



Obliczanie wartości ręki wg metody zaproponowanej przez M. Bergena.

Bilans na grę w kolor i na bez atutu.

Bilansowanie

- Bilansowanie - liczenie lew możliwych do wzięcia przy grze w określony kolor lub w bez atu z wykorzystaniem punktów obliczeniowych.
- Bilansowanie umożliwia ustalenie: (a) możliwości podniesienia koloru, (b) inwitu do końcówki czy też (c) zaliczowanie końcówki (a nawet gry premiowej).
- Metody bilansowania – istnieje wiele metod bilansowania o różnej precyzji i popularności.
- Przykłady metod bilansowania:
 - Marty Bergen – „Slam Bidding Made Easier”, „Better Slam Bidding With Bergen” (Chapter 2 – Hand revaluation),
 - W. Izdebski, O. Rodziewicz-Bielewicz – „Nowoczesna licytacja naturalna”, Wydawnictwo PZBS, Warszawa, 2003
 - Ł. Sławiński – OSIKA, Pikier (październik) nr 9/1982, Pikier (grudzień) nr 10/1982; Pikier (marzec) nr 11/1983 (<http://pikier.com/brydz/Pikiery.htm>); Świat brydża nr 9/1990

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (1)

- Metoda Marty Bergena obejmuje dwa etapy:
 - Obliczanie punktów startowych (przed zalicytowaniem odzywki).
 - Obliczanie punktów rozgrywającego/dziadka w przypadku znalezienia fitu w kolorze.
- W ramach liczenia punktów startowych w metodzie Bergena sumujemy punkty obliczone za:
 - punkty HCP - punkty obliczeniowe według skali Milтона Worka (4321),
 - punkty za długość koloru (L),
 - punkty za jakość koloru (Q),
 - punkty za wątpliwej wartości dubletony/singletony (jakość honorów)- (D),
 - punkty za poprawkę 3.
- Punkty rozgrywającego to punkty startowe i punkty za fit.
- Punkty dziadka to punkty startowe i punkty za krótkość.

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (2)

- Algorytm obliczania punktów startowych

$$(A + L + Q) - D = SP$$

- SP** = startowe punkty,
 - A** = **HCP** + poprawka 3,
 - L** = (**L**)ength points (punkty za długość),
 - Q** = (**Q**)uality suit points (punkty za jakość koloru),
 - D** = (**D**)ubious honors (punkty za jakość honorów).
- Bilans rozdania określamy na podstawie punktów rozgrywającego i punktów dziadka, które bazują na punktach startowych skorygowanych poprawkami.

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (3)

- Punkty za długość koloru – L - liczymy uwzględniając 1 punkt za długość w każdym kolorze, w którym mamy więcej niż 4 karty (w kolorze 4+).
 - kolor 5-kartowy zapewnia nam 1 punkt za długość, kolor 6-kartowy zapewnia 2 punkty za długość, itd.
 - punkty za długość dodajemy niezależnie od jakości koloru - kolor zawierający karty: 76543 również posiada wartość 1 punktu za długość.
- Punkty za jakość koloru – Q – obliczamy w przypadku, gdy kolor 4+ posiada co najmniej 3 z 5 honorów (A, K, Q, J, 10).
 - za każdy kolor odpowiedniej jakości (i długości) dodajemy 1 punkt za jakość koloru.
 - kolor zawierający KQ105 wnosi do szacowania wartości 1 punkt za jakość koloru. Kolor zawierający KQ10 nie wnosi do szacowania wartości punktów za jakość koloru, ponieważ jest to kolor 3-kartowy.

<i>Karty w kolorze</i>	<i>Punkty HCP</i>	<i>Punkty za jakość koloru</i>
<i>QJxx</i>	3	1
<i>KJ10x</i>	4	1
<i>KD10x albo AJ10x</i>	5	po 1
<i>KQJx albo KQJ10 albo AQ10x</i>	6	po 1
<i>AQJx albo AQJ10 albo AK10x</i>	7	po 1
<i>AKJx albo AKJ10</i>	8	po 1
<i>AKQx albo AKQ10</i>	9	po 1
<i>AKQJ</i>	10	1

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (4)

- Za każdy wątpliwej wartości dubleton/singleton odejmujemy jeden punkt.
 - Pojedynczy honor - inny niż as - zazwyczaj nie jest wiele wart, ponieważ może nie zdobyć lewy. Podobnie ma się sprawa z Qx, Wx, czy QW.
 - Wątpliwej wartości singletony są łatwe do zauważenia. Trochę trudniej jest z dubletonami. Wątpliwej wartości dubleton to każdy dubleton, który zawiera damę lub waleta, ale jako drugiej karty nie zawiera asa.
 - Dubleton Kx nie jest wątpliwej wartości (nie ma przymusu zrzucenia K na zagranego asa). Dubleton Qx lub Wx to dubleton wątpliwej wartości. Również KQ, QJ, KJ to dubletony wątpliwej wartości.

