



Zwycięzcy ostatniego turnieju na obozie, od lewej: Anna Łukaszuk – Daria Ścibisz (2. miejsce), Dominik Kaszowski – Tomasz Cwieliung (1.), Dagmara Leśniak – Elżbieta Twardowska (3.)

To ci dopiero seniorzy...

Śląski obóz szkoleniowy juniorów i młodzików

W lutym w Bielsku-Białej odbył się obóz szkoleniowy kadry juniorów i młodzików Śląskiego Związku Brydża Sportowego. Wzięto w nim udział 16 juniorów i 15 młodzików. Obóz został zorganizowany głównie dzięki staraniom Kasi Michatek, która prowadziła zajęcia szkoleniowe z młodzikami. Juniorów szkolili niżej podpisani. Kierownikiem obozu był Marian Woźniak, a funkcję sędziego pełnił Jacek Urbańczyk.

Zajęcia dla grupy juniorów prowadzono (z wykorzystaniem rzutnika) z naciskiem na problematykę wistową. Do nauki rozgrywki służył program *Bridge Master 2000*. Wykorzystywano także rozdania nagrane z transmisji na *BBO* ułatwiające analizę z punktu widzenia pojedynczej ręki.

W punktacjach długofalowych w kategorii młodzików na medalowych miejscach przebiegli: 1. Olek Mydlarski; 2. Karolina Pyda; 3. Michał Sikora. Wśród juniorów czołową była następująca: 1.–2. Dominik Kaszowski i Marcin Piwowarski; 3. Tomasz Cwieliung; 4. Tomasz Potrawa.

Tomek Potrawa to jeszcze młodzik, ale brał udział w zajęciach z grupą juniorów i był wyróżniającym się uczestnikiem. Wspom-

nieć trzeba, że Dominik Kaszowski i Tomek Potrawa to mistrzowie Polski młodzików z ubiegłego roku. Obaj są członkami sekcji *Senior(!)* w Katowicach, założonej przez Jana Wołodkiewicza, którego w szkoleniu młodych adeptów (bo wbrew kamuflującej nazwie sekcja w swojej działalności stawia wyłącznie na szkolenie młodzieży) wspierają znani dawniej czołowi zawodnicy Śląska Stanisław Fangor i Henryk Grządział. Sekcja *Senior* współpracuje z założoną niedawno przez Krzysztofa Haładusa sekcją *Huragan* Sosnowiec. Tego ostatniego w działalności szkoleniowej wspiera inny znany dawniej śląski zawodnik Zygmunta Sienicki. Innym kooperantem *Seniora* jest kółko brydżowe w Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 1 w Katowicach, prowadzone przez Dariusza Ramusa. Na kończącym obóz turnieju pojawili się Jan Wołodkiewicz i Krzysztof Haładus. Jeśli dodać do tego brydżowe ogniska płonące jasnym blaskiem w Bielsku (Kasia Michatek) i Bytomiu (Jerzy Matura i Marian Woźniak), wychodzi na to, że o przyszłość brydża na Śląsku można być spokojnym. Przynajmniej brydża młodzieżowego...

Ryszard Kietczewski



KROK PO KROKU

Władysław Izdebski

Nie graj automatycznie!

Mecz; **NS** po partii, rozdawał **N**.

Jako **W** otrzymałeś kartę:

♠ 9 ♥ 9543 ♦ 1098 ♣ AD874

Licytacja nie trwała długo:

Ty	N	E	S
—	1♦	1♠	4♥
pas...			

Z wiem też nie miałeś problemu, pomknąłeś w singla do koloru partnera (*wist odmienny*)...

♠ 9	♠ D54										
♥ 9543	♥ AW										
♦ 1098	♦ AD654										
♣ AD874	♣ W32										
		<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>W</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>S</td> </tr> </table>		N			W	E			S
	N										
	W	E									
		S									

Ze stołu blotka, partner bije asem i odwraca ♠W – do króla rozgrywającego, którego przebijasz atutem. **Czy ryzykujesz wist spod ♣A, by otrzymać kolejną przebitkę?**

Nie, przecież partner, mając ♣K, wyszedłby do przebitki najniższym pikiem.

