
Kommentarer till fyra av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 13 september



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:
Carl Ragnarsson

Bricka 3. Syd giv. Öst-Väst i zonen.

♠ 9 2
♥ A Q 3
♦ Q J 5 4 3
♣ K 8 2

♠ K Q 10 6
♥ 7 5
♦ A 10 7
♣ 9 7 5 3

♠ J 8 5
♥ 10 9 8
♦ K 9 8 2
♣ Q J 10

♠ A 7 4 3
♥ K J 5 4 2
♦ 6
♣ A 6 4

Budgivning

| Väst | Nord | Öst | Syd |
|------|------|------|------|
| | | | 1 ♥ |
| pass | 2 ♦ | pass | 2 ♥ |
| pass | 4 ♥ | pass | pass |
| pass | | | |

Kommentarer till budgivningen

Med 12 hp har Nord för avsikt att kräva till utgång när Syd öppnat budgivningen.

Par som spelar med *femkorts* högfärgsöppning kan tänkas välja Stenbergs 2 NT direkt över Syds hjärteröppning, eftersom Nord vet att paret förfogar över (minst) åtta trumf. Spelar man fyrkorts högfärgsöppning måste man med Nord's hand inleda med 2 ♦ och hoppas kunna visa sitt sekundärstöd i hjärter senare.

Med sin minimala öppningshand får Syd inte falla för frestelsen att återbjuda 2 ♠ efter Nord's 2 ♦; 2 ♠ visar ju betydligt bättre styrka (minst ca 15-16 hp). Inte heller bör Syd återbjuda 2 NT, vilket visar en *balanserad* hand (12-14). Det enda som står till buds är att bjuda om sin öppningsfärg: 2 ♥, trots bara femkortsfärg. Med trekortsstöd går Nord då till 4 ♥.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♠K.

Innan Syd spelar på från träkarlen gäller det, som alltid, att planera spelföringen. Syd har åtta toppstick och behöver således två till för att komma upp i tio. Bäst verkar vara att försöka få till två spaderstöder på bordet.

Det verkar därför naturligt att vinna första sticket med esset och fortsätta med spader. Försvaret anar spelförarens plan och vänder med trumf. Spelföraren vinner den på bordet, spelar in egna handen på klöveress och stjälar därefter en spader lågt. Kruket är nu att komma in till handen för att kunna stjäla den sista spadern. Vad helst Syd spelar, kommer motståndarna in och den trumfvända som följer tar bort bordets sista trumf. Syd får nöja sig med nio stick – en straff.

Hade Syd kunnat göra bättre ifrån sig?

Spelförarens problem var att det *saknades en ingång till Syds hand* för den andra spaderstölden. Se vad som händer ifall Syd låter Väst vinna det första spadersticket!

Säg att Väst vänder med trumf (bästa försvar). Syd vinner den med en av bordets honnörer, spelar spader till handens ess och stjälar sedan en spader. Efter klöver till handens ess följer ännu en spaderstöld. Så småningom kommer Syd in på egen hand och kan dra ut motståndarnas utevarande trumf. Summa: ett spaderstick, två klöverstick, fem trumfstick på egen hand och två stöder på bordet – tio stick och jämn hemgång!

Resultat: 4 ♥ =; N-S +420.

Bricka 8. Väst giv. Ingen i zonen.

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

Budgivning

| Väst | Nord | Öst | Syd |
|------|------|------|------|
| 1 ♠ | pass | pass | 2 ♥ |
| 2 ♠ | 4 ♥ | pass | pass |
| pass | | | |

Kommentarer till budgivningen

Nord är någon poäng för svag för en upplysningsdubbling efter Västs spaderöppning. Inte heller Öst har till något bud, men Syd tänker förstås inte låta budgivningen dö ut där. Efter Syds 2 ♥ har Väst till 2 ♠ i kraft av sin toppstarka sexkortsfärg, varefter Nord gör processen kort genom att gå direkt till utgång i partners färg.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♠ A.

Med dubbelton i spader markerar Öst positivt på utspelet med spader tre. Väst fortsätter så med kung och dam; Öst sakar klöveråtta när Syd stjälar tredje varvet spader.

Hur bör Syd lägga upp sin spelföring?

