

# Sagnþraut 7

## Þú átt í suður ...

### Suður

♠ **Á105**  
♥ **Á1052**  
♦ **107**  
♣ **KG104**

Vestur gefur. Allir á hættu. Sveitakeppni.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	Pass	1 G <sup>1)</sup>
Dobl <sup>2)</sup>	Pass <sup>3)</sup>	2 ♦ <sup>4)</sup>	Pass
2 ♥ <sup>4)</sup>	Dobl <sup>5)</sup>	Pass	???

(1) 12-15 punktar.

(2) Sýnir "spil" - almennan styrk.

(3) Kröfupass, biður opnara að redobla og þá er hugmyndin að passa eða renna.

(4) Eðlilegar litasagnir.

(5) "Spil" - ætlaði að passa 1G redoblað, en lofar ekki sekt á hjarta.

## Hver er sögnin?

-----

**gildir til 24. ágúst 2007**

# Sagnþraut 6 - svör

## Hönd suðurs ...

SUÐUR

- ♠ G32
- ♥ D104
- ♦ ÁD83
- ♣ K96

Panelþraut í **The Bridge Bulletin**

(mars 1998).

Aðeins hönd suðurs gefin upp.

Vestur gefur. Allir á hættu. Sveitakeppni.

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♠	Dobl	Pass	???

## Bandarísku panel-svörin

Sögn	Fjöldi	Stig
2 ♠	7	100
3 ♦	6	90
2 G	2	60
2 ♦	1	50
1 G	1	30

**McCallum:** 2♠. Gæti leitt í vonlaust geim, en það verður þá að hafa það.

**Jabbour:** 2♠. Verð að leita eftir geimi, alla vega. Ég er með opunarstyrk og ef makker á spaðastopp þá segir hann væntanlega frá því.

**Soloway:** 2♠. Ekki gallalaus sögn, en skárri en 3♦.

**Kantar:** 3♦. Tveir spaðar gætu leitt til alls konar vandræða. Þrjú tíglar er alla vega skýr sögn.

**Picus:** 3♦. Hafa makker með í ráðum.

**Gitelman:** 3♦. Ekki falleg sögn, en 2♠ setja mig í klemmu í næsta hring.

**Treadwell:** 2G. Vissulega er spaðastoppið hæpið, en austur tók ekki undir spaðann og það eykur líkurnar á að makker sé með lengd í litnum.

**Cohen:** 2G. Ljótt, en með 2♠ nánast kref ég í geim og það vil ég ekki. Ég er meðmæltur léttum opunardoblum með góða skiptingu og þá verður maður að vera íhaldssamari á móti - ekki krefja í geim með alla 12 punkta.

**Falk:** 1G. Með 2♠ væri ég að lofa annarri sögn\* og yrði því að segja 3♦ við 3♣ hjá makker. Það væri aftur krafa til makkers og þá gætum við í besta falli stoppað í 4♦ - sem er varla draumasamningurinn. 2G er rétta sögnin hvað styrk varðar, en býst ekki makker við fyrirstöðu í spaða?

\* **GPA:** Sú regla sem *flestir* spila eftir opunardobl og "cue" svarhandar er að allar sagnir hjá báðum séu kröfur í litar-samþykkt. Í þessari stöðu þýðir það að fjórir í lág lit er lægsti bútur sem hægt er að spila. Í öðrum stöðum er meira svigrúm:

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♦	Dobl	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥ = K	Pass	3 ♥ = EK

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♦	Dobl	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥ = K	Pass	2 ♠ = K
Pass	3 ♠ = EK		

Þetta er algengast, en það er líka spilanlegt að ofanígjöfin (*cue-id*) lofi ekki annarri sögn - það er þá hlutverk doblara að krefja aftur með gott dobl.

## Íslensk svör af Spjallinu ...

Suður	sögn	fjöldi
♠ G32	2 ♠	3
♥ D104	1 G	2
♦ ÁD83	2 G	2
♣ K96	3 ♦	1
	3 ♠	1

Vestur gefur. Allir á hættu. Sveitakeppni.

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♠	Dobl	Pass	???