Czy znaczy to, że partner na pewno ma ♦K?

Jedno jest tylko pewne: na pewno nie ma ♣K. ♦K możemy się u niego spodziewać, ale jest to raczej wniosek wynikający z faktu, iż był w licytacji, a nie z tego, że wyszedł do przebitki wysokim pikiem.

Jakim karem zagrywasz?

To było pytanie podchwytliwe. Nie wychodzi w ogóle w karo, zagraj w atu.

Dlaczego?

Popatrz na całe rozdanie:

♠ D54
 ♥ AW
 ♦ AD654
 ♣ W32

♠ AW8763
 ♥ —
 ♦ KW72
 ♣ 1095

♠ 9
 ♥ 9543
 ♦ 1098
 ♣ AD874

N
 W E
 S

♠ K102
 ♥ KD108762
 ♦ 3
 ♣ K6

Gdybyś wyszedł w karo, rozgrywający wyrobiłby sobie fortę w tym kolorze, przebijając trzy kara w ręku. Wychodząc w atu, wytrącisz mu przedwcześnie jedno dojscie do dziadka – przeanalizuj sobie obie sytuacje. Nietrudno Ci będzie też stwierdzić, że zagranie w atu nie przyniesie szkody, gdyby S miał tylko dwa piki albo dwa kara.

Zapamiętaj!

1. Odwrót wysokim pikiem nie wskazywał obligatoryjnie ♦K, ale wykluczał na pewno ♣K. Przypuśćmy, że rozdanie wygląda tak:

♠ D54
 ♥ AW
 ♦ AD654
 ♣ W32

♠ AW8763
 ♥ —
 ♦ W107
 ♣ D1095

♠ 9
 ♥ 9543
 ♦ K982
 ♣ A874

N
 W E
 S

♠ K102
 ♥ KD108762
 ♦ 3
 ♣ K6

Także wyjdź w atu. Rozgrywający widział przecież lawintala karowego E. Jeśli założy u niego króla, zagra na jego spadnięcie (♦Kxx lub ♦Kx).

2. Nie graj automatycznie. Ewentualna lewa karowa nie mogła nigdzie uciec.

3. Stosuj *metodę hipotezy*: załóż, iż rozgrywający ma singla karo, i w oparciu o to założenie prowadź dalszą analizę.



Do nabycia w Księgarni Świata Brydża i w biurze ZG PZBS



WYTROP SZANSĘ!

Sprawdź swoją grę w obronie

Spróbuj wytropić szansę na obłożenie każdego z poniższych kontraktów, a następnie wciel ją w życie. Licytacja i wist przebiegają według zasad naturalnych. Następnie sprawdź, czy Twoje zagrania okazały się skuteczne.

1. Mecz; strona WE po partii, rozdawał S.

dziadek
 ♠ 76
 ♥ D864
 ♦ 5
 ♣ W109832

Ty
 ♠ AW85
 ♥ 9752
 ♦ AW108
 ♣ 5

N
 W E
 S

W	N	Ty	S
—	—	—	2♣ ¹
pas	2♦ ²	pas	2BA ³
pas	3♣ ⁴	pas	3♥ ⁵
pas	4♥	pas...	

¹ acolorowski forsing do dogranej; ² klasyczny negat; ³ układ zrównoważony; ⁴ *stayman odwrotny*; ⁵ pięć kierów

Kontrakt: 4♥(S). Twój partner (W) zawistował ♠K. Ułóż plan swojej gry w obronie.

