

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

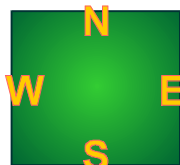
8 października 2007

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

♠ Q74  
♥ A742  
♦ A83  
♣ 1054

♠ A65  
♥ 85  
♦ KQ104  
♣ AQJ9



♠ KJ92  
♥ KJ9  
♦ J972  
♣ 32

♠ 1083  
♥ Q1063  
♦ 65  
♣ K876

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



Rozpoczynamy od standardowej gry kończącej, którą zaliczytuje prawie każda para **WE** uczestnicząca w październikowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*. Przeciwno 3BA (**W**) obrońca **N** wyjdzie standardową *czwartą najlepszą* ♥2 – i niezależnie od swych poczynąń (te nie będą zresztą zbyt skomplikowane, stoją bowiem oba impasy – treflowy i pikowy) rozgrywający będzie musiał oddać ♦A oraz trzy lewy kierowe; zrobi zatem równo swoje. W związku z tym w protokołach będą dominowały zapisy 400 dla **WE**. Także gdyby końcówka bezatutowa została ustawiona z ręki **E**, **S** najprawdopodobniej wyszedłby w kiera, ograniczając przeciwnika do dziewięciu lew. Broniący bowiem odebraliby swoje cztery wziętki (♦A i trzy kiery), zanim rozgrywający mógłby wykorzystać wszystkie z potencjalnych jedenastu lew (czterech pikowych, kierowej, trzech karowych oraz trzech treflowych).

Te jedenaście lew można by wziąć jedynie, grając w piki – na siedmiu atutach. Jeżeliby rozgrywający trafnie rozwiązał wówczas kiery, a następnie wykonał impasy przeciwko ♠D i ♣K, oddałby tylko dwie wziętki na czerwone asy i zapisałby sobie 450 punktów. Jedenaście lew w bez atutu można by było zdobyć tylko wówczas, gdyby nie padł pierwszy wist kierowy; na to jednak trudno liczyć.

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

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ A753  
♥ 82  
♦ AJ754  
♣ 94

♠ K10964  
♥ KQ1076  
♦ K  
♣ K10



♠ QJ2  
♥ 53  
♦ Q92  
♣ QJ876

♠ 8  
♥ AJ94  
♦ 10863  
♣ A532

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

<sup>1</sup> kusi wywoławcza kontra, karta S jest jednak zbyt słaba honorowo na bezpośrednią interwencję w założeniach niekorzystnych, nie mówiąc już o tym, że – z granicznymi rękami – walkę powinien podejmować raczej ten z graczy, który znajduje się na pozycji wygasającej

<sup>2</sup> partner nie dał *Drury*, więc końcówka jest bardzo mało prawdopodobna

<sup>3</sup> N wie, że partner ma singla pikowego, a zatem i – statystycznie – kilka kar, ożywienie licytacji zapowiedzią 3♦ jest zatem w pełni uzasadnione

<sup>4</sup> o tej porze nie jest to oczywiście żaden inwit, tylko próba ewentualnego zagrania kontraktu częściowego w lepszy od pików kolor

albo:

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

<sup>1</sup> kusi wywoławcza kontra, karta S jest jednak zbyt słaba honorowo na bezpośrednią interwencję w założeniach niekorzystnych, nie mówiąc już

o tym, że – z granicznymi rękami – walkę powinien podejmować raczej ten z graczy, który znajduje się na pozycji wygasającej

<sup>2</sup> przepychowe, inwitem byłyby 2BA, 3♣, 3♦ albo 3♥

Na linii NS wychodzą 3♦. Nawet jeśli broniący trzykrotnie połączą atuty, uniemożliwiając rozgrywającemu przebicie w dziadku dwóch pików, ten ostatni odda lewą pikową – bez zgrywania asa! – a potem przebije na stole pika i ściągnie do końca kara. Ustawi to obrońcę W w pikowo-kierowym przymusie.

Te 3♦ zostaną jednak na większości stołów przelicytowane przez stronę WE *trzema pikami*. Także tę grę da się już położyć bez jednej, będzie ona jednak trudna do skontrowania. A bez kontry WE wpadną tylko za 50, a więc wysoce opłacalnie w stosunku do należnych przeciwnikom 110 punktów za zrealizowanie częściówki w kara.

**Minimaks teoretyczny:** 3 ♠ (WE) z kontrą, 8 lew; **100 dla NS.**  
**Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:**

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

♠ A963	♠ Q74	♠ KJ105
♥ AJ87	♥ 4	♥ Q62
♦ J5	♦ A10643	♦ Q9
♣ A94	♣ KQJ2	♣ 10875

♠ 82	♠ 82	♠ 82
♥ K10953	♥ K10953	♥ K10953
♦ K872	♦ K872	♦ K872
♣ 63	♣ 63	♣ 63

	N	
W		E
	S	

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

albo:

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

<sup>1</sup> blokujące

<sup>2</sup> fit w kolorze partnera musi zostać ujawniony!

Kolejna batalia częściówkowa *piki przeciwko karom*. 3♦ (NS) są w tym wypadku absolutnie wykładane, rozgrywający odda jedynie dwa piki, kiera oraz trefla. Strona WE może natomiast wziąć w piki lew osiem – pod warunkiem wyłapania damy atu (do bezwzględnego oddania są dwa kara, kier oraz dwa trefle). Ze względu na niekorzystne dla pary WE założenia 3♦ (NS) nie będą raczej przelicytowywane *trzema pikami*, chyba że gracz S skoczy blokująco na 3♦, wymuszając na W zgłoszenie 3♠. Inna sprawa, że także te 3♠ będzie przeciwnikom bardzo trudno skontrolować. Można się zatem spodziewać, że w protokołach najpopularniejsze będą zapisy 110 i 100 (oba dla NS), z rzadka trafi się też 200 dla NS [za 3♠ (WE) z kontrą bez jednej bądź 3♠ (WE) bez kontry, ale bez dwóch – po nietrafieniu damy atu].

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

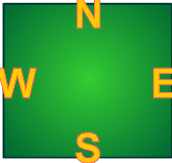
4

♠ J1062  
♥ 75  
♦ AK953  
♣ 74

♠ KQ5  
♥ KQ32  
♦ J1076  
♣ 52

♠ 9873  
♥ A6  
♦ Q4  
♣ AKQ106

♠ A4  
♥ J10984  
♦ 82  
♣ J983



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

<sup>1</sup> ręka zbyt słaba na pierwszoręczne otwarcie  
<sup>2</sup> z bilansu, inwit do 3BA

Po takiej licytacji gracz N zaatakuje na pewno blotką karową, otwierając rozgrywającemu drogę do zdobycia dziesięciu wziętek. W powinien wziąć pierwszą lewę ♦W w ręce (lub nawet ♦D na stole) i – optymalnie! – powtórzyć małym karem, aby przerwać broniącym komunikację tym kolorem. Jeśli N odbierze wówczas ♦A K, rozgrywający będzie miał dwie lewy karowe; ponadto weźmie trzy kiery, dwa piki i trzy trefle. Gdy natomiast broniący N drugiego kara nie odbierze, straci tę lewę na zawsze, a rozgrywający oprócz jednego kara weźmie trzy kiery, dwa piki (na mariasza) oraz cztery trefle (po oddaniu lewy w tym kolorze obrońcy S, który w tym momencie kar posiadał już nie będzie).

