
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 22 februari 2023



Givarna kommenterade av:
Martin Löfgren och Carl Ragnarsson

Bricka 2. Öst giv. Nord-Syd i zonen.

♠ 9 3
♥ K J 6
♦ J 10 6 4 3
♣ Q 9 5

♠ A K J 4
♥ 10 9 3
♦ 7
♣ K 10 6 4 2

♠ Q 6
♥ A 8 7 2
♦ A K 8 5 2
♣ J 8

♠ 10 8 7 5 2
♥ Q 5 4
♦ Q 9
♣ A 7 3

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
		1 ♦	pass
1 ♠	pass	1 NT	pass
2 NT	pass	3 NT	pass
pass	pass		

Kommentarer till budgivningen

Östs öppningsbud 1♦ är självklart. Att kliva in med 1♠ på Syds hand är verkligen inte att rekommendera – liten honnorsstyrka och dålig färg. Men, måla om den till säg:

♠ K J 10 9 5 ♥ A 8 5 ♦ 7 6 ♣ 10 6 4

8 hp precis som nyss, men nu har Syd en fin femkortsfärg. Många skulle välja att kliva med den handen bjuda 1♠. Om vår sida inte vinner kontraktet har vi i vart fall tipsat om partnern om ett bra utspel.

Efter Syds pass är det Västs tur. Ska han bjuda 1♠ eller 2♣? Oavsett om man spelar 2-över-1 som utgångskrav eller inte, bör Väst här välja 1♠. Om man inleder med 2♣ och partnern återbjuder 2♦, så måste man fortsätta med 2♠ – och *det budet är krav till utgång*. Och riktigt så starka kort har inte Väst.

På Västs 1♠ är frågan vad Öst nu ska bjuda. Ett bud som är helt uteslutet är 2♥. Varför då, Öst har ju en färg till att visa? Sant, men Öst har *inte styrka nog* att bjuda stigande¹⁾. För det krävs minst ca 16-17 hp.

¹⁾ En budgivning är *stigande* om svarshanden inte kan preferera öppningshandens först bjudna färg på samma tricknivå som öppnarens nästa färg. T.ex. är 1♦-1♠; 2♥ stigande – för att preferera ruter krävs att svarshanden bjuder färgen på tretricksnivån.

Så, med den aktuella handen har Öst att välja mellan att bjuda om sin ruterfärg eller återbudet 1NT. Ingetdera budet är att betrakta som fel. Med en semibalanserad hand är dock 1NT att föredra.

Av budgivningen så här långt vet Väst att Öst har 12-14 hp på en balanserad, eller möjligen semibalanserad (fördelningen 5422), hand. Om Öst är i den övre delen av intervallet, har paret styrka nog för att prova utgång. Väst väljer därför att *invitera* med 2NT, som Öst accepterar.

Kommentarer till spelet

Utspel *är* svårt och inte heller denna giv utgör något undantag. Normalt bör man vara försiktig med att röra de färger den spelförande sidan har bjudit, så det finns argument för såväl hjärter- som klöverutspel. Det som emellertid talar för att spela ut spader är följande:

- utspelet är troligen ingen favör (vilket är extra viktigt i partävling),
- om Västs spader inte är särskilt stark, kan vår sida etablera stick i färgen,
- inget annat utspel är direkt attraktivt (för att t.ex. hjärter ska vara rätt, krävs *såväl* en bra färg *som* en ingång till den hos partnern – verkar mindre troligt).

Efter moget övervägande väljer Syd att starta med ♠2 (enligt 1-3-5-regeln).

Innan Öst spelar på från bordet i stick ett, ska han lägga upp en spelplan. Hur många *säkra* stick har han? Fyra i spader, ett i hjärter och två i ruter ger totalt sju, så två till behövs. Bästa chans erbjuder klöverfärgen.

För att så långt möjligt bevara ingångar till bordet, vinner Öst utspelet på egen hand och fortsätter med klöver knekt. När Syd lägger lågt, gör Öst likaledes från bordet varpå Nord's dam vinner sticket.

Kontraktets öde är nu i Nords händer. Det ser så normalt ut att vända ruter och klart mindre intuitivt att fortsätta i spader. Icke desto mindre är det just spader Nord ska returnera. Varför?

Av Syds utspel (spader två) kan Nord läsa att partnern från början hade ett *udda antal* kort i färgen, troligtvis fem eftersom han inte valde att starta i någon av de andra färgerna som i så fall är längre. Om Syd har fem spader, hur många har då Öst? Just det – två! Hur många ingångar till klöverfärgen har spelföraren *vid sidan av spadern*? Helt rätt – inga!

Således gäller för Nord att kvickast möjligt slå bort spelförarens entré till klövern *innan den är godspelad*. Det gör han genom att returnera spader.

