
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 10 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 Löfgren och Calle Ragnarsson

Bricka 2. Öst giv. Nord-Syd i zonen.

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

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
		pass	2 ♣
pass	2 ♦	pass	2 ♥
pass	2 ♠	pass	3 ♦
pass	3 ♥	pass	4 ♣
pass	4 ♦	pass	4 NT
pass	5 ♥	pass	7 ♥
pass	pass	pass	

Kommentarer till budgivningen

Observera, att Nord med äkta trumfstöd – d.v.s. minst tre kort, eftersom Syd med budet 2 ♥ visat minst fem – hade höjt hjärtern redan första gången. Så, när Nord på Syds 3 ♦ återkommer med 3 ♥ är det en *preferens*, oftast baserad på dubbelton i färgen.

Då Nord kan vara ganska svag – kom ihåg att Syd med sitt inledande 2 ♣-bud har *krävt till utgång* – nöjer sig Syd med ett kontrollbud och ger därmed Nord chansen att ge ifrån sig ett negativt/svagt livstecken genom att i så fall bara återgå till trumffärgen (hjärter). Kontrollbudet 4 ♦ visar att också Nord har slamintresse, varför Syd därefter kollar essen med 4 NT.

Man kan diskutera huruvida Syds hand, med "bara 17 hp", är värd 2 K. Emellertid är handen oerhört spelstark, vilket motiverar kravbudet. Som regel ska vara försiktig med att öppna spelstarka händer som är (för) honnörssvaga med ett artificiellt kravbud, dels för att partnern förväntar sig bättre styrka, dels för att man ofta kommer bättre till ifall man inleder med ett bud på entricksnivån.

En eloge till dem som lyckats ta sig hela vägen till storslam, men alls ingen kritik ifall man stannar ett snäpp lägre. Men lägre än så bör man *inte* stanna!

Kommentarer till spelet

Man kan finna argument för utspel i alla färger, utom just spader. Väljer Väst att starta i ruter, är tian från den brutna sekvensen att rekommendera.

Syd har tolv toppstick och ett trettonde kan komma från rutern 3-3 eller att spadermasken lyckas. Det finns två alternativa spelsätt:

1. Efter att ha vunnit utspelet på egen hand och därefter dragit ut motståndarnas trumf, testar Syd först ifall rutern satt 3-3 (eller om Väst har 10-9 ensamma; Syd vet i och med utspelet att Öst har knekten). Om rutern inte ger full utdelning, slår Syd som sista utväg spadermasken. Spelsättet ger i runda slängar 75 % hemgångschans.
2. Efter att ha tagit utspelet på handen, spelar Syd spader knekt till esset, stjälar en spader, spelar hjärter ess och hjärter till kungen och efter ytterligare en spaderstöld rensas motpartens trumf. Hemgången hänger då på endera rutern 3-3 *eller* att spader kung fallit; lite drygt 60 % hemgångschans.

Fördelen med spelsätt 2, som procentuellt är något sämre, är att en nervös Väst kan få för sig att täcka spaderknekt om den spelas tidigt i spelet. Så dags på dagen har Väst inte fått räkning på Syds stick.

Det är inte kört bara för att någondera spelaren har en långt inkrupen spaderkung. Den som har det, kan också begåvats med ruterlängd och i så fall bli utsatt för något så (o)fint som en *skvis*.

För att visa hur en *skvis* fungerar har vi i exemplet på nästa sida flyttat en av Östs ruter till Väst, så att denne har längden i färgen och utgått från att Väst kyligt lagt lågt när Syd spelat spader knekt från egen hand.

Det läge som då uppstår på slutet är följande, sedan spelföraren spelat sina trumf i botten:

♠ Q
 ♥ -
 ♦ A 6
 ♣ 10
 ♠ K
 ♥ -
 ♦ 9 5 2
 ♣ -
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ Q 8 2
 ♣ A

När Syd i diagrammet ovan tar för klöver ess måste Väst antingen saka spader, i vilket fall bordets dam blir stor, eller gå ifrån ruterhållet, varvid den färgen ger full utdelning.

Observera, att det *inte* handlar om att Väst "sakar fel"; det finns inget "rätt sak", utan Väst blir helt sonika *skvisad* och kan inget göra åt det.

Den tilläggschans som skvisen ger, gör att de båda spelsätten som beskrivits på förra sidan är tämligen likvärdiga.

Resultat: 7 ♥ =; N-S +2210

Bricka 7. Syd giv. Alla i zonen.

