

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.



|          |          |           |  |
|----------|----------|-----------|--|
| 1        | ♠ 832    |           |  |
|          | ♥ J10764 |           |  |
|          | ♦ 42     |           |  |
|          | ♣ Q108   |           |  |
| ♠ KQJ    |          | ♠ A109765 |  |
| ♥ -      |          | ♥ 95      |  |
| ♦ AJ95   |          | ♦ K7      |  |
| ♣ AJ9753 |          | ♣ K64     |  |
|          |          |           |  |
|          | ♠ 4      |           |  |
|          | ♥ AKQ832 |           |  |
|          | ♦ Q10863 |           |  |
|          | ♣ 2      |           |  |

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

<sup>1</sup> karta zdecydowanie warta otwarcia na szczepku jednego (a nie *slabymi* 2♠ czy 2♦ *multi*): niezły sześciokart w kolorze starszym (pikowym) oraz as i dwa króle to wyraźnie lepsza ręka aniżeli niejedne 12–14 PC w składzie zrównoważonym, z którym otwarcie pada automatycznie

<sup>2</sup> dwukolorówka kiery z młodszym

<sup>3</sup> naturalne, forsujące – optymalna droga do zbadania potencjału szlemowego rąk WE

<sup>4</sup> akcja zupełnie oczywista, mimo obecności w ręce E tylko 10 PC, fit w kolorze partnera musi zostać jak najszybciej ujawniony, szczególnie w licytacji dwustronnej

<sup>5</sup> w zamian S może pokazać swój drugi kolor (5♦) – jako przygotowanie ewentualnej obrony

<sup>6</sup> cue-bid, silna sugestia renonsu, inwit wielkoszlemowy; teoretycznie rzecz biorąc – wyklucza zatrzymanie w pominiętych karach, tu jednak W steruje cue-bidami w ten właśnie sposób, aby uzyskać jak najwięcej informacji o ręce partnera, a jest już zdecydowany na zagranie co najmniej szlemika (i to w piki, a nie w trefle)

<sup>7</sup> cue-bid (dla E kolorem uzgodnionym są trefle), przyrzeka też stopera w przeskoczonych przez partnera karach

<sup>8</sup> *Blackwood* na treflach (choć na dobrą sprawę już w tym momencie W mógłby zapowiedzieć wielkiego szlema w piki)

<sup>9</sup> dwie wartości, brak damy atu

Lutowy zestaw rozdań *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* otwiera bardzo interesujący rozkład strefy szlemowej, i to taki, w którym powinna się też rozwinąć wysoka licytacja dwustronna. Podana wyżej sekwencja jest tylko jedną z wielu możliwych, daje jednak graczowi W szansę, aby uzyskać od partnera prawie wszystkie istotne informacje o jego karcie. Jeśli gracz ten (W) wystraszy się następnie wykrytej dziury w treflach (braku pewnej lewy trzeciego okrążenia a tym kolorze), poprzestanie na szlemiku w piki. Ze względu wszakże na obecność w ręce W ♣W oraz ♦W szansa na nieoddanie lewy treflowej, a tym samym bezproblemowe zrealizowanie kontraktu 7♠ jest bardzo duża. Przecież podział trefli 2–2 (40%) oraz 3–1 z singlową damą (12,5%) – to w sumie 52,5% szans na sukces (w rzeczywistości – w tym akurat rozdaniu – nieco mniej, S odlicytował bowiem dwukolorówkę kierowo-karową), a w pozostałych wypadkach rozgrywającemu pozostanie jeszcze w zanadru impas damy karo (ten z kolei dużo więcej niż pięćdziesięcioprocentowy – z tego

samego powodu, który osłabił szansę treflową, tzn. ujawnienia przez S faktu posiadania longera karowego). Wprawdzie w praktyce nie wszystkie ze sprzyjających konfiguracji kart da się wykorzystać (a to ze względu na pewne kłopoty z komunikacją), to i tak wszakże szanse zrealizowania w tym rozdaniu wielkiego szlema w piki wynoszą około 75%. Jest to zatem kontrakt jak najbardziej warty zapowiedzenia, i to nawet nieco wcześniej niż w proponowanej sekwencji; a mianowicie już po zgłoszeniu przez gracza E cue-bidu 5♠, czyli bez pytania o asy 5BA (to ostatnie będzie bowiem działaniem typu *sztuka dla sztuki*; choć, z drugiej strony, po ujawnieniu przez partnera ttD – W poczuje się pewniej). Także po bardziej burzliwej licytacji dwustronnej – gdy przepływ informacji zostanie jeszcze bardziej utrudniony przez przeciwników – wiele par WE, jak najbardziej słusznie, zapowie kontrakt 7♠ (E).

Przeciwno tej grze gracz S odda oczywisty wist ♥A. Rozgrywający dokona przebitki ♠W w dziadku, po czym powinien zagrać ♠K i przejąć go w ręce ♠A. Jeśli okaże się, że atuty rozłożyły się 4–0 (cztery karty w tym kolorze może posiadać wyłącznie N), trzeba będzie ściągnąć jeszcze ♠D, wrócić do ręki ♦K, do końca wyatutować, a następnie zagrać w trefle: ♣A i ♣K – z nadzieją, że kolor ten przyniesie rozgrywającemu brakujące mu w tych okolicznościach cztery lewy (ponadto E weźmie bowiem sześć pików z ręki, jedną kierową przebitkę na stole i dwa kara; oczywiście gdy ujawni się, że trefle przyniosą tylko dwie lewy, trzeba będzie zaimpasować ♦D, aby leżeć tylko bez jednej). Inny sposób na poradzenie sobie z podziałem atutów 4–0 to nieprzejmowanie ♠K asem, tylko pozostanie nim na stole, a potem przejście do ręki ♣K, przebicie w dziadku drugiego kiera ♠D, powrót do ręki ♦K, odatutowanie, a w końcu wykonanie impasu waletem karo albo zagranie trefli z góry (bądź nawet na impas – gdy rozgrywający podejrzewa gracza S o układ 0–5–5–3) – obu tych szans nie da się już w pełni wykorzystać ze względu na brak stosownej komunikacji. Rozwiązaniem kompromisowym pozostanie wówczas zagranie na karowo-treflowy przymus przeciwko S, przy zachowanym (nieodblokowanym) ♣A w dziadku pozycja końcowa może jednak nie być dla rozgrywającego jednoznaczna.

Kiedy natomiast w pierwszej rundzie atutów (♠K przejęty ♠A w ręce, a zatem pierwszy z przedstawionych wyżej wariantów) obaj obrońcy dodadzą do koloru, optymalną kontynuacją będzie przebicie drugiego kiera z ręki ♠D w dziadku, powrót do ręki ♦K, odatutowanie do końca oraz sprawdzenie sytuacji w treflach – przez zagranie ♣A i ♣K z góry. A gdy okaże się, że w ręce obrońcy N została jeszcze ♣D (tzn. że kolor ten przynosi tylko dwie wziętki), rozgrywającemu nie pozostanie nic innego, jak wykonać wyraźnie faworyzowany przez statystykę impas waletem karo na stole i na ♦A wyrzucić z ręki trzeciego trefla. I w ten sposób zapowiedzianego przez partnera wielkiego szlema w piki zrealizować.

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

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 13 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>♠ K642<br/>♥ AQ1075<br/>♦ 3<br/>♣ 742</p> | <p>♠ 7<br/>♥ 42<br/>♦ QJ1082<br/>♣ AK1053</p> | <p>♠ QJ3<br/>♥ K63<br/>♦ AK65<br/>♣ Q86</p> |
| <p>♠ A10985<br/>♥ J98<br/>♦ 974<br/>♣ J9</p> |   |   |

| W                 | N   | E                 | S   |
|-------------------|-----|-------------------|-----|
| –                 | –   | 1 BA              | pas |
| 2 kk <sup>1</sup> | pas | 2 ♥               | pas |
| 2 ♠ <sup>2</sup>  | pas | 2 BA <sup>3</sup> | pas |
| pas               | pas |                   |     |

<sup>1</sup> transfer na kiery

<sup>2</sup> naturalne, 5<sup>+</sup>♥–4♠, forsing na jedno okążenie

<sup>3</sup> minimum otwarcia, zasadniczo brak fitów w kolorach starszych, w tym wypadku – z układem 4333 oraz drugorzędnymi wartościami w kolorach czarnych – rozgrywającemu wolno jest jednak trzykartowe uzupełnienie kierowe ukryć

Gdyby zaś w tej sekwencji 2♠ gracza W miały już przesądzać dograną (tak grają niektóre pary), otwierającemu pozostaje sekwencja:





| W                | N     | E        | S   |
|------------------|-------|----------|-----|
| –                | –     | 1 BA     | pas |
| 2 ♣              | pas   | 2 ♦      | pas |
| 2 ♥ <sup>1</sup> | pas   | pas/2 BA | pas |
| (pas)            | (pas) | (pas)    |     |

<sup>1</sup> 5♥–4♠, nieforsujące

Aktualna ręka W jest na nią jednak nieco za silna. Alternatywnie – jej posiadacz może zatem po prostu dograną przesądzić, a wtedy dojdzie do kontraku 4♥ bądź – rzadziej – 3BA.

Między innymi z powodu wspomnianych wyżej problemów rozrzut kontraktów będzie w tym rozdaniu tym duży: od 2♥, poprzez 3♥ do 4♥ oraz od 2BA do 3BA, rzecz jasna wszystko na linii WE. Myślę jednak, że dominować będą dograne – kierowe, rzadziej bezatutowe. Najlepiej powiedzie się grającym w bez atu – wprawdzie po optymalnej (celnej) obronie gracze WE wezmą wówczas tylko osiem lew, ale wziętki dziewiątej pozbawi ich jedynie atak treflowy (z ręki S wcale niełatwy do oddania), i to przepuszczony przez N. Po każdym innym wiście rozgrywający łatwo weźmie pięć kierów, dwa piki i dwa kara.


Podobnie będzie z grami kierowymi. Jeżeli obrońca S zaatakuje wówczas w trefla albo ♠A (i pikiem), a potem broniący wezmą wszystkie swoje przebitki (S przebije trefla, a N dwa piki), rozgrywający zostanie ograniczony do zaledwie siedmiu wziętek (odda bowiem ♣A K, ♠A oraz trzy przebitki). Znów wszakże żaden z tak skutecznych wistów nie będzie zagranem ani trochę oczywistym, najczęściej przeciwko – powiedzmy – 4♥ (E) S wyjdzie więc w karo. A wówczas – podobnie jak w wypadku gier bezatutowych – końcówkę w kiery będzie już można zrealizować. Rozgrywający zabije ♦A w ręce, trzykrotnie zaatutuje, a następnie wyrobi sobie


piki i lewę na D. To teoria, tzn. gra w *widne karty*, w praktyce bowiem – aby odnieść sukces, rozgrywający prawie w każdym wariantcie zwycięskiego postępowania (tzn. bez żadnej pomocy ze strony broniących) – będzie musiał zrezygnować z szansy podziału pików 3–3 na rzecz nadziei treflowej (związanej z korzystnym położeniem A K, a więc mniejszej od pikowej). A jeśli – przypominam: po ataku karowym – od razu ściągnie też K i zrzuci ze stołu trefla, oba zagrania treflowe (ze stołu) będzie musiał wykonać przez wytrąceniem A, inaczej przegra na skrótce karowym.


Jak widać, nawet po teoretycznie sprzyjającym graczowi **E** ataku karowym zwycięska rozgrywka nie będzie łatwa do znalezienia (jako gra przeciwko szansom: 25% : 33%), końcówki kierowe będą więc często przegrywane. Poważnym kandydatem do sukcesu jest natomiast – jak już wspomniałem – kontrakt 3BA (**E**) – prawie każda z takich gier zostanie zrealizowana, i to bez żadnych nadludzkich wysiłków ze strony rozgrywającego.


