

BRIDGE



*Bridshátíð
Íslandsmótin
Sagntækni
Sagnkeppni
EM í Malmö
Þrautir*

EVRÓPUMEISTARAR ÍTALA



EVRÓPUMEISTARAR SVÍA

	NORÐUR	<i>Suður spilar sex spáða og fær út hjartafjarða.</i>
	♠ ÁKD	
	♥ ÁK3	
	♦ KDG3	
	♣ G108	
VESTUR		AUSTUR
♠ G1065		♠ 8
♥ 4		♥ DG10875
♦ 107642		♦ 95
♣ 965		♣ KD74
	SUÐUR	
	♠ 97432	
	♥ 962	
	♦ Á8	
	♣ Á32	

Sjá lausn á bls. 2.



Spil vesturs

Spil 1

V/NS

♠ K3
♥ D932
♦ Á82
♣ ÁD84

Spil 2

A/Allir

♠ Á4
♥ KG32
♦ ÁD986
♣ 108

Spil 3

A/AV

♠ 107632
♥ G5
♦ K2
♣ KG107

Spil 4

V/Enginn

♠ 74
♥ K95
♦ ÁKG10754
♣ 6

Spil 5

A/Allir

♠ Á65
♥ ÁG73
♦ 54
♣ Á752

Spil 6

V/NS

♠ K63
♥ 7
♦ ÁDG1075
♣ Á74

Spil 7

A/Enginn

♠ KD96
♥ ÁKG962
♦ D5
♣ 4

Spil 8

A/AV

♠ 752
♥ 104
♦ KDG1094
♣ 73

Spil 9

V/NS

♠ Á109
♥ G10
♦ 109642
♣ ÁD9

Spil 10

V/Enginn

♠ ÁKDG9
♥ D73
♦ 5
♣ K1073

LAUSN Á FORSÍÐUÞRAUT

SVISSLENDINGURINN Pietro Bernasconi er höfundur þessarar þrautar, sem hann stillir reyndar upp fyrir tvær hendur, en ekki fjórar, með eftirfarandi sögnum:

NORÐUR			
	♠	ÁKD	
	♥	ÁK3	
	♦	KDG3	
	♣	G108	
VESTUR			AUSTUR
♠	G1065	♠	8
♥	4	♥	DG10875
♦	107642	♦	95
♣	965	♣	KD74
SUÐUR			
	♠	97432	
	♥	962	
	♦	Á8	
	♣	Á32	
Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	2 ♥	Pass
Pass	Dobl	Pass	3 ♠
Pass	4 ♥	Pass	5 ♣
Pass	6 ♠	Allir pass	

Eftir opnun austurs á veikum tveimur í hjarta kemur vestur út með augljóst einspil. Sagnhafi drepur og prófar ÁK í trompi og austur hendir hjarta í það síðara. Þegar fyrir liggur að vestur á slag á tromp er besta áætlun sagnhafa að reyna að "stela" tveimur slögum á spaða heima með því að stinga lauf. Hugmyndin er sem sagt að henda laufum niður í tígul og trompa tvö lauf. Ásamt þessu þarf að sækja hinn hjartaslaginn án þess að vestur hafi gagn af að trompa.

Spilið rekur sig sjálfkrafa ef vestur á skiptinguna 4-1-4-4, en ef hann er með 4-1-5-3 (eins og hér), getur hann hent laufi þegar hjarta er spilað að blindum og yfirtrompað síðari laufstungu suðurs. Gott væri að geta trompað bæði laufin áður en hjartanu er spilað, en það gengur því miður ekki ef vestur er með 4-1-5-3.

Við sjáum af hverju: Laufásinn, fjórir tíglar, lauf trompað, spaði á blindan, lauf stungið og hjarta. En nú er orðið tromplaut á báðum höndum og vestur á síðustu slagina á tromp og tígul.

Hér þarf að þreifa sig áfram og spila fyrst þremur tígulum (eftir ♥Á og ♠ÁK). Þegar tígullegan kemur í ljós í þriðju umferð verður sagnhafi að byggja upp vald í laufinu í vestur - hann verður sem sagt að treysta á að austur eigi ♣KD og vestur níuna. Eftir þriðja tígulinn er laufgosa spilað. Austur setur drottninguna og sagnhafi drepur. Hann spilar spaða á drottningu, hendir laufi í fjórða tígulinn og spilar svo lauftíu, kóngur og trompað. Nú á vestur hæsta lauf og má ekki henda því þegar sagnhafi spilar næst hjarta að blindum í þessari stöðu:

NORÐUR			
	♠	-	
	♥	K3	
	♦	-	
	♣	8	
VESTUR			AUSTUR
♠	G	♠	-
♥	-	♥	DG
♦	10	♦	-
♣	9	♣	7
SUÐUR			
	♠	9	
	♥	96	
	♦	-	
	♣	-	

Ekki græðir vestur á því að trompa, svo það er nánast þvingað að henda tígli. Sagnhafi fær þá slaginn á hjartakóng og þann tólfta með því að stinga lauf heim.

Vörnin fær þannig síðasta slaginn tvöfalt á spaðagosa og hæsta hjarta. Og verði henni að góðu!

Forsíðan

*Sænska sigursveitin í kvennaflokki.
Kathrine Bertheau, Catarina Midskog,
Pia Andersson, Linda Langström,
Catharina Forsberg, Maria Grönkvist
og Anna Jarup fyriríði. Að baki er
þjálfarinn Bror Bjerner.*



BRIDGE

19. ÁRGANGUR, TÖLUBLAÐ 71

Ritstjóri og áb.m: Guðm. P. Arnarson
Póstfang: Víghólastígur 6 - 200 Kópavogur
Netfang: GPA@simnet.is
Símar: 564-4247 og 898-5427

Bridshátíðin heldur enn stöðu sinni sem langvinsælasta mót landsins. Hátíðin fór fram í 23. sinn um miðjan febrúar og var með hefðbundnu sniði: fyrst tveggja daga tvímenningur og síðan sveitakeppni í tvo daga í kjölfarið (*Icelandair open*). Alls tóku 134 pör þátt í tvímenningnum og unnu Ásmundur Pálsson og Guðmundur Páll Arnarson. Í Flugleiðamótinu spiluðu 69 sveitir og endurtóku Jón Baldursson og félagar í Eykt leikinn frá því í fyrra og unnu af öryggi.



Ellert B. Schram, forseti Íþróttasambands Íslands, setti mótið.

SVEIT frá Búlgaríu kom í boði BSÍ, skipuð landsliðsmönnum Ivan Nanev og Vladimir Mihov, ásamt Evrópu-meisturum öldunga í tvímenningi, þeim Christo Drumev og Ivan Tanev. Margir aðrir erlendir gestir komu á eigin vegum, einkum atvinnuspilarar að æfa nemendur sína. Má nefna Tony Forrester, Gunnar Hallberg, Boye Brogeland og Erik Sælensminde, sem allir voru í því hlutverki í þetta sinn. Þá kom sterk dönsk/sænsk sveit undir forystu Peters Hechts Johansens (sem stendur fyrir Hecht mótinu í Danmörku), en með honum voru Blaksetbræður, Knud og Lars, og Sviinn Peter Fredin. Þá komu Sviarnir Márten Gustawsson og Gunnar Andersson, en þeir spiluðu í sveit með Sverri Kristinssyni jr. og Daníel Má Sigurðssyni og urðu í öðru sæti Flugleiðamótsins. Frá Bandaríkjunum komu þekktir spilarar, Mark Feldman/Sharon Osberg, og Bill Pollack/Rozanne Pollack. Zia var hins vegar fjarri góðu gamni í þetta sinn og fyrir vikið voru fyrstu sætin í báðum mótum auðsóttari - þegar kötturinn er fjarverandi fara mýsnar að leika sér.



Þeir unnu tvímenninginn, Ásmundur Pálsson og Guðm. P. Arnarson.



Svipmynd frá Flugleiðamótinu. Fyrir miðri mynd er Ísfröingurinn Jóhann Ævarsson að spila gegn Steinari Jónssyni og Kristjáni Blöndal. Hjördís Sigurjónsdóttir og Jón Sigurbjörnsson fylgjast með. Standandi að baki er hinn ábúðarmikli keppnisstjóri, Björgvin Már Kristinsson, iklæddur Kinks-skyrtu. Við hlið hans er Páll glaðbeitti Valdimarsson á tali við Unu Árnadóttur. Þarna má líka þekkja Svein Rúnar Eiríksson og baksvipinn á ýmsum einbeittum spílurum.

Tvímenningurinn - úrslit

Ásmundur Pálsson - Guðm. P. Arnarson	809	56.7%
Lars Blakset - Peter Fredin	797	56.6%
Helgi Jónsson - Helgi Sigurðsson	676	55.6%
Hermann Lárusson - Ólafur Lárusson	676	55.6%
Jón Sigurbjörnsson - Kristján Blöndal	667	55.5%
Erla Sigurjónsdóttir - Sigfús Þórðarson	659	55.4%
Anton Haraldsson - Sigurb. Haraldsson	656	55.4%
Jón Baldursson - Þorlákur Jónsson	638	55.3%
Simon Gillis - Boye Brogeland	636	55.2%
Justin Hackett - Nick Sandquist	569	54.7%

PETER Fredin hefur orð á sér fyrir áráðni í sögnum og fjörukt ímyndunar- afl. Ásmundur og Guðmundur fengu að kenna á hugarflugi hans þegar efstu þörin mættust undir lok mótsins:

NORÐUR	▲ 10873	N/Enginn
♥ D9	♦ KD5	♣ KG109
VESTUR	♠ ÁD9	AUSTUR
♥ KG86	♦ 10943	♠ KG62
♣ 53		♥ 43
SUÐUR	♠ 54	♦ G76
♥ Á10752	♦ Á82	♣ 8764
♦ ÁD2		

Vestur	Norður	Austur	Suður
Blakset	Ásmundur	Fredin	Guðm.
-	Pass	Pass	1 ♥
Pass	1 ♠	Pass	1 G
Pass	2 G	Pass	3 G
Pass	Pass	Dobl ! ///	

Fredin er ekki beinlínis með bestu spilin við borðið, flata skiptingu og 5 punkta. En hann átti ♠KGxx á eftir blindum og vissi að NS voru að teygja sig í geimið. Og svo hafði doblið þann kost að biðja um spaða út. Blakset lagði niður spaða-ásinn í upphafi og vörnin tók strax fjóra spaðaslagi. Sá fimmti kom svo í fyllingu tímans á hjartakóng, því sagnhafi getur áannað en gnista tönnum og hugsa Fredin þegjandi þörfina. Það koma ekki allar stundir yfir í einu, ekki satt.



Áður en lengra er haldið: Hvernig viltu spila 4♥ í suður með spaðafjarka út?

NORÐUR	♠ 962		
♥ D43	♦ K62		
♣ DG93			
Utspil ♠4			
SUÐUR	♠ ÁKG5		
♥ ÁK982	♦ 1093		
♣ 10			
Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♥
Pass	2 ♥	Pass	4 ♥ ///

Sjá næstu síðu.

Spilið er frá Flugleiðamótinu og besta leiðin fór framhjá flestum keppendum - þó ekki Sigurbirni (Bessa) Haraldssyni:

NORÐUR
 ♠ 962
 ♥ D43
 ♦ K62
 ♣ DG93

VESTUR
 ♠ 10843
 ♥ 106
 ♦ ÁD5
 ♣ K872

AUSTUR
 ♠ D7
 ♥ G75
 ♦ G874
 ♣ Á654

SUÐUR
 ♠ ÁKG5
 ♥ ÁK982
 ♦ 1093
 ♣ 10

Suður spilar 4♥ og fær út spaða upp í gaffalinn. Sem er út af fyrir sig gott, en fleira gott þarf að gerast. Lykilatriðið er að sætta sig við þá forsendu að tígulásinn verði að liggja í vestur og reyna svo að tryggja að vörnin fái ekki slag á spaða. Sigurbjörn spilaði nákvæmt. Hann lagði niður ♥ÁK og spilaði svo lauftíunni að heiman. Austur tók slaginn á ♣Á og spilaði aftur spaða. Sigurbjörn drap, fór inn á borð á trompdrottningu, spilaði laufi og henti tígli heima - tapspili í tapspil. Vestur fékk slaginn ♣K og annan á ♦Á, en fleiri slagi fékk vörnin ekki, því nú var hægt að henda einum spaða niður í frílauf.

Sveitakeppnin - úrslit

Það er tímanna tákn að allir þekkja bíla-tegundina *Subaru*, en aðeins sérvitringar vita að *eykt* er tímamæling - forn mæling tímans í þremur stundum. Sveitin sem vann Flugleiðamótið í fyrra var kennd við Subaru (og þurfti ekki skýringar við), sú sem vann í ár er skipuð sömu mönnum, en heitir nú *Eykt*. Það er byggingar-fyrirtækið Eykt ehf. sem styrkir sveitina.

Eykt	198
Gunnar Anderson	187
Peter Hecht-Johansen	181
SS - fremstir fyrir bragðið	181
Grant Thornton	179
Rune Höge	187
Ferðaskrifstofa Verurlands	178
Stefán Stefánsson	175



Eyktir dags eru átta: hádegi, nónn, miðaftann, náttmál, miðnætti, átta, miðmorgunn og dagmál, en sveit Eyktar er skipuð sex mönnum. Fjórir eru á myndinni: Jón Baldursson, Sverrir Ármannsson, Aðalsteinn Jörgensen og Þorlákur Jónsson. Fjarverandi eru Ragnar Hermannsson og Sigurður Sverrisson.

Furðuverk

UNDIR lok sveitakeppninnar kom upp furðuleg alslemma í spaða, sem mörg pör sögðu, en færri unnu. Lesandinn gæti haft gaman af að reyna við spilið á opnu borði:

NORÐUR	♠ ÁKD4	♥ ÁD65	♦ K1084	♣ K
VESTUR	♠ G763	♥ 872	♦ 952	♣ G87
AUSTUR	♠ 5	♥ G1093	♦ G763	♣ D932
SUÐUR	♠ 10982	♥ K4	♦ ÁD	♣ Á10654

Suður spilar 7♠ og fær út ♥2.

Þar sem suður varð sagnhafi kom vestur víða út með hjarta. Hin eðlilega spilamennska er að taka slaginn heima með kóng og spila ÁK í trompi (austur hendir laufi). Þegar legan sýnir sig, er farið heim á ♦Á og spaðatíu spilað. Ef vestur lætur lítinn spaða, er tíunni hleypt og nú getur sagnhafi stungið einn tígul heima og þarf þá ekki að treysta á að gosinn komi niður þriðji.

En tígulstungan heima næst ekki ef vestur leggur trompogosann á tíuna. Í því tilfelli virðist eini kosturinn sá að taka síðasta trompið og vona að tígullinn skili sér upp á fjóra slagi. Sem hann ekki gerir.

Við nánari athugun kemur annar möguleiki í ljós. Sagnhafi gerir þá út á laufstungu í blindum. Hann tekur laufkóng, fer heim á ♦D til að taka laufás og stinga lauf í borði með fjarkanum. Tekur svo þrjá rauða slagi á ♥ÁD og tígulkóng. Það er spennandi stund, en vestur verður að fylgja lit alla leið og undirtrompa svo spaðatíuna í síðasta slag!!

Það er ekki á hverjum degi sem vörnin er aftrompuð í síðasta slag í alslemmu.



Sænskur slagur. Maggi Magg þekkir þessa mótherja vel, Magnús Gustawsson og Gunnar Andersson.



Jón Sigurbjörns og Kristján Blöndal spila við Peter og Lars.



Bræðurnir í Engihjallanum, Toni og Bessi, glíma við Selfossmeldingar þeirra Kristjáns Más og Björns Snorra.



Siggi Vill og Elli Jóns á móti Boye Brogeland og Simon Gillis.



Helgarnir, Jónsson og Sigurðsson, spila við Viðar Jónsson og Björn Friðriksson.



Erla og Sigfús gegn Gunnari Hallberg og Janet de Botton.

ÍSLANDSMÓTIÐ Í SVEITAKEPPNI 2004

ÚRSLIT Íslandsmótsins í sveitakeppni voru spiluð dagana 7. til 10. apríl á **Hótel Loftleiðum**. Sveit Eyktar varð Íslandsmeistari eftir spennandi lokaátök. Eyktarmenn hlutu jafn mörg stig og sveit Orkuveitu Reykjavíkur, en unnu á innbyrðis viðureign.