Tylko pierwszy wist pikowy bądź treflowy bezwzględnie ograniczyłyby gracza W do dziewięciu wziętek. A gdy 3BA rozgrywane byłoby przez E – obrońca S, aby osiągnąć określony wyżej cel – musiałby zaatakować ♠A i pikami (!).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

♠ KJ10964		♠ A5
♥ Q106		♥ K93
♦ 3		♦ KQ764
♣ KQ4		♣ AJ8
♠ Q3		
♥ J752		
♦ 1085		
♣ 10763		

	♠ 872	
	♥ A84	
	♦ AJ92	
	♣ 952	

	W	N	E	S

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

- <sup>1</sup> jest siła na wejście 1BA, ale tylko z drugim  
♠A należy preferować kontrę  
<sup>2</sup> bilansowe podniesienie do 2♠ (obecnie coraz więcej par używa do tego celu zapowiedzi 2♥, a nie 1BA, jak dotychczas)  
<sup>3</sup> kontra objaśniająca na karach  
<sup>4</sup> kontra mocno propozycyjna  
<sup>5</sup> singiel karo i prawie zupełny brak lew defensywnych każą zawodnikowi N zejść na 3♠

Możliwe są też inne warianty rozwoju wydarzeń w tym rozdaniu, jednak na zdecydowanej większości stołów pary NS zagrają częściówki w piki. Jeżeli rozgrywający prawidłowo zaimpasuje damę pik i zagra kiera do dziesiątki w ręce, odda tylko cztery lewy: pikową, kierową i dwie treflowe. Po ujawnieniu przez E silnej ręki nie będzie to rozgrywka trudna, tym bardziej że na zgrywane przez rozgrywającego piki lewy obrońca będzie musiał dokonywać niewygodnych dla siebie wyrzutków.

Kontrakt 3♦ strony WE można by już obłożyć bez dwóch, z kontrą za 300, otwierającemu – z singlem karo i ręką w zasadzie bez lew defensywnych – bardzo trudno będzie jednakże spasować na mocno propozycyjną kontrę partnera.

Ciekawostka – w rozdaniu tym gracz N mógłby nawet wygrać 3BA (!); jego partner natomiast przegrałby ten kontrakt wyłącznie po ataku małym treflem.

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

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

♣ – 7 (W!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (N!);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (N!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ K973 ♥ J108 ♦ J7 ♣ 10765</p>	<p>♠ A ♥ 753 ♦ AQ8642 ♣ AJ9</p>		<p>♠ J86542 ♥ 9642 ♦ 9 ♣ K4</p>
	<p>♠ Q10 ♥ AKQ ♦ K1053 ♣ Q832</p>		

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

<sup>1</sup> piki zdecydowanie za słabe na jakikolwiek blok

<sup>2</sup> *transfer* na kara

<sup>3</sup> nadwyżkowe przyjęcie *transferu* partnera (decyzja graniczna) – ze względu na znakomity fit karowy

<sup>4</sup> krótkość pikowa

<sup>5</sup> *cuebid*

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

<sup>7</sup> dwie wartości bez damy atu

Po nadwyżkowym przyjęciu *transferu* przez partnera – N uznał sprawę zagrania w tym rozdaniu szlemika za w zasadzie przesadzoną. 6♦ powinno zostać wylicytowane na bardzo wielu stołach – jest bowiem ku temu zarówno stosowna siła honorowa, znakomity kolor atutowy, jak i dostateczne zatrzymania we wszystkich kolorach bocznych. Krótkościowe 3♠ e-N-a – z singlowym asem – nie są może rozwiązaniem idealnym, odpowiadający potraktował je tu jednak po prostu jako wygodne wejście w strefę szlemową.

Rozgrywka szlemika w kara będzie bezproblemowa – do oddania jest tylko lewa na ♣K. Kontrakt 6BA położyłby tylko wist pikowy – szczególnie z ręki W bardzo trudny do oddania.

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

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 12 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 11 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

	♠ KQJ3	
	♥ K96	
	♦ A86	
	♣ KJ10	
♠ 97		♠ 1082
♥ QJ102		♥ 743
♦ KJ72		♦ Q10953
♣ 972		♣ A5

	♠ A654	
	♥ A85	
	♦ 4	
	♣ Q8643	

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

<sup>1</sup> splinter  
<sup>2,3</sup> cuebidy

Ten szlemik jest z kolei bardzo trudny do osiągnięcia i zostanie zapowiedziany na stosunkowo niedużej liczbie stołów październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007*. Jest wszakże kontraktem jak najbardziej prawidłowym – może bowiem zostać zrealizowany nawet przy podziale atutów 4–1 i po wiście karowym, jeśli tylko rozgrywającemu uda się tak wyrobić trefle, aby nie otrzymać przebitki w tym kolorze.

Początek licytacji nie wymaga komentarza – kluczowa będzie dopiero decyzja gracza N po 4♠ partnera. Jeśli zdecyduje się on wówczas na drugi cuebid – 5♣, S, z pięciokartowym longerem w treflach, powinien już doprowadzić do gry premiowej. Oprócz longera w treflach i wskazanego już singla w karach – ma bowiem dwa asy, a więc honory o wartości trudnej do przecenienia.

Rozgrywka szlemika w piki nie przysporzy graczowi N żadnych problemów.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 12 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

Nasz System:

8

♠ J3  
♥ A109  
♦ 92  
♣ AQJ875

♠ KQ9  
♥ 7542  
♦ KQJ3  
♣ 64



♠ A1064  
♥ QJ8  
♦ 7654  
♣ K10

♠ 8752  
♥ K63  
♦ A108  
♣ 932

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

<sup>1</sup> odrobinę za mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet przez partię (choć wszyscy wyznawcy prawdziwie „nowoczesnego” brydża na pewno licytację z tą kartą otworzą)

<sup>2</sup> kontra wywoławcza

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> odrobinę za mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet przez partię (choć wszyscy wyznawcy prawdziwie „nowoczesnego” brydża na pewno licytację z tą kartą otworzą)

<sup>2</sup> precision

<sup>3</sup> kontra wywoławcza

albo:

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

<sup>1</sup> odrobinę za mało na pierwszoręczne otwarcie, nawet przez partię (choć wszyscy wyznawcy prawdziwie „nowoczesnego” brydża na pewno licytację z tą kartą otworzą)

<sup>2</sup> precision

<sup>3</sup> pytanie (tu: taktyczne)

<sup>4</sup> kontra wistowa

<sup>5</sup> 6+ ♣, brak starszej czwórki i zatrzymania karowego

Możliwe są też inne sekwencje, na większości stołów pary **WE** powinny jednak przelicytować 3 ♣ przeciwników *trzema karami*. Będzie to zresztą absolutnie konieczne, aby strona **WE** uzyskała w tym rozdaniu dobry wynik. Przecież 3 ♣ (**NS**) można położyć tylko bez jednej – i to pod warunkiem że **E** nie zawistuje ♥D; broniący mają bowiem do wzięcia karo, dwa piki, trefla i kiera. Tymczasem 3 ♦ (**WE**) zostaną łatwo zrealizowane, rozgrywający odda tylko asa atu, dwa kiery oraz ♣A. Alternatywna gra w piki na siedmiu atutach na pewno przyniesie stronie **WE** osiem lew; dziewiąta może jedynie zostać wypuszczona [3 ♠ (**WE**) bezwzględnie położy atak w kolor młodszy].