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

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

 – 7 (**NS**);

 – 8 (**NS**);

 – 7 (**WE**);

 – 8 (**WE**);

**BA – 8 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>♠ A54<br/>♥ AK10843<br/>♦ KQ8<br/>♣ 4</p> | <p>♠ KQJ93<br/>♥ 765<br/>♦ A76<br/>♣ 65</p> | <p>♠ 7<br/>♥ QJ9<br/>♦ 9<br/>♣ AKQ98732</p> |
|--|---|---|

|          |
|----------|
| N        |
| W      E |
| S        |

|  |
|--|
| <p>♠ 10862<br/>♥ 2<br/>♦ J105432<br/>♣ J10</p> |
|--|

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

<sup>1</sup> forsing do dogranej na bardzo dobrym kolorze

<sup>2</sup> samo podniesienie do 3♠ już wiele przeciwnikom nie przeszkodzi, graczowi S pozostaje więc jedynie przygotowujący ewentualną obronę skok na 4♠

<sup>3</sup> dobry sześciokart wart jest powtórzenia

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

<sup>6</sup> Blackwood na kierach

<sup>7</sup> tu: trzy wartości

<sup>8</sup> E nie znajduje raczej podstaw, aby zapowiedzieć optymalne 6BA

albo:

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

<sup>1</sup> forsing do dogranej na bardzo dobrym kolorze

<sup>2</sup> samo podniesienie do 3♠ już wiele przeciwnikom nie przeszkodzi, graczowi S pozostaje więc jedynie przygotowujący ewentualną obronę skok na 4♠

<sup>3</sup> forsujący: tylko singiel w treflach, ale też wyraźna nadwyżka honorowa, dobry sześciokart kierowy i ogólnie – ładne, górne wartości

<sup>4</sup> Blackwood, w tym wypadku bez koloru uzgodnionego

<sup>5</sup> dwa asy

<sup>6</sup> ze wskazaniem na 6♥ – forsujący pas partnera powinien tu wskazywać na jakąś nadwyżkę kierową (z punktu widzenia E – W nie ma bowiem na pewno istotnego uzupełnienia w treflach)

Nawet gdy W nie będzie miał szansy na powtórzenie kierów – w turnieju na maksy E zapowie raczej szlemika w ten właśnie kolor, ma w nim przecież fit z dwoma figurami (mimo że – z jego punktu widzenia – 6♣ może być rzecz jasna kontraktem bezpieczniejszym). Mierzona obrona szlemika kierowego sześcioma pikami – za 1400 w stosunku do 1430 – nie będzie raczej przez pary WE znajdowana.

Konieczne będzie natomiast zdjęcie przez broniących ♦ A – inaczej rozgrywający wygra szlemika z nadróbką.

**Minimaks teoretyczny:** 7 ♠ (NS) z kontra, 7 lew; 1400 dla WE.

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

- ♣ – 12 (WE);
- ♦ – 6 (NS, WE!);
- ♥ – 12 (WE);
- ♠ – 7 (NS);
- BA – 12 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>♠ QJ109654<br/>♥ AK8<br/>♦ 97<br/>♣ A</p> |  | <p>♠ 8<br/>♥ 10954<br/>♦ A642<br/>♣ J874</p> |
|--|--|--|

|  |  |
|--|--|
| <p>♠ AK3<br/>♥ 3<br/>♦ KQJ83<br/>♣ Q1092</p> | <p>♠ 72<br/>♥ QJ762<br/>♦ 105<br/>♣ K653</p> |
|--|--|

| W   | N   | E   | S   |
|-----|-----|-----|-----|
| 1 ♠ | 2 ♦ | pas | pas |
| 2 ♠ | 3 ♣ | pas | pas |
| 3 ♠ | pas | pas | pas |

albo:

| W                | N   | E   | S   |
|------------------|-----|-----|-----|
| 1 ♠              | 2 ♦ | pas | pas |
| 3 ♠ <sup>1</sup> | pas | pas | pas |

<sup>1</sup> po pasie partnera szansa na końcówkę jest minimalna, wskazane jest zatem zgłoszenie teraz 2♠, a dopiero ewentualnie potem – 3♠, być może przeciwnicy puszcza już do gry ten pierwszy kontrakt

Na prawie każdym stole gracz **W** powinien przelicytować przeciwników pikami, zazwyczaj na szczeblu trzech. Ich 3♣ byłyby wprawdzie możliwe do wygrania (do oddania kiera, karo i dwie lewy atutowe), taka sama konkluzja dotyczy jednak jeszcze mocniej kontraktu 3♠ strony **WE**. Grający w piki odda dwie lewy atutowe, karo oraz kiera i za plus 140 powinien uzyskać notę powyżej średniej.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 9 (WE);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

♠ A4  
 ♥ K986  
 ♦ Q  
 ♣ AK8642

♠ K92  
 ♥ 742  
 ♦ K82  
 ♣ J1073

♠ J1065  
 ♥ J3  
 ♦ 1097653  
 ♣ 5

♠ Q873  
 ♥ AQ105  
 ♦ AJ4  
 ♣ Q9

W N  
 E S

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, ręka ta jest bowiem stanowczo za silna na otwarcie *precionowskimi* 2♣ (nawet jeżeli nie policzymy singlowej ♦D)

<sup>2</sup> układ 6♣–4♥, karta bez wielkich nadwyżek honorowych; niniejsza ręka N jest na tę sekwencję trochę za silna, z drugiej strony – jest ona też za słaba na dużego *splintera* 4♦, a rebid 3♥ nie forsowałby; idealny byłby więc w tej sytuacji *minisplinter* 3♠ – patrz kolejna sekwencja

<sup>3</sup> bardzo dobre kiery, ♦A i – szczególnie – ♣D to po tej sekwencji wartości bezcenne, S zgłasza więc ten cue-bid, wykluczający też jednak zatrzymanie pikowe oraz cue-bid w treflach

<sup>4</sup> pytanie o wartości na uzgodnionych kierach – N również ma przecudne wartości, a jego rebid 4♥ był – jak już wspomniałem – pewnym niedolicytowaniem

<sup>5</sup> dwie wartości plus dama aty

<sup>6</sup> z punktu widzenia N – przy normalnych podziałach będzie można przebić w jego ręce jedno-dwa kara albo/i wyrobić trefle

albo:

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

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, ręka ta jest bowiem stanowczo za silna na otwarcie *precionowskimi* 2♣ (nawet jeżeli nie policzymy singlowej ♦D)

<sup>2</sup> *minisplinter* właśnie, 5+♣–4♥, krótkość nieokreślona, karta lepsza niż na rebid 3♥, a słabsza aniżeli na dużego *splintera* (*Nasz System*)

<sup>3</sup> pytanie o kolor krótkości w ręce partnera

<sup>4</sup> krótkość karo

<sup>5</sup> cue-bid, na pewno ♦A, brak cue-bidów w pikach i treflach

<sup>6</sup> pytanie o asy na uzgodnionych kierach, N nie musiał mieć sześciu trefli

<sup>7</sup> dwie wartości plus ♥D

<sup>8</sup> z punktu widzenia N najgorszy jest wariant, gdy partner ma w treflach trzy blotki, ale i wówczas wielki szlem zostanie wygrany przy podziale trefli 2–2

Do znakomitego kontraktu 7♥ powinno dojść w tym rozdaniu wiele par NS, nawet po rebidzie gracza N 3♥. S zapyta wtedy o singletona odzywką 3♠, a po wskazaniu przez N krótkości karowej – zgłosi cue-bid

asowy 5♦. Także wówczas niejedyn gracz N – z nadwyżkowym układem 6–4 – zapyta o asy, a potem zapowie wielkiego szlema. Moim zdaniem, rękę N najlepiej opisuje jednak rebid 3♠ – *minisplinter*, we *Wspólnym Języku* (który w tej sekwencji *minisplintera* nie przewiduje, co jest między innymi konsekwencją stosowania otwarcia 2♣) można sobie jednak jak najbardziej pozwolić na rebid 3♥, w tym systemie z założenia wskazuje on bowiem 15+ PC (choć szósty trefl to – zwłaszcza po uzgodnieniu kierów – kolejna istotna nadwyżka układowa).

Wielki szlem w kiery jest tu kontraktem prześwietnym i – mam nadzieję – znajdzie się w nim wiele par NS. Przeciwno 7♥ (S) obrońca W wyjdzie zapewne w atut i rozgrywający zabije ♥W damą w ręce. Aby przygotować się na ewentualność podziału trefli 4–1, S powinien przebić w dziadku dwa karo. W drugiej lewie należy zatem ściągnąć ♦A, przebić na stole karo, wrócić do ręki ♣D, przebić w dziadku drugie karo, wrócić do ręki ♥A i ściągnąć jeszcze ♥10 (ze stołu – ♠4), kończąc w ten sposób proces atutowania. Teraz wystarczy zgrać ♣A K i przebić w ręce trefla, a stół będzie już dobry; dojściem do leżących tam fort treflowych stanie się ♠A (sześć lew atutowych – cztery w ręce plus dwie karowe przebitki w dziadku, karowa, pikowa oraz pięć treflowych). Istnieje też inna droga do sukcesu, trefle można bowiem także wyrobić przebitką po dwukrotnym tylko (częściowym) zaatutowaniu, zacinka treflowa znajduje się bowiem w ręce tego samego obrońcy, który posiada też trzy kiery.

Gwoli ścisłości, 7♥ (N) położyłby wist w pika, wytrącający bezcenne dojście do ręki N asem w tym kolorze.

**Minimaks teoretyczny:** 7♥ (S!), 13 lew; **2210 dla NS.**

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 13 (S!);

♠ – 9 (NS);

BA – 12 (S!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

|          |         |            |
|----------|---------|------------|
| ♠ K10984 |         |            |
| ♥ 752    |         |            |
| ♦ AJ7    |         |            |
| ♣ 85     |         |            |
| ♠ 632    |         | ♠ Q5       |
| ♥ AKJ84  |         | ♥ Q3       |
| ♦ K84    |         | ♦ 103      |
| ♣ A9     |         | ♣ KJ107643 |
|          |         |            |
|          | ♠ AJ7   |            |
|          | ♥ 1096  |            |
|          | ♦ Q9652 |            |
|          | ♣ Q2    |            |

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

<sup>1</sup> otwarcie dużo lepsze niż alternatywne 1BA, a to ze względu na jakość koloru kierowego, jak i innych honorów ręki W (asy i króle to wartości „kolorowe”, a nie bezatutowe)

<sup>2</sup> po pasie wskazane w obu systemach, mimo tylko 8 PC (dobry longer, brak stopera pikowego)

<sup>3</sup> jeżeli system przewiduje w takiej sekwencji nadwyżkową kontrę (a nie karną), W ma okazję ją zastosować

Po otwarciu W 1BA bądź zgłoszeniu przezeń w drugim okrażeniu nadwyżkowej kontry karta może jednak zostać przelicytowana do 3BA (szczególnie wówczas, gdy N nie wejdzie pikami) bądź 4♣ (po sprawdzeniu przez stronę WE braku zatrzymania w licytowanych przez przeciwników pikach). I obie te gry zostaną już położone – na 3BA broniący zdejmą pięć lew pikowych (i pięć karowych, choć jedynie po precyzyjnej obronie), a na 4♣ – dwa piki oraz dwa kara.

Być może sekwencja przedstawiona jako przykładowa trąci więc nieco idealizmem (a przynajmniej *myśleniem życzeniowym*), jest jednak jedyną drogą do niczym niezagrożonego przyjęcia przez parę WE zapisu na swoją stronę. W teorii te 3♣ (WE) mogą zostać opłacalnie obronione przez przeciwników *trzema pikami* – bez jednej, z kontrą za 100; takie wypadki w turniejowej praktyce nie będą jednak w zasadzie miały miejsca.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 3 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

Nasz System:

7

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <p>♠ 85<br/>♥ AJ86<br/>♦ 875<br/>♣ AQ63</p>   | <p>♠ AQ72<br/>♥ 10973<br/>♦ AK3<br/>♣ K4</p> |  | <p>♠ J963<br/>♥ Q4<br/>♦ J642<br/>♣ 1075</p> |
| <p>♠ K104<br/>♥ K52<br/>♦ Q109<br/>♣ J982</p> |  |  |  |

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

<sup>1</sup> 11 PC w składzie zrównoważonym to za mało na pierwszoręczne otwarcie, a jeżeli gracz **W** na taki krok się zdecyduje, to jedynie ułatwi przeciwnikowi **N** późniejszą rozgrywkę kontraktu 3BA

<sup>2</sup> *Stayman*, tak w klasycznym *Naszem Systemie* przygotowuje się inwit do 3BA, nawet z ręką zrównoważoną nie zawierającą starszych czwórek

<sup>3</sup> obie starsze czwórki, góra otwarcia

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> 11 PC w składzie zrównoważonym to za mało na pierwszoręczne otwarcie, a jeżeli gracz **W** na taki krok się zdecyduje, to jedynie ułatwi przeciwnikowi **N** późniejszą rozgrywkę kontraktu 3BA

<sup>2</sup> dwuznaczne: *transfer* na trefle albo inwit do 3BA z kartą bez starszych czwórek


<sup>3</sup> góra otwarcia


Na większości stołów lutowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* dojdzie w tym rozdaniu do kontraktu 3BA (N). Tam, gdzie rozgrywający nie będzie musiał ujawnić faktu posiadania starszych czwórek (patrz sekwencja według *Wspólnego Języka*), **E** wyjdzie najprawdopodobniej w pika. I jeżeli gracz **N** wstawi wówczas ze stołu w *przelocie* ♠10, jego zadanie znacznie się uprości. Po utrzymaniu się ♠10 rozgrywający zagra bowiem w trefle – do króla w ręce, potem do dziewiątki w dziadku, a w końcu waletem ze stołu, przez co wyrobi sobie dwie wziętki w tym kolorze. I już – wraz z czterema pikami i trzema karami – będzie dysponował wymaganymi dziewięcioma lewami. W innym wypadku – po pierwszym wiście w karo – będzie dużo trudniej, i wówczas jednak rozgrywający będzie w stanie odnieść sukces: albo zupełnie samodzielnie wykonując impas dziesiątką pikową (w poszukiwaniu bardzo potrzebnego dodatkowego dojścia do stołu), albo zagrywając w końcówce na wpustkę gracza **W** kierem – i w ten sposób wymuszając odeń nie tylko dodatkową wziętkę w kierach, ale i dostęp do dziadka (do lewy na ♣9). Jeżeli w czterokartowej końcówce **W** zachowa cztery kiery, **N** będzie w niej musiał wyjść z ręki małym kierem i dodać z dziadka blotkę (bądź pobić ♥K wstawioną przez **E** ♥D); jeśli zaś u **W** pozostaną wówczas trzy kiery i trefl, konieczne stanie się, aby **N** wyszedł z ręki ♥10 (♥9) i puścił ją wkoło (albo postawił ♥K na zagraną przez **E** ♥D).


