

Värderingsmetod: Eddie Kantars värderingsprinciper

Ursprung: Publicerade som artikelserie i ACBL-bulletinen dec 1990 - maj 1991

Beskrivning

Några faktorer att ha i åtanke:

- En koncentration av honnörskort i långa färger är mer värdefulla än en koncentration av honnörskort i korta färger. Så t ex om partnern öppnar med 1NT är ♠765 ♥765 ♦EKkn85 ♣102 bättre än ♠EKkn ♥976 ♦87654 ♣42.
- Mellankort i långa färger är mer värdefulla än mellankort i korta färger.
- Honnörskort i partners färger är mer värdefulla än honnörskort i objudna färger.
- Honnörskort i kombination är mer värdefulla än ensamma honnörer.
- Glöm inte tiorna och niorna. Handen ♠kn104 ♥D104 ♦EK95 ♣D97 kan vara värd två stick mer än ♠kn54 ♥D43 ♦EK54 ♣D54.

Långa färger efter partners öppning med 1 NT:

- Lägg till 1 poäng för varje femkortsfärg med E, K eller D i topp.
- Lägg till 2 poäng för en femkortsfärg med 2 av de 3 topphonnörerna eller 3 av de 5 topphonnörerna.
- 6-kortsfärger är nästan alltid värda 2 extrapoäng även om färgen är svag förutsatt att det finns ingångar i sidofärgerna. Lägg till 3 poäng om 6-kortsfärgen har 2 av de 3 topphonnörerna eller 3 av de 5 topphonnörerna.

Öppningsbud:

De flesta händer med 12 hp skall öppnas. Med 4333 skall du öppna med 13 hp eller med 12 hp om handen innehåller 2 ess, ett ess och en kung eller två KD-kombinationer.

En del händer med 11 hp skall öppnas: Nästan alla händer med 6-kortsfärg, nästan alla händer med 5-5 och en del händer med 5431 eller 4441.

Med 5431: Öppna med 12 hp, passa med 10 hp och använd följande regler med 11:

- Öppna inte med singeltonhonnör.
- Om trekortsfärgen innehåller knxx eller Dxx så passa om inte handen är laddad med nior och tior.
- Beakta återbudsmöjligheten (Kantar spelar förstås amerikansk standard med femkorts högfärgsöppningar). Antag att partnern bjuder singeltonfärgen. Det är sällan återbudsproblem om han bjuder något annat. För att kunna bjuda om femkortsfärgen med en svag hand skall den ha 3 av de 5 topphonnörerna. Passa om den inte har det.

På följande händer finns inga återbudsproblem och de öppnas därför med 1 trick i femkortsfärgen:

♠E8765 ♥EK76 ♦4 ♣876

♠2 ♥D10654 ♦EKD4 ♣1076,

♠E76 ♥2 ♦KD765 ♣D1043

På följande händer finns återbudsproblem:

♠EK76 ♥E8765 ♦4 ♣876

♠2 ♥EKD4 ♦D10654 ♣1076

Passa med dessa händer. Med femkortsfärger som KDkn87, ED1084, KD1065 kan man öppna eftersom de är ombjudbara.

Ännu en poäng:

Återbjud inte 1NT med en singelton. Ett sangåterbud visar åtminstone 2 kort i partnerns färg. Med 4♦5♣ kan man öppna med 1♦ och återbjuda 2♣.

♠ED543 ♥2 ♦765 ♣KD54. Passa

♠ED1043 ♥4 ♦765 ♣KD54. Öppna med 1♠.

♠ED543 ♥1094 ♦KD43 ♣2. Öppna med 1♠. Om partnern bjuder 2♥, höj till 3♥.

♠ED54 ♥2 ♦765 ♣KD543. Öppna med 1♣.

Med 4441: Med 11 hp är de två huvudfaktorerna: Har handen en lämplig singelton och har handen bra mellankort? "Lämpliga" singeltons är rödfärgerna eftersom de möjliggör återbud på entricksnivån. Regel: Öppna alla 11 hp-händer som har röd singelton och bra mellankort (tior och nior). Med svart singelton öppnar man med minst 12 hp.