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

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

♣ – 8 (**NS**);  
♦ – 9 (**WE**);  
♥ – 8 (**WE**);  
♠ – 8 (**WE**);  
BA – 5 (**NS**),



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

Nasz System:

9

♠ 3  
♥ KQ3  
♦ 765  
♣ AQ10753

♠ 10865  
♥ 82  
♦ J2  
♣ J9862



♠ A94  
♥ A109764  
♦ AKQ8  
♣ ==

♠ KQJ72  
♥ J5  
♦ 10943  
♣ K4

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

<sup>1</sup> karta dostatecznie silna na kontrę (objaśniającą)

<sup>2</sup> 4+ ♠, 6–10 PC

<sup>3</sup> wskazanie kontry objaśniającej na kierach

albo:

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

<sup>1</sup> karta dostatecznie silna na kontrę (objaśniającą)

<sup>2</sup> 4+ ♠, 6–10 PC

<sup>3</sup> wskazanie kontry objaśniającej na kierach

<sup>4</sup> nadwyżka (kontra wywoławcza); alternatywnie E może „po bożemu” zgłosić 3♦ albo 3♥

Grając w kiery, E łatwo weźmie dziewięć lew, odda bowiem jedynie dwa piki i dwa atuty. I tak właśnie rozdanie to się skończy, jeżeli gracz S nie będzie przejawiał nadmiernej aktywności. Jeśli natomiast po 2♥ E – S nie spasuje, tylko podejmie dalszą walkę (3♣ albo 2♠), a E zdecyduje się na wznowiającą kontrę (a nie miękkie 3♦ bądź 3♥), stronie NS przyjdzie już zapłacić bardzo wysoką cenę. Jej 3♣ będą bowiem mogły zostać położone bez trzech, za 500 (♦ A K D – W zrzuca kiera, po czym ♥ A i dwie kierowe przebitki, druga po powrocie do ręki E ♠ A), a 2♠ – jeszcze więcej.

**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:**

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

♠ K85  
♥ 3  
♦ KJ1053  
♣ 10643

♠ 1043  
♥ AQ65  
♦ Q7  
♣ K852



♠ AJ72  
♥ J10842  
♦ A92  
♣ Q

♠ Q96  
♥ K97  
♦ 864  
♣ AJ97

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

<sup>1</sup> w *Naszym Systemie* – inwit do końcówki z fitem kierowym, we *Wspólnym Języku* – co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym

<sup>2</sup> ręka beznadwyżkowa, ale układowa, więc...

Ponieważ obie ręce **WE** zawierają prawie otwarcie, trudno będzie zatrzymać się z nimi w częściówce i wiele par dojdzie do końcówki (chyba że zastosują się do zasady, że w turnieju na maksy nie opłaca się dociskać podlimitowych dogranych). A ta powinna zostać położona, byle tylko obrońcy nie zagraли w żadnym momencie w piki. Bez tej pomocnej dłoni rozgrywający będzie musiał oddać dwie lewy pikowe, a ponadto ♣A i karo. Sądzę więc, że w protokołach będą dominować zapisy 100 dla **NS**, za przegrane bez jednej przez przeciwników końcówki w kiery.

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – **9 (WE)**;

♠ – 8 (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

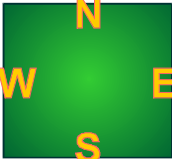
11

♠ 6  
 ♥ Q7532  
 ♦ Q853  
 ♣ 762

♠ Q9732  
 ♥ 1098  
 ♦ 7  
 ♣ AKQ9

♠ AKJ  
 ♥ KJ64  
 ♦ J64  
 ♣ J53

♠ 10854  
 ♥ A  
 ♦ AK1092  
 ♣ 1084



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

<sup>1</sup> blokujące

Ta końcówka w piki powinna zostać wylicytowana na zdecydowanej większości stołów październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostwo Polski 2007*. I nie przeszkodzi w tym stronie **WE** żadna destrukcja ze strony kontrpartnerów. Przeciwno 4♠ (**W**) broniący zagrają dwa razy w kara. Rozgrywający przebiję drugą lewą i ściągnie ♠A K. Gdy ujawni się rozkład atutów 4–1, gracz **W** będzie musiał przerwać atutowanie, a w zamian przejść do ręki treflem i zagrać ♥10 wkoło. Kolejne karo zostanie przebite w ręce, po czym rozgrywający będzie grał kiery i trefle, aby skrócić atuty obrońcy **S**. Czwarta runda kar będzie wówczas mogła zostać przebita w dowolnej z rąk **WE**, następnie zaś gracz **W** dostanie się treflem do drugiej ręki i przy pomocy pozostałego tam honoru pikowego odbierze graczowi **S** jego ostatni atut. Rozgrywający odda zatem tylko karo, kiera i jedną lewą atutową.

Gwoli ścisłości, jeszcze tylko atak kierowy i natychmiastowe zmontowanie przez obrońców przebitki w tym kolorze (po dopuszczeniu e-N-a na ♦D) na pewno ograniczy rozgrywającego do dziesięciu wziętek; po innej obronie będzie on w stanie skompletować lew jedenaście.

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

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

♣ – 10 (**WE**);

♦ – 9 (**NS**);

♥ – 9 (**WE**);

♠ – 10 (**WE**);

BA – 7 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

♠ 95  
♥ QJ72  
♦ KQ9  
♣ A1042

♠ AJ32  
♥ AK  
♦ 652  
♣ 8653



♠ Q1087  
♥ 984  
♦ A104  
♣ KQJ

♠ K64  
♥ 10653  
♦ J873  
♣ 97

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

<sup>1</sup> w pierwszym czytaniu inwit do końcówki, a jednocześnie wskazanie układu zrównoważonego

<sup>2</sup> minimum otwarcia

<sup>3</sup> silna propozycja gry, najprawdopodobniej z układem 4-3-3-3 (gdyby E był jeszcze mocniej przekonany do gry w bez atu, skoczyłby na 3BA już poprzednim okrążeniu, tu wszakże powstrzymał go przed takim krokiem brak figury w kierach)

<sup>4</sup> ręka W jest jednak wyraźnie ukierunkowana ku grze w kolor – zarówno ze względu na puste kolory młodsze, jak i asa z królem sec w kierach

Jeżeli zawodnicy WE dobrze się w licytacji rozumieją, powinni starannie zbadać szansę gry bezatutowej, ale ostatecznie zdecydować się na końcówkę w rozłożone 4-4 piki. Rozgrywający łatwo weźmie wówczas dziesięć lew, ma bowiem do oddania jedynie ♣A oraz dwie lewy karowe. A przebitka kiera w ręce W lub trefla w ręce E przyniesie mu właśnie dodatkową, dziesiątą wziętkę. Natomiast w bez atu, i to niezależnie od pierwszego wistu, weźmie się tylko lew dziewięć: cztery pikowe (po impasie króla w tym kolorze), dwie kierowe, dwie treflowe i karową. Nie muszę dodawać, że nota pary WE za wynik 400 będzie w rozdaniu tym dużo niższa od noty za 420.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

♠ J1085432

♥ J

♦ 93

♣ J62

♠ AK6

♥ 9653

♦ 106

♣ K987



♠ 97

♥ A72

♦ KQ8542

♣ A4

♠ Q

♥ KQ1084

♦ AJ7

♣ Q1053

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

<sup>1</sup> piki zbyt słabe na blok

<sup>2</sup> *kontra negatywna*, wyklucza cztery piki (w najpopularniejszym w Polsce wariantcie)

Po starannym zbilansowaniu rozdania para **WE** powinna zatrzymać się w kontrakcie 3♦ (kara gracza **E** nie są na tyle solidne, aby mógł on przymierzyć się do 3BA; jego uprzednie 2♦ przyrzekły już sześciokart, więc inwitowe 3♦ ze strony partnera mogły zostać zalicytowane jedynie z dubletonem). Ci, którzy zapowiedzą 3BA, będą musieli zaznać goryczy porażki, i to najczęściej bez dwóch. Gwoli absolutnej ścisłości, kontrakt 3BA (**E**) kładzie zarówno wist dowolnym kierem, jak i atak małym treflem.

Inwit 3♦ ze strony gracza **W** jest jednak w pełni usprawiedliwiony, gdyby jego partner posiadał na przykład ♦AKDxxx albo ♦AKWxxx, a kiery trzymał jedynie damą, 3BA (**WE**) byłoby bardzo dobrą propozycją.

