
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 1 februari 2023



Givarna kommenterade av:
Martin Löfgren och Carl Ragnarsson

Bricka 1. Nord giv. Ingen i zonen.

♠ J 5 4 3	
♥ K 3	
♦ 9 5 4	
♣ Q 8 7 4	
♠ 10 8	♠ A K Q 9
♥ Q J 10 8	♥ A 6 4 2
♦ Q 10 6 2	♦ A 3
♣ A 9 6	♣ J 3 2
♠ 7 6 2	
♥ 9 7 5	
♦ K J 8 7	
♣ K 10 5	

Budgivning (alternativ 1 – fyrcorts högfärg)

Väst	Nord	Öst	Syd
	Pass	1 ♥	pass
2 ♥	pass	2 NT	pass
4 ♥	pass	pass	pass

Budgivning (alternativ 1 – femkorts högfärg)

Väst	Nord	Öst	Syd
		1 ♣	pass
1 ♥	pass	3 ♥	pass
4 ♥	pass	pass	pass

Kommentarer till budgivningen

Spelar man fyrcorts högfärgsöppningar är korrekt öppningsbud 1♥ (man är för stark för 1NT, som ju visar 15-17 hp) och Väst skulle kunna sträcka sig till inviterande 3♥. Gör han det bjuder Öst förstås utgång, men om Väst nöjer sig med enkelhöjningen 2♥ bjuder Öst istället 2NT. Han visar därmed 18-19 hp på en balanserad hand (med 12-14 hade han ju passat eftersom ingen utgång då rimligen finns).

Observera, att en enkelhöjning kan tänkas göras också med bara trekorts trumfstöd – det är de gånger handen innehåller en kortfärg. Så, efter inledningen 1♥ – 2♥ finns ännu ingen garanti att paret har åtta hjärter tillsammans, varför Öst går vägen över 2NT (18-19) för att ta reda på hur det var ställt med trumfstödet. När Väst, som här, har fyrcorts stöd väljer han att spela utgången i hjärter; med bara trestöd hade han bjudit 3NT.

Med femkorts högfärgsöppningar, blir Öst korrekta öppningsbud denna gång 1♣; längsta lågfärg, varvid Väst visar sin högfärg med 1♥.

Nu är det istället Öst som har ett gränsfall i valet mellan 3♥ och 4♥. Inget av dem är fel och skulle Öst välja 3♥ har Väst med den aktuella handen förstås ett givet pålägg till utgång. Så, oavsett metod ska slutbudet bli 4♥, däremot kan det som synes bli olika spelförare i kontraktet.

Kommentarer till spelet

Med Öst som spelförare är det Syd som har utspelet. Med den starka handen till höger om sig, bör Syd undvika att spela ut från sina honnörer i ruter och klöver och istället rikta in sig på ett passivt utspel för att försöka undvika att ge favorit. Valet faller därför på spader eller trumf. Med 1-3-5-regeln som utspelsmetod är i så fall ♠2 korrekt kort när Syd bestämt sig spaderutspel. Med alla 52 korten synliga hade vi förstås valt att spela ut klöver, men det är det nog inte många som funnit i praktiskt spel.

Så snart träkarlen lagts ned, ska spelföraren först och främst ta sig tid att lägga upp en spelplan. Han har en förlorare i ruter och två i klöver, därtill kanske inte trumfmasken går. Minst en av bordets klöverförlorare kan så småningom sakas på handens spader. Spelföraren vill förstås gärna ta sig in på bordet för att slå trumfmasken. Eftersom det är relativt osannolikt att Syd dragit för knekten, nöjer sig Öst med att begära ♠8 från bordet. Nord täcker med knekten och efter att ha vunnit med en av handens honnörer, spelar Öst in bordet på ♠10 varefter trumfmasken provas. Efter uttrumfning i tre dag godspelar spelföraren ett extra ruterstick genom att spela esset och därefter en hacka upp mot bordets dam-tia. Den här gången behöver Öst inte gissa; Syd har både kungen och knekten i färgen. I sinom tid kan Öst saka en klöver på bordets ruterdam och sedan stjäla den återstående ruterhackan. Bordets två klöverhackor sakas på Östs båda höga spader.

