

TEST (NIE TYLKO) DLA MŁODYCH

Włodzimierz Krysztofczyk



Komputer prawdę Ci powie...

Komputery to delikatne urządzenia i bardzo musimy o nie dbać! Dobrze jest czasem podrapać czule nasz procesor albo pogłaskać twardego dysku po głowicy. Sprzęt właściwie konserwowany działa znakomicie. A jak tam z twoim osobistym komputerem zamkniętym w zgrabnej obudowie w kształcie jaja?

Dziś masz szansę zmierzyć się z maszyną Davida Birda i Tafa Anthiasa, autorów książki *Winning Notrump Leads*. Ich bestia specjalizuje się w systematyce pierwszego wistu. Do konkretnej licytacji i podanej karty potrafi bezbłędnie podać właściwy, statystycznie optymalny wist w oparciu o symulację składającą się z 5000 rozdań. Komputer Davida i Tafa rozgrywa i wistuje w widne karty, czyli dokładnie jak ty!

My się nikogo nie boimy i stajemy do boju! Boisko wygląda następująco...

Dla każdej z podanych rąk wskaż kartę pierwszego wistu. Gramy oczywiście w meczu, a więc mamy jasny cel: położyć zaliczony kontrakt!

Komputer Birda i Tafa wytypował dla każdej ręki tylko dwa najlepsze rozwiązania podane w procentach. Suma procentów wskaże, jak pracuje Twój komputer!

We wszystkich problemach mamy tę samą licytację 1BA – 3BA.

Wistujesz! Twoje ręce:

1.	♠1098532	♥DW104	♦A	♣102
2.	♠KD8	♥84	♦10932	♣8653
3.	♠D742	♥AK4	♦1075	♣W105
4.	♠W975	♥W53	♦K9	♣8732
5.	♠DW7	♥K107643	♦W104	♣4
6.	♠10974	♥D	♦W9764	♣W53
7.	♠AW87	♥DW7	♦1075	♣D109
8.	♠AK3	♥862	♦K96532	♣8
9.	♠D4	♥W976	♦A8	♣D8743
10.	♠D4	♥W976	♦D8	♣D8743

Rozwiązanie testu

1.	♠1098532	♥DW104	♦A	♣102
a)	♥D	28,4%	(3,75)	
b)	♠9(10)	25,2%	(3,42)	

Wist♥D prowadzi do położenia kontraktu w 28,4% rozdań. Liczba podana obok wskazuje, ile średnio lew weźmiemy, wistując w podaną kartę. Ta informacja jest szczególnie przydatna w grze na maksy, gdzie dążymy do wzięcia maksymalnej ilości lew nawet kosztem rezygnacji z położenia kontraktu.

Wist kierowy daje szybką szansę wyrobienia koloru. Aby położyć grę przez piki, musimy zaściąć sporo dobrych wartości u partnera. Zapisujemy zdobyte procenty. Inny wist = jajeczko.

2.	♠KD8	♥84	♦10932	♣8653
a)	♠K(D)	19,9%	(3,21)	
b)	♥3(8)	13,6%	(2,80)	

Kolory młodsze mają nasi przeciwnicy! Atakujemy w piki. Wybór karty wistu zależy od rodzaju wistu, jaki preferujecie. W konkursie zawsze na pierwszym miejscu będzie *wist odmienny*.

3.	♠D742	♥AK4	♦1075	♣W105
a)	♥A(K)	32,5%	(3,88)	
b)	♠2	14,5%	(3,14)	

Wistujemy w figurę kier. Po widoku dziadka i zrzutce partnera zorientujemy się (?!), jak kontynuować wist.

4.	♠W975	♥W53	♦K9	♣8732
a)	♥5(3)	17,2%	(2,98)	
b)	♠5	15,9%	(2,93)	

Perspektywy położenia kontraktu firmowego nie wyglądają różowo. Łatwiej skompletować lewy wpadkowe, jeśli zastaniemy pięciokart u partnera. Większą szansę daje krótszy kolor, czyli kiery. Zwróćmy uwagę, że w turnieju na maksy różnica pomiędzy wistem w piki i w kiery jest minimalna.

5.	♠DW7	♥K107643	♦W104	♣4
a)	♠D	22,2%	(3,27)	
b)	♥6	18,4%	(3,03)	

Jak uda się nam wyrobić kiery, zanotujemy niezłą wpadkę! Ale punkty ma nasz partner i na niego musimy zagrać. Wistujemy w piki pełni wiary w partnera.

