♠ 10  
 ♥ AK543  
 ♦ 10976  
 ♣ K76

♠ KJ9762  
 ♥ J1096  
 ♦ Q  
 ♣ 94

♠ A  
 ♥ 872  
 ♦ A54  
 ♣ J108532

♠ Q8543  
 ♥ Q  
 ♦ KJ832  
 ♣ AQ



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

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

<sup>2</sup> naturalne

<sup>3</sup> zapowiedź silniejsza niż alternatywne 3♦

Niejedna para NS zatrzyma się jednak w częściówce karowej, nieliczne dojdą do końcówki w ten kolor. Przeciwno 3BA (S) W wyjdzie najprawdopodobniej ♥W i rozgrywający weźmie lewą singlową ♥D w ręce. Ze względu na brak stosownej komunikacji S nie będzie w stanie dwukrotnie podegrać kar z dziadka (a tylko wówczas miałoby sens zagranie na impas ♦D), w drugiej lewej wyjdzie więc najprawdopodobniej z ręki ♦K (zagranie optymalne, dające cztery lewy karowe przy singlowej damie w ręce któregośkolwiek z obrońców). Przy aktualnym rozkładzie da mu to co najmniej dziewięć lew, a ze względu na to, że także obrońcy nie dysponują komfortem komunikacyjnym, będzie nawet możliwe zrobienie nadróbki.

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

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

♣ – 5 (NS, WE!);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ 986 ♥ J94 ♦ J84 ♣ Q876</p>	<p>♠ Q54 ♥ K7632 ♦ A1076 ♣ A</p>	<p>♠ AJ103 ♥ Q5 ♦ 532 ♣ KJ104</p>
---	--	---

<p>♠ K72 ♥ A108 ♦ KQ9 ♣ 9532</p>
--

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

<sup>1</sup> PRO

<sup>2</sup> minimum rebidu, tylko trzy kiery

Standardowa, oczywista końcówka w kiery. I łatwe jedenaście lew w rozgrywce. Gracz N może zagrać pika do damy – i asa obrońcy E, a potem ściągnąć ♥A K, na czwarte karo wyrzucić z dziadka pika i przebić teraz pika. Natomiast jeśli rozgrywający w pierwszej rundzie pików zagra blotkę do króla i weźmie na niego lewę, to potem powinien ściągnąć ♥A K, przebić w ręce trzy blotki treflowe (*na odwróconą rękę*), a następnie zagrać w kara i na ostatnie z nich pozbyć się ze stołu pika. Tak jak poprzednio odda wówczas dwie lewy – kierową i pikową. Równie skuteczne będzie ściągnięcie ♥A K, zgranie czterech kar i zrzucenie ze stołu pika, a potem odejście ♠D z ręki. Obrońca E weźmie tę lewę na ♠A, a ponieważ miał tylko dwa kiery, nie oddatutuje teraz stołu, gracz N będzie więc mógł przebić tam trzeciego pika z ręki.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

♠ A82		
♥ 8		
♦ J9632		
♣ K654		
♠ J5		♠ K1093
♥ A1052		♥ KQJ97
♦ A		♦ Q1085
♣ J109872		♣ ==

	♠ N	
♠ W		♠ E
	♠ S	

♠ Q764
♥ 643
♦ K74
♣ AQ3

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

<sup>1</sup> góra pasa, czterokartowy fit kierowy, ręka z bocznym singletonem

<sup>2</sup> E nie jest specjalnie zainteresowany tym, w jakim kolorze znajduje się partnerowy singleton, zawsze bowiem chce grać końcówkę

Znów końcówka, w której powinna znaleźć się każda z par WE. Nawet po najgroźniejszym dla rozgrywającego ataku atutowym będzie on w stanie wziąć jedenaście lew, spada bowiem trzeci król karo. Wystarczy zgrać ♦A i wyjść ze stołu pikiem, najlepiej waletem i puścić go wkoło. obrońca S weźmie lewę ♠D i powtórzy kierem. Rozgrywający utrzyma się w ręce, przebiję na stole karo i następnie musi koniecznie zagrać stamtąd w pika. N weźmie lewę na ♠A, nie będzie już jednak posiadał kiera, zagra zatem w trefla. Gracz E przebiję w ręce, przebiję na stole karo, przebiję w ręce trefla, odbierze ostatnie atu i wykorzysta lewę na wyrobionego ♦K. Na jego jedenaście wziętekłoży się zatem siedem kierów, dwa kara oraz dwa piki.

Zauważ, że gdyby rozgrywający po dokonaniu w dziadku pierwszej przebitki karowej przebił w ręce trefla, przebił na stole karo, po czym dopiero teraz zagrał stamtąd w pika – zostałby ograniczony do dziesięciu wziętek. obrońca N wskoczyłby bowiem ♠A i zagrałby w karo, a jego partner lewę tę przebiłby. Z kolei jednak gdyby S posiadał ♠A D ... oraz – tak jak w autentycznym rozdaniu – trzy kiery, do wzięcia jedenastu lew wiodłaby właśnie ta druga droga (tzn. przed zagranie drugi raz w piki przebiecie w ręce trefla i przebiecie w dziadku trzeciej rundy kar), w wariacie pierwszym S dostałby się bowiem do ręki ♠A i połączyłby atuty po raz trzeci, rozgrywający musiałby więc jeszcze oddać lewę karową.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (N!);

♥ – 11 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 5

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 maja 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.


33

♠ 543  
♥ 976  
♦ KQ54  
♣ KJ4

♠ 109  
♥ AQ42  
♦ A1076  
♣ Q102

♠ AKQ6  
♥ J83  
♦ 32  
♣ 9753

♠ J872  
♥ K105  
♦ J98  
♣ A86



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

Licytacja typowa dla polskich systemów. Ale jeżeli przeciwko 1BA (W) gracz N zaatakuje błotką karo, broniący będą w stanie grę obłożyć. Wezmą bowiem trzy kara – w toku dalszej gry podgrywając obecną w ręce rozgrywającego dziesiątkę – trzy trefle oraz kiera, w tym kolorze rozgrywający poszuka bowiem najprawdopodobniej swojej siódmej wziętki. Na pocieszenie gracza W niechaj pozostanie mu świadomość, że kontraktu 1BA nie byłby w tym rozdaniu w stanie zrealizować też żaden z trzech pozostałych graczy.

Strona WE mogłaby natomiast wziąć osiem lew, grając w kiery (bądź w trefle), i to bez specjalnych problemów: trzy wziętki kierowe w ręce W, trzy piki, ♦A oraz karowa przebitka u E. Niestety, jak już wspomniałem, w polskich systemach licytacyjnych kierów uzgodnić nie sposób...

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).