### Krótkości i wyłączenia

Technika wygrywania na Cuebidsach i w życiu codziennym

#### **UWAGA**

- Niniejszy wykład oraz zawarte w nim techniki i przykłady przygotowane zostały hobbystycznie przez stosunkowo niedoświadczonego gracza.
- Nie biorę odpowiedzialności za negatywne skutki w Waszej edukacji brydżowej spowodowane słuchaniem tej prezentacji.
- Nie wierzcie mi na słowo i nie bójcie się mieć swojego zdania, gdyż mogę się zwyczajnie mylić w ocenie karty.
- Staram się robić wszystko w dobrej wierze, by widzieć między wami dobrego, sportowego brydża.

### Quiz na start

Kilka przydatnych narzędzi

 $\mathbf{W} \quad \mathbf{N} \quad \mathbf{E} \quad \mathbf{S}$ 

★ KQ86★ A74★ 5★ KJ984

Licytuj: 4 🔷

#### Splinter

- Wskazujemy 4-kartowy fit i krótkość, żeby partner mógł ocenić, czy pasuje ona do jego ręki.
- Punkty około 11-14, ale bardzo zależy od składu. Ręka musi mieć prawie pewną końcówkę i dawać szanse na szlemika z pasującą kartą partnera.
- Z silniejszymi rękami zaczynamy od 2 over 1 – po splinterze partner zwykle zjedzie, i musimy się zastanawiać czy licytować jeszcze raz.

## W N E S - - 1 ♥ P 2 ♥ P P ?

- **♠** KJ72
- **4**
- A943
- **T963**

Licytuj: X

#### Wznawianie

- Punkty w rozdaniu dzielą się około 20-20. W obronie przeciwko 2H bierzemy może dwie lewy, więc partner musi dołożyć jeszcze 4!
- Lepiej będzie zagrać w jeden z naszych kolorów, czasami przegramy, ale mimo to przeciwnicy zapiszą 50 zamiast 110.
- Jest szansa, że partner ma bilans na końcówkę, lecz nie miał układu na odzywkę!

## W N E S - 1 ♥ 2 ♠ P 3 ♠ P P ?

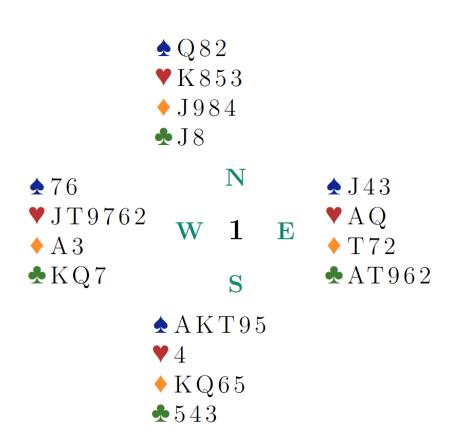
- **986**
- **9** 8
- ♦ KT943
- **~** 7652

Licytuj: 3 🔷

#### Zasada Dirichleta

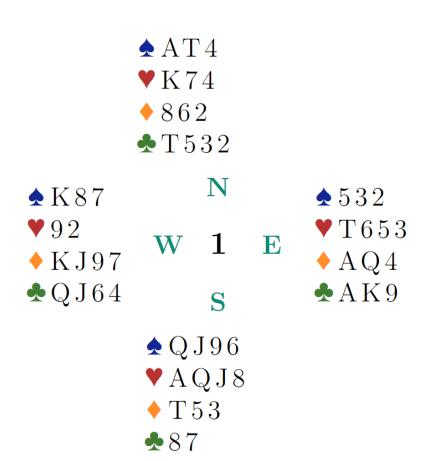
- Jeśli wierzymy przeciwnikom, że mają 9 trefli, mamy gwarancję jakiegoś fitu!
- Z 26 naszych kart 4 to trefle. Zostaje
   22 do podzielenia na 3 kolory zatem
   musi istnieć kolor, w którym mamy 8.
- To działa w każdym kolorze, lecz musimy ufać przeciwnikowi co do solidności licytacji
- Przy dziesięciokartach u przeciwnika jest trudniej – możemy mieć co najmniej albo dziewięciokart, albo dwa ośmiokarty.

### Fity po obu stronach



- W tym rozdaniu na NS niemal wychodzi 3S, a na EW niemal 4H.
- W rozdaniu jest tylko jedna krótkość, a mimo to jest tak dynamiczne – jest to dzięki podwójnym fitom po obu stronach.
- Z zasady dirichleta można wywnioskować, że jeśli jedna strona ma podwójny fit, to druga również ma podwójny fit lub ma dziewięciokart.

