

# Jyderup Bridgeklub

## PARTURNERING contra HOLDTURNERING.

### SPILFØRINGEN:

Hovedforskellen for et godt resultat mellem parturnering og holdturnering ligger i disse små udsving: overstik samt ekstra points for en UT- eller majorkontrakt.

Vi taler altså om "småpoints".

Du spiller som syd 3ut, og vest spiller ♦2ud:

#### NORD

♠ 64  
♥ 74  
♦ E83  
♣ EKD752

#### SYD

♠ EK1052  
♥ EB  
♦ B1065  
♣ 63

I en parturnering bør du knibe hjem mod ♦B, hvilket muligvis giver dig to overstik i kontrakten. Sandsynligvis vil du få et hjerterskift, og du vil derfor gå ned i din kontrakt, hvis klørfarven ikke sidder 3-2.

I en holdturnering skal du straks stikke for med ♦E og herefter underspile en klør fra bordet, hvorved du nu tager højde for fordelingen 4-1. Dette safespil gør, at du lige nøjagtig får kontrakten hjem.

Lad os sætte, at du kneb ruderudspillet hjem mod ♦B. Hjertestopperen ville herefter blive spillet væk. Du forsøger nu klørfarven, og det viser sig, at den sad fordelt 4-1.

I en parturnering skal du nu tage ruderknibningen og spille på, at du går én ned. Dette viser sig måske endda at blive en god score, idet alle andre er i samme situation.

I en holdturnering, hvis du undlod at spille korrekt (safe), skal du nu spille spar til 10'eren og ved denne dybe knibning desperat forsøge at få kontrakten hjem, idet et ekstra undertræk ikke bekymrer dig. I holdturnering er spilføringen sådan set let at belyse:

#### Holdturnering:

**Det gælder blot om at vinde den kontrakt, man har meldt, og man må først begynde at spekulere på overtræk, når kontrakten er 100% hjemme.**

At gå ned i en sikker kontrakt i et forsøg på at få et overstik vil være en ren katastrofe, og det vil blive meget vanskeligt at forklare over for holdmakkerne.

I parturnering er spilføringen noget vanskeligere at belyse, idet det her ikke primært gælder om at vinde sin kontrakt.

# Jyderup Bridgeklub

## Parturnering:

**Det gælder om, hvor mange matchpoint man kan få ud af kontrakten i forhold til alle de øvrige spillere.**

Hvis man kan se, at man har meldt en hård udgang, som kun få i feltet har meldt, ja så gælder det om at vinde kontrakten, da man ellers får en bund ved at gå ned. Til gengæld får man så en god score ved at vinde kontrakten.

Hvis kontrakten er normal, d.v.s. at hovedparten af feltet skønnes at have meldt den samme kontrakt, gælder helt andre regler.

### NORD

- ♠ 109
- ♥ B5
- ♦ KD10962
- ♣ EK4

### SYD

- ♠ EKB8
- ♥ D109
- ♦ B3
- ♣ B1096

Du er i 3ut og vest spiller ♥4 ud til øst's konge. Vest dykker øst's hjerterreturering. Det anses for overvejende sandsynligt, at flertallet i feltet er i 3ut.

Det er nu næsten sikkert, at modstanderne har tre hjerterstik, når de kommer ind, hvormed man går én ned, idet modstanderne får i alt 4 hjerterstik samt ♦E.

I holdturnering er der ingen tvivl: man må forsøge at få 4 sparstik og 4 klørstik, der sammen med det vundne hjerterstik giver 9 stik.

I parturnering er der for meget at miste. Én ned må give omkring middel, sandsynligvis lidt over middel. To ned nærmer sig en bund, hvilket sandsynligvis vil ske, hvis man forsøger at vinde kontrakten. Det faktum, at man har meldt "9 stik" er uden betydning, idet alle er i 3ut. Rejs straks ruderfarven!

I det følgende eksempel illustreres det samme princip, men i dette tilfælde vil spilfører ikke frivilligt spille på én ned, men snarere lægge en risikabel spilleplan, der giver gode muligheder for overtræk.

### NORD

- ♠ 75
- ♥ K4
- ♦ EK10976
- ♣ EB4

### SYD

- ♠ E108
- ♥ E107
- ♦ B5
- ♣ 108752

Du er atter i 3ut, men øst har meldt 1♠ ind i meldeforløbet. Vest spiller spar ud, og spilfører holder tilbage til 3. gang, hvor han stikker med esset, medens vest lægger en hjerter.

# Jyderup Bridgeklub

I holdturnering skal man nu trække ♦E og ♦K, for hvis vest har ♦D, er det nødvendigt at knibe, idet det er ufarligt at lade vest komme ind. Hermed sikrer spilfører sig 1 sparstik, 2 hjerterstik, 5 ruderstik samt 1 klorstik, i alt 9 stik og vundet kontrakt. En knibning til øst's singleton eller doubleton ♦D ville være katastrofalt.

I parturnering bør man straks tage ruderknibningen, idet denne spilleplan vil vinde dobbelt så mange gange, som den vil tabe (mange undertræk). Knibningen vinder, hvis vest har: D843, D842, D832, D84, D83, D82, D43, D42, D32 (10 fordelinger). Knibningen er en tabervariant, hvis øst har: D, D8, D4, D3, D2 (5 fordelinger). Hver 3-2 fordeling er noget mere sandsynlig end hver 4-1 fordeling. Denne spilleplan giver sandsynligvis 10 stik.

Begge de viste kontrakter var "normale" kontrakter. Som vist i sidste eksempel er det i orden at sætte kontrakten i fare, når odds er favorable og kontrakten er normal i parturnering.

**Hvis en kontrakt i parturnering er exceptionel god, bør man spille safe, ligesom i holdturnering.**

En hårdt meldt slem eller en strafdoublet kontrakt er et par eksempler på en sådan god kontrakt, når den ved safe-play kan vindes.

Man får ikke ekstra betydende matchpoint for overtræk, og en risikabel spilleplan for at få et overtræk er intet mindre end idiotisk, og du ville aldrig kunne undskylde en sådan spilleplan over for makker - heller ikke en normalt forstående makker. Vær sikker på, at du forstår ideen med ovennævnte - og husk det, når du kommer i situationen!

Nogle af de mest interessante problemer opstår netop i spilføringen af unormale kontrakter i parturnering:

Giver: nord.  
N/S i zonen.

## NORD

♠ E10642  
♥ 85  
♦ D4  
♣ D532

## SYD

♠ KB95  
♥ 42  
♦ EK1093  
♣ 64

Meldingerne er gået: Nord passer, øst 1hj, syd 1sp, vest 4hj, nord 4sp. Vest slutter af med at strafdoublet.

Nord's 4♠ er noget mærkelig, når man tager zonestillingen i betragtning (og læg mærke til lavhønerne i sidefarverne, der antyder en modspilorienteret hånd), ligesom mange sydspillere ikke ville indmelde en 4-farve. Man kan med sikkerhed sige, at 4♠ doublet ikke vil blive meldt ved de andre borde, og to ned vil betyde en regulær bund.

Vest spiller ♥D ud fulgt op med ♥B. Herefter spiller han ♣E efterfulgt af ♣B til øst's konge. Øst returnerer ♦2, og vest dækker ikke syd's 10'er.

Det eneste problem nu er at spille trumffarven uden tabere.

# Jyderup Bridgeklub

Hvis trumferne sidder ude 2-2 og ruderne ikke værre end 4-2, så kan fjenden ikke vinde 4♥, hvorved minus 200 vil være en ren bund.

Altså skal spillfører basere sin spilleplan på, at fjenden kan vinde sine 4♥, og en singleton spar er mere sandsynlig end singleton ruder.

Det er sandsynligt iflg. ovennævnte, at vest har 5 klør til sin makkers 2 klør, så hvis nogen har en single trumf, må det være vest.

Spilfører bør derfor trække trumf Es og dernæst knibe ♠D gennem øst:

	♠ E10642 ♥ 85 ♦ D2 ♣ D532	
♠ 8 ♥ DB762 ♦ 54 ♣ EB1098	N V   Ø S	♠ D73 ♥ EK104 ♦ B873 ♣ K7
	♠ KB95 ♥ 93 ♦ EK1096 ♣ 64	

Vi bytter lidt om på kortene:

	♠ E10752 ♥ 95 ♦ DB87 ♣ 83	
♠ D8 ♥ KB62 ♦ 54 ♣ KB1072	N V   Ø S	♠ 43 ♥ ED1074 ♦ 32 ♣ ED94
	♠ KB96 ♥ 83 ♦ EK1096 ♣ 65	

Den eneste forskel i **meldingerne** er, at slutkontrakten 4♠ ikke blev doblet.

Nord/syd er stadigvæk i zonen.

Fjenden tager de første 4 stik i hjerter og klør, hvorefter de spiller sig fri i ruder.  
 Skal spillfører spille på samme måde som før?