Í sveit Eyktar spiluðu: Jón Baldursson, Þorlákur Jónsson, Sverrir Ármannsson, Aðalsteinn Jörgensen, Sigurður Sverrisson og Ragnar Hermannsson.

Á síðasta Bridssambandsþingi voru samþykktar umfangsmiklar breytingar á Íslandsmótinu í sveitakeppni. Tvennt skipti þar mestu máli: fjölgun sveita í úrslitum úr 10 í 12 og sérstök úrslitakeppni fjögurra efstu sveitanna á lokadegi úrslitanna. Að baki fjöguninni lá sú hugsun að fleiri sveitir ættu erindi í lokakeppnina í ljósi þess að breiddin á toppnum hefur aukist hægt og bitandi á liðnum árum. Hugmyndin með sérstökum fjögurra liða úrslitum var hins vegar sú að stuðla að spennandi lokaspretti þar sem bestu liðin ættust við.

Fyrra form mótsins hafði dugað ágætlega og það er alltaf tvíþent að breyta því sem vel virkar. En það er óhætt að segja að þessar breytingar hafi heppnast vel, að minnsta kosti með tilliti til spennunnar í lokin - þegar einu spili var ólokið á síðasta borðinu gátu þrjár sveitir unnið!

Fleiri minni háttar breytingar voru gerðar á mótinu: Riðlum í undankeppni fækkað úr fimm í fjóra og spilaðir 20 spila leikir, án hálfleiks. Í úrslitunum spiluðu fyrst allar sveitir innbyrðis 16 spila leiki og fjórar efstu úr þeirri lotu héldu áfram í lokaátökin, þrjá 16-spila leiki. Sveitirnar héldu fyrri stigum og úrslitin úr leikjunum þremur í lokin höfðu sama vægi og fyrri stig. Síðasti dagurinn verður tekinn til rækiegrar skoðunar síðar í þessari grein, en fyrst er að huga að upphafinu.

Hálfum mánuði fyrir úrslitin fór fram Íslandsmótið fyrra, hin viðamikla undankeppni þeirra 40 sveita sem höfðu unnið sér rétt í svæðamótum. Í áruna rás hefur undankeppnin verið einn líflegasti viðburður ársins, eins konar árshátíð, þar sem spilarar fá tækifæri til að hitta sjaldséða vini og kunningja og keppa á vinalegum nótum. Í þetta sinn var spilað að hálfu leyti í húsnæði BSÍ við Síðumúla og hinu leyttinu í leigusal í næsta húsi. Þetta er misráðið fyrirkomu-

lag, því þrengslin og einangrunin valda það að svigrúm til félagslegra samskipta verður minna en æskilegt er. Allt gekk þó snuðrulaust fyrir sig og eftir 180 spil (9x20) hafði tekist að velja tólf sveitir til að spila til úrslita um páskahelgina á Hótel Loftleiðum.

Spilað var í fjórum riðlum og komust þrjár efstu áfram:

A-riðill	stig	meðaltal
Orkuveita Reykjavíkur	193	21.44
Sp.sj. Sigluf. & Mýrars.	176	19.56
Grant Thornton	161	17.89
ÍAV	144	16.00

B-riðill	stig	meðaltal
Sveitin mín	189	21.00
Eykt	182	20.22
Roche	163	18.11
Gylfi Pálsson	139	15.44

C-riðill	stig	meðaltal
Ferðaskrifst. Vesturlands	181	20.11
Þórður Sigurðsson	156	17.33
Anna Ívarsdóttir	150	16.67
Þrír Frakkar	150	16.67

D-riðill	stig	meðaltal
Stefán G. Stefánsson	200	22.22
Tryggvi Bjarnason	162	18.00
SS-fremstir fyrir bragðið	162	18.00
tempra	138	15.33

Stærstu tíðindi undankeppninnar voru þau að ríkjandi bikarmeistarar í Esso-sveitinni voru fjarri því að komast áfram, auk þess sem sveit Þriggja Frakka féll út á jöfnu. Frakkarnir þrír komust þó inn í úrslitin, þar eð Þórður Sigurðsson og félagar höfðu áður ráðstafað páskahelginni í útlöndum. Kristján Snorrason, forseti BSÍ, minnti á þessi skipti í ræðu sinni við verðlaunaafhendinguna og benti á að keppinautarnir hefðu mátt þakka fyrir að Frakkarnir væru aðeins þrír!

Tólf sveita úrslitin

Eykt (205)

Jón Baldursson, Þorlákur Jónsson, Aðalsteinn Jörgensen, Sverrir G. Ármannsson, Sigurður Sverrisson og Ragnar Hermannsson.

Þrír Frakkar (200)

Kristján Blöndal, Jón Sigurbjörnsson, Valur Sigurðsson, Steinar Jónsson, Rúnar Magnússon og Sigurður Vilhjálmsson.

Orkuveita Reykjavíkur (197)

Anton Haraldsson, Sigurbjörn Haraldsson, Bjarni Einarsson, Þröstur Ingimarsson, Páll Valdimarsson og Sævar Þorbjörnsson.

Ferðaskrifstofa Vesturlands (188)

Karl Sigurhjártarson, Snorri Karlsson, Magnús Magnússon, Matthías Þorvaldsson og Ljósbrá Baldursdóttir.

Grant Thornton (177)

Ragnar Magnússon, Jónas P. Erlingsson, Stefán Jóhannsson, Eiríkur Hjaltason, Hrölfur Hjaltason og Oddur Hjaltason.

Sparisjóður Sigluffjarðar & Mýrarsýslu (162)

Birkir Jón Jónsson, Bogi Sigurbjörnsson, Ólafur Jónsson og Ari Már Arason.

Sveitin mín (162)

Omar Olgeirsson, Páll Þórsson, Hlynur Garðarsson, Kjartan Ásmundsson og Þórður Björnsson.

SS - fremstir fyrir bragðið (154)

Erlendur Jónsson, Sveinn Rúnar Eiríksson, Daniel Már Sigurðsson, Sverrir Kristinsson, Hrannar Erlingsson og Júlíus Sigurjónsson.

Roche (145)

Björn Theódórsson, Sigurður B. Þorsteinsson, Gylfi Baldursson, Steinberg Ríkharrðsson, Haukur Ingason og Ísak Örn Sigurðsson.

Anna Ívarsdóttir (128)

Björgvin Þorsteinsson, Þórir Sigursteinsson, Hallgímur Hallgrímsson, Guðmundur Baldursson, Anna Ívarsdóttir og Guðrún Óskarsdóttir.

Tryggvi Bjarnason (126)

Þórður Eliasson, Alfreð Viktorsson, Þorgeir Jósefsson, Karl Alfreðsson og Tryggvi Bjarnason.

Stefán G. Stefánsson (122)

Hermann Lárusson, Ólafur Lárusson, Stefán G. Stefánsson, Guðjón Sigurjónsson og Rúnar Einarsson.

♠	Tólf sveita úrslit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	alls	-	R
1	Grant Thornton	♦	12	18	14	20	14	17	16	24	7	20	15	177		5
2	Sveitin mín	18	♦	7	16	14	22	23	2	7	14	20	19	161	1	7
3	Orkuveita Reykjavíkur	12	23	♦	19	25	11	11	25	23	10	18	20	197		3
4	Ferðskr. Vesturlands	16	14	11	♦	17	9	25	21	16	14	22	23	188		4
5	Roche	10	16	2	13	♦	9	14	21	10	11	18	21	145		9
6	Þrír Frakkar	16	8	19	21	21	♦	15	25	21	13	18	24	200	1	2
7	Anna Ívarsdóttir	13	7	16	4	16	15	♦	8	6	12	19	13	128	1	10
8	SS - fremstir ...	14	25	3	9	9	5	22	♦	19	15	18	15	154		8
9	Sparisj. Siglufj. & M.	6	23	7	14	20	9	24	11	♦	12	17	19	162		6
10	Eykt	23	16	20	16	19	17	18	15	18	♦	19	24	205	1	1
11	Tryggvi Bjarnason	10	10	12	8	12	12	11	12	13	11	♦	15	126		11
12	Stefán G. Stefánsson	15	11	10	7	9	6	17	15	11	6	15	♦	122		12



Uppgjöri lokið og Eyktarmenn hafa látið sannfærast um úrslitin - sigur á jöfnu. Gummi bróðir smellir á lófann á Nonna og Gauksa, og þreytulegt gleðibros leikur um varir Alla, Ragga og Láka. Anna Ívars og Steinberg Ríkhards eru hressilegri og blaðamaðurinn Gummi Hermanns brosir út að eyrum, enda feit á stykkinu. Orkuboltarnir eru skiljanlega vonsviknir, Þröstur hnípin og Bjarni stúrin, en Rúnar Frakki lætur sér fátt um finnast. Andartak gleði og vonbrigða, en allir vita að nýtt mót kemur að ári og þá getur allt gerst, sem fyrr.

Síðasti dagurinn

Þegar tólf sveita keppninni lauk tróndu þessar fjórar á toppnum:

	stig	meðaltal
Eykt	205	18.64
Þrír Frakkar	200	18.18
Orkuveita Reykjavíkur	197	17.90
Ferðaskr. Vesturlands	188	17.09

Að baki voru 176 spil á þremur dögum, en erfðasti dagurinn var framundan, innbyrðis leikir þessarar fjögurra sveita.

Það var góð skemmtun fyrir áhorefndur að fylgjast með þróun stöðunnar, sem var síbreytileg og endurreiknuð frá spili til spils. Heima gátu menn fylgst með á Netinu, en þeir sem mættu á Hótel Loftleiðir sáu bæði hvernig stigin skoppuðu til og frá og hvernig tækifærin voru nýtt og vannýtt. Almennt voru leikirnir vel spilaðir, þótt þreytan og spennan hafi vissulega tekið nokkurn toll.

FYRSTI LEIKUR: Sveit Eyktar gaf eftir af forystu sinni og Frakkarnir þrír styrktu stöðu sína:

Eykt & Ferðaskrifstofan	12-18
Þrír Frakkar & Orkuveitan	16-14

Staðan

Eykt	217
Þrír Frakkar	216
Orkuveitan	211
Ferðaskrifstofan	206

ANNAR LEIKUR: Eykt og OR deildu sínum stigum jafnt, en Ferðaskrifstofan átti góðan leik gegn Frökkunum og skaut upp að hlið tveggja keppinauta.

Orkuveitan & Eykt	15-15
Þrír Frakkar & Ferðaskr.	10-20

Staðan

Eykt	232
Þrír Frakkar	226
Orkuveitan	226
Ferðaskrifstofan	226

ÞRIÐJI LEIKUR: Þegar lokaleikurinn um það bil hálfnaður leit út fyrir öruggan sigur Eyktar. Jafnræði var með OR og Ferðaskrifstofunni, en Eyktarmenn voru vel yfir gegn Frökkunum. En veður áttu eftir að skipast í lofti. Frakkarnir spýttu í lófana og skoruðu 38 impa í 5 spilum, og í hinum leiknum náði Orkuveitan smátt og smátt marktæku forskoti. Fyrir síðasta spilið voru sveitir Þriggja Frakka og Orkuveitunnar efstar með 245 stig, en Eykt í þriðja sæti með 243. En síðasta spilið breytti stöðunni enn á ný.

Eykt & Þrír Frakkar	13-17
Ferðaskr. & Orkuveitan	11-19

Lokastaðan

Eykt	245
Orkuveita Reykjavíkur	245
Þrír Frakkar	243
Ferðaskrifstofa Vesturlands	237

Eykt hafði betur í innbyrðis leikjum gegn OR og taldist því sigurvegari.

SÍÐASTI DAGURINN

Lokadagurinn. Einmannalegur. Átta sveitir farnar heim, en fyrir fjórum efstu lá að spila innbyrðis þrjá 16 spila leiki - samtals 48 spil. Staðan á toppnum var þessi:

Eykt	205
Þrír Frakkar	200
Orkuveita Reykjavíkur	197
Ferðaskrifstofa Vesturlands	188

Í fyrsta leik mættust Eykt og Ferðaskrifstofan annar vegar, en Orkuveitan og Þrír Frakkar hins vegar.

FYRSTI LEIKUR

Spil 4

V/Allir	NORÐUR	
	♠ ÁKD98	
	♥ 72	
	♦ K83	
	♣ 972	
VESTUR		AUSTUR
♠ G432		♠ 75
♥ 1065		♥ DG4
♦ 7		♦ DG10962
♣ 108643		♣ DG
	SUÐUR	
	♠ 106	
	♥ ÁK983	
	♦ Á54	
	♣ ÁK5	

Eykt & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	6♠/N	+1430	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Snorri	Aðalsteinn	Karl	Sverrir
Pass	1 ♠	Pass	2 ♣ *
Pass	2 ♠ ¹⁾	Pass	2 G *
Pass	3 ♠ ²⁾	Pass	3 ♦ *
Pass	3 ♠ ³⁾	Pass	4 ♣ *
Pass	4 ♥ ⁴⁾	Pass	4 ♠ *
Pass	5 ♣ ⁵⁾	Pass	5 ♦ *
Pass	5 ♠ ⁶⁾	Pass	6 ♠ ///

- *) Biðsagnir og spurningar.
 1) Fimm spaðar og tvö hjörtu.
 2) 33 í láglitunum (skiptingin 5233).
 3) Fjögur kontról (ás=2, kóngur=1).
 4) Fyrirstaða í spaða, en ekki í laufi.
 5) Fyrirstaða í tígli, ekki í hjarta.
 6) Drottningin í spaða, ekki í hjarta.

Lokaður salur	6G/N	+1440	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurður	Magnús	Ragnar	Matthías
Pass	1 ♠	Pass	2 ♥ ¹⁾
Pass	2 G	Pass	4 G ²⁾
Pass	6 G ///		

- 1) Geimkrafa.
 2) Áskorun í slemmu.

Aðalsteinn og Sverrir spila *Icerelay* við hálituopnun þegar svarhönd er sterk. Sverrir hefur spurnarleiðangur með 2♣ og allar sagnir hans nema sú síðasta eru spurningar, fyrst um skiptingu, næst um kontról, síðan fyrirstöður og drottningar.

Fyrst sýnir Aðalsteinn skiptinguna í hálitunum, síðan í láglitunum. Svo er spurt um ása og kónga (kontról) og svarað í þrepum. Því næst eru fyrirstöðurnar staðsettar. Þá er byrjað á lengsta lit og svarað í þrepum, farið yfir lit með fyrirstöðu en stansað ella, en ef litir eru jafnir er byrjað neðanfrá. Hér hefur norður sýnt skiptinguna 5233. Svarröðin hér er því spaðilauf-tígull-hjarta. Sverrir spyr um staðsetningu með 4♣ og Aðalsteinn svarar með 4♥, sem er annað þrep og sýnir því fyrirstöðu í lengsta lit (spaða), en ekki í laufi. Sverrir spyr aftur með 4♠, fær 5♣ í svar, sem sýnir fyrirstöðu í tígli, en ekki í hjarta. Næst er spurt um drottningar og Aðalsteinn segist eiga spaðadrottningu. Þar með er auðvelt fyrir Sverri að velja slemmuna.

Út kom tíguldrottning, sem Aðalsteinn drap heima, tók ÁKD í trompi, spilaði svo ÁK í hjarta og stakk hjarta. Þegar hjartað féll var eftirleikurinn auðveldur.

Í lokaða salnum varð Magnús Magnússon sagnhafi í sex gröndum í norður. Sú slemma er mun verri en sex spaðar, en vinnst í reynd með því að fría hjartað og þvinga vestur svo í svörtu litunum.

Magnús fékk út tíguldrottningu. Hann tók slaginn heima, spilaði hjarta á ás og litlu hjarta. Tígull kom til baka, drepinn, spaðaás tekinn og frihjörtum spilað:

NORÐUR		AUSTUR
♠ KD98		♠ 7
♥ --		♥ -
♦ -		♦ 1096
♣ 97		♣ DG
VESTUR		SUÐUR
♠ G43		♠ 6
♥ -		♥ 8
♦ -		♦ 5
♣ 1086		♣ ÁK5

Vestur á ekkert svar við síðasta hjartanu.