Resultat: 4♥ +2; Ö-V + 480.

Om Väst blir spelförare startar Nord lämpligen med ♦4. Det löser förvisso spelförarens ruterproblem, men efter ruterfortsättning i stick två från Syd måste Väst spela försiktigt så att han inte riskerar att förlora ytterligare tre stick. Bästa chansen till övertrick är troligen att i stick tre spela tre ronder spader och saka en av Väst klöver. Därefter följer klöver till esset och hjärtermask. När masken lyckas trumfar Väst ut i tre drag. Allt Väst förlorar därutöver är ett klöverstick.

Resultat: 4♥ +1; Ö-V + 450.

Bricka 7. Syd giv. Alla i zonen.

♠ K Q 10 7 6 3 2
♥ Q
♦ K 10
♣ A K 7

♠ ---
♥ A 10 7 5
♦ 8 7 6 5 4
♣ Q 9 8 6

♠ A 4
♥ K 9 8 6 3
♦ A 3 2
♣ 5 4 2

♠ J 9 8 5
♥ J 4 2
♦ Q J 9
♣ J 10 3

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
			pass
pass	1 ♠	pass	2 ♠
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Efter två pass öppnar Nord med 1♠. Östs hand är ett av många exempel på händer där man inte ska kliva in på tvåtricksnivån, trots 11 hp och femkortsfärg!

Bridge är ett *stickspel* – och i form av stick är Östs hand väldigt tunn. Handen hade dock klart kvalificerat sig för ett inkliv i hjärter på *entricksnivån*; säg att Nord öppnat med 1♣ eller 1♦.

Syds kanske ogillar sin hand och tänker sig passa. Emellertid bör man med fyrkorts trumfstöd höja ett steg – enkelhöjningen lovar ju trots allt bara 6-9 stödpoäng, och det är ju precis vad Syd har!

Att få besked om trumfstöd var kanske inte var Nord väntat sig. Det är dock ljuv musik och Nord's fina hand berättigar mer än väl att bjuda utgång i spader.

Inom parentes sagt, det hade inte varit något direkt fel av Nord att *öppna* med 4♠ just de gånger som *Syd har passat i förhand* (annars vore det förstås otänkbart att ha en så honnorsstark hand när man spärrbjuder).

Kommentarer till spelet

Vad ska så Öst spela ut mot 4♠? Ofta kan budgivningen ge försvaret ledtrådar till vad som kan vara rätt – eller i vart fall, vad som troligen *inte* är det. Mot en anonym budgivning som den här blir det betydligt svårare.

Att starta med ett ess utan kungen upptill i färgen, leder inte sällan till favör för spelföraren. Med det som utgångspunkt kan vi sortera bort alternativen spader och ruter.

Ska vi dra för hjärterkung i hopp om att partnern har *antingen* damen eller esset, så att vi godspelar stick i den färgen, eller ska vi spela ut passivt? I så fall faller valet på klöver. Det är lite av en stilfråga de gånger det inte finns ledtrådar åt ena eller andra hållet. Säg att Öst fastnar för att starta i klöver. Om Öst-Västs utspelsmetoder följer 1-3-5-regeln är det korrekta utspelskortet ♣2; lägsta kortet från udda antal i färgen. Efter att ha lagt en spelplan begär Nord knekten från bordet och sticker sedan Västs dam med esset.

Varför esset och inte kungen, båda är ju jämbördiga? Genom att vinna sticket med esset, vet inte motspelarna vem som har kungen i färgen. Vinner Nord sticket med kungen, *vet Väst* att Nord måste ha esset eftersom utspelaren inte gärna drar för ess i trumfkontrakt. Också ur Östs horisont är det sannolikt att Nord har esset, eftersom Väst annars tagit för det i första stick.