Po ataku karowym zwycięska rozgrywka kontraktu 3BA (N) będzie dosyć trudna, niejeden rozgrywający zazna więc goryczy porażki (szczególnie wówczas, gdy i w toku dalszej gry nie otrzyma żadnej pomocy ze strony obrońców).


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

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

 – 8 (S!);

 – 8 (NS);

 – 9 (NS);

 – 9 (NS);

**BA – 9 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

♠ AQ98  
♥ J65  
♦ QJ73  
♣ 82

♠ K732  
♥ A42  
♦ 1085  
♣ KQ7



♠ 10  
♥ Q1083  
♦ AK42  
♣ AJ109

♠ J654  
♥ K97  
♦ 96  
♣ 6543

| W   | N   | E    | S   |
|-----|-----|------|-----|
| 1 ♣ | pas | 1 ♥  | pas |
| 1 ♠ | pas | 3 BA | pas |
| pas | pas |      |     |

Oczywiście, możliwe są też inne rozwiązania licytacyjne, powyższa sekwencja wystąpi jednak w turnieju najczęściej. Najgroźniejszy dla rozgrywającego będzie atak pikowy, szczególnie waletem (!). Powiedzmy jednak, że przeciwko 3BA (E) gracz S wyjdzie blotką pikową (atak dosyć naturalny, mimo że W licytował piki). Rozgrywający musi dołożyć ze stołu blotkę, a N weźmie lewę ♠D i odwróci – najprawdopodobniej – blotką karo.

E nie będzie sobie mógł pozwolić na to, aby przepuścić tę lewę do dziadka (grozi mu bowiem powtórne podegranie pików przez S – tym razem już na pewno waletem – i szybka wpadka), zabije ją więc w ręce ♦A. W drugiej lewie N może też odwrócić – zupełnie bezpiecznie – w trefla. Gracz E będzie następnie musiał wyrobić sobie kiery, konkretnie – dwie wziętki w tym kolorze, i to tak, aby do ręki nie doszedł nim *niebezpieczny przeciwnik S* (jeśli E za takowego go nie uzna, tzn. przyjmie, że ♠A jest położony przed królem, w żaden sposób zwycięstwa nie odniesie). Jedyna gra skuteczna to wyjście z ręki ♥D, pobicie asem wstawionego przez S ♥K, po czym zagranie ze stołu blotki kierowej i postawienie z ręki ♥10. Po rozpoznaniu zagrożenia pikowego takie właśnie rozegranie kierów będzie zresztą posunięciem głęboko logicznym – przy ♥K x x u N (bez ♥W) posiadacz tego honoru zawsze bowiem zdoła się uchronić przez wzięciem lewy kierowej, wyrzuci bowiem ♥K na ♥A w pierwszej albo drugiej rundzie tego koloru (kierową lewę broniących będzie więc musiał wziąć gracz S – na ♥W, a następnie podegra on piki waletem). Tylko przy ♥K W x u N należałoby grać kiery do damy w ręce, ewentualnie ściągając przedtem dziadkowego ♥A (przypominam: rozgrywającemu potrzebne są dwie dodatkowe wziętki w kierach). Jeżeli jednak przyjmujemy, że kiery muszą się dzielić 3–3 (patrz jednak ciąg dalszy tekstu), to walet częściej znajdzie się w trzykarcie bez króla (trzy puste klatki) aniżeli przy królu (dwie puste klatki). Ponadto polecana (zwycięska) linia postępowania rozgrywającego przyniesie mu dodatkowo sukces przy układzie: ♥W x u S – ♥K 9 x x u N, zagrana wkoło ♥D prawy obrońca zabije bowiem królem, potem zaś na ♥A spadnie z lewej ♥W i będzie można zaimpasować graczowi N ♥9.

Jeżeli zatem E rozegra prawidłowo, to nawet optymalna obrona (pierwszy wist w piki) nie powinna mu w zrealizowaniu kontraktu 3BA przeszkodzić.

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

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

♣ – 9 (WE);  
♦ – 9 (WE);  
♥ – 10 (W!);  
♠ – 7 (WE);  
BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

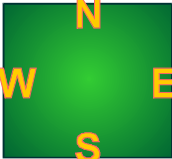
9

♠ K8  
 ♥ KQ9854  
 ♦ A752  
 ♣ 3

♠ 64  
 ♥ J106  
 ♦ 10964  
 ♣ J982

♠ J93  
 ♥ A2  
 ♦ 83  
 ♣ AKQ1076

♠ AQ10752  
 ♥ 73  
 ♦ KQJ  
 ♣ 54



Nasz System:

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

<sup>1</sup> forsing

<sup>2</sup> niekoniecznie sześciokart

albo:

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

<sup>1</sup> forsing

<sup>2</sup> ponieważ rebid 3♥ i tak nie wskazałby sześciu kierów, lepiej jest pokazać drugi kolor

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> przygotowanie forsującego zgłoszenia pików w następnym okrażeniu (bezpośrednie 2♠ nie forsowałyby)

<sup>2</sup> teraz już jest to na pewno sześciokart

albo:

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

<sup>1</sup> przygotowanie forsującego zgłoszenia pików w następnym okrażeniu (bezpośrednie 2♠ nie forsowałyby)

albo wreszcie:

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

<sup>1</sup> forsing do końcówki na dobrych pikach

<sup>2</sup> cue-bid

<sup>3</sup> e-S-owi chodziło wyłącznie o końcówkę

Końcówkę w kolor starszy powinna zagrać tu w zasadzie każda para **NS**, a większość dróg prowadzi do optymalnych 4♠. Grając w piki, **S** łatwo weźmie bowiem jedenaście lew, czy to przebijając w dziadku trefla, czy to wyrabiając sobie przebitką kiery. Do oddania będą jedynie lewy treflowa i kierowa. Natomiast aby zdobyć jedenaście wziętek, grając w kiery, konieczne byłoby zaimpasowanie graczowi **W** w pierwszej rundzie atutów waleta z dziesiątką. A nie jest to krok teoretycznie polecany, chyba że rozgrywający byłby absolutnie pewien faktu, iż ♥A znajduje się u **E**. Zapis 450 (za 4♠ z nadróbką) zapewni stronie **NS** dużo wyższą notę aniżeli 420 (za 4♥, swoje).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 6 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>♠ 9<br/>♥ 10<br/>♦ J987<br/>♣ KQJ10983</p> | <p>♠ KQ1087542<br/>♥ AK63<br/>♦ 10<br/>♣ -</p> | <p>♠ AJ<br/>♥ QJ9842<br/>♦ Q53<br/>♣ 54</p> |
|---|--|---|

|   |  |
|---|--|
| <p>♠ 63<br/>♥ 75<br/>♦ AK642<br/>♣ A762</p> |  |
|---|--|

| W   | N                | E                | S                |
|-----|------------------|------------------|------------------|
| -   | -                | 2 ♥ <sup>1</sup> | pas              |
| pas | 4 ♠ <sup>2</sup> | pas              | 5 ♠ <sup>3</sup> |
| pas | 6 ♠ <sup>4</sup> | pas              | pas              |
| pas |                  |                  |                  |

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> zapowiedź konstruktywna, szczególnie po partii (po bloku nie ma bloku!)

<sup>3</sup> inwit szlemikowy na zatrzymanie w kolorze przeciwnika, tu: kierach

<sup>4</sup> oczywiste przyjęcie, przy ♠A – zamiast ♣A bądź ♦K – w ręce partnera mógłby wychodzić znakomity wielki szlem; na swoje 5♠ S musi mieć jednak dobre figury (asy) w kolorach młodszych,

♠A już mu się więc raczej nie mieści (ponadto przy ♠A – zamiast ♣A albo ♦K – w ręce S do dobrego wielkiego szlema w piki konieczny byłby tam jeszcze – na przykład – trzeci atut...)

| W                | N                | E                | S                |
|------------------|------------------|------------------|------------------|
| -                | -                | 2 ♦ <sup>1</sup> | pas              |
| 2 ♥ <sup>2</sup> | 4 ♠ <sup>3</sup> | pas              | 5 ♠ <sup>4</sup> |
| pas              | 6 ♠ <sup>5</sup> | pas              | pas              |
| pas              |                  |                  |                  |

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera



<sup>3</sup> zapowiedź konstruktywna, szczególnie po partii (po bloku nie ma bloku!)

<sup>4</sup> inwit szlemikowy na zatrzymanie w kolorze przeciwnika, tu: kierach

<sup>5</sup> oczywiste przyjęcie, przy ♠A – zamiast ♣A bądź ♦K – w ręce partnera mógłby wychodzić znakomity wielki szlem; na swoje 5♠ S musi mieć jednak dobre figury (asy) w kolorach młodszych, ♠A już mu się więc raczej nie mieści (ponadto przy ♠A – zamiast – ♣A bądź ♦K w ręce S do dobrego wielkiego szlema w piki konieczny byłby tam jeszcze – na przykład – trzeci atut...)


Ta prosta sekwencja (pierwsza bądź druga, w zależności od otwarcia, jakie padło) powinna łatwo doprowadzić stronę NS do znakomitego szlemika w piki. N ma w ręce dziewięć w zasadzie zupełnie pewnych lew, jego ręka jest więc jak najbardziej odpowiednia na zgłoszenie konstruktywnych, popartyjnych 4♠. A jego partner – z ♣A i ♦AK – ma pełne prawo, aby uzależnić zagranie szlemika wyłącznie od posiadania przez gracza N zatrzymania w kolorze przeciwnika – kierach. Po 5♠ e-S-a gracz N może się jedynie martwić, że od czasu do czasu ucieknie im wielki szlem. Szansa na tę najwyższą z gier nie jest jednak duża, poza tym nie ma jak poinformować partnera, że jego hipotetyczny ♣A czy nawet ♦K może być mniej warty niż ♠A, szczególnie gdy temu ostatniemu towarzyszą dwie blotki...


Odważny i pełen wyobraźni gracz W może dostrzec w swojej ręce 7–8 lew przy grze w trefle i zapowiedzieć obronne 7♣ (!). Nawet jeśli partner dołoży mu tylko jedną lewę (w przeciwnym wypadku oponentom wychodzi wielki szlem), to wpadka wyniesie maksimum 1400 (za bez pięciu), a więc opłaczalnie


wobec 1430 (za wygranego przez **NS** szlemika w piki). W rzeczywistości nagroda będzie jeszcze wyższa, **E** doda bowiem dwie lewy (A i D, tym bardziej że **N** nie ma czym kara przebić) – i obrona ta będzie kosztować jedynie 1100 – za bez czterech z kontrą.