3♦ (**WE**) zostaną łatwo zrealizowane, rozgrywający odda tylko dwie lewy atutowe oraz dwa kiery.

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

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

♣ – 6 (**NS, WE!**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 6 (**NS, WE!**);

BA – 7 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

♠ 984  
♥ J4  
♦ AJ  
♣ A108642

♠ Q1076  
♥ 63  
♦ 10986  
♣ Q53



♠ AKJ  
♥ A2  
♦ KQ7532  
♣ J7

♠ 532  
♥ KQ109875  
♦ 4  
♣ K9

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

<sup>1</sup> przed partią otwarcie jak najbardziej dopuszczalne, zgodne z obecnym stylem gry

<sup>2</sup> kontra wywoławcza, ale przyrzekająca również stosowną siłę

<sup>3</sup> zejście z takiej kontry (poza zejściem na 4♠) jest działaniem konstruktywnym

<sup>4</sup> partner, zapowiadając 5♣, powinien się liczyć z faktem, że S nie musi mieć pełnego fitu treflowego, stąd pas na 5♣ jest krokiem w pełni logicznym

albo:


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


<sup>1</sup> przed partią otwarcie jak najbardziej dopuszczalne, zgodne z obecnym stylem gry

<sup>2</sup> kontra wywoławcza, ale przyrzekająca również stosowną siłę

<sup>3</sup> N może też z powodzeniem na partnerową kontrę spasować, S przyrzekł przecież stosowne wartości honorowe, więc 4♥ (E) na pewno zostaną położone; 5♣ (NS) natomiast wcale nie musi zostać zrealizowane


Otwarcie 4♥ gracza E postawi jego przeciwnika grającego na pozycji S w dosyć trudnej sytuacji. Ten ostatni jest na tyle silny, że nie może sobie pozwolić na pasa, każda jego akcja – kontra czy zgłoszenie 5♦ – będzie jednak związana z dużym ryzykiem. Na przykład, jeśli po jego wywoławczej w końcu kontrze – partner (N) zgłosi 4♠, S wcale nie będzie pewien, czy jest to optymalny kontrakt dla ich strony. Przecież zapowiedź 4♠ mogła paść z czwórki, a wówczas parze NS lepiej może grać się w kara albo nawet w bez atu. Tak jest i w tym wypadku – NS mają dziesięć lew z góry na bez atu, ale otwarcie 4♥ w zasadzie uniemożliwiło im zagranie ostatecznego kontraktu w to miano. Mimo wszystko uważam zgłoszenie przez S kontry za krok dużo lepszy od ewentualnego zalicytowania przezeń 5♦, przede wszystkim dlatego, że N może kontrę tę odpasować. A wówczas NS wezmą pewny (choć może nie najwyższy z możliwych) zapis. Tak jest właśnie w tym wypadku – N ma równy układ, posiada też dwa asy, może więc spokojnie na kontrę partnera spasować. Kontrakt 4♥ (E) zostanie wówczas położony bez dwóch, za 300. Karta N spełnia też jednak, choć jedynie granicznie, warunki konstruktywnego zniesienia na 5♣. Gra ta zostanie zrealizowana, jeżeli rozgrywający odda tylko jedną lewą atutową. Konfiguracja trefli jest jednak taka (E ma w tym kolorze drugą figurę z dziesiątką), że cel ten zostanie


osiągnięty dosyć łatwo – przez wyjście w pierwszej rundzie trefli waletem z dziadka, na impas, bądź zagranie blotką z ręki – do stołowego waleta, a potem impas dziesiątką w ręce albo pociągnięcie A z góry.


Jeszcze łatwiejsza jest tu do wygrania końcówka w kara, którą może zapowiedzieć nie do końca ufający swojemu partnerowi gracz S (po jego 5). Rozgrywającemu są wówczas potrzebne jedynie dwie lewy treflowe; na wszelki wypadek treflowa długość broniących znajduje się też w tej samej ręce co długość atutowa.


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

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

 – 11 (NS);

 – 11 (NS);

 – 8 (WE);

 – 9 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

♠ K54  
♥ A1072  
♦ K64  
♣ A63

♠ QJ1093  
♥ KQ9  
♦ Q9  
♣ Q74



♠ A6  
♥ J8643  
♦ J32  
♣ K52

♠ 872  
♥ 5  
♦ A10875  
♣ J1098

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

W zasadzie na każdym stole para NS powinna przelicytować 2♠ przeciwników *trzema kierami*, te ostatnie będą więc kontraktem standardowym. Grając w kiery, S będzie musiał oddać trefla, dwa kara (nawet gdy doprowadzi do końcowej wpustki) oraz co najmniej jedną lewą atutową.

Po zagranie przez rozgrywającego z ręki blotki kierowej – gdy przed W pojawi się ♥9 – jednym logicznym krokiem będzie wstawienie z dziadka ♥10 [jeśli ♥9 jest singlowa – zawsze odda się dwie lewy atutowe na mariasza w ręce E; jeśli zaś pochodzi ona z konfiguracji ♥D 9, albo ♥K (czy nawet ♥9), w następnej rundzie kierów zostanie zagrany as i rozgrywający odda tylko jedną lewą w tym kolorze). Gracz S wstawi zatem ze stołu ♥10, ściągnie też ♥A, wyeliminuje piki, zgra ♣A K i odejdzie treflem. Po wzięciu tej lewy broniący będą musieli otworzyć kara albo zagrać pod podwójny renons, kontrakt zostanie więc łatwo zrealizowany.

Jeśli zaś w pierwszej rundzie kierów W podstawiłby się figurą, rozgrywający zabiłby na stole asem i kontynuowałby ♥10 albo blotką kier do waleta w ręce. A potem ściągnąłby trzeci raz atu, wyeliminowałby piki i ♣A K, po czym odszedłby trzecią rundą trefli, doprowadzając do takiej samej, co opisana już wyżej, wpustki końcowej.

Tylko zagranie w pierwszej rundzie kierów asa z góry pociągnęłoby za sobą konieczność oddania dwóch lew atutowych, treflowej i dwóch karowych (nawet po wpustce), kontrakt 3♥ zostałby więc położony bez jednej.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

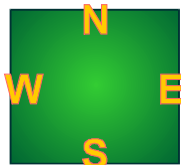
8 października 2007

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

♠ 42  
♥ AQJ9643  
♦ 8  
♣ J84

♠ KQ93  
♥ 8  
♦ AKQ106  
♣ 532



♠ AJ1087  
♥ 1075  
♦ 94  
♣ K106

♠ 65  
♥ K2  
♦ J7532  
♣ AQ97

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

<sup>1</sup> kontra negatywna, w zasadzie jednak ręka E jest na tę zapowiedź trochę zbyt słaba albo:

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

<sup>1</sup> kontra negatywna, w zasadzie jednak ręka E jest na tę zapowiedź trochę zbyt słaba  
<sup>2</sup> pas forsujący (założenia!)

albo:

W	N	E	S
1 ♦	3 ♥	pas	4 ♥
pas	pas	4 ♠ <sup>1</sup> (!)	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> E widzi teraz w ręce partnera krótkość kierową, a więc i fit pikowy

W rozdaniu tym zapowiada się ciekawa licytacja dwustronna, której ostatecznego rezultatu nie sposób przewidzieć. Kontrakt 4♠ (W) mógłby zostać położony po pierwszym wiście treflowym – następnie N zostałby dopuszczony kierem i powtórnie podegrałby trefle. W praktyce N zaatakuję jednak na pewno ♥A [bądź singlem karo – taki atak realizuje najprostszą szansę na położenie gry (♦A i ♥K w ręce partnera), należałoby go zatem preferować w grze meczowej], a dopiero w drugiej lewie poprawi się na trefla; końcówka w piki zostanie zatem bezproblemowo zrealizowana. Gdy zaś po utrzymaniu się ♥A N będzie kontynuował kierem, a rozgrywający zdecyduje się zaimpasować ♦W, jedenaście lew stanie się faktem. W żaden sposób nie jest natomiast możliwe położenie 4♠ (E).

Obrona pięcioma kierami jest zatem niezwykle opłacalna – jeżeli rozgrywający wyimpasuje wówczas graczowi E króla z dziesiątką trefl (a dlaczego miałby tego nie zrobić?, przecież szansa na ♣K x u E jest mniejsza), odda tylko dwa piki i karo. Wpadnie zatem jedynie bez jednej, z kontrą za 100. Nie mówiąc już o tym, że po takich 5♥ zawodnicy WE mogą przepchnąć się w 5♠, która to gra powinna już zostać bezwzględnie położona [przy kontrakcie 5♠ (E) – singiel kier w dziadku! – będzie to banalnie proste; przy 5♠ (W) – po ściągnięciu ♥A N musi powstrzymać pokusę kontynuacji singlem karowym, tylko wyjść w trefle].

**Minimaks teoretyczny:** 5 ♥ (NS) z kontrą, 10 lew; **100 dla WE.**  
**Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:**

♣ – 6 (NS);  
♦ – 9 (E!);  
♥ – 10 (NS);  
♠ – 10 (E!);  
BA – 3 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

Nasz System:

17

♠ A9  
♥ J105  
♦ J982  
♣ AJ95

♠ K543  
♥ 72  
♦ 1075  
♣ 8632



♠ Q10862  
♥ Q63  
♦ KQ63  
♣ K

♠ J7  
♥ AK984  
♦ A4  
♣ Q1074

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

<sup>1</sup> tylko 11 PC, ale mnóstwo wysokich błotek

<sup>2</sup> forsujące

<sup>3</sup> blokujące

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> tylko 11 PC, ale mnóstwo wysokich błotek

<sup>2</sup> w pierwszym czytaniu *kontra negatywna*

<sup>3</sup> blokujące

To będzie kolejny kontrakt standardowy, tzn. taki, który zostanie osiągnięty na prawie każdym stole. Przeciwno 4♥ (S) W wyjdzie błotką pikową. Rozgrywający zabije asem pierwszą rundę pików, wyimpasuje obrońcy E damę atu, a w końcu – najprawdopodobniej – zaimpasuje nieudanie ♣K; weźmie więc dziesięć lew (odda pika, trefla i karo). Wprawdzie W ujawni pierwszym wistem starszą figurę w pikach (damę albo króla), nie sądzę jednak, aby była to dla rozgrywającego dostatecznie silna przesłanka do zlokalizowania ♣K u E i zagrania tego koloru z góry. A jeżeli już, to na tak śmiały krok zdecyduje się bardzo niewielu graczy ...

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (WE);

**BA – 11 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

♠ A632  
♥ Q93  
♦ K2  
♣ Q1065

♠ 8  
♥ AK7  
♦ AQ984  
♣ K742



♠ KQJ10754  
♥ 6  
♦ J3  
♣ A98

♠ 9  
♥ J108542  
♦ 10765  
♣ J3

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

<sup>1</sup> długie, solidne piki, stosunkowo niewielka siła honorowa

<sup>2</sup> szansa na dobrego szlemika jest niewielka

albo:

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

<sup>1</sup> długie, solidne piki, stosunkowo niewielka siła honorowa

<sup>2</sup> cuebid

<sup>3</sup> cuebid

<sup>4</sup> W sprawdził, że partner nie posiada ♦K, ostatecznie rezygnuje więc z zagrania szlemika

Przeciwko 4/5/6♠ (E) gracz S wyjdzie najprawdopodobniej w kiery. Rozgrywający zagra w atu, a potem nieudanie zaimpasuje ♦K, weźmie zatem 11 lew. Niektóre pary WE znajdą się jednak w tym wcale nie najgorszym szlemiku, powodzenie którego zależy zasadniczo od rezultatu impasu karowego. Co więcej, 6♠ (WE) można w tym rozdaniu zrealizować, rozgrywający musiałby jednak zrezygnować z impasu karowego, a w zamian wyrzucić na ♥K blotkę karo z ręki i następnie przebić tam karo. Szansa na drugiego ♦K w ręce któregośkolwiek z obrońców (16% plus 2,5% na ♦K singlowego) jest jednak wyraźnie mniejsza od szansy prostego impasu (brak jest natomiast stosownej komunikacji, aby wyrobić i odegrać dodatkową lewę karową przy podziale tego koloru 3–3 czy 4–2 z czwartym krolem), dlatego też tej skutecznej akurat w tym wypadku rozgrywki nie mogę nikomu polecać...

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♠ (WE), 12 lew; **980 dla WE.**

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

♣ – 10 (W!);

♦ – 10 (WE);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 12 (WE);

BA – 11 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

♠ A72  
♥ K  
♦ K1098765  
♣ K2

♠ 4  
♥ 1097432  
♦ Q  
♣ J8754



♠ QJ3  
♥ AJ865  
♦ A  
♣ AQ106

♠ K109865  
♥ Q  
♦ J432  
♣ 93

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

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> w prewencyjnej obronie, N jest bowiem przekonany, że przeciwnikom wychodzi końcówka w kiery

<sup>3</sup> wywoławcza, ale przyrzeka też stosowną siłę honorową, po ewentualnych 5♦ partnera E ma zamiar zalicytować 5♥ i wskazać w ten sposób rękę kierowo-treflową; z samodzielnymi kierami E zapowiedziałby 5♥ w poprzednim okrażeniu – po 4♠ gracza N

<sup>4</sup> możliwość gry w dwa kolory

<sup>5</sup> do koloru partnera

<sup>6</sup> W pasuje, partner bowiem może mieć kartę treflowo-karową, a w kierach tylko dubla czy nawet singla (tak jak tu ma singla w karach!); po 4♠ przeciwników trzeba będzie grać na szczelbu pięciu, żaden z pozostałych kolorów nie jest zatem uprzywilejowany, kontra na taką zapowiedź nie obiecuje więc fitu kierowego (tak jak wywoławcza kontra na 3♠ przyrzeka trzy-cztery kiery, ten ostatni kolor bowiem jest w tym wypadku uprzywilejowany – jako kolor najniższej z możliwych końcówki)

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> tzw. kontra amerykańska (prezentowana już na tych łamach): karna (z kierami) albo wywoławcza (z fitem pikowym); sprawa wyjaśni się dla partnera po licytacji otwierającego: pasie bądź przeniesieniu na 2♠

<sup>4</sup> piki

<sup>5</sup> po ostatniej zapowiedzi e-S-a W wie, że partner kontrował 2♥ karnie

albo:

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> kara

<sup>3</sup> piki i fit karowy (!), inaczej pokazanie przez S pików byłoby krokiem zbyt niebezpiecznym

<sup>4</sup> wiedząc o podwójnych fitach, N broni do upadłego

Niezwykle interesujące, bardzo dynamiczne rozdanie, trudno przewidzieć, jak się ono zakończy. Dzięki bardzo korzystnym dla tej strony rozkładom – WE mogą wygrać nawet szlemika w kiery (kiery 1–1, ♣K pod

impasem). Przeciwnicy są natomiast w stanie wziąć dziewięć (N) lub osiem (S) lew w piki. Opłacalne w stosunku do końcówki będzie zatem nawet 6♠ (N) – tylko bez trzech, z kontrą za 500. 6♠ (S) można natomiast obłożyć już bez czterech, z kontrą za 800, choć wyłącznie po ataku treflowym, podgrywającym leżącego w ręce N króla.

W praktyce gracze WE nie będą jednak na pewno licytować szlemika, a tylko nieliczne pary NS zapowiedzą po 5♥ przeciwników obronne 5♠. W protokołach będą więc dominować zapisy 680 dla WE i 300 dla tej strony [ten ostatni za 5♠ (S) po wiście nietreflowym bądź 5♠ (N) – wówczas pierwszy wist nie będzie miał znaczenia].

**Minimaks teoretyczny:** 6♠ (N!) z kontrą, 9 lew; **500 dla WE.**

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 12 (WE);

♠ – 9 (N!);

BA – 11 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

♠ QJ76  
♥ 1075  
♦ 102  
♣ K875

♠ 853  
♥ KQ96  
♦ AJ94  
♣ Q3



♠ 1092  
♥ AJ843  
♦ Q85  
♣ A10

♠ AK4  
♥ 2  
♦ K763  
♣ J9642

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

<sup>1</sup> ręka nieodpowiednia na 1/2BA, trzeba zatem zacząć od 1 ♦

<sup>2</sup> naturalne, 5+ ♣, 5–11 PC

albo:

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

<sup>1</sup> odstępstwo od systemu, w tym wypadku jednak dopuszczalne

W rozdaniu tym przy grze utrzyma się posiadająca wyraźną przewagę siły (23 PC : 17 PC) strona **WE** – w częściówkach treflowych, bezatutowych albo karowych. Ta ostatnia jest wprawdzie kontraktem najbardziej naturalnym, ale też – w polskich systemach licytacyjnych – najtrudniejszym do osiągnięcia. Największą szansę na jej zagranie mają rzecz jasna te pary **WE**, które otwierają 1 ♦ z czwórki.

Najlepiej gra się w kara, kiedy to można wziąć aż dziesięć lew, nieco gorzej w trefle (dziewięć wziętek) i w bez atu (osiem). Gwoli ścisłości, 3BA (**W**) położy na pewno pierwszy wist pikowy i kierowy, a 3BA (**E**) – atak pikowy oraz pierwsze wyjście kierem różnym od waleta.

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

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 10 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

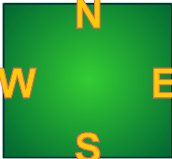
Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ K7 ♥ 9653 ♦ Q973 ♣ K62</p>	<p>♠ J3 ♥ AQ82 ♦ K86 ♣ AQ98</p> 	<p>♠ Q1094 ♥ KJ7 ♦ A104 ♣ 754</p>
	<p>♠ A8652 ♥ 104 ♦ J52 ♣ J103</p>	

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

<sup>1</sup> transfer na piki

<sup>2</sup> beznadwyżkowe przyjęcie transferu partnera

Będzie to sekwencja absolutnie standardowa, no, może niektórzy gracze S na otwarcie swoich partnerów 1BA spasują – mają bowiem sześć miltonów, ale za to nie najlepsze piki. 2♠ (NS) powinny zostać wygrane, rozgrywający ma bowiem do oddania trzy lewy atutowe, kiera i karo. Z drugiej strony – N ma jedynie siedem pewnych lew: dwie pikowe, cztery treflowe (po impasie króla w tym kolorze) oraz kierową, nawet bez pomocy ze strony broniących wyrobi sobie jednak ósmą: albo na ♥D (zagrywając na trzeciego ♥K w ręce dowolnego z obrońców), albo na ♦K (w końcu wpuści obrońcę E pikami, gdy ten będzie miał już tylko piki i kara, i wymusi odeń zagranie w karo).

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 6 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠ 9743  
♥ J1096  
♦ QJ10  
♣ 87

♠ J  
♥ AKQ5  
♦ A953  
♣ AQ52



♠ 6  
♥ 7432  
♦ 87642  
♣ J64

♠ AKQ10852  
♥ 8  
♦ K  
♣ K1093

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♠
ktr.	3 ♠ <sup>1</sup>	pas	4 ♠
ktr.	pas	pas (!)	pas

<sup>1</sup> blokujące

W ten lub bardzo podobny sposób powinna potoczyć się licytacja na większości stołów. Gracz W jest na tyle silny, że musi zgłosić powtórna kontrę (po 3♠, a także po 4♠ przeciwników). Jego partner nie ma jednak ręki konstruktywnej, w myśl przywoływanej tu już wielokrotnie zasady powinien więc partnerową kontrę odpasować. E nie widzi bowiem szansy na wygraną żadnego kontraktu własnego, jest też w założeniach niekorzystnych. Jeżeli nawet te 4♠ z kontrą miałyby zostać zrealizowane, WE – grając na szczeblu pięciu – wpadną najprawdopodobniej bez dwóch albo nawet bez trzech – z kontrą za 500 bądź za 800.

W tym wypadku 4♠ z kontrą zostaną łatwo położone, choć tylko bez jednej – broniący wezmą kiera, karo i dwa trefle. Gra własna strony WE – 5♦ czy 5♥ – zakończyłaby się natomiast wpadką bez trzech, za 800 (jako że N nie omieszkaby jej skontrować).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (S!).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ 109874 ♥ 10 ♦ KJ84 ♣ J104</p>	<p>♠ J ♥ QJ532 ♦ Q3 ♣ Q9852</p>	<p>♠ AQ632 ♥ AK64 ♦ 1075 ♣ K</p>
------------------------------------------------	---------------------------------------------	----------------------------------------------

<p>♠ K5 ♥ 987 ♦ A962 ♣ A763</p>		<p>♠ K5 ♥ 987 ♦ A962 ♣ A763</p>
---------------------------------------------	--	---------------------------------------------

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

<sup>1</sup> dwa asy i król w składzie zrównoważonym – otwarcie z tą kartą licytacji jest dopuszczalne, ale nieobowiązkowe

<sup>2</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>3</sup> do koloru partnera

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

<sup>1</sup> dwa asy i król w składzie zrównoważonym – otwarcie z tą kartą licytacji jest dopuszczalne, ale nieobowiązkowe

<sup>2</sup> dwukolorówka kiery i inny

albo:

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

<sup>1</sup> lub systemowa *kontra fit*, wskazująca trzy kiery

<sup>2</sup> blokujące

Na wielu stołach październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* pary **WE** osiągną w tym rozdaniu końcówkę pikową. Zrealizowanie tej gry będzie możliwe, jeżeli rozgrywający postawi na trefle, a nie na kara, tzn. zamiast zaimpasować ♦D (a może nawet damę z dziesiątką), zaekspasuje ♣D u N. Oczywiście kara należy wówczas trafić, tzn. zagrać blotkę do dziadkowego króla (a trzeciego kara z ręki pozbyć się na wyrobioną ♣10). Po drodze rozgrywający wykona (nieudany) impas przeciwko ♠K.

Szanse powodzenia obu linii rozgrywki (z jednej strony – takie rozwiązanie kar, aby oddać w tym kolorze tylko jedną lewę, z drugiej – zaekspasowanie ♣D i trafienie palcówki karowej) są porównywalne (po około 25%), końcówki pikowe będą zatem zarówno wygrywane, jak i przegrywane bez jednej (z podobną częstotliwością).

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

♠ KQ10  
♥ K1072  
♦ A1094  
♣ 103

♠ J982  
♥ 95  
♦ KQ76  
♣ KQ8



♠ 654  
♥ AJ86  
♦ 532  
♣ A92

♠ A73  
♥ Q43  
♦ J8  
♣ J7654

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

<sup>1</sup> zbyt mało na otwarcie

W ten nieskomplikowany sposób potoczy się licytacja na zdecydowanej większości stołów. Przeciwno standardowemu kontraktowi 1BA (S) gracz W wyjdzie najprawdopodobniej w pika. Rozgrywający powinien zabić asem w ręce i zagrać stamtąd ♦W, a potem ♦8. Dzięki obecności całego miasza karowego w ręce W – S łatwo wyrobi sobie ten kolor i zrobi swoje (trzy piki, trzy kara i kier). O nadróbce nie będzie jednak mowy – broniący bowiem wyrobią sobie fortę pikową, a ponadto wezmą karo, trzy trefle i ♥A.