2. Mecz; obie strony po partii, rozdawał S.

dziadek
 ♠ 54
 ♥ AW1098
 ♦ KDW109
 ♣ A

Ty
 ♠ D632
 ♥ 32
 ♦ 54
 ♣ KDW93

N
 W E
 S

Ty	N	E	S
—	—	—	1♠
pas	2♥	pas	2♣
pas	3♦	pas	3♠ ¹
pas	4♣ ²	pas	4♦ ³
pas	4♥ ⁴	pas	4BA ⁵
pas	5♥ ⁶	pas	6♣
pas...			

¹ silna sugestia sześciu pików; ² *cuebid* na pikach; ³, ⁴ *cuebidy*; ⁵ *blackwood*; ⁶ dwie wartości bez damy w atu

Kontrakt: 6♣(S). Zawistowałeś (W) ♣K – lewę wziętą singlowy ♣A na stole, a Twój partner dołożył ♣2. W drugiej lewie rozgrywający wyszedł z dziadka w atu – E dodał ♣7, a z ręki S został zagraną ♠W. **Zaplanuj swoją dalszą grę w obronie.**

Rozwiązania

1. Zwycięską obronę masz jak na dłoni – przejmij zatem pełne dowództwo nad posunięciami waszej pary w tym rozdaniu. **Zabij mianowicie partnerowego ♠K asem i odwróć w singla treflowego (!)**. Zmusisz w ten sposób rozgrywającego do czterokrotnego ściągnięcia atutów, jeśli by bowiem tego zaniechał, tylko zagrał w jakikolwiek inny sposób, szybko wzięlibyście cztery lewy: dwie pikowe, ♦A oraz treflową przebitkę (aby ją otrzymać, dopuściłbyś partnera ♠D). Przeciwnik ma najprawdopodobniej układ 5♥332, jeżeli więc nawet posiada wszystkie trzy najstarsze honory treflowe (♣AKD), to kolor ten jest w jego rękach zablokowany, po całkowitym wyatutowaniu weźmie zatem jedynie pięć lew kierowych, trzy treflowe oraz karową. Oto przykładowy rozkład kart:

Mecz; strona WE po partii, rozdawał S.

♠ 76
 ♥ D864
 ♦ 5
 ♣ W109832

Ty
 ♠ AW85
 ♥ 9752
 ♦ AW108
 ♣ 5

N
 W E
 S

♠ KD943
 ♥ —
 ♦ 97632
 ♣ 764

♠ 102
 ♥ AKW103
 ♦ KD4
 ♣ AKD

Oczywiście na zagraną ze stołu błotkę karową nie wolno Ci będnie wskoczyć asem, w końcu weźmiesz wówczas dwie lewy w tym kolorze. Dostaniecie też jeszcze drugiego pika i gra zostanie położona bez jednej.

Zauważ, iż gdybyś w pierwszej lewie nie przejął partnerowego ♠K asem, to aby kontrakt obłożyć, musiałby on wyjść następnie w trefla. A to wcale nie byłoby dlań oczywiste. Także bowiem powtórzenie w drugiej lewie pikiem kontrakt by wypuściło. Twoje zagranie w trzeciej lewie w singla treflowego byłoby już bowiem posunięciem spóźnionym. Rozgrywający zabiłby w ręce i zagrałby w kier, kiedy jednak przekonałby się o rozkładzie tego koloru 4-0, przerwałby atutowanie i wyszedłby z ręki ♦D, albo – jeszcze lepiej – dostałby się na stół ♥D i stamtąd rozpocząłby lewę karową. Ponieważ to Ty posiadasz ♦A, partner w żaden sposób nie dostałby się

Konkurs Świata Brydża nr 3-4/2010

do ręki (komunikacji pikowej już by nie było), nie przebiłbyś zatem trefla i gra została by zrealizowana.