### Figury w naszych kolorach



- Tutaj żadna ze stron nie ma fitu, nikt nie ma krótkości, a jednak obie strony mają łatwe 8 lew w obydwa kolory.
- Dlatego ważne jest uczestniczenie w licytacji, jeśli nasze kolory są solidne. Jeśli otwiera N, nastąpi PASS i 1C. W tym momencie kontra wywoławcza mimo 10PC jest koniecznością!
- Z taką ręką należy dać kontrę nawet przed pasem partnera. Zyski z przepchania się w kolor starszy będą większe niż z potencjalnie przelicytowanych końcówek i ukarnień.

# W N E S - - 1 ♥ 1 ♠ 2 ♥ 2 ♠ 3 ♥ ?

- AQJT7
- **4**
- **♦** KJ53
- **4** 632

Licytuj: 3 🔷

### Punkty nie mają znaczenia

- Mamy około dwie lewy defensywne na 3H. Czy partner może dokładać jeszcze 3? Nawet jeśli dokłada, to należy zastanowić się nad własną końcówką!
- Są szanse na wygranie. Wystarczy, że partner dokłada Qxx karo i jeszcze jedną figurę poza kierami
- Możemy bezpiecznie przegrać bez dwóch i nadal mieć dobry wynik

# W N E S - - 1 ▼ X 2 ▼ 2 ♠ 3 ▼ ?

- **♠** KT87
- AK
- 9854
- ♣ K75

Licytuj: PASS

#### Za dużo defensywy

- Tutaj mamy aż 3,5 lewy defensywnej i 3H ma szansę nie iść, a 3S nie idzie prawie na pewno.
- Ręka jest równa, a figury są skoncentrowane w krótkich kolorach.
- Należy spróbować wziąć +50, dodatni wynik nigdy nie będzie tragedią.

Krótkość = singiel lub renons

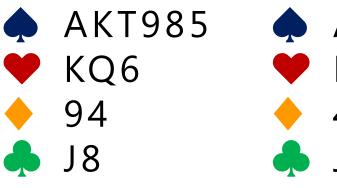
**Wyłączenie** = same blotki w danym kolorze w obydwu rękach





















Krótkość





Krótkość i wyłączenie

W N E S
1 ♥ X 2 ♥ ?

- ♠ KQ87
- **9876**
- **\rightarrow** 5
- KQT6

Licytuj: 4 🔷

#### Idealne wyłączenie do krótkości

- Partner ma singla lub renons kier, ponieważ 8+4 = 12.
- Jeśli partner ma 3 asy i jeszcze coś, będą nawet małe szanse na szlemika!
- Gdy z prawej nie pójdzie 2H, 4S jest opcją, lecz bardzo agresywną. Gdy partner ma dubla kier, tracimy po prostu lewę więcej

- **♠** K87
- **AQT76**
- **\( \)** 5
- **T865**

Licytuj: 3 🔷

### Krótkość w kolorze przeciwnika

- Jest to graniczna ręka z którą na pierwszy rzut oka inwit może być przesadą.
- Jednak załóżmy, że w dalszej licytacji po 2 nastąpi podniesienie kar. I tak się przepchamy na poziom 3.
   Przepchajmy się więc od razu mówiąc partnerowi, że mamy szanse na końcówkę.
- Zauważmy, że wystarczy tak na prawdę AQ pik, K kier i nieoddanie trzech trefli na wiście.

### W N E S - 1 ♠ 2 ♦ ?

★ K87★ AQT76◆ 963♣ J8

Licytuj: 2

#### 3 to najgorsza liczba

- Jeśli nie wiemy, czy przeciwnicy mają fit, mienie trzech blotek w ich kolorze jest najgorszą z możliwych opcji.
   Bardzo często partner również ma 3 blotki, a przeciwnicy wezmą 2 lewy i przebitkę na wiście.
- Możemy mieć tu 10 lew z góry, lecz przegrać 3S oddając 3 kara i 2 trefle.

### 

- **♠** K87
- **AQT76**
- **963**
- **4** J8

Licytuj: 4 🛖

#### Przeciwnik licytuje, karta rośnie

- Mimo, że licytacja partnera jest całkowicie przepychowa i nieobiecuje żadnych nadwyżek, przekazuje informację o braku defensywy przeciwko 3D.
- Dzięki założeniom możemy ufać przeciwnikom, że z dużym prawdopodobieństwem mają dziewięciokart. Wówczas partner ma singla karo, a my mamy wyłączenie.