BRIDGE.IS
 Bridgebúðin

Þrír Frakkar & Orkuveitan

Opinn salur	3G/N	+630	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Jón S.	Sigurbjörn	Kristján
Pass	1 ♠	Pass	2 ♥
Pass	2 G	Pass	4 G ^{1)///}

1) Áskorun.

Lokaður salur	6S/N	+1430	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Valur	Þröstur	Steinar	Bjarni
Pass	1 ♠	Pass	2 ♥
Pass	2 ♠ ¹⁾	Pass	2 G ²⁾
Pass	3 G	Pass	4 G ³⁾
Pass	5 ♦ ⁴⁾	Pass	6 ♦ ⁵⁾
Pass	6 ♠ ///		

- 1) Lágmark, lofar ekki sexlit.
 2) Krafa (tvö hjörtu var geimkrafa).
 3) Áskorun í slemmu.
 4) Áskorun tekið, einn ás (af fjórum).
 5) "Veldu slemmu".

Kristján og Jón Sigurbjörnsson fara eins af stað og Matthías og Magnús í hinum leiknum, en Jón afþakkar slemmubóðið. Þröstur og Bjarni hafa annan stíl, en koma þó við í fjögurra granda áskorun. Þröstur kys að taka áskoruninni og sýnir um leið ása. Bjarni lætur Þröst þá velja slemmuna með sex tígull.

Spil 6

A/AV	NORÐUR	
	♠ ÁKD	
	♥ 3	
	♦ K1087652	
	♣ KD	
VESTUR		AUSTUR
♠ 952		♠ 4
♥ Á65		♥ DG9872
♦ ÁDG3		♦ 9
♣ 542		♣ ÁG863
	SUÐUR	
	♠ G108763	
	♥ K104	
	♦ 4	
	♣ 1097	

Eykt & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	5♠/N	-500	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Snorri	Aðalsteinn	Karl	Sverrir
-	-	3 ♥	Pass
4 ♥	5 ♦	Pass	Pass
Dobl ///			

Lokaður salur	4♠/S	+420	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurður	Magnús	Ragnar	Matthías
-	-	2 ♥	Pass
Pass	Dobl	Pass	2 ♠
Pass	3 ♦	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠ ///		

Þrír Frakkar & Orkuveitan

Opinn salur		4♥x/V		-790
Vestur	Norður	Austur	Suður	
Anton	Jón S.	Sigurbjörn	Kristján	
-	-	2 ♦ ¹⁾	Pass	
2 ♥ ²⁾	3 ♦	Pass	Pass	
3 ♥	4 ♦	4 ♥	Pass	
Pass	Dobl ///			

- 1) Multi, veikir tveir í hálit.
2) Leitandi svar.

Lokaður salur		5♥x/A		+200
Vestur	Norður	Austur	Suður	
Valur	Þröstur	Steinar	Bjarni	
-	-	2 ♥ ¹⁾	Pass	
3 ♥ ²⁾	5 ♦	5 ♥	Dobl ///	

- 1) Veikir tveir.
2) Frásláttur.

Þótt spil austurs séu full slagarík fyrir veika tvo, kjósa þrír austurspilarar að hefja baráttuna þar. Aðeins Karl opnar á 3♥. Snorri hækkar í fjögur og Aðalsteinn er dæmdur í 5♦. Þrír niður og 500 í AV, en í sjálfu sér ágæt förn yfir 4♥ á hættunni, sem alltaf vinnast.

Þröstur var líka kominn í 5♦ og hefði átt að blæða fyrir bráðræðið. Fjórir tíglar er nóg, því makker lyftir í fimm með ás og eitthvert fitt. Og ef AV fara í 4♥, má dubla og halda spaðanum inni í myndinni. En stökkið í 5♦ gafst vel þegar Steinar freistaðist í 5♥ á þeirri forsendu að hann ætti eitt og annað ósagt. Með því braut hann tvær reglur í sagnbaráttu: Reglu Hammans um eignarhald mótherjanna á 5. sagnstiginu, og þá grunnreglu að taka ekki ráðin af makker þegar hann er í kapteinshlutverkinu. En vissulega er Steinarí vorkunn með slík sóknarspil. Sem hlýtur að þýða að eitthvað sé bogið við fyrstu sögnina.

Jón Sigurbjörnsson fær að melda spilið út, en sennilega er betra að dubla 3♥ strax til að tryggja að makker trúi á spaðann. Eins og málin prouðust, taldi Kristján engan veginn öruggt að hann ætti spaðafitt vist og sat því í 4♥ dubluðum.

Sigurður Sverrisson tók rólega á móti opnun makkars á 2♥ og fyrir vikið fengu NS gott næði til að finna besta staðinn. Fjórir spaðar eiga að tapast, en vörnin var ólánleg. Sigurður lagði niður hjartaás og skipti yfir í tromp. Matthías spilaði hálaufi, Ragnar drap og spilaði laufi um hæl. Þá kom lítill tígull úr borði, sem Sigurður tók og trompaði aftur út. Nú vantar tíunda slaginn, en Ragnar mislas skiptinguna í lokin og henti laufgosa - hann bjóst ekki við þrilit hjá makker í hjarta.

Spil 8

V/Enginn	NORÐUR	AUSTUR
	♠ ÁDG94	♠ 107
	♥ KD52	♥ Á107
	♦ K107	♦ ÁG832
	♣ 7	♣ Á108
VESTUR	SUÐUR	
♠ K53	♠ 862	
♥ 6	♥ G9843	
♦ D64	♦ 95	
♣ 965432	♣ KDG	

Eykt & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	4♥/N		+420
Vestur	Norður	Austur	Suður
Snorri	Aðalsteinn	Karl	Sverrir
Pass	1 ♠	2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥	Pass	4 ♥ ///

Lokaður salur	4♠/S		+420
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurður	Magnús	Ragnar	Matthías
Pass	1 ♠	Dobl	1 G ¹⁾
Pass	2 ♣	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠ ///		

- 1) Yfirfærsla í lauf.

Þrír Frakkar & Orkuveitan

Opinn salur	4♠/N		-100
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Jón S.	Sigurbjörn	Kristján
Pass	1 ♠	2 ♦	2 ♠
3 ♣	4 ♠ ///		

Lokaður salur	3♠/N		+200
Vestur	Norður	Austur	Suður
Valur	Þröstur	Steinar	Bjarni
Pass	1 ♠	2 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♥	Pass	3 ♠ ///

Ekki er sjálfgefið að spila geim í NS, en ef það er gert er betra að vera í hjörtum en spöðum - 4♠ má hnekkja með stungu í hjarta. Aðalsteinn og Sverrir leysa málið á einfalda hátt, en vísindaleg styrkmelding Matthíasar í laufi gerði Magnús afhuga öllum hjartasögnum. Hann vann þó 4♠, fékk út tígulás og meiri tígul, og læddi strax litlu hjarta á gosann! Ragnar var í erfiðri stöðu og ákvað að dúkka. Þar með var komin önnur innkoma til að svína fyrir trompkónginn.

Bjarna leist ekki á geimhorfurnar og sló af við þremur hjörtum Þrastar. Út kom tígulás og meiri tígull. Þröstur slapp framhjá laufásnum í öðrum slag og vann fimm.

Spil 15

S/NS	NORÐUR	AUSTUR
	♠ 94	♠ Á1052
	♥ 72	♥ ÁG864
	♦ G863	♦ 72
	♣ 108532	♣ Á6
VESTUR	SUÐUR	
♠ KDG763	♠ 8	
♥ D3	♥ K1095	
♦ D109	♦ ÁK54	
♣ G7	♣ KD94	

Eykt & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	4♠/V		-450
Vestur	Norður	Austur	Suður
Snorri	Aðalsteinn	Karl	Sverrir
-	-	-	1 ♦
1 ♠	Pass	4 ♠ ///	

Lokaður salur	4♠/V		-450
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurður	Magnús	Ragnar	Matthías
-	-	-	1 ♦
1 ♠	Pass	2 ♦ ¹⁾	Pass
4 ♠ ///			

- 1) Góð hækun í spaða.

Þrír Frakkar & Orkuveitan

Opinn salur	4♠/V		+50
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Jón S.	Sigurbjörn	Kristján
-	-	-	1 ♦ ¹⁾
2 ♦ ²⁾	Pass	2 G ³⁾	Pass
3 ♦ ⁴⁾	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠ ///			

- 1) Precision.
2) Sex-spila hálitur - multi.
3) Spurning.
4) Spaði.

Lokaður salur	4♠/V		+420
Vestur	Norður	Austur	Suður
Valur	Þröstur	Steinar	Bjarni
-	-	-	1 ♦
1 ♠	Pass	2 ♦ ¹⁾	Pass
4 ♠ ///			

- 1) Góð hækun í spaða.

Spurning um útspil. Þar sem vestur var við stýrið sagnhafi þótti norðurspilurinum lítil von í vörninni nema hægt væri að byggja upp hjartastungu - þeir komu allir út frá tvíspilinu í hjarta. Þar með glataðist mikilvægt tempó og laufslagurinn fór fyrir lítið (og reyndar annar tígulslagurinn líka). Sigurbjörn fékk hins vegar út tígulás og síðan laufkóng og fór þá óhjákvæmilega niður.

ANNAR LEIKUR

Staðan eftir fyrsta leik var þessi:

Eykt	217
Þrír Frakkar	216
Orkuveita Reykjavíkur	211
Ferðaskrifstofa Vesturlands	206

Allt galopið. Í öðrum leik spilaði Orkuveitan gegn Eykt, og Þrír Frakkar gegn Ferðaskrifstofu Vesturlands.

Spil 20

V/Allir	NORÐUR	
	♠ D542	
	♥ Á854	
	♦ 1083	
	♣ D6	
VESTUR		AUSTUR
♠ Á1087		♠ K63
♥ G96		♥ 1072
♦ KD2		♦ Á964
♣ KG3		♣ Á75
	SUÐUR	
	♠ G9	
	♥ KD3	
	♦ G75	
	♣ 109842	

Orkuveitan & Eykt

Opinn salur	3G/V	-630	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Jón B.	Þróstur	Þorlákur	Bjarni
1 ♣	Pass	1 ♦	Pass
1 G	Pass	2 G	Pass
3 G ///			

Lokaður salur	3G/V	-660	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurbjörn	Ragnar	Sævar	Sigurður
1 G	Pass	3 G ///	

Þrír Frakkar & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	3G/V	-630	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Steinar	Snorri	Valur
1 G	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	2 G	Pass
3 G ///			

Lokaður salur	3G/A	+100	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Rúnar	Magnús	Sig. Vilhj.	Matthías
1 ♦	Pass	2 G	Pass
3 G ///			

Þrjú grönd er hinn forlagði samningur, en það skiptir máli hvor spilar, vestur eða austur. Vestur varð sagnhafi á þremur borðum og þar kom alls staðar út spaði frá drottningunni smátt fjórðu. Gosinn fór undir ásin og síðan var tíunni slengt út og nían felld. Þar með voru níu slagir í húsi og laufdrottningin féll sem bónus önnur fyrir aftan.

Siggi Vill fékk erfiðara verkefni, lauftú út frá suðri, sem ekki neitaði herra mannspli. Hjartahættan var yfirvofandi og Sigurður varð einfaldlega að hitta í laufið. Sem hann gerði skiljanlega ekki og fór einn niður.

Þetta telst varla stórmerkilegt spil, en þó má læra af því tvennt. Annað varðar sagnir. Þegar vestur vekur á Standardlaufi ætti austur að leita allra leiða að láta makker verða sagnhafi í grandu - ásar eru vernd fyrir drottningar og gosa makkers. Tígulsvar Þorláks hafði það markmið og gafst vel.

Hitt atriðið lýtur að útspli norðurs: spaði frá drottningunni smátt fjórðu. Ef norður ætti einhver millispil í spaða, tíuna eða jafnvel níuna, væri útsplið sjálfsagt, en þegar ekkert kjöt er á beinunum eru slík útspil iðulega dýr ef makker á ekki lengd í litnum. Og þegar vitað er að styrkur sóknarinnar er skorinn við nögl virðist betra að velja hættuminna útspil, hjarta frá ásnun. Vissulega eru til menn sem segja að ásana þurfi ekki að fría, en útspil frá ás fjórða í þremur gröndum eru vanmetin á Íslandi. Bob Hamman er ekki á sama máli og spilar oft út frá ás fjórða með góðum árangri.



Jón Baldursson. Var snöggur að húrta út spaðatú og negla gosann. "Útspil frá Áxxx eru vond," segir Jón, en er hann ekki bara að hugsa um eign hag - sem sagnhafi?

Master Card

Spil 21

N/NS	NORÐUR	
	♠ G5	
	♥ K	
	♦ D109872	
	♣ K932	
VESTUR		AUSTUR
♠ Á10964		♠ D83
♥ 3		♥ DG76
♦ ÁKG		♦ 654
♣ ÁG108		♣ D64
	SUÐUR	
	♠ K72	
	♥ Á1098542	
	♦ 3	
	♣ 75	

Orkuveitan & Eykt

Opinn salur	2♠/V	-170	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Jón B.	Þróstur	Þorlákur	Bjarni
-	2 ♣ ¹⁾	Pass	2 ♦ ²⁾
2 ♠ ///			

- 1) Fjöldjofull; veikir tveir í tigli eða hálitir.
2) Leitandi.

Lokaður salur	4♠/V	+50	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurbjörn	Ragnar	Sævar	Sigurður
-	2 ♦	Pass	Pass
Dobl	Pass	2 ♥	Pass
2 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 ♠ ///			

Þrír Frakkar & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	3♥/S	-300	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Steinar	Snorri	Valur
-	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	3 ♦	Pass	3 ♥ ///

Lokaður salur	3G/A	-400	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Rúnar	Magnús	Sig. Vilhj.	Matthías
-	Pass	Pass	2 ♦ ¹⁾
Dobl	Pass	2 G ²⁾	Pass
3 ♠	Pass	3 G ///	

- 1) Multi; veikir tveir í hálit.
2) Lebensohl; þ.e. afmelding hér.

Þrjú grönd er glæsilegur samningur í AV, sem ekki er hægt að haggja. En 4♠ er spennandi spil. Siggi Sverris fann vörnina. Út kom tígull upp í gaffalinn og sagnhafi spilaði strax spaðaás og spaða. Sigurður sá að makker átti 0-2 hjörta, og örugglega kónginn ef um einspil var að ræða (úr því að ekki kom út hjarta). Hann spilaði því undan hjartaásnum og fékk stungu í tigli. Vel gert.

Spil 27

S/Enginn	NORÐUR	
	♠ D1064	
	♥ Á7532	
	♦ 543	
	♣ Á	
VESTUR		AUSTUR
♠ G		♠ Á98753
♥ 96		♥ KD84
♦ ÁKDG8762		♦ 9
♣ 107		♣ 43
	SUÐUR	
	♠ K2	
	♥ G10	
	♦ 10	
	♣ KDG98652	

Orkuveitan & Eykt

Opinn salur	5♦x/V	+100
Vestur	Norður	Austur
Jón B.	Þröstur	Þorlákur
-	-	-
5 ♦	Dobl ///	1 ♣

Lokaður salur	6♣x/S	-300
Vestur	Norður	Austur
Sigurbjörn	Ragnar	Sævar
-	-	-
5 ♦	6 ♣	Dobl ///

Þrír Frakkar & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	5♦x/V	+100
Vestur	Norður	Austur
Karl	Steinar	Snorri
-	-	-
5 ♦	Dobl ///	2 ♣

Lokaður salur	5♦/V	-400
Vestur	Norður	Austur
Rúnar	Magnús	Sig. Vilhj.
-	-	-
4 ♦	Pass	4 ♠
5 ♦ ///		Pass

Það er erfitt að meta hvernig best sé að taka til máls úr suðursætinu, enda velur enginn keppandi sömu opnunarögnina. Bjarni vekur á einu Standard-laufi, Valur á tveimur Precision-laufum, en Matthías og Sigurður á hárrí hindrun, fjórum og fimm laufum. Enginn lítur við þremur laufum, einhverra hluta vegna. Hvað sem því líður er rökrétt niðurstaða að vestur spili 5♦. Sem er athyglisvert spil, bæði í sókn og vörn.

Byrjum á vörninni. Norður leggur fyrst niður laufásinn og verður svo að ráðast á spaðaásinn í öðrum slag áður en sagnhafi nær að frispila hjartað. Þröstur og Steinar fundu þá vörn, en Magnús skipti yfir í hjartaás og meira hjarta með stungu í huga. Það var misráðið.