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (5)

- Punkty obliczeniowe za „poprawkę 3” określamy na podstawie różnicy pomiędzy sumą asów i 10-tek, a sumą dam i waletów.

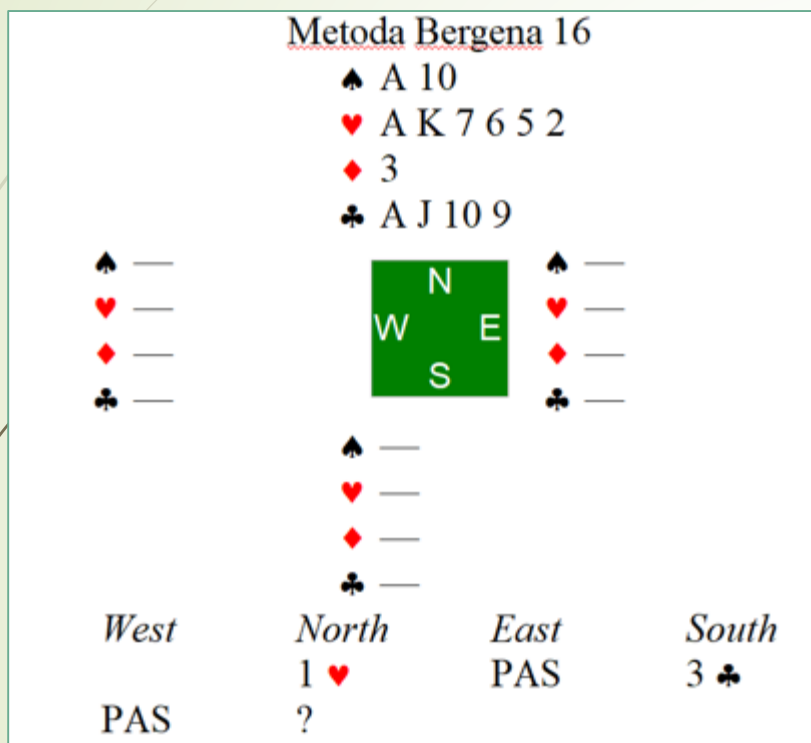
Przykładowo:

Gdy liczba asów i 10-tek jest większa od liczby dam i waletów co najmniej o 3 (np. ręka zawiera 4 asy i 10-ki oraz jedną damę bez waletów), ale mniejsza niż 6, to poprawka = 1, czyli dodajemy 1 punkt do liczby oszacowanych punktów na ręce.

Liczba asów i 10-tek na ręce	Liczba dam i waletów na ręce	Różnica	Poprawka 3
8	0	≥ 6	2
8	1	7	2
8	2	6	2
8	3	5	1
6	1	5	1
4	1	3	1
3	1	2	0
1	3	-2	0
1	4	-3	-1
1	6	-5	-1
3	8	-5	-1
2	8	-6	-2
1	8	-7	-2
0	8	≤ -6	-2

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (6)

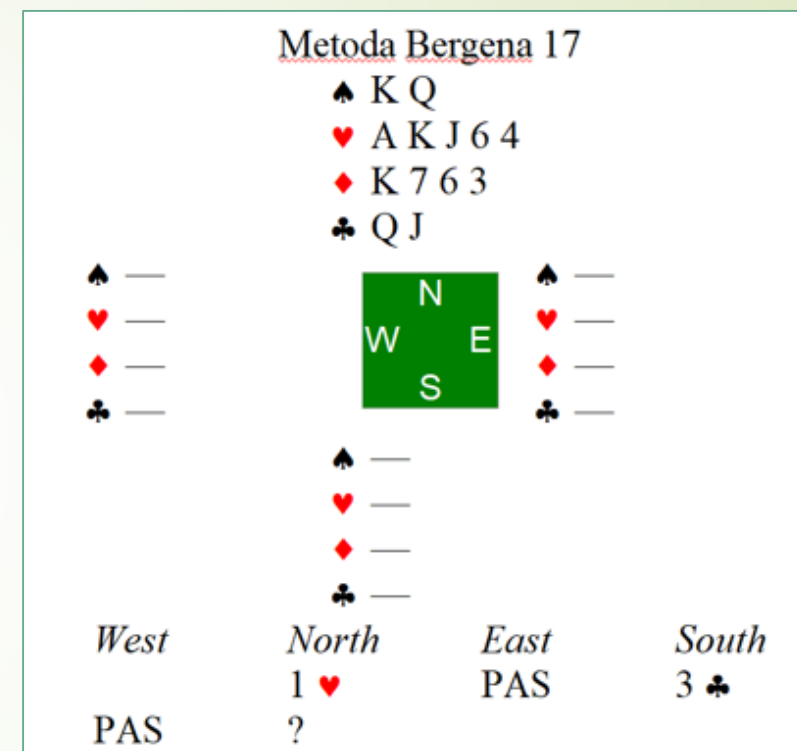
➤ Przykłady obliczania punktów startowych.



