

System: Försvarsteknik enligt Modern Standard

Ursprung: Presenterades 1989 av Anders Wirgren i den fjärde delen i Modern Standard-serien och bygger på metoder som är vanliga både bland elitspelare och klubbspelare.

Skapat datum: 1989

Syfte: Målet har varit att rekommendera metoder som är bra. Av den anledningen skiljer man på utspelsmetoder mot sang respektive färgspel, av den enkla anledningen att vad som är viktigt i sang inte är lika viktigt i färgspel och vice versa.

Beskrivning

Utspelsmetoder

- Vid utspel från sekvens spelas det högsta kortet, med några undantag. Det första är i sang när man har en *mycket stark färg* men saknar kortet närmast under det näst högsta i sekvensen. Då väljer man det näst högsta kortet i stället. Så från K-D-10-9-x spelar man ut damen, från E-K-kn-10 kungen och från E-K-D-10-x damen. I samtliga fall är det en signal till partnern att om han har honnören närmast under den utspelade, så skall han lägga den. Det andra undantaget är när man har en trekortssekvens i en fyrkortsfärg och misstänker att någon i anfallssidan också har fyra kort i färgen. I så fall kan det vara klokt att i sang spela ut det näst högsta kortet, så att partnern högmärker om han har kortet närmast under din lägsta honnör. Från K-D-kn-x kan du alltså spela ut damen, så att partnern högmärker för tian (spelar du ut kungen, kommer han ju att lågmärka från tian andra eller tredje). Samma från E-K-D-x, då kungen är ett bättre utspel än esset. Det tredje undantaget är i trumfspel när du skall spela ut mot ett 5-lägeskontrakt eller högre. Eftersom det då är ganska vanligt att man spelar ut ett ess, även om man saknar kungen (för att få se bordet, eller se till att ta hem vad som går att ta hem så snabbt som möjligt) kan partnern bli förvirrad om du också spelar ut esset från en färg med ess-kung i topp. Av den anledningen spelar man ut kung från ess-kung mot 5-lägeskontrakt eller högre. Det innebär att kungen blir tvetydig (ess-kung eller kung-dam), men av vad som händer i första stick framgår det snart vad utspelet var ifrån.
- Från mellansekvens spelar man ut det tredje högsta kortet, t.ex. tian från K-kn-10-8 eller nian från D-10-9-x. Undantaget är E-D-kn-x-x i sang, då det är bättre att spela ut damen, eftersom spelföraren då kan få en gissning om han har kung tredje på bordet och två-tre hackor på handen: när du får för damen och fortsätter med knekten, kanske han duckar i hopp om att esset sitter andra eller tredje bakom, men spelar du knekten följt av damen vet han vad du har.
- Vid drag från en färg på minst tre kort i *trumfspel* tillämpas 10-12-regeln (tredje eller femte kortet uppifrån). En av idéerna med detta är att partnern, jämfört med den traditionella 11-regeln (fjärde kortet uppifrån) skall ha lättare att se var försvaret har sina stick eller kunna räkna ut spelförarens fördelning. Om din partnern t.ex. bjudit spader och spelar ut spader två, vet du att han har en femkortsfärg, men om hans utspel är högre, t.ex. sexan, kan du utgå från att det är tredje uppifrån från en fyrkortsfärg. Den informationen är ofta mycket viktig.
- Vid drag från en färg på minst tre kort *mot sang* tillämpas 11-regeln (fjärde kortet uppifrån). Jämfört med 10-12-regeln har denna metod flera fördelar i sang och egentligen bara en nackdel: att man inte kan skilja på utspel från 3- och 4-kortsfärg. Fördelarna är att man bevarar sina viktiga hackor i en fyrkortsfärg: att spela ut sjuan från K-10-7-3 kan lätt kosta stick i sang, men från K-10-8-7-3 är sjuan sällan lika viktig (att en av motståndarna skall ha fyra kort i den färg där du har fyra är förstås troligare att någon skall ha fem kort i din femkortsfärg). En annan sak är att det inte direkt

skriver spelföraren på näsan hur utspelsfärgen sitter. Om han står i valet och kvalet mellan att driva ut ett ess (rätt om utspelsfärgen sitter 4-4) eller slå en mask (nödvändigt om en av försvararna har fem kort i utspelsfärgen), blir det mycket svårare för honom om utspelet är enligt 11-regeln än 10-12.