Hér þarf að hafa skýrar reglur í vörninni. Ein aðferðin er sú að nota þriggja-litakall þegar spilað er út í hindrunarlit. Hátt spil er þá kall í hæsta lit (spaða hér), lægsta spilið kall í lægsta lit (hjarta), en millihundur hlutlaus og þar með kall í útspilslitnum. Kóngur og drottning tilheyra ekki kallspilunum, þau sýna einfaldlega röðina á toppnum. Miðað við þessa reglu er laufgosinn rétta spilið til að óska eftir spaða.

Þessi regla gildir alls ekki eftir opnun á Standard-laufi (og varla við Precision tveimur laufum heldur). Þá er lægsta spilið blátt áfram kall í útspilslitnum eins og endranær. Hugsanlega er hægt að hafa frávisunina leiðbeinandi um hina litina, en það er ekki sjálfgefið í öllum stöðum. Hér ætti laufgosinn þó varla að misskiljast.

Skiptum nú um sjónarhorn og setjumst í sæti vesturs, sem stýrir 5♦. Hann fær út laufás og spaða í öðrum slag. Hvernig á hann að spila?

Ein hugmynd er að fara heim á tígul og spila strax hjarta. Það setur nokkurn þrýsting á norður og hann gæti rokið upp með ásinn. Ef vestur tekur tvö tromp fær suður tækifæri til að henda hjarta og þá auðvelt fyrir norður að dúkka fyrsta hjartað.

Sagnhafi á annan möguleika til vinnings, sem byggist á því að norður sé aðeins með þrilit í spaða - sem er ólíklegt, en þó ekki útilokað. Þá er spaði trompaður í þriðja slag. Síðan er tígli spilað þrisvar og svo hjarta að hjónum blinda. Norður verður vitaskuld að dúkka og sagnhafi notar innkomuna til að trompa aftur spaða. Spilar svo enn hjarta að blindum. Hafi norður byrjað með þrjá eða færri spaða, á þá aðeins hjarta eftir og verður að gefa slag á drottningu blinda.



Sigurður Vilhjálmsson, einn af Frökkunum sex.

Spil 28

V/NS	NORÐUR	
	♠ G1094	
	♥ D542	
	♦ G	
	♣ ÁKD6	
VESTUR		AUSTUR
♠ 65		♠ ÁD87
♥ Á10963		♥ G87
♦ D52		♦ ÁK9873
♣ G53		♣ -
	SUÐUR	
	♠ K32	
	♥ K	
	♦ 1064	
	♣ 1098742	

Orkuveitan & Eykt

Opinn salur	4♦/A	-130
Vestur	Norður	Austur
Jón B.	Þröstur	Þorlákur
Pass	1 ♣	1 ♦
3 ♦	Pass	3 ♠
4 ♦ ///		Pass

1) Hindrun.

Lokaður salur	4♥/V	+100
Vestur	Norður	Austur
Sigurbjörn	Ragnar	Sævar
2 ♥ ¹⁾	Pass	4 ♥ ///

1) Veikir tveir.

Þrír Frakkar & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	4♥/V	+100
Vestur	Norður	Austur
Karl	Steinar	Snorri
Pass	1 ♦ ¹⁾	Pass
Pass	Pass	Dobl
2 ♥	3 ♣	4 ♥ ///

1) Precision

Lokaður salur	4♥/V	+50
Vestur	Norður	Austur
Rúnar	Magnús	Sig. Vilhj.
Pass	1 ♣	Dobl
3 ♥	Pass	4 ♦
4 ♥ ///		Pass

Hvernig á að spila 4♥ með laufás út?

Besta spilamennskan fór fram hjá öllum sagnhöfum, en hún er þessi:

Laufásinn er trompaður og farið af stað með hjartagosa. Kóngur suðurs er tekinn og hjartatíu spilað - sem er lykilatriði til að vera heima ef norður dúkkar. Norður getur drepit - strax eða síðar - og tekið tvo slagi á lauf, en það er allt og sumt. Sagnhafi kemst heim á tígul drottningu til að taka síðustu trompin og hendir svo spaða niður í tígul.

Spil 29

N/Allir	NORÐUR	
	♠ Á109	
	♥ 9652	
	♦ KD	
	♣ G982	
VESTUR	AUSTUR	
♠ D83	♠ G42	
♥ D73	♥ 108	
♦ 10863	♦ ÁG7542	
♣ D103	♣ K5	
	SUÐUR	
	♠ K765	
	♥ ÁKG4	
	♦ 9	
	♣ Á764	

Orkuveitan & Eykt

Opinn salur	4♥/N	+620	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Jón B.	Þröstur	Þorlákur	Bjarni
-	Pass	2 ♦	Dobl
Pass	2 G ¹⁾	Pass	3 ♣
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥ ///

1) Lebensohl, veikt eða GK.

Lokaður salur	4♥/N	+620	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurbjörn	Ragnar	Sævar	Sigurður
-	Pass	Pass	1 ♣
Pass	1 ♥	2 ♦	3 ♥ ///
Pass	4 ♥ ///		

Þrír Frakkar & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	4♥/N	-100	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Steinar	Snorri	Valur
-	Pass	2 ♣ ¹⁾	Dobl
3 ♦ ²⁾	3 ♥	Pass	4 ♥ ///

1) Fjöldjöfull: veikt með tígul eða hálitu.

2) Hindrun í lit makkars.

Lokaður salur	4♥/N	-100	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Rúnar	Magnús	Sig. Vilhj.	Matthías
-	Pass	Pass	1 ♣
Pass	1 ♥	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥ ///		

Fjögur hjörtu unnust á báðum borðum í opna salnum, en fóru niður í lokaða salnum. Skýringin liggur í útspilinu, en bæði Þröstur og Ragnar voru blessaðir með spaðatvistinum út. Þar með var tapslagurinn í spaða úr sögunni, en fleira þurfti að koma til, einkum eftir að hjartasvínungin misheppnaðist í næsta slag. En eigi má sköpum renna. Vörnin gat aldrei hreyft laufið og eftir að hafa hreinsað spaðann og tígulinn var austur endaspilaður með laufás og meira laufi. Þetta heitir að snúa kutanum í sárinu.



Þorlákur Jónsson. Ætlað aldrei að spila út spaðatvistinum aftur. Að baki er Inda Hrönn, sem sá um beina útsendingu úr opna salnum.

Spil 31

S/NS	NORÐUR	
	♠ 93	
	♥ K97	
	♦ G1092	
	♣ ÁK105	
VESTUR	AUSTUR	
♠ DG10865	♠ Á72	
♥ 6	♥ 842	
♦ D43	♦ ÁK765	
♣ 762	♣ 83	
	SUÐUR	
	♠ K4	
	♥ ÁDG1053	
	♦ 8	
	♣ DG94	

Orkuveitan & Eykt

Opinn salur	4♠x/V	+100	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Jón B.	Þröstur	Þorlákur	Bjarni
-	-	-	1 ♥
2 ♠	3 ♠ ¹⁾	4 ♦ ²⁾	Pass
4 ♠	Dobl ///		

1) Góð hækkun í fjögur hjörtu.

2) Útspilsáþending á leiðinni í fjóra spaða.

Lokaður salur	4♠x/V	+100	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sigurbjörn	Ragnar	Sævar	Sigurður
-	-	-	1 ♥
2 ♠	3 ♠ ¹⁾	4 ♠	Pass
Pass	Dobl ///		

1) Góð hækkun.

Leið AV liggur óhjáðmlega upp í 4♠, en spurningin er hvort NS eigi erindi í 5♥. Svo er í þessu tilfalli, en erfitt er það fyrir báða aðila: norður er flatur með tvo hunda í spaða og suður á Kx. Áhorfendur í sýningarsalnum spáðu í málin: “Fimm hjörtu fara niður ef vestur á spaðaásinn,” sagði einn. “En þá vinnast fjórir spaðar,” sagði annar. Þörf áþending, það.

Þrír Frakkar & Ferðaskrifstofan

Opinn salur	4♠x/V	+100	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Steinar	Snorri	Valur
-	-	-	1 ♥
2 ♠	Dobl *	4 ♠	Dobl ///

Lokaður salur	5♥x/S	+850	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Rúnar	Magnús	Sig. Vilhj.	Matthías
-	-	-	1 ♥
2 ♠	4 ♥	4 ♠	5 ♥
Pass	Pass	Dobl ///	

Matthías harkaði sér í 5♥, ekki síst á þeirri forsendu að 4♠ gætu unnist, enda hafði Magnús engri vörn lofað með stökkinu í 4♥. Steinar valdi að dombra tvo spaða neikvætt, en Valur hafði ekki áhuga á framhaldi vegna spaðakóningsins.

Umræðan í sýningarsalnum snerist mest um fyrstu sögn norðurs. Einhver benti á að kannski væri *fit-showing* stökk í 4♣ best. Góð hugmynd.

ÞRÍÐJI LEIKUR

Staðan eftir annan leik:

Eykt	232
Þrír Frakkar	226
Orkuveita Reykjavíkur	226
Ferðaskrifstofa Vesturlands	226

Það þurfti engan speking til að sjá að úrslitin myndu ráðast á lokaspættinum. Eyktarmenn mættu Frökkunum þremur á töflu, en Orkuveitan og Ferðaskrifstofan spiluðu á bak við luktar dyr. Nú mátti engin mistök gera!

Spil 35

S/AV	NORÐUR	
	♠ KDG743	
	♥ -	
	♦ Á53	
	♣ DG83	
VESTUR	AUSTUR	
♠ 952	♠ Á106	
♥ DG862	♥ K10953	
♦ 7	♦ 84	
♣ 9765	♣ Á42	
	SUÐUR	
	♠ 8	
	♥ Á74	
	♦ KDG10962	
	♣ K10	

Blackwood og Gerber eru kunn nöfn í bridsheiminum, en áhorfendum fannst eins og þessir heiðursmenn nyttu ekki réttmætrar virðingar hjá keppendum.

Eykt & Þrír Frakkar

Opinn salur	6♦/S	-50	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Kristján	Jón B.	Jón S.	Þorlákur
-	-	-	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥ ¹⁾	Pass	4 G ²⁾
Pass	6 ♦ ^{3)///}		

- 1) Splinter.
- 2) RKC.
- 3) Eitt lykilsþil og EYÐA til hliðar.

Lokaður salur	6♦/S	-50	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sverrir	Sig. Vilhj.	Aðalsteinn	Rúnar
-	-	-	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	3 ♦
Pass	3 ♠	Pass	4 ♦
Pass	6 ♦ ^{///}		

Ferðaskrifstofan & Orkuveitan

Opinn salur	5♦/S	+400	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Magnús	Sigurbjörn	Matthías
-	-	-	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	2 G ¹⁾
Pass	3 ♣	Pass	3 ♦
Pass	4 ♦	Pass	4 ♥ ²⁾
Pass	5 ♦ ^{///}		

- 1) Sýnir langan tígul og stuttan spaða (1♦=ójöfn sk.).
- 2) Fyrirstaða.

Lokaður salur	5♦/S	+400	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Þröstur	Snorri	Bjarni
-	-	-	1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	2 ♦
Pass	3 ♣	Pass	3 ♦
Pass	3 ♠	Pass	4 ♦
Pass	4 ♥ ¹⁾	Pass	4 G ²⁾
Pass	5 ♦ ^{///}		

- 1) Fyrirstaða.
- 2) Jöfn tala lykilsþila (0/2/4)



Hugsandi menn. Magnús Eiður Magnússon og Sigurbjörn (Bessi) Haraldsson.

Óvænt slysgildra. Sýningarsalurinn var mettaður skoðunum, en mest voru menn ósammála um stökk suðurs í 3♦ í opna salnum. “Þetta er ekki nóg,” sagði íhald-ið. “Meira en nóg,” sögðu frjálslýndir. “Spurning um stíl,” sögðu aðrir.

Vissulega má taka undir með fram-sóknarmönnum að næsta sögn suðurs sé “spurning um stíl”. Samkvæmt mínum kokkabókum (ritstj.) á suður rétt nóg í 3♦ út frá almennum styrk, en einsþilið í spaða er neikvætt. Eftir stökkið í 3♦ hins vegar vandséð hvernig hægt er að halda aftur að norðri - alla vega myndi norður passa 5♦ með vondri samvisku.

Spil 40

V/Enginn	NORÐUR	AUSTUR	SUÐUR
	♠ 72	♠ K94	♠ ÁDG53
	♥ K1065	♥ ÁDG982	♥ -
	♦ G632	♦ Á4	♦ K987
	♣ 952	♣ Á3	♣ G864
VESTUR			
♠ 1086			
♥ 743			
♦ D105			
♣ KD107			

Eykt & Þrír Frakkar

Opinn salur	4♥/A	-420	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Kristján	Jón B.	Jón S.	Þorlákur
Pass	Pass	1 ♣ ¹⁾	1 ♠
Dobl ²⁾	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥ ^{///}			

- 1) Sterkt lauf.
- 2) 5-8 HP.

Lokaður salur	4♥/A	+50	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sverrir	Sig. Vilhj.	Aðalsteinn	Rúnar
Pass	Pass	1 ♣ ¹⁾	1 ♠
Dobl ²⁾	Pass	2 ♥	Pass
3 ♥	Pass	4 ♥ ^{///}	

- 1) Sterkt lauf.
- 2) 5-8 HP.

Ferðaskrifstofan & Orkuveitan

Opinn salur	4♥/A	+50	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Magnús	Sigurbjörn	Matthías
Pass	Pass	1 ♥	1 ♠
2 ♥	Pass	4 ♥ ^{///}	

Lokaður salur	4♥/A	+50	
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Þröstur	Snorri	Bjarni
Pass	Pass	1 ♥	1 ♠
2 ♥	Pass	4 ♥ ^{///}	

Blátt áfram spil í sögnum, en úrspilið er áhugavert. Hvernig er best að spila 4♥ í austur með litlu laufi út?

Lítum á hvað gerðist á borðunum fjórum. Jón Sigurbjörnsson var sá eini sem fékk tíu slagi. Þorlákur kom út með laufsexu, þriðja hæsta, sem Jón tók með ás, spilaði laufi á kóng og hjarta á drottningu. Þegar 4-0 legan kom í ljós, spilaði Jón tígul-ás og tígli að blindum. Þorlákur tók á kónginn og staðan var þessi:

JÓN B.	JÓN S.
♠ 72	♠ K94
♥ K106	♥ ÁG982
♦ G6	♦ -
♣ 5	♣ -
ÞORLÁKUR	
♠ 1086	
♥ 74	
♦ D	
♣ D10	
ÞORLÁKUR	
♠ ÁDG5	
♥ -	
♦ 98	
♣ G8	

Suður verður að spila spaða, hvort heldur ÁD eða drottningu strax. (Eftir ♠ÁD, spilar sagnhafi hjartaniú til austurs, sem svarar með hjartakóng og tryggir vörninni annan slag á spaða). En Þorlákur mislas skiptingu sagnhafa og spilaði laufi. Jón gat þá hent niður tveimur spöðum heima og verkað hjartað upp á einn tapslag.

Aðalsteinn fékk líka út lauf, sem hann tók strax á kóng til að svína hjartadrottningu. Tók svo laufás og spilaði tígulás og meiri tígli. Rúnar drap og svaraði réttilega með spaðaás og drottningu. Aðalsteinn sendi Sigurð inn á hjartatíu, en kóngurinn kom til baka og vörninn náði fjórða slagnum á spaðagosa í lokin.

Sigurbjörn fékk út tígul - áttuna. Hann lét tíuna og drap gosann. Nú kemur vel út að spila tígli að blindum, en Sigurbjörn sló því föstu að tíguláttan væri hærra frá tvíspili og valdi aðra leið. Hann spilaði þremur efstu í laufi og henti tígli heima. Svínaði svo hjarta. Nú voru allar brýr að baki brenndar.

Snorri var heldur ekki ánægður með sig. Lauf kom út og hann spilaði strax þremur efstu og henti spaða heima. Svínaði næst hjartadrottningu og sá leguna. Síðan kom tígulás og tígull, en suður átti auðvelda útkomu á laufgosa.

En hvernig er þá best að spila?!