### W N E S 1 → 1 ♥ 2 → 3

- KJT75
- **y** J6
- → T752
- **\$96**

Licytuj: 2 🔷

### Zamiast liczyć, użyjmy wyobraźni

- W normalnych okolicznościach nie wolno zalicytować tak z 5 punktów, gdyż zbyt często przelicytujemy.
- Tutaj jednak się nie boimy partner ma singla karo, zatem wszystkie jego punkty grają. Prawie na pewno mamy fit w kolorze starszym – partner nie wszedł 2NT.
- A co, jeśli partner zainwituje przez 3S? Grając na impy należy przyjąć inwit. Wystarczy AQ AK, żeby końcówka miała duże szanse.

- ♠ KQJ9
- **9**53
- **4**
- **AT975**

Licytuj: 2

#### Nie oddajemy 110 za darmo

- Nawet jeśli partner ma dwa ostre asy i na wiście weźmiemy dwie przebitki i 3 asy, nie mamy gwarancji, że weźmiemy coś jeszcze.
- Jakiś fit jest praktycznie pewny. Jeśli partner ma 3 piki i dubla kier, ma 8 kart w młodych. Jeśli miałby 2 trefle, prawdopodobnie otworzyłby 2◆.
- Nie możemy skontrować, gdyż partner patrząc na swoje 3154 zawsze powie 3♦.
- \*Z tą ręką należy rozważyć wejście 1♠ w pierwszym kółku. Ale to już inna historia.

## W N E S - 1 ♣ 2 ♥ P 3 ♥ P P ?

9J952KT63KJ94

Licytuj: 5

#### Trochę matematyki i widać cel

- Blok z prawej odciął nas od licytacji na 2NT nie mamy bilansu.
- Ale to nie koniec. Partner ma singla lub renons kier, lecz prawdopodobnie był za słaby na skontrowanie 3H.
- Partner ma maksymalnie 4 piki, zatem 8 kart w młodych. Ze składem 4441 otworzyłby karo, zatem ma 5 trefli!
- Teraz, kiedy znamy skład, oceńmy czego potrzebujemy: ♣A, ◆QJ, ♠A i niemal wystarcza!

# Reagowanie na splintera

Partner szuka wyłączenia, nie siły

W N E S
- 1 • P ?

- **♠** KQ74
- **♥** K62
- ◆ AT832
- **5** 5

Licytuj: 4 🛖

### Potrzebujemy wyłączenia

- Partner obiecał nam 12+ punktów.
   Ręka dająca szlemika z szansami to przykładowo AJxxx Ax Kx xxxx.
- Chcemy, żeby z taką ręką partner zareagował pozytywnie, ale jeśli ma figury treflowe – gramy 4S.

# W N E S - - 1 • P ?

- ♠ AJ832
- **♥** Q
- **♦** K54
- KQJ6

Licytuj: 4 🔷

#### Szesnastak to za mało

- Brakuje nam czterech asów. Jeśli partner dokłada dwa czerwone i króla pik, nadal jest to szlemik na trafieniu damy, a czasami może być gorzej!
- Na splintera reagujemy pozytywnie, gdy posiadamy wyłączenie do krótkości. To partner kontroluje licytację i potrzebuje tej informacji!

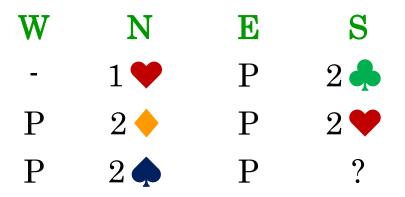


4AK43AK42QT94

Licytuj: 2 🐥

#### Za silne na splintera

- Splinter jest narzędziem, które
  pozwala nam na podjęcie decyzji o
  próbie szlemikowej na podstawie
  wyłączenia. Z tą ręką istnieje duże
  ryzyko, że partner zalicytuje 4S z
  wystarczającą kartą a my będziemy
  pod ścianą.
- Lepiej rozlicytować to powoli. Jeśli dowiemy się o krótkości trefl u partnera, możemy wrzucić szlemika natychmiast.



- **4**
- **AK43**
- AK42
- **Q**T94

Licytuj: 4NT

#### Nie ma co kombinować

- Do szlemika potrzeba tylko i wyłącznie 

  A i ♥Q.
- Nie boimy się poziomu 5 mamy w sumie 12 + 16 = 28 PC, czyli brakuje nam 12, z czego 8 stanowią ♣AKJ, którymi się nie przejmujemy.
- W "naszych" kolorach brakuje nam maksymalnie 4PC!