Nej, han skal trække trumf Es og Konge. Hvis Damen ikke falder, er han ligeglad, fordi han ved, at 4♥ er oplagt (i så fald har enten øst eller vest højst en singleton i farven) og minus 200 er et udmærket offer. Hvad spillfører ikke ønsker er at risikere minus 200, når som her, fjenden kun har 3♥ i kortet. Minus 100 slår alle minus 140 scoringer!

# Jyderup Bridgeklub

Et nyt eksempel:

	♠ 652 ♥ K762 ♦ K542 ♣ 52	
♠ D10874 ♥ 95 ♦ E7 ♣ E1074	N V    Ø S	♠ EB9 ♥ B108 ♦ 10986 ♣ KD9
	♠ K3 ♥ ED43 ♦ DB3 ♣ B863	

Syd åbner med en svag ut, hvorefter der passes rundt. Vest spiller ♠4 ud til øst's Es. Øst returnerer ♠B til syd's konge.

Før spilfører planlægger sin spilføring, skal han lige besigtige sin kontrakt og forsøge at finde ud af, hvad der bliver spillet ved de andre borde. Det kan dreje sig om en hjerterkontrakt hos N/S eller en sparkontrakt hos Ø/V. Hvis N/S har kontrakten, vil de vinde 110 eller 140 alt efter hvordan hjerterne bryder. Det er komplet umuligt at gøre det lige så godt i en UT-kontrakt uanset, hvor dårligt modstanderne spiller imod. Så den eneste chance er, at fjenden har noget i kortet.

Mod en sparkontrakt hos Ø/V kan vi max tage 5 stik, så det er disse spillere, vi skal slå. Hvis N/S havde været i zonen, ville det være nødvendigt på én eller anden måde at "stjæle" et ruderstik, idet minus 200 vil være en dårlig score. Men her uden for farezonen kan N/S tåle at gå 2 ned, hvorfor man blot skal tage sine topstik, idet man håber på at kunne få 4 hjerterstik. Ved de fleste borde vil syd åbne med en farvemelding, hvorefter Ø/V vil ende i 2 eller 3♠. Minus 100 vil således være et udmærket resultat for N/S, men minus 150 (3 ned) vil givetvis være en bund.

I en holdturnering må syd håbe på, at modstanderne ligeledes åbner med den svage UT og så i øvrigt spille som ovenfor nævnt. Det er nok lidt voldsomt at håbe på rejsning af 2 ruderstik og samtidig håbe på, at fjenden skifter til hjerter efter at have taget deres sparstik - men ok, det koster kun et ekstra undertræk at forsøge vindervarianten.

Et nyt eksempel:

## NORD

♠ 542  
♥ ED643  
♦ 1093  
♣ 42

## SYD

♠ EB  
♥ KB107  
♦ EKB7  
♣ D65

Syd åbner med 1hj, vest Pas, makker støtter til 2hj, hvorefter syd spring til 3ut, som alle passer til. Vest spiller ♠K ud. Hvordan bør syd spille sin kontrakt?

# Jyderup Bridgeklub

I en parturnering er det første spørgsmål som sædvanlig: hvad sker der ved de andre borde?

Der er nok ingen tvivl om, at alle er kommet i 4♥. Med det samme udspil vil de vinde enten 5♥ eller gå én ned, alt efter om ruderknibningen går godt. I 3ut kan vi max få 10 stik, hvis ruderknibningen går godt. Det vil med andre ord sige, at hvis ruderknibningen går godt, så får vi en bund, idet vi ikke kan slå 11 stik i 4♥.

Derfor er den eneste chance for at få en nogenlunde score at håbe på, at ruderknibningen IKKE går godt.

Vi skal med andre ord toptrække ruderne, hvorved vi går én ned, og hvis ruderknibningen så ville være gået galt, vil vi få samme score som de par, der går én ned i 4♥. Skulle vest så have ♦D anden, ja så får vi en ren top (10 stik).

I en holdturnering, hvis man usundt har forvildet sig i 3ut, skal man knibe efter ♦D, da det her gælder om at vinde det, man melder.

Nyt eksempel på "unormal" kontrakt:

## NORD

♠ K65

♥ K7

♦ 7532

♣ 8543

## SYD

♠ EB1093

♥ E84

♦ ED

♣ E106

Du har bevidst "forvildet" dig i den unormale kontrakt 3ut, og du er ikke i tvivl om, at langt de fleste af de øvrige par er i 4♠.

Vest spiller en lille ruder ud, hvortil øst lægger ♦B, og du får stikket for ♦D.

Der er nu oplagt 9 stik, og der er mulighed for et overstik, såfremt du gætter rigtigt i spar.

Hvor mange stik vil "4♠-melderne" få?

Formodentlig vil de ikke få ruder ud, idet vest her åbenbart spillede ud fra sin ♦K, hvorfor 4♠-melderne vil få 9 eller 10 stik alt efter, om de gætter rigtigt i spar.

9 eller 10 stik er det samme, som du kan få i 3ut. 9 stik i sans slår 9 stik i spar, og 10 stik i ut slår 10 stik i spar, så alt du skal gøre er at spille sparene på samme måde som 4♠-melderne. Den normale spilføring i en 4♠ kontrakt er at trumfe tredje gang hjerter på bordet, hvorefter det vil være naturligt at trække ♠K og knibe ♠D gennem øst. Du skal altså ligeledes trække ♠K og knibe ♠D gennem øst, hvorefter du er sikker på at få en god score.

Lad os nu sætte, at øst havde lagt ♦K på efter vest's ruderudspil.

Du vil nu have de samme ni eller ti stik som før alt efter, hvorledes du behandler sparfarven. Men nu når ruderknibningen går godt for 4♠-melderne, vil disse have 10 eller 11 stik alt efter, hvorledes sparfarven behandles.

Nu vil den eneste chance være, at du gætter rigtigt i spar, medens 4♠-melderne gætter forkert i spar.

4♠-melderne vil stadigvæk trumfe en hjerter på bordet og knibe ♠D gennem øst, uanset om ruderknibningen går godt eller ej.

Siden 4♠-melderne kniber ♠D gennem øst, skal du altså knibe ♠D gennem vest!!

I dette eksempel afhænger din spilføring altså fuldstændig af, hvad der sker i første stik. Når udspillet forærede dig et stik, skal du spille på én måde, og hvis udspillet ikke forærede dig noget, skal du spille på en anden måde.

Som det ses, skal du i en parturnering mere lægge spilføringen an på at slå flertallet i feltet end på at slå de få, der evt. er i samme kontrakt som dig, når du er i en unormal kontrakt. Udspillet kan dog også have en vigtig betydning for din spilføring i en normal kontrakt i en parturnering:

## NORD

♠ B1052

♥ 632

# Jyderup Bridgeklub

♦ KD106  
♣ E3

## SYD

♠ ED743  
♥ E74  
♦ B32  
♣ D2

Du er i 4♠, og vest spiller en lille klør ud. Du lægger småt fra bordet, og øst lægger ♣B, hvorefter du vinder stikket med ♣D. Hvordan skal du spille sparfarven?

Normalt vil spilfører tage en sparknibning, men her var udspillet meget fordelagtigt, idet det gav dig et stik, som du aldrig selv ville kunne etablere, ligesom det gav dig et vigtigt tempo.

Med udspil i hjerter skal spilfører være glad for i det hele taget at vinde sin kontrakt, men efter det heldige klørudspil har du en stor chance for at vinde kontrakten, ja endog chance for et overtræk. Hellere end at risikere en tabende sparknibning med efterfølgende hjerterreturering før ruderne er rejst, bør du straks trække ♠E og efterfølgende slå ♦E væk. Efter det favorable udspil skal du ikke bringe denne fordel i fare.

Du skal nu se på en anden typisk partureringstaktik:

## NORD

♠ 832  
♥ 763  
♦ EB1054  
♣ D6

## SYD

♠ E76  
♥ EK  
♦ D94  
♣ EKB106

Det er helt sikkert, at alle kommer i 3ut ligesom dig.

Vest tager en lang pause, hvorefter han spiller ♠4 ud.

Vest har åbenbart ikke noget oplagt udspil grundet pausen, men hans gæt var godt. Med ethvert andet udspil er der mindst 12 stik, medens 9 stik efter sparudspillet dog burde være oplagt.

I en holdturnering er der ingen tvivl: du skal holde ♠E tilbage til 3. gang, såfremt du har til hensigt at knibe i ruder.

Forestil dig den katastrofe du kan løbe ind i, såfremt du allerede stikker med ♠E i 2. omgang, kniber i ruder, der går galt, hvorefter øst tager 3 sparstik - én ned i en oplagt kontrakt. Det er endda overvejende sandsynligt, at dette kan ske efter vest's pause inden udspillet, idet han kan have forsøgt at finde makkers farve uden egne indkomster.

Hvis du derimod holder tilbage til 3. omgang i spar, kan du sikre dig mod dette.

Hvis sparfarven sidder hos vest, eller sparene 4-3, kan du nu roligt tage ruderknibningen.

Men skulle øst have 5 spar, så tager du blot dine 9 stik.

I en parturering stiller sagerne sig noget anderledes.

Skal spilfører holde tilbage til 2. eller 3. omgang spar? **NEJ!!!!**

Hvis ruderknibningen går galt, er du sikker på at få et dårligt resultat under alle omstændigheder grundet det uheldige sparudspil.