**Guðni Einarsson:** 2♠. Einfaldlega vegna þess að 2♦ er veikt, 3♦ sýnir 5-lit og ég vil ekki granda með eingöngu hálfu fyrirstöðu. Með 2♠ sýni ég 8+ punkta og sé svo til hvernig málin þróast.

**Sveinn Rúnar Eiríksson:** 3♠. Fyrsta hugsun var að melda 2♠ - við verðum að krefja í geim, en vitum ekki hvaða geim á að spila. Svo fór ég að hugsa: Ef opnað er á 2♠ í staðinn fyrir 1♠ þá hefðum við meldað 2G við doblinu og svo 3G til að neita bæði fjórlit í hjarta og fyrirstöðu í spaða - en sýna samt nógu sterk spil í geim. Þá kom snilldarhugmyndin: Að segja 3♠ með akkúrat þessa hönd og þá getum við tekið hana burtu úr 2♠ meldingunni. Stökkið í 3♠ segir þá bara að við viljum spila 3G ef makker hjálpar til í spaða.

**Örvar Óskarsson:** 2G. Fyrsta hugsun var að melda 2♠, sem er ekki GK, heldur krafa í 4-4 fitt. En svo fer ég að hugsa, ýti á *undo*-takkann og segir "sorry, misclick" Ef makker er með lágmarksopnun og líklegasta geimið - þrjú grönd - á að vinnast, þá verður það líklega að vera í mína hönd.

Ef makker er með ♠Áx eða ♠Kxx þá eru góðar líkur á tvístoppi í spaða í minni hendi, en aðeins einu stoppi ef makker er sagnhafi. Þannig að ég melda 2G þrátt fyrir að eiga aðeins hálfstopp í spaða.

**Snorri Karlsson:** 1G. Ég segi 1G, 2G eða 3G á þessi spil, aðrar sagnir koma hreinlega ekki til greina. Ástæðan, fyrir utan mar ata skiptingu, er fyrst og fremst sú að líklegast er að það eigi að spila grandsamning og þá gæti það ráðið úrslitum að það sé spilað í réttri hendi. Ég hef ekki miklar áhyggjur af spaðastoppi. Í fyrsta lagi gæti makker hjálpað til, og í öðru lagi er ekki víst að teknir verið fimm slagir þótt útspilarinn eigi ♠ÁKDxx - hann gæti reynt smátt út til að halda samgangi eða spilað út í öðrum lit ef hann á ♠ÁKD10x.

En hve mörg eiga gröndin að vera?

Þó að 2G ættu kannski að vera niðurstaðan, þá finnst mér það sísta meldingin. Sögnin ætti að sýna 12-13 punkta, en mér finnst höndin ekki nógu sterk í það. Þar sem opnunardobl lofar ekki alveg sama styrk og opnun, þá eru grandsvörin ca. einum punkti sterkari. Það er kannski mót-sagnanakennt, en mér finnt 3G betri sögn en 2G, en viðurkenni jafnframt að ég hefði sjálfsagt ekki þor í það við borðið.

Lokasniðurstaðan er því 1G, sem mér finnst sýna 8-11 punkta og það er alveg mátulega mikið á þetta rusl. Í tvímenningi er það engin spurning að 1G er besta sögnin og því hlýtur hún að vera brúkleg í sveitakeppni líka.

- frh. á næstu bls ...

## Sagnþraut 6 - svör, frh ...

**Ómar Olgeirsson:** 2G. Makker hækkar e aust í 3G með Hx í spaða og ca. 13-14 punkta. Makker gat ekki sagt 1G inná og við björgum honum í grandíð.

Ef makker á lítinn styrk og 1444 skiptingu erum við ekki í góðum málum, en það er ólíklegri staða úr því að ekki kom hækkun frá austri í 2♠.

Val númer tvö er 3♦, áskorun, en líst ekki á það, því oft er makker bara með þrít í tígli. Sú melding hefur samt þann kost að ef makker á skiptingu og lítil spil þá fáum við töluna. Hann getur alltaf sagt 3♠ við 3♦ ef hann á nóg í geim.

Líst ekki á að melda 1G á hættu í sveitakeppni: Regla Meckwell: ef í vafa að undirmelda aðeins eða yfirmelda aðeins, þá ber að velja yfirmeldinguna því meiri bónust ef það heppnast ...