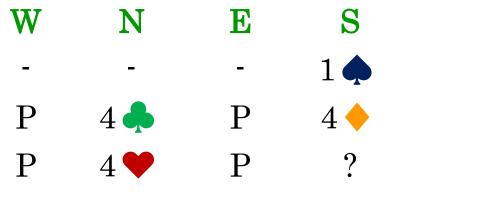
## W N E S - - 1 • D 1 • D 2

- ♠ AQ976
- AQJ2
- **\( \)** 3
- **983**

Licytuj: 4 🔷

### Trzynastak to w sam raz

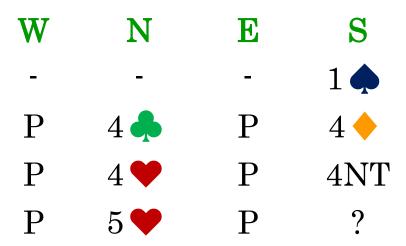
- Posiadamy perfekcyjne wyłączenie do krótkości partnera. Mimo, że ręka nie ma dużo punktów, do szlemika wystarczy K, K, A, a wszystkie te wartości możemy wygodnie sparwdzić.
- Pokazanie cue-bidu jeszcze nie przesądza szlemika – zawsze można się zatrzymać w końcówce.
- W tej pozycji partner posiadając cuebid, powinien go pokazać. Siła jego ręki jest już określona dość ściśle.





- 3
- **983**

Licytuj: 4NT



Licytuj: 6

"Jeśli masz renons – dołóż 7"

## W N E S - - 1 • P 4 • P ?

- ♠ AK985
- **9**8
- → J953
- **A8**

Licytuj: 4 💙

### Gramy w brydża, nie w cuebidy

- Nie mamy na samodzielne przesądzenie szlemika, ale trzeba dać partnerowi lekkie popchnięcie.
- Sprawdzanie cue kier nie ma sensu –
  partner prawie na pewno go posiada.
  Skoro nie ma punktów w karach, ma
  maksymalnie ◆KQJ i ◆J 7 punktów
  poza kierami.
- Na poziomie 5 jesteśmy bezpieczni, ale należy sprawdzić asy!
- Licytujemy jedyną odzywkę, która pozwala nam pokazać partnerowi dobrą rękę do jego splintera.

## W N E S - - 1 • P 4 • P ?

- ♠ AQ843
- **983**
- AQ76
- **5**

Licytuj: 4NT

#### Mało miejsca

- Partner licytujac tak wysokiego splintera musi być świadomy, że nie zostawia nam pola do manewru. Dlatego w tej pozycji powinniśmy ruszyć z każdą ręką z wyłączeniem.
- Zgłaszanie cue-bidu trefl nie ma sensu, bo prawie zawsze usłyszymy 5♠. Renons możemy sprawdzić na poziomie 6!
- Możemy obejść ten problem konwencją niewygodny splinter – skok w 3NT oznacza splintera w najwyższym kolorze

### Pokazywanie krótkości w licytacji

Kiedy należy przestać się bać 5 w młody?

## W N E S - 1N P 2 ♣ P 2 ♥ P ?

- **Q**75
- **A**963
- ♦ AQ875
- **7**

Licytuj: 4 🛖

#### Splintery są wszędzie

- Jeśli partner ma wyłączenie trefl, szlemik jest praktycznie pewny.
   Brakuje nam wtedy maksymalnie jednej istotnej figury – a to sprawdzimy po drodze.
- Ręka otwierającego 1NT jest ściśle ograniczona punktowo. Zatem cuebid lub zjazd partnera będzie oparty wyłącznie o potencjalne wyłączenie, a nie o siłę ręki.

# W N E S - - - 1N P 2♣ P 2♥ P 4♣ P ?

- **♠** AJ3
- **♥** KJ52
- J4
- **AK84**

Licytuj: 4

### Partnerowi nie chodzi o punkty

- Wprawdzie nasze \*AK wezmą lewy, ale może nam brakować punktów w innych kolorach.
- W tym przypadku splinter nie pokazuje dłuższego fitu niż ośmiokartowy – to duża różnica, bo czasami może być ciężko przebić wszystkie blotki trefl. Dlatego będziemy szukać szans w bocznych kolorach, a ta ręka do tego nie zachęca.

### Pozycje splinterowe po 1NT

Po Staymanie

Po TX na stary

Przeskok w nowy kolor = splinter

Przeskok w nowy kolor = 6+M i splinter

#### Po TX na młody

#### Nowy kolor = splinter

#### Bezpośrednio

#### Alternatywnie

# W N E S - - - 1N P 2♠ P 3♣ P 3♠ P ?

- AJT8
- **♥** KQ83
- A5
- **4** J62

Licytuj: 3NT

#### Nie boimy się wistu

- Mamy podwójne trzymanie w pikach, a 3NT wygląda na pewny kontrakt.
   Nie ma co przesadzać, choć z AJT marnuje się tylko walet.
- Jeśli partner ma siłę na inwit szlemikowy, jeszcze zalicytuje.