Om försvaret fortsättningsvis håller tungan rätt i mun är Öst chanslös. Han kan hämta hem sina spaderstick och godspela ytterligare ett hjärterstick, men det räcker fortfarande inte till hemgång. Mer än fyra spaderstick och två i vardera hjärter och ruter blir det inte.

Se vad som händer ifall Nord efter klöver dam vänder i en röd färg. Öst ingriper bums med esset och fortsätter att med klöver. När den färgen så sitter 3-3 och spelföraren har kvar den så viktiga ingången till bordet i spader, går kontraktet hem.

Resultat: 3 NT Ö -1; N-S + 50

Efterdiskussion

Glöm inte bort att det ofta går att dra slutsatser av såväl budgivning som valören på utspelskortet. Det kräver förstås en smula energi och – inte minst – massor av träning, men desto gladare blir man när man lyckats räkna ut vad som sannolikt är rätt.

Det tål att upprepas intill leda: *bridge är ett parspel*. Om partnern får korrekt information genom utspel, markeringar och signaler, har han en ärlig chans att fatta rätt beslut i svåra lägen. Om partnern däremot blir vilseledd, för att du t.ex. spelar ut fel kort i färgen, ökar risken dels att han gör fel, dels att han fortsättningsvis inte litar på dig – heller den gång du ger korrekt information.

Bricka 9. Nord giv. Öst-Väst i zonen.

♠ J 9 8 5 4
♥ J
♦ J 7 6 4 2
♣ 5 2

♠ Q 10 7 6
♥ K 8 5 4 3
♦ A 5
♣ 8 6

♠ A 3
♥ A 7 6 2
♦ K Q 9 3
♣ Q J 4

♠ K 2
♥ Q 10 9
♦ 10 8
♣ A K 10 9 7 3

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Med 16 hp på en balanserad hand heter öppningsbudet 1 NT. Syd passar förnöjt, med förhoppningen att motståndarna så småningom ska hamna i 3 NT och att klöverfärgen då ska ge god utdelning.

Väst har emellertid siktet inställt på högfärgskontrakt och inleder med att fråga med 2 ♣. När Öst kan berätta om fyrkorts hjärter går Väst direkt till utgång.

Kommentarer till spelet

Syd har för en gångs skull ett lätt utspel: ♣A.

Trots 25 hp tillsammans är utgången långt ifrån säker. Öst har två klöverförlorare och, om inget mirakel sker, en i spader. Om trumfen inte sitter 2-2 finns det en förlorare också där.

Med aktuell kortsits finns ingen hemgång, men försvarsspelet är i alla fall av intresse. Hur ska Nord markera på partnerns utspel? Till en början ser det ut att inte ha någon betydelse, bordet kan ju stjäla den tredje klöver. Men, om spelföraren stjälar *lågt* kan Nord stjäla över med knekten!

Därför ska Nord uppmuntra partnern att fortsätta i färgen genom att göra en *positiv markering*; ett lågt kort följt av ett högre.

När Syd ser partnern lägga tvåan, vet hon att det måste vara en positiv markering. Hon fortsätter med kungen, på vilken Nord lägger femman. Budskapet är klart: fortsatt i färgen!

När Syd spelar en tredje rond klöver, får spel föraren inte bara en, utan *två*, förlorare i trumf! Stjäl Öst lågt, vinner Nord trumfknekt sticket, varefter Syd fortsatt har ett säkert trumfstick. Inte heller hjälper det Öst att stjäla med trumfkung – också då får försvaret i sinom tid två trumfstick.

Öst ser ingen större vits med att stjäla över huvud taget; alla försvarets trumf är ju större än bordets hackor. Istället sakar Öst en spader från bordet och Nord trumfknekt vinner sticket.

Finns det några ledtrådar till vilken färg Nord ska vända med i fjärde stick?

Det finns flera, faktiskt:

1. Om spel föraren haft en säker ruterförlorare, vad hade hon då sakat från bordet på tredje rond klöver? Just det – bordets ruterhacka!
2. Med valören på den tredje klöver, kan Syd indikera vilken av de båda kvarvarande färgerna hon helst önskar en vända i. En *hög* klöver = högre färg (här: spader), en *låg* klöver = lägre färg (här: ruter). Den signalen kallas *Lavinthal*-signal och är ofta till god hjälp i försvaret.

När Nord vänder i spader får Öst sträcka vapen; det blir ett spaderstick och ett till trumfstick åt försvaret, summa två straff.

Innebär det att Väst bjöd för hårt och skulle ha nöjt sig med ett pass på 2♥? Alls inte! Om du bjuder *enbart* de utgångar som alltid går hem, är du på tok för försiktig.