**Minimaks teoretyczny:** 7  (WE) z kontrą, 9 lew; **1100 dla NS.**

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

 – 9 (WE);

 – 7 (NS);

 – 7 (NS);

 – 12 (NS);

BA – 10 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2


**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

Nasz System:

11

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>♠ Q982<br/>♥ A7642<br/>♦ 7<br/>♣ 852</p> | <p>♠ 74<br/>♥ K103<br/>♦ K104<br/>♣ AQ1063</p>  | <p>♠ J653<br/>♥ 985<br/>♦ 8532<br/>♣ J9</p> |
|---|--|---|

♠ AK10  
♥ QJ  
♦ AQJ96  
♣ K74

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

<sup>1</sup> alternatywą jest otwarcie 1 ♣ (a potem – po ewentualnej odpowiedzi partnera *one-over-one* – rebid 2BA), tak dobre kara warto jednak pokazać, szczególnie na pierwszej ręce (szanse na szlemika!)

<sup>2</sup> forsing do dogranej

<sup>3</sup> fit karowy

<sup>4</sup> stoper pikowy, niepokój o kierę

<sup>5</sup> zatrzymanie kierowe

<sup>6</sup> inwit, na swoją dotychczasową sekwencję partner może mieć około 10 PC, np. w składzie 1–3–4–5, poza tym – po inwitujących 4BA – N dostanie szansę, aby zaproponować grę w kara bądź w trefle (z kartą niezrównoważoną)

<sup>7</sup> z porządnymi 12 PC w składzie zrównoważonym N pewnie zgłasza szlemika w bez atu

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> 5+ ♣, niewykluczone starsze czwórki, przesądzenie dogranej

<sup>2</sup> silny trefl na karach (niektóre pary traktują taki rebid jako przejściowy forsing, pozostajemy jednak przy najprostszej wersji systemu)

<sup>3</sup> fit karowy, brak starszych czwórek

<sup>4</sup> stoper kierowy, obawa o piki

<sup>5</sup> zatrzymanie w kierach

<sup>6</sup> forsujące, prośba, aby partner wybrał miano szlemika (np. gdy N ma 5 ♣–4 ♦, optymalna mogłaby być gra w kara), z wyraźną nadwyżką honorową wolno mu też pomyśleć o wielkim szlemie

<sup>7</sup> z układem 5332 N zapowiada szlemika w bez atu

W ten czy inny sposób prawie każda para NS, uczestnicząca w lutowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*, powinna dojść do szlemika w bez atu. Z rozgrywką tego kontraktu nie będzie żadnych problemów, a jeżeli rozgrywającemu uda się szybko skraść lewą kierową, zdobędzie nawet wszystkie trzynaście wziętek.

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

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

♣ – 12 (NS);

♦ – 12 (NS);

♥ – 9 (S!);

♠ – 8 (NS);

BA – 12 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

|         |          |         |
|---------|----------|---------|
| ♠ AK    | ♠ -      | ♠ Q963  |
| ♥ 10752 | ♥ A6     | ♥ KQJ94 |
| ♦ K8764 | ♦ J9532  | ♦ -     |
| ♣ Q8    | ♣ A96532 | ♣ K1074 |

|             |     |     |
|-------------|-----|-----|
| ♠ J10875422 | ♠ - | ♠ - |
| ♥ 83        | ♥ - | ♥ - |
| ♦ AQ10      | ♦ - | ♦ - |
| ♣ J         | ♣ - | ♣ - |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | N |   |
| W |   | E |
|   |   | S |

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

<sup>1</sup> układ i długość pikowa odpowiednie na 3♠, słaba jakość koloru skłania jednak do zachowania ostrożności

Końcówka kierowa będzie tu kontraktem dosyć popularnym, a od czasu do czasu zostanie nawet wygrana. Aby ją położyć, obrońcy muszą bowiem wziąć dwie przebitki – S treflową, a N – pikową. Nie powinno to być specjalnie trudne – przeciwko 4♥ (E) wyjdzie bowiem singlowym ♣W albo pikiem – z długości. Nieco większe szanse miałyby 4♥ (W), tu jednak broniący N dostałby dwie szanse: mógłby rozpocząć ♣A i (wysokim) treflem albo zagrać tak dopiero później – po zabicu ♥A pierwszej rundy tego koloru.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 9 (N!);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>♠ AK6<br/>♥ 104<br/>♦ 1042<br/>♣ AJ865</p> | <p>♠ QJ1094<br/>♥ K<br/>♦ A53<br/>♣ 7432</p> | <p>♠ 83<br/>♥ AQ932<br/>♦ QJ9<br/>♣ KQ10</p> |
|---|--|--|

|   |
|---|
| <p>♠ 752<br/>♥ J8765<br/>♦ K876<br/>♣ 9</p> |
|---|

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

<sup>1</sup> quasi-naturalne, niekoniecznie czwórka, tu: W pragnie sprawdzić zatrzymanie w karach

<sup>2</sup> brak czterech pików, zatrzymanie karowe

Kolejny kontrakt standard. Przeciwno 3BA (W) N wyjdzie ♠D. Aby na pewno zdobyć należne mu dziesięć wziętek, rozgrywający musi zabić pierwszą lewę i wyjść z ręki ♥4 (nie ♥10!). Przy singlowym ♥K u N pozwoli mu to wyrobić sobie dwie dodatkowe lewy w kierach: na ♥D, a później na ♥9 (po oddaniu obrońcy S lewy na ♥W). Da to graczowi W dziesięć wziętek: pięć treflowych, dwie pikowe i trzy kierowe.

A gdyby rozgrywający rutynowo przepuścił w pierwszej lewie ♠D, straciłby szansę na zrobienie nadržki, po wzięciu lewy na ♥W broniący mogliby bowiem odebrać jeszcze dwa kara.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

**BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

|           |  |         |
|-----------|--|---------|
| ♠ KQ10532 |  |         |
| ♥ -       |  |         |
| ♦ 654     |  |         |
| ♣ A962    |  |         |
| ♠ 987     |  | ♠ 4     |
| ♥ AKQ9852 |  | ♥ J1043 |
| ♦ 2       |  | ♦ AQJ97 |
| ♣ Q4      |  | ♣ J75   |

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
|     | ♠ N |     |
| ♠ W |     | ♠ E |
|     | ♠ S |     |

|         |
|---------|
| ♠ AJ6   |
| ♥ 76    |
| ♦ K1083 |
| ♣ K1083 |

| W               | N               | E   | S                      |
|-----------------|-----------------|-----|------------------------|
| -               | -               | pas | pas <sup>1</sup>       |
| 4♥ <sup>2</sup> | 4♠ <sup>3</sup> | 5♥  | ltr. <sup>4</sup> (!!) |
| pas             | pas             | pas |                        |

<sup>1</sup> za mało na drugoroczne otwarcie

<sup>2</sup> na trzeciej ręce takie otwarcie (a nie 1♥) jest obowiązkowe

<sup>3</sup> nie ma na co czekać – z sześcioma niezłymi pikami i ofensywnym układem 6-4 wejście obowiązkowe

<sup>4</sup> kusi zgłoszenie 5♠ (może wychodzi!!), zdyscyplinowany gracz S uzmysłowi sobie wszakże fakt, że partner zgłosił 4♠ pod presją (i przed partią!), nie należy go więc teraz za to karać; na 5♥ z kontrą para NS powinna natomiast przyjąć pewny zapis

Jeżeli gracz S zdoła się na rozważną kontrę, jego strona rzeczywiście weźmie zapis, 5♥ przeciwników zostanie bowiem obłożone bez jednej (NS wezmą pika oraz dwa trefle). Będzie to jednak wysoce opłacalna obrona (za 100) możliwych do wygrania przez NS 4♠. Na pierwszy rzut oka wydaje się nawet, że końcówkę pikową można położyć – jeśli E zaatakuje przeciwko niej ♦A i karem – do przebitki. Oprócz pierwszych dwóch lew rozgrywający będzie wówczas musiał oddać jeszcze jedno karo i trefla... Nie jest to jednak prawda – i po tak kąśliwym dla gracza N wstępie istnieje jeszcze rozgrywka wygrywająca. Powiedzmy, że po przebicciu w drugiej lewie kara gracz W odejdzie – optymalnie dla obrony – w atu (choć w praktyce spróbuje on na pewno ściągnąć ♥A, czym jednak tylko ułatwi przeciwnikowi proces eliminacji tego koloru). Rozgrywający utrzyma się wówczas ♠W w dziadku, przebiję w ręce kiera, wróci na stół asem atu i przebiję w ręce drugiego kiera. A następnie ściągnie ♣A i powtórzy treflem do ósemki (dziesiątki) na stole. obrońca W zdoła wówczas wziętkę na pierwotnie drugą ♣D (partner go przed tą wpustką w żaden sposób obronić nie będzie w stanie), następnie będzie musiał wyjść jednak w kiery – pod podwójny renons. Rozgrywający wyrzuci wtedy z ręki przegrywające karo i dokona przebitki na stole. I już będzie miał zadeklarowane dziesięć lew. Rzecz jasna jednak – jak już wspominałem – na większości stołów gracze WE na to nie pozwolą – E zgłosi bowiem obronne 5♥.

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

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

- ♣ – 11 (NS);
- ♦ – 7 (NS);
- ♥ – 10 (WE);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 5 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

♠ A1052  
♥ J73  
♦ J102  
♣ AQ6

♠ Q8763  
♥ A2  
♦ K763  
♣ 75



♠ K4  
♥ Q84  
♦ 984  
♣ K9843

♠ J9  
♥ K10965  
♦ AQ5  
♣ J102

albo:

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

albo:

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

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

<sup>1</sup> zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

<sup>2</sup> na końcówkę szanse minimalne...

<sup>1</sup> zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

<sup>2</sup> PRO

<sup>3</sup> trzy kiery, karta minimalna

<sup>1</sup> zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

W protokole dominować będą częściówki kierowe, nie zabraknie też bezatutowych. Rozkład kierów jest dla strony NS korzystny – można łatwo wyimpasować w tym kolorze damę, za impasem leżą natomiast oba króle w kolorach młodszych. Strona NS ma więc cztery nieuniknione przegrywające – po jednej w każdym z kolorów, grając w kiery, zdobędzie więc dziewięć wziętek. Dzięki obecności na NS środkowych kart w pikach, gracze ci mogą jednak wziąć takie same dziewięć lew w bez atu. Do 3BA nie dojdzie jednak zbyt wiele duetów NS, na ten kontrakt brak jest bowiem pokrycia bilansowego, nie mówiąc już o tym, że można wybrać grę w kiery. Niejedna para NS zatrzyma się jednak w kontrakcie 1BA czy 2BA, zdobędzie dziewięć lew i za 150 otrzyma bardzo dobrą notę.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

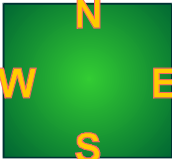
**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

|         |  |        |
|---------|--|--------|
| ♠ QJ105 |  | ♠ 872  |
| ♥ 1098  |  | ♥ A742 |
| ♦ Q53   |  | ♦ 7642 |
| ♣ J107  |  | ♣ 84   |
| ♠ AK9   |  | ♠ 643  |
| ♥ J63   |  | ♥ KQ5  |
| ♦ A109  |  | ♦ KJ8  |
| ♣ A962  |  | ♣ KQ53 |



| W    | N   | E   | S   |
|------|-----|-----|-----|
| 1 BA | pas | pas | pas |

Otwarcie 1BA gracza W rozpocznie i zarazem zakończy licytację, żaden z trzech pozostałych zawodników nie ma bowiem stosownej karty na zabranie w niej głosu. Przeciwno 1BA (W) N wyjdzie ♠D i rozgrywający zdoła sobie wyrobić szóstą wziętkę w kierach bądź w karach (oba te kolory dzielą się bowiem 3–3; a poza tą fortą W odegra cztery asy oraz ♠K).

Tak, w rozdaniu tym kontrakt 1BA ma do wygrania strona NS (siedem lew, nie więcej – trzeba bowiem oddać cztery asy, króla oraz fortę kierową bądź karową). Optymalnym jej działaniem byłoby zatem otwarcie gracza W 1BA skontrolować (i zapisać sobie smakowite 100 punktów za jego nieuniknioną wpadkę bez jednej). Nie będzie to jednak łatwe, wprawdzie znajdujący się na pozycji wygasającej gracz S ma 14 PC, ale też zupełnie równy układ, w zasadzie (i według wszystkich stosowanych konwencji) nie nadający się na rzucenie przeciwnikom rękawicy...