## W N E S - - 1N P 3♥ P ?

- AQ7
- **Y** J832
- AQ83
- **♣** K5

Licytuj: 4 🔷

#### 3NT bez szans, ale może szlemik?

- Partner wskazał krótkośc kier oraz chęć gry w któryś kolor młodszy.
   Mamy do tego świetną kartę – większość naszych punktów gra dzięki wyłączeniu kier.
- Musimy ufać partnerowi, że przekroczenie 3NT jest dobre – jeśli byłoby złe, nie licytowałby tak!

## W N E S - - 1N P 3 P ?

- ♠ KQ3
- AKJ75
- Q5
- **863**

Licytuj: 4 💙

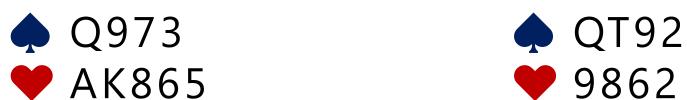
### Jest jeszcze jedna opcja

- Rozgrywka 3NT nie powala po wytrąceniu nam zatrzymania przeciwnicy i tak zachowają komunikację, a 9 lew z gory raczej nie mamy.
- 5 w młody też nie jest świetne, choć może nieco lepsze. Ale możemy nawet nie mieć fitu!
- Partner statystycznie ma nieco powyżej dwóch kierów, a z takim kolorem możemy spokojnie zagrać 4♥ na ficie 5-2.

## Ćwiczenia

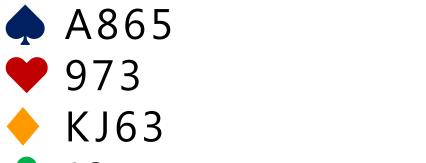
N E W  $1 \bigvee X 2 \bigvee ?$ - 1 • P

**9862** 



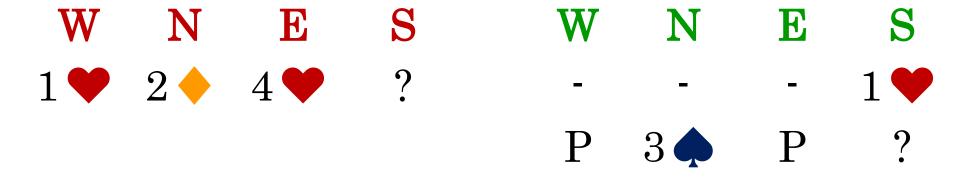
- AK76 **986**
- Licytuj: Licytuj: 3 (lub 3NT Niewygodny Spl.)









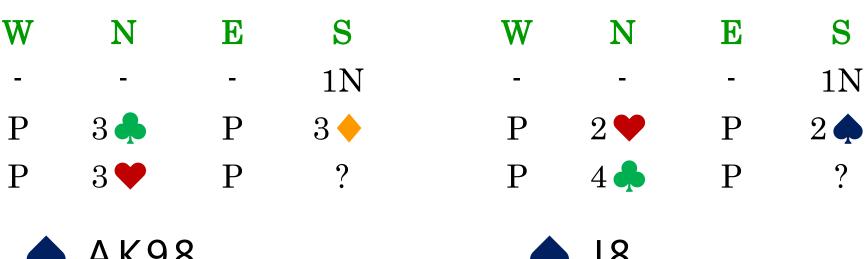




Licytuj: 4NT

Licytuj: 3NT

"coś się dzieje w rozdaniu"



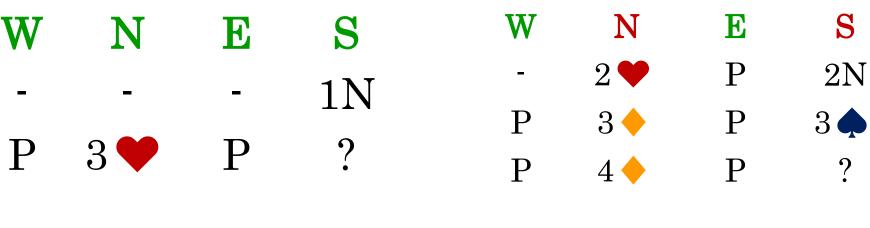




Licytuj: 3

Licytuj: 4

cuebid na treflach





AKQ7

Licytuj: 4

Licytuj:

**6** 

"mam niezłą rękę, pokaż dłuższy kolor"