
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 3 maj 2023



Frågor och synpunkter, men också frågor om *andra givar* som spelats samma kväll, kan skickas till:
filbyter-bridge@telia.com, så besvarar vi dem så snart vi kan.

Givarna kommenterade av:
Martin och Carl Ragnarsson

Bricka 3. Syd giv. Öst-Väst i zonen.

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

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
			1 ♦
pass	1 ♥	pass	1 ♠
pass	4 ♠	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Det vore inget fel att öppna Syds hand med 1 ♣ givet den fina färgen. Ponera dock att budgivningen (med annan fördelning på de övriga tre händerna) skulle gå:

Väst	Nord	Öst	Syd
			1 ♣
1 ♠	D	pass	???

Syd har då inget kul återbud, medan efter en öppning med 1 ♦ Syd då kan återbjuda 2 ♣, som inte är en alltför stor lögn.

Oavsett val av öppningsfärg, blir fortsättningen densamma i den första budgivningen. 1 ♥ från Nord och 1 ♠ av Syd, vilket Nord sedan höjer till utgång.

Kommentarer till spelet

Väst bestämmer sig för att spela ut i den objudna färgen, klöver. Man kan argumentera för såväl sjuan (tredje uppifrån) som tian från den brutna sekvensen. Vi har fastnat för det sistnämnda, och Öst bör av budgivningen kunna räkna ut att utspelet inte är från en dubbelton, d.v.s. tiahacka.

Varför inte spela ut ruter, när man har ess-kung i färgen?

Betänk att Syd öppnat med den färgen! Ett utspel i den kan ge spelföraren hjälp att lättare godspela färgen, så Väst bör vara försiktig med att röra den.

Trots 25 hp och några stödpoäng därtill, är 4 ♠ ingalunda något upplagt kontrakt. Med två ruter och minst en trumfförlorare, får Syd inte förlora något stick i de båda andra färgerna. Med de feta mellankorten i ruter, är det den färg spelföraren ska försöka godspela. Efter att ha vunnit utspelet går Syd till bordet på hjärter ess och spelar ruter tio och låter den löpa såvida inte Öst sätter i knekten.

Väst vinner med en av sina höga ruterhonnörer och fortsätter sedan med hjärter. Syd ingriper med bordets kung och sakar en ruter från egen hand. Med hänsyn till den förmånliga rutersitsen, har Syd nu råd att ge sig i kast med trumfen. Spelföraren är beroende av 3-2-sits med kungen hos Öst för att gå hem.

För att behålla kontroll över spelet, inleder Syd trumfbehandlingen med en med *låg* från bordet; om Öst lägger lågt, sätter Syd i damen i enlighet med sin plan; om Öst tar för kungen, lägger Syd naturligtvis lågt från egen hand. Låt oss anta att Öst nöjer sig med hackan och Syds dam vinner sticket. Vad sedan?

Syd fortsätter då med trumf till bordets ess och därefter en ruter till ny mask, nu med handens åtta. Som väntat drar den esset, varmed Syds dam blivit hög. Klöverhackan kan spelföraren i sinom tid stjäla med bordets trumf. Allt försvaret får är två ruterstick och ett trumfstick, jämn hemgång.

Resultat: 4 ♠ =; N-S +420

Efterdiskussion

Säg att Syd i stick två spelar trumfess och en till. Öst tar då för kungen och fortsätter med en tredje trumf. Risker är nu stor att kontraktet går bet, om Syd inte hinner få godspelat sin ruter i tid. Därför ska Syd låta trumfen vara tills en rond ruter har spelats från bordet.

Bricka 4. Väst giv. Alla i zonen.

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

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

En enkel och okomplicerad budgivning, där lärpengen är att som Öst inte passa på 1 ♥, trots att handen är full med förlorare. Med fyrkorts trumfstöd bör man se till att stötta, och det inte enbart för att Ö-V råkar ha merparten av styrkan. De gånger Nord-Syd sitter på högsta kontraktet bidrar en höjning till 2 ♥ att göra livet svårare för dem!

Kommentarer till spelet

Nord ser ingen anledning att undvika utspel i partnerns spärrfärg, så klöver ess ter sig som självklart.

Det vore emellertid fel att spela ut fyran. Inte för att det gör någonting *denna gång*, men man ska noga passa sig för att dra för ess i färgspel.

Partnern går annars lätt vilse i försvarsspelet.