**Minimaks teoretyczny:** 1 BA (NS), 7 lew albo 2 ♣ (NS), 8 lew; **90 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p>♠ Q65<br/>♥ AQ87<br/>♦ 107<br/>♣ Q1083</p> | <p>♠ 1094<br/>♥ J10542<br/>♦ J543<br/>♣ 7</p> |  | <p>♠ AK832<br/>♥ K93<br/>♦ A6<br/>♣ 654</p> |
|   | <p>♠ J7<br/>♥ 6<br/>♦ KQ982<br/>♣ AKJ92</p>   |  |   |

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

<sup>1</sup> dwukolorówka na młodszych

<sup>2</sup> w następnym okrążeniu **W** ma zamiar zgłosić bilansowe 3♠... (chyba że para dysponuje na tę okoliczność stosowną bezpośrednią zapowiedzią konwencyjną)

<sup>3</sup> ... nie dostanie jednak ku temu okazji, więc najprawdopodobniej – licząc na wyłączenie karowe – zapowie 4♠

4♦ (NS) można położyć bez jednej (do oddania dwa piki, kier i as atu) i taki właśnie kontrakt – z kontra – jest teoretycznym minimaksem rozdania. W praktyce jednak trudno będzie to tak dokładnie wymierzyć i najczęściej strona **WE** zapowie normalną, bilansową (24 PC i uzgodniony ośmiokart starszy) końcówkę pikową. Przeciwko tej grze, w naturalny sposób ustawionej z ręki **E**, **S** wyjdzie rzecz jasna ♣A, aby jednak grę położyć, będzie musiał w drugiej lewie kontynuować treflem – do przebitki (bez zgrywania ♣K!). Po dokonaniu tej przebitki partner odwróci w karo, a potem **S** weźmie lewy na ♣K i karową. Po każdej innej obronie końcówka w piki zostanie już wygrana, rozgrywający wyrobi sobie bowiem dziesiątą wziętkę w treflach właśnie i odda jedynie ♣AK oraz albo treflową przebitkę, albo karo).

Niektóre pary NS pójda jednak – po 4♠ przeciwników – w obronne 5♦ i wpadną za 300 (bez dwóch z kontra).

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

|            |          |         |
|------------|----------|---------|
| ♠ 10987654 | ♠ KJ     | ♠ A32   |
| ♥ A5       | ♥ KJ83   | ♥ Q97   |
| ♦ 2        | ♦ 109765 | ♦ KQ4   |
| ♣ 762      | ♣ Q9     | ♣ AJ103 |

|  |         |  |
|--|---------|--|
|  | ♠ Q     |  |
|  | ♥ 10642 |  |
|  | ♦ AJ83  |  |
|  | ♣ K854  |  |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | N |   |
| W |   | E |
|   | S |   |

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

<sup>1</sup> transfer na piki  
<sup>2</sup> 6–7 pików, inwit

Ustawione z mocnej ręki E 4♠ będą kontraktem żelaznym. Powiedzmy, że przeciwko tej grze S wyjdzie w kiera. Rozgrywający może dodać ze stołu blotkę (wolno mu też zabić tę lewę ♥A, patrz niżej). Jeżeli po utrzymaniu się ♥K N odwróci w karo, to potem na dwie czerwone damy E pozbędzie się z dziadka dwóch blotek treflowych. Odwrót ♣D zostanie natomiast zabity asem w ręce, po czym na ♥D rozgrywający wyrzuci ze stołu singla karowego. Teoretycznie rzecz biorąc, najbardziej kłopotliwy dla gracza E będzie w drugiej lewie odwrót ze strony obrońcy N ♣9 (!), spod drugiej damy. Rozgrywający musi zabić ją w ręce ♣A, zgrać ♥A, wrócić do ręki ♠A, na ♥D wyrzucić z dziadka singla karowego, wyjść z ręki ♦K i przebić wstawionego przez S asa, po czym odejść pikiem albo treflem. Obrońca N weźmie wówczas lewę na ♠K albo/i na ♣D, po czym będzie musiał wyjść w karo albo w kiera, w obu wypadkach przegrywający trefl ze stołu zniknie.

Pierwsza lewa będzie również mogła zostać zabita asem w dziadku, potem rozgrywający – na przykład – ściągnie ♠A i wyjdzie z ręki ♦K. Jeśli następnie broniący odbiorą kiera – to na ♦D oraz ♥D zostaną wyrzucone z dziadka dwa trefle, jeżeli natomiast po ♦A S wyjdzie w cokolwiek innego – to na ♦D rozgrywający pozbędzie się ze stołu kiera, a potem dwukrotnie zaimpasuje trefle. Tak czy owak, także na kilka innych sposobów, gracz E będzie w stanie zdobyć dziesięć wziętek, czyli końcówkę w piki zrealizować.

Jako już tylko ciekawostkę podam fakt, że kontrakt 4♠ (W) będzie mógł zostać położony, ale wyłącznie po pierwszym wiście ♣9, spod drugiej damy! Jeśli rozgrywający zrobi na stole (tu: ręka E) impas, to S weźmie lewę na ♣K i odwróci kierem – po takim wstępie rozgrywający będzie musiał oddać po jednej lewie w każdym kolorze. Jeżeli natomiast natchniony pierwszy wist ♣9 zostanie zabity na stole asem, to rozgrywającemu nie pozostanie nic innego, jak wyjść następnie z dziadka figurą karową. S zabije wówczas ♦A i będzie kontynuował kierem (czy nawet ♠D). Rozgrywający zabije w ręce ♥A, przejdzie na stół ♠A, na ♦D pozbędzie się z ręki kiera, przebije w ręce karo i odejdzie pikiem (czy nawet treflem), wpuszczając e-N-a. Gracz ten



ściągnie jednak wtedy ponadto ♣D (gdy został wpuszczony na ♠K) bądź ♠K (gdy wpuszczono go na ♣D), a następnie odejdzie ♥K. Rozgrywający przebiję honor ten w ręce i ... będzie jeszcze musiał oddać lewą treflową (na bez jednej). Do dobrej ♥D na stole (na którą mógłby zostać wyrzucony z ręki przegrywający trefl) nie będzie bowiem dojścia, oprócz ♥D i ♣W 10 w dziadku będzie się bowiem znajdować jedynie ... trójka albo dwójka atu. Tylko po tak perfekcyjnej obronie da kontrakt 4♠ (W) położyć. Pierwszy wist ♣D (najbliższy skutecznemu atakowi ♣9) rozgrywający (gracz) W zabije bowiem na stole ♣A i zagra ♦K...

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 10 (E!);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>♠ 10762<br/>♥ Q95<br/>♦ J62<br/>♣ K96</p> | <p>♠ A4<br/>♥ 64<br/>♦ 4<br/>♣ AQJ107543</p> <div style="text-align: center;"> </div> | <p>♠ 9<br/>♥ AK1087<br/>♦ AQ9875<br/>♣ 8</p> |
| <p>♠ KQJ853<br/>♥ J32<br/>♦ K103<br/>♣ 2</p> |   |  |

albo:

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

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

albo:

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

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

<sup>1</sup> *stabe dwa*

<sup>2</sup> taktyczne (partner ma pasować), N może też stworzyć pozory większej siły, licytując forsujące 3 ♣, w tym wypadku raczej pomoże to jednak tylko przeciwnikom

<sup>1</sup> *stabe dwa*

<sup>2</sup> naturalne, forsujące

<sup>3</sup> dwukolorówka kierowo-karowa (4 ♦ powinny powiedzieć o układzie 5 ♥–6 ♦)

<sup>1</sup> *multi*

<sup>2</sup> do koloru partnera










<sup>3</sup> naturalne





<sup>1</sup> *multi*












<sup>2</sup> do koloru partnera





<sup>3</sup> E czeka, aż S zejdzie na 2 ♠



albo:

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

- <sup>1</sup> *multi*
- <sup>2</sup> do koloru partnera
- <sup>3</sup> E czeka, aż S zejdzie na 2 
- <sup>4</sup> piki
- <sup>5</sup> dwukolorówka kiery i kara (4  powinno wskazać układ 6 –5 )


Możliwe są też inne scenariusze rozwoju wydarzeń w tym rozdaniu. Jeśli strona NS pozwoli przeciwnikom grać końcówkę kierową, kontrakt ten powinien zostać zrealizowany. Jeżeli jednak przeciwko tej grze S zaatakuje singlową 2, a N weźmie lewę 10, ściągnie A i zagra treflem, to rozgrywający – aby zrobić grę, będzie musiał przebić drugą rundę trefli A (K), a następnie ściągnąć K (A), zaimpasować kiery dziewiątką na stole, zgrać D i zagrać w kara – do oddania pozostanie wówczas jeszcze tylko lewa na króla w tym ostatnim kolorze. Gdy jednak gracz N nie będzie licytował trefli, a potem weźmie pierwszą lewę D, ściągnie A i dla niepoznaki wyjdzie A (tak, jakby próbował ściągnąć drugą lewę treflową), to rozgrywający może stracić czujność i dokonać przebitki zbyt małym kierem...


Na wielu stołach gracze NS zapowiedzą wszakże po 4  przeciwników – 4  albo 5 . Pierwszy kontrakt może zostać położony tylko bez jednej – oprócz dwóch kierów i kara broniący wezmą jeszcze lewę atutową (najczęściej, jeśli zaś rozgrywający szybko odaturuje, odda jeszcze dodatkową lewę w kierach bądź w karach (a weźmie sześć pików, K oraz dwa trefle – po impasie króla w tym ostatnim kolorze). Możliwe są – rzecz jasna – rozmaite warianty rozwoju wydarzeń, zawsze jednak rozgrywający powinien wybronić się bez jednej, a obrońcy ograniczyć go do dziewięciu lew właśnie.


Kontrakt 5  zakończy się natomiast oczywistą wpadką bez dwóch, pod warunkiem rzecz jasna, że obrońcy szybko zdejmą dwa kiery i karo. Jeżeli bowiem tego zaniedbają, to rozgrywający zgra A, po czym będzie w stanie wyrzucić na piki nawet dwie przegrywające z ręki. A potem odda jeszcze tylko lewę na króla atu.


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

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

 – 9 (NS);

 – 10 (WE);

 – 10 (WE);

 – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

|         |         |          |
|---------|---------|----------|
|         | ♠ Q8    |          |
|         | ♥ KQ3   |          |
|         | ♦ Q98   |          |
|         | ♣ K9872 |          |
| ♠ K975  |         | ♠ AJ1032 |
| ♥ 1098  |         | ♥ A65    |
| ♦ AK742 |         | ♦ 5      |
| ♣ Q     |         | ♣ 10653  |

|  |         |  |
|--|---------|--|
|  | ♠ 64    |  |
|  | ♥ J742  |  |
|  | ♦ J1063 |  |
|  | ♣ AJ4   |  |

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

Do tej końcówki w piki powinna dojść większość par **WE**. Przeciwno tej grze **S** wyjdzie najprawdopodobniej w kiera. Rozgrywającemu wolno będzie przepuścić pierwszą lewę, ale kontynuację kierową powinien zabić, zgrać ♠A oraz ♦A K, wyrzucając z ręki kiera, a następnie oddać przeciwnikom lewę treflową. W toku dalszej gry **E** ściągnie ♠K i dwoma przebitkami w ręce wyrobi sobie fortę karową. A w międzyczasie przebije na stole dwa trefle. Da mu to jednaście wziętek: siedem atutowych (pięć w ręce i dwie treflowe przebitki w dziadku, ♥K, ♦A K oraz karową fortę). Nawet jeśli atuty podzielią się 3-1 z trzecią damą, rozgrywający często zdoła przebić w dziadku dwa trefle i wykorzystać fortę karową (wyrobi ją, gdy kara dzieli się 4-3), wówczas zrobi zatem swoje.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>♠ KQ1094<br/>♥ A9743<br/>♦ Q<br/>♣ J4</p> | <p>♠ 87632<br/>♥ KQ<br/>♦ AJ104<br/>♣ Q6</p> | <p>♠ 5<br/>♥ J8652<br/>♦ K65<br/>♣ A1052</p> |
| <p>♠ AJ<br/>♥ 10<br/>♦ 98732<br/>♣ K9873</p> |  |  |

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

<sup>1</sup> ohydne 12 PC i pięć lichych pików, zdecydowanie odradzam więc otwarcie

Tylko pierwszy wist treflowy końcówkę kierową na linii **WE** położy. Po każdym innym ataku rozgrywający zagra bowiem natychmiast singlową ♦D, a następnie na ♦K wyrzuci z ręki przegrywającego trefla. A potem (wcześniej) odda jeszcze (poza ♦A) ♠A oraz lewą atutową.