Det finns ingen anledning för spelföraren att vänta med trumfen, så i stick två följer ♠K. Öst ingriper med esset och frågan är vad Väst, som är utan trumf, ska saka? Väst vet att partnern inte gärna kan ha kung-dam i hjärter, han hade då troligen spelat ut ♥K från sekvensen. Det är ingen brådska med att markera positivt för hjärter, däremot är det viktigt att Öst får besked om att det inte finns någon framgång i ruterfärgen. Genom att saka en hög ruterhacka, åttan för att vara så tydlig som möjligt, ger Väst just den informationen.

Ur Östs horisont kan det vara rätt att fortsätta med klöver. Säg att Väst istället hade ♣KQ9x från start och ♥Q istället för esset, då har försvaret nu två klöverstick att hämta. Öst returnerar därför klöver, men Nord vinner sticket med esset och drar ut försvarets sista trumf. Därefter följer ruterkung och frågan är vad Öst ska spela när han kommit in på sitt ruteress. På bordet ligger höga lågfärgskort, så får spelföraren vara ifred får han totalt sex stick i spader, två i ruter och tre i klöver; summa 11. Det brådskar att ta de hjärterstick som *eventuellt* finns att hämta, varför Östs rätta vända är hjärter.

Resultat: 4♠ =, N-S +650

Bricka 9. Nord giv. Öst-Väst i zonen.

♠ 8 4 2
♥ Q 7 4 3
♦ A 7 2
♣ J 7 4

♠ A 5
♥ J 10 8 5
♦ 9
♣ K Q 10 6 5 3

♠ K Q J 10 7 6 3
♥ A 2
♦ K J
♣ 9 8

♠ 9
♥ K 9 6
♦ Q 10 8 6 5 4 3
♣ A 2

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
	Pass	1 ♠	3 ♦
D	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

Kommentarer till budgivningen

Efter pass från Nord öppnar Öst budgivningen med 1 ♠. Ur Syds horisont har motståndarna troligen utgång, kanske rent av slam, så det är ett ypperligt tillfälle att i *pluszon*¹⁾ försöka försvåra deras budgivning. I kraft av sin sjukortsfärg kliver Syd därför in med 3 ♦, som är ett *spärrbud*.

Väst hand blev med ens svärbjuden, allra helst om man är utan bra metoder. Västs hand är ju faktiskt spelbar i tre färger! Lösningen på problemet är den *negativa dubblingen*, som är ett slags upplysningsdubbling också när partnern öppnat budgivningen. Den säger i princip: "Jag har en del kort och kan tänka mig kontrakt i såväl klöver som hjärter och till nöds även spader".

Med den aktuella handen är Öst förstas bara intresserad av spaderkontrakt, men har på tok för bra kort för att nöja sig med 3 ♠ med sin täta sjukortsfärg och en del tillägg också vid sidan.

¹⁾ **Pluszon** innebär att den egna sidan är i ozon (grön zon) medan motståndarna är i zonen (röd zon). Dubblade straffar i ozon är billigare än i zonen; en utgång (eller slam) i zonen ger mer betalt än sin motsvarighet i ozon.

Exempel:

En dubblad offring med tre straff i ozon kostar 500. Om motståndarna är i zonen och går hem i sin utgång kostar det (minst) 600. Offringen är då billigare än att låta dem spela sin utgång.

Kommentarer till spelet

Syd har ett besvärligt utspel. Väst har visat intresse för främst de båda objudna färgerna och Öst har på egen hand hoppat till utgång i sin öppningsfärg. Det är sannolikt att hoppas på för mycket att Nord har klöverkung – då Syd kanske skulle kunna få en stöld i färgen – och hjärter kan vara rätt upp i motståndargapet.

Valet faller troligen på ruterutspel och därmed kan Öst räkna till en förlorare i varje färg utom trumf. Nord vinner utspelet med esset och Öst bekänner med knekten. Vad ska Nord vända med i stick 2?

Bordets klöverfärg ser onekligen hotande ut och har spelföraren både hjärter- och klöveress finns det nog inte några fler stick för försvaret att hämta. Om Syd har klöveress och hjärterkung, är det däremot bråttom för försvaret att godspela ett hjärterstick innan klöveress drivits ut. Nord's rätta vända är således ♥4, tredje uppifrån enligt 1-3-5-regeln, och spelföraren är chanslös att få fler stick än tio, eftersom försvaret får ett stick i var och en av färgerna hjärter, ruter och klöver.