Hvis på den anden side du straks stikker op på ♠E og ruderknibningen går godt, så får du alle 13 stik og en delt top.

For den sags skyld er det korrekt i parturering altid at gå op på ♠E første gang, selv om vest spiller ♠K ud. Ved at stikke første gang får man altid en top eller medtop, når ♦K sidder i plads, hvorfor det helt klart er det bedste i 50% af tilfældene. Selv om ruderknibningen går galt, vil spilfører muligvis få samme score som de spillere, der falder fra i spar, men ikke længe nok.

# Jyderup Bridgeklub

At falde fra en enkelt gang i spar giver kun et godt spil, såfremt ruderknibningen går galt, og øst kun har en doubleton i spar. Ved at holde tilbage til 3. gang, taber man til alle andre spilleplaner, hvis ruderknibningen går godt, og det vil kun give en top, såfremt øst har 3 spar sammen med ♦K.

Jeg håber du fik et par ting på plads m.h.t. spilføringen i de to turneringsformer, og at du forstår ideen bag det hele. Brug det, når du sidder ved bordet - det er kun dovenskab ikke at gøre det.

## MELDINGERNE:

**I en holdturnering skal du ignorere små forskelle i den endelige score, f.eks. om kontrakten skal spilles i major, ut eller i minor.**

**Du skal i meldingerne lægge hovedvægten på at kunne få din kontrakt hjem, hvadenten det er en delkontrakt eller en udgang.**

Lad os sætte, at du har følgende hånd:

♠ D5  
♥ D863  
♦ 87  
♣ E10742

Din makker åbner med 1♣, du svarer 1♥, hvorefter din makker melder 1ut.

I en partturnering skal du nu tage chancen og melde pas i håb om at få en evt. topscore på 150.

I en holdturnering skal du melde 2♣ efter makkers 1ut, idet dette må være en mere safe kontrakt, hvor du nu scorer 90 eller 110 points i stedet for 120 eller 150 i ut.

Lad os antage, at du har den samme hånd, men at makker nu åbner med 1♠. Du melder 1ut, hvorefter makker melder 2♣.

I en partturnering kan det føre til en god score, hvis du giver en falsk præference ved nu at melde 2♠.

I en holdturnering er der helt sikkert en bedre kontrakt i klør, og 110 og 140 points er i virkeligheden af samme størrelsesorden, når det i holdturneringen bliver omregnet til IMP set i forhold til den gevinst, du vil få, hvis modstanderne ved det andet bord går ned i deres "partturnerings-2♠".



# Jyderup Bridgeklub

Du skal forsøge at finde den **SIKRESTE** kontrakt og ikke den kontrakt, der giver de fleste points.

Og dette gælder næsten som en lov, når man skal spille en udgang eller en slem.

Du skal være fuldstændig villig til at spille i en minorfarve, hvis denne er mere sikker. Forsøg aldrig at sætte kontrakten over i en mere usikker ut eller majorfarve blot for at få nogle ekstra få points hjem, hvilket du i øvrigt ville få meget svært ved at få dine holdmakker til at forstå, hvis du skulle gå ned.

Kort sagt:

**MELD SAFE**

**SPL SAFE**

Prøv ikke under spillet at få et ekstra stik hjem, hvis forsøget på nogen som helst måde kan sætte kontrakten i fare. Dette kan ikke gentages ofte nok!!!

Hvis man spillede bridge med alle 4 hænder åbne på bordet, eller hvis man kunne få lov til at se alle 4 hænder hver gang, man skulle tage en beslutning, så ville både meldingerne og spilføringen være den samme i holdturnering og partturnering. Hvis man kun kunne få lov til at se makkers hånd, ville meldingerne også være de samme.

Målet er det samme i begge former for bridge: at score maximum points eller at tillade fjenden at få færrest mulige points. Alligevel er der stor forskel på partturnerings- og holdturneringstaktik.

Alle er i farezonen, og meldingerne er gået som følger:

Du har som **vest**:

♠ D9843  
♥ 3  
♦ E432  
♣ D108

Syd åbner med 1hj, nord støtter til 2hj. Hvad skal du melde?

Fjendens mangel på interesse for at gå videre markerer øst (makker) med mindst 8 hp, måske så mange som 14. Han har måske, måske ikke fit til din hånd.

I både partturnering og holdturnering bør du melde 2♠, hvis makker har:

♠ KB52  
♥ 542

# Jyderup Bridgeklub

♦ KB5  
♣ K95

men du bør melde pas, hvis makker har:

♠ 5  
♥ KB102  
♦ B986  
♣ K973

Siden du ikke ved, hvilken type hånd makker har, må du overveje, hvad du har at miste eller vinde ved at melde 2♠. Det bedste resultat du kan opnå ved at melde er, at du får en delkontrakt hjem i stedet for nord/syd, hvilket vil give en gevinst på omkring 250 points i alt. Det værste tænkelige resultat er minus 500 eller 800 efter en strafdobling. Hvilket resultat er det mest sandsynlige? Helt afgjort det første!

Ved at genåbne med 2♠ vil følgende sandsynligvis ske: 4 gange ud af 10 vil modparten melde og vinde 3♥, i hvilket tilfælde genåbningen hverken gav tab eller gevinst. 4 gange ud af 10 vil du få gevinst ved genåbningen, når: du får 140 i stedet for +100, +110 i stedet for -110, -100 i stedet for -110 eller +100 i stedet for -110 (fordi fjenden meldte igen og går ned).

I de resterende to tilfælde ud af 10 vil genåbningen give tab, og måske endda et meget stort tab. Nettotabet ville blive større end den samlede gevinst fra de 4 andre tilfælde.

I holdturnering vil det ikke kunne betale sig at genåbne med så få point, idet det i det lange løb vil give større tab end gevinst.

I en partturnering vil genåbningen være tilrådelig. Dette gælder endog også, uanset om andre vestspillere genåbner eller ej. Dette vil være lettest at demonstrere, såfremt vi sætter, at du er den eneste i feltet, der genåbner.

Pas vil give præcis middel. Når som helst du får gevinst ud af genåbningen 2♠, vil du få en ren top, og hver gang du taber ved genåbningen, vil du få en ren bund.

Når du således kun taber 2 gange ud af 10, og endda får gevinst 4 gange ud af 10, så er sagen helt klar.

I en **holdturnering** er det nødvendigt at veje gevinstens størrelse op mod tabets størrelse.

I en **partturnering** skal du sætte antallet af gevinstchancer op mod antallet af tabschancer.

I det følgende eksempel illustreres dette princip, dog er problemet her, hvad fjenden har og ikke makker:

VEST ♠E102 ♥104 ♦EKB4 ♣D1094

ØST ♠KD64 ♥32 ♦D98753 ♣E

I en holdturnering vil meldingerne sandsynligvis gå således:

Syd	Vest	Nord	Øst
pas	1♣	pas	1♦
pas	2♦	pas	2♠
pas	3♠	pas	4♦
pas	5♦	pas	pas

# Jyderup Bridgeklub

Øst's hånd er så stærk, at han er sikker på, at der er 5♦ i kortet. Herudover ser han stadigvæk mulighed for en ruderslem, hvis makker her lidt ekstraværdier. Vest's 3-farvestøtte må betyde, at hjerterfarven er syg m.h.p. 3ut. 4♦ er en mindre opfordring til slem, som vest med minimum og jævn fordeling ikke tager imod.

I en partturnering ville meldingerne sandsynligvis starte på samme måde, men øst ville nok melde 4♠ efter vest's 3-farvestøtte i spar. Øst ville ikke "risikere" at ende i 5♦. Måske synes ordet "risikere" lidt mærkelig her, men i en partturnering er 5♦ en dårlig melding, idet øst/vest i mindst 75% af tilfældene vil få mere ud af en sparkontrakt end en ruderkontrakt, og de kan altså ikke tåle at melde safe som i en holdturnering, når odds er for en mere farlig kontrakt.

Dette er endda sandt på trods af, at gevinsten ved at spille 4♠ ikke kan overstige 20-50 points, medens tabet ved dårlig sids i spar, eller et udspil i ruder, der bliver trumfet, kan beløbe sig til flere hundrede points.

Det er tidligere nævnt, at den samme kontrakt ville blive meldt både i partturnering og holdturnering, såfremt man måtte se makkers hånd.

Under forudsætning af at du er den eneste, der må se sin makkers hånd, er følgende eksempel en undtagelse:

VEST	ØST
♠ E2	♠ 54
♥ E52	♥ 86
♦ KDB106	♦ E75
♣ 1082	♣ EDB975

I en holdturnering er idealkontrakten 7♣ skønt odds er noget imod at kunne vinde den.

For at forenkle forklaringen må vi sætte, at ruderne ikke sidder værre ude end 4-1, hvorfor storeslemmen nu kun kommer an på en klørknibning.

Normalt skal odds være 2:1, når man melder en storeslem i holdturnering, men disse odds er baseret på den antagelse, at lilleslem er sikker.