Rękę gracza N ma 20 **punktów startowych**: - 16 HCP,

- 2 pkt za długość koloru kierowego, [L]
- 1 punkt za jakość koloru treflowego, [Q]
- 1 punkt za tzw. poprawkę 3 (więcej As-10 niż Q-J),
- [A] = HCP + poprawka 3 = 16+1=17

$$(A + L + Q) - D = SP; \quad (17 + 2 + 1) - 0 = 20$$



Rękę gracza N ma 19 **punktów startowych**: - 19 HCP,

- (+1) pkt za długość koloru kierowego, [L]
- (+1) punkt za jakość koloru kierowego, [Q]
- (-1) punkt za tzw. poprawkę 3 (As-10 > Q-J),
- (+2) punkty za jakość dubletonów (D)
- [A] = HCP + poprawka 3 = 19-1=18;

$$(A + L + Q) - D = SP; \quad (19 + 1 + 1) - 2 = 19$$

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (7)

- Oszacowanie punktów rozgrywającego

Punkty rozgrywającego w metodzie Bergena:

- a) punkty startowe,
- b) dodatkowe punkty za fit.

Punkty rozgrywającego za fit

ID	Rodzaj punktów rozgrywającego:	Punkty rozgrywającego za fit
A.	za renons	4
B.	za singletona	2
C.	za dwa lub trzy dubletony (jeden dubleton to zero punktów)	1
D.	za każdego atuta powyżej 4	1
E.	za każdy boczny kolor 4+ (nawet słaby).	1

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (8)

- Oszacowanie punktów dziadka

Punkty dziadka w metodzie Bergena:

- a) punkty startowe,
- b) dodatkowe punkty za krótkość.

Punkty dziadka za krótkość

ID	Rodzaj punktów dziadka:	Punkty dziadka za krótkość
A.	za każdy <u>dubleton</u> w ręku dziadka	1
B.	za każdy singleton w ręku dziadka z 3 kartami atutowymi	2
C.	za każdy singleton w ręku dziadka z 4 kartami atutowymi	3
D.	przy posiadanie renonsu w dziadku - za każdą kartę w kolorze atutowym w ręku dziadka	1

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (9)

➤ Oszacowanie wymaganego bilansu na końcówkę:

Rodzaj końcówki	Liczba punktów	Rodzaj punktów
3 BA	25	SP rozgrywającego i dziadka, zatrzymania
4♥ / 4♠	26	Punkty rozgrywającego i dziadka, krótkość w kolorze bocznym jako stoper
5♣ / 5♦	29	
szlemik	33	Lokalizacja figur w kolorach longerów, sfitowanie rąk
szlem	37	

Algorytm bilansowania wg metody zaproponowanej przez M. Bergena (10)

- Oszacowanie wartości ręki powinno się weryfikować, co do zasady, w każdym okrążeniu licytacji (wyznaczając skorygowaną wartość ręki rozgrywającego i ręki dziadka).
- Wartość konkretnej figury /blotki może się zmienić istotnie w miarę informacji napływających do nas z licytacji. Pojawia się więc bilans otwarcia, bilans odpowiedzi i kolejne bilanse uwzględniające informacje z kolejnych okrążeń licytacji.
- Wartości układowe podlegają znacznie szybszym i dalej sięgającym przewartościowaniom niż wartości honorów.

Algorytm bilansowania wg metody zapropionowanej przez M. Bergena (11)

- Oszacowanie liczby punktów partnerów i wysokości kontraktów bezatutowych.

Kontrakt	Suma punktów obu partnerów	Przykład licytacji	Przykład ręki odpowiadającego
1 BA	19-22	1 BA - pas	
2 BA	23-24	1 BA – 2 BA	♠D5 ♥A105 ♦D9432 ♣962
		1 ♥ – 2 BA	♠AD3 ♥K7 ♦10876 ♣W432
3 BA	25/26+	1 BA – 3 BA	♠D5 ♥A86 ♦A1097 ♣10654
		1 ♥ – 3 BA	♠AD3 ♥K7 ♦D876 ♣W432

Algorytm bilansowania wg metody zapropionowanej przez M. Bergena (12)

- Oszacowanie liczby punktów dziadka w przypadku podnoszenia wysokości kontraktu atutowego (kolorowego).

