

# Sagnþraut 9

Þú átt í suður ...

Suður

♠ K4

♥ D8643

♦ G98

♣ Á53

Austur gefur. NS á hættu. Sveitakeppni.

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	Pass	Pass
1 ♠	Dobl	2 ♠ *	???

\* Veik hækkun (2♥ væri betri hækkun í 2♠).

## Hver er sögnin?

-----

**gildir til 20. október 2007**

Hægt að svara á "Spjallinu" eða í tölvupósti: [gpa@simnet.is](mailto:gpa@simnet.is)

# Varnarþraut-1

Þú ert í vestur ...

Norður

♠ DG96

♥ 5

♦ 873

♣ ÁDG84

Vestur

♠ 75

♥ ÁKD102

♦ Á106

♣ 973

<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
-	-	-	1 ♠
2 ♥	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

Þú spilar út ♥Á.

Hvað gerirðu í öðrum slag:

- Ef makker lætur ♥2 í ásinn?
  - Ef makker lætur ♥G í ásinn?
  - Ef makker lætur ♥5 í ásinn?
- 

**gildir til 20. október 2007**

Hægt að svara á "Spjallinu" eða í tölvupósti: [gpa@simnet.is](mailto:gpa@simnet.is)

# Sagnþraut 8 - svör

Suður

♠ KD6

♥ Á74

♦ ÁKG103

♣ 3

Spjallsvör

3 ♦ = 3

2 ♠ = 1

3 ♥ = 1

Suður gefur. Allir á hættu. Tvímenningur.

Vestur	Norður	Austur	Suður
--------	--------	--------	-------

-	-	-	1 ♦
---	---	---	-----

Pass	1 ♥	Pass	???
------	-----	------	-----

**Sigurbjörn Haraldsson.** 2♠. Ég myndi melda 2♠ í sveitakeppni, sem er vissulega ekki gallalaus sögn, en 3♦ leiðir trúlega til þess að við missum 5-3 fittið í hjarta. En sennilega væri ekki erfitt að sannfæra mig um að það sé kannski ekki besta sögnin í tvímenningi. Myndi spyrja Gauksa hvað best væri að melda (Gaukur er soddan tvímenningsrefur), en hann hefði sennilega ekki hugmynd, því hann hefði víst alltaf opnað á sterku laufi!

**Sveinn Rúnar Eiríksson.** 3♦. Alltaf í tvímenningi. Besta leiðin til að lenda í besta fitti eða 3G. Ég spila 2♠ sem GK því ég get meldað 1♠=krafa og því finnst mér sú sögn ekki koma til greina. Vandamálið við 2♠ (og 1♠) er hvað eigi að gera við 4♠ hjá makker næst. 3♦ er eiginlega bara vond sögn ef rétt er að vera í hjartasamningi og makker getur ekki meldað aftur.

**Stefán Jónsson.** 3♦. Klárlega í tvímenningi. 2♠ og 3♥ hafa þá kosti að auka líkurnar á að við náum punktalitlu geimi, en það er meira áhersluatriði í sveitakeppni. Merkilegt nokk, þá vona ég að makker meldi ekki 3G við 3♦ (=lauffyrirstaða), því þá er engin leið fyrir mig að vita hvort rétt er að passa eða breyta í 4♥. Ef makker meldar 3♥ eða 3♠ er framhaldið ekkert vandamál.

**Július Sigurjónsson.** 3♥. Hafið þið aldrei séð svona spil? Þegar þú leggur upp blindan þá setur þú tígulþristinn með hjartanu og segir svo: “Maður á kannski bara að melda 4♥ á svona spil.” Og þú ert alltaf í góðum málum gagnvart makker.

**Snorri Karlsson:** 3♦. Þetta er þó spurning um kerfi (sbr. þraut 5). Ef kerfið er að melda 3♦ létt, þá verður maður að segja 2♠ með þessa hönd.

---

*Ómar Olgeirsson lagði til þessa þraut, en hann lenti í stöðunni í Sumarbríds og valdi að segja tvo spaða. Framhaldið var þoku hulið ...*

*(sjá næstu síðu)*

## Sagnþraut 8 - frh

S/ALLIR	NORÐUR	
	♠ ÁG103	
	♥ 10983	
	♦ D7	
	♣ ÁD4	
VESTUR		AUSTUR
♠ 8752		♠ 94
♥ KD65		♥ G2
♦ 5		♦ 9862
♣ KG98		♣ 107652
	SUÐUR	
	♠ KD6	
	♥ Á74	
	♦ ÁKG1043	
	♣ 3	

Spilað var á tólf borðum. Fjögur pör enduðu í 3G, eitt par var í 4♠, þrjú pör í 6♦, þrjú í 6G og eitt par í 6♠.

ÞETTA VAR SERÍAN HJÁ ÓMARI OG FÉLAGA:

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♦
Pass	1 ♥	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠	Pass	4 ♥
Pass	5 ♣	Pass	5 ♥
Pass	6 ♠	Allir pass	

Svo sem ekki slæm niðurstaða, þó að erfitt sé að átta sig á hvað sagnir merkja. Sérstaklega er þriggja laufa sögnin dularfull.

Ómar rekur raunir sínar: “Hefði frekar viljað fá 3♠ frá makker sem skýr skilaboð um að við værum á leið í spaðasamning. Í framhaldinu veit enginn hvað á að vera tromp.”

**Guðm. Páll Arnarson:** 2♠. Þetta er augljóslega mun alvarlegri staða en vending í 2♥ við spaðavari ...

... 1minor-1♠ | 2♥

sem var til umræðu í þraut númer 5. Í því tilfalli er hættulítið að falsmelda 2♥ með þrílit í spaða. Hér er málið hins vegar grafalvarlegt, því hvað á að gera ef makker styður spaðann?

Fyrst skulum við hafa kerfið á hreinu: Makker segir 3♠ með gott svar og fjórlit í spaða, en 4♠ með lélegt svar og fjórlit. Hann melder ella eðilega, en 2G er veikt svar (og ekki fjórlitur í spaða).

OK - hvað á þá að gera eftir ...

(a) 1♦-1♥ | 2♠-3♠ og

(b) 1♦-1♥ | 2♠-4♠

Svar:

(a) Við segjum 4♥ og það sýnir þrílit í hjarta og falska vendingu í spaða.

Ef makker melder 4G við því er það RKC með hjarta sem tromp.

(b) Við segjum Pass eða 5♦ til að spila.

Ekki er það fullkomið, en það er bara ekki forsvaranlegt að stökkva í 3♦ og týna 5-3 fittinu í hjarta.

Bakþankar: Vandinn við 2♠ er umtalsverður. (i) Við getum verið að spila 4♠ á 4-3 fitt þegar eigum 5-3 í hjarta (ef makker stekkur í 4♠ við 2♠). (ii) Við getum endað í 4♠ á 4-3 (eða 5♦) þegar betra er að vera í 3G (það gæti gerst bæði þegar makker er veikur og sterkur með 4-4 í hálitum). Þessir gallar eru svo umtalsverðir að það er spurning hvort réttlætunlegt er að segja 2♠ - eða hvort athugandi sé að breyta svarkerfi makkers (að hann segi eitthvað annað en þjá og fjóra spaða með fjórlit).

# Dómsmálið vefur utan á sig

## Leikur fyrir geðklofa

*Brids og lífið eiga það sameiginlegt að vera röklega óhugsandi - það er innbyggð mótsögn í leikreglunum.*

Dómsmálið úr Spingold, sem imprað var á í síðasta pistli, hefur vakið áhuga og viðbrögð hjá mörgum spilurum. Bessi opnaði spjallþráð um dóminn og þar var margt spjallað.

Ég hef haldið því fram að vaxtabroddur bridsíþróttarinnar liggi núna á lagasviðinu. Fyrstu árin eftir 1925 fóru í það að skoða möguleika úrspilsins og sagna. Nokkru síðar fóru menn svo að sinna vörninni fræðilega. Í raun má segja að þetta séu að mestu tæmd viðfangsefni. Það er ekki til sú endastaða sem ekki hefur sést á prenti áður (Ungverjinn Geza Ottlik var síðasti landkönnuðurinn). Tungumál sagna eru í grunninn aðeins tvö nú til dags: eðlilegt spjall (svo sem Standard) eða spurningar og svör (relay). Og vörnin? Menn hafa komist að óformlegu samkomulagi um nokkrar grunnreglur, útspilsreglur, kall/frávísun, talingu, hliðarkall og kannski oddball (Smith-signal); síðan er það nánast smekksatriði hvaða vægi menn gefa hverri reglu. En nýjungar í vörn hafa ekki sést lengi.

Sem sagt, brids er á sama báti og skákin - það er búið að rannsaka allan pakkann.

Nema lögin. Og þar er af ýmsu að taka, því það gildir um brids eins og lífið sjálft að það morar allt af innri mótsögnum, sem einhvern veginn þarf að sætta.

Dæmi úr mótsögn í lífinu: Samkvæmt lögum og siðareglum er bannað að kvelja dýr, en þó borðum dýr með bestu lyst.

Sambærilegt dæmi úr brids: Samkvæmt lögum og siðareglum er leyfilegt að lesa í hegðun mótherjanna við spilaborðið, en það má ekki draga ályktanir af atferli makkers.

Einhvern veginn tekst okkur að lifa í sátt við slíkar mótsagnir. Við teljum okkur trú um það að það sé í sjálfu sér engin mannvonska að éta dýr, og að þó svo að við nýtum okkur óspart hik og humm mótherjanna við spilaborðið, þá tökum við aldrei eftir neinu óvenjulegu hjá makker.

***Brids (eins og lífið) er leikur fyrir geðklofa.***

*Ofanritað er ALMENN hugleiðing um þá staðreynd að margir toppspilarar nú til dags virðast hafa mesta ánægju af því að velta fyrir sér dómsmálum. Ástæðan er sem sagt nokkuð augljós: fjölmargir hlutir eru óútkljáðir á sviði laganna og því er svigrúm til skoðanaskipta mikið. Varðandi Spingoldmálið þá myndi ég vilja nálgast það úr frá grunnforsendum til að byrja með. Við getum verið sammála um eftirfarandi:*

### (1) Brids er upplýsingaleikur.

Miðlun upplýsinga er mikilvægur hluti af spilinu, bæði í sögnum og vörn. Samskiptin fara fram á táknmáli.

### (2) Nýsköpun er hluti af bridsleiknum.

Þróun fullkonnari samskiptamáta er hluti af spilinu. Spilarar eru í sífelldri leit að betri samskipta-aðferðum, bæði í sögnum og vörn.

### (3) Misskilningur er leyfilegur í brids.

Öll táknbundin samskipti geta klúðrast. Það er hægt að misskilja boð, eða skilja þau alls ekki. Eins er hægt að senda röng boð. Þetta gildir um tungumál og öll táknmál, þar á meðal táknmál sagna. Allt sem hægt er að skilja, má líka misskilja.

### (4) Brids er ekkert laumuspil.

Það er grundvallarregla að bæði pör eiga að hafa aðgang að SÖMU upplýsingum. Því ber að upplýsa mótherjana um merkinu sagna á nákvæman hátt og eftir kúnsarinnar reglum.

## Dómsmálið vefur utan á sig-frh.

### Spilið, aftur

Spilið er hér til hliðar, en annars er ítarlegri umfjöllun í pistli-8 og á Spjallinu. Rétt er að rifja upp að það var Suður sem krafist bóta. Hann sagðist hefðu passað 2♥ dobluð ef hann hefði vitað að 2♦ væri yfirfærsla. Sem er eins og að segja að hann hefði passað ef hann hefði vitað af misskilningnum. Á þetta féllst dómnefnd og breytti skor í 2♥ dobluð, 800 niður.

### Aðgangur að upplýsingum

Mér sýnist að dómnefnd sé með úrskurði sínum að fallast á það sjónarmið Suðurs að hann (og makker hans) eigi rétt á MEIRI upplýsingum um sagnir mótherjanna en þeir sjálfir! Sem mér þykir fráleitt.

### Meining og skilingur

Ég ætla að reyna að útskýra hvað ég á við: Hér hafa skremafélagarnir Austur og Suður aðgang að þeim sömu upplýsingum að 2♦ sé veikt með tígul. Skermafélagarnir Norður og Vestur hafa á sama hátt aðgang að öðrum upplýsingum, að 2♦ sé yfirfærsla.

**Krafa Suðurs um bætur er byggð á því að hann hafi ekki upplýsingar um ALLT. Hann vill bæði vita (a) hvernig Austur meinar sögnina og (b) hvernig Vestur skilur sögnina.**

Sem eru upplýsingar sem AV mega undir engum kringumstæðum fá sjálfir (það væru óheimilar upplýsingar, sem þeir mættu ekki nýta sér).

Það er vissulega framkvæmanlegt að verða við kröfu Suðurs. Það mætti til dæmis fara afsíðis með öðrum mótherja í einu.

**En þetta þýddi að mótherjarir byggju yfir MEIRI upplýsingum um sagnir en segjendur sjálfir.** Og það er nokkuð sem er ekki í samæmi við þá grunnreglu að menn eigi að hafa aðgang að SÖMU upplýsingum. Er þetta ekki rétt?

A/ALLIR	NORÐUR	(ÁTTUM SNÚIÐ)
	♠ 842	
	♥ D86	
	♦ ÁD4	
	♣ D975	
VESTUR		AUSTUR
♠ K963		♠ DG7
♥ KG94		♥ 73
♦ KG		♦ 986532
♣ Á63		♣ 82
	SUÐUR	
	♠ Á105	
	♥ Á1052	
	♦ 107	
	♣ KG104	

Austur gefur. Allir á hættu. Sveitakeppni.

Vestur	Norður	Austur	Suður
Weichsel	Gromov	Lesniew.	Dubinin
-	-	Pass	1 G <sup>a)</sup>
Dobl <sup>b)</sup>	Pass <sup>c)</sup>	2 ♦ <sup>d)</sup>	Pass
2 ♥	Dobl <sup>e)</sup>	Pass	3 ♣
Allir pass			

(a) 12-15 punktar.

(b) Spiladobl - almennur styrkur.

(c) Kröfupass: Annað hvort ótti með skiptingarspil eða til að spila 1G redoblað.

(d) Meint sem eðlileg sögn, skilið sem yfirfærsla. Skermar voru notaðir við borðið og austur sagði suðri að sögnin væri eðlileg, en vestur tjáði norðri að um yfirfærslu væri að ræða. (Ath. að áttum hefur verið snúið og það hefur áhrif á hverjir eru skermafélagar.)

(e) Sýnir spil, en ekki endilega sekt á hjarta - ætlaði að spila 1G redoblað.

# Teiknaðu upp spil sagnhafa

Þú ert í **vestur** ...

NORÐUR

♠ 852

♥ G6

♦ K6532

♣ 865

VESTUR

♠ KG96

♥ K7

♦ G94

♣ D942

AUSTUR

♠

♥

♦

♣

SUÐUR

♠

♥

♦

♣

Þú spilar út ♠6 gegn **PREMUR GRÖNDUM** suðurs. Austur tekur með ♠Á og spilar litnum til baka. **Sagnhafi reynist eiga ♠Dxx og þú tekur alla spaðaslagina.** Sagnhafi vinnur síðan sitt spil og þú sérð ástæðu til að óska honum til hamingju með góða spilamennsku: “Glæsilega spilað,” segir þú og bætir við: “Við gátum ekkert gert, makker, er það nokkuð?” “Jú, reyndar,” svarar makker þinn í austur. “**Þú máttir ekki taka þrettánda spaðann** - þú hefðir mátt spila **hvaða spili** sem er öðru en síðasta spaðanum, þá hefði sagnhafi farið einn niður.”

Það er ekkert annað!

En nú kemur **þrautin** (og hún er smíðuð af **Terence Reese** árið 1950): Ef gert er ráð fyrir því að austur hafi rétt fyrir sér ...

**Hvernig líta spil suðurs út?**