Resultat: 4♥ Ö -2; N-S +200

Efterdiskussion

I en lagmatch är det inte så mycket att bry sig om ifall kontraktet går en eller två straff, det viktiga är att kontraktet *går* straff. I partävling däremot, kan varje extra stick vara av yttersta vikt. Skillnaden mellan en och två straff kan vara milsvid.

Låt oss se vad som händer ifall Nord efter klöverstölden väljer att vända i ruter istället för spader. Öst vinner med bordets ess och tar därefter för kung och ess i trumf. Därefter fortsätter hon med två höga ruter från handen. Det hjälper inte Syd att stjäla, hon blir då inpetad och måste hjälpa till med spadern eller spela mot dubbelrenons i klöver. Inte heller hjälper det Syd att saka en klöver. Bordet får saka spader på ruter dam, varefter spel föraren slår ifrån sig i trumf. Också nu är Syd inpetad och Öst ges *chansen* att gissa rätt om Syd vänder i spader. Gissar hon rätt blir det bara en straff.

Låt oss också se vad som händer om Syd efter två ronder klöver *inte fortsätter i färgen*, utan t.ex. vänder med ruter tio. Nu kan Öst faktiskt gå hem i sitt kontrakt!

Eftersom man normalt vänder med sitt högsta kort från en sekvens, kan spel föraren räkna ut var ruterknekten sitter när Syd vänder med tian. Hon vinner därför rutersticket med bordets ess, spelar trumf till esset och trumf tillbaka till bordets kung, varefter en lyckad mask med ruter nio följer. På klöver dam och kung-dam i ruter försvinner tre av bordets spader; den fjärde tar Östs ess hand om. Allt försvaret får är ett trumfstick och två klöverstick.

Spel föraren kan luras hur mycket som helst – hans partner är ju träkarl. Men, för att nå framgång i försvarsspelets *mycket* svåra konst, krävs att båda spelarna i paret hjälps åt – och undviker att lura varandra.

Det gäller således att ha koll på sina utspelsmetoder, markeringar och signaler, och inte avvika från dem i onödan.

Bricka 14. Öst giv. Ingen i zonen.

♠ K 5
♥ K 3
♦ J 9 8 5
♣ A 9 6 5 4

♠ 7 2
♥ 10 7 5
♦ K 10 7 4 2
♣ K 7 3

♠ 10 6 4
♥ J 9 8 6 4
♦ A Q 3
♣ J 2

♠ A Q J 9 8 3
♥ A Q 2
♦ 6
♣ Q 10 8

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
		pass	1 ♠
pass	2 ♣	pass	3 ♠
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Nords hand är ett gränsfall mellan buden 1 NT och 2♣. Spelar man med att 2-över-1 är krav till utgång, bör man nöja sig med 1 NT.

Om Nord skulle svara 1 NT bör Syd hoppa till 3♠ ikraft av sin fina sexkortsfärg. Nord har då förstas ett lätt beslut att höja till 4♠. Också om Syd väljer att återbjuda 2♠ bör paret komma till utgång. Med klara tilläggsvärden för sitt 1 NT-bud och kung-hacka i stöd höjer Nord till 3♠, varefter Syd lägger på till utgång.

Kommentarer till spelet

Det finns argument för, men också mot, utspel i alla färger på den här given:

Trumf

Är *troligen* inte favör. Men visst, Syd kan ha något som A K 10 9 x x och bordet två hackor – i så fall löser trumfutspelet färgen för spelföraren.

Hjärter

Är ett relativt passivt utspel. Dock om Nord har något som A J x och Syd K 9 x, löser utspelet färgen utan tapp åt spelföraren.

Ruter

Utspel i ruter (då tvåan enligt 1-3-5) är ett offensivt utspel med syfte i första hand att godspela stick. När ett offensivt utspel slår fel, är

riskan stor att det senare inte går att ta igen förlorad mark.

Klöver

Om Nord svarat 2♣ är klöverutspel extra farligt, då det är träkarlens huvudfärg. Har Nord istället svarat 1NT kan man anföra samma typ av argument för och mot, som för ruterutspel.

Summa summarum, utifrån den aktuella budgivningen:

- det som talar för ett *offensivt* ruterutspel är Västs innehav i bordets huvudfärg, klöver – ur Västs synvinkel sitter klöver kung bra placerad för spelföraren och det är lätt hänt färgen godspelas snabbt och att försvaret därför måste försöka ligga steget före,
- det som talar för ett passivt utspel, i syfte att låta spelföraren söka sina stick på egen hand, är tävlingsformen – partävling.

Fastnar man för ett passivt utspel med *visst inslag* av attack, ligger hjärter betydligt närmare till hands än trumf.

Efter mycken vända har Väst fastnat för att spela ut hjärter och då är femman (enligt 1-3-5-regeln) korrekt kort.