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

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Öst-Västs kort passar verkligen ihop – tre hackor på ena handen mot en singelton är ett tecken på att anpassning är god! I *lagtävling*, där man tar större risker för att få utgångsbonus, kan Öst möjligen höja till 3 ♠, men då det ofta leder till att man kommer för högt, bör Öst i *partävling* hålla sig på mattan med ett pass.

Kommentarer till spelet

Nord har ett ganska självklart utspel i ruter ess, men vilket kort bör Syd lägga på utspelet?

Vi ska nu lansera en nyttig markering:

*När partnern spelar ut ett ess, vilket ju normalt är från ess-kung, och man själv har dam-knekt i färgen, lägger man **damen**. Utspelshanden **vet då att partnern har knekten i färgen, och kan – de gånger så behövs – fortsätta med ett lågt kort i utspelsfärgen i stick två. Ibland kan det nämligen vara viktigt att partnern kommer in i stick två.***

Den här gången, oavsett om Nord fortsätter med kungen eller en liten, kommer Väst att stjäla, varefter uttrumfning i fyra drag visar sig behövas. Hemgången är naturligtvis inte i fara, men i partävling är ju alla övertrick av stort värde. Så, frågan är hur Väst bäst fortsätter?

Om hjärtern sitter 3-3 kan Väst saka en klöverhacka på den fjärde hjärtern och på så sätt ta hela elva stick. Om hjärtern, som här, visar sig inte ge full utdelning, kan klövermasken med tian ge det elfte sticket. Emellertid har Väst bara en trumf kvar, så om direktmasken i klöver misslyckas och försvaret då envisas med ruter, riskerar Väst att reducera sina tio stick till nio.

För att hålla fler dörrar öppna, bör Väst efter uttrumfningen direkt spela klöver till damen. Skulle den vinna stick, testas man sedan ifall hjärtern ger full utdelningen, innan man som sista utväg till elva stick slår klövermasken.

På aktuell giv sticker Syd med klöver ess och fortsätter sannolikt trumfmattandet genom att spela mera ruter. En uppmärksam spelförare bör nu ha fått rimlig pejling på sitsen. Kom ihåg att Nord tvingats till att saka tre kort under uttrumfningen, vilket högst troligt kommer att avslöja hur Väst ska få det eftertraktade elfte sticket.

Resultat: 2 ♠ +2/+3; Ö-V + 170/+200

Efterdiskussion

Säg att Ö-V tagit sig till kontraktet 4 ♠.

I *lagtävling* är det inte mycket att bråka om; Väst ska där ha siktet inställt på *hemgång* och eventuella övertrick komma i andra hand. Några problem att få ihop tio stick finns förstås inte, när trumfen visat sig ge full utdelning.

Men, inte heller i *partävling* bör Väst prioritera övertrickarna framför hemgång, *de gånger Väst inser att många av fältets par kommer att spela delkontrakt på given*. I partävling gäller det som bekant att försöka få ett bättre resultat än flertalet av de andra borden. Om vi är tämligen ensamma om att bjuda utgång, spelar det ingen roll ifall vi tar tio eller elva stick – däremot får vi till varje pris inte äventyra hemgången!

För att belysa hur partävlingens *beräkning* går till, följer här ett exempel. Låt oss anta att vår tävling består av sex bord och där resultaten på brickan är dessa:

Bord	Kontrakt	Res	N-S	Ö-V
1	2 ♠ V	+2		170
2	2 ♠ V	+3		200
3	2 ♠ V	+3		200
4	2 ♠ V	+3		200
5	4 ♠ V	=		620
6	4 ♠ V	+1		650

I partävling får man 2 poäng för varje annat resultat som är sämre än ens eget, 1 poäng för varje resultat som är lika och 0 poäng för de resultat som är bättre än ens eget. Den s.k. *toppen* på varje bricka är alltid lika med:

$$\text{Antal resultat gånger 2, minus 2}$$

Så, med sex resultat blir toppen på varje bricka:

$$6 \times 2 - 2 = 12 - 2 = 10 \text{ poäng}$$

I exemplet till vänsterser vi att:

- Ö-V-paret vid bord 1 lyckats allra sämst. De har stannat i 2 S och bara tagit tio stick, alla andra Ö-V-par har bättre resultat. N-S vid detta bord får en topp (10 poäng), Ö-V en botten (0 poäng).
- Vart och ett av de tre Ö-V-paren vid borden 2, 3 och 4, har bättre resultat än det vid bord 1, men sämre än det vid borden 5 och 6. Dessa tre Ö-V-par får således vardera: $2 + 1 + 1 = 4$ poäng, deras N-S-motståndare därmed 6 poäng.
- Ö-V-paret som vid bord 5 bjudit och spelat hem utgång, har bättre resultat än vart och ett av paren vid borden 1–4 och är endast slagna av Ö-V-paret vid bord 6. Ö-V vid bord 5 får alltså $2 + 2 + 2 + 2 = 8$ poäng på brickan, en s.k. *näst-topp*.
- Slutligen så Ö-V vid bord 6, vilka bjudit utgång och dessutom lyckats få till ett övertrick. De slår samtliga andra Ö-V-par på given och får därmed $5 \times 2 = 10$ poäng, en ren topp.