6.	♠10974	♥D	♦W9764	♣W53
a)	♥D	9,5%	(2,60)	
b)	♠9(10,4)	5,6%	(2,47)	

Perspektywy położenia 3BA wyglądają cieniutko. Znowu gramy na partnera. Na maksy – gdzie nie dążymy za wszelką cenę do obkładki – wyjście pikowe wygląda rozsądnie. I pewnie tak zawistuje sala.

7.	♠AW87	♥DW7	♦1075	♣D109
a)	♥D	30,1%	(3,72)	
b)	♠7	21,0%	(3,45)	

Symulacja komputerowa pokazuje, że partner ma statystycznie 4,0 kart w kierach. Wychodząc w kiera, zwykle nie puszcza lewy i pozostawia sobie szansę na obłożenie kontraktu przez piki.

8.	♠AK3	♥862	♦K96532	♣8
a)	♠A(K)	37,6%	(4,10)	
b)	♥6(2,8)	21,2%	(3,41)	

A to niespodzianka! Wist karowy dopiero na trzecim – u nas niepunktowanym – miejscu. Musimy mieć poważne argumenty, aby zwiastować w kolor młodszy! Zapewne w ICH kolor.

Dla zaspokojenia ciekawości podam, że wist karowy obkłada w 19,6% rozdań.

Zwykle po wiście figurą pik, widoku dziadka i zrzutce partnera zorientujesz się, czy kontynuować piki, czy zmienić atak na karowy. Komputer lubi wistować z konfiguracji AKx, ponieważ on ZAWSZE wie, kiedy zmienić atak! Może dostaje sms-a od partnera, w co odejść?

9.	♠D4	♥W976	♦A8	♣D8743
a)	♣4	19,3%	(3,06)	
b)	♥6	14,8%	(3,05)	

Wyjście w kolor młodszy rzadko bywa najlepsze. Tu zdecydowały następujące czynniki:

- trefli mamy pięć, i to z figurą,
- mamy pewne boczne dojście,
- mamy punkty... pewnie więcej niż partner.

A więc gramy na dobrą rękę! Na maksy obydwu wisty (trefle i kiery) są OK.

10. ♠D4 ♥W976 ♦D8 ♣D8743

a) ♠D 10,5% (2,44)
b) ♣4 7,4% (2,39)

Zamiana ♦A na ♦D gwałtownie zmienia nasze perspektywy. Nie mamy dościa do trefli i celujemy w kolor partnera. Częściej zastaniemy u niego wymarzonych pięć pików. Komputer pokazuje, że na maksy, wistując w kiery, uzyskamy podobną liczbę lew jak po ataku pikowym (2,44). Ale szansa wyrobienia kierów i położenia kontraktu wynosi tylko 6,8%.

I. Wynik: 226,2–197,1

Twój komputer pokładowy pracuje błędnie. W nagrodę podrap delikatnie twój twardy dysk. Co jakiś czas sprawdzaj – tak jak przed chwilą – wydajność komputera. Organ nieużywany zamiera...

II. Wynik: 197,0–157,6

Jest całkiem dobrze. Chyba twoim problemem jest pamięć flash. Musisz ją uzupełnić o zapisy wistów w wielu rozdaniach. Najprościej jest systematycznie wklepywać coraz to nowe rozwiązania. Sukces mурwany!

III. Wynik: 157,5–114,2

Nie ma rady, trzeba podkręcić procesor. Ale uważaj! To ryzykowna operacja. Gdy przegrzejesz procesor, pozostanie ci tylko uprawianie boksu lub podnoszenia ciężarów. Stopniowo, codziennie parę rozdań. Tak podkręcaj, podkręcaj, podkręcaj...

IV. Nicco mniej...

Powiem szczerze i po partyjnemu: twardy dysk do wymiany. Rozumiem przejściowe kłopoty. Moja rada... Pij mleko!!!

V. Wynik: 0,0

Jeśli uzyskałeś 0,0%, to już zostań sobie tym abstynentem! ♦

Włodzimierz Krysztofczyk

Zwierzęta to mają problemy!

Popatrzmy na poniższy problem wistowy! Kibicujemy Owieczce.

		♠ 75			
		♥ A65			
		♦ KDW54			
		♣ 972			
Baran		N		Owieczka	
♠ K		W	E	♠ A9863	
♥ ?		S		♥ 1082	
♦ ?				♦ 76	
♣ ?				♣ K85	

Licytacja była krótka:

S: 1 BA (15–17) **N:** 3 BA

Baran zawistował ♠K. Owieczka potulnie dorzuciła najmniejszego pika, zachęcając do kontynuacji wistu. Baran wyszedł ♠10. Owieczka zabiła ♠A i odwróciła w trefla. –Swojaczek –rzekł rozgrywający! Całe rozdanie wyglądało bowiem tak...