När man ser alla fyra händerna, är allt så lätt. Det är bara att ge bort ett stick i spader, ett i klöver och ett i ruter. Men, om motståndarnas kort fördelat sig mindre gynnsamt, gäller det för spel-föraren att manövrera försiktigt.

Efter klöveress och en positiv markering från partnern, fortsätter Nord i färgen till stöld hos Väst.

Innan Väst går igång med trumfen, bör spadern godspelas. Att Syd skulle kunna stjäla andra rondens spader verkar osannolikt – i så fall skulle Nord ha sjukorts spader med esset på topp och varit tyst under hela budgivningen. Nej, det finns inte!

Efter att ha vunnit med spader ess fortsätter Syd med klöver kung, som Väst för säkerhets skull stjälar högt. Nord skulle mycket väl kunna haft dubbelklöver från start. I nästa stick lyfter Väst ut spader dam och först därefter är det dags att känna på trumfen, med den kvarvarande höga honnören på Västs hand först. Om trumfen skulle visa sig sitta 4-0, är det högst troligt Nord som har längden. Väst kan därefter maska ut en presumtiv tian-fjärde hos Nord, och på så sätt få ihop:

- två spaderstick,
- två ruterstick,
- fyra äkta trumfstick,
- två stölder (på Västs hand)

Summa tio.

På aktuell giv sitter allt snällt, så Väst kan i princip spela lite hur som helst och ändå klara sin hemgång.

Resultat: 4 ♥ =; Ö-V +620

Efterdiskussion

Normalt brukar man försöka stjäla förlorare på *den korta* trumfhanden och behålla den långa trumffärgen intakt, för att på så sätt få fler trumfstick. I detta fall skulle det innebära att stjäla på Östs hand och behålla Västs trumflängd.

Som vi sett, har detta spelsätt risker ifall Nord skulle vara lång i trumf, eller om Syd skulle ha singel ruter och då komma åt att stjäla bort en av Västs ruterhonnörer.

Att i stället stjäla på den *långa* trumfhanden, alltså i detta fall på Västs hand, brukar på bridge-språk kallas *reverse dummy* – alltså att göra den från början långa handen kortare i trumf än den motsatta. *Reverse dummy* är ett ofta förbisett spelsätt, även bland bättre spelare, så om du fann detta – klappa dig själv på axeln!

Bricka 7. Syd giv. Alla i zonen.

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

Budgivning

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

eller, om man spelar femkorts högfärg:

Väst	Nord	Öst	Syd
			1 ♣
pass	1 NT	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

11 hp som svarshand räcker ofta till ett 2-över-1-svar, men glöm inte bort att det är inte förbjudet att använda omdömet!

När man svarar 1 NT kommer partnern att passa **endast** den gång denne har en jämn hand med 12-14 hp. (Med 15-17 öppnas med 1 NT och med 18-19 höjer öppnaren 1 NT till 2 NT.) Att svara 1 NT med den aktuella Nord-handen blir därmed ganska riskfritt.

Om Nord på 1 ♥ svarar 2 ♣ återbjuder Syd 2 NT och Nord då har ingen aning om Syd har 12, 13 eller 14 hp, utan får ändå gissa!

I fallet öppning 1 ♣ *kan* – om man spelar så – Nord hoppa till 2 NT som en naturlig invit. Vi förordar ändå 1 NT eftersom t.o.m. 2 NT kan vara för högt om Syd är minimal.

Kommentarer till spelet

Om Syd öppnat med 1 ♥, väljer Öst troligen klöverutspel. Enligt 1-3-5-regeln ska man då spela ut *nian*, men Öst bör ändå överväga att välja sjuan eftersom nian kan kosta stick. Kom ihåg, att vinna stick alltid har högre prioritet än att slaviskt följa utspelsreglerna.

Om Syd öppnat med 1 ♣, ter sig hjärterutspel tämligen naturligt och då sexan enligt 1-3-5-regeln.

Säg att Öst startar med klöver sju. Nord låter Västs dam vinna första stick, men ingriper med esset när Väst fortsätter i färgen. Därefter följer en spadermask till Västs kung, och Väst undviker att ge spelföraren något gratis genom att slå sig fri med en spaderhacka. Håller försvaret rätt, får spelföraren tre spaderstick, två hjärter stick på mask, samt de båda lågfärgsessen. Jämn hemgång.

