

Fast Pairs

Kilka aspektów różni turnieje par w USA i w Polsce.

Po pierwsze, za oceanem nie ma nagród finansowych. Za uzyskanie dobrego wyniku zdobywa się wyłącznie punkty. Pomimo to w turniejach o randze krajowej startują zawsze setki par.

Po drugie turnieje wyższej rangi składają się z eliminacji i finału. Każda z tych części trwa jeden dzień – dwie sesje. Do finału awansuje około połowy startujących par. Najważniejsze turnieje trwają nawet trzy dni – dodatkowo odbywają się półfinały. System ten podoba mi się częściowo. Popieram pomysł, aby eliminować stopniowo pary niemające większych szans na zwycięstwo (mogą wtedy zagrać w alternatywnym turnieju). Niejasny jest dla mnie jednak sposób przeliczania carry-over, czyli punktów przeniesionych z eliminacji do finału. Wydaje mi się, że carry-over powinno być liczone w jakiś klarowny sposób: na przykład wynik z dwóch sesji eliminacji liczony jako jedna sesja finału. Zauważyłem, że w turniejach w USA wyniki zdobyte w eliminacjach mają niewielki wpływ na wyniki końcowe.

Po trzecie – i z tego naprawdę warto wziąć przykład – sędzia w USA nie ogłasza zmiany rundy. W każdym zakątku sali widoczne są zegary wskazujące czas gry przeznaczony na rundę. Jeśli możliwa jest zmiana przed czasem zakończenia (dwa stoły zakończyły wcześniej), to gracze przesiadają się bez komendy sędziego. Jeśli natomiast tworzą się zatory czasowe, to są one rozładowywane podczas przerw (courtesy breaks), które również nie są ogłaszane. Przerwy (co cztery rundy) pełnią rolę buforów czasowych – gracze opóźnieni mogą dokończyć swoje rozdania.

Moim ulubionym turniejem amerykańskim jest tzw. Fast Pairs. Runda w takim turnieju trwa zaledwie 11 minut. I to wystarcza! Po prostu każdy gracz wykonuje swoje zagranie w równym tempie, a namysły powyżej kilkunastu sekund nie mają miejsca. Plus jest oczywisty: turnieje są po prostu krótsze.

W „szybkich parach” w założeniach przedpartyjnych dostają kartę:

♠K D W 9 7 5 4 ♥W 5 ♦W 4 ♣W 9

Mój „ulubiony” układ: 7-2-2-2. Z takim układem najczęściej nic w rozgrywce nie można zyskać. Nie ma też co liczyć na błędy przeciwników. Gdy nie mamy dla nich niespodzianek (renonsu, a choćby singla), nie są w stanie wypuścić nam gry, choćby chcieli. Należy licytować spokojnie i starać się wygrać licytację jak najniżej.

Partner otwiera 1♥, a przeciwnik wchodzi 2♣. Licytuję 2♠ (nieforsujące), a przeciwnik z lewej popiera trefle. Po dwóch pasach przepycham się na 3♠, które kończą licytację.

Po wiście w asa trefl pojawia się stolik:

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

Przebijam trzeciego trefla i cała gra sprowadza się do rozegrania pików. Przechodzę karem do stołu i gram pika (w ten sposób asekurowuję się przed singlowym asem u E). Biorę lewą na króla i wpadam w namysł. Jeśli E miał trzy piki z asem, to muszę zagrać figurę pik, jeśli dwa, to trzeba zagrać małego pika – zagranie figurą sprawi, że E, grając trefla, wypromuje partnerowi dziesiątkę pik.

Co robić? Przeciwnicy spoglądają na mnie zdeglustowani. Mój namysł trwa już 15 sekund, nie wypada myśleć dłużej. Gram więc „na odroczenie decyzji”, a przede wszystkim mocno przyspieszam. Przechodzę karem do stołu i przebijam karo. U E pojawia się dama, więc zakładam, że kara mu się kończą. Teraz gram kiera do asa i ponawiam karo. E wyrzuca damę kier, a ja przebijam.

	♠			
	♥	10 8 6 2		
	♦			
	♣			
♠		N		♠
♥		W		E
♦				
♣		S		♣
	♠	D W 9		
	♥	W		
	♦			
	♣			

Wiem już, że W miał 5 trefli, 3 kara i co najmniej dwa kiery. Jeśli ma jeszcze trzeciego kiera, to pików miał dwa, jeśli nie, to pików miał trzy. Sprawdzając gram waleta kier. W bierze królem (E nie dokłada) i za chwilę będzie musiał wyjść do widełek atutowych: DW9

(Jeszcze E próbuje coś ratować, przebijając kiera ósemką pik i grając trefla, ale nie ma to znaczenia, bo przebijam figurą i łączę przeciwnikom ostatnie dwa atuty.)

Pełny rozkład:

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

Nawet nie wiem, czy dobrze rozgrywałem. Gdyby E miał cztery kara, to ustawiłbym sobie sam promocję. Gdyby E wyrzucił trefla, a nie kiera, to dalej nic bym nic nie wiedział. Na pewno jednak lepiej się skończyło, niż gdybym od razu zagrał na zasadzie największego prawdopodobieństwa: Skoro E ma o dwa trefle więcej niż W, to najprawdopodobniej ma mniej pików i trzeba zagrać na drugiego asa.

Post Scriptum

- 1) Jeśli w rozdaniu mamy do trafienia „palcówkę”, to często najlepszą metodą jest „gra na odroczenie”. Może samo się wyjaśni, może pomogą nam przeciwnicy.
- 2) Rozgrywka szybka to kopalnia punktów – szczególnie w turnieju.