

KRZYSZTOF MARTENS

**WIRTUALNE
MISTRZOSTWA EUROPY**
część I

Wydawnictwo PZBS – Władysław Izdebski
Warszawa 2006

Copyright ©
Krzysztof MARTENS

Korekta merytoryczna:
Jan CHODOROWSKI

Projekt okładki:
Aleksandra BERKOWSKA

Wydawnictwo PZBS
Władysław Izdebski
03-414 Warszawa
ul. Wileńska 6/29

ISBN - 83-87894-50-8

SPIS TREŚCI

Wirtualne Drużynowe Mistrzostwa Europy...	5
1. Runda I – mecz z Chorwacją.....	10
1.2. Rozwiązania problemów 1-10.....	12
2. Runda II – mecz z Bułgarią.....	22
2.1. Rozwiązania problemów 11-20.....	24
3. Runda III – mecz z Hiszpanią.....	34
3.1. Rozwiązania problemów 21-30.....	36
4. Runda IV – mecz z Francją.....	46
4.1. Rozwiązania problemów 31- 40.....	48
5. Runda V – mecz z San Marino.....	58
5.2. Rozwiązania problemów 41- 50.....	60
6. Runda VI – mecz z Libanem.....	70
6.1. Rozwiązania problemów 51- 60.....	72
7. Runda VII – mecz z Izraelem.....	82
7.1. Rozwiązania problemów 61- 70.....	84
8. Runda VIII – mecz z Belgią.....	94
8.1. Rozwiązania problemów 71- 80.....	96

9. Runda IX – mecz z Irlandią.....	106
9.1. Rozwiązania problemów 81- 90.....	108
10. Runda X – mecz z Rosją.....	118
10.1. Rozwiązania problemów 91- 100.....	120
11. Runda XI – mecz z Liechtensteinem.....	131
11.1. Rozwiązania problemów 101- 110.....	133
12. Runda XII – mecz ze Szkocją.....	144
12.1. Rozwiązania problemów 111- 120.....	146
13. Runda XIII – mecz z Anglią.....	156
13.1. Rozwiązania problemów 121- 130.....	158
14. Runda XIV – mecz z Łotwą.....	170
14.1. Rozwiązania problemów 131- 140.....	172
15. Runda XV – mecz z Austrią.....	185
15.1. Rozwiązania problemów 141- 150.....	187
16. Runda XVI – mecz z Belgią.....	197
16.1. Rozwiązania problemów 151- 160.....	199
17. Runda XVII – mecz z Portugalią.....	211
17.1. Rozwiązania problemów 161- 170.....	213

WIRTUALNE DRUŻYNOWE MISTRZOSTWA EUROPY

*Może kiedyś nareszcie doczekam pociechy,
Gdy wiedza o rozgrywce zabłądzi pod strzechy.
Niechaj każde pachole, które gęsi pasie
Wie, czy król jest w impasie, czy też w ekspasie.*

*Niechaj nie będzie tajemnic dla Sarmatów nacji
Przy podwójnym przymusie, czy eliminacji.
Niech wie, zawsze konkretnie, każda polska dójka
Jaką korzyść przy wpustce może przynieść dwójka.*

(Szopka Brydżowa, miesięcznik BRYDŻ, grudzień 1963)

Drodzy Czytelnicy!

Prowadziłem szkolenia wielu reprezentacji narodowych przygotowując je do imprez mistrzowskich. Rozgrywka była jednym z elementów, najbardziej atrakcyjnym i lubianym. Zawodnik mający ambicje dorównać najlepszym musi mieć ogromną wiedzę. Ilość czasu przy stole jest limitowana. Gracz, który poświęci kilka minut na techniczną analizę rozgrywki, nie będzie w stanie:

1. Przeprowadzić analizy pierwszego wistu.
2. Operować umiejętnie blotkami tak, aby utrudnić obrońcom odczytanie ich sygnałów wistowych.
3. Stosować zagrań psychologicznych.
4. Korzystać z obecności przy stole (table presence).
5. Kamuflować swoich zamiarów.