Om Öst istället startar i hjärter, låter Nord träkarlen lägga lågt – det är ingen brådska med att prova damen. Öst skulle ju kunna ha spelat ut från J-10-7-6 och då drar bordets hacka Västs kung. Som det är nu, vinner Väst sticket med tian.

Väst har en svår vända. Det kan vara rätt att fortsätta i hjärter – kungen sitter ju där den sitter ändå – men det kan också vara rätt försvar att skifta till endera lågfärgen. Av lågfärgerna är ruter den mest riskabla vändan, för om den är fel är det inte troligt att försvaret kan ta igen förlorad mark. På aktuell giv spelar det ingen roll ifall Väst fortsätter i hjärter (så länge som det är knekten) eller skiftar till klöver. Båda ger liknande spel som i det exempel där Öst spelat ut klöver i första stick.

Resultat: 1 NT =; N-S + 90

Efterdiskussion

- 11 hp kan räcka till 2-över-1, men överväg alltid 1 NT!
- Utspelsregler är bra att följa, men var försiktig med en "tredje-högsta" mot sang om detta kort är en hög hacka, typ nian.
- Och om Syd skulle bjuda på 1 NT, exempelvis en ny färg? Ja, då kan Nord invitera med antingen 2 NT eller genom att höja Syds färg till 3-läget!

Bricka 8. Väst giv. Ingen i zonen.

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

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
1 ♠	pass	pass	2 NT*
pass	3 ♦	pass	3 ♥
pass	5 ♦	pass	pass
pass			

Kommentarer till budgivningen

Hur ska Syd visa sin hand efter att öppningsbudet 1 ♠ passats fram? (Någon Öst kanske höjer till 2 ♠, men det tycker vi är en högst tvivelaktig aktion.)

Många par spelar så, att ett hopp till 2 NT visar en tvåfärgshand med minst 5-5 i de lägsta objudna färgerna. Med en stark balanserad hand (starkare än ett sanginkliv) får man i stället inleda med en dubbling.

Nord, med en tvivelaktig spaderkung och bara 3-2 i partnerns färger nöjer sig med att preferera till 3 ♦. Syd anser dock sig ha till ännu ett bud och bjuder 3 ♥. Hoppet till 2 NT visade ju 5-5, så någon ytterligare 4-kortsfärg kan Syd förstås inte ha. Nord bör istället uppfatta 3 ♥ som värden/honnör(er) i hjärter i trekortsfärg.

Eftersom Syd bjöd vidare på Nordens enkla preferens måste Syd naturligtvis ha mervärden till sitt inkliv. I och med 3 ♥-budet växer Nordens hand; hjärter kung måste vara bra och därtill esset i ruter, varför Nord bör bjuda ruterutgången.

Kommentarer till spelet

Öst startar i partnerns färg; spader fyra enligt 1-3-5-regeln.

Nord kan överblicka 25 hp och Västs öppningsbud vittnar om att merparten av den återstående honnörsstyrkan befinner sig i västlig riktning, allra helst de båda svarta essen. Det finns därför ingen anledning att spela klövern på det annars rekommenderade sättet, *från svaghet mot styrka*.

Spelföraren kommer troligen att vara beroende av jämn trumfsits för att klara sitt kontrakt, även om det finns vissa chanser också med trumfen 4-1 (allra helst då knekten singel).

Nord låter bordet stjäla utspelet och begär därefter klöver kung, som Väst sticker. Väst är nu smått inpetad; spader och hjärter är favör, klöver likaså, varför Väst slår ut sig med en trumf som minst onda alternativet. Nordens åtta drar knekten från Öst. Spelföraren har därefter för avsikt att stjäla (minst) en av bordets klöver på egen hand, men när knekten så snällt faller redan då damen spelas, behövs inga klöverstöder alls – färgen är ju redan godspelad!

Istället ser Nord till att dra ut trumfen och därefter mala på med alla sina höga klöver, varvid ett intressant slutläge uppstår, med spelföraren inne på bordet:

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

När ruter sex spelas kan Väst packa ihop. Sakar Väst spader ess blir kungen stor; sakas istället en hjärter, får spelföraren tre hjärterstick! Väst blir vad man på bridgespråk kallar *skvisad* (en något dråplig översättning från engelskans *squeezed*).

Resultat: 5 ♦ +1; N-S +420

Grattis till er som fann spelsättet vid bordet!