Resultat: 4 ♠ =; **Ö-V +620**

Efterdiskussion

Säg att Syd valt att starta motspelet med två ronder klöver, varvid du som Öst vinner andra sticket på träkarlens kung. Hur bör du fortsätta?

Du garderar hemgången genom att *omgående* spela ruter för att på så sätt försäkra dig om en ruterstöld på bordet, ifall Syd skulle ha ess-dam i färgen (eller att du gissar fel). Utöver klöversticket du redan fått, får då sju spaderstick på egen hand, en ruterstöld på bordet samt hjärteress; summa tio stick.

Bricka 16. Väst giv. Öst-Väst i zonen.

♠ A 8 5
♥ T 5 3
♦ A K J 10 7
♣ K 6

♠ K J 2
♥ Q
♦ Q 8 4 3 2
♣ 10 9 7 2

♠ 10 9 7 6
♥ A 7 6 2
♦ 5
♣ A Q J 5

♠ Q 4 3
♥ K J 9 8 4
♦ 9 6
♣ 8 4 3

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
pass	1 NT	pass	2 ♦
pass	2 ♥	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Budgivningen tarvar inte så lång förklaring denna gång. Med hjälp av *överföringsbudet* 2♦ ser Syd till att paret hamnar i ett hjärterkontrakt på lägsta tillgängliga nivå istället för att spela 1NT.

Varför ska inte Syd passa på 1NT, Syd har ju bara 6 hp? Det är just det som är poängen! I ett sangkontrakt är Syds hand känslig, för det är inte säkert att spelföraren får ett enda stick på den. T.ex. ifall Nord har tvåkorts hackor i hjärter och ess-dam sitter hos Väst (eller att Nord gissar fel i färgen) och att spaderdam inte är en entré till Syds hand. Om så är fallet måste Syd ordna sina stick helt på den egna handens kort, vilket vanligtvis inte går så bra.

Så, med femkorts högfärg på en svag hand gör svarshanden alltid klokast att se till att kontraktet spelas i den färgen istället för i 1NT. Då genererar den svaga handen i vart fall *några* stick.

Kommentarer till spelet

Det sitter synnerligen illa för Nord-Syd, och sköter motspelarna korten rätt tar de många stick.

Öst har ett tämligen självklart utspel: rutersingeln. Nord sticker Västs dam med esset och med ruterfärgen redan godspelad, finns ingen anledning att vänta med trumfen. Således spelar Nord i andra stick en liten hjärter upp mot träkarlen och Öst lägger lågt utan att darra på manschetten.

Det finns ingen direkt anledning för Nord att inte maska med bordets knekt, varpå Västs dam vinner sticket. Väst returnera en ruter, som Öst stjälar. Så långt allt gott och väl. Någon mer ruterstöld kan Öst inte få eftersom också bordet numera är utan ruter. Vad ska Öst spela?

Det går inte att svara på den frågan om vi inte vet *vilken* ruter Väst vände med! Väst ser att försvaret har högst ett ruterstick att hämta, så det är viktigt Väst med hjälp av *valören* på rutern försöker vägleda Öst vilken färg som bör vändas med när Öst kommer in. Returnerar Väst en *låg* ruter indikerar det intresse för *den lägre färgen*; returneras en *hög* ruter indikerar det intresse för *den högre färgen*. I bägge fallen trumfen borträknad. Denna stundtals mycket använda signal kallas *Lavinthal-signalen*.

I det aktuella fallet är Västs korrekta ruter således *åttan*; intresse för den högre av de kvarvarande färgerna, d.v.s. spader. Öst vänder därmed med spadertio efter ruterstölden och hur Nord än vänder och vrider, kan han inte hindra ett vaket försvar att få två spaderstick, två klöverstick och ett hjärterstick upptill de två stick man sedan tidigare vunnet. Summa summarum: två straff.

Resultat: 2♥ -2; Ö-V +100