Kontrakt	Liczba punktów	Przykład licytacji	Przykład ręki odpowiadającego	Punkty dziadka PD
2 ♥	7-10	1♥ - 2♥	♠65 ♥A75 ♦D8432 ♣962	6 HCP + 1 (L) = 7 SP 7 SP + 1 PK = 8 PD
3 ♥	11-12	1♥ - 3♥	♠5 ♥A876 ♦A1097 ♣10654	8 HCP = 8 SP 8 SP + 3 PK = 11 PD
4 ♥	13 +	1♥ - 4♥	♠AD3 ♥KD87 ♦10876 ♣DW	14 HCP - 1 (D) = 13 SP 13 SP + 1 PK = 14 PD

Algorytm bilansowania wg metody zapropionowanej przez M. Bergena (13)

- Oszacowanie liczby punktów rozgrywającego w przypadku podnoszenia wysokości kontraktu kolorowego

Kont- rakt	Liczba punktów	Przykład licytacji	Przykład ręki otwierającego	Punkty rozgrywającego PR
2/3 ♥	13-16	1♥ - 2♥ ?(pas)	♠AW87 ♥KD876 ♦W87 ♣4	11 HCP + 1 (L) = 12 SP 12 SP + 4 PF(BDE) = 16 PR
2/3 ♥	13-16	1♥ - 2♥ ?(2♠)	♠AW87 ♥KD876 ♦D87 ♣4	12 HCP + 1 (L) = 13 SP 13 SP + 4 PF(BDE) = 17 PR
Inwit do 4 ♥	17-18	1♥ - 2♥ ?(3♥)	♠A43 ♥KD876 ♦AD9 ♣96	15 PC + 1(L) = 16 SP 16 SP + 1 PF(D) = 17 PR
4 ♥	19 +	1♥ - 2♥ ?(4♥)	♠A43 ♥KD876 ♦AD98 ♣6	15 PC + 1(L) = 16 SP 16 SP + 4 PF(BDE) = 20 PR
4 ♥	19 +	1♥ - 2♥ ?(4♥)	♠AD54 ♥AK7654 ♦K5 ♣6	16 PC + 2 (L) = 18 SP 18 SP + 5 PF(BDE) = 23 PR

Przykładowe rozdania A

- Jaką liczbę punktów startowych przypiszesz otwierającemu W z ręką:

Lp.	Ręka odpowiadającego	Liczba pkt	Uwagi
1	♠AD2 ♥AD109 ♦K1097 ♣A7		
2	♠KDW ♥KQ75 ♦AW76 ♣KW		
3	♠DW65 ♥K ♦W652 ♣A753		
4	♠AW1096 ♥3 ♦A1096 ♣A92		
5	♠74 ♥AK108 ♦AK10943 ♣6		

Przykładowe rozdania A-1

- Jaką liczbę punktów startowych przypiszesz otwierającemu W z ręką:

Lp.	Ręka otwierającego	Liczba pkt	Punkty startowe SP
1	♠AD2 ♥AD109 ♦K1097 ♣A7	19 SP	- 18 HCP, - 0 punktów za długość koloru, - 1 punktów za jakość koloru, - 0 punktów za wątpliwej wartości dubletony, - 0 punktów za poprawkę 3.
2	♠KDW ♥KQ75 ♦AW76 ♣KW		
3	♠DW65 ♥K ♦W652 ♣A753		

Przykładowe rozdania A-2

- Jaką liczbę punktów startowych przypiszesz otwierającemu W z ręką:

Lp.	Ręka otwierającego	Liczba pkt	Punkty startowe SP
1	♠AD2 ♥AD109 ♦K1097 ♣A7		
2	♠KDW ♥KQ75 ♦AW76 ♣KW	20 SP	- 20 HCP, - 0 punktów za długość koloru, - 0 punktów za jakość koloru, - 0 punktów za wątpliwą wartość dubletony, - 0 punktów za poprawkę 3
3	♠DW65 ♥K ♦W652 ♣A753		

Przykładowe rozdania A-3

- Jaką liczbę punktów startowych przypiszesz otwierającemu W z ręką:

Lp.	Ręka otwierającego	Liczba pkt	Punkty startowe SP
1	♠AD2 ♥AD109 ♦K1097 ♣A7		
2	♠KDW ♥KQ75 ♦AW76 ♣KW		
3	♠DW65 ♥K ♦W652 ♣AW53	9 SP	- 12 HCP, - 0 punktów za długość koloru, - 0 punktów za jakość koloru, - (-2) punktów za wątpliwą wartość singletony/dubletony, - (-1) punktów za poprawkę 3

Przykładowe rozdania A-4

- Jaką liczbę punktów startowych przypiszesz otwierającemu W z ręką:

Lp.	Ręka otwierającego	Liczba pkt	Punkty startowe SP
3	♠DW65 ♥K ♦W652 ♣A753		
4	♠AW1096 ♥3 ♦A1096 ♣A92	14 SP	- 12 HCP, - 1 punktów za długość koloru, - 0 punktów za jakość koloru, - 0 punktów za wątpliwej wartości dubletony, - (+1) punktów za poprawkę 3
5	♠74 ♥AK108 ♦AK10943 ♣6		

Przykładowe rozdania A-5

- Jaką liczbę punktów startowych przypiszesz otwierającemu W z ręką:

Lp.	Ręka otwierającego	Liczba pkt	Punkty startowe SP
4	♠AW1096 ♥3 ♦A1096 ♣A92		
5	♠74 ♥AK108 ♦AK10943 ♣6	17 SP	- 14 HCP, - 2 punktów za długość koloru, - 1 punktów za jakość koloru, - 0 punktów za wątpliwej wartości dubletony, - 0 punktów za poprawkę 3