Dłuższy namysł rozgrywającego daje też sporo czasu obrońcom na ich analizę. Sprawna i szybka rozgrywka prowokuje przeciwników do zagrań rutynowych. Wreszcie – problemy kondycyjne, których nie zauważamy w pierwszych dniach mistrzostw, pojawiają się w dalszej fazie.

Jak można sobie z tym poradzić?

Wybitny brydżysta powinien po kilkunastu sekundach wiedzieć o wszystkich problemach technicznych, z którymi może się zetknąć w konkretnym rozdaniu. Wiedzieć, a nie dopiero je wyszukiwać i analizować.

Podobnie sytuacja wygląda na szkolnych lekcjach matematyki. Uczniowie rozwiązując piętnaste zadanie z tego samego działu robią to automatycznie. Wzór, schemat, motyw jest znany – trzeba tylko wstawić inne dane. Nie znając wzoru – musimy sami go zbudować. Ile marnujemy czasu i wysiłku?

Szkolenie rozgrywki polega na tym samym co nauka matematyki. Najpierw uczymy się wzorów i schematów, a następnie umiejętności analitycznego myślenia. Ważne jest, by rozwiązywane problemy służyły priorytetowemu celowi nauczania rozgrywki – wyrobieniu umiejętności twórczego i krytycznego myślenia i precyzyjnej analizy.

Często w swojej karierze spotykałem brydżystów, którzy bezbłędnie ustawiali najbardziej skomplikowane przymusy i wpustki, nie potrafili jednak zaplanować właściwie komunikacji, czy bezpiecznie rozegrać kluczowego koloru.

Nawet początkujący brydżysta umie trochę rozgrywać. Ale rozgrywki nie można się nauczyć spontanicznie, tak jak uczymy się języka ojczystego. **Aby się nauczyć rozgrywki, potrzebny jest pewien świadomy wysiłek w tym kierunku.** Odpowiednio i mądrze się ucząc, każdy gracz może swoją rozgrywkę poprawić, a niektórzy mogą przy tym ujawnić specjalny talent. Może Ty jesteś jedną z takich osób? Jak się o tym przekonać?

Nawet utalentowane osoby muszą podjąć pewien systematyczny wysiłek i poświęcić rozgrywce pewien czas. Jeśli to będzie 15 minut każdego dnia, odczujesz wyraźny postęp już po kilku tygodniach. **Nauka rozgrywki jest pracą,** którą trzeba wykonywać systematycznie. Trzeba poznać i zapamiętać podstawowe motywy, poznać, a nawet zgłębić ich znaczenie i zrozumieć do czego służą. Trzeba wracać często do tych samych rozdań, pytań i problemów i patrzeć na nie z różnych stron. Służą temu rozmowy, dyskusje i lektury. Trzeba też ćwiczyć pewne techniki, np. techniki przymusów.

Nauczyciele brydża przekonują swoich uczniów, że dobra rozgrywka wymaga dłuższej analizy. Psychologowie z University of Amsterdam twierdzą, że im trudniejsze zadanie, tym krócej powinniśmy się zastanawiać. Nasz mózg ma ograniczoną zdolność

świadomej, racjonalnej analizy. Im więcej koncepcji płacze się po głowie, tym trudniej dokonać trafnego wyboru. Co się dzieje, gdy podejmujemy decyzję błyskawicznie? W takim momencie ujawnia się potęga nieświadomych procesów zachodzących w naszym umyśle. Mózg pracuje, choć nie zdajemy sobie z tego sprawy.

Każdy brydzyista grając, a nawet kibicując, podświadomie się uczy. Nieświadomy system przyswajania informacji sprawia, że instynktowne decyzje są częściej trafne, niż by to wynikało z rachunku prawdopodobieństwa.

W obu tomach znajdziecie 340 rozdań obejmujących prawie wszystkie problemy z jakimi możecie spotkać się przy stole. Porcja dzienna to dziesięć rozdań. Jak dobrniecie do końca, proponuję drugą turę. Większość rozwiązań będziecie pamiętać i o to chodzi.