Það er ekki gott að segja, nema þó það að ef hjartaás er lagður niður í öðrum slag - sem er einn möguleiki af mörgum - renna upp 10 slagir nokkurn veginn sjálfkrafa. (Lesandinn fær að glíma við þá þraut í einrúmi.)

Spil 42

A/Allir	NORÐUR	
	♠ G5	
	♥ 73	
	♦ Á864	
	♣ D9854	
VESTUR		AUSTUR
♠ D1094		♠ K72
♥ Á84		♥ K965
♦ KG3		♦ D975
♣ Á103		♣ K2
	SUÐUR	
	♠ Á863	
	♥ DG102	
	♦ 102	
	♣ G76	

Eykt & Þrír Frakkar

Opinn salur		3G/A	-630
Vestur	Norður	Austur	Suður
Kristján	Jón B.	Jón S.	Þorlákur
-	-	Pass	Pass
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 ♠	Pass	1 G	Pass
2 G	Pass	3 G ///	

Lokaður salur		3G/V	+100
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sverrir	Sig. Vilhj.	Aðalsteinn	Rúnar
-	-	Pass	Pass
1 G	Pass	2 ♣	Pass
2 ♠	Pass	3 G ///	

Ferðaskrifstofan & Orkuveitan

Opinn salur		3G/V	+200
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Magnús	Sigurbjörn	Matthías
-	-	1 ♣ ¹⁾	Pass
1 ♥ ²⁾	Pass	1 ♠ ³⁾	Pass
2 ♦ ⁴⁾	Pass	2 ♠ ⁵⁾	Pass
3 G ///			

- 1) Lauf eða jöfn skipting, stundum lengri tígul.
- 2) Fjórliur + í spaða (yfirfærsla).
- 3) Þrillitur í spaða.
- 4) Kröfusögn, lofar ekki tígli.
- 5) Lágmark.

Lokaður salur		3G/V	-630
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Þröstur	Snorri	Bjarni
-	-	Pass	Pass
1 G	Pass	2 ♣	Pass
2 ♠	Pass	2 G	Pass
3 G ///			

Þrjú grönd eru aðeins í hættu með laufi út. Norður á sjálfsagt laufútspil, en suður ekki. Kristján og Jón spila 14-16 punkta grand, en Kristján mistaldi punktana og vakti á 1♦. Fyrir vikið varð Jón sagnhafi og fékk út hjartadrottningu frá Þorláki. Þar með voru níu slagir öryggir og sá tíundi kom þegar Jón fann spaðagosann.

Á hinu borðinu fékk Sverrir út smátt lauf. Hann dúkkaði, tók næsta slag á laufkóng, spilaði tígli á kóng og átti slaginn. Sigurður hafði dúkkað fumlaust og Sverrir freistaðist til að staðsetja tígulásinn í suður og skipti um hest í miðri á - spilaði spaða á kónginn. Og datt af baki.

Í leik FV og OR vakti Sigurbjörn á spil austurs, einn keppenda. Eftir venjulegu Standard-kerfi hefði það leitt til þess að austur yrði sagnhafi, en kerfi bræðranna er langt frá því að vera "standard". Fyrst yfirfærir Anton í spaða, Bessi sýnir þrillit, Toni krefur með gervisögn og stekkur svo í 3G.

Útspilið var lauf, sem Anton dúkkaði og fékk næsta slag á kóng blinds. Anton hitti á að fara í tígulinn fyrst, spilaði litlu á kóng og *aftur* gosa þegar norður gaf án hiks. Laufið var friað og nú vinnst spilið með því að fara rétt í spaðann. En það gerði Anton ekki. Hann spilaði fyrst litlu á kóng, sem suður drap og spilaði aftur spaða að bragði. Anton svínaði og fór tvo niður.

Karl lenti í svipaðri stöðu. Hann fékk út lauf og sótti tígulásinn, en þegar að spaðaíferðinni kom spilaði Karl tíunni og hleypti henni: tíu slagir.

Spil 48

V/AV	NORÐUR	
	♠ K	
	♥ 97	
	♦ K974	
	♣ ÁD9732	
VESTUR		AUSTUR
♠ D965		♠ Á72
♥ ÁKG3		♥ D6
♦ DG108		♦ 632
♣ G		♣ K10864
	SUÐUR	
	♠ G10843	
	♥ 108542	
	♦ Á5	
	♣ 5	

Eykt & Þrír Frakkar

Opinn salur		2♥/S	-50
Vestur	Norður	Austur	Suður
Kristján	Jón B.	Jón S.	Þorlákur
1 ♦	2 ♣	Pass	Pass
Dobl	Pass	Pass	RD
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥ ///

Lokaður salur		2♥x/S	-500
Vestur	Norður	Austur	Suður
Sverrir	Sig. Vilhj.	Aðalsteinn	Rúnar
1 ♦	2 ♣	Pass	Pass
Dobl	Pass	Pass	RD
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Dobl ///			

Ferðaskrifstofan & Orkuveitan

Opinn salur		2♥/N	-100
Vestur	Norður	Austur	Suður
Anton	Magnús	Sigurbjörn	Matthías
1 ♦	2 ♣	Pass	Pass
Dobl	Pass	Pass	RD
Pass	2 ♥ ///		

Lokaður salur		2♥x/N	-100
Vestur	Norður	Austur	Suður
Karl	Þröstur	Snorri	Bjarni
1 ♦	2 ♣	Pass	Pass
Dobl	Pass	Pass	RD
Pass	2 ♦	Dobl	RD
Pass	2 ♥	Pass	Pass
Dobl ///			

Síðasta spilið og það reyndist örlagaríkt.

Allar flóttaleiðir lágu í 2♥, en doblið kom aðeins á tveimur borðum - og á öðru þeirra misförst vörnin illa, í leik FV og OR. Snorri kom út með lítið tromp frá Dx og það var til þess að drottningin féll síðar óbætt undir háspil Karls, sem átti ekki von á kvinnunni hjá makker.

Á töflunni í opna salnum byrja menn á síðustu þremur spilunum á meðan lokaði salurinn er að komast af stað. Þetta var því þriðja spilið í töfluleiknum og greinileg taugaspenna í keppendum. Kannski var það þess vegna sem Kristján lét ekki eftir sér að dubla 2♥, en á hinn bóginn hefði Jón Sigurbjörnsson getað hjálpað til með því að reka í 2♦, eins og Snorri gerði í hinum leiknum. Vörnin var ekki beitt og Þorlákur slapp einn niður.

Þegar kom að spili 48 í lokaða salnum höfðu keppendur í opna salnum lokið sér af. Keppni var ennfremur lokið í hinum leiknum og staðan lá því fyrir að þessu eina spili á þessu eina borði óspiluðu:

Þrír Frakkar	245
Orkuveita Reykjavíkur	245
Eykt	243
Ferðaskrifstofa Vesturlands	237

Ekki var útvarpað frá lokaða salnum og menn notuðu tímann í reikningskúnnir:

AV:	+50-100	+150-300	+500
Eykt	243	244	245=1
3F	245=1	244	243
OR	245	245=1	245

Eykarmenn þurfu 500-kall í AV fyrir þrjú niður dublaða. Frakkarnir þöldu að gefa út 100 til að halda fyrsta sætinu (vegna betri stöðu úr innbyrðis leikjum við OR), en ef útkoman yrði 150-300 myndi Orkuveitan taka fyrsta sætið.

Sannarlega mikið í húfi í einu spili!



Blómum þrýddir Eykarmenn: Þorlákur, Sigurður, Jón, Aðalsteinn, Sverrir og Ragnar.

Aðalsteinn og Sverrir vissu svo sem ekkert um það, en vörnin var gallalaus. Sverrir kom út með tíguldrottningu, sem sagnhafi drap heima og spilaði spaða. Aðalsteinn átti slaginn og lagði niður hjartadrottningu og spilaði meira hjarta. Sverrir tók alla hjartaslagina og skipti yfir í lauf. Nú er fátt um fina drætti fyrir sagnhafa. Hann nær að fría sér einn slag á spaða og fær því fimm slagi: einn á tromp, einn á spaða, tvo á tígul og laufás. Þrír niður, 500 í AV og Íslandsmeistaratitillinn.



Liðsmenn Orkuveitu Reykavíkur hlýða á þjóðsönginn - nei, í alvöru talað, myndin er tekin við jarðaför: Sævar, Þröstur, Bjarni, Sigurbjörn, Páll og Anton.



Frakkarnir þrír (sem reyndar eru sex): Sigurður, Jón, Kristján, Steinar, Rúnar og Valur - sem tók myndina af félögum sínum á meðan þeir horfðu á Spaugstofuna.

Við kveðjum Íslandsmótið með stuttri sögu af bræðrunum Haraldssonum. Antoni og Sigurbirni. Þegar Orkuveitan mætti Stefáni G. og félögum í 12 sveita úrslitum kom upp spil sem Tona þótti merkilegt.

NORÐUR		
♠	ÁKG	
♥	D1075	S/NS
♦	1092	
♣	542	
VESTUR		
♠	5	
♥	G93	
♦	ÁK763	
♣	Á873	
AUSTUR		
♠	982	
♥	Á62	
♦	DG84	
♣	G106	
SUÐUR		
♠	D107643	
♥	K84	
♦	5	
♣	KD9	

Bræðurnir voru í AV, en Guðjón Sigurjónsson og Ólafur Lárússon í NS.

Vestur	Norður	Austur	Suður
Bessi	Guðjón	Toni	Ólafur
-	-	-	2 ♠
Dobl	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Dobl ///	

Opnunin er veikir tveir og strangt tekið er ekki ætlast til að suður hækki þrjá spaða í fjóra, en Ólafi leist vel á spilin sín.

Bessi lagði niður tígulás og hélt áfram með kónginn í öðrum slag, sem sagnhafi trompaði. Ólafur spilaði næst trompi á blindan og litlu hjarta á kónginn.

Nú gefum við Tona orðið: “Bessi gerði góðan hlut í þessari stöðu - fylgdi lit með þristinum, eins og hann ætti fjórlit. Ef hann lengdarmerkir heiðarlega með níunni, spilar sagnhafi strax hjarta á tíuna og fríar niðurkast fyrir laufið.

Ólafur trúði Bessa og beið með hjartað, spilaði trompi tvisvar. Hugmyndin var að aftrompa austur og fella hjartaásinn annan.

“Þegar sagnhafi tók þriðja spaðann henti Bessi hjartaniú til að upplýsa mig um hina raunverulega stöðu í hjartalitnum,” lýsti Toni framhaldinu. “Ég var smá tíma að átta mig á þessu, en dúkkaði svo að lokum þegar sagnhafi spilaði hjarta.”

Eftir þessa þróun er blindur innkomulaus og vörnin virðist hljóta að fá tvo slagi á lauf. Ólafur spilaði laufi úr blindum af rælni, e.t.v. með því hugarfari að djúpsvína níunni ef austur svæfi á verðinum. En Toni lagði gosann á milli, kóngur frá suðri og ás frá Bessa, sem sveiflaði nú tígli á borðið í þessari stöðu:

NORÐUR		
♠	-	
♥	107	
♦	--	
♣	54	
VESTUR		AUSTUR
♠	-	♠ -
♥	-	♥ Á
♦	7	♦ G
♣	873	♣ 106
SUÐUR		
♠	D	
♥	4	
♦	-	
♣	D9	

Afleiðingarnar voru óvæntar og nóturlegar fyrir bræðurna eftir góða frammi-stöðu. Ólafur trompaði, sendi svo Tona inn á hjartaás og fékk fría svíningu í laufi í lokin! Tíu slagir.

Þegar heim var komið í Engihjallann seint um kvöld fékk Toni að finna til tevatnsins. “Ég var skammaður eins og hundur,” rifjar Toni upp.

Fyrstu skammirnar voru fyrir doblíð:

Gjörsamlega út í Hróa hött með einn ás; sagnhafi hlýtur að eiga óvenjuleg spil fyrir reisinu í fjóra spaða.

Næst var Toni skammaður fyrir að stinga upp laugosa:

Hver segir að sagnhafi djúpsvíni níunni; hann hættir á að fara tvo niður ef svín-ingin misheppnast.

“Ég var svo sem alveg sammála,” sagði Toni, “en mér þótti samt rétt að nefna það að Bessi gat hnekkst spilinu sjálfur með því dúkka laufkónginn. En ég hefði kannski betur þagað.”

Það tók Bessa svolítinn tíma að melta þetta, en svo stóð ekki á viðbrögðunum:

Hvernig dettur þér í hug að segja mér frá þessu, rétt undir svefninn. Nú verð ég andvaka í alla nótt!

-GPA

ÍSLANDSMÓTIÐ Í TVÍMENNINGI 2004

Íslandsmótið í tvímenningi hefur sætt illri meðferð forráðamanna, sem hafa ómaklega lagt mótið í einelti um langt árabíl. Ekki er stundlegur friður fyrir poti og krukki vel meinandi manna, sem ætla Íslandsmótinu að þjóna þörfum allra, samræma ósamrýmanlega hluti og bjarga landsbyggðinni frá eynd og volæði. En skepnan tekur engum sönsum og verður því verri viðskiptis sem síðameistarar hamast meira á henni.

Síðasta "síðbótin" var margþætt og metnaðarfull, en rann rækilega út í sandinn, eins og allar fyrri. Fyrsta nýjungin fólst í því að gera mönnum skylt að taka þátt í svæðamóti til að öðlast rétt inn í Íslandsmót. "Þetta er til að auka veg svæðamótanna," sögðu hönnuðir. Sem er göfug hugsjón, en hitt er mikið álitamál að nota eigi Íslandsmótið sem farveg. Þeir voru ófáir sem höfðu hug á að taka þátt í Íslandsmótinu, en þótti of mikið að bæta við löngu svæðamóti (tveir dagar í Reykjavík) eða höfðu einfaldlega ekki tök á því. Vilji þeirra var ekki virtur.

Slík forsjarhyggja er alltaf varasöm, eins og sjá má af sambærilegu dæmi: Segjum að mig fýsi að sjá mynd í ríkissjónvarpinu sem byrjar klukkan níu. En nú vill svo til að ég næ ekki sendingunni nema kveikja á sjónvarpinu klukkan sjö! Hvers vegna? Jú, útvarpsráð ákvað að nýta sér nýja tækni til að auka áhorf á fréttir og innlent efni: Ef ekki er kveikt á sjónvarpinu á slaginu sjö, verður öll dagaskráin eftir níu rugluð!

Finnst mönnum þetta fráleitt dæmi? Vonandi (þó allt geti gerst á Íslandi), en í reynd er þetta sams konar frelsisskerðing í nákvæmlega sama tilgangi - hlutur sem vikar vel er notaður til að lappa upp á hlut sem virkar ekki.

"Bíðum við!" segir nú einhver. "Þetta er útírnúningur. Er ekki eðlilegt að menn vinni sér rétt til þátttöku í Íslandsmóti? Þannig er það í sveitakeppninni."

Víst er það (og það skal treglega viðurkennt að þetta er pinulítill hártogun), en munurinn er sá að fyrirkomulagið í sveitakeppninni þjónar hagsmunum Íslandsmótsins. Svæðamótin eru notuð til

að velja 40 sveitir í undanúrslit. Menn hafa talið þörf á því að takmarka fjölda í undanúrslitum við 40 sveitir (eða alla vega við fasta tölu), en engin þörf er á slíku í tvímenningnum, þar sem undankeppnin ein dugir sem sía.

Þetta var fyrsta nýjungin. Í tengslum við hana kom önnur hugmynd, ekki síður áhrifamikil: Undankeppnin og úrslitin voru brædd saman og spiluð samfleytt á þremur dögum. Spilarar þurftu að leggja á sig 182 spil - 90 spil í undankeppni frá föstudagssíðdegi til laugardagskvölds- og síðan 92 spil í sjálfri aðalkeppninni, sem hófst kl. 17.00 á laugardegi og lauk seint á sunnudegi. Efstu þör undankeppinnar fluttu fáein stig með sér í úrslitin (þriðja nýjungin), en það var varla upp í nös á ketti og breytti litlu um gang mála.

Tilgangurinn með þessum sambræðingum (samkvæmt hönnuðum) er sá að spara dreifbýlingum bærjarferð. Enn á ný göfugt markmið, og enn og aftur á kostnað mótsins.

