



CYKL SZKOLENIOWY „DANUSIA UCZY”

Teoria – 14 kwietnia | Turniej na podstawie teorii – 18 kwietnia

WITAM WAS SERDECZNIE NA WYKŁADZIE Z CYKLU SZKOLENIOWEGO „DANUSIA UCZY” 😊.

Moje wykłady mają na celu poprawienie Waszych umiejętności i usystematyzowanie posiadanej już wiedzy. Wykłady będą zamieszczane na stronie PAB na początku tygodnia. Następnie w niedzielę o 10:30 na platformie Real Bridge będzie rozgrywany turniej na ułożonych przeze mnie rozdaniach z wykorzystaniem zdobytej na wykładach wiedzy. Jeszcze tego samego dnia otrzymacie na maila analizę rozdań. Dodatkowo po turnieju będziemy spotykać się w meeting roomie i omawiać rozdania, które sprawiły Wam najwięcej problemów (godzina spotkania zostanie podana w mailu wraz z linkiem do turnieju).

Zachęcam Was serdecznie do kierowania pomysłów dotyczących tematów, które chcielibyście przerobić na kolejnych zajęciach na mojego maila: **danutakazmucha@gmail.com**.

Rozgrywka

W tym tygodniu wracamy do rozgrywki. Będzie trochę przykładów z rozgrywki pojedynczego koloru (gdy nie mamy żadnych przesłanek z licytacji przeciwników). Zgodnie z prośbą jednej z uczestniczek cyklu wyjaśnię Wam na czym polega przymus prosty, ale nie przejmujcie się, jeśli w tym momencie okaże się to dla Was za trudne (przymusy to tak naprawdę temat dla bardziej zaawansowanych graczy). Zajmiemy się również rozgrywką z uwzględnieniem motywu niebezpiecznego przeciwnika (możliwe, że już kiedyś mieliście okazję zastosować😊). Przed turniejem powtórzcie sobie także manewry rozgrywkowe, które już znacie, czyli eliminację, wpustkę, przegrywająca na przegrywającą, bo niewykluczone, że któryś z tych manewrów również pojawi się na turnieju😊.

- **W** **E**

♠W10xxxx ♠A → ściągamy asa, a następnie gramy blotkę pik (weźmiemy 5 lew jak zastaniemy u któregoś z obrońców sec ♠KD lub 4 lewy, gdy kolor pikowy rozłożony jest u obrońców: ♠Kx do ♠Dxxx lub ♠Dx do ♠Kxxx lub ♠Kxx do ♠Dxx)

- **W** **E**

♠AD98x ♠xx → gramy blotkę do 9-ki (lub 8-ki) by zabezpieczyć się przed ♠W10 u S, a potem blotkę do damy

- **W** **E**

♠KDxxxxx renons ♠ → należy zagrać blotkę spod mariasza by zabezpieczyć się przed oddaniem 3 lew, gdy któryś z obrońców ma singlowego ♠A

Rozgrywka pojedynczego koloru - przykłady

2) **8 kart** w kolorze:

- **W** **E**
 ♠AW10xxx ♠9x → należy zagrać blotkę spod 9-ki do waleta (lub 10-ki) by zabezpieczyć się przed singlowym honorem u S

- **W** **E**
 ♠A8xxx ♠D109 → należy zagrać damę na impas, a gdy N weźmie królem, to zagrać 10-kę na impas waleta

- **W** **E**
 ♠AD9x ♠xxxx → należy zagrać blotkę do 9-ki (asekuracja przed ♠W10 u S), a potem blotkę do damy

Przymus prosty – definicja i składniki przymusu

Przymus – pozycja końcowa, z którą mamy do czynienia wtedy, gdy jeden z obrońców posiada zatrzymanie w dwóch kolorach rozgrywającego (tak zwane **groźby**). Rozgrywający poprzez zagranie **karty prowadzącej** (biorącej) w innym kolorze zmusza tego obrońcę do rozstania się z jednym z zatrzymań zyskując tym samym dodatkową lewę.

By móc w ogóle myśleć o ustawieniu przymusu spełnione muszą być następujące warunki:

- 1) Rozgrywający musi posiadać w przynajmniej dwóch kolorach karty, które staną się fortami po pozbyciu się przez obrońców zatrzymań. Karty te określamy **groźbami**.
- 2) Jeden z obrońców musi posiadać zatrzymanie w przynajmniej dwóch kolorach, w których rozgrywający ma groźby.
- 3) Przynajmniej jedna z groźb jest położona za zatrzymaniem, innymi słowy posiadający zatrzymanie dokonuje zrzutki przed ręką, w której jest groźba.
- 4) Rozgrywający musi mieć komunikację umożliwiającą zgranie lewy po wyrobieniu groźby.
- 5) Rozgrywającemu brakuje tylko jednej lewy. Jeżeli warunek ten nie jest spełniony, należy przeprowadzić redukcję lew, czyli oddać obrońcom tyle lew, aby warunek powyższy był spełniony. -> **tym podpunktem na razie nie będziemy się zajmować**