Rozdanie jest o tyle ciekawe, że dokładna analiza wykazuje możliwość wygrania w nim przez stronę NS wszystkich pięciu kontraktów na szczęblu jednego: 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ i 1BA, ale niczego ponadto (ani przez NS, ani przez WE).

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

♠ KJ762  
♥ A  
♦ J10654  
♣ 83

♠ Q  
♥ QJ8  
♦ Q972  
♣ KQJ64



♠ 109843  
♥ 542  
♦ 3  
♣ 10752

♠ A5  
♥ K109763  
♦ AK8  
♣ A9

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

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> piki i kara

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

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

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> piki i kara

Po uzyskaniu informacji, że partner ma piki z karami, S zapowie końcówkę w jeden z tych kolorów. Nie wybierze na pewno do gry 4♥, z jego punktu widzenia partner ma bowiem w kierach (statystycznie) singla, i to blotkę, a nie asa czy inny honor.

Każda z tych końcówek – pikowa, karowa i kierowa może zostać wygrana, ta ostatnia nawet z nadróbką, przede wszystkim ze względu na podział kierów 3–3 (i – przy grze w kara i piki – możliwość wyrobienia tego koloru tylko jedną przebitką). W widne karty możliwe jest też zrealizowanie szlemika karowego. Pierwszy wist ♣K trzeba wówczas zabić asem, zgrać ♥A, wrócić do ręki S ♦A, przebić w ręce N kiera, dostać się do ręki S ♠A (nie ♦K!) ściągnąć ♥K i wyrzucić nań trefla, po czym grać dobre kiery. A gdy obrońca W którąś z fort kierowych przebiję ♦9 – nadbić w ręce N ♦W, wrócić do ręki S ♦K i kontynuować kierami. Po tak przeprowadzonej rozgrywce W dostanie tylko jedną wziętkę – na damę at.

Na NS nie wychodzi natomiast 3BA, chociaż wyłącznie po pierwszym wiście treflowym.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 12 (S);

♥ – 11 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

♠ AKQ42  
♥ J10  
♦ Q873  
♣ 104

♠ 963  
♥ Q8543  
♦ 2  
♣ KJ98



♠ 87  
♥ AK92  
♦ KJ10965  
♣ A

♠ J105  
♥ 76  
♦ A4  
♣ Q76532

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

<sup>1</sup> układ 6♦–4♥, bez specjalnych nadwyżek honorowych

Wiele par WE zapowie w tym rozdaniu końcówkę w kiery. Przeciwno tej grze obrońca N zawistuje na pewno trzy razy w piki. Rozgrywający dokona przebitki na stole, przejdzie do ręki ♥D i zagra stamtąd w karo. Aby zrealizować kontrakt, konieczne będzie wstawienie ze stołu waleta (albo dziesiątki, albo dziewiątki). Dziesiątą wziętką rozgrywającego stanie się wówczas ♦K, ponadto W weźmie siedem lew atutowych (kiery bowiem dzielą się 2–2) oraz dwa trefle. Chybiecie palcówki karowej będzie natomiast równoznaczne z przegranie kontraktu bez jednej.

Trudno wskazać przesłankę przemawiającą za trafnym rozwiązaniem kar. Wprawdzie N ujawni ♠A K D, ale gdyby ponadto posiadał też zamiast ♦D asa w tym kolorze, licytacja przebiegałaby tak samo.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ KQ108 ♥ QJ64 ♦ 9 ♣ Q642</p>	<p>♠ J ♥ AK9 ♦ Q732 ♣ 108753</p>	<p>♠ 6542 ♥ 10732 ♦ KJ64 ♣ K</p>
----------------------------------------------	----------------------------------------------	----------------------------------------------

<p>♠ A973 ♥ 85 ♦ A1085 ♣ AJ9</p>
----------------------------------------------

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

<sup>1</sup> ze względu na singla pikowego nie można zaliczyć 1BA, trzeba zatem rozpocząć od 1♦  
<sup>2</sup> naturalne, 5+♣, 5–11 PC

Proszę zwrócić uwagę, że w tym wypadku będąca odstępstwem systemowym odpowiedź 1♥ – z trójki (zamiast 1♦) byłaby bardzo niebezpieczna. Po spodziewanym rebidzie 1♠ N znalazłby się bowiem w bardzo niewygodnej sytuacji (jego 2♣ byłyby zapowiedzią konwencyjną, czyli *PRO*).

Optymalnym kontraktem strony NS jest w tym rozdaniu właśnie częściówka w trefle bądź w kara – postępując trafnie, rozgrywający może wówczas wziąć aż dziesięć lew. Nieco gorzej wygląda gra w bez atu, do której na wielu stołach dojdzie, gracz W będzie wtedy musiał oddać trzy piki, trefla i karo, zdobędzie więc tylko osiem wziętek (przynajmniej po pierwszym wiście w kolor starszy).

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

Nasz System:

28

♠ 10  
♥ KQ4  
♦ A98  
♣ KQJ1098

♠ Q532  
♥ J1063  
♦ K642  
♣ 5



♠ A976  
♥ 752  
♦ 1075  
♣ A72

♠ KJ84  
♥ A98  
♦ QJ3  
♣ 643

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

<sup>1</sup> 6+ ♣, solidny kolor, inwit

Wspólny Język:

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

<sup>1</sup> naturalne, 15+ PC, forsing

<sup>2</sup> sztuczny forsing do dogranej, 10+ PC

<sup>3</sup> na pewno sześć trefli, brak trzech pików i czterech kierów

Standardowa końcówka, można jej nie zagrać wyłącznie przez pomyłkę. Dziesięć lew jest pewnych (pięć treflowych, dwie karowe – po impasie króla w tym kolorze – i trzy kierowe), a jedenastej bezwzględnie pozbawi rozgrywającego jedynie atak pikowy. Po każdym innym gracz S wyrobi sobie trefle, potem zaś wystarczy mu zagrać pika do króla, a jedenaście wziętek i bardzo wysoka dla strony NS nota staną się faktem.

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

♠ AK10853

♥ 4

♦ 98

♣ 10873

♠ 7

♥ AQ87532

♦ Q1065

♣ 2



♠ J96

♥ KJ

♦ A2

♣ KQ9654

♠ Q42

♥ 1096

♦ KJ743

♣ AJ

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

<sup>1</sup> słabe dwa

albo:

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

<sup>1</sup> słabe dwa

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera, czyli fity w obu kolorach starszych

<sup>3</sup> naturalne

Końcówka w kiery została by łatwo wygrana, gra 5♥ będzie już możliwa do położenia, choć wyłącznie pod warunkiem, że po wzięciu pierwszej lewy ♠A N zagra w karo.

Na większości stołów ostatecznym kontraktem staną się jednak obronne 4♠ (NS) z kontrą. I będzie to obrona bardzo opłacalna, grę tę bowiem da się położyć tylko bez jednej, i to po starannych wistach. Przeciwno 4♠ (N) obrońca E wyjdzie najprawdopodobniej ♣K (lub ♥K, jeśli partner zdoła pokazać ten kolor). Optymalna rozgrywka to zabicie tej lewy asem, ściągnięcie ♠D (lub ♠A z ręki) i oddanie lewy treflowej. Po jej wzięciu E zagra ♦A i karem, a potem jego partner dostanie się do ręki kierem (rozgrywający bowiem będzie dążył do przebicia w dziadku trefla) i zagra w kara po raz trzeci. To doprowadzi do promocji ♠W w ręce E na pewną, kontrakt kładącą wziętkę. Możliwe są też inne skuteczne obrony, kontrakt 4♠ (NS) nigdy jednak nie powinien zostać obłożony więcej niż bez jednej.