Av exemplet lägger vi märke till att Ö-V-paret vid bord 6 hade ytterst lite, en enda poäng faktiskt, att tjäna på att fixa det elfte sticket i 4 ♠. Om kontraktet däremot gått bet, hade de fått en ren nolla på brickan.

Så, om du tror att du befinner dig i ett riktigt bra kontrakt och att ytterst få kommer att hitta det, då gäller det att med näbbar och klor först och främst slå vakt om hemgången.

Partävling är komplicerat spel. Ibland ska man ta halsbrytande risker, ibland spela så säkert på hemgång som det bara går. Samma gäller faktiskt av och till även i försvarsspelet.

Lagtävling är onekligen på så sätt en betydligt mindre komplicerat spel.

Bricka 12. Väst giv. Nord-Syd i zonen.

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

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
2 ♥	2 ♠ (?)	4 ♥	pass
pass	pass		

Kommentarer till budgivningen

Västs öppning ter sig självklar, Nords inkliv är, inte minst i röd zon, mera tvivelaktigt. Öst kan i och för sig avskrika sina poäng i spader ifall Nord klivit in, men det finns gott om spelstyrka därutöver på handen, varför 4 ♥ bör provas.

Kommentarer till spelet

Som bekant rekommenderar vi normalt inte utspel av ett ess i färg där vi inte också har kungen. Här finns det dock flera skäl till att avvika från den huvudregeln:

1. Genom att börja med ♠A behåller vi utspelsinitiativet till stick 2;
2. Väst har med sitt 2 ♥-bud visat en relativt svag hand, så sannolikheten för att Väst har ♠K är liten, och därmed risken för favör genom utspelet av esset minimal.

En möjlig fortsättning efter spader ess är att spela mera spader, för att på så sätt skydda en eventuell garderad trumfdam hos Syd. Emellertid kan Syd, utifrån budgivningen, inte ha någon garderad hjärterdam. Väst har visat sex-kortsfärg, bordet har två och Nord själv tre trumf, så det blir inte mer än två trumf över till Syd.

Däremot hotar bordets klöverfärg att bli godspelad, varför det bråttom för försvaret att försöka inkassera de eventuella ruterstick som finns, innan spelföraren får möjlighet att saka bort dem på bordets klöver.

Nord ska därför i andra stick vända med ruter fem. Ur spelförarens perspektiv finns risken att Nords ruterhacka är en singel, men det tjänar föga att gå upp med bordets ess eftersom Väst behöver den entrén senare till sina klöverstick.

Väst lägger alltså lågt från bordet, Syd vinner med kungen och fortsätter på den inslagna vägen med ruter, som Väst – för att bevara bordets ingång – vinner på egen hand. Att dra ut trumfen nu vore ödesdigert; klöver ess måste ju slås bort och Väst har fortsatt två oförsörjda spaderhackor på egen hand.

Spelföraren måste därför ta risken att det finns en ruterstöld i försvaret och ändå först driva ut försvarets klöver ess. Eftersom det råkar vara Nord som kommer in, finns ingen vända som betar kontraktet. Inte ens en spaderretur, som eliminerar bordets trumfhacka och därmed omöjliggör en trumfmask över Syd, hjälper eftersom Syds trumfdam faller när spelföraren tar för de båda trumftopparna.

Om Nord returnerar spader, låter spelföraren bordet stjäla och tar därefter för trumfess och sakar sedan sin återstående spaderhacka på bordets klöverkung. Därefter följer en klöver till stöld, varefter trumfkung faller Syds numera singeldam. Hjärterknekt drar ut försvarets sista trumf och resten är sedan stort.

Resultat: 4 ♥ =, Ö-V + 420

Efterdiskussion

En alternativ spelplan efter det att bordet fått stjäla en spader och trumfess inkasserats, är att direkt stjäla en klöver och sedan lägga ned trumfkung. Om damen faller trumfar man ut, annars försöker man ta sig till bordet på ruteress för att saka sin spaderförlorare på hög klöver.

Nackdelen med det spelsättet är att man då riskerar två straff för den händelse Nord har dam tredje i trumf och, som troligt, dubbelton ruter. När man försöker ta sig till bordet på ruteress stjäl Nord och inkasserar andra beten med spaderdam.