- Vid utspel från hackor mot trumfkontrakt tillämpas ungefär samma principer som vid drag, med tillägget att man spelar ut det högsta kortet från en dubbelton. Från en färg med en sekvens i toppen, t.ex. 10-9-7-4 spelar man ut tian.
- Vid utspel från hackor mot sang spelas toppen-av-ingenting, såvida inte längden anses så viktig att man drar enligt 11-regeln. Med en sekvens i topp spelas det högsta kortet. Från 9-7-4 spelar man ut nian eller sjuan, från 9-8-7-4 nian, och från 10-7-6-2 kan man välja mellan sjuan (för att indikera att det är en svag färg) eller tvåan (om man tror längdinformationen är viktigare för partnern).

Markeringar

- Styrkemarkeringar är enligt Schneider, d.v.s. ett lågt kort visar styrka, medan ett högre visar svaghet. Ibland har man bara "höga" kort i en stark färg, alternativt "låga" kort i en dålig. Då gäller det att förtydliga sig nästa gång färgen spelas. Ett lägre kort än det första, t.ex. 4-3 är då en lågmarkering, medan ett högre kort, t.ex. 8-9 visar att man markerat för styrka.
- Längdmarkeringar är enligt Malmö, så att lågt-högt visar ett jämnt antal, medan högt-lågt visar ett udda.
- Lavinthal-signalen, eller färgvalsmarkeringen, är ett sätt att visa något om *en annan färg* är den man spelar eller sakar. Principen är då att ett högt kort signalerar för den högre färgen, medan ett lågt kort signalerar för den lägre. Det kan t.ex. vara så i sang när du godspelar din färg och vill berätta för partnern var du har din ingång: om du t.ex. har kvar 9-7-2 och skall driva ut spelförarens sista håll i färgen väljer du nian om din ingång finns i den högsta sidofärgen, men tvåan om den finns i den lägsta. Har du ingen speciell preferens, eller är lika stark i båda färgerna, väljer du mellankortet. Oftast finns det en färg du kan utesluta, t.ex. bordets långfärg, varför du nästan alltid kan sortera bort en av färgerna. Samma i trumfspel när du skall ge partnern en stöld (han har spelat en en singelton till ditt ess, t.ex.) och vill visa vilken färg du vill att han returnerar (så att du kan ge honom en stöld till, t.ex.).
- Prioritetsordningen mellan markeringarna är att styrkemarkeringen kommer först, därefter längd och sist färgval. Styrkemarkeringen används när partnern spelar en färg, eller när du sakar, medan längdmarkeringen används när spelföraren spelar en färg. När styrkan är känd, t.ex. när du fullbordar en hög- eller lågmarkering, går du över till att visa din *ursprungliga* längd i färgen. Säg att du har 9-8-5-2 och sakat nian för att lågmarkera. Nästa gång färgen spelas påbörjar du en markering av den ursprungliga längden med tvåan, lågt kort för (ursprungligen) jämnt antal. Och har du K-10-9-8-2 sakar du först tvåan, högmarkering, sedan tian (ursprungligen udda antal). När även längden är känd, blir nästa kort i färgen en färgvalsmarkering. Om du från 9-8-5-2 lägger 9-2-8 har du a) lågmarkerat, b) visat ett ursprungligen jämnt antal kort i färgen, och c) signalerat för den högre av sidofärgerna.

Länkar:

Version & datum: 1 - 2001-12-14

Beskrivet av: Anders Wirgren