En överblick av de gemensamma resurserna ger vid handen att Syd inte har någon anledning att vänta med att dra ut motståndarnas trumf. Det finns inget han behöver stjäla på bordet och inte heller riskerar han att tappa kontrollen över trumfen.

Efter trumfutdragningen är det dags att rikta uppmärksamheten mot klöverfärgen. Hur spelar man den bäst? Ett alternativ är åttan till esset och sedan en liten mot handens kvarvarande dam-tia och då försöka gissa rätt ifall Öst skulle bekänna med en hacka.

Ett betydligt bättre spelsätt, som lyckas så snart minst *en* av försvarets klöverhonnörer sitter hos Väst, är att inleda med att spela tian (eller åttan) och släppa den runt ifall Väst bekänner lågt. Om Öst, som här, vinner med knekten, upprepar Syd sedan masken. Det spelsättet ger i runda drag 75 % att klara färgen med ett tapp.

Resultat: 4♠ +1, N-S +450

Bricka 18. Öst giv. Nord-Syd i zonen.

♠ 10 5 2
♥ K 10 7
♦ Q J 7 4
♣ 10 9 7

♠ A K J
♥ Q J 5 4 3
♦ K 9 8 2
♣ 4

♠ 8 3
♥ A 9 6
♦ 10 5
♣ A Q J 6 5 2

♠ Q 9 7 6 4
♥ 8 2
♦ A 6 3
♣ K 8 3

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
		1 ♣	pass
1 ♥	pass	2 ♣	pass
2 ♦	pass	2 ♥	pass
4 ♥	pass	pass	pass

Kommentarer till budgivningen

Med fin sexkortsfärg har Öst till ett uppenbart öppningsbud, på vilket Väst svarar ett lika självklart svar i 1♥. Redan i andra budronden har Öst ett val mellan att bjuda om klöver eller att höja till 2♥, trots bara trekortsstöd.

Med en hand som t.ex:

♠ 8 ♥ A 9 6 ♦ J 5 4 2 ♣ A Q J 6 5

är 2♥ att föredra framför att bjuda om klöver, då det går att stjäla spader på den korta trumfhanden.

Likaså om handens klöverfärg råkar vara maläten, exempelvis:

♠ K 3 2 ♥ A J 6 ♦ 10 ♣ K 9 8 6 5 2

är en höjning till 2♥ att rekommendera framför 2♣.

Med Östs aktuella hand beskriver emellertid återbudet 2♣ handen bättre.

Väst vet att paret har styrka till utgång, men inte vilken utgång som ska spelas. För att få mera upplysningar bjuder hon 2♦; ett sådant bud kallas på bridgespråk kallas *tredje färg*. Tredjefärg-bud är *alltid* krav för minst en rond, så Öst får inte passa ens om hon har en svag öppningshand med ruterstöd.

Efter att Öst visat sin hjärterpreferens går Väst direkt till utgång i färgen.

Kommentarer till spelet

Med tre av färgerna bjudna av motståndarsidan, blir Nord's naturliga utspel en spader, tvåan närmare bestämt.

Utspelet har gett Väst spadermasken gratis och därmed möjligheten att så småningom saka en av bordets ruter på tredje ronden spader. Väst har ganska säkert (minst) en förlorare i trumf och helt säkert en i ruter. Dessutom har hon ett antal ruterhackor på egen hand att försörja, allra helst om Nord skulle visa sig ha esset i färgen. Den här gången är det således *inte* aktuellt att börja dra ut trumfen.

Efter att ha vunnit första stick billigast möjligt, fortsätter Väst med ytterligare två ronder spader och sakar en ruter från bordet, varefter en klöver till esset följer. Därefter fortsätter spelföraren med ruter tio och troligen ingriper Syd med esset och vänder sedan med trumf.

Eftersom Väst tänker sig stjäla ruter på träkarlen finns ingen anledning att sätta i en honnör från egen hand. Om hon gör det lägger Nord ju bara lågt, för att så småningom förvissa sig om stick i färgen. Att sätta i en honnör skulle dessutom vara katastrofalt ifall Nord råkar ha trumfkung singel.

Syds trumfvända går således till hacka, tia och bordets ess, varefter spelföraren lockar med klöver dam från bordet. Syd bör emellertid lägga lågt, för om Väst verkligen haft två klöver hade hon säkerligen maskat i första klöversticket.

Oavsett om Syd täcker eller inte, stjälar Väst och ser till att hämta hem ruter kung innan hon stjälar en ruter med trumfsexan. Ännu klöverstöld spelar in egna handen, varefter sista rutern stjäls med bordets nia, som Syd inte når över.

Så långt har elva stick spelats och av dem har Väst förlorat endast ett. Kvar på egen hand har hon dam-knekt i trumf, så allt försvaret får är ett stick till – på trumfkung.

Resultat: 4 ♥ V +1, Ö-V + 450