**Stefán Jónsson:** 2G. Óhikað í sveitakeppni og þar með er engin hætta á að við missum af 3G, sem er eina sjáanlega geimið á mín spil. Ég hefði látið 1G nægja í tvímenningi til að “tryggja töluna”.

**Sigurbjörn Haraldsson:** 2♠. Ég er á leiðinni í geim, en melda fyrst 2♠ og svo 3♦ til að tryggja að lenda ekki í 3G þegar makker á einspil í spaða. Við gætum þessvegna átt 9-spila tígulfitt með 5-6♦ á borðinu.

**Guðm. Páll Arnarson:** 2G. Hugmynd Sveins Rúnars að nota lausu sögnina 3♠ er góð, en spilin henta kannski ekki alveg nógu vel í þessu tilfelli - maður vill hogga í sig grandíð með gosann þriðja, ekki satt. En 3♠ væri ott sögn á ...

♠xxx ♥KGx ♦ÁDxx ♣Kxx

Sem sagt, aðeins meiri styrk og *ekkert* kjöt í spaða.

(Það er svo opin spurning hvort 4♣, 4♦ hjá doblara eru kröfusagnir eftir 3♠, sem þarf að leysa úr ef menn ætla að taka upp þessa nýju sagnvenju: **Svend-NT-ask**).

Það sem vakti fyrir mér með því að velja þetta dæmi er að skoða þann möguleika að *2G í svári lofi ekki meira en hálfri fyrirstöðu* í opunarlit mótherja. Spil út síðustu umferð Íslandsmótsins í sveitakeppni kemur upp í hugann ...

S/NS	NORÐUR	
	♠ 2	
	♥ DG5	
	♦ KD985	
	♣ ÁK65	
VESTUR		AUSTUR
♠ ÁKG1097		♠ 653
♥ 10932		♥ 86
♦ Á		♦ 10652
♣ 109		♣ DG82
	SUÐUR	
	♠ D84	
	♥ ÁK74	
	♦ G73	
	♣ 743	

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	Pass
1 ♠	Dobl	Pass	2 G
Pass	???		

Þótt 2G komi spánskt fyrir sjónir við fyrstu sýn, er það bara vegna þess að sögnin hefur verið skilgreind full þröngt. Er ekki nóg að hún merki: “10-12 HP, jöfn skipting, hugsanlega fjórlitur í hinum hálitnum og hálf+ fyrirstaða í lit mótherja (munum að svárið 1G eftir innákomu getur verið hálf fyrirstaða).

Vissulega loðið, en á hitt ber að líta að **ALLT ÞRIÐJA ÞREPIÐ ER EFTIR** og það má nota til frekari rannsókna. Rökrétt framhald væri: Lita-sagnir doblara á þriðja þrepi eru ekki kröfur, en ef hann vill í geim og er í vafa segir hann hálit mótherjanna. Í þessu tilfelli ætti norður að segja 3♠, suður 4♥ (hann má eiga 4-lit), sem norður myndi passa eða breyta í 5♦.

# Þú átt út ...

Þú ert með eftirfarandi spil í **vestur** og átt að spila út gegn **7G dobluðum** ...

Vestur

♠ G10

♥ G102

♦ 743

♣ G9765

*Austur gefur. Allir á hættu. Sveitakeppni.*

VESTUR	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
-	-	3 ♦	Dobl
4 ♦	5 ♦	Pass	6 ♦
Pass	7 ♠	Pass	7 G
Pass	Pass	Dobl	Pass
Pass	Pass		

Sagnir eru eins og þær koma af skepnunni.

Makker vekur á hindrun, suður doblar og þú þrengir aðeins að þeim með hækkun í fjóra tígl.

Norður sýnir síðan hálitina (væntanlega) með fimm tíglum og suður segist geta spilað hvorn sem er með sex tíglum.

Norður telur sig þá eiga nóg í sjö spaða og suður álítur á móti að sjö grönd sé varla verri samningur.

Þetta gætu verið snilldarsagnir hjá mótherjunum - allt þar til makker doblar. Það bendir til að eitthvað vanti upp á dýrðina.

En þú átt sem sagt að **SPILA ÚT**. (*Svar eftir 1/2 mánuð*)