2. Oczywiście nie wolno Ci wziąć tej lewy ♠D – przepuść ją, aby zachować kontrolę atutową! Gdybyś ją bowiem zabił, Twoją jedyną szansą stałoby się następnie zagranie w kiera – jako próba odcięcia rozgrywającego od kar dziadka. Jeżeli by jednak przeciwnik miał w ręce singlowego ♦A, najprawdopodobniej nie grałby w atu, tylko przebiłby na stole dwa trefle, a swoich pozostałych przegrywających z ręki próbowałby pozbyć się na kara dziadka. Całe rozdanie wygląda więc prawie na pewno tak:

Mecz; obie strony po partii, rozdawał S.

♠ 54	♠ 7
♥ A W 10 9 8	♥ K D 7 6 5
♦ K D W 10 9	♦ 8 7 6 2
♣ A	♣ 7 6 2

♠ D 6 3 2	♠ 7
♥ 3 2	♥ K D 7 6 5
♦ 5 4	♦ 8 7 6 2
♣ K D W 9 3	♣ 7 6 2

♠ A K W 10 9 8	♠ 7
♥ 4	♥ K D 7 6 5
♦ A 3	♦ 8 7 6 2
♣ 10 8 5 4	♣ 7 6 2

Przy takim rozkładzie rozgrywający nie obawia się, iż zabijesz drugą lewę ♠D i wyjdiesz w kiera. A wybrana przezeń linia postępowania bardzo często doprowadzi go do sukcesu.

Jeśli jednak nie zabijesz ♠W damą – grę potóżysz, **S** utraci bowiem kontrolę: nie tyle nawet nad pikami, co nad kolorem treflowym. Powiedzmy, że w trzeciej lewie przebieje on na stole trefla, wróci do ręki ♦A, ściągnie ♠A K, po czym spróbuje wyrzucić pozostałe mu w ręce dwa trefle na kara, z nadzieją, iż przebijesz dopiero czwartą rundę tego ostatniego koloru (czyli że posiadasz co najmniej trzy kara). **W rzeczywistości Ty dokonasz jednak przebitki o lewę wcześniej, tj. przebijesz już trzecie karo i ściągniesz lewę treflową.** A to będzie równoznaczne z potóżeniem szlemika pikowego bez jednej.

Gdyby natomiast po utrzymaniu się ♠W przeciwnik zagrał trzy razy w kara i wyrzucił z ręki trefla, **ostatnią z tych lew przebiłbyś i zagrałbyś w kiera albo w honor treflowy.** Tak czy owak, rozgrywający nie wykorzystaby już ani jednego z dziadkowych kar (Ty bowiem przebiłbyś je) i musiałby leżeć bez jednej.

(jur)

Kto zawinił?

Turniej na maksy; WE po partii, rozd. S.

♠ —	♠ 6 5
♥ A 10 8 7 6	♥ D W 9
♦ D 10 8 2	♦ A K W 7 6 3
♣ A W 10 9	♣ 8 3

♠ AKDW 10 9 3 2	♠ 6 5
♥ 3	♥ D W 9
♦ 9 5	♦ A K W 7 6 3
♣ K D	♣ 8 3

W	N	E	S
—	—	—	2♣ ¹
pas	2♥ ²	pas	2♠ ³
ktr. ⁴	3♠	4♦	4♠
5♦	pas	pas	5♠
pas	pas	pas	

¹ acolowski forsing do dogranej; ² sztuczne wskazanie co najwyżej jednej kontroli (tj. króla); ³ naturalne; ⁴ kontra wywoławcza

Kontrakt: 5♠(S). Pierwszy wist: ♦2.

Gracze **WE** wistowali *odmiennie*, a zrzucali odwrotnie. **Przebieg gry:**

1. lewa: ♦2 – ♦4 – ♦K – ♦9;
2. lewa: ♣3 – ♣K – ♣A – ♣2;
3. lewa: ♠10 – ♠4 – ♠8 – ♠D;
4. lewa: ♠2 – ♥8 – ♠8 – ♠5;
5. lewa: ♠5 – ♦3 – ♠A – ♠9;
6. lewa: ♠3 – ♥6 – ♠7 – ♠6;
7. lewa: ♠6 – ♦6 – ♠K – ♠W;
8. lewa: ♦5 – ♦8 – ♠4 – ♦7;
9. lewa: ♠7 – ♦W – ♥3 – ♦10...