A gdy jednak gracz N licytację (nieprawidłowo) otworzy:

| W    | N       | E   | S                 |
|------|---------|-----|-------------------|
| –    | 1 ♠ (?) | pas | 1 BA <sup>1</sup> |
| pas  | 2 ♦     | pas | pas               |
| ktr. | pas     | 3 ♥ | pas               |
| 4 ♥  | pas     | pas | pas               |

albo:

| W   | N       | E                      | S                 |
|-----|---------|------------------------|-------------------|
| –   | 1 ♠ (?) | pas                    | 1 BA <sup>1</sup> |
| pas | 2 ♦     | pas                    | 3 ♦               |
| pas | pas     | ktr. <sup>2</sup> (!?) | pas               |
| 4 ♥ | pas     | pas                    | pas               |

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

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące  
<sup>2</sup> graczowi **E** potrzeba jednak będzie dużej odwagi

Muszę uczciwie przyznać, że po tak przeze mnie krytykowanym otwarciu 1♠ gracza N stronie przeciwnej dużo trudniej będzie dojść do końcówki w kiery (praktycznie wychodzącej), a niektórym parom **WE** sztuka ta w ogóle się nie uda.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠ Q7643  
♥ 8  
♦ 732  
♣ A1032

♠ K1082  
♥ AJ9743  
♦ Q6  
♣ 5



♠ AJ  
♥ KQ65  
♦ J1094  
♣ Q74

♠ 95  
♥ 102  
♦ AK85  
♣ KJ986

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

albo:

| W   | N   | E    | S                 |
|-----|-----|------|-------------------|
| –   | –   | 1 ♣  | pas               |
| 1 ♥ | pas | 2 ♥  | 2 BA <sup>1</sup> |
| 4 ♥ | 5 ♣ | ltr. | pas               |
| pas | pas |      |                   |

<sup>1</sup> kolory młodsze, zasadniczo układ 5–4  
(z 5–5 S zgłosiłby 2BA okrażenie wcześniej)

Z wygraniem końcówki kierowej nie będzie żadnych problemów – do oddania są tylko dwa kara i lewa treflowa. Jeżeli jednak gracz S wskaże z opóźnieniem kolory młodsze, to jego partner – po zgłoszeniu przez przeciwników 4♥ – uda się najprawdopodobniej w obronę *pięcioma treflami*. Będzie to posunięcie niezwykle opłacalne, aby bowiem położyć kontrakt 5♣ (z kontra) bez trzech (za 500), gracz E będzie musiał oddać pierwszy wist w atu. A potem – po dostaniu się do ręki kierem i pikami (bądź dwa razy pikami) – połączyć atuty po raz drugi i trzeci. Tylko taka obrona bezwzględnie zapobiegnie przebicium przez gracza N w ręce kiera i kara, co ograniczy go do ośmiu lew. Po każdym innym działaniu broniących N zrobi rzeczony przebitki, a gdy ponadto odpowiednio wytempuje grę, nie odda też lewy na ♣D i wpadnie tylko bez dwóch, za 300. A to będzie w rozdaniu tym dla strony NS wynikiem zbliżonym do maksymalnego.

**Minimaks teoretyczny:** 4♠ (NS) z kontra, 7 lew albo 5♣ (NS) z kontra, 8 lew; **500 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>♠ KQJ732<br/>♥ K6<br/>♦ 87<br/>♣ QJ9</p> | <p>♠ A104<br/>♥ Q102<br/>♦ 1052<br/>♣ K1054</p> | <p>♠ 85<br/>♥ J983<br/>♦ Q963<br/>♣ A86</p> |
|---|---|---|

|   |
|---|
| <p>♠ 96<br/>♥ A754<br/>♦ AKJ4<br/>♣ 732</p> |
|---|

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

Wprowadźcie 1BA (NS) można już położyć i to bez dwóch – po wiście figurą pikową (na NS są natomiast do wygrania 2♦ i 2♥ – oba kontrakty na siedmiu atutach), większość graczy W przelicytuje je jednak 2♠. I tę grę można już będzie obłożyć, niewielu parom NS sztuka ta się jednak – jak sądzę – uda. W tym celu gracz N musiałby bowiem zawistować w karo, a jego partner – po utrzymaniu się na przykład ♦W – koniecznie odwrócić w trefla. Rozgrywający wstawiłby z ręki ♣D, a N dodałby króla (obowiązkowo!), który zostałby zabity dziadkowym asem. Przebywając w tej ręce po raz pierwszy i zarazem ostatni gracz W musiałby zagrać stamtąd w kiera (inaczej grałby potem kiery z ręki, musiałby więc oddać dwie lewy w tym kolorze, a w sumie – sześć). S wskoczyłby wówczas ♥A, ściągnąłby ♦A (K) i kontynuowałby treflem. Powiedzmy, że W zrobiłby w ręce impas dziewiątką (nie ma na to zresztą żadnego wpływu na losy rozdania) – N wzięły wówczas lewę ♣10 i zagrałby w trefle po raz trzeci. W utrzymałby się w ręce ♣W i wyszedłby stamtąd figurą atu – a lewy obrońca natychmiast pobiłby ją asem i wyszedłby trzynastym treflem (!). Jego partner dokonałby na trzeciej ręce przebitki ♠9, przez co e-N-owi wypromowałaby się kładąca kontrakt wziętka na ♠10. Powtarzam raz jeszcze – tylko ciąg opisanych wyżej zagrań pozwoliłby na bezwzględne położenie kontraktu 2♠ (WE).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>♠ K653<br/>♥ K10864<br/>♦ K8<br/>♣ K2</p> | <p>♠ Q10742<br/>♥ QJ2<br/>♦ QJ103<br/>♣ 6</p> | <p>♠ -<br/>♥ 973<br/>♦ A965<br/>♣ QJ9853</p> |
|--|---|--|

|  |
|--|
| <p>♠ AJ98<br/>♥ A5<br/>♦ 742<br/>♣ A1074</p> |
|--|

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

<sup>1</sup> zbyt słabe piki i nieładne honory,  
N nie powinien więc wchodzić 1 ♠

<sup>2</sup> skok ten oddaje wartość ręki N,  
poza tym i tak przeciwnicy nie pozwoliliby  
jej posiadaczowi grać 2 ♠

Z tej licytacji dwustronnej zwycięsko powinna wyjść posiadająca piki strona NS. Zajmijmy się jednak najpierw stroną WE – otóż wychodzą jej 3♥, ale wyłącznie z ręki E, 3♥ (W) położy bowiem pierwszy wist pikowy, atakujący kontrolę atutową rozgrywającego na tym właśnie kolorem. Po takim początku gracz W – oprócz oczywistych dwóch kierów i ♣A – będzie musiał oddać jeszcze dwie lewy pikowe (albo jednego pika i trzy kiery: gdy na przykład rozgrywający nie przebije w dziadku pierwszego pika – S weźmie tę lewę ♠A, po czym zgra ♣A i pośle do przebitki trefla, a po dostaniu się do ręki asem atu wyjdzie w trefle po raz trzeci, co wypromuje jego partnerowi dodatkową wziętkę atutową).

Także 3♠ strony NS mogą zostać położone bez jednej. Najszybciej dojdzie do tego, jeśli E zawistuje w kolor uzgodniony – kiery, wyrabiając partnerowi lewę na ♥K. W dostanie też lewę na króla atu, po czym obrońcy będą mogli odebrać dwa kara i zmontować w tym kolorze przebitkę. Ale kontrakt 3♠ (NS) dla się też położyć na kilka innych sposobów. To obrońcy muszą tylko uważać, aby tej gry nie wypuścić.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 9 (E!);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (S!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>♠ KQJ109874<br/>♥ J<br/>♦ 10<br/>♣ QJ7</p> |  | <p>♠ A6<br/>♥ 9654<br/>♦ QJ82<br/>♣ A43</p> |
|---|--|---|

♠ 52  
♥ Q1087  
♦ K74  
♣ K1065

♠ 3  
♥ AK32  
♦ A9653  
♣ 982

| W   | N   | E                | S   |
|-----|-----|------------------|-----|
| –   | pas | pas <sup>1</sup> | 1 ♦ |
| 4 ♠ | pas | pas              | pas |

<sup>1</sup> ręka zbyt słaba na otwarcie

Na trzeciej ręce, nawet w niekorzystnych założeniach, **W** ma oczywiste otwarcie 4♠. Ponieważ partner dołoży brakujące dwie lewy, kontrakt zostanie łatwo zrealizowany. A po ataku treflowym bądź karowym rozgrywający dostanie nawet szansę, aby zrobić nadrobkę. Po prostu będzie mógł wyrobić sobie lewą karową i pozbyć się na nią z ręki blotki treflowej. **W** puści bowiem pierwsze karo do ręki, albo weźmie pierwszą lewą ♣D (po ataku treflowym) i wyjdzie z ręki singlową ♦10. Jeśli **N** weźmie tę lewą ♦K, rozgrywający wyekspasuje potem jego partnerowi ♦A. A gdy pierwsza lewa (po pierwszym wiście w blotkę tego koloru – obowiązkowo) padnie łupem ♦A w ręce prawego obrońcy, rozgrywający przebiję potem w ręce dwa kara. Ponieważ od **N** spadnie pierwotnie trzeci ♦K, i w tym wypadku wyrobi się ♦D w dziadku. Potrzebne do skutecznego przeprowadzenia tej operacji trzy dojścia do stołu zapewnią graczowi **W** ♠A, pp6 (należy tylko zachować na tę okoliczność ♠4 w ręce) oraz ♣A. Jej przeprowadzenie nie będzie możliwe po pierwszym wiście w pika – przedwcześnie wytrącającym jedno z dojść do stołu, oraz po ataku kierowym – gdy **S** w drugiej lewie wyjdzie w pika bądź w trefla (znów przedwcześnie przepadnie jedno dojście do dziadka).

Teoretycznie przeciwnicy mogą te 4♠ opłacać obronić, przelicytowując je 5♦ albo 5♥ – bez dwóch, z kontrą za 300. Znalezienie tej obrony – po trzecioręcznym skoku **W** na 4♠ – nie będzie jednak praktycznie możliwe (ręka **S** jest stanowczo zbyt słaba, aby zgłosić z nią na pozycji wznawiającej wywoławczą kontrę).

**Minimaks teoretyczny:** 5♦ (NS) z kontrą, 9 lew albo 5♥ (NS), 9 lew; **300 dla NS.**

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

♠ K10  
 ♥ QJ83  
 ♦ 95  
 ♣ 107542

♠ 92  
 ♥ A  
 ♦ QJ108643  
 ♣ Q98

W N  
 E S

♠ AJ87654  
 ♥ K4  
 ♦ AK  
 ♣ KJ

♠ Q3  
 ♥ 1097652  
 ♦ 72  
 ♣ A63

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

<sup>1</sup> tylko 9 PC, ale dobrej jakości siedmiokart w karach, stąd odpowiedź *two-over-one*

<sup>2</sup> 6<sup>+</sup> ♠, nadwyżka, a więc forsing do dogranej, w zasadzie powinny być jednak lepsze piki

<sup>3</sup> fit pikowy (minimum dubleton), karta W jest zbyt słaba honorowo na zgłoszenie z nią cue-bidu 5 ♥

<sup>4</sup> *Blackwood* na pikach

<sup>5</sup> tu: jedna wartość

<sup>6</sup> brakuje dwóch wartości, E hamuje więc w 5 ♠, mając nadzieję, że nie będzie to już gra zbyt wysoka

albo:

| W                | N   | E                 | S   |
|------------------|-----|-------------------|-----|
| –                | –   | 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 BA <sup>6</sup> | pas |
| 5 ♣ <sup>7</sup> | pas | 5 ♠ <sup>8</sup>  | pas |
| pas              | pas |                   |     |

<sup>1</sup> tylko 9 PC, ale dobrej jakości siedmiokart w karach, stąd odpowiedź *two-over-one*

<sup>2</sup> forsing do dogranej, ręka jednokolorowa na pikach, skład zrównoważony; jeżeli więcej niż sześć pików, to longer słabej jakości, nienadający się na skok na 3 ♠ (aktualne piki gracza E są „pośrednie” – nie najlepsza jakość, ale aż siedem kart)

<sup>3</sup> sześć kar, przy minimum siły solidny longer

<sup>4</sup> sześć pików, kolor nienadający się na skok na 3 ♠ w poprzednim okrążeniu

<sup>5</sup> fit pikowy (dubleton), karta W jest zbyt słaba honorowo na zgłoszenie z nią cue-bidu 5 ♥

<sup>6</sup> *Blackwood* na pikach

<sup>7</sup> tu: jedna wartość

<sup>8</sup> brakuje dwóch wartości, E hamuje więc w 5 ♠, mając nadzieję, że nie będzie to już gra zbyt wysoka

