

---

# Kommentarer till två av givarna vid

## *Partävling för mindre rutinerade*

Filbyter Bridge

Onsdagen den 1 november

– Kommentarer till giv 13 uppdaterade 2023-11-12 –



---

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

Givarna kommenterade av:  
Carl Ragnarsson

---

Bricka 5. Nord giv. Nord-Syd i zonen.

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

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

### Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
	1 NT	pass	3 NT
pass	pass	pass	

### Kommentarer till budgivningen

Utan högfärgsintresse ser Syd ingen anledning att gå katt kring het gröt utan bjuder med ens 3 NT sedan Nord öppnat med en 15-17-sang.

### Kommentarer till spelet

Öst har ett självklart hjärterutspel – frågan är bara *vilken* hjärter?

Med den aktuella kombinationen är det rimligt att starta med en honnör, så säg att Öst väljer det normala hjärter kung. Spelföraren lägger lågt från bordet, Väst bekänner med sjuan och Nord gör vad hon kan för att försöka få Västs sju att se ut som en negativ markering genom att bekänna med fyran. Öst står nu inför ett vägskäl: fortsätta i hjärter eller skifta färg?

När vi här och nu ser hela given, är det förstuds självklart att fortsätta med hjärterdam. Vi faller partnerns knekt och kan pressa på med hjärter tills det behagar Nord att vinna med esset. Eftersom spelföraren inte har nio stick utan att driva ut ruteress, kommer Öst in och kan inkassera sina höga hjärter – en straff.

Men, låt oss anta att kortsitsen istället varit som den i högerspalten:

Precis som nyss startar Öst med hjärterkung och Öst markera negativt med sjuan. Nord låter Öst vinna första stick. När Öst i stick två fortsätter med hjärter, får Nord ett billigt stick på knekten och har samtidigt ett håll kvar i färgen medan ruteress drivs ut. Resultat hemgång i kontraktet.

Hur ska Öst veta ifall Västs hjärtersju är inledningen till en positiv markering (som på den aktuella given) eller till en negativ sådan (som i exemplet här ovan)?

Svaret är att Öst inte kan det.

Men, det är bara halva sanningen. Om Öst startar med hjärterkung blir det en gissning. Emellertid finns ett utspel som bättrar på Östs chanser att "gissa" rätt – och det är att starta med *damen*.

Ett dam-utspel garanterar normalt sett att också knekten finns på utspelshanden, så partnern ska alltid förutsätta det. Utom i ett enda fall, och det är när utspelarens *partner själv har knekten!*

Han ska då ställa sig frågan: *varför spelar min partner ut damen, när hon bevisligen inte har knekten?*

Svaret är att utspelaren har just kombinationen K-Q-10-9 och på så sätt försöker lokalisera var knekten befinner sig. Om utspelarens partner är den som har knekten, är hon beordrad att spela den i stick ett. Har hon den inte, styrkemarkerar hon som vanligt (eftersom hon ju då inte gärna kan veta att utspelaren saknar knekten).

Den utspelskonventionen underlättar försvaret på den aktuella given enormt. När Öst startar försvaret med hjärterdam, lägger Väst knekten och Öst kan sedan mana ut Nord's hjärteress utan att behöva gissa vem som har den kritiska knekten.

**Resultat:** 3 NT =; N-S +600 / 3 NT -1; Ö-V +100

Bricka 13. Nord giv, alla i zonen.

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

### Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
	pass	1 NT	pass
pass	pass		

### Kommentarer till budgivningen

På Östs 1 NT (15-17 hp) lägrar sig tystnaden.

### Kommentarer till spelet

Utspel: ♣ J.

Nord vinner utspelet med klöveress och returnerar utspelsfärgen i nästa stick. Spelföraren ingriper med kungen och spelar i stick tre ruter-knekt. Eftersom Öst visat en balanserad hand vet Syd att Öst måste ha minst två ruter, så det finns ingen anledning att ta för ruteress på störten – tvärtom!

När Öst i stick fyra fortsätter med ruter, står Syd inför ett val – ta för ruteress eller ducka ännu en gång. Om Öst har bara två ruter, ska Syd ingripa med esset, har Öst tre ruter ducka. Skulle Öst ha fyra ruter spelar det ingen roll vad Syd gör, för det finns då förbindelse i färgen oavsett.

Givdiagrammet ovan visar att det *för hemgångens* vidkommande inte spelar någon roll ifall Syd tar eller släpper sticket när Öst spelar sin andra ruter.

- Om Syd **tar sticket** och driver ut Östs sista klöverhåll, övergår Öst till att godspela två stick i hjärter. Försvaret får då totalt sex stick: tre i klöver, ruteress samt ess-kung i hjärter.
- Om Syd **släpper sticket**, har Öst redan hemgången klar (två stick i vardera lågfärgen plus de tre topphonnörerna i spader).

Emellertid finns det tillfällen när spelföraren för hemgång behöver snika åt sig ett extra stick i bordets långfärg, den som det saknas sidoingång till.

Så, ska Syd då kunna veta ifall det är rätt att ingripa med ruteress andra gången färgen spelas eller vänta ytterligare en gång?

Svaret är: det kan Syd inte utan hjälp av s.k. *längdmarkeringar*.

Längdmarkeringar används av *försvarsspelarna*, huvudsakligen i färger som spelförande sidan spelar. En hög hacka följt av en lägre visar ett udda antal i färgen, medan det omvända visar ett jämnt antal. Markeringen är inte fullt ut klar förrän det andra kortet i färgen är spelat, men man kan oftast räkna ut redan av det första vad det är fråga om. I alla fall om spelaren inte är för snål med sin markering utan gör den tydlig.

På aktuell giv ska Nord således lägga ruternio första gången färgen spelas. Syd kan då av de hackor hon ser, inse att nian antingen är singel (i vilket fall det inte spelar någon alls roll när Syd vinner sticket) eller att den är från ett udda antal kort.

**Resultat:** 1 NT =; **Ö-V +90**

### Efterdiskussion

Många spelare tycker att längdmarkeringar är svårt eller rent av onödiga – "*På vår låga spelstyrkenivå behövs de inte*".

Det är fel sätt att resonera! Längdmarkeringar undandröjer många gissningar i försvarsspelet, som t.ex. på den aktuella given, och inte direkt svåra att använda sig av. Det gäller bara att komma ihåg att markera – och, inte minst, se partnerns markering.

Så spill ingen tid – börja redan vid nästa tävlingstillfälle!