Wymień ewentualne błędy grających i uszereguj je w kolejności, od najważniejszego począwszy. Swoje odpowiedzi uzasadnij.

2. Kto zawinił?

Mecz; strona NS po partii, rozdawał W.

♠ W 9 3	♠ A K 8 7 4
♥ A D 5	♥ 6 3
♦ D 5	♦ K 10 9 4 3
♣ A K D 8 6	♣ 4

♠ D 5	♠ A K 8 7 4
♥ 9 7 4	♥ 6 3
♦ 8 7 2	♦ K 10 9 4 3
♣ W 10 9 7 2	♣ 4

♠ 10 6 2	♠ A K 8 7 4
♥ K W 10 8 2	♥ 6 3
♦ A W 6	♦ K 10 9 4 3
♣ 5 3	♣ 4

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

¹ Nasz System; ² kontra sputnik, odpowiedź 2♥ forso-wataby; ³ kolor przeciwnika – według ogólnie przyjętych zasad

Kontrakt: 4♥(S). Pierwszy wist ♠D. WE wistowali *odmiennie*, a zrzucali *odwrotnie*. Przebieg gry:

1. lewa: ♠D – ♠3 – ♠4 – ♠6;
2. lewa: ♠5 – ♠9 – ♠K – ♠10;
3. lewa: ♠A – ♠2 – ♦7 – ♠W;
4. lewa: ♠8 – ♦6 – ♥7 – ♥D;
5. lewa: ♥A – ♥3 – ♥2 – ♥4;
6. lewa: ♥5 – ♥6 – ♥K – ♥9...

Wymień ewentualne błędy grających i uszereguj je w kolejności, od najważniejszego począwszy. Swoje odpowiedzi uzasadnij.

3. Kto zawinił?

Mecz; strona NS po partii, rozdawał W.

♠ AKD 10	♠ 7
♥ 6 4 3	♥ K D W 7 5
♦ D W 4	♦ 9 8 6
♣ 8 6 4	♣ D 9 7 2

♠ 9 8 6 5	♠ 7
♥ 9 8 2	♥ K D W 7 5
♦ K 7	♦ 9 8 6
♣ A 10 5 3	♣ D 9 7 2

♠ W 4 3 2	♠ 7
♥ A 10	♥ K D W 7 5
♦ A 10 5 3 2	♦ 9 8 6
♣ K W	♣ D 9 7 2

W	N	E	S
pas	1♣ ¹	1♥	1♠
2♥	2♠	pas	4♠
pas...			

¹ Nasz System

Kontrakt: 4♠(S). Pierwszy wist: ♥8.

Gracze **WE** wistowali *odmiennie*, a zrzucali *odwrotnie*. Przebieg gry:

1. lewa: ♥8 – ♥3 – ♥W – ♥A;
2. lewa: ♠2 – ♠5 – ♠A – ♠7;
3. lewa: ♠K – ♥K – ♠3 – ♠6;
4. lewa: ♦D – ♦9 – ♦5 – ♦K;
5. lewa: ♥2 – ♥4 – ♥D – ♥10;
6. lewa: ♥5 – ♠W – ♥9 – ♥6;
7. lewa: ♠4 – ♠8 – ♠D – ♥7;
8. lewa: ♠10 – ♠2 – ♠W – ♠9;
9. lewa: ♦W – ♦6 – ♦2 – ♦7;
10. lewa: ♦4 – ♦8 – ♦A – ♣3;
11. lewa: ♦10...

Wymień ewentualne błędy grających i uszereguj je w kolejności, od najważniejszego począwszy. Swoje odpowiedzi uzasadnij.

(jur)