Przykładowe rozdania - B

- Otwierający W (partner) rozpoczyna licytację odzywką **1♥**.
- Co zalicytujesz jako odpowiadający E z ręką:

Lp.	Ręka odpowiadającego	Odzywka odpowiadającego	Uwagi punkty dziadka
1	♠A54 ♥9762 ♦K97 ♣832		
2	♠A54 ♥9762 ♦K973 ♣82		
3	♠A54 ♥9762 ♦K9732 ♣8		

Przykładowe rozdania - B1

- Otwierający W rozpoczyna licytację odzywką **1♥**. ♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A
- Co zalicytujesz jako odpowiadający E z ręką ♠A54 ♥9762 ♦K97 ♣832 ?

Lp.	Rodzaj punktów	Liczba punktów	Uwagi – punkty dziadka (startowe i za krótkość)
1	HCP	7	
2	L	0	punkty za długość koloru
3	Q	0	punkty za jakość koloru
4	D	0	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	0	punkty za poprawkę 3
6	PK	0	punkty za krótkość
7	PD	7	Można zalicytować 2♥ .

Przykładowe rozdania - B1

- ▶ Otwierając licytację odzywką 1♥ (♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A) W posiadał 15 punktów startowych SP,
 - ▶ - 14 HCP,
 - ▶ - 1 punkt za długość koloru L,
 - ▶ - 0 punktów za jakość koloru Q,
 - ▶ - 0 punktów za wątpliwej wartości dubletony D,
 - ▶ - 0 punktów za poprawkę 3
- ▶ Po uzgodnieniu koloru przez partnera dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów dziadka (PD) i odpowiednich poprawek w ramach punktów rozgrywającego (punkty za fit).
- ▶ Po uzgodnieniu koloru punkty rozgrywającego W wyglądają następująco:
- ▶ $15 \text{ SP} + 4 \text{ PF (BDE)} = 19 \text{ PR}$

♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A
- ▶ Licytacja 2♥ sygnalizuje u E ok 7-9 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają 26 - 28 punkty. Są nadwyżki i szansa na końcówkę - więc licytujemy inwityjąco 3♥ (jeżeli masz „góre” – daj 4♥).

Przykładowe rozdania - B2

- Otwierający W (partner) rozpoczyna licytację odzywką **1♥**.
- Co zalicytujesz jako odpowiadający E z ręką ♠A54 ♥9762 ♦K973 ♣82 ?

Lp.	Rodzaj punktów	Liczba punktów	Uwagi – punkty dziadka
1	HCP	7	
2	L	0	punkty za długość koloru
3	Q	0	punkty za jakość koloru
4	D	0	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	0	punkty za poprawkę 3
6	PK	1	punkty za krótkość
7	PD	8	

Przykładowe rozdania - B2

- Otwierając licytację odzywką 1♥ (♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A) W posiadał 15 punktów startowych SP,
 - - 14 HCP,
 - - 1 punkt za długość koloru L,
 - - 0 punktów za jakość koloru Q,
 - - 0 punktów za wątpliwej wartości dubletony D,
 - - 0 punktów za poprawkę 3
- Po uzgodnieniu koloru przez partnera dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów dziadka (PD) i odpowiednich poprawek w ramach punktów rozgrywającego (punkty za fit).
- Po uzgodnieniu koloru punkty rozgrywającego W wyglądają następująco:
- $15 \text{ SP} + 4 \text{ PF (BDE)} = 19 \text{ PR}$

♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A
- Licytacja 2♥ sygnalizuje u E ok 7-9 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają 26 - 28 punktów. Są nadwyżki i szansa na końcówkę - więc licytujemy 3♥. Jeżeli partner uzna, że ma „górkę” odpowiedzi – podniesie do końcówki).

Przykładowe rozdania - B3

- Otwierający W (partner) rozpoczyna licytację odzywką **1♥**.
- Co zalicytujesz jako odpowiadający E z ręką ♠A54 ♥9762 ♦K9732 ♣8 ?

Lp.	Rodzaj punktów	Liczba punktów	Uwagi
1	HCP	7	
2	L	1	punkty za długość koloru
3	Q	0	punkty za jakość koloru
4	D	0	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	0	punkty za poprawkę 3
6	PK	3	punkty za krótkość
7	PD	11	Posiadamy 5-kę karo i 11 pkt - 2♦

Przykładowe rozdania - B3

- Otwierając licytację odzywką **1♥** (♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A) W posiadał 15 punktów startowych.
- Po uzgodnieniu koloru przez partnera dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów dziadka (PD) i odpowiednich poprawek w ramach punktów rozgrywającego (punkty za fit).
- Po uzgodnieniu koloru punkty rozgrywającego W wyglądają następująco:
- $15 \text{ SP} + 4 \text{ PF (BDE)} = 19 \text{ PR}$

♠KW87 ♥KW862 ♦D53 ♣A

- Licytacja **2♦** sygnalizuje u E ok 10-12 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają 29 - 31 punktów. Są nadwyżki w bilansie - więc licytujemy **4♥**.

