
Kommentarer till två av givarna vid

Partävling för mindre rutinerade

Filbyter Bridge

Onsdagen den 21 februari



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 15. Syd giv. Nord-Syd i zonen.

♠ J 6 3
♥ A J 9 2
♦ K 4 3
♣ 5 3 2

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

♠ A
♥ K Q 10 7 4 3
♦ A Q 8
♣ A Q 6

Budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
			2 ♣ *
pass	2 ♦ *	pass	2 ♥
pass	3 ♥	pass	3 ♠ *
pass	4 ♦ *	pass	4 NT*
pass	5 ♦ *	pass	6 ♥
pass	pass	pass	

Kommentarer till budgivningen

Syds hand är kvalificerad för stridsropet 2 ♣ enda krav, och Nord svarar tillsvidare pliktskyldigast "jaså" med 2 ♦. När Syd så återkommer med 2 ♥ visar det minst femkortsfärg i en *obalanserad hand* och fastställer samtidigt utgångskrav; ingen i paret får sedan passa förrän *minst* utgång har bjudits.

Nord har en fin hand mittemot partners utgångskrav, trumfstöd dessutom. Med fina kort *när utgångskrav råder* gäller det att skynda långsamt, så att man hinner utbyta upplysningar innan budgivningen skjutit i höjden. 3 ♥ från Nord är således ett *starkare* bud än vad 4 ♥ hade varit.

Någon anledning att leta ny trumf finns inte, så Syd 3 ♠ är ett s.k. *kontrollbud*, visar att motparten inte kan ta två snabba stick i färgen. Således antingen esset, kungen, singel eller renons i kontrollbudsfärgen. Nord håller grytan kokande genom att visa sin ruterkontroll (och förnekar då samtidigt kontroll i den lägre färgen, klöver).

På 4 ♦ tar Syd till essfrågan och med 5 ♦ berättar Nord om ett ess (av fem) enligt RKC-0314. Syd finner att lillslam borde vara värt ett försök.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♠ K.

Syd har elva toppstick; ett i spader, sex i hjärter, tre i ruter och ett i klöver. Vid en första anblick tycks klövermasken vara enda chansen för spelföraren att få ett tolfte stick.

Finns det något alternativ till klövermasken?

Om Väst kan tvingas att spela klöver rätt upp i Syds gaffel är saken klar. Men, hur ska det gå till? Väst lär inte gärna göra det frivilligt.

Kom ihåg utspelet! När Väst startar med spaderkung är det nästintill 100 % säkert att också spaderdam finns där.

Javisst, men hur är det till någon hjälp?

Efter att ha vunnit första stick med spaderess, spelar Syd in bordet på hjärteress och stjälar därefter bordets spadersexa. Därefter drar Syd ut den trumf som finns kvar ute hos motståndarna, och spelar sedan ess och dam i ruter, följt av ruter till bordets kung. Slutläget ser då ut så här:

♠ J
♥ J 9
♦ –
♣ 5 3 2

♠ Q 10 7 ♠ 8
♥ – ♥ –
♦ – ♦ J
♣ K 7 4 ♣ J 10 9 8

♠ –
♥ Q 10 7
♦ –
♣ A Q 6

Bordet är inne och du har hittills inte förlorat något stick.

Ser du hur du ska spela för att garantera hemgången när Väst har spaderdam?

Med vetskapen om att Väst har spaderdam, spelar Syd spaderknekt från bordet *och sakar klöversexan*. Väst kommer in på damen, men ingen vända därifrån hotar kontraktet.

Vänder Väst i klöver får Syd på både ess och dam; väljer Väst att vända i spader mot dubbelrenons, stjälar Syd på bordet och sakar klöverdam från egen hand. I båda fallen är hemgången säkrad.

Syds spelsätt benämns på bridgespråk: *elimination med inpetning*.

Resultat: 6 ♥ =; N-S +1430

Bricka 16. Väst giv, Öst-Väst i zonen

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

Budgivning

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

Kommentarer till budgivningen

Med 13 hp är Öst stark nog för att bjuda 2-över-1 och på returen berättar Väst om 12–14 hp på en balanserad hand med 2 NT. Någon anledning för Öst att leta efter alternativ till 3 NT finns inte.

Kommentarer till spelet

Utspel: ♥ 10.

Spelföraren har sju säkra stick. Den enda färg som kan erbjuda fler stick är ruter. Chanserna till det är dessutom goda.

Den rätta ruterbehandlingen är att Väst, efter att ha vunnit utspelet med hjärterkung, slår en dubbelmask, d.v.s. spelar ruter två gånger mot bordets styrka. När Nord bekänner med en hacka, maskar Väst med tian (eller knekten). Syd kommer in på ruterkung och oavsett vilken av de övriga färgerna Syd spelar, ser Väst till att så småningom spela in egna handen för att upprepa rutermasken.

När den går, blir resultatet ett övertrick.

Resultat: 3 NT =; Ö-V +630