Niezwykle trudno jest tu dojść do superkontraktu 6 ♦. Oto nieśmiała, przyznaję – z pogranicza brydżowej fantazji, próba:

| W                | N   | E                     | S   |
|------------------|-----|-----------------------|-----|
| –                | –   | 1 ♠ <sup>1</sup>      | pas |
| 2 ♦ <sup>1</sup> | pas | 2 BA <sup>2</sup>     | pas |
| 3 ♦ <sup>3</sup> | pas | 4 ♦ <sup>4</sup> (!?) | pas |
| 4 ♥ <sup>5</sup> | pas | 4 BA <sup>6</sup>     | pas |
| 5 ♣ <sup>7</sup> | pas | 6 ♦ <sup>8</sup>      | pas |
| pas              | pas |                       |     |

<sup>1</sup> tylko 9 PC, ale dobrej jakości siedmiokart w karach, stąd odpowiedź *two-over-one*

<sup>2</sup> forsing do dogranej, ręka jednokolorowa na pikach, skład zrównoważony; jeżeli więcej niż sześć pików, to longer słabej jakości, nienadający się na skok na 3♠ (aktualne piki gracza E są „pośrednie” – nie najlepsza jakość, ale aż siedem kart)

<sup>3</sup> sześć kar, przy minimum siły solidny longer

<sup>4</sup> uzgodnienie kar!?! (E musiałyby wykazać się niezwykłym wyczuciem i schować swoje siedmiokartowe piki, a w zamian zdecydować się na grę w partnerowe kara)

<sup>5</sup> cue-bid (przy grze w kara ręka W jest warta dużo więcej aniżeli przy grze w piki)

<sup>6</sup> *Blackwood* na karach

<sup>7</sup> tu: jedna wartość

<sup>8</sup> kara partnera powinny być kolorem dobrej jakości; ponadto jednak E musiałyby dostrzec możliwość wyrzucenia pika z ręki partnera na ♥K (gdy W posiada singlowego ♥A); inna sprawa, że W może też mieć ♠D x, a ♠K leżeć pod impasem (wówczas także 6♦ będzie wyraźnie lepszym kontraktem niż 6♠)

#### Wspólny Język:

W prawdziwym życiu taka sekwencja jest jednak nierealna, wylicytowanie w tym rozdaniu z premedytacją (i pełnym wzajemnym zrozumieniem się partnerów) szlemika karowego zdarzyć się zatem może co najwyżej w bajce.

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

<sup>1</sup> karta zbyt słaba na przesadzającą dograną odpowiedź 2♦, a kolor karowy nieodpowiedni na odpowiedź 3♦ (9<sup>+</sup>–11 PC na dobrym longerze, przymiarka do 3BA)

<sup>2</sup> silny trefl na długich pikach

<sup>3</sup> naturalne, kolor warty pokazania

<sup>4</sup> jeszcze więcej pików

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

<sup>6</sup> *Blackwood* na pikach

<sup>7</sup> tu: jedna wartość

<sup>8</sup> brakuje dwóch wartości, trzeba zatem hamować w 5♠ i żywić nadzieję, że to jeszcze pójdzie

I w tym wypadku trudno jest dostrzec realistyczną, a przy tym przekonującą drogę do superkontraktu 6♦.

Najprawdopodobniej na większości stołów skończy się zatem na grze 4♠/5♠. Na szczęście, ten ostatni kontrakt da się jeszcze zrealizować. Znacznie pewniejszy odeń jest jednak szlemik karowy...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 11 (WE);

BA – 11 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠ K10743  
 ♥ KJ1096  
 ♦ 75  
 ♣ 3

♠ A5  
 ♥ A2  
 ♦ AKJ1062  
 ♣ AKQ

♠ J92  
 ♥ Q7  
 ♦ 98  
 ♣ 987642

♠ Q86  
 ♥ 8543  
 ♦ Q43  
 ♣ J105

Nasz System:

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

<sup>1</sup> acol

<sup>2</sup> negat (brak trzech kontroli oraz wartości je rekompensujących)

<sup>3</sup> naturalne, 5+♦, kolor dobrej jakości

<sup>4</sup> na razie nic ciekawego w karcie

<sup>5</sup> inwit (racjonalny, choć pewnego dnia kontrakt ten może już zostać przegrany)

<sup>6</sup> możliwość gry w trefle (lepiej niż w bez atu)

<sup>7</sup> na swą zapowiedź partner musi mieć sześć trefli, co niezwykle podnosi wartość i tak już mocarnej ręki **W** – jej posiadacz może zatem liczyć na sześć lew treflowych, cztery-pięć karowych (partner nie ma fitu karowego, więc kolor ten wyrobi się przebitką albo ekspasem) oraz dwa asy

Po tej analizie kontrakt 6♣ powinien okazać się dla gracza **W** oczywisty, są też spore szanse na zrealizowanie wielkiego szlema w ten kolor (dobrze jednak byłoby, aby **E** nie miał w karach krótkości).

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> sztuczny forsing do dogranej

<sup>2</sup> sześciokart jest kolorem zawsze wartym pokazania (alternatywą jest jednak powtórny negat

2♥

<sup>3,4</sup> naturalne

<sup>5</sup> **W** ma ♣A K D, więc z jego punktu widzenia partner musi posiadać w treflach co najmniej sześciokart; 6♣ powinno być zatem pewne, a 7♣ – mocno prawdopodobne

I rzeczywiście – w trefle łatwo się weźmie wszystkie trzynaście lew, a w kara – bez żadnej pomocy ze strony przeciwników – tylko dziesięć (trzeba będzie bowiem oddać ♦D oraz pika i kiera). Ciekawy los może natomiast spotkać wysokie gry bezatutowe, przynajmniej w *widne karty*. Otóż 6BA (**W**) bezwzględnie położy jedynie pierwszy wist ♠K oraz karowy (po tym ostatnim graczowi **S** nie wolno jednak będzie wstawić na trzeciej ręce damy; gdy to bowiem uczyni, rozgrywający zdobędzie lew trzynaście). Po ataku blotką pik **E** wstawi bowiem ze stołu ♠9, zabije wstawioną przez **S** ♠D asem w ręce, zgra ♣A K D i wyjdzie z ręki w pika.

I po wzięciu lewy na ♠K obrońca N będzie musiał dopuścić rozgrywającego do stołu. Natomiast po ataku kierowym W utrzyma się na stole damą i zaimpasuje kara (albo zgra ♣A K D i wyjdzie z ręki blotką karo). Wreszcie – po nierealnym wiście w trefla rozgrywający ściągnie ♣A K D i wyjdzie z ręki małym karem...

**Minimaks teoretyczny:** 7 ♣ (WE), 13 lew; **1440 dla WE.**

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

♣ – 13 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 7 (W!);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 10 (W!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>♠ A10732<br/>♥ Q98<br/>♦ Q102<br/>♣ A3</p> | <p>♠ QJ9<br/>♥ 654<br/>♦ J743<br/>♣ J105</p> | <p>♠ K6<br/>♥ AJ73<br/>♦ AK98<br/>♣ 986</p> |
|---|--|---|

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>♠ 854<br/>♥ K102<br/>♦ 65<br/>♣ KQ742</p> |  | <p>♠ K6<br/>♥ AJ73<br/>♦ AK98<br/>♣ 986</p> |
|--|--|---|

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

Oto standardowa polska sekwencja licytacyjna w tym rozdaniu. E rozpocznie od quasi-naturalnej odpowiedzi 2♣, odpowiedź 2♦ wymagałaby bowiem posiadania w tym kolorze pięciokartu. Niestety, przeciwko 3BA (E) gracz S odda naturalny wist treflowy (blotką) i kontrakt nie będzie mógł zostać wygrany.

Niezależnie od tego, czy rozgrywający zagra przez kiery, czy przez piki, odda lewą w kolorze wyrabianym oraz cztery trefle. Bardziej obiecująco wygląda gra przez kiery – na impas króla z dziesiątką w ręce N, daje ona bowiem szansę na wzięcie czterech lew kierowych, i to bez straty tempa, czyli zrobienie nadfróbki (dwie lewy pikowe, cztery kierowe, treflowa, trzy karowe – chyba że rozgrywający wpadłby ponadto na pomysł zaimpasowania obrońcy N ♦ W). To teoria, w praktyce ♥K 10 x leżą bowiem za impasem, a trefle dzielą się 5–3, i gra nie może zostać w żaden sposób zrealizowana.

Na WE wychodzi natomiast siedmioatutowa końcówka w kiery, można ją nawet wygrać z nadfróbką. Do oddania są tylko ♥K i lewa treflowa, a ze względu na podział tak kierów, jak i pików 3–3 łatwo można wyrobić ten drugi kolor jedną przebitką. Jak już wspomniałem, w polskich systemach licytacyjnych trudno zagrać w tym rozdaniu cokolwiek innego niż 3BA, słabość treflową da się jednak rozpoznać w sekwencji zupełnie naturalnej:

| W   | N   | E   | S   |
|-----|-----|-----|-----|
| 1 ♠ | pas | 2 ♦ | pas |
| 2 ♠ | pas | 3 ♥ | pas |
| ?   |     |     |     |

Sekwencja gracza E pokaże, że boi się on o trefle, jeżeli więc w związku z tym jego partner uzna, że w tych okolicznościach drugi pusty ♣A to za mało, aby zapowiedzieć 3BA, nie pozostanie mu nic innego, jak uzgodnić do gry kiery.

Takie rozumowania najłatwiej jednak przeprowadza się w *widne karty*.

Na marginesie, na WE wychodzi również końcówka w piki (dziesięć lew) oraz w kara – ta ostatnia pod nieodzownym warunkiem, że rozgrywający celnie rozwiąże kolor atutowy (tzn. wyimpasuje obrońcy N waleta). W lutowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* zdecydowana większość par WE dojdzie jednak bez wątplenia do 3BA. A niektóre nie dostaną może wist treflowego...

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

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

- ♣ – 8 (WE);
- ♦ – 11 (WE);
- ♥ – 11 (WE);
- ♠ – 10 (WE);
- BA – 8 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

♠ KQ2  
♥ 2  
♦ Q7643  
♣ A1043

♠ 1065  
♥ A984  
♦ A108  
♣ 987



♠ A9874  
♥ KQ105  
♦ J2  
♣ K6

♠ J3  
♥ J763  
♦ K95  
♣ QJ52

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

<sup>1</sup> otwarcie wątpliwe, ale dopuszczalne

<sup>2</sup> kontra sputnik

<sup>3</sup> bilansowe podniesienie do 2 ♠

Z tej jeszcze jednej batalii częściówkowej zwycięsko powinna wyjść posiadająca kolory starsze strona **WE**. Zarówno 3♦, jak i 3♣ strony **NS** zostałyby już wprawdzie położone bez jednej, żadnej z tych gier nie byłoby jednak łatwo przeciwnikom skontrolować. Natomiast oni sami, grając w kiery albo w piki, oddadzą tylko cztery oczywiste lewy (dwie pikowe, karową i treflową), łatwo zrobią więc swoje. W tej sekwencji 2♥ gracza **E** nie muszą mieć charakteru inwitu do końcówki (mimo uzgodnienia już pików), toczy się bowiem równoprawna licytacja dwustronna, i po ewentualnych 3♣/♦ gracza **S – W** powinni mieć jak najpewniejsze przesłanki do podjęcia decyzji, czy przepychać się dalej pikami (kierami), czy nie.

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

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

♣ – 8 (**NS**);

♦ – 8 (**NS**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ – 9 (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ 2  
 ♥ AQJ96532  
 ♦ 942  
 ♣ 4

♠ AK53  
 ♥ K  
 ♦ QJ3  
 ♣ AK862

♠ 76  
 ♥ 7  
 ♦ A108765  
 ♣ QJ103

♠ QJ10984  
 ♥ 1084  
 ♦ K  
 ♣ 975

W N  
 E S

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> z tylko singlem kierowym zapowiedź dosyć ryzykowna

<sup>3</sup> tak czy owak, W musi jednak zapowiedzieć swoje 4 ♥

<sup>4</sup> kolory młodsze

<sup>5</sup> pas – rzecz jasna – forsujący (W ma większą kartę, niż mogłaby się kryć za jego kontra)

<sup>6</sup> oczywiście S może zapowiedzieć obronne 5 ♥ już w poprzednim okrażeniu, licytacja powinna się jednak zakończyć na tym samym

albo:

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> jeśli nie kontra, to co? – 2BA byłyby z tą kartą zapowiedzią zbyt słabą

<sup>3</sup> N, tak czy owak, swoje 4 ♥ zgłosi, nie będzie przecież wiedział, że w zamian lepiej byłoby zawistować ♥A...