Eftersom Syd har en ofrånkomlig ruterförlorare måste klöverfärgen lösas utan tapp. Det låter sig göras om Väst har klöverkung singel eller andra. Skulle Väst ha tre eller fler klöver, måste också tian finnas på Västs hand och Syd därmed spela på att dubbelmaska i klöver.

Så här dags vet Syd dock inte *vilken* av varianterna som är bäst. Syd behöver få mer information om motståndarnas fördelning i de röda färgerna först. Efter spaderstölden ska Syd fortsätta med ruteress och mera ruter. Öst vinner sticker och returnerar en bäst en trumfhacka. Syd vinner den på bordet med nian och stjälar en ruter högt på egen hand, då bägge motståndarna bekänner.

Härnäst spelar Syd in bordet på trumftian och Väst sakar en spader. När Syd nu stjälar bordets sista ruter, blir bilden komplett:

- om, som i det aktuella fallet, Öst är den som visar sig ha sista rutern, är Västs fördelning (uppifrån räknat) 6-1-3-3;
- om Öst inte kan bekänna, är Västs fördelning (uppifrån räknat) 6-1-4-2.

När det visar sig att Väst har tre klöver, är Syds enda chans till hemgång att Väst har både kung och tia i färgen – alltså ska Syd spela på att dubbelmaska i klöver.

Skulle Väst visat sig ha bara två klöver, är korrekt klöverbehandling en låg till bordets knekt, varefter esset faller Västs kung; Syds dam är sedan stor.

Resultat: 4 ♥ =; N-S +420.

Bricka 17. Nord giv. Ingen i zonen.

♠ K 9 6 5
♥ J 5 4 2
♦ K 6
♣ 10 8 4

♠ 10 2
♥ 10 9 8 3
♦ J 8 5 2
♣ A 6 3

♠ 8 4 3
♥ A 7 6
♦ 9 7 4
♣ K J 9 7

♠ A Q J 7
♥ K Q
♦ A Q 10 3
♣ Q 5 2

Budgivning

| Väst | Nord | Öst | Syd |
|------|------|------|------|
| | pass | pass | 2 NT |
| pass | 3 ♣ | pass | 3 ♠ |
| pass | 4 ♠ | pass | pass |
| pass | | | |

Kommentarer till budgivningen

Efter Syds 2 NT (20-21 hp på en balanserad hand) frågar Nord efter högfärg med 3 ♣. När Syd visar fyrcorts spader fastställer Nord kontraktet till 4 ♠.

Kommentarer till spelet

Att spela ut, upp i en superstark hand, är alltid vanskligt. Man bör vara försiktig med för att dra för honnörer eller starta med ett ess, såvida budgivningen inte har visat att det t.ex. finns en stark lång sidofärg på bordet och som spelföraren kan saka eventuella förlorare på.

Sett till Västs aktuella hand och till budgivningen, bör Väst således undvika att starta i klöver. Också ett ruterutspel skulle kunna hjälpa spelföraren – t.ex. om bordet har K-10-x och spelföraren A-9-x. Spader är *relativt* säkert, men tian är ett varnings-tecken. Den är ett viktigt kort om bordet har t.ex. K-J-x-x och spelföraren A-9-x-x. Den trumfdam Öst normalt hade fått stick på blir då utmaskad.

Den täta sekvensen i hjärter talar för utspel i den färgen, varför Väst lämpligen startar med tian.

Utspellet och en blick på träkarlens kort visar att Väst inte kan ha något kort högre än tian i utspelsfärgen. Öst-Väst spelar ju 1-3-5-regeln.

Öst bör inse att det är aktuellt att byta färg efter att ha vunnit första stick med hjärteress. Den färg där försvaret *möjligen* kan ha ett flertal stick att inkassera, och där det är *bråttom*, är i klöver.

Men *vilken* klöver ska Öst vända med?

Låt oss först se vad som händer om Öst vänder med klöversju (eller klövernio). Syd lägger lågt och Väst vinner sticket med esset. Den klöverretur som sedan följer vinner Öst. Därefter tar Syd resten. Jämn hemgång.