		♠ 75			
		♥ A65			
		♦ KDW54			
		♣ 972			
Baran		N		Owieczka	
♠ KDW10		W	E	♠ A9863	
♥ W74		S		♥ 1082	
♦ 1092				♦ 76	
♣ 1064				♣ K85	
		♠ 42			
		♥ KD93			
		♦ A83			
		♣ ADW3			

Owieczka: –Dlaczego nie zagrałeś –jak każde normalne zwierze – w ♠D?

Baran: –Chciałem Ci jakoś pomóc, bo jesteś taka strachliwa! A będziesz musiała kiedyś ZABIĆ!



Owieczka: – Mnie się wydawało, że masz po prostu drugiego króla pik. A nie mogłeś mieć?

Kto miał rację?

Rozwiązanie

Ten nietrudny przykład jest obecny na wszystkich zgrupowaniach młodzieżowych, ponieważ zawsze się znajdzie para, która zgrabnie wypuści kontrakt. Może teraz już nikt nie wypuści?!

Na początek rozważmy pytanie: czy Baran mógł mieć drugiego króla pik?

Oczywiście mógł!

Z jaką kartą wychodzi się w ♠K x? Chyba odrobinę nietypowy wist na bez atu, nieprawdaz?

W pika możemy wyjść choćby z poniższych rąk:

W1: ♠K10 ♥W9743 ♦1092 ♣1064

lub

W2: ♠K10 ♥W4 ♦109832 ♣10643

Wyjście w dubletona pikowego ♠K10 oznacza, że nie mamy karty. Gramy na partnera i rozpaczliwie poszukujemy szansy położenia kontraktu.

Jak rozpoznać te oznaki szaleństwa?

Patrząc na własną rękę i kartę dziadka! Generalnie po takim wiście u nas musi być sporo miltonów! A dodawanie punktów prowadzi do innego wniosku.

A więc nie tędy droga. Baran wyszedł bardzo dobrze. Gdyby zagrał –zamiast ♠10 – ♠D, a potem ♠W, Owieczka nie wiedziałaby, kiedy przejąć pika partnera. Czy partner ma ♠K D W, czy ♠K D W 10???

Gdyby Baran miał w pikach ♠K D W, zagrałby po królu WALETA i dopiero potem damę.

I tak oto czasami ten silniejszy i agresywniejszy ma rację! ♦

Zapraszamy młodzież z całej Polski na turnieje eliminacyjne kolejnego, 3. cyklu Młodzieżowego Grand i Petit Prix Małopolski w kat. U-20 i U-15 w roku 2013.

• 20.04. OŚWIĘCIM

• 5.05. GORLICE

• 1.06. MIELEC

• 8.06. KRAKÓW

• 29.06. WŁOSZCZOWA

• 15.08. STASIKÓWKA

• 7–8.09. TARNÓW

• 5.10. GRYBÓW

PORADNIK DLA POCZĄTKUJĄCEGO

Włodzimierz Krysztofczyk

Inwit czy inwiczik?

Zapewne spotkało cię nieraz podobne nieszczęście... Partner ostro zainwitował, a ty równie ostro przyjąłeś zaproszenie do końcówki. Efektów pewnie dobrze nie wspominasz!

Jak uchronić się przed tymi – przynajmy, typowymi – nieszczęściami?

Otóż inwit musi być solidny!

Tak postępując, uchronimy się przed wpadką, kiedy partner ma minimum otwarcia.

Solidnie inwitujemy, ale przyjmujemy zaproszenie już z niewielką nadwyżką.

My zajmiemy się oceną przydatności karty do gry kolorowej, gdy mamy fit w kolorze partnera. Czyli spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, jak wysoko podnieść kolor partnera, gdy mamy stosowne uzupełnienie. Oto nasze dylematy...

- 1♥ – ? (pas)
- 1♥ – ? (2♥)
- 1♥ – ? (3♥ = inwit)

Patent w tym zakresie przedstawił Władysław Izdebski, a ja występuję jeno w roli... naganiacza!!! Zachęcam was do stosowania wynalazku Władka.

Koncepcja jest prosta jak świeższy ogon. Liczymy punkty przeliczeniowe (PP) i stosownie do otrzymanego wyniku kwalifikujemy kartę do konkretnej akcji.

PP = PC + PK + PS.

PC = nasze ukochane miltony.

PK = punkty za kolory krótkie. Za dubletona liczymy 1 PK, za singletona 2 PK, a za renons 3 PK. Oczywiście za dwa dubletony liczymy 2 PK.

PS = punkty specjalne. Dodajemy 1 PS za dodatkową (dziewiątą) kartę w atutach, a także za ogólną urodę karty lub partnerki.