I dette tilfælde, efter udspil i en majorfarve, er der enten 11 eller 13 stik, aldrig 12 stik, hvorfor lilleslem er en ren tabervariant.

Hvorfor er 7♣ så ikke idealkontrakten i en partturnering?

Grunden er, at det er meget svært, hvis ikke umuligt, at melde nogen slem overhovedet. Den bedste melding vil nu være 6♣ + 13, der vil være en ren top, idet ikke andre vil melde slem. Hvis klørknibningen skulle gå galt, vil man stadigvæk få nogle points, idet 3ut-melderne sandsynligvis også vil gå én ned. Da det er dem, du kæmper mod, må du ikke gå 2 ned i 7♣. Medens nævnte eksempel var teori, vil vi nu gå over til nogle praktiske eksempler.

Du har som nord:

♠ D103  
♥ 1097  
♦ B1053  
♣ DB7

Syd åbner med 1hj, du melder 1ut, syd melder 2ru.  
Hvad bør du som nord nu melde med viste hånd?

I holdturnering er svaret soleklart: PAS!!

Dette er der en helt speciel grund til, som oftest overses af mange holdspillere. For det første står vi i en kontrakt, der forekommer meget safe. Men den væsentligste grund er, at såfremt du præfererer til 2♥, risikerer du, at makker med styrke inviterer med 3♥ eller endog springer til udgang i hjerter. Dette forekommer rent faktisk, og det er ikke netop din kop the med din lusede hånd.

Alt dette forhindrer du med din pas.

Men med:

# Jyderup Bridgeklub

<u>enten</u>	<u>eller</u>
♠ 532	♠ E94
♥ D85	♥ D10
♦ KD42	♦ K74
♣ 1086	♣ 109653

vil en præference være forholdsvis sund i en holdturnering, idet en udgang ikke er udelukket.

I en partturnering bør du melde 2♥ med alle 3 hænder. I de sidste to eksempler er grunden den samme som for holdturnering, idet udgang ikke er udelukket. Men i det første tilfælde er grunden en anden. Håbet er, at makker vil melde pas og hermed vinde 10 eller 20 points i hjerter. Ret ofte vil man dog herved komme for højt og gå ned p.g.a. dårlig fordeling, men den risiko bør tages, idet odds er i favør.

Et nyt eksempel:

Du har som SYD:

♠ K87  
♥ EK964  
♦ E1093  
♣ 5

Du åbner med 1hj, makker svar 1sp - hvad nu?

I holdturnering vil det være korrekt at melde 2♦. Medmindre nord kan melde igen, er der næppe game i kortet. Hvis nord melder igen, vil den forsinkede sparstøtte beskrive hånden perfekt: en ret god hånd med 3-kortstøtte i spar og singleton klør. Dette meldeforløb giver den bedste chance for at vise, om de to hænder fitter, om der skal spilles i udgang eller endog slem. F.eks. vil makker med:

♠ E9654  
♥ 107  
♦ KB8  
♣ 754

melde pas, såfremt du blot støtter til 2♠, men ville med glæde hæve til 4♠ efter den nævnte mere beskrivende meldesekvens.

I partturnering bør du støtte til 2♠ straks. Makker er måske tvunget til at passe til enten 2♠ eller en evt. 2♦-melding fra dig, og hvis dette skulle være tilfældet, vil en 2♠-kontrakt være at foretrække i en partturnering, idet et godt delregnskabsresultat ofte er bedre end en usikker udgang, og man har ikke råd til en meldestil, der kun er god til games, men dårlig til delkontrakter.

Omhandlede eksempel viser for øvrigt en hånd, hvor makker i en partturnering ofte ville passe til åbners 2♦ hellere end at give en præference til en ret usikker delkontrakt i 2♥, medens makker i en holdturnering altid ville melde igen.

Nyt eksempel:

Giver: nord  
zonen: alle

	♠ KB5 ♥ E87 ♦ D4 ♣ B8743	
--	-----------------------------------	--

# Jyderup Bridgeklub

♠ E106 ♥ 10543 ♦ 10972 ♣ E5	N V Ø S	♠ 32 ♥ KDB62 ♦ KB6 ♣ K96
	♠ D9874 ♥ 9 ♦ E853 ♣ D102	

Øst åbner med 1hj, syd passer, vest 2hj, nord passer, øst passer, syd genåbner med 2sp, vest melder 3hj, nord melder 3sp, som vest strafdobler.

Øst-Vest skal spille forsigtigt imod for at sætte 3♠, og som kortene sidder kan de selv vinde 4♥.

Der er flere interessante momenter i meldeforløbet. Åbningsmeldingen er ren rutine. Det samme er genåbningen 2♠ - i en parturering! Vest melder smukt 3♥, idet han har maksimumstøtte og ingen mellemhonnører i sidefarverne.

Den første melding, der kan sættes et egentlig spørgsmålstejn ved, er nords 3♠. Normalt, når man tvinger fjenden et trin højere med en genåbning, er at melde pas i alle tvivlsomme situationer. Genåbneren har allerede fundet ud af, at hans makker har en del honnørkort ud fra fjendens meldinger, og det burde makkeren vide, hvorfor han ikke bør melde de samme "honnørkort" igen ved at melde 3♠. Han bør kun melde igen med exceptionel god fordeling og honnørkortene velplacerede, hvilket på ingen måde er tilfældet her. Resultatet ved at melde pas efter vest's 3♥ vil jo ikke være dårligere end ved de andre borde, hvor der ikke blev genåbnet, medens det altid vil give et godt resultat, såfremt Øst-Vest går én ned i 3♥.

Imidlertid ville nord's tvivlsomme 3♠ give noget nær en top, hvis den var forblevet udoblet, men vest vidste, at han ville få noget nær en bund, såfremt nord-syd skulle gå hen og vinde deres 3♠, hvorfor en strafdobling ikke kunne koste meget. Han skal således "beskytte sine score". Det ville det være meget dyrt ikke at doble, hvis nord-syd kun ville få 8 stik.

Vest har i virkeligheden en god defensiv hånd (og offensiv) og er faktisk fristet til at doble under alle omstændigheder, men selv med en noget svagere hånd bør han doble ud fra ovennævnte betragtninger.

I en holdturnering skal en dubling, der konverterer en delscore til game, have en sættechance i forholdet 7:1.

I en parturering kan det ofte være rigtigt at strafdoble en kontrakt, hvor odds er imod at sætte kontrakten.

Lad os antage, at øst-vest for eksempel efter nord's 3♠ var kommet i 4♥, ja, så er nord-syd under alle omstændigheder dømt til en bund, hvis denne kontrakt vinder, idet ingen anden er kommet i game, så strafdoblingen koster intet.

Hvis hænderne blev ændret en lille smule således, at 4♥ ville gå én ned, så ville nord-syd få +200, mere end de ville kunne få ved at spille 3♠ + 9, og en god score ville være et faktum. Med alt at vinde og intet at tabe må strafdoblingen være den rigtige melding.

Hvis en dubling kan tabe f.eks. 2 points, men måske vinde 9 eller 10 points i regnskabet, så er dablingen stadigvæk en god melding, selv om man forventer at kontrakten kan vinde.

-

## MODSPILLET

# Jyderup Bridgeklub

## HOLDTURNING:

I en holdturning er det meget lettere at være modspiller end i en parturning, idet det eneste mål er at sætte modstandernes kontrakt. Her har det intet formål at forhindre overstik, da dette i det lange løb ingen praktisk betydning har.

For eksempel:

<b><u>NORD</u></b> ♠ EB42 ♥ 1063 ♦ 5 ♣ KDB95	
	<b><u>ØST</u></b> ♠ 85 ♥ ED2 ♦ 10872 ♣ E872

Udspil ♦K

Syd åbner med 1♠, nord melder 3♠ (eller 4 ruder = splinter), hvorefter syd melder 4♠. Du er øst, og din makker spiller ♦K ud, der bliver stukket af syd's Es.

Syd trækker trumferne, hvorefter du bliver sat ind på ♣E.

I en parturning skal du nu trække ♥E eller, hvis du tørster efter nogle ekstra points, først spille ♥2 i håb om, at syd sidder med Kxx og vil lade køre over mod bordets 10'er for at sikre sin kontrakt.

I en holdturning er der intet valg. Du skal spille ♥D. Det står helt klart, at din bedste chance for at sætte 4♠ er at finde syd med ♥Kxx(x) og din makker med ♥B9x(x).

Spilfører vil nu sandsynligvis gætte galt, idet han sætter dig til ♥DB(xx), og såfremt du får lov at behold damen, fortsætter du med 2'eren i håb om at spilfører lader gå til makkers Bonde, der herefter returnerer hjerter til dit Es. På den måde får I 3 hjerterstik samt ♣E - og kontrakten hermed sat. Dette er faktisk eneste sættechance. Selvfølgelig vil du de fleste gange miste dit ♥E, f.eks. når spilfører har ♥KB, Kx eller K9, men så ville du på intet tidspunkt eller nogen måde kunne sætte kontrakten alligevel. Den evt. gevinst ved at forsøge at sætte kontrakten overstiger rigeligt tabet af et modspilsstik i det lange løb.

## PARTURNING:

I parturning er modspillet meget vanskeligere end i holdturning, idet ét overstik gør en stor forskel. Du må ikke desperat forsøge at sætte en kontrakt, hvis du hermed risikerer, at fjenden får et overstik, medmindre fjenden er i en unormal, god kontrakt.

♠ KB5

# Jyderup Bridgeklub

	♥ 932 ♦ EDB85 ♣ D6	
♠ D8 ♥ E874 ♦ 97 ♣ K9752	N V    Ø S	♠ 763 ♥ KB10 ♦ 1032 ♣ B1083
	♠ E10942 ♥ D65 ♦ K64 ♣ E4	

Syd er i 4♠, og du spiller som vest en lille klør ud, der bliver vundet med bordets ♣D. Syd fortsætter med ♠K og tager sparknibningen, der taber til din ♠D.  
Du er nu inde - hvad skal du gøre?

I en holdturnering bør du spille en lille hjerter. Dette vil sætte kontrakten, hvis den kan sættes, når makker har ♥KDx eller KB10. Også hvis han har ♥B109 og ♦K.

I en partturnering er det rette modspil ikke helt indlysende, men du bør nok trække ♥E. Dette taber kun i to tilfælde, medens det oftere vil give et ekstra stik, nemlig når syd har de to røde konger.

Lad os sætte, at, at du som vest skal spille ud fra denne hånd:

♠ DB109  
 ♥ E87  
 ♦ 953  
 ♣ 752

Nord åbner med 1kl, syd svarer 2ru, nord 2ut, syd 3kl, nord 3sp, syd 5ru som nord hæver til 6ru.

Nord har sandsynligvis ♥K, og syd har sandsynligvis to hjerter.

I en holdturnering er den bedste sættechance er at spille en lille hjerter ud fra Esset og håbe på, at makker har ♥D og enten nord eller syd har ♥B. Hvis denne situation er til stede, vil spilfører givet gætte forkert.

I en partturnering er dette udspil ikke korrekt, idet det muligvis vil give spilfører et overstik. Fjenden kan evt. have både ♥K og D, eller de mangler måske både Damen og Bonden, hvilket vil medføre, at spilfører er tvunget til at bruge ♥K første gang.

Modspillet mod **usædvanlige** kontrakter er lige så interessante som spilføringen af disse.  
Zonen: Nord-Syd

	♠ D87542 ♥ 107 ♦ KB98 ♣ 9	
♠ 9 ♥ EB863 ♦ E653 ♣ D106	N V    Ø S	♠ EB103 ♥ KD92 ♦ D107 ♣ 85
	♠ K6	

# Jyderup Bridgeklub

	♥ 54	
	♦ 42	
	♣ EKB7432	

Meldingerne går: Øst 1sp (gl. acol), syd 2kl, vest Dbl - alle pas.

Strafdoblingen er gambling og kun p.g.a. den favorable zonestilling.

Vest spiller sin singleton spar ud og trumfer makkers sparreturnering. På dette tidspunkt kan vest rekonstruere alle hænderne næsten kort for kort. Siden øst åbnede med en sparfirfarve, har han næsten med sikkerhed 4 hjertere. ♦D er nødvendig for åbningsmeldingen og desuden ville øst have returneret ♠B som signal til hjerterskift, såfremt han kun havde ♦10 som højeste kort.

Vest kan se, at 4♥ er iskold oplagt og endda nem at komme i, da de fleste åbner med 4-farver nedefra.

I en partturnering er det derfor nødvendigt at sætte kontrakten 2 gange til +500. Det gør han ved at underspille ♦E. Med denne modspilsplan risikerer han dog, at spilfører vinder sin kontrakt, hvis han gætter rigtigt i ruder, men den risiko må han nødvendigvis tage, idet +200 ville være et dårligt resultat under alle omstændigheder.

Efter at have strippet spilfører for hans røde kort skal øst returnere en spar, hvorved han får forfremmet vest's ♣D.

I en holdturnering skal kontrakten blot sættes. Her kan man ikke risikere, at kontrakten går hen og vinder, blot fordi man ønsker at sætte kontrakten 2 gange. Man må blot erkende, at man har fejlvurderet situationen, og det koster 6 imp. Men hvis fjenden vinder sin kontrakt, må I aflevere 12 imp - dårlig forretning.

Lad os i en partturnering antage, at hænderne er de samme, men at ingen er i farezonen. Syd indmelder nu 4♣, og vest strafdobler selvfølgelig.

Modspillet er identisk, men denne gang skal vest ikke underspille ♦E.

+500 er faktisk lige så godt som +700, men +300 ville være en bund. Man bør altså lige tænke på regnskabet, inden man bliver grådig.

-

## KAMPEN OM DELREGNSKABET.

I en holdturnering kan man på mange måder benytte reglerne i makkerpartturnering for den nådeløse kamp om delregnskabet.

Det vil sige, at du skal bryde ind i meldingerne tidligst muligt for ikke senere helt at blive udelukket fra at melde.

Sagt på en anden måde: Du må ikke lade fjenden "købe" en hel masse kontrakter stille og roligt på 2-trækket. Forskellen mellem 2♥ +8 og 3♥ -1 kan meget vel være på 5 imp, og flere små udsving af den størrelsesorden kan nemt resultere i, at du taber en holdkamp.

Nu plejer partturneringsvante spillere også at kæmpe på 2-trækket i en holdturnering, men hvor de plejer at gå galt i byen er, når de kæmper videre på 3-trækket. Her er der stor forskel på partturnering og holdturnering.

Generelt kan man bruge følgende regel i en **holdturnering**:



# Jyderup Bridgeklub

**Når du har tvunget fjenden op på 3-trækket, skal du i en holdturnering melde PAS, medmindre du mener, at du kan VINDE kontrakten.**

Dette er et almindeligt dilemma i en partturnering:

Du som SYD	SYD	VEST	NORD	ØST
♠ ED864	1 ♠	pas	2 ♠	Dbl
♥ E85				
♦ K104	pas	3 ♥	pas	pas
♣ B8				

Hvad skal du melde som syd nu!??

Hvis kortene sidder favorabelt, kan du udmærket få 3♠ hjem. Du kan ikke opnå et godt resultat ved at spille imod. Herudover kan modstanderne måske få 3♥ hjem, hvis kortene ikke sidder favorabelt for dig, hvorfor det vil være et bedre resultat at gå én ned i dine 3♠.

Men i en holdturnering skal du absolut melde PAS!! Om du får +140 eller +100 er kun et spørgsmål om 1 imp. Det samme gælder selvfølgelig med -100 og -140, men hvis både 3♥ og 3♠ går ned, så er det ikke usandsynligt, at det kan give et udsving på 5 imp. Hvis din hånds fordeling havde været mere skæv, så både 3♥ og 3♠ har mulighed for at gå hjem, ja så kan man tjene omkring 6 imp ved at melde 3♠, men med en jævn hånd må du påregne, at kun den ene af de to kontrakter kan gå hjem alt efter, hvis knibninger der lykkes.

Nøglen til dette problem i en holdturnering er:

**Tænk i en holdturnering kun på plusscore i et delregnskab og ikke på hvor stor en plusscore eller hvor lille en minusscore.**

# Jyderup Bridgeklub

	♠ 764 ♥ K432 ♦ K105 ♣ 954		
♠ D1092 ♥ D1075 ♦ 73 ♣ ED2	N V    Ø S	♠ EKB85 ♥ 96 ♦ B84 ♣ 863	
	♠ 3 ♥ EB8 ♦ ED962 ♣ KB107		

SYD	VEST	NORD	ØST
-	pas	pas	pas
1♦	Dbl	1♥	1♠
2♦	pas	pas	pas!!

Der er flere pointer, der har interesse i dette meldeforløb, men læg især mærke til ØST's sidste pas.

Dette er ren "parturneringstænkning": Vi har begge "pashænder", og modparten har ikke meldt udgang - lad den sovende løve hvile.

Det kostede Øst-Vest 6 imp at lade modparten spille denne kontrakt hjem, idet Øst-Vest ved det andet bord fik lov til at spille en delkontrakt i spar hjem. Man skal altså kun tænke på den plusscore, man eventuelt kan opnå og ikke på, at man evt. kan få færre minuspoint ved at melde pas (eller offermelde).

Hvis begge holdparrene kan opnå plusscore i 3/4 af spillene i delregnskabet, så er holdet sikker på at vinde næsten enhver match.

I både parturnering og holdturnering er det meget "sundt" at tvinge modparten op i en kontrakt, de ikke kan vinde, når man har kortene til det.

Du har som Øst:

- ♠ 653
- ♥ K9
- ♦ E842
- ♣ D732

Syd åbner med 1sp, din makker (vest) indmelder 2hj, nord melder 2sp. Hvad melder du nu som øst?

Det synes sandsynligt, at begge sider kan vinde 8 stik, så du melder nu 3♥, idet du ved, at din makker har mindst 5-farve i hjerter. Hvis Øst-Vest fortsætter til 3♠, i hvilken kontrakt de vil have flere hjertertabere end de forventer, kan denne kontrakt evt. sættes, og syd har hermed vendt en minusscore til en plusscore. Chancen for at blive doblet i 3♥ er minimal, og hvis makker går videre til 4♥ oven på fjendes 3♠ - så hæng ham!

# Jyderup Bridgeklub

## OFFERMELDINGER

Offermeldinger er ligeledes et punkt, hvor der er forskelle mellem partturnering og holdturnering. Offermeldinger kan blive virkelig godt belønnet i en partturnering. Det er en triumf at miste 300 i stedet for 420 eller 500 i stedet for 620.

I en holdturnering tjener man imidlertid kun 3 imp for de 120 point, man herved tjener. Det er ikke nogen særlig god investering, når man tænker på, at modparten evt. kan gå ned i deres kontrakt.

Sandt er det dog, at du i en holdturnering ikke behøver at bekymre dig særligt meget for at gå "én for meget ned", idet dette kun koster 2 imp.

Men hvis du laver et "fantomoffer" på -500 mod en kontrakt, der ikke kan gå hjem, så mister du 12 imp, så odds er ikke nær så gode som i en partturnering.

Det vil med andre ord sige, at du skal være meget sikker på, at modparten kan få deres meldte kontrakt hjem, før du bare må overveje at offermelde i en holdturnering.

På den anden side skal du være meget mere opsat på at strafdoble modstandernes offermelding i en holdturnering end i en partturnering i stedet for at gå videre til f.eks. 5-trækket i en majorkontrakt.

I en partturnering skal du være tilbageholdende med at acceptere +500 i stedet for egen game i farezonen, da dette muligvis resulterer i en ren bund.

I en holdturnering skal du imidlertid doble fjendens offermelding, medmindre du er 100% sikker på, at du kan skrabe f.eks. 11 stik hjem i en majorkontrakt i zonen (også udenfor naturligvis). Odds er meget imod at melde videre.

Man skal selvfølgelig ikke sige: Offermeld aldrig i en holdturnering, eller: Du skal altid doble en offermelding i en holdturnering.

Men det er lige før!

Du som ØST	SYD	VEST	NORD	ØST
♠ EKDB9	2♥	pas	3♥	pas
♥ 3	3♠	pas	4ut	pas
♦ 643	5♣	pas	5♥	pas
♣ 9843	7♥	pas	pas	?

Nord-Syd er alene i zonen. Hvad melder du som øst med viste hånd?

I en holdturnering er der intet problem: PAS!! Det ville være direkte tåbeligt at tage et 2000 point offer for at tjene sølle 210 point. Desuden er modparten ikke fejlfri, og makker får måske stik på ♦D. I så fald ville "offermeldingen" være en ren katastrofe og ved dette spil alene muligvis en tabt match.

I en partturnering er det meget fristende, og sandsynligvis korrekt, at melde 7♠. Det virkelige problem ligger faktisk i, om de fleste Nord-Syd spillere har meldt storslemmen. Hvis ikke, vil offermeldingen på -2000 give et dårligt resultat, hvorfor det vil være bedre at melde pas og forsøge at sætte kontrakten (med alle midler) ligesom i en holdturnering. Det mere almindelige problem er nok, hvorvidt man skal ofre imod en gamekontrakt.

I en holdturnering er det en tabsvariant overlagt at tage -500 i en offermelding mod en zoneudgang, såfremt der er det mindste håb om at sætte modstandernes kontrakt.

I en partturnering er en sådan offermelding korrekt, såfremt modstandernes kontrakt er en "normal" kontrakt og formodes at kunne vinde.

# Jyderup Bridgeklub

Lad os sætte, at du har følgende hånd, hvor du er uden for zonen, medens fjenden er i farezonen:

♠ B85  
♥ 862  
♦ B7  
♣ K10764

Du er syd i meldeforløbet:

Øst	Syd	Vest	Nord
1♥	pas	2♥	2♠
3♥	pas	pas	3♠
pas	pas	4♥	pas
pas?	pas	-	-

Det er klart, at fjenden vil vinde deres kontrakt oftere, end de vil gå ned, idet du har en for god fit til din makker, samtidig med, at du har alt for lidt defensiv styrke til at kunne forvente at sætte den. Det er ligeså klart, at du vil gå 500 ned, måske mindre i 4♠. Bør du offermelde??

Meldeforløbet gør det klart for dig, at ved langt de fleste andre borde vil modparten ikke komme i 4♥. Hvis 4♥ vinder, er vi sikre på et dårligt resultat, men hvis du melder 4♠, er du sikker på at blive doublet, og så er et dårligt resultat sikkert!! Du bør altså ikke offermelde, men håbe på, at modparten går ned. Du kan evt. som nævnt i afsnittet om "MELDINGERNE" strafdoble, når du nu alligevel ligger omkring en bund, og hvis så en sådan dobling endda får modparten til at gætte forkert, og derved går ned, ja så er doblingen guld værd. Her kan den i hvert tilfælde ikke få fjenden til at vinde sin kontrakt på grund af doblingen!

Lad os i modsætning til ovennævnte sætte, at meldingerne gik således:

Øst	Syd	Vest	Nord
1♥	pas	3♥	2♠
♥	?		

Nu er det hele mere sandsynligt, at alle Øst-Vest spillere melder 4♥. Lad os sige, at det er parturnering, og der spilles ved 12 borde. 6 par spiller 4♥, medens de 6 andre spiller 4♠ i en offermelding, der er doublet. D.v.s. at både ved at passe og ved at melde 4♠ doublet kan du score 9 point, hvis du vælger rigtigt, medens du kun får 3 point (forenklet regnskabsprincip) hvis du vælger forkert.

Det er sådan set en fifty-fifty chance. Med disse odds er det korrekt at offermelde, idet 4♥ sandsynligvis vil vinde 3/4 af gangene. Husk i parturnering er det ikke: hvor meget?, men: hvor ofte?

Derfor er den vigtigste faktor for offermelding i parturnering den måde, hvorpå fjenden melder sin kontrakt.

# Jyderup Bridgeklub

## Parturnering:

**Vær tilbageholdende med at offermelde mod en game, som fjenden er "vaklet" op i, selv om du mener, at kontrakten kan vinde.**

**Vær villig til at offermelde mod en game, som er meldt med overbevisning, og som du mener, at de fleste af de andre borde også har meldt.**

En anden vigtig faktor er zonestillingen. At gå 500 ned, når fjenden kun kan score 420 er temmelig irriterende, men i en parturnering er det en ren katastrofe.

Derfor er der egentlig ikke noget, der heder "offermedling" i ugunstig zonestilling. Hvis man i en sådan zonestilling "vinder" meldingerne, f.eks. i 4♠ over 4♥, så er det faktisk med troen på, at kontrakten 4♠ kan vinde, og skulle den gå ned, så er det højst én ned.

I lige zone kan vi løse lidt op, idet vi godt kan vinde et meldeforløb med en formodning om, at vi går én ned. Skulle man så gå 2 ned, kan fjenden sikkert vinde sin udgang, hvorfor der ikke er sket nogen katastrofe. Den kommer først, hvis du går 3 ned.

I gunstig zonestilling kan man være ret "frisk" med sine offermeldinger, idet man kan tåle at gå 3 ned mod en meldt game.

Du har:

- ♠ 2
- ♥ EDB84
- ♦ 852
- ♣ KD94

Du åbner med 1♥, fjenden til venstre oplysningsdoble, makker støtter til 2♥, medens fjenden til højre springer til 4♠. Det synes som om, fjenden har meldt en naturlig spargame. Skal du offermelde i 5♥?

Det er helt klart, at du i ugunstig zonestilling skal melde pas, idet du intet håb har om at vinde 11 stik, nok ikke engang 10 stik.

Det er lige så klart, at du i gunstig zonestilling skal offermelde.

Men hvad hvis zonestillingen er lige?

Det mest sandsynlige resultat er, at fjenden kan vinde sin kontrakt, medens du vil gå 2 ned i 5♥. Det er her tilrådeligt at melde pas, idet kombinationen af de to mindre sandsynlige muligheder: a) 4♠ kan sættes, samt b) at du evt. vil gå 3 ned, opvejer det sandsynlige resultat (fjenden vinder og du går 2 ned).

En skjult fordel ved at offermelde er den chance, at modparten vil melde videre og gå ned i en højere kontrakt. Denne mulighed udjævner hensynet til zonestillingen en smule.

**I ugunstig zonestilling** sidder fjenden simpelt hen på lur og håber på at få mulighed for at kunne strafdoble dig.

**I lige zonestilling** er fjenden villig (måske nølenede) med at doble dig.

**I gunstig zonestilling** er fjenden meget tilbageholdende med at doble dig, hvorfor de nemt kan presses for højt op. Odds i favør for offermelding er simpelt hen strålende.

# Jyderup Bridgeklub

## I gunstig zonestilling:

**Du bør overveje offermelding imod enhver af fjenden meldt game, når denne er meldt med overbevisning, når som helst du og din makker har fit og god fordeling.**

Man har regnet ud, at der mellem 35-50% af tilfældene findes en god offermelding mod en af fjenden meldt udgang i denne zonestilling.

Det betyder, at man frimodigt skal melde ind, når zonestillingen er gunstig. Løsn lidt op for oplysningsdobligen og glem alt om de ret strenge krav for indmeldinger. Tænk ikke på at tælle point. Des svagere din hånd er, des mere sandsynligt har fjenden udgang i kortet. Det er safe at melde, idet fjenden hader at strafdouble en lav kontrakt i denne zonestilling, da de faktisk skal have 800 ud af det (4 ned), før det kan betale sig.

Du har:

♠ 63  
♥ 4  
♦ K1073  
♣ D87432

der jo ikke ligefrem har lærebogens betingelser til en indmelding. Men der kan måske være en god offermelding, såfremt fit kan findes hos makker.

Du skal altså huske på, at hvis din makker melder ind i gunstig zonestilling, så bør du støtte ham, når du har **fit**:

**Dine intentioner bør altid være at vise vejen til en evt. offermelding og ikke game.  
Men vær forsigtig med at støtte, hvis du har defensiv styrke.**

Du har:

♠ D104  
♥ DB86  
♦ 85  
♣ KD102

Fjenden til venstre åbner med 1♣, makker indmelder 1♠, fjenden til højre melder 2♥. Du bør melde pas i gunstig zonestilling.

I ugunstig zonestilling skal du melde 2♠, og hvis makker hæver til 4♠, så forventer han at vinde den.

Hvis du støtter til 2♠ i gunstig zonestilling, vil makker sandsynligvis offermelde i 4♠ mod 4♥, som fjenden sandsynligvis ikke kan vinde, og det kan du ikke være bekendt over for makker. Husk, det var din fejl!

# Jyderup Bridgeklub

Jeg skrev tidligere: Offermeld aldrig i en holdturnering.

Men hvor bogstaveligt bør man tage dette "aldrig", for der må dog findes situationer, hvor en offermelding er oplagt.

Du har som Syd:

♠ K

♥ 107652

♦ 4

♣ B107542

og meldingerne går:

Øst	Syd	Vest	Nord
1♣	1♥	Dbl	3♥
4♠	pas	4ut	pas
5♥	pas	6♠	?

Du er SYD, og I er i gunstig zonestilling.

Vest åbner med 1♣ og makker indmelder 1♥, medens øst doubler negativt til de umeldte farver. Du kender ikke makkers styrke, den kan være ret svag i denne gunstige zonestilling, men den kan dog også skjule en vis styrke, hvorfor du beslutter dig for kun at melde 3♥ for at afvise defensiv styrke og afvente det videre meldeforløb. Vest springer til 4♠, der lover en stærk hånd. Makker melder pas, hvorefter øst spørger efter esser med 4ut (RKCB). Vest viser 2 esser uden trumf dame, hvorefter øst melder 6♠.

Skal du offermelde i 7♥ ???

Det eneste Es, der er ude, nemlig trumf Konge, har du siddende som en singleton, så hvis vest har ♠E, er der sandsynligvis 7♠ i modstandernes kort. Desuden har fjenden højst 3 hjerter (det ene et Es), så dér kan vi ikke få noget stik.

Spørgsmålet er, om vi ved at offermelde i 7♥ risikerer at lokke fjenden op i en måske oplagt storeslem? NEJ! Det synes umuligt, da Øst-Vest ikke ved, at deres manglende Es er trumf Konge, så det behøver vi ikke at frygte.

Fjenden scorer altså h.h.v. 1430 eller 1460 ved at spille 6♠, medens vi kan regne med at gå 4-5 dobbelt ned til h.h.v. 800 eller 1100 - altså en gevinst på 8-12 imp, idet vi har en særdeles velegnet "offerhånd".

Du melder nu 7♥ Dbl.

Du gik kun 4 ned!!!

Din offermelding kostede dig 13 imp eller et samlet sving på 24 imp.

Din makker havde ♠DB7!!!

Jeg sad Syd, og herefter begyndte jeg at forstå lidt om offermeldinger i holdturneringer.

Jeg fik selvfølgelig travlt med at forklare min makker om ovennævnte tanker for at retfærdiggøre min offermelding.

Det blev jeg lidt senere nødt til at gentage over for vore holdmakkere.

Men, men ..... ak ja, de offermeldinger i holdturneringer.

Mon ikke man "nogenlunde" bør følge reglen om ikke at offermelde?

## STRAFDÖBLINGER.

**I næsten alle strafdoblingssituationer i en holdturnering er odds med kujonen og ikke med helten.**

# Jyderup Bridgeklub

Forestil dig den situation, at fjenden er vaklet op i 4♠ ved hjælp af nogle forkvalede meldinger. Du kan se, at fjenden løber ind i nogle slemme fordelinger og sikkert vil gå ned, måske endda 2 ned. Lad os sige, at kontrakten går 2 ned. Ved at doble vinder du nu 300 point. Hvis kontrakten går hjem, mister du ved doblingen 170 point (420 bliver til 590).

Men i en holdturnering er odds kun 7:5.

Lad os sige, at fjenden hårdt melder 4♠ uden for zonen, medens jeres makker mere naturligt står i en delkontrakt i spar. Kontrakten går én ned.

Hvad får du egentlig ud af din strafdobling?

Du får dine 100 point + makkers 140 = 6 imp.

Det lyder da meget godt.

Men hvad får du, hvis du undlader at doble.

Du får dine 50 point + makkers 140 = 5 imp.

Du tjener altså 1 imp på din dobling!!

Og måske doblingen sætter spillfører i stand til at finde vindervarianten, hvilket ofte sker (husk selv efter). Dette sidste er i særdeleshed en katastrofe i en holdturnering.

Man skal egentlig tænke ligesom i parturnering: "Hvorfor doble fjenden, der er kommet for højt op, når man får de fleste point alligevel"?!

En helt anden situation foreligger, når spørgsmålet drejer sig om, hvorvidt fjendens melding skal doubles, eller om du skal melde egen game.

I en parturnering er spørgsmålet: Kan du score mere ved at strafdoble (zonestillingen taget i betragtning) end værdien af din gamekontrakt vundet.

Du har:

♠ 72

♥ ED8

♦ K983

♣ K754

Makker (Nord) åbner med 1♠, øst melder 2♦.

I en parturnering ville du helt sikkert doble i gunstig zone. Denne kontrakt synes at gå 2 ned, hvis makker opretholder doblingen.

I lige zone ville du tøve med at doble, idet 2 ned ikke vil give så meget som udgang på jeres led.

I ugunstig zone (vi I/Z, de U/Z) vil du styre mod egen game.

I en holdturnering derimod skal du doble i alt andet end i den mest ugunstige zone. Hvis du herved skulle miste 100 eller 120 point (300 mod 420, eller 500 mod 600), drejer det sig kun om 3 imp. Men i det ene spil ud af tre, hvor du ikke selv har game i kortet, vil du vinde 8-12 imp. Så du vil i det lange løb vinde stort, hvis vi formoder, at jeres gamekontrakt kun er sandsynlig, men ikke sikker.

Du har som syd:

♠ DB6

♥ K95

♦ KB84

♣ E103

Alle er uden for zonen og makker (Nord) åbner med 1♠, øst melder 2♦.

I en parturnering doubler du sandsynligvis i håb om at score 500, idet alt I kan opnå i game er 430 eller 460.



# Jyderup Bridgeklub

Men i en holdturnering er denne forskel kun på 1 eller 2 imp, og hvis du kun skulle score 300 mod 430 eller 460 ved det andet bord, så mister I 4 imp.

Så i det lange løb vil du tabe, hvis du dobler i en sådan situation, når du selv har en oplagt gamekontrakt i kortet.

Hovedspørgsmålet i holdturnering er derfor, hvorvidt game er helt sikker eller ej.

I det første eksempel følte du, at game kun var en mulighed, hvorfor du var ivrig efter at strafdoble.

I det andet eksempel var du sikker på, at der var mindst 10 eller 11 stik i ut, hvorfor du uden tøven afslog at strafdoble.

## I holdturnering:

**Gå efter den sikreste og ikke den højeste plusscore!!**

I KAMPSITUATIONER under meldingerne, hvor Øst-Vest og Nord-Syd kæmper i hver deres farve, er der ligeledes stor forskel mellem parturnering og holdturnering på spørgsmålet, om der skal offermeldes eller strafdobles.

Vi har tidligere behandlet OFFERMELDINGEN, hvor vi fik klarlagt, at det i en holdturnering ikke kan betale sig at offermelde i det lange løb, ligesom man skulle være villig til at strafdoble en offermelding (man skulle gå efter plusscore og ikke efter minuscore).

I en kampsituation er der ligeledes stor forskel på strafdoblingen mellem holdturnering og parturnering.

I en parturnering melder din side f.eks. op til 3♥, hvorefter fjenden melder 3♠. Her vil du til enhver tid strafdoble, når du ved, at du kunne have fået dine 3♥ hjem, hvis modparten er i farezonen ("Beskytte sin score").

Du må her forsøge at få 200 p i stedet for 100.

I en holdturnering er dette rent selvmord!!!

Hvis du får 100, medens der bliver scoret 140 ved det andet bord, mister du 1 imp, og skulle du få 200, ville du vinde 2 imp.

For denne 3 imp-gevinst udsætter du dig for et tab på 12 imp i det tilfælde, at modparten skulle få deres 3♠ doublet hjem, medens jeres holdmakkere ved det andet bord spiller kontrakten udoblet.

I en parturnering vil du tjene mange point ved at doble sådanne kontrakter, selv om 1 ud af 3 kontrakter skulle gå hjem, men i en holdturnering vil du blive den helt store taber.

## UDSPILSDIRIGERENDE DOBLINGER.

Udspilsdirigerende doblinger (d.v.s., at du dobler for at få et udspil i en bestemt farve, og ikke ment som en strafdobling fordi du er sikker på, at kontrakten går ned, men for at øge chancerne for at kontrakten går ned) er noget bedre i en holdturnering end i en parturnering.

I en parturnering gambler du herved om en top eller bund i stedet for at slå dig til tåls med "lidt under middel".

For at se fordelene ved denne dobling i en holdturnering skal vi se på følgende tal:

Der er meldt og vundet 3ut ved det andet bord af jeres holdmakkere.

Hvis du nu ved at doble denne kontrakt ved jeres bord sætter kontrakten én gang (uden for zonen), tjener du 400 + 100, i alt 500.

Men hvis kontrakten går hjem doublet, mister I kun 150, hvilket giver odds 11 til 4 imp. Chancen for overstik reducerer dette til odds 2:1 i jeres favør.

Det vil sige, at det hele vil gå lige op, hvis det udspil, som du fastlægger ved doblingen, sætter én game ud af tre.

Odds bliver endda endnu bedre i en holdturnering, hvis det drejer sig om udspilsdirigerende doblinger mod en slem.

Umiddelbart ser det ikke ud til at være rigtigt. Hvis du dobler 6♠ uden for zonen, tjener I 1080 (15 imp), hvis I sætter kontrakten, medens I mister 260 (6 imp), hvis I ikke sætter den.

Men dette forudsætter, at kontrakten er den samme ved det andet bord!!

Hvis jeres makkere kun har nået udgang, vil jeres tab ved at doble en slem, der går hjem, kun være på 1 imp!!!

Og hvis din dobling var nødvendig for at sætte slemmen, og hvis den derved bliver sat, tjener I herved 22 imp (toogtyve),

# Jyderup Bridgeklub

idet I tjener 11 i stedet for at miste 11 imp.

Ja, når odds er 22:1 i jeres favør, så er det svært at gøre forkert.

**Det skal næsten ophøjes til lov, at man i en holdturnering skal doble en slem, hvis man har på fornemmelsen, at makkerne ved det andet bord ikke har meldt slemmen og under alle omstændigheder, hvis det samtidig skønnes at give en udspildirigerende fordel.**

## GENERELT.

### Holdturnering:

Når man uden for farezonen melder en udgang, der måske/måske ikke kan vinde, kan man vinde 250 p (6 imp), hvis kontrakten går hjem.

Hvis den går ned, kan I tabe 190 p (5 imp). Så odds er kun 6:5 i jeres favør. Det er omkring fifty-fifty.

Men ved udgang i farezonen vinder I 10 imp og mister kun 6 imp. Her er odds meget mere favorable. Derfor:

**Meld enhver game i farezonen, der blot har den mindste chance for at gå hjem.**

**Meld kun game uden for farezonen med en solid formodning om, at kontrakten vil gå hjem.**

Du har f.eks. følgende hånd:

- ♠ K84
- ♥ E102
- ♦ K73
- ♣ DB105

Efter to passer åbner du med 1♣, makker springer til 2ut.

I farezonen skal du melde videre til 3ut.

Uden for farezonen skal du melde pas.

**Melding af lilleslem** er en 50-50 chance omregnet til imp. Du står til at vinde og miste det samme.

Lad os sætte, at det drejer sig om en slem, der afhænger af en knibning efter en konge, eller at der er stor chance for, at slemmen ikke er meldt ved det andet bord. Så gælder følgende rettesnor:

# Jyderup Bridgeklub

- 1) Hvis I fører matchen forholdsvis stort, så lad være med at melde slemmen.
- 2) Hvis I spiller mod et hold, som I mener at kunne slå let, så lad være med at melde slemmen.
- 3) Hvis I er bagud i matchen, så meld slemmen.
- 4) Hvis I mener, at modparten er et stærkere hold, så meld slemmen.

Faktisk, så er den bedste chance for et svagt hold, hvis I skal slå et stærkere hold, at melde slem hver gang, der synes at være en chance for, at den kan gå hjem.

Om melding af storeslem kan siges kort og godt:

**Undgå at melde storeslem i en holdturnering medmindre du kan tælle 13 sikre stik!!**

Hvis du melder en storeslem, der går én ned, og modparten ved det andet bord ikke engang har meldt lilleslem, så kan I miste 26 imp.

Det skulle synes umuligt, at fjenden ikke engang melder en lilleslem, når I tænker på storeslem, men det forekommer desværre alt, alt for mange gange til at kunne ignoreres. Og det er så dumt at tabe en holdkamp blot på ét eneste spil.



Der er et andet område, hvor der er forskel mellem partturnering og holdturnering, og det ligger i selve turneringsformen og ikke så meget i, hvor meget man scorer.

I en partturnering forsøger du at vinde over en hel masse andre spillere på én gang, medens du i en holdturnering kun skal vinde over ét hold ad gangen.

I en partturnering betyder dette bl.a., at du blandt alle disse spillere også spiller mod nogle dårlige og uerfarne spillere som direkte eller indirekte modspillere i modsætning til en holdturnering, hvor du ikke skal påregne at komme ud for decideret dårlige spillere.

**Dette betyder, at du i en partturnering skal forsøge at spille *over middel*, at forsøge at få usædvanlig gode resultater, hvorimod det i en holdturnering ikke er den vindende spillemåde (undtagen, hvis I er langt bagud i matchen).**

**At spille efter middel, d.v.s. at tage alt, hvad der tilhører jer, og ikke forsøge at stjæle noget, der tilhører fjenden, er den sikre måde at vinde næsten alle holdturneringer.**

Selvfølge vil du og holdmakkerne nødvendigvis lave nogle fejl undervejs, men hvis du spiller et solidt og safe spil og laver færre fejl end modstanderne, så vinder I matchen. Et 51% game er udmærket.

Men i en partturnering er 51% en katastrofe, selv med 60% vinder man ikke en partturnering. Du skal her tage flere chancer, og det betyder at lave flere "dårlige meldinger". Når der her tales om "dårlige meldinger", så betyder det ikke, at denne melding giver en bund - tværtimod. Det er en taktisk melding. F.eks. hvis fjenden har meldt 3♥, og du kan se, at kontrakten går hjem, så melder du 3♠, selv om du ved, at denne kontrakt går 1-2 ned. Hvis man ser bort fra regnskabet, så er denne melding dårlig. Men tages regnskabet i betragtning, så er det bedre at miste f.eks. 100 end 140 point (især i en partturnering). Derfor kan en "dårlig melding" være en taktisk klog og god melding.

# Jyderup Bridgeklub

Lad os demonstrere det med denne forebyggende melding:

♠ 6  
♥ KD10864  
♦ EB1063  
♣ 2

I en partturnering åbner du muligvis med 4♥ uden for farezonen i håb om at stjæle kontrakten.

I en holdturnering skulle hjerterfarven helst være lidt mere gående til denne melding, og der er desuden en chance for, at en ruderkontrakt er mere safe, så derfor skal du her åbne med 1♥.  
I en holdturnering er det ikke så opmuntrende at "stjæle" en kontrakt.

En anden situation er, når modparten ikke har fundet deres fit.

Lad os sætte, at meldingerne er gået således:

Ø S V N  
1ut pas pas ?

Ingen er i farezonen, og du har som SYD:

♠ K10843  
♥ 5  
♦ E1065  
♣ D74

I en partturnering melder du 2♠. Hvis du passer, slår du dig kun til tåls med en normal "lidt under middel" score. Det er bedre at forsøge at opnå "over middel" med en "dårlig melding".

I en holdturnering skal du melde pas, idet du skal acceptere, at en melding fra dig er "forkert". Risikoen for et katastrofalt resultat er ikke nogen du skal tage, når du kun spiller mod ét hold i stedet for 20 par.

En hel del bridgespillere er berømte for deres store styrke med taktiske meldinger. Disse eksperter klarer sig overordentligt godt i partturneringer.

Men de klarer sig under middel, ja endog dårligt i en holdturnering, hvis de melder på samme måde.

Så gem de "dårlige meldinger" til partturneringer.

Når du spiller i en holdturnering, så forsøg at spille i en forsigtig, kujonagtig stil. Lad fjenden om at lege helte. Så kan du efter kampen complimentere disse helte for nogle af deres brillante meldinger, medens fjenden kan lykønske dig med at have vundet kampen.

-