W	E
♠KW87	♠A54
♥KW853	♥9762
♦D534	♦K9732
♣A	♣8

Przykładowe rozdania – C1

- Otwierający W rozpoczyna licytację odzywką 1♣. Partner odpowiada 1♥. Ponieważ partner (E) zgłosił kolor kierowy, który W może uzgodnić, określamy punkty dziadka.
- Co zalicytujesz z ręką W: ♠KD ♥AD54 ♦DW4 ♣KD76 ?

Lp. 1	Rodzaj punktów	Liczba punktów	Uwagi
1	HCP	19	SP=16
2	L	0	punkty za długość koloru
3	Q	0	punkty za jakość koloru
4	D	-2	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	-1	punkty za poprawkę 3
6	PK	1	punkty za krótkość
7	PD	15	PD = SP + PK

Przykładowe rozdania – C1

- Licytując odzywką 1♥ E wskazał na posiadanie 7-10 punktów
- Po zgłoszeniu koloru kierowego dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów skorygowanych.
- Po uzgodnieniu koloru ocena ręki W wskazuje 16 punktów dziadka.

♠KD ♥AD54 ♦DW4 ♣KD76

- Zalicytowanie 1♥ sygnalizuje u E 7 - 10 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają co najmniej 23 - 25 punktów. Proponuję zalicytować 3♥. Gracz E, posiadając „górze” punktów, zalicytuje końcówkę.

W	E
♠KD	♠A54
♥AD54	♥9762
♦DW4	♦K9732
♣KD76	♣8

Przykładowe rozdania – C2

- Otwierający W rozpoczyna licytację odzywką 1♣. Partner odpowiada 1♥. Ponieważ partner (E) zgłosił kolor kierowy, który W może uzgodnić, określamy u W punkty dziadka.
- Co zalicytujesz z ręką W: ♠2 ♥A1054 ♦974 ♣AKW97 ?

Lp.	Rodzaj pkt.	Liczba pkt.	Uwagi
1	HCP	12	SP=15
2	L	1	punkty za długość koloru
3	Q	1	punkty za jakość koloru
4	D	0	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	1	punkty za poprawkę 3
6	PK	3	punkty za krótkość
7	PD	18	PD = SP + PK

Przykładowe rozdania – C2

- Licytując odzywką 1♥ E wskazał na posiadanie 7-10 punktów
- W posiada 18 punktów dziadka.
- Po zgłoszeniu koloru kierowego dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów skorygowanych.
- Po uzgodnieniu koloru ocena ręki W wskazuje 18 punktów dziadka.

♠2 ♥A1054 ♦974 ♣AKW97

- Zalicytowanie 1♥ sygnalizuje u E 7 - 10 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają co najmniej 25 - 28 punktów. Proponuję zalicytować inwit do końcówki 3♥. Jeżeli gracz E posiada „górny” przedział punktów – zalicytuje końcówkę. Do bezpośredniego zalicytowania końcówki zniechęca dużo błotek karowych i niezbyt silne kiery.

W	E
♠2	♠A54
♥A1054	♥9762
♦974	♦K9732
♣AKW97	♣8

Przykładowe rozdania – D1

- Otwierający W rozpoczyna licytację odzywką **1♥**. Partner odpowiada **3♥**.
Ponieważ został uzgodniony kolor kierowy, zaczynamy wykorzystywać punkty rozgrywającego.
- Co zalicytujesz z ręką W: ♠KD ♥AKW64 ♦K764 ♣DW ?

Lp.	Rodzaj punktów	Liczba punktów	Uwagi
1	HCP	19	SP=18
2	L	1	punkty za długość koloru
3	Q	1	punkty za jakość koloru
4	D	(-3)	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	0	punkty za poprawkę 3
6	PF (CDE)	3	punkty za krótkość
7	PR	21	PR = SP + PF

Przykładowe rozdania – D1

- Licytując odzywką **3♥** E wskazał na posiadanie 11-13 punktów (inwit do końcówki)
- Po uzgodnieniu koloru dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów skorygowanych.
- Po uzgodnieniu koloru ocena ręki W wykazuje 18 punktów startowych oraz 3 punkty za krótkość. $18 + 3 = 21$ pkt. Rozgrywającego.

♠KD ♥AKW64 ♦K764 ♣DW

- Zalicytowanie **3♥** sygnalizuje u E 11 - 13 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają co najmniej 29 - 31 punktów. Proponuję zalicytować końcówkę **4♥**. Mamy za mało punktów na szlemika (potrzeba co najmniej 33).

