

Yngri spilarar 2005

Sagnir þegar andstæðingarnir opna á 1 í lit

Til einföldunar er litið á allar opnanir sem eðlilegar þó að kerfi andstæðinga séu mismunandi og lofi ekki endilega litnum. Til dæmis lofar opnun á precision tígli ekki tígli en er meðhöndluð eins og um eðlilega opnun væri að ræða. Sama gildir um laufopnun sem getur verið bæði veik og sterk(vínarkerfi, pólskt lauf, sænskt lauf). Vörn við sterkri laufopnun verður tekin fyrir síðar en það er það eina sem er frábrugðið.

Eftir opnun andstæðings á 1X, þýða sagnir hjá okkur eftirfarandi:

- Dobl:** 1. Úttekt, lofar opnun og a.m.k. 3 lit í öllum ósögðum litum.
Punktastyrkur er: 0-1 spil í litnum sem doblað er, 11+(góðir 10) punktar.
2 spil í litnum: 12+ punktar.
3 spil í litnum: 14+ punktar, þó skal koma inná á 1NT með stoppara og 15-18. Gildir einungis með 14 punkta og með 3 lit 15+punkta og ekki stoppara.
2. 17+ punktar og 5+ litur of sterkt fyrir strögl. Meldar svo litinn í næsta hring.
3. 19+ jafnskiptir(of sterkur til að koma inná 1NT beint) Meldar svo grand næst.

Hvað á að gera með opnun og lengd í opunarlitnum?

Passa!! Mjög mikilvægt að læra þetta. Reglan segir að þegar enginn á fitt þá borgar sig að vera í vörninni, nema makker geti blandað sér í sagnirnar þá getur maður sýnt eitthvað líf. Ef maður á 16+ punkta og góð spil á maður að passa fyrst og dobla svo í næsta hring, þetta sýnir sterk spil og amk góðan 4 lit í opunarlit andstæðingsins.

1Y(nýr litur): Innákoma(strögl) a.m.k. 5 litur og 8-16 punktar, með lágmark þarf maður að vera með góðan lit, lofar oftast a.m.k. 10 punktum á hættunni. **Regla:** Ef maður er í vafa hvort maður eigi að koma inná eða ekki þá má beita reglunni: Góður litur melda, lélegur litur, passa.

1NT: 15-18 jafnskiptir og stopp í opunarlitnum. Sama framhald og eftir grandopnun. Með enn sterkari jafnskipt spil, 19+ er doblað fyrst og meldað svo grand næst.

2Y(nýr litur á 2. þrepi, ekki stökk): 10-16 punktar, góður litur ef í lágmarki.

Michaels: Þegar andstæðingur hefur opnað á lit er ekki lengur mikill tilgangur til að koma inná á þeim lit með litinn, með þau spil passar maður. Þar af leiðandi nota flestir í dag lit andstæðingsins til að sýna 2 5liti eða jafnvel meiri skiptingu. Styrkurinn á þessum sögnum er 6-17 punktar, fer mikið eftir hættum og gæðum litanna, því maður verður að passa sig á að vera ekki tekinn í bakaríð með lélega liti á hættunni. En michaels sagnirnar eru þessar:

1 lág lit, 2 í lág lilt inná: Hálitirnir, 5+5+. Framhald: Makker velur betri lit, stekkur í geim ef hann heldur að það standi stekkur í 3 í hálit með gott fitt en lítil spil. 2NT sýna einhver spil og áhuga á geimi. EKKI gera þetta með 5-4, meldaðu frekar bara 5 litinn.

1 í hálit, 2 í hálit inná: Hinn háliturinn og annar lágliturinn með, amk 55. Framhald eðlilegt. 2NT spyrja um láglitinn, sögn í hálti andstæðinganna er gott reis í hálit makkers.

1X- 2NT inná: Sýnir amk 55 í 2 lægstu ómelduðu litum. Framhald eðlilegt, makker velur þann lit sem hann vill spila, segir jafnvel 4 í litnum með áhuga á fórn, eða meldar geim sjálfur.

1 láglit 3 láglit inná: Eðlileg hindrunarsögn, opnarinn á oft bara lélegan 3-4 lit.

1 Hálit 3 hálit inná: Biður makker um að segja 3NT með stoppara í litnum. Með t.d. eftir opnun á 1S, meldar 3S með xx, Ax, AKQJxxx, Jxx.

1X stökk í nýum lit: Bara eðlileg hindrunarsögn.

Andstæðingarnir opna á hindrunarsögn

Nú er kerfið svipað og áður, doblin hafa sömu merkingu þó maður eigi nú oft meira fyrir þeim.

Innátomurnar eru eins, liturinn þarf hins vegar að vera góður, nema maður sé með mjög punktasterkur þá þarf maður að koma inná þó maður eigi lélegan lit.

2♦(veikir 2)- 3♦: Hálitir

2♥- 3♥:??? Ræddu þetta við makker þinn. Bæði hægt að spila sem spurningu um stopp og einnig sem Michaels. Í dag spila flestir þetta sem spurningu um stopper, og hafa 4♣♦ sem 5+ lit og hinn hálitinn. Þetta er ekki mikilvæg staða því hún kemur sjaldan upp EN ef þú ákveður að melda þessar sagnir vertu þá með á hreinu að makker viti hvað hún þýði. Fátt er eins dýrt og sagnmisskilningar.

2NT eftir opnun á veikum 2: 17-19 jafnskipt. Framh. Stayman og yfirfærslur.

3♣- 4♣= Háltirnir. Sama með 3♦-4♦. Að melda ofan í láglit andstöðunnar sýnir hálitinna samta hvort opnað er á 1♦, 2♦, eða 3♦.

3NT eftir opnun á 3x. 17-24p. Til að spila. Búið að stilla manni upp, maður má ekki dobla með stuttli til hliðar því þá er eins víst að makker maldi þá og jafnvel á 4. sagnþrepi. Svo er þetta bara oft líklegasta geimið til að vinnast. Ef makker meldar áfram(sem hann gerir nánast aldrei) þá er það slemmuáskorun og eðlileg sögn.