Przymus prosty – składniki przymusu na przykładzie

♠ AW6 ♥ AK7 ♦ AD943 ♣ W6		
♠ 10852 ♥ 8543 ♦ 7 ♣ 9754	N W S	♠ 974 ♥ D106 ♦ W1062 ♣ 1083
♠ KD3 ♥ W92 ♦ K85 ♣ AKD2		

Z ręki S rozgrywamy 7BA po wiście ♣7. Jeśli kara dzielą się 3-2 lub spada ♥D jest singlowa lub druga u któregoś z obrońców, to mamy bezproblemowe 13 lew. Ale nawet jeśli żaden z tych warunków nie zachodzi, to mamy szansę realizacji kontraktu na przymusie kierowo-karowym. Jak się do tego zabrać? Bijemy wist treflowy waletem. Ściągamy dwa górne kiery i 3 piki. Po czym gramy trefla do damy, ♣K na którego wyrzucamy ze stołu karo i ♣A, na którego zrzucamy kiera. E musi rozstać się albo z karem albo z ♥D, a my z dumą deklarujemy 13 lew😊.

W podanym przykładzie ♣A był kartą prowadzącą, czyli kartą, która zmusiła E do pozbycia się jednego z zatrzymań. ♥W i ♦4 były groźbami. Zapewniona została także komunikacja między rękami (zarówno do kar, jak i do ♥W mieliśmy dojście).

Przymus prosty – przykład

		♠KD5	
		♥AD83	
		♦AD3	
		♣K96	
♠98743	N	♠106	
♥W6		♥10952	
♦10982	W	♦764	E
♣102	S	♣W873	
		♠AW2	
		♥K74	
		♦KW5	
		♣AD54	

Znów rozgrywamy 7BA z ręki S. Tym razem po wiście karowym. Mamy górnych 12 lew. Jeśli kiery lub trefle dzielą się 3-3 lub spada ♣W10, to możemy pokazać karty. Nawet jeśli nie zastaniemy wymienionych układów, to pozostaje nam jeszcze szansa, że któryś z obrońców posiada zatrzymanie w kierach i w treflach. Ściągamy zatem 3 górne piki oraz 3 górne kara i patrzymy co wyrzucają obrońcy. E musi pozbyć się zatrzymania w kierach w lub w treflach i dać nam trzynastą lewę 😊.

Niebezpieczny przeciwnik – definicja i przykład

Motyw niebezpiecznego przeciwnika pojawia się dość często. Polega on na niedopuszczeniu do ręki obrońcy, który może wykonać zagranie uniemożliwiające nam realizację kontraktu.

Z ręki S rozgrywamy 3BA po wiście ♠4:

♠752	
♥A3	
♦AK763	
♣AD3	
N	
S	
♠KW8	E podkłada ♠10, którą bijemy królem. By wygrać musimy wyrobić kolor karowy. Trzeba to zrobić w taki sposób, by nie dopuścić E do ręki (widać, że W wyszedł spod ♠AD9 i może mieć 5 pików). Jest to możliwe tylko wówczas, gdy posiadaczem ♦D jest W. Gramy zatem blotkę karo z ręki i jak W również dołoży blotkę to bijemy królem, przechodzimy do ręki treflem i znów gramy karo. Jeśli W dołoży ♦D, to puszczamy. Jeśli W dołoży blotkę, to bijemy asem i gramy blotkę karo z nadzieją, że W miał ♦Dxx.
♥K942	
♦542	
♣K64	

Niebezpieczny przeciwnik – przykład

Z ręki S rozgrywamy 5♣ po wiście ♦K:

♠A98752

♥73

♦A3

♣KD10

N

S

♠63

♥K65

♦5

♣AW98765

Na pierwszy rzut oka wygląda, że kontrakt zależy od położenia ♥A. A co jeśli W ma ♥A? Nadal możemy wygrać! Wystarczy przepuścić ♦K i liczyć na to, że W nie zagra w atu lub piki dzielą się 3-2☺. Jak W zagra w atu (co jest dla nas najgroźniejsze, bo w przypadku, gdy piki dzielą się 4-1, to będziemy zdani na położenie ♥A), to bierzemy w stole, ściągamy A♠ i przebijamy pika. Jeśli piki podzieliły się 3-2, to wystarczy przejść treflem do stołu i jeszcze raz przebić pika by je wyrobić (potem dojdziemy atutem do dziadka i ściągniemy forty pik wyrzucając z ręki przegrywające kiery). A jeśli piki podzieliły się 4-1, to zamiast przebijać kolejny raz pika, gramy ze stołu kiera i liczymy na dobre położenie ♥A.



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ!