Bridge í framhaldsskólum

[Bridge 102]

Námsgögn:
Efni fyrir nemendur

Höfundur
Ljósbrá Baldursdóttir

1. blað: Opnanir

1♣ = 12-20 punktar og 3 eða fleiri ♣

1♦ = 12-20 punktar og 3 eða fleiri ♦

1♥ = 12-20 punktar og 5 eða fleiri ♥

1♠ = 12-20 punktar og 5 eða fleiri ♠

1GR = 15-17 punktar og jafnskipt hendi

2♣ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♣

2♦ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♦

2♥ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♥

2♠ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♠

2GR = 21-24 punktar og jafnskipt hendi

Stuðningsreglur

Minna en 12 punktar: Pass

12-20 punktar. Opna á fyrsta sagnstigi

Það fyrsta sem ég athuga er hvort ég á 5-lit eða meira í ♥/♠ ef já, þá opna ég á 1♥/♠

Ef ekki 5-litur í ♥/♠, þá 1GR með 15-17 punkta og jafnskipta hendi

Ef hvorki er hægt að opna á 1♥/♠ né 1 GR þá skal opna á betri láglit

21 eða fleiri punktar. Opna á öðru sagnstigi

Ef ég á 5 eða fleiri spil í einni sort opna ég á henni t.d. 2♠

Ef ég á 21-24 punkta en engan 5-lit, opna ég á 2 GR

2. blað: Svar við opnun á lit

a) 0-5 punktar pass
b) 6-11 punktar þá er einfalt svar og ekki er stokkið
c) 12+ punktar þá er stokkið yfir sagnþrep (dæmi 1 ¨ -2©)

Opnun á 1 §

1♣ - 1♦ 6-11 punktar og 4+ tíglar
1♥ 6-11 punktar og 4+ hjörtu
1♠ 6-11 punktar og 4+ spaðar
1GR 6-11 punktar og jafnskipt hendi
2♣ 6-11 punktar og 5+ lauf
2♦ 12+ punktar, 5 tíglar og krafa í geim
2♥ 12+ punktar, 5 hjörtu og krafa í geim
2♠ 12+ punktar, 5 spaðar og krafa í geim
2GR 12+ punktar jafnskipt og krafa í geim
3♣ 12+ punktar, 5 lauf og krafa í geim

Opnun á 1 ¨

1♦ - 1♥ 6-11 punktar og 4+ hjörtu
1♠ 6-11 punktar og 4+ spaðar
1GR 6-11 punktar og jafnskipt hendi
2♣ 6-11 punktar og 5+ lauf
2♦ 6-11 punktar og 5+ tíglar
2♥ 12+ punktar, 5+ hjörtu og krafa í geim
2♠ 12+ punktar, 5+ spaðar og krafa í geim
2GR 12+ punktar jafnskipt og krafa í geim
3♣ 12+ punktar, 5+ lauf og krafa í geim
3♦ 12+ punktar, 5+ tíglar og krafa í geim

Opnun á 1©

1♥ - 1♠ 6-11 punktar og 4+ spaðar
1GR 6-11 punktar ekki 4 spaðar
2♣ 6-11 punktar 5+ lauf
2♦ 6-11 punktar 5+ tíglar
2♥ 6-11 punktar og 3 eða 4 hjörtu
2♠ 12+ punktar, 5+ spaðar og krafa í geim
2GR 12+ punktar jafnskipt og krafa í geim
3♣ 12+ punktar, 5+ lauf og krafa í geim
3♦ 12+ punktar, 5+ tíglar og krafa í geim
3♥ 12+ punktar, 3+ hjörtu og krafa í geim

Opnun á 1 ª

1♠ - 1GR 6-11 punktar og jafnskipt hendi
2♣ 6-11 punktar og 5+ lauf
2♦ 6-11 punktar og 5+ tíglar
2♥ 6-11 punktar og 5+ hjörtu
2♠ 6-11 punktar og 3 eða 4 spaðar
2GR 12+ punktar jafnskipt og krafa í geim
3♣ 12+ punktar, 5+ lauf og krafa í geim
3♦ 12+ punktar, 5+ tíglar og krafa í geim
3♥ 12+ punktar, 5+ hjörtu og krafa í geim
3♠ 12+ punktar, 3+ spaðar og krafa í geim

3. blað: Svar við opnun á grandi

a) 0-9 punktar pass eða segja 5-lit á öðru sagnstigi
b) 10+ punktar stökkva í 5-litnum eða segja 2GR

<u>Með 0-9 punkta</u>

1GR - 2♣ 5+ lauf og 9 punktar eða minna
2♦ 5+ tíglar og 9 punktar eða minna
2♥ 5+ hjörtu og 9 punktar eða minna
2♠ 5+ spaðar og 9 punktar eða minna
Pass með 9 punkta eða minna og ekki 5-lit

<u>Með 10 punkta eða meira</u>

1GR - 3♣ 5+ lauf og 10+ punktar, krafa í geim
3♦ 5+ tíglar og 10+ punktar, krafa í geim
3♥ 5+ hjörtu og 10+ punktar, krafa í geim
3♠ 5+ spaðar og 10+ punktar, krafa í geim
2GR 10+ punkta en enginn 5-litur, krafa í geim

4. blað: Geim

Þegar félagar (parið, makkerar) eiga báðir opnun er skynsamlegt að reyna að spila geim vegna þess að þá er hægt að fá geimbónus. Geim er eftirfarandi:

3GR =	9 slagir, það þarf minnst 25 punkta milli handanna til að spila 3 GR
4♠ =	10 slagir, það þarf minnst 25 punkta milli handanna og 8 tromp til að spila 4♠
4♥ =	10 slagir, það þarf minnst 25 punkta milli handanna og 8 tromp til að spila 4♥
5♦ =	11 slagir, það þarf minnst 27 punkta milli handanna og 8 tromp til að spila 5♦
5♣ =	11 slagir, það þarf minnst 27 punkta milli handanna og 8 tromp til að spila 5♣

Vegna þess að oft er erfiðara að fá 11 slagi í geim í láglit (♦/♣), en að fá 9 slagi í geimi í 3GR þá er oft reynt frekar að spila 3 GR en geim í láglit ef spilarar eiga aðeins 8 spil í láglitnum, samanlagt.

5. blað: Áskorun

Hvenær er rétt að spila geim?

a) Nær alltaf þegar félagi (makker) opnara á 12 eða fleiri punkta
b) Stundum þegar félagi (makker) opnara á 6-11 punkta

Opnunum á fyrsta sagnstigi er oft skipta í þrjá flokka eftir punktastyrk

a) 12-14 p = Lágmarksopnum, ekki farið í geim á móti 6-11 punkta svari b) 15-17 p = Milliopnun, gefin áskorun í geim c) 18-20 p = Sterk opnun, farið í geim á móti 6-11 punkta svari.

a) 12-14 punkta lágmarksopnun leitast ekki við að fara í geim á móti einföldu (6-11 punkta) svari, heldur spila bút. Þá snúast sagnirnar um að finna besta samninginn, þ.e. reyna að finna trompsamlegu, en ef hún er ekki fyrir hendi þá er rétt að spila grand.
Dæmi: 1♦-1♥, svarið á einu hjarta lofar minnst 4♥ og 6-11 punktum. Ef opnarinn á 4-lit í ♥ þá má hann styðja hjartað með því að segja 2♥. Þá ganga sagnir: 1♦-1♥; 2♥-Pass. Ef opnarinn á ekki 4♥ þá stingur hann upp á öðrum tromplit eða segir 1GR. Þá gætu sagnir gengið: 1♦-1♥; 1 GR-Pass.

b) 15-17 punkta milliopnun gefur alltaf áskorun eftir einfalt svar. Þá snúast sagnir um það hvort mögulega sé rétt að fara í geim.
Dæmi: 1♦-1♥, ef opnari á 4-lit í ♥ og 15-17 punkta gefur hann áskorun með því að segja 3♥. Þá ganga sagnir 1♦-1♥; 3♥, sem er áskorun í geim. Þá þarf sá sem sagði 1♥ að endurmeta spilin sín. Hann veit nú eftir þessar sagnir að opnarinn á 4♥ og 15-17 punkta. Ef hann á sjálfur 6-8 punkta passar hann áskorunina: 1♦-1♥; 3♥-Pass. Ef hann á 9-11 punkta tekur hann áskoruninni og segir geim: 1♦-1♥; 3♥-4♥; Pass.

c) 18-20 punkta sterk opnun tryggir alltaf að farið sé í geim á móti einföldu svari.
Dæmi: 1♦-1♥, ef opnari á 4-lit í ♥ og 18-20 punkta þá stekkur hann strax í 4♥, semsagt: 1♦-1♥; 4♥-Pass.

6. blað: Fyrsta svar opnara

Opnun á láglit

Hvenær megum við passa niður fyrsta svar félaga (makkers)?

Það má í tveimur tilvikum passa þegar makker svarar.

1. Þegar hann hækkar litinn okkar um eitt sagnstig

   Dæmi: 1♣-2♣; hér má opnari passa

2. Þegar hann svarar á 1 GR

   Dæmi: 1♦-1GR; hér má opnari passa

Annars má aldrei passa niður fyrsta svar við opnun

Eftir að hafa opnað á láglit og makker hefur svarað, þá segjum við oftast aftur. Við athugum fyrst hvort við getum tekið undir litinn sem makker svaraði á t.d: 1♣-1♥; 2♥ en það þýðir að við eigum 4♥ og höfum við þannig fundið tromplit.

Ef við getum ekki tekið undir lit félaga, eða sagt nýjan lit, þá segjum við:

1GR ef við eigum 12-14 punkta, en

2GR ef við eigum 18-20 punkta.

Dæmi:

1♣-1♥-1GR 12-14 punktar og ekki 4♥ né 4♠

1♣-1♠-2GR (stökk) 18-20 punktar og ekki 4♠

Við segjum aftur láglitinn okkar ef við eigum a.m.k. 5-6 lit

Dæmi:

1♣-1♠; 2♣: Lofar 5-6 ♣ og 12-17 punktum

Ef við erum með sterka opnun, 18- 20 punkta þá stökkvum við þegar makker svarar og krefjum þannig í geim.

Dæmi:

1♦-1♥; 2♠(stökk) nú eigum við 4♠ og 4+♦ og 18-20 punkta, geimkrafa.

2GR (stökk) nú eigum við jafna skiptingu og 18-20 punkta, geimkrafa

3♣(stökk) nú eigum við a.m.k. 4♣ og 5♦ og 18-20 punkta

3♦(stökk) nú eigum við 5+♦ og 18-20 punkta

Athugaðu þó að 3♥(stökk), nú eigum við 4♥ og 15-17 punkta, áskorun í geim.

7. blað: Útspilsreglur

Gegn litasamningum

1. Gott er að spila út einspili (þó ekki í tromplitnum sjálfum).
2. Ofan af háspilaröð – þetta þýðir að ef ég spila út t.d. drottningu, þá lofa ég gosanum í sama lit
3. Ef ég spila út lágu spili þá lofar það háspili í útspilslitnum, þó ekki ásnum.

Nokkur atriði til að varast

Sjaldan er rétt að spila út trompi

Sjaldan er rétt að spila út ás nema eiga ás og kóng

Sjaldan er rétt að spila út litlu spili í lit sem inniheldur ásinn

Gegn grandsamningum

1. Best er að spila út í sínum lengsta lit
2. Ofan af háspilaröð – þetta þýðir að ef ég spila út t.d. drottningu, þá lofa ég gosanum í sama lit
3. Ef ég spila út lágu spili þá lofar það háspili í útspilslitnum (jafnvel ásnum)

Nokkur atriði til að varast

Sjaldan er rétt að spila lit sem hinir hafa sagt

Sjaldan er rétt að spila út ás

Reglur fyrir félaga útspilarans

1. Spilaðu útspilslit félaga til baka eins fljótt og hægt er, því þetta var líklega hans besti litur
2. Settu hæsta spilið þitt í slaginn þegar makker spilar út lágu spili, ekki spara háspilin þín, ekkert er of gott fyrir félaga

8. blað: Opnanir og reglur um innákomur

1♣ = 12-20 punktar og 3 eða fleiri ♣

1♦ = 12-20 punktar og 3 eða fleiri ♦

1♥ = 12-20 punktar og 5 eða fleiri ♥

1♠ = 12-20 punktar og 5 eða fleiri ♠

1GR = 15-17 punktar og jafnskipt hendi

2♣ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♣

2♦ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♦

2♥ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♥

2♠ = 21 eða fleiri punktar og 5 eða fleiri ♠

2GR = 21-24 punktar og jafnskipt hendi

3♣ = 6-10 punktar og (6)-7 ♣

3♦ = 6-10 punktar og (6)-7 ♦

3♥ = 6-10 punktar og (6)-7 ♥

3♠ = 6-10 punktar og (6)-7 ♠

Reglur sem gilda um innákomur eru þessar:

1. Innákoma á fyrsta sagnstigi lofar 8 eða fleiri punktum og sæmilegum 5-lit.
2. Innákoma á öðru sagnstigi (t.d. (1♥)-2♣) lofar opnun og góðum 5-lit.
3. Innákoma á þriðja sagnstigi er hindrun og sýnir samskonar hendi og opnun á þriðja sagnstigi.

9. blað: Dobl

Doblið er notað á tvennan hátt.

1. Opnunardobl
2. Refsidobl

Opnunardobl

Þegar andstæðingurinn hefur opnað á einhverri sögn er hægt að segja dobl, en það þýðir að doblarinn á opnun en engan góðan lit til að segja.

Dæmi: (1♥) - dobl eða (2♦) - dobl

Þessi opnunardobl biðja félaga doblarans um að segja sinn besta lit. Það er mikilvægt fyrir félaga opnarans að passa ekki niður opnunardobl heldur verður að segja sinn besta lit.

Refsidobl

Öll önnur dobl en opnunardobl eru refsidobl. Refsidobl eru notuð þegar vörnin telur að sagnhafi vinni ekki sagðan samning. Ef doblaður samningur fer niður þá fær vörnin mun fleiri stig en ef samningurinn fer niður ódoblaður. Það getur þó verið hættulegt að dobla of frjálslega því ef sagnhafi stendur doblað spil fær hann enn fleiri stig en ef hann stæði ódoblaðan samning. Það er sérstaklega dýrt fyrir vörnina að dobla „búta“ sem standa. Gott er að kynna sér stigagjöfina fyrir dobluð spil aftan á sagnmiðunum í sagnboxunum.

10. blað: Varnarreglur

Varnarreglur hafa þann tilgang að hámarka möguleika varnarinnar til að fella lokasamning andstæðinga. Spilin sem varnarspilarar láta í slaginn geta falið í sér skilaboð um hvernig best sé að haga vörninni.

Þegar félagi spilar út háspili gildir eftirfarandi: Grunnreglan er sú <u>að lágt spil sýni áhuga</u> á litnum en að <u>hátt spil lýsi áhugaleysi</u>, m.ö.o. er lágt spil kall en hátt spil frávísun. Lágt spil í lit þar sem makker spilar út háspili, er kall, en það þýðir að félagi útspilarans hefur áhuga fyrir því að haldið sé áfram með þann lit, á sama hátt er hátt spil frávísun og bendir til þess að varnarspilarinn hafi ekki áhuga á útspilslit félaga.

Reglan er:
Lágt spil er kall.
Hátt spil er frávísun.

Ath!
Reglan um kall og frávísun gildir ekki þegar sagnhafi spilar aðeins þegar vörnin byrjar á nýjum lit. Einnig í afkasti í eyðu (renus).