Po podliczeniu punktów przeliczeniowych pozostaje nam zapamiętać parę liczb:

- proste podniesienie (np. 1♥ – 2♥) wymaga 6-10 PP.
- inwit, czyli sekwencje:

1♥ – 2♣ lub 1♦ – 1♥ lub 1♥ – 3♥¹/2BA¹
2♥ – 3♥ lub 1♠ – 3♠

¹ konwencyjny inwit z fitem

wymagają DOKŁADNIE 11–12 PP. Zwróćmy uwagę, jak precyzyjnie jest zlimitowana ręka inwitującego. Po prostu po inwicie nie ma już miejsca na dalsze rozmowy. Albo licytujemy końcówkę, albo pasujemy.

Przypominam: przedstawiony tutaj bilans kolorowy stosujemy, gdy mamy kolor uzgodniony!

Od teorii do praktyki... Teraz musicie się zmierzyć z zestawem siedmiu rozdań! Spróbujcie odpowiedzieć na pytanie, do jakiego zakresu należy podana ręka:

– Za mało nawet na proste podniesienie. Pasujemy.

– Mamy na podniesienie (a może inną licytację?!).

– Inwit. Jak inwitujemy?

We wszystkich przykładach partner otwiera 1♥.

Partner	Ty
1♥	?

Co zaliczujesz?

1. ♠532 ♥A104 ♦K8765 ♣102
2. ♠983 ♥K842 ♦KD932 ♣3
3. ♠742 ♥K104 ♦W10975 ♣75
4. ♠K9752 ♥K53 ♦109 ♣873
5. ♠D32 ♥K1076 ♦A64 ♣W84
6. ♠1052 ♥K53 ♦1098543 ♣W
7. ♠32 ♥632 ♦AD642 ♣A84

Rozwiązania

1. Mamy 8 PP i prostą odpowiedź 2♥.

2. Liczymy punkty – wychodzi 12 PP. Ten dwunasty punkt dodajemy za właściwe usytuowanie honorów. Mamy ♥K i zgrupowanie honorów w długim kolorze.

Sposób inwitu zależy od waszego systemu. W większości polskich systemów licytujemy 2BA jako konwencyjny inwit z fitem. SAYC, naturalny system stosowany w Internecie, poleca jeszcze prostsze rozwiązanie: inwit 3♥.

Z kartą o tej samej ilości *miltonów*, ale inaczej rozłożonymi honorami...

♠K8 ♥9842 ♦K9832 ♣D3 ... nawet nie myślimy o inwicie. Wystarczy 2♥.

3. Podnieść do 2♥ czy spasować? To nie jest problem decyzyjny!

Wprawdzie mamy, formalnie rzecz ujmując, 5 PP, ale JAKICH. Figura w kolorze partnera (dycha też pięknie wygląda) i podwiązany longer karowy. Gdybyśmy króla „przerzucili” np. do pików, wówczas ziewamy i pasujemy.

4. 7 PP i proste podniesienie. Licytujemy 2♥! Nie można po drodze wskazać pięciu pików, ponieważ za chwilę wpadniemy w kłopoty. Choćby takie...

Partner	Ty
1♥	1♠
2♣	2♥

Sprzedajemy dubletona kier, a więc kartę: ♠K9752 ♥K5 ♦1093 ♣873

5. Mamy 11 PP. Ładne czy brzydkie?

Okropne! Honory porozrzucane, a skład najgorszy z możliwych. Licytujemy 2♥.

Odejmujemy jeden punkt za złe honory.

6. Znowu graniczna ręka. Żal spasować! Mamy odrobinę za mało i pas nie byłby błędem (pas zalicza!).

Za dalszą licytację (popieram 2♥) przemawia król w kolorze atu i niezły skład. No i mamy singletona.

7. 11 PP wskazuje, że mamy klasyczną kartę na inwit.

Polecana sekwencja...

Partner	Ty
1♥	2♦
2♥	3♥

Karta jak na patelni!

A ile problemów Ty dobrze rozwiązałeś?! ♦

WAKACYJNE BRYDŻOWE OBOZY MŁODZIEŻOWE W STASIKÓWCE

- 5-15.08.2013 początkujący i niezaawansowani
- 15-25.08.2013 zaawansowani

Zakwaterowanie w pokojach z łazienkami i TV. Cena za dziesięć noclegów z pełnym wyżywieniem wynosi 849 zł. W programie treningi ze znakomitą kadrą szkoleniową, wieczorne turnieje par, liga młodzieżowa, wycieczka, karaoke i olimpiada sportowa (tenis stołowy, koszykówka, piłka nożna, siatkówka, bule i piłkarzyki).

Kontakt: 507 065 495