<sup>4</sup> w tym wypadku E zalicytuje 5 ♦, jego 3BA byłyby bowiem zapowiedzią do gry

<sup>5</sup> pas forsujący; nawet teraz, przy ♦A K x x x i ♣D w ręce partnera, może wychodzić prawidłowy szlemik

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> kontra wywoławcza przeciwko hipotetycznym pikom otwierającego lub silna karta w składzie nieokreślonym

<sup>3</sup> tak czy owak, N musi swoje 4 ♥ zgłosić

<sup>4</sup> kolory młodsze

<sup>5</sup> już teraz S może zgłosić obronne 5 ♥, najprawdopodobniej licytacja skończy się jednak wówczas na tym samym – tzn. na 5 ♥ z kontra

<sup>6</sup> pas forsujący; W jest wyraźnie silniejszy niż być mógłby, zachęca więc partnera do wyższej gry własnej...

<sup>7</sup> ... ten jednak do niczego więcej zachęcić się już nie da

W tym wypadku, tzn. po otwarciu e-S-a 2♦ *multi*, W w żadnym wypadku nie może zapowiedzieć 3BA, przecież otwierający może posiadać (i z punktu widzenia W – posiada) kiery. Jedyną alternatywą dla kontry jest



zatem pas (aby przeciwnicy pokazali, co rzeczywiście mają) – zapowiedź nieco jednak ryzykowna (ręka **W** jest na taką akcję stanowczo za silna). Zdarzało się już bowiem, że w takiej sekwencji przedpartyjne 2♦ *multi* otwierającego obiegały z pasami i nawet wpadka bez wielu nie rekompensowała stronie **WE** wartości utraconej wysokiej gry własnej.

Na **WE** wychodzą szlemiki w oba kolory młodsze, ale wyłącznie pod warunkiem, że rozgrywający takiego kontraktu złapie singlowego ♦K za asem...

**Minimaks teoretyczny:** 6♥ (NS) z kontra, 10 lew; **300 dla WE.**

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

♣ – 12 (**WE**);

♦ – 12 (**WE**);

♥ – 10 (NS);

♠ – 6 (**WE**);

BA – 5 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠ AK4  
♥ 74  
♦ AQ82  
♣ QJ93

♠ 765  
♥ K1065  
♦ 1095  
♣ 764



♠ Q102  
♥ Q3  
♦ KJ763  
♣ A105

♠ J983  
♥ AJ982  
♦ 4  
♣ K82

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

<sup>1</sup> transfer na kiery

<sup>2</sup> 5♥-4♠, forsing na jedno okrażenie

<sup>3</sup> brak fitów w kolorach starszych, maksimum otwarcia

Na linii NS znajduje się 25 PC, można więc powiedzieć, że jej 3BA to kontrakt bilansowy, do którego dojdzie zdecydowana większość par. Niestety, gra ta powinna zostać położona. Przeciwno 3BA (N) gracz E odda naturalny wist blotką karo. Rozgrywający weźmie lewą ♦D w ręce, po czym zagra w trefle (alternatywna gra przez kiery: najpierw blotką do ♥9, a potem blotką do ♥W na stole, szybko doprowadzi do wpadki, trzeba będzie bowiem oddać kiera (na ♥10), cztery kara i trefla). Gracz E zabije asem drugą albo trzecią rundę trefli, po czym – aby na pewno położyć grę – będzie musiał wyjść ♥D (!). Po ewentualnej kontynuacji ze strony E karami rozgrywający zabije bowiem trzecią (albo nawet drugą rundę tego koloru), ściągnie dobrego trefla (wymuszając od E wyrzutkę kiera) oraz ♥A, wróci do ręki ♠A i wpuści obrońcę z lewej karem. E ściągnie wówczas dwie lewy karowe, następnie będzie jednak musiał wyjść w pika – spod damy, w tym właśnie kolorze wyrabiając przeciwnikowi dziewiątą wziętkę (N zdobędzie wówczas dwie lewy karowe, trzy treflowe, kierową oraz trzy pikowe).

Jak już wspomniałem, po ♣A E musi zatem wyjść ♥D. Jeśli rozgrywający zabije ten honor, to potem będzie mógł co najwyżej odegrać ♠A K, dobrego trefla i ♦A, wpadnie zatem bez jednej. Takim samym rezultatem zakończy się rozdanie, gdy ♥D zostanie przepuszczona. E będzie bowiem kontynuował kierem i rozgrywający pozostanie do końca ze swoimi ośmioma lewami. Tyle że w końcówce E będzie jeszcze tylko musiał odblokować się ♦K albo ♦W – tak aby trzecią rundą kar mógł utrzymać się jego partner (♦10). Zwycięskiej – w pierwszym wariantcie rozgrywki – wpustki nie da się wówczas w żaden sposób ustawić i gracz N będzie musiał polec bez jednej. Kontrakt 3BA (N) wypuściłby jedynie atak pikowy, nikt takiego wistu przecież jednak nie odda. Po optymalnej obronie na NS można zatem zrealizować jedynie kontrakt 2BA, a także wysokie częściówki kolorowe – 3♥ [tę wyłącznie z ręki N; 3♥ (S) położy bowiem pierwszy wist karowy, otwierający drogę do skrótu longera kierowego w ręce rozgrywającego] i 3♠, obie na siedmiu atutach.

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

**Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy**

**grze w poszczególne miana:**

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>♠ J92<br/>♥ A1064<br/>♦ K765<br/>♣ J7</p> | <p>♠ KQ43<br/>♥ 852<br/>♦ 4<br/>♣ 108543</p> | <p>♠ 7<br/>♥ Q93<br/>♦ AQ93<br/>♣ AKQ92</p> |
|--|--|---|

|          |
|----------|
| N        |
| W      E |
| S        |

|   |
|---|
| <p>♠ A10865<br/>♥ KJ7<br/>♦ J1082<br/>♣ 6</p> |
|---|

albo:

| W                 | N                | E                     | S   |
|-------------------|------------------|-----------------------|-----|
| pas               | pas              | 1 ♣                   | 1 ♠ |
| ltr. <sup>1</sup> | 3 ♠ <sup>2</sup> | 4 ♥ <sup>3</sup> (!?) | pas |
| pas <sup>4</sup>  | pas              |                       |     |

| W                 | N                | E                 | S   |
|-------------------|------------------|-------------------|-----|
| pas               | pas              | 1 ♣               | 1 ♠ |
| ltr. <sup>1</sup> | 3 ♠ <sup>2</sup> | ltr. <sup>3</sup> | pas |
| pas <sup>4</sup>  | pas              |                   |     |

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> blokujące

<sup>3</sup> wyraźna nadwyżka, brak trzech kierów, próba zagrania 3BA, jeśli partner trzyma ten kolor

<sup>4</sup> ze zrównoważonym układem, bez koloru pięciokartowego, a przy tym z trzema pikami zawodnikowi W nie pozostanie nic innego, jak spasować

<sup>1</sup> kontra sputnik

<sup>2</sup> blokujące

<sup>3</sup> dla graczy najbardziej analitycznych!

Standardowe będą pierwsza z powyższych sekwencji i wynikający zeń kontrakt 3♠ (S) z kontrą. Gracz W nie powinien mieć najmniejszych problemów z oddaniem pierwszego wistu w atu, a potem z połączeniem atutów po raz drugi i trzeci. Po tej optymalnej obronie rozgrywający zdobędzie tylko sześć lew atutowych (pięć w ręce i jedną karową przebitkę na stole) oraz jedną kierową, wpadnie zatem bez dwóch, za 300. Okaze się to dla strony WE zupełnie przyzwoitym rezultatem.

W pogoni za pełnym maksem niektóre pary WE mogą się jednak zapędzić do siedmioatutowych 4♥. Kontrakt ten jest możliwy do zrealizowania, będzie jednak wymagał od gracza E precyzyjnej rozgrywki. Powiedzmy, że przeciwko 4♥ (E) – S zaatakuje ♠A i pikiem, dążąc w ten sposób do pozbawienia przeciwnika kontroli atutowej. Rozgrywający przebiję w ręce, po czym – na przykład – wyjdzie ♥D – do ♥K e-S-a i ♥A na stole, a następnie zagra stamtąd kiera do dziewiątki w ręce. S weźmie lewę ♥W, po czym obrońcy ściągną pika i zagrają w piki raz jeszcze. Rozgrywający przebiję na stole, ściągnie ♥10, potem zaś wykorzysta dobre trefle i kara. Broniący dostaną tylko lewę atutową i dwie pikowe. W zasadzie – koniecznym warunkiem realizacji kontraktu 4♥ będzie podział atutów 3–3. Pewniejsze, choć znacznie mniej okazałe, jest zatem 300 punktów, które WE mogą przyjąć, optymalnie wistując przeciwko kontraktowi 3♠ (S) z kontrą.

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

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

**Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy**

**grze w poszczególne miana:**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 2

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 lutego 2007

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>♠ 1064<br/>♥ KQ10<br/>♦ Q975<br/>♣ A65</p> | <p>♠ A3<br/>♥ A742<br/>♦ J6<br/>♣ KJ872</p> | <p>♠ KQ985<br/>♥ J985<br/>♦ 1043<br/>♣ 4</p> |
|---|---|--|

|   |   |   |
|---|---|---|
| ♠ | N | ♠ |
| W |   | E |
| ♠ | S | ♠ |

|  |
|--|
| <p>♠ J72<br/>♥ 63<br/>♦ AK82<br/>♣ Q1093</p> |
|--|

Nasz System:

| W   | N   | E   | S    |
|-----|-----|-----|------|
| –   | 1 ♣ | pas | 1 BA |
| pas | pas | pas |      |

albo:

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

<sup>1</sup> wejście graniczne

<sup>2</sup> takie 1BA można zgłosić, szczególnie przed partią, nawet bez pełnego zatrzymania w pikach; zwłaszcza gdy – tak jak w tym wypadku – S nie dysponuje atrakcyjną alternatywą

<sup>3</sup> partner prawie na pewno ma fit treflowy

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> jeżeli jest to inwit, jeśli zaś miałyby to być zapowiedź blokująca, S powinien przejść przez pytające 2♦, a 3♣ – wówczas inwitowe – zgłosić dopiero w następnym okrażeniu licytacji, po odpowiedzi partnera 2♥

Na koniec tego wyjątkowo interesującego i burzliwego zestawu chwila spokoju. Większość par NS zagra w tym rozdaniu częściówki treflowe i weźmie na nie dziewięć albo dziesięć lew, za 110 albo 130. Po wistach autowych rozgrywający będzie mógł albo wyjść ze stołu błotką karo do waleta w ręce (i wyrobić sobie w ten sposób trzecią wziętkę w tym kolorze), albo przebić *na odwróconą rękę* dwa kara u N, co postawi też obrońcę E w kierowo-pikowym przymusie (i N wyrobi sobie – jako wziętkę dziesiątą – fortę kier w ręce bądź ♠W na stole). Natomiast bez wist w atu rozgrywający lekko przebiję w dziadku dwa kiery.

Grający w bez atu zdobędą jedynie osiem lew i zapiszą sobie 120. Tam natomiast, gdzie do gry włączą się zawodnicy WE, dojdą oni do kontraktu 2♠, który zostanie jednak na ogół przelicytowany *trzema treflami*. Wprawdzie po optymalnej obronie te 2♠ można by już było położyć bez dwóch, któż jednak miałby kontrakt ten skontrować? Ponadto – aby wyegzekwować maksymalną wpadkę, S musiałyby – po naturalnym ściągnięciu jednego albo dwóch kar – zagrać w kiera. Powiedzmy, że jego partner (N) zabiłby tę lewę ♥A i kontynuowałby kierem (N mógłby też pierwszą rundę kierów przepuścić). Rozgrywający utrzymałyby się na stole i wyszedłby

stamtąd w at. N musiałyby wówczas wskoczyć ♠A, a następnie wyjść w kiera. S przebiły, dały partnerowi przebić karo, a następnie sam przebiły czwartą rundę kierów ♠W (dziadek nie miałby wyższego atutu, aby lewę tę nadbić). Tylko po takiej obronie kontrakt 2♠ (WE) zostałby położony bez dwóch; zawodnicy NS wzięliby bowiem dwa kara, kiera, asa aty oraz trzy lewy przebitkowe. Nadal jednak pozostaje otwarty problem – który z graczy NS miałby te 2♠ skontrować? Zwłaszcza gdy byłiby oni świadomi faktu, że posiadają na osi aż dziewięć kart w uzgodnionych treflach...

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 7 (WE);

♠ – 6 (WE);

BA – 8 (NS).