W pozostałych, analiza pójdzie sprawniej niż za pierwszym razem.

Kilka słów o bezpiecznej rozgrywce

Oto problem rozgrywkowy, który zaproponował Paul Lukacs.

♠ A K 8 6 5 3
♥ A
♦ K 8 4
♣ 8 5 3

	N	
W		E
	S	

♠ 7 4 2
♥ D 6 5
♦ 7 3 2
♣ A K D W

Kontrakt 4♠. Wist ♥3.

Rozwiązanie proponowane przez autora.

Lewy:

1. Kładziemy damę kier ze stołu, jeżeli zostanie pokryta królem to utrudni przeciwnikom w przyszłości ściąganie lew – mogą spróbować zabrać wziętkę kierową.

2-3. Wchodzimy treflem do stołu i gramy pika, jeśli S dołoży ♠9, to przepuszczamy. Manewr ten zabezpiecza nas przed podziałem pików 3-1, z trójką u S.

Dodatkowo S musi mieć nie więcej niż dwa trefle, asa karo lokujemy u N. Do zagranego pika gracz S mając:

- D 10 9
- W 10 9

musi dołożyć ♠9.

Te wszystkie zastrzeżenia sprawiają, że asekurujemy się przed niebezpieczeństwem na poziomie 2-3%, tracąc często nadróbkę, a nawet czasem przegrywając wykładany kontrakt.

Jeżeli ręka N będzie wyglądała tak:

♠ W 10
♥ W 9 3
♦ A 10 9
♣ 10 7 6 4 2

to przebiecie trefla i podegranie kar skończy się wpadką bez dwóch.

Oczywiście, można się spierać gdzie jest granica, przy której bezpieczna rozgrywka nie ma sensu. Moim zdaniem utrata energii i zmęczenie spowodowane długimi analizami jest bardziej szkodliwe, niż ewentualne straty wynikające z błędnej oceny zagrożenia.

Moja rada – nie koncentruj się na szukaniu super bezpiecznych rozwiązań, które wiążą się z utratą nadróbek lub dodatkowych lew wpadkowych.

To się w dystansie nie opłaca. Skup się na atmosferze przy stoliku, oceniaj intencje przeciwników, analizuj przesłanki pierwszego wistu.

Problemy rozgrywkowe podzieliłem na cztery kategorie:

- Trefle ♣.
Nie wymagają długiej analizy. Wystarczy znać motyw.
- Kara ♦.
Trzeba mieć pomysł. Jak wpadniemy na trop, nie spotkamy specjalnych komplikacji.
- Kiery ♥.
Znajomość motywu + spora sprawność analizy jest niezbędna, aby dać sobie radę z problemami kierowymi
- Piki ♠.
Oznaczone w ten sposób, znajdziesz problemy trudne, zawiłe, wielowariantowe. Rozwiązanie ich sprawi Ci satysfakcję.

Chciałbym uatrakcyjnić rozwiązywanie problemów. Wszyscy brydżyści lubią atmosferę współzawodnictwa.

Drużynowe Mistrzostwa Europy na Teneryfie odbyły się 17-30 czerwca 2001 roku. Wzięło udział 35 ekip. Z każdą z nich rozegrasz 10-rozdaniowy mecz.

Nie będziesz grał przeciwko własnemu krajowi. Oczywiście rozdania nie pochodzą z tych mistrzostw. Zmagasz się z przeciwnikami w pokoju otwartym.

Porównujesz się z wynikiem osiągniętym w pokoju zamkniętym. W każdym rozdaniu możesz wygrać lub przegrać sporo punktów meczowych. Niektóre rozdania możesz tylko zremisować.

Obrońców obowiązują zasady wist **naturalnego**:

- a) **czwarta** najlepsza;
- b) z dubletona – **starszą** blotką;
- c) z trzech i więcej blotek – **drugą** od góry.

Pułę możliwych do uzyskania IMP będziemy przeliczać na VP.