W	E
♠KD	♠A54
♥AKW54	♥9762
♦K764	♦DW32
♣DW	♣8

Przykładowe rozdania – D2

- Otwierający W rozpoczyna licytację odzywką **1♥**. Partner odpowiada 3♥. Ponieważ został uzgodniony kolor kierowy, musimy wykorzystywać punkty

Lp.	Rodzaj punktów	Liczba punktów	Uwagi
1	HCP	16	SP=20
2	L	2	punkty za długość koloru
3	Q	1	punkty za jakość koloru
4	D	0	punkty za wątpliwej wartości dubletony
5	popr. 3	1	punkty za poprawkę 3
6	PF (CDE)	5	punkty za krótkość
7	PR	25	PR = SP + PF

Przykładowe rozdania – D2

- Licytując odzywką 3♥ E wskazał na posiadanie 11-13 punktów (inwił do końcówki)
- Po uzgodnieniu koloru dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów skorygowanych.
- Po uzgodnieniu koloru ocena ręki W wykazuje 25 pkt. rozgrywającego.

♠A10 ♥AK7654 ♦3 ♣AW109

- Zalicytowanie 3♥ sygnalizuje u E 11 - 13 punktów. Razem z partnerem W i E posiadają co najmniej 35- 38 punktów. Należy sprawdzić asy w ramach badania możliwości zagrania gry premiowej. Ale jako W doskonale wiem, że istnieje dostateczna liczba asów do wygrania szlemika proponuję zalicytować 6 kier jako W.

W	E
♠A10	♠DW54
♥AK7654	♥9762
♦3	♦A32
♣AW109	♣8

Przykładowe rozdania – E1

- Ocena karty E (otwierający): HCP=14; L=1 (kolor pięciokartowy); Q=0; D=0; Popr.3=0. SP=15.
- Licytuj – 1 karo.
- Ocena karty W: HCP=14; L=2 (kolor 6-kartowy); Q=0; D=0; Popr.3=0. SP = 16. Licytuj – 2 pik bo masz powyżej 10 punktów startowych.
- Ocena karty E po odzywce partnera 2 pik: SP =14; PK (C) = 3 (bo fit pikowy 4-kartowy). Punkty dziadka = 17. Licytuj – 4 pik bo para posiada co najmniej 17+10=27 punktów bilansowych.
- Po uzgodnieniu koloru dalszy bilans „kolorowy” prowadzony jest przez obydwu partnerów z uwzględnieniem punktów skorygowanych.
- Po uzgodnieniu koloru ocena ręki W wygląda następująco: 16 PC + 3 PF (CD) = 19 punktów rozgrywającego. Podniesienie z 2 do 4 pik wskazuje u E na siłę co najmniej 15 punktów dziadka. Licytuj – 4 BA w celu sprawdzenia możliwości szlemikowych (posiadanych asów). Inna możliwość to zalicytowanie cue bidu karowego (poszukiwanie szlemika poprzez wskazanie cue bidu karowego i brak cue bidu treflowego). Brak jednego asa pozwala zagrać szlemika.
- Cue bid karowy potwierdza dla E możliwość uzyskania dodatkowych lew w kolorze karowym. Brak cue bidu treflowego nie zniechęca E ponieważ posiada w tym kolorze zatrzymanie - K trefl. Licytuj – cue bid 5 kier. Ale dalej raczej należy zalicytować 6 pik. Bardziej istotna jest informacja o asach niż informacja o zatrzymaniach.

		W	E
W	E		
♠KD7654	♠A1063	2♠	1♦
♥AD7	♥9	4BA	4♠
♦K3	♦AW964	6♠	5♥
♣98	♣KD2		pas

Przykładowe rozdania – E2

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

Metoda Stawińskiego

Maksy, WE PO
Brydż 2/2007

Bilans otwarcia u E: $2♥ = 1,5 LH + 3LB (♥10) + 3LE = 7,5LO$
 Brakuje $\frac{1}{2}$ lewy do 8 LO !!!

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

S N
 1♠ ?

Bilans startowy S: HCP=15; L=1; Q=1; D= -2; Popr.3=-1. SP=14 . Licytuj 1 pik.

Ocena karty N: PD=14 + PK=3 = 17 punktów dziadka. Licytuj – 4 pik (ponieważ otwierający ma min 12, gracz N wie, że NS mają min 29 punktów).

Następnie S ponownie ocenia swoją kartę obliczając punkty rozgrywającego. S ma świadomość, że jego partner założył u niego min 12 punktów. Ponieważ gracz N zalicytował 4 pik, więc musi posiadać min 14 punktów dziadka. Gracz S: PR = SP + PF (D) = 14 + 1 = 15. Suma punktów nie wskazuje na celowość dalszej licytacji. Licytuj – PAS.

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

Metoda Izdebskiego

S N
1♠ ?

Bilans otwarcia **S**: PC=13; PD=1 (kolor pięciokartowy). Licytacja 1 pik.
 Ocena karty **N**: PC=8 (PD=2, razem 10 punktów) – po uzgodnieniu koloru dodatkowe walory (zamiast PD) to singleton kier PK=2; PS=2. Suma punktów = 12. Licytacja – 4 pik.