Denna hand med bara 10 hp öppnas med 1♠: ♠ED9832 ♥Kkn103 ♦2 ♣32. Den har styrkan koncentrerad i långfärgerna och bra mellankort.

Svarshanden:

Svarshanden söker anpassning, i första hand i högfärg, och omvärderar sin hand med hänsyn härtill. Om anpassning hittas blir handen starkare. Om ingen anpassning hittas blir handen svagare. En bruten färg med fem eller sex kort utan mellankort behöver stöd för att den skall bli värdefull.

Med en lång stark färg som inte kräver stöd från partnern blir principerna annorlunda. Räkna då stick i stället för poäng. En minimiöppning producerar vanligen två eller tre snabba stick - vanligen närmare tre. Med ♠KDkn10875 ♥E2 ♦3 ♣876 skall du inte stanna under 4♠ om partnern öppnar med 1♦. Du har sju stick och partnern troligen tre vilket gör 10. Bjud 1♠ och hoppa till 4♠ nästa gång.

Vi skall nu beskriva 6-regeln och 7-regeln. När partnern stöder din färg och du är säker på minst åtta trumf tillsammans används 7-regeln: Addera längden i dina två längsta färger och subtrahera 7. Det tal du då får fram lägger du till din hp-styrka. Lägg dessutom till ytterligare 1 poäng om din hand har en singelton.

Exempel: ♠EK765 ♥E765 ♦543 ♣2

Partnern öppnar med 1♦ och höjer dina 1♠ till 2♠. Addera två poäng för färglängden och en poäng för singelton till dina 11 hp. Summan blir 14. När du är säker på att ni har minst nio trumf tillsammans används 6-regeln: Addera längden i dina två längsta färger och subtrahera 6. Det tal du då får fram lägger du till din hp-styrka. Lägg dessutom till ytterligare 1 poäng om din hand har en singelton.

♠E87654 ♥2 ♦ED876 ♣2. Du öppnar med 1♠ och partnern höjer till 3♠. 6-regeln ger $(6 + 5 - 6 + 1) = 6$ p att addera till 11 hp. Handen är värd 17 p.

Singelhonnörer:

Singelhonnörer (knektar, damer och kungar) är svåra att värdera. En skälig regel är att reducera värdet med 1 p. Om motståndarna bjuder färgen nedvärderas honnören till 0 p. Om partnern bjuder färgen återfår den sitt fulla värde. När du överväger att öppna budgivningen och du har en singelhonnör är regeln att efter det du subtraherat 1 p för den skall du ha minst 13 p för att öppna.

Exempel: ♠K ♥E8765 ♦Dkn76 ♣Dkn10. Handen värderas till 12 dåliga och passas.

Om du öppnar med denna hand i tredje hand och partnern bjuder 1♠ har du 13 dåliga. Om motståndarna kliver in med 1♠ är handen värd 10 p. Om partnern bjuder 1NT på spaderinklivet är handen värd 13 p. Singelhonnörer återfår sitt fulla värde om partnern sangar på motståndarnas inkliv i färgen.

När du stöder partnern:

Korta färger ger poäng. När du stöder partnern med fyrkortsfärg (eller längre),

räkna 1 p för dubbelton, 3 p för singelton och 5 p för renons. En kung eller dam i partners färg uppvärderas med 1 p. Räkna 0 p för knektar eller damer i färger bjudna av motståndarna.

Exempel: Som Öst har du ♠K76 ♥D4 ♦K432 ♣8765 och budgivningen går:

Syd	Väst	Nord	Öst
1 ♥	1 ♠	3 ♥	?

Spaderkung är värd en extra poäng men hjärterdam är värdelös. Dubbelton i hjärter är normalt värd 1 p men här har nog motståndarna, som spelar femkorts högfärgsöppningar, 9 hjärter. Partnern är också kort i hjärter. Räkna 0 p för dubbelton i hjärter. Handen är värd 7 p och du passar.

När du stöder partnern med 3-kortsfärg räknar du 1 poäng för dubbelton, 2 p för singelton och 4 p för renons.

Ju längre partners färg är desto värdefullare är det att ha en honnör i färgen.

Version & datum: 1 - 2002-08-04

Beskrivet av: Arne Frennelius