Se vad händer ifall Öst istället vänder med *knekten*. Om Syd lägger lågt, gör förstås Väst det också, och försvaret tar därefter ytterligare två klöverstick – en straff. Inte heller hjälper det Syd att täcka klöverknekten med damen. Väst tar då för esset och returnerar klöver, varvid Östs kung-*nia* utgör gaffel bakom bordets tia-åtta. Vilket kort Syd än begär från bordet, kommer Öst att vinna två stick till i färgen – en straff.

Resultat: 4 ♠ -1; Ö-V +50, (alt 4 ♠ =; N-S +420)

Efterdiskussion

Kom ihåg, att vända med "rätt kort" har alltid företräde framför att slaviskt följa de generella utspelsregler du och din partner har kommit överens om!

Bricka 18. Syd giv. Nord-Syd i zonen.

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

Budgivning

| Väst | Nord | Öst | Syd |
|------|------|------|------|
| | | | pass |
| 1 ♠ | pass | 3 ♠ | pass |
| 4 ♠ | pass | pass | pass |

Kommentarer till budgivningen

Med 18 hp är Väst för stark för att öppna med en 15-17-sang. Istället blir öppningsbudet 1 ♠ i akt och mening att senare försöka beskriva sin hands fördelning och styrka.

När Östs hoppar till 3 ♠ berättar det om 10-12 stödpoäng och minst fyrkorts trumfstöd. För att slam ska finnas behöver Öst ha en i det närmaste perfekt hand till Väst, till exempel:

♠ Q-x-x-x ♥ x ♦ A-x-x-x ♣ K-x-x-x

Emellertid kan Öst mycket väl ha en hand som är starkare, utan att för den skull passa bättre ihop med Västs resurser, t.ex:

♠ x-x-x-x ♥ A-K-x ♦ A-x-x ♣ x-x-x

Nu är inte ens femtricksnivån säker, eftersom man mycket väl kan ha en spaderförlorare upptill hjärter- och klöverförloraren.

En god tumregel är att om man inte har något säkert sätt att ta reda på ifall partnern har de perfekta korten, och samtidigt kunna stanna i tid när hon *inte* har det, är det bäst att hålla sig borta från diverse utsvävningar.

Väst nöjer sig därför med att höja till utgång.

Kommentarer till spelet

Spelet har en intressant poäng!

Det normala utspelet från ess-kung är ju esset enligt 1-3-5-regeln. Men, det finns undantag – ett av dem är när utspelaren i ett färgkontrakt har ess-kung ensam i en sidofärg. Utspelshanden vill ju då gärna få en stöld i färgen, om partnern händelsevis har en ingång innan trumfen har dragits ut

För att skilja mellan de båda situationerna ess-kung ensam (på bridgespråk ofta benämnt: *ess-kung punkt*) och ess-kung "med följe", spelar man ut *kungen* i det första fallet. Om utspelarens partner inte ser damen (på bordet eller på sin egen hand), tror hon förstas initialt att utspelet är från kung-dam. Men, när så *esset* spelas i stick två, vet partnern vad det är fråga om: utspelshanden hade bara två kort och vill nu få in mig för att sedan få en stöld i utspelsfärgen!

Ibland är det av träkarlens kort uppenbart i vilken av de båda sidofärgerna partnerns ingång *möjligen* kan tänkas finnas, ibland – som här – en ren gissning, *såvida inte partnern hjälper till!*

Det är därför logiskt att partnern när denne ska spela på sitt kort *i stick två* försöker vägleda utspelaren. Genom att spela en hög hacka indikerar man intresse för högre sidofärg (här: ruter), en lägre hacka för lägre sidofärg (här: klöver).

I aktuellt fall innebär det hjärtersju i stick två (åttnan har redan spelats i första stick), om Syd önskar ruter i vända, trean om Syd önskar klöver. När Syd på dagens giv lägger sjuan i andra stick vänder Nord pliktskyldigt med ruter, Syd tar för esset och returnerar hjärter för Nord att stjåla.

Resultat: 4 ♠ -1, N-S + 50

Efterdiskussion

Ett finslipat par kan resonera så här, när damen i utspelsfärgen ligger på bordet: *Uppenbarligen är min partners kung-utspel från ess-kung ensam, eftersom jag ser damen hos träkarlen. Jag kan då redan i första stick signalera var jag har min eventuella ingång. Lågt kort i utspelsfärgen: lägre sidofärg; högt kort: högre sidofärg.*