Gallar þessa fyrirkomulags eru einkum tveir: Annars vegar er ósanngjarnt að spila samfleytt í sama móti þar sem vægi fyrstu 90 spilanna er aðeins brot af vægi síðari hlutans - framfluttu stigin voru of fá til að vega upp þann mun.

Allt í lagi, kannski má redda því næst og auka *carry over*-hlutfallið. En það lagar ekki síðari hnökrann, nema síður sé - sem er lengd mótsins, 182 spil á þremur dögum. Það er allt of mikið í tvímenningi, enda mátti skafa marga spilara upp með kittisspaða síðla á laugardagskvöld og klessurnar lágu út allt á sunnudeginum. Þetta vandamál verður tæplega leyst með því að stytta mótið.

Loks má nefna að það er beinlínis niðurdrepani að spila undankeppni í einn og hálfan dag og byrja svo á sjálfu aðalmótinu síðdegis á laugardegi. Menn verða að fá að þústa á milli og setja sig í girinn. Við getum aftur notað dæmið á undan: Það er varla að maður nenni að horfa á bíómyndina klukkan níu eftir tveggja tíma innlenda dagskrárgerð.

Jæja, nú er nóg komið af gagnrýni. Hvernig á þetta þá að vera?

Það er undankeppnin sem hefur vafist fyrir mönnum - ekki sjálf úrslitin. Því ber að lagafæra undankeppnina. Mönnum finnst heldur klént að spila heila helgi (90 spil) með það eina markmið í huga að

verða í efstu 20+ sætunum. Sigur skiptir engu máli. Þessu þarf að breyta, til dæmis með því að veita peningaverðan fyrir efstu sæti undankeppinnar og fjölga gullstigum. Síðan má hugsa sér ferðastyrki fyrir þá utanbæjarmenn sem komast í úrslitin. En hitt gengur ekki að nota Íslandsmótið til að efla spilamennsku suður með sjó og norðan heiða. Þar verða menn að vinna innanfrá. *Messu lokið.*

Erlendur og Sveinn Rúnar Íslandsmeistarar

Elli og Sveinni fóru ekki á toppinn fyrir en á síðasta keppnisdegi, en þá voru þeir óstöðvandi og gátu siglt lygnan sjó í síðustu umferðunum. Tíu efstu þör:

Úrslit:

Sveinn Rúnar Eiríksson - Erlendur Jónsson	214
Steinar Jónsson - Valur Sigurðsson	150
Bjarni H. Einarsson - Þröstur Ingimarsson	146
Tryggvi Ingason - Pétur Guðjónsson	135
Sigurbjörn Haraldsson - Jón Baldursson	129
Ljósbrá Baldursdóttir - Björn Eysteinnsson	112
Ásmundur Pálsson - Guðm. P. Arnarson	110
Aðalsteinn Jörgensen - Sverrir Ármannsson	97
Snorri Karlsson - Karl Sigurhjártarson	90
Hrólfur Hjaltason - Sigtryggur Sigurðsson	80

Sigurvegarana einkenndi léttleikandi og dálítið voguð slemmutækni. Þeir fóru á kostum í þessu spili:

NORÐUR	
♠ DG97	
♥ ÁK983	V/Allir
♦ ÁK82	
♣ -	
VESTUR	AUSTUR
♠ Á54	♠ 1082
♥ 4	♥ 765
♦ D106	♦ G954
♣ ÁK8543	♣ D102
SUÐUR	
♠ K63	
♥ DG102	
♦ 73	
♣ G976	

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	Erlendur	-	Sveinn
1 ♣	Dobl	Pass	1 ♥
2 ♣	4 ♣	Pass	4 ♠!
Pass	6 ♥ ///		

Þrátt fyrir veikt svar Sveins á 1♥ stingur Erlendur upp á slemmu með splinterstökki í 4♣. Margir hefðu látið kyrrt liggja í sporum Sveins, en hann horfði á jákvæðu hliðarnar: hann var með góðan fjórlit í hjarta, höggspil í spaða og tvíspil í tígli. Engu af þessu hafði hann lofað.



Grjótharðir ránfuglar gerðu atlögu að titlinum og spörfuglar sýndu meistaratakta, en útlendir drengir stóðu sig best og unnu örugglega. Efstu menn í mótlok: Steinar, Valur, Erlendur, Sveinn, Bjarni og Pröstur.

Annað dæmi. Sverrir Ármannsson og Aðalsteinn Jörgensen eru í andstöðunni og Aðalsteinn hefur sagnir með opnun á fjöldjöfli:

NORÐUR		A/Allir	
♠ G852			
♥ Á974			
♦ -			
♣ ÁK987			
VESTUR		AUSTUR	
♠ K4		♠ 763	
♥ 86532		♥ DG10	
♦ D96		♦ KG10754	
♣ G104		♣ 3	
SUDUR			
♠ ÁD109			
♥ K			
♦ Á832			
♣ D652			
<u>Vestur</u>	<u>Norður</u>	<u>Austur</u>	<u>Suður</u>
Sverrir	Erlendur	Aðalsteinn	Sveinn
-	-	2 ♣	Dobl
2 ♥	Dobl	3 ♦	Dobl
Pass	5 ♦	Pass	6 ♠ ///

Svar Sverris er leitandi og Aðalsteinn upplýsir veika tvo í tígli í næsta hring. Sveinn stingur upp á samræðum þar, en Erlendur tekur af skarið og býður hátíðlega í slemmu með 5♦. Lauf út hnekkir slemmunni (stunga í kjölfarið), en Sverrir kom út með tígul.

Hræringsspvingun

Það er nefnt hræringsspvingun þegar mótherjarnir eru þvingaðir í þremur litum og þar af tveimur sameiginlega. Fyrst er annar mótherjinn neyddur til að sleppa valdi af öðrum sameiginlega litnum og þá verður til hefðbundin tvöföld kastþröng. Eitthvað þessu líkt gerðist í þessu spili úrslitanna:

NORÐUR		AUSTUR	
♠ 842		♠ 1053	
♥ 632		♥ K1095	
♦ Á86		♦ 10743	
♣ K752		♣ Á3	
VESTUR		SUDUR	
♠ 7		♠ ÁKDG96	
♥ DG874		♥ Á	
♦ D5		♦ KG92	
♣ 109864		♣ DG	

Á flestum borðum varð suður sagnhafi í fjórum spöðum. Ellefu slagir eru á borðinu og baráttan snýst um þann tólfta. Í fljótu bragði virðist best að svína tígulgosa, en eftir því sem spilinu vindur fram verður ljóst að svíningin er óþörf.

Segjum að út komi lauftía (algengt útspil) upp á ás og hjarta til baka. Sagnhafi tekur trompin og laufdrottningu og nær snarlega upp þessari stöðu:

NORÐUR		AUSTUR	
♠ -		♠ -	
♥ 6		♥ K	
♦ Á8		♦ 10743	
♣ K7		♣ -	
VESTUR		SUDUR	
♠ -		♠ 6	
♥ D		♥ -	
♦ D5		♦ KG92	
♣ 98		♣ -	

Síðasta spaðanum er spilað og vestur neyddist til að henda ♥D. Þá fer ♣7 úr borði, en austur hendir tígli. Næst kemur tígull á ásinn og ♣K. Austur er einn um að valda hjartað og hendir því tígli. Nú veit sagnhafi að vestur á hæsta lauf og austur hæsta hjarta. Tíglarnir sem eftir eru munu því koma í kónginn og svíningin er óþörf. Ekki er þetta dæmigerð hræringsspvingun, en það er eitthvað svo göfugt við spilið. Enginn sá þessa leið.

- GPA

TVÖFALDAR YFIRFÆRSLUR

MAKKER opnar á einu grand, 15-17, og þitt er að svara með þessi spil:

♠ Kxxxx ♥ xx ♦ x ♣ Áxxxx

Til að byrja með virðist rökrétt að yfirfæra í spaðann, en hvað svo? Á að passa makker í 2♠ eða krefja í geim með 3♣? Flest þör hafa ekki önnur úrræði - venjuleg grandútfærsla býður ekki upp á þann möguleika að gefa áskorun í geim með slíka skiptingu. Teiknum upp nokkrar hendur sem grandarinn gæti verið með:

♠ ÁDx ♥ Áxxx ♦ Gxx ♣ KGx

Aðeins 15 punktar, en 4♠ er mjög góður samningur. Eða...

♠ Áx ♥ Gxx ♦ Áxxx ♣ KDGx

Hér er 5♣ gullinn samningur. En makker gæti líka átt eitthvað þessu líkt:

♠ Áx ♥ Kxx ♦ ÁKDx ♣ Gxx

Þrátt fyrir 17 punkta er geimið hæpið, svo ekki sé meira sagt.

Í grein í *The Bridge World* í fyrri (sept. 2003) skrifar *Frank Lipniski* um þennan sagnvanda og leggur fram lausn sem byggist á *tvöföldum yfirfærslum* þegar svarhönd á hálit og láglit á móti grand. Það er ómaksins vert að skoða þessar hugmyndir Lipniskis.

Grunnhugmyndin

MEÐ hálit og láglit (og allt frá áskorun og upp í slemmuspil), byrjar svarhönd á yfirfærslu í hálitinn og yfirfærir svo aftur í láglitinn. Síðari yfirfærslan er mismunandi eftir því hvort opnari á hjarta eða spaðalit. Með hjartalitinn myndast tvær "holur" eftir yfirfærsluna, en aðeins ein þegar opnarinn er með spaðann. Slíkt skapar möguleika á ólíkum útfærslum. En grunnhugmyndin er þessi:

opnari	svanhönd
(1G)	2♦ = yfirfærsla í hjarta
(2♥)	2♠ = lauf
	2G = tígull

opnari	svanhönd
(1G)	2♥ = yfirfærsla í spaða
(2♠)	2G = lauf
	3♣ = tígull

Grandarinn tekur eðlilega undir annan af litum makkers með spil þar sem hann vill ekki í geim á móti léttum 5-5. Með gott grand á opnari marga möguleika, sem þör geta þróað á ýmsan máta eftir annarri byggingu grandsins. Lítum á dæmi:

(1)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ 63	♠ DG872
	♥ ÁKG3	♥ D2
	♦ ÁD3	♦ K8764
	♣ G432	♣ 8

1 G ¹⁾	2 ♥ ²⁾
2 ♠ ³⁾	3 ♣ ⁴⁾
3 ♦ ⁵⁾	Pass

(1) 15-17.
 (2) Yfirfærsla í spaða.
 (3) Eins og um er bedið.
 (4) Tígull til hliðar, áskorun+.
 (5) Þori ekki hærra.

(2)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ KD2	♠ G10954
	♥ ÁD92	♥ 74
	♦ D843	♦ 9
	♣ K2	♣ ÁDG65

1 G ¹⁾	2 ♥ ²⁾
2 ♠ ³⁾	2 G ⁴⁾
4 ♠ ⁵⁾	Pass

(1) 15-17.
 (2) Yfirfærsla í spaða.
 (3) Eins og um er bedið.
 (4) Lauf til hliðar, áskorun+.
 (5) Tek sénsinn.

Fórarkostnaðurinn

ÁÐUR en lengra er haldið er rétt að huga að herkostnaðinum sem þessu fylgir. Augljóslega getur opnari ekki sýnt 5♥ og 4♠ á hefðbundinn hátt með yfirfærslu í hjarta og svo spaðasögn í kjölfarið. Né heldur 5-spila hálit, 332 til hliðar og styrk í áskorun (8-9 punkta). Slíkum höndum þarf að koma annars staðar fyrir. Hvað jafnskiptar áskoranir varðar vill Lipniski fara í gegnum 2♣ með 5♠332 (og segja 2♠ við 2♦/♥), en með 5♥332 kýs hann að yfirfæra í hjarta og hafa 2♠ á eftir tvíræða: annað hvort lauf eða jafnskipta áskorun með fimmlit í hjarta. Opnarinn segir alltaf 2G við 2♠ hyggist hann ekki taka áskorun í geim. Aðrar hálitahendur er hægt að leysa á margvíslegan máta, bæði í gegnum Stayman, og eins með því að svæði sem myndast vegna tvöföldu yfirfærslunnar. Einkum er 3♦ endursögn svarhandar freistandi kostur:

opnari	svanhönd
1G	2♦/♥ = yfirfærslur
2♥/♠	3♦ = laus sögn

Lipniski stingur upp á að nota 3♦ hér til að sýna GK-spil með 5-4 í hálitunum. Með 5-5 í hálitum og geimstyrk er yfirfært í spaða og hjarta sagt á eftir. Allar áskoranir með hálitum kýs Lipniski að afgreiða í gegnum Stayman. Hann fórnar þá því að geta klórað sig út úr grandinu með fárveik spil og hálitina.

Svarhönd á hjartalit - töflur

opnari	svanhönd
(1G) -	2♦ = yfirfærsla í ♥ (5+♥)
(2♥) -	2♠ = (1) laufflitur, áskorun+ (2) áskorun með 5♥332
	2G = tígull, áskorun+
	3♣ = ónotað?
	3♦ = 5♥ og 4♠, GK
	3♥ = áskorun með 6+♥
	3♠ = splinter með ♥
	3G = 5♥332, geimstyrkur
	4♣ = splinter með ♥
	4♦ = splinter með ♥

opnari	svanhönd
1G -	(2♦) = yfirfærsla í ♥ (5+♥)
2♥ -	(2♠) = laufflitur eða 5♥332, ásk.
	2G = til að spila á móti áskorun (2G eða 3♣)
	3♣ = ónotað?
	3♦ = góð samþykkt á ♥
	3♥ = til að spila á móti áskorun
	3G = eðlilegt

opnari	svanhönd
(1G) -	2♦ = yfirfærsla í ♥ (5+♥)
(2♥) -	2♠ = laufflitur eða 5♥332, ásk.
(2G) -	Pass = jafnskipt áskorun, 5♥332
	3♣ = áskorun með 5♥ og 5♣
	3♦ = geimkrafta með 5♥ og 5♣
	3♥ = (5)6♥ og 4♣, GK
	3♠ = styrkur með 5♥ og 4♣
	3G = eðlilegt með 5♥ og 4♣
	4♣ = fúlasta alvara, minnst 55

opnari	svanhönd
1G -	(2♦) = yfirfærsla í ♥ (5+♥)
2♥ -	(2G) = tígullitur, áskorun+
	3♣ = góð móttaka í tígli, GK
	3♦ = til að spila á móti áskorun
	3♥ = til að spila á móti áskorun
	3♠ = GK með hjartasamþykkt
	3G = eðlilegt

opnari	svanhönd
(1G) -	2♦ = yfirfærsla í ♥ (5+♥)
(2♥) -	2G = tígull, áskorun+
(3♦)	Pass = áskorun með 55
	3♥ = (5)6♥ og 4♦, GK
	3♠ = 5♥ og 5♦
	3G = eðlilegt með 5♥ og 4♦
	4♦ = fúlasta alvara, 55+

(3)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ K52	♠ 84
	♥ DG2	♥ K10953
	♦ KDG	♦ 975
	♣ K872	♣ ÁG5

1 G ¹⁾	2 ♦ ²⁾
2 ♥ ³⁾	2 ♠ ⁴⁾
3 ♥ ⁵⁾	Pass

(1) 15-17.
 (2) Yfirfærsla í hjarta.
 (3) Yfirfærslu tekið.
 (4) Lauf eða jafnskipt áskorun.
 (5) Hingað og ekki lengra.

(4)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ K432	♠ 7
	♥ A6	♥ KG1043
	♦ KD86	♦ 93
	♣ DG2	♣ K10965
	1 G ¹⁾	2 ♦ ²⁾
	2 ♥ ³⁾	2 ♠ ⁴⁾
	2 G ⁵⁾	3 ♣ ⁶⁾
	Pass ⁷⁾	

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í hjarta.
- (3) Yfirfærslu tekið.
- (4) Lauf eða jafnskipt áskorun.
- (5) Lágmarksgrand, ekkert fitt.
- (6) Áskorun með hjarta og lauf.
- (7) Frekar lauf en hjarta.