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ K72		♠ AJ5
♥ J82		♥ K7543
♦ AK863		♦ 72
♣ A7		♣ J84
♠ Q863		♠ 1094
♥ AQ109		♥ 6
♦ 1095		♦ QJ4
♣ K3		♣ Q109652

	N	
W		E
	S	

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

<sup>1</sup> na trzeciej ręce otwarcie w pełni usprawiedliwione

<sup>2</sup> wskazanie alternatywnego wobec kar koloru do gry

<sup>3</sup> E świadom jest faktu, że ma wraz z partnerem posiadając dziewięć kart w kierach, bez wahania przepycha się więc w 3♥

Przeciwko 3♥ (E) obrońcy zawistują trzy razy w kara. Rozgrywający przebiję ostatnią z tych lew, trzy razy zaatutuje, zaimpasuje piki waletem, zgra ♠A i odda broniącym lewą pikową. Po jej zdobyciu (na ♠K) N będzie musiał zagrać w trefle albo wyjść pod podwójny renons – w obu wypadkach E ograniczy swoje przegrywające w kolorze treflowym do jednej, co będzie równoznaczne ze zrealizowaniem kontraktu.

Teoretycznym minimaksem rozdania są 4♣ (NS) z kontra, – rozgrywający ma wówczas do oddania jedynie kiera, dwa piki i lewą atutową. Wpadnie więc tylko bez jednej, za 100, czyli opłacalnie w stosunku do należnych stronie przeciwnej 140 – za bezproblemowe zrealizowanie kontraktu 3♥.

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠ KQJ3	♠ 762	♠ A98
♥ 5	♥ AJ87	♥ K1043
♦ K865	♦ A97	♦ Q432
♣ AJ96	♣ K72	♣ Q3

	N	
W		E
	S	

♠ 1054
♥ Q962
♦ J10
♣ 10854

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

<sup>1</sup> licytacja z bilansu

<sup>2</sup> jest wprowadzić nadwyżka honorowa, ale trójkolorówka to układ bardzo niekorzystny do gry własnej, pas jest zatem zapowiedzią jak najbardziej racjonalną

Ten racjonalny pas pozwoli stronie **WE** na uratowanie zapisu, jej 3BA byłyby bowiem raczej bez szans, przynajmniej po dosyć naturalnym ataku kierowym. Po każdym innym wiście – na przykład pikowym – kontrakt firmowy mógłby już zostać zrealizowany: **W** zagrałby najpierw z ręki blotką karo – do damy, wymuszając na obrońcy **N** przepuszczenie, a następnie wyszedłby z ręki blotką trefl; wziąłby wówczas cztery lewy pikowe, karową, trzy treflowe oraz kierową.

3♦ powinny natomiast zostać zrealizowane zawsze, a nawet – gdy rozgrywającym będzie **W** – z nadróbką [4♦ (**E**) położy pierwszy wist treflowy, wyrabiający broniącym lewą na króla w tym kolorze]. Rozgrywający będzie na przykład mógł przebić w ręce dwie blotki kierowe, a przegrywającego trefla z dziadka pozbyć się na pika.

Teoretycznym minimaksem rozdania jest kontrakt 3♠ (**WE**), lew dziewięć, na siedmiu atutach.

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

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

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 10 (**W!**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 9 (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

♠ AK4		♠ 109
♥ QJ1097		♥ 84
♦ A32		♦ J1074
♣ J2		♣ KQ1093
♠ QJ6		
♥ K652		
♦ 86		
♣ 8764		

	N	
W		E
	S	

♠ 87532
♥ A3
♦ KQ95
♣ A5

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

<sup>1</sup> alternatywne otwarcie 1♥ postawiłoby gracza N w bardzo niewygodnej sytuacji po odpowiedzi 1♠ partnera (optymalne byłoby wówczas podniesienie do 2♠, w polskich systemach taka licytacja wymaga jednak czterech pików)

<sup>2</sup> transfer na piki

<sup>3</sup> 5<sup>+</sup>♠-4<sup>+</sup>♦, forsing do dogranej

<sup>4</sup> negatywne w kontekście ewentualnego szlemika (3♠ byłyby zachęcającym uzgodnieniem tego koloru)

Przeciwko standardowym, jak sądzę, 4♠ (N) gracz E wyjdzie ♣K, rozgrywający będzie zatem musiał oddać trzy lewy: kierową i treflową i atutową, po każdym innym ataku jednak gracz N trefla by nie oddał, zrobiłby więc nadróbkę.

Niepowodzeniem zakończy się też kontrakt 3BA (NS), do którego może dojść, gdy gracz S potraktuje swoją rachityczną piątkę pików jako czwórkę i postanowi zagrać w ten kolor wyłącznie wówczas, kiedy i partner ma nim cztery karty. Po otwarciu e-N-a 1BA zada więc *Staymana*, a po odpowiedzi partnera 2♥ – wrzuci 3BA. Przeciwko tej grze E wyjdzie ♣K i będzie ona musiała zostać przegrana bez jednej. Inna sprawa, że gdyby E nie miał oczywistego wistw figurową treflową, rozgrywający nie tylko zrobiłby swoje, ale też wzięłby nadróbkę (a nawet dwie, jeśli kara przyniosłoby cztery lewy). Cóż, los jak wicher...

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 10 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2007

Turniej nr 10

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

8 października 2007

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ A102 ♥ J108 ♦ 10862 ♣ K85</p>	<p>♠ 76 ♥ AK763 ♦ AK3 ♣ 964</p>		<p>♠ Q984 ♥ Q42 ♦ Q4 ♣ AQ32</p>
<p>♠ KJ53 ♥ 95 ♦ J975 ♣ J107</p>			

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

albo:

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

<sup>1</sup> szczególnie we Wspólnym Języku

I na zakończenie październikowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2007* kolejne rozdanie z zupełnego parteru, a więc i mało interesujące. Ale też dla dzisiejszego turnieju, nieobfitującego raczej w rozkłady powodujące przyspieszone bicie serca graczy, dosyć charakterystyczne. Jeżeli N utrzyma się w kontrakcie 1♥, powinien go zrealizować, i to na ogół z nadróbką. Kontrakt 2♥ (N) położy bowiem jedynie atak pikowy i odwrót ze strony W w trefla (bądź pierwszy wist treflowy, ten jest jednak absolutnie nierealny). Po zdjęciu trzech lew treflowych E zagra w trzynastą kartę tego koloru, a W przebije ją. Doprowadzi to do promocji dodatkowej (drugiej) lewy atutowej w rękach WE, co będzie równoznaczne z położeniem kontraktu 2♥ (NS) bez jednej.

Jeżeli zaś dojdzie do kontraktu 1BA (N) – już nawet ta niziutka gra nie powinna zostać zrealizowana. Jeżeli tylko broniący odpowiednio wcześniej otworzą piki, wezmą kiera, dwie lewy pikowe oraz cztery trefle.

Jedyną grą możliwą do zrealizowania na linii WE jest natomiast także niezbyt ambitny 1♠, równoważny jednocześnie teoretycznemu minimaksowi tego niezbyt interesującego rozdania.

**Minimaks teoretyczny:** 1 ♠ (WE), 7 lew, **80 dla WE.**

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

♣ – 6 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

Opracował Wojciech Siwiec