W przypadku zalicytowania 3 pik przez **N** - po uzgodnieniu koloru ocena ręki **S** wygląda następująco: 13 PC + 2 PK (singleton trefl) = 15 pkt. Punkty u **N** – co najmniej 10. Suma punktów **S** i **N** to co najmniej 25 punktów więc 4♠.

	♠ A 7 6 4 3 ♥ 8 ♦ 9 7 5 ♣ A 8 5 4	
♠ ♥ ♦ ♣	N W E S	♠ ♥ ♦ ♣
	♠ K 9 8 5 2 ♥ A 7 6 2 ♦ A 2 ♣ 7 6	

Metoda Izdebskiego

S N
1♠ ?

Bilans otwarcia S: PC=11; PD=1 (kolor pięciokartowy). Licytacja 1 pik.
Ocena karty N: PC=8 (PD=2, razem 10 punktów) – po uzgodnieniu koloru dodatkowe walory (zamiast PD) to singleton kier PK=2; PS=2. Suma punktów = 12. Licytacja – 4 pik.

W przypadku uzgodnienia koloru przez 3 pik od N - ocena ręki S wygląda następująco: 11 PC + 1 punkt bo dużo szybkich lew + 1 punkt za kolor 4-kartowy i układ modelowy karty S (5-4) + 1 punkt za brak waletów i dam = 14 pkt. Punkty u N – co najmniej 10. Suma punktów S to co najmniej 24 punktów więc 4♠ bo ładna karta.

W przypadku bardziej ostrożnej oceny ręki S (bez 1 punktu za brak waletów i dam) byłyby to razem 23 punkty i raczej PAS na 3♠.

Przypomnienie – bilans bezatutowy (1)

- Do bilansu bezatutowego możemy wliczyć: PC, PD; PS.
- PC (punkty za honory): skala 4321 Milтона Worka ale:
 - odejmujemy 1 punkt w przypadku dubletona (figury sec): DW, KW, KD,
 - odejmujemy 1 punkt w przypadku singletona: K, D, W.
- PD (punkty za długość liczone np. dla jednej ręki):
 - kolor 5-kartowy = +1PD,
 - kolor 6-kartowy = +2PD,
 - kolor 7-kartowy = +3PD.
- PS (punkty specjalne): +/-1PS
 - liczne zgrupowania wysokich blotek 10 i 9,
 - górną honory (lewy szybkie),
 - „uroda” karty.
- Gdy nie mamy koloru uzgodnionego w ramach bilansu:
 - bilansu odpowiedzi - sumujemy własne $PP=PC+PD+PS$ i wykonujemy bilans sumaryczny dodając minimalne punkty partnera i określając poziom odpowiedzi (np. 1 pik – 1 bez atutu),
 - bilansu sumarycznego sumujemy $PP=PC+PD+PS$ ale PD tylko jednej ręki lub średnie.

Metoda Izdebskiego

Przypomnienie – bilans bezatutowy (2)

- Sumaryczna liczba punktów obu partnerów do zgłoszenia kontraktu bezatutowego:

- 1BA 19-22 PP
- 2BA 23-24 PP
- 3BA 25/26+ PP

- Bilans odpowiedzi po otwarciu 1BA (15-17PC).

- Ręka: ♠D5 ♥A105 ♦D9432 ♣962.
- Bilans odpowiedzi = 8PC+1PD(kara)=9PP.
- Bilans sumaryczny minimum: 9PP+15PC(partner)=24PP → licytuj 2BA

- Bilans odpowiedzi po otwarciu 1BA (15-17PC).

- Ręka: ♠D5 ♥A86 ♦A1096 ♣10654.
- Bilans odpowiedzi = 10PC = 10PP.
- Bilans sumaryczny minimum: 10PP+15PC(partner)=25PP → licytuj 3BA

Metoda Izdebskiego

Przypomnienie – bilans bezatutowy (3)

- Sumaryczna liczba punktów obu partnerów do zgłoszenia kontraktu bezatutowego:
 - 1BA 19 - 22 PP
 - 2BA 23 - 24 PP
 - 3BA 25/26+ PP
- Bilans odpowiedzi po otwarciu 1♥ (13+ PC).
 - Ręka: ♠AD5 ♥K7 ♦10876 ♣W432.
 - Bilans odpowiedzi = 10 PC = 10 PP.
 - Bilans sumaryczny minimum: 13 PP (partner PC+PD) + 10 PC=23 PP → licytuj 2BA
 - Po otwarciu 1♥ (13+ PC) licytuj 2BA z ręką 10-11 PP.
- Bilans odpowiedzi po otwarciu 1♥ (13+ PC).
 - Ręka: ♠AD5 ♥K7 ♦D876 ♣W432.
 - Bilans odpowiedzi = 12 PC = 12 PP.
 - Bilans sumaryczny minimum: 13 PP(partner PC+PD)+12 PC =25 PP → licytuj 3BA
 - Po otwarciu 1♥ (13+ PC) licytuj 3BA z ręką 12 PP.

Metoda Izdebskiego