(5)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ K63	♠ Á5
	♥ Á8	♥ KD432
	♦ KD32	♦ Á9874
	♣ Á962	♣ 8
	1 G ¹⁾	2 ♦ ²⁾
	2 ♥ ³⁾	2 G ⁴⁾
	3 ♣ ⁵⁾	4 ♣ ⁶⁾
	4 ♦ ⁷⁾	4 ♥ ⁸⁾
	4 ♠ ⁹⁾	4 G ¹⁰⁾
	5 ♣ ¹¹⁾	5 ♥ ¹²⁾
	7 ♦ ¹³⁾	Pass ¹⁴⁾

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í hjarta.
- (3) Yfirfærslu tekið.
- (4) Tígull til hliðar.
- (5) Góð undirtekt við tígulinn, GK.
- (6) Fyrirstaða.
- (7) Biðsögn.
- (8) Fyrirstaða.
- (9) Fyrirstaða.
- (10) RKC.
- (11) Þrjú lykilspil.
- (12) Spurning um trompdrottningu.
- (13) Sýnir drottninguna og hámark.
- (14) Hvilíkt kerfi!

(6)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ K6	♠ ÁD43
	♥ ÁD4	♥ KG1076
	♦ Á976	♦ 4
	♣ DG82	♣ K54
	1 G ¹⁾	2 ♦ ²⁾
	2 ♥ ³⁾	3 ♦ ⁴⁾
	3 ♥ ⁵⁾	3 ♠ ⁶⁾
	3 G ⁷⁾	4 ♣ ⁸⁾
	4 ♦ ⁹⁾	4 ♠ ¹⁰⁾
	4 G ¹¹⁾	5 ♥ ¹²⁾
	6 ♥ ¹³⁾	Pass ¹⁴⁾

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í hjarta.
- (3) Yfirfærslu tekið.
- (4) 5-4 í hjarta og spaða, GK.
- (5) Hjartað samþykkt, slemuáhugi.
- (6) Fyrirstaða.
- (7) Biðsögn.
- (8) Fyrirstaða.
- (9) Fyrirstaða.
- (10) Fyrirstaða.
- (11) RKC.
- (12) Tvö lykilspil, ekki trompdrottning.
- (13) Sex er nóg.
- (14) Þú ert stjórninn.

Svarhönd á spaðalit - töflur

opnari	svanhönd
(1G) -	2♥ = yfirfærsla í ♠ (5+♠)
(2♠) -	2G = laufflitur, áskorun+
	3♣ = tígull, áskorun+
	3♦ = 5♠ og 4♥, GK
	3♥ = 5-5+ í hálitum, GK
	3♠ = áskorun með 6+♠
	3G = 5♠332, geimstyrkur
	4♣ = splinter með ♠
	4♦ = splinter með ♠
	4♥ = splinter með ♠

opnari	svanhönd
1G -	(2♥) = yfirfærsla í ♠ (5+♠)
2♠ -	(2G) = laufflitur, áskorun+
	3♣ = til að spila á móti áskorun
	3♦ = góð samþykkt á laufi
	3♥ = góð samþykkt á spaða
	3♠ = til að spila á móti áskorun
	3G = eðlilegt

opnari	svanhönd
(1G) -	2♥ = yfirfærsla í ♠ (5+♠)
(2♠) -	2G = lauf, áskorun+
(3♣) -	Pass = áskorun með 55
	3♦ = 5♠ og 5♣, GK
	3♥ = styrkur, 5♠ og 4♣
	3♠ = (5)6♠ og 4♣
	3G = eðlilegt með 5♠ og 4♣
	4♣ = fúlusta alvara

opnari	svanhönd
1G -	(2♥) = yfirfærsla í ♠ (5+♠)
2♠ -	(3♣) = tígullitur, áskorun+
	3♦ = til að spila á móti áskorun
	3♥ = góð samþykkt á tígli
	3♠ = til að spila á móti áskorun
	3G = eðlilegt
	4♣ = góð spaðasamþykkt, fyrirstaða
	4♠ = milligóð spaðasamþykkt

opnari	svanhönd
(1G) -	2♥ = yfirfærsla í ♠ (5+♠)
(2♠) -	3♣ = tígull, áskorun+
(3♦) -	Pass = áskorun með 55
	3♥ = 5♠ og 5♦
	3♠ = (5)6♠ og 4♦
	3G = eðlilegt með 5♠ og 4♦
	4♦ = fúlusta alvara

(7)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ 92	♠ ÁG765
	♥ Á52	♥ 109
	♦ ÁG2	♦ 3
	♣ ÁK932	♣ D10764
	1 G ¹⁾	2 ♥ ²⁾
	2 ♠ ³⁾	2 G ⁴⁾
	3 ♦ ⁵⁾	5 ♣ ⁶⁾
	Pass	

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í spaða.
- (3) Eins og um er beðið.
- (4) Lauf til hliðar, áskorun+.
- (5) Góð samþykkt á laufi.
- (6) Lágmark.

(8)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ K2	♠ ÁG1097
	♥ D62	♥ 3
	♦ ÁD72	♦ KG43
	♣ KG84	♣ Á76
	1 G ¹⁾	2 ♥ ²⁾
	2 ♠ ³⁾	3 ♣ ⁴⁾
	3 ♦ ⁵⁾	3 ♠ ⁶⁾
	4 ♣ ⁷⁾	4 ♠ ⁸⁾
	Pass ⁹⁾	

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í spaða.
- (3) Eins og um er beðið.
- (4) Tígull til hliðar, áskorun+.
- (5) Til að spila á móti áskorun.
- (6) (5)6 spaðar og 4 tíglar, GK.
- (7) Fyrirstaða.
- (8) Tillaga.
- (9) OK, þótt sex tíglar gætu unnist.

(9)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ ÁD32	♠ KG65
	♥ K3	♥ ÁD862
	♦ G1097	♦ 3
	♣ ÁD2	♣ K103
	1 G ¹⁾	2 ♦ ²⁾
	2 ♥ ³⁾	3 ♦ ⁴⁾
	3 ♠ ⁵⁾	4 ♦ ⁶⁾
	4 G ⁷⁾	5 ♥ ⁸⁾
	6 ♣ ⁹⁾	6 ♥ ¹⁰⁾
	Pass ¹¹⁾	

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í hjarta.
- (3) Eins og um er beðið.
- (4) GK með fimm hjörtu og fjóra spaða.
- (5) Spaðasamþykkt, gott grand.
- (6) Stuttur tígull.
- (7) RKC.
- (8) Tvö lykilspil án TD.
- (9) Fyrirstaða - leit að tíguleyðu.
- (10) "Búinn að segja frá öllu."
- (11) OK.

(10)	OPNARI	SVARHÖND
	♠ Á42	♠ KD987
	♥ KG93	♥ -
	♦ K4	♦ Á65
	♣ ÁD65	♣ KG982
	1 G ¹⁾	2 ♥ ²⁾
	2 ♠ ³⁾	2 G ⁴⁾
	3 ♦ ⁵⁾	5 ♥ ⁶⁾
	6 ♦ ⁷⁾	7 ♣ ⁸⁾
	Pass	

- (1) 15-17.
- (2) Yfirfærsla í spaða.
- (3) Eins og um er beðið.
- (4) Laufflitur, áskorun+.
- (5) Góð samþykkt á laufi, GK.
- (6) Spurning um lykilspil fyrir utan hjarta.
- (7) Tveir ásar og lauffdrottning.
- (8) Ætti að geta unnist.

Lokaorð

Það er engin spurning að tvöfaldar yfirfærslur bæta grandútfærsluna töluvert. Ókosturinn er hins vegar sá að þetta er mikil steypa og ekki auðlærð. Því má búast við nokkrum sagnslysum við borðið á meðan tæknin er slípuð.

SAGNKEPPNI

Íslandsmeistararnir í tvímenningi, Sveinn Rúnar Eiríksson og Erlendur Jónsson, keppa við "Frakkana" Val Sigurðsson og Steinar Jónsson, sem urðu í öðru sæti. Sveinn og Erlendur spila **Standard** með 15-17 punkta grandí, en Steinar og Valur **Precision** og grandíð er 14-16.

SPIL 1

VESTUR	AUSTUR
♠ K3	♠ Á8642
♥ D932	♥ 6
♦ Á82	♦ 54
♣ ÁD84	♣ K10973
Erlendur	Sveinn
1 G	2 ♥ = yfirfærsla
2 ♠	3 ♣ = geimkrafa
3 ♦ = lauffitt	4 ♣
4 ♠	5 ♣ /
Steinar	Valur
1 G	2 ♥ = yfirfærsla
2 ♠ /	

Spilið afhjúpar veikleika í hefðbundinni grandútfærslu. Eftir að austur yfirfærir í spaðann verður hann að taka ákvörðun um að spila nákvæmlega tvo spaða eða geim. Áskorun með hliðarlit er ekki til. Sveinn Rúnar velur að geimkrefja með þremur laufum, en Valur passar í bít, enda er grandíð heldur veikara í hans kerfi.

Spilarar með fullkonnunaráráttu geta sett undir þennan kerfisleika með því að nota **tvöfaldar yfirfærslur**, en um þær er fjallað á bls. 18-19 í þessu tölublaði.

5♣=10, 4♣=6, 2G=6, 2♠=5, 6♣=4, 3♠=4, 4♠=2, 3G=1

Erlendur og Sveinn: 10 stig.
Steinar og Valur: 5 stig.

SPIL 2

Vestur	Austur
♠ Á4	♠ KD8
♥ KG32	♥ ÁD108
♦ ÁD986	♦ K1032
♣ 108	♣ G3
Erlendur	Sveinn
-	1 G
2 ♣ = Stayman	2 ♥
3 ♠ = hjartahækkun	4 ♥ /
Steinar	Valur
-	1 G
2 G = tígull	3 ♣ = tígulfitt
3 ♥	4 ♥ /

Eftir Stayman og svar á hálit nota margir sögn í **hinum hálitnum á þriðja þrepi** til að gefa makker undir slemmufóttinn. Stökk upp á fjórða þrep er þar með alltaf stultlitur. Þetta er svona:

1G-2♣; 2♠-3♥ = slemmuleit í spaða
1G-2♣; 2♥-3♠ = slemmuleit í hjarta

Það lítur út fyrir að Erlendur sé að beita þessari aðferð, en í reynd voru þeir spaðar "þykjustusplinter" sem hann spann upp á staðnum. Og það var þess vegna sem Sveinn Rúnar tók ekki þátt í leiknum með fjórum tígulum, því honum leist illa á KDx í spaða á móti einspili!

Steinar fer aðra leið - yfirfærir í tígul og meldar síðan hjartalittinn.

4♥=10, 5♥=9, 5♦=8, 3♥=5, 4♦=5, 1G=4, 2G=3, 3G=2, 6♥=2, 6♦=2

Erlendur og Sveinn: 20 stig.
Steinar og Valur: 15 stig.

SPIL 3

Vestur	Austur
♠ 107632	♠ ÁD
♥ G5	♥ K106
♦ K2	♦ ÁDG9764
♣ KG107	♣ 6
Erlendur	Sveinn
-	1 ♦
1 ♠	3 ♦
4 ♦ = krafa	4 G = ásasp.
5 ♦ /	
Steinar	Valur
-	1 ♣ = 16+
1 ♦ = afmelding	2 ♦
2 ♠	3 ♦
3 G	4 ♠ /

Staðan er þröng í Standard eftir opnun á tígli, svar á hálit og stökk opnara í þrjá tígla. Nú getur verið vandasamt að velja á milli þriggja granda og fimm tígla. Í þessu spili á Erlendur erfitt um vik að segja þrjú grönd með Gx í hjarta og hann kys að lyfta í fjóra tígla.

Í þessari stöðu má beita slaufu, sem fjallað var um í tbl. 1/2003. Þá sýnir svarhönd **grandstopp í laufi með þremur spöðum** (hvort sem svarað var á hjarta eða spaða), en segir **þrjú hjörtu með stopp í hinum hálitnum, eða langan eigin hálit**. Opnari spyr með þremur spöðum og málið skýrist.

Steinar og Valur lenda í sams konar klemmu, þrátt fyrir opnun á sterku laufi.

Steinar giskar á þrjú grönd, en Valur veit af fimmlit í spaða og freistar þess að bæta geimið. En hittir illa á makker. Þessi vandi Precision-parsins stafar í og með af þeirri ákvörðun Steinars að afmelda með 8 punkta. Ef hann svarar á einum spaða, getur hann sagt þrjú lauf við tveimur tígulum, og þá vefst ekki fyrir Valsaranum að segja þrjú grönd.

3G=10, 4G=7, 3♦=6, 2G=5, 4♦=4, 2♠=4, 5G=4, 5♦=3, 3♠=3, 4♠=2

Erlendur og Sveinn: 23 stig.
Steinar og Valur: 17 stig.

SPIL 4

Vestur	Austur
♠ 74	♠ ÁKG963
♥ K95	♥ D104
♦ ÁKG10754	♦ -
♣ 6	♣ ÁKD10
Erlendur	Sveinn
1 ♦	2 ♠
3 ♦	3 ♠
4 ♣ = fyrirstaða	4 ♠ /
Steinar	Valur
1 ♦	2 ♠
3 ♦	3 G
4 ♦	4 ♠
4 G = loðið	5 ♣
6 ♦ /	

Spilin eru sterk, en hendurnar falla illa saman. Sveinn Rúnar sýnir mikla stillingu að slá af í fjórum spöðum, en hin slæmu teikn voru alls staðar á lofti: sterkur tígull hjá makker og stutt lauf.

4♠=10, 5♠=9, 4G=7, 5♦=6, 5G=4, 6♠=4, 6G=3, 6♦=2

Erlendur og Sveinn: 33 stig.
Steinar og Valur: 19 stig.

SPIL 5

Vestur	Austur
♠ Á65	♠ 7
♥ ÁG73	♥ K6
♦ 54	♦ ÁKG862
♣ Á752	♣ K1063
Erlendur	Sveinn
-	1 ♦
1 ♥	2 ♣
2 ♠ = GK	3 ♦
3 G /	
Steinar	Valur
-	1 ♦
1 ♥	2 ♦
3 G /	

Sveinn Rúnar Eiríksson & Erlendur Jónsson

Steinar Jónsson & Valur Sigurðsson

Hér þarf að sneiða hjá þremur gröndum og velja láglitageim eða sex lauf. Sveinn og Erlendur eru heitir. Erlendur fer í gegnum fjórða litinn og segir svo þrjú grönd við þremur tígulum. Það bendir til að hann sé ekki alveg viss um áfangastaðinn og því hefði Sveinn mátt klára teikninguna með fjórum hjörtum.

Steinar lætur það ekki hafa áhrif á sig að hann er að melda í sagnkeppni og göslast beint í þrjú grönd við tveimur tígulum. "Ég hefði gert það við borðið." 6♣=10, 5♣=8, 5♦=7, 6♦=5, 5G=3, 6G=2

Erlendur og Sveinn: 36 stig.
Steinar og Valur: 22 stig.

SPIL 6

V/NS

Vestur	Austur
♠ K63	♠ ÁD754
♥ 7	♥ G95
♦ ÁDG1075	♦ K986
♣ Á74	♣ 2
Erlendur	Sveinn
1 ♦	1 ♠
2 ♦	3 ♦ = áskorun
3 ♠	4 ♣ = fyrirstaða
4 ♥ = fyrirstaða	4 ♠
5 ♦ /	
Steinar	Valur
1 ♦	1 ♠
3 ♦	4 ♣ = fyrirstaða
4 ♥ = fyrirstaða	5 ♦
6 ♦ /	

Sveinn og Erlendur byrja eins og þeir séu að þreifa fyrir sér með geim, en síðan springur spilið út þegar tvöfalda samlegan sýnir sig og slemma verður raunhæfur kostur. Þeir gerðu allt rétt í framhaldinu nema segja slemmuna!

Í Precision eru spil vesturs nógu góð í þrjá tígla og þegar Valur gat sýnt lauffyrirstöðu við því var Steinar ákveðinn í að melda slemmu.

6♦=10, 6♣=8, 4♠=5, 5♠=4, 5♦=4, bútar=1

Erlendur og Sveinn: 40 stig.
Steinar og Valur: 32 stig.

SPIL 7

A/Enginn

Vestur	Austur
♠ KD96	♠ ÁG10
♥ ÁKG962	♥ 4
♦ D5	♦ Á108764
♣ 4	♣ D52
Erlendur	Sveinn
-	1 ♦
1 ♥	2 ♦
2 ♠ = GK	2 G
3 ♦	3 ♠
4 ♥	5 ♦ /
Steinar	Valur
-	1 ♦
2 ♥	3 ♦
3 ♠	4 ♠
4 G = RKC	5 ♥ = 2 ásar
6 ♠ /	

Erlendur reynir að draga upp mynd af skiptingunni, en Sveinn veit það eitt með vissu að makker er stuttur (veikur) í laufi og getur alls ekki passað fjögur hjörtu á einspilið.

Steinar krefur strax með tveimur hjörtum og meldar þaðann eðlilega næst. Hann túlkar hækkun Vals í fjóra spaða sem fjórlit og slær hressilega í klárinn. 4♥=10, 4♠=8, 5♦=7, 5♥=5, 5♠=5, 6♦=1, 6♥=1, 6♠=1

Erlendur og Sveinn: 47 stig.
Steinar og Valur: 33 stig.

SPIL 8

A/AV

Vestur	Austur
♠ 752	♠ ÁKD
♥ 104	♥ ÁK863
♦ KDG1094	♦ 75
♣ 73	♣ Á64
Erlendur	Sveinn
-	2 G
3 ♣ = Stayman	3 ♥
5 ♦	5 ♠
6 ♦ /	
Steinar	Valur
-	1 ♣
3 ♦	6 ♦ /

Eftir Stayman og háltasvar ættu fimm tígla að vera spurning um lykilspil fyrir utan tígulinn - *Exclusion Roman Keycard Blackwood*. Þannig leit Sveinn á málin og svaraði samviksuamlega fjórum lykilspilum! Erlendur var sam-mála sínum manni og játaði gleymsku í hita leiksins: "Ég vildi leita að fimmlit í spaða fyrst og gleymdi þessum möguleika."

Stökk upp á þriðja þrep við sterku laufi sýnir góðan lit, en minna en 8 punkta. Þeir Steinar og Valur voru hins vegar ekki einhuga um það hvort sögnin lofaði sex- eða sjölit. Sem er aðalmálið hér.

5♦=10, 4♦=6, 6♦=6, 4♥=3, 3G=2

Erlendur og Sveinn: 53 stig.
Steinar og Valur: 39 stig.

SPIL 9

V/NS

Vestur	Austur
♠ Á109	♠ K7
♥ G10	♥ ÁKD74
♦ 109642	♦ 7
♣ ÁD9	♣ K8632
Erlendur	Sveinn
Pass	1 ♥
1 G = krafa	2 ♣ = betri láglitur
3 ♥	3 ♠
3 G	4 ♥ /
Steinar	Valur
1 ♦	1 ♥
1 G = 11-13	2 ♦ = GK, tvíhleypan
2 G	3 ♣
3 G /	

Austur verður varla slemmfús á móti þössuðum manni, en jafnvel þótt vestur opni á tigli er erfitt fyrir austur að sjá að enginn styrkur fari til spillis í opnunarlitnum.

6♣=10, 6♥=9, 3G=6, 5♣=6, 4♥=5, 5♥=4

Erlendur og Sveinn: 58 stig.
Steinar og Valur: 45 stig.

SPIL 10

V/Enginn

Vestur	Austur
♠ ÁKDG9	♠ 6
♥ D73	♥ 62
♦ 5	♦ KD964
♣ K1073	♣ ÁDG82
Erlendur	Sveinn
1 ♠	2 ♦
2 ♠	3 ♣
4 ♣	4 ♦
4 ♠	5 ♣ /
Steinar	Valur
1 ♠	2 ♦
3 ♣	4 ♣
4 ♠	5 ♣ /

Svona spil eru höfð í sagnkeppni til að tryggja að enginn nái 100% skor!

4♠=10, 4♣=7, 3♠=7, 3G/V=7, 5♣=3

Erlendur og Sveinn: 61 stig.
Steinar og Valur: 48 stig.

EM Í MÁLMHEY

47. Evrópumótið var haldið í Málmei Svíþjóð dagana 19. júní til 3. júlí. Keppt var í þremur flokkum: opnum flokki (33 þjóðir), í kvennaflokki (22 þjóðir) og flokki öldunga (16 þjóðir). Ítalska sveitin vann opna flokkinn örugglega, Svíar unnu kvennaflokkinn og Danir öldungaflokkinn. Ísland varð í 11. sæti í opna flokknum, en 20. í kvennaflokki. Sigurliðin voru þannig skipuð:

Opni flokkurinn - Ítalía.

Lorenzo Lauria, Alfredo Versace, Giorgio Duboin, Norberto Bocchi, Fulvio Fantoni og Claudio Nunes. Fyrirliði var Maria Teresa Lavazza, og þjálfari Massimo Ortensi.

Kvennaflokkurinn - Svíþjóð.

Karhrine Bertheau, Catarina Midskog, Linda Långström, Pia Andersson, Catharina Forsberg og Maria Grönkvist. Fyrirliði var Anna Järup og þjálfari Bror Bjerner.

Öldungaflokkurinn - Danmörk.

George Norris, Steen Möller, Peter Lund, Jens Auken og Flemming Dahl (fyrirliði).

Íslensku liðin.

Opinn flokkur: Jón Baldursson, Þorlákur Jónsson, Matthías Þorvaldsson, Magnús Eiður Magnússon, Þróstur Ingimarsson og Bjarni Hólmur Einarsson. Fyrirliði: Guðmundur Páll Arnarson.

Kvennaflokkur: Anna Ívarsdóttir, Guðrún Óskarsdóttir, Hjördís Sigurjónsdóttir, Ragnheiður Nielsen, Stefania Sigurbjörnsdóttir og Alda Guðnadóttir. Fyrirliði: Einar Jónsson.

OPNI FLOKKURINN

ÞAÐ liggur við að Ítalir hafi mætt til leiks með hangandi haus í þetta sinn, enda er hið harðsnúna Lavazza-gengi sigrinum vant og finnst kannski til lítils að vinna að bæta við enn einum titlinum. En eigi má sköpum renna: þeir unnu sinn sjötta sigur í röð í Málmei. Reyndar hafa nokkrar mannbreytingar átt sér stað í Lavazza-sveitinni, en lykilpörin tvö: Bocchi/Duboin og Lauria/Versace, hafa spilað nokkuð samfleytt á síðustu árum og oft borið liðið uppi án þess að þriðja parið fengi tækifæri til að spreyta sig. Svo var þó ekki nú, því nýja parið, Fantoni/Nunes, stóð sig ekki síður vel og endaði í öðru sæti í fjölsveitinni með +0.92 skoraðan IMPa í spili á eftir Bocchi/Duboin, sem voru efstir með +1.10 IMPa. Lauria og Versace urðu í fjórða sæti (+0.69), en Svíarnir ungu, Frederik Nyström og Peter Bertheau rufu skarð í ítölsku fylkinguna með því að ná þriðja sætinu (+0.88).

Af íslensku pörum stóðu Jón Baldursson og Þorlákur Jónsson sig best, en þeir urðu í 12. sæti með +0.53 IMPa í spili

að jafnaði (í 520 spilum). Magnús Eiður Magnússon og Matthías Þorvaldsson urðu í 27. sæti með +0.25 (500 spil), en Þróstur Ingimarsson og Bjarni H. Einarsson í 95. sæti með -0.45 (260 spil).

Ítalir hlutu að meðaltali 19.97 vinningsstig úr leik, en Ísland 16.27. Sigur Ítala var nánast ráðinn þegar tveir þriðju hlutar mótsins voru á enda, og eins var annað sætið frátekið fyrir Svíana, sem spiluðu af miklu öryggi með 18,64 stig úr leik. Þólverjar fóru vel af stað, en láku svo niður töfluna og máttu þakka fyrir bronsið, rétt á undan Rússum. Fimm efstu sætin gefa rétt til þátttöku á HM, sem fram í Portúgal á næsta ári, en í þeirri baráttu skriðu Englendingar fram úr Hollendingum á síðustu metrunum. Englendingar hlutu 17.75 stig að jafnaði úr leik, sem er það markmið sem íslenska sveitin þarf að keppa að á næsta móti í Varsjá 2006.

Í TÖFLUNNI að neðan kemur fram röð sveitanna, heildarstig þeirra (A), stig að meðaltali úr leik (B), og árangur Íslands gegn viðkomandi þjóð (C).

	A.	B.	C.
1. Ítalía	657	19.97	9
2. Svíþjóð	614.5	18.64	4
3. Pólland	590.5	17.89	17
4. Rússland	589.5	17.86	14
5. England	586	17.75	16
6. Holland	583	17.66	12
7. Tyrkland	561	16.97	16
8. Þýskaland	557	16.84	20
9. Danmörk	545	16.47	12
10. Frakkland	545	16.47	16
11. Ísland	538.5	16.27	
12. Grikkland	526.5	15.89	12
13. Belgía	524.5	15.83	14
14. Ísrael	516	15.56	18
15. Finnland	511.5	15.42	19
16. Búlgaría	496.5	14.95	17
17. Noregur	484	14.56	13
18. Austurríki	477	14.34	16
19. Króatía	474.5	14.27	25
20. Ungverjaland	474	14.25	11
21. Skotland	467	14.03	24
22. Serbía/S.f.l.	456	13.69	19
23. Sviss	446	13.38	16
24. Wales	443.5	13.30	16
25. Lettland	442	13.25	22
26. Rúmenía	426	12.75	21
27. Spánn	425.5	12.73	14
28. Írland	431.5	12.61	11
29. Portúgal	408.5	12.20	25
30. Litháen	383.5	11.42	14
31. Tékkland	382	11.38	23
32. Færeyjar	381	11.34	10
33. San Marino	287.5	8.42	25
34. Yfirseta			18



STAÐA ÍSLANDS

ÍSLENSKA sveitin byrjaði fremur illa, en óx ásmegin þegar á mótið leið og náði að síga upp í 11. sæti. Sem er í áttina, en auðvitað viljum við vera í raunverulegri baráttu um HM-sæti og á því ætti að vera raunhæfur möguleiki næst. Hér að neðan er tafla yfir árangur opna flokksins á EM frá 1985. Liður (A) sýnir fjölda þjóða, liður (B) sæti Íslands, (C) meðalskor sigurvegara, og (D) meðalskor Íslands:

		A.	B.	C.	D.
1985	Salsom.	21	16	18.80	13.65
1987	Brighton	23	4	18.79	17.27
1989	Turku	25	16	18.96	13.98
1991	Killarney	26	4	20.42	18.79
1993	Menton	30	6	19.91	17.21
1995	Vilamoura	31	8	18.37	16.87
1997	Montecatini	35	10	19.27	17.13
1999	Malta	38	21	19.00	14.69
2001	Tenerife	35	17	18.50	15.53
2002	Salsom.	38	13	20.73	15.92
2004	Malmö	33	11	19.97	16.27

KVENNAFLOKKURINN

BARÁTTAN í kvennaflokki stóð fyrst og fremst á Svía og Hollendinga, en þó höfðu sænsku konurnar alltaf yfirhöndina og unnu með sjö stiga mun.

	A.	B.	C.
1. Svíþjóð	402	19.14	10
2. Holland	395	18.81	7
3. Frakkland	377	17.95	4
4. Austurríki	370	17.62	9
5. Ísrael	361.5	17.21	15
6. Þýskaland	358	17.05	14
7. England	347	16.52	3
8. Finnland	344	16.38	2
9. Pólland	343	16.33	8
10. Spánn	333	15.86	12
11. Noregur	332	15.81	15
12. Ítalía	319	15.19	11
13. Tyrkland	309	14.71	8
14. Danmörk	304	14.48	6
15. Tékkland	291.5	13.88	5
16. Írland	290	13.81	9
17. Ungverjaland	275	13.10	21
18. Skotland	274	13.05	11
19. Króatía	260	12.38	13
20. Ísland	218	10.38	
21. Færeyjar	180	8.57	10
22. Líbanon	179	8.52	25

Hollensku konurnar Pasmán/Simons urðu efstar í butlernum með +1.03 IMPa að jafnaði úr spili, næstar komu Midskog/Bertheau með +0.90 og þriðju urðu Grumm/Weigkricht frá Austurríki með +0.72. Íslenska liðið náði aldrei takti og endaði í 20. sæti. Öll pörin voru á svipuðum slóðum í fjölsveitinni, með -0.55 til -0.67.

ÚRSPILSÞAUTIR FRÁ EM

1. *Norður*
 ♠ KG8
 ♥ ÁKD6
 ♦ Á62
 ♣ 1087

Útspil ♦ 3

Suður
 ♠ ÁD1073
 ♥ 3
 ♦ K5
 ♣ ÁD542

Samningur 6 ♠ í suður

Austur hafði útspilsdoblaoð fyrirstöðusögn norðurs í tígli. Hver er áætlunin?

2. *Norður*
 ♠ 1092
 ♥ ÁD109764
 ♦ 62
 ♣ 7

Útspil ♠ G

Suður
 ♠ ÁKD765
 ♥ -
 ♦ D1093
 ♣ D94

Samningur 4 ♠ í suður

Trompið er 2-2. Hver er áætlunin?

3. *Norður*
 ♠ ÁK9865
 ♥ 7
 ♦ Á5
 ♣ KG43

Útspil ♥ D

Suður
 ♠ G107
 ♥ Á86
 ♦ DG107
 ♣ ÁD2

Samningur 6 ♠ í suður

Hver er áætlunin?

4. *Norður*
 ♠ Á9
 ♥ ÁK843
 ♦ ÁD54
 ♣ G8

Útspil ♣ Á

Suður
 ♠ D42
 ♥ G109765
 ♦ 3
 ♣ K93

Samningur 6 ♥ í suður

Vestur gaf og vakti á einum tígli. Norður dblaði og austur sagði einn spaða. Síðan lá leið NS í sex hjörtu. Eftir laufásinn í byrjun, spilaði vestur laufdrottningu í öðrum slag. Taktu við.

5. *Norður*
 ♠ ÁK8
 ♥ 76
 ♦ ÁK42
 ♣ K932

Útspil ♦ D

Suður
 ♠ DG10762
 ♥ ÁK
 ♦ 9873
 ♣ 10

Samningur 6 ♠ í suður

Vestur kom inn á tveimur laufum við opnun suðurs á spaða. Hver er áætlunin?

6. *Norður*
 ♠ K2
 ♥ KG1094
 ♦ 642
 ♣ 1063

Útspil ♠ 6

Suður
 ♠ ÁD5
 ♥ D832
 ♦ K107
 ♣ ÁD4

Samningur 4 ♥ í suður

Hver er áætlunin?

7. *Norður*
 ♠ D5
 ♥ Á7
 ♦ K52
 ♣ K96543

Útspil ♣ 2

Suður
 ♠ ÁK8732
 ♥ K1095
 ♦ Á
 ♣ 107

Samningur 4 ♠ í suður

Í sögnum hefur vestur sýnt 10+ spil í rauðu litunum. Þú lestur smátt úr borði, austur tekur með gosa og leggur niður laufás, en þá hendir vestur hjarta. Austur spilar enn laufi. Taktu við.

8. *Norður*
 ♠ KG82
 ♥ 3
 ♦ K10
 ♣ ÁKD975

Útspil ♥ 2

Suður
 ♠ Á6
 ♥ KD107
 ♦ ÁD9764
 ♣ G

Samningur 6 ♦ í suður

Austur tekur á hjartaás og skiptir yfir í laufíu. Hver er áætlunin?

SVÖR VIÐ EM-ÞRAUTUM

(1)	NORÐUR	
	♠ KG8	
	♥ ÁKD6	A/NS
	♦ Á62	
	♣ 1087	
VESTUR		AUSTUR
♠ 9654		♠ 2
♥ 9854		♥ G1072
♦ 983		♦ DG1074
♣ K3		♣ G96
	SUÐUR	
	♠ ÁD1073	
	♥ 3	
	♦ K5	
	♣ ÁD542	

Þetta spil úr annarri umferð skóp víða sveiflur. Sex spaðar í suður er sjálfsagður samningur, en ekki auðunninn eins og liggur í laufinu. Flestir sagnhafar lögðu fyrst niður ásinn og spiluðu síðar litlu laufi á drottninguna. Ítalinn Fulvio Fantoni var í þeim fjölmenna hópi og fór einn niður gegn Jóni og Þorláki. Magnús Eíður fór aðra leið eftir þessar sagnir:

Vestur	Norður	Austur	Suður
Bocchi	Matthías	Duboin	Magnús
-	-	Pass	1 ♠
Pass	2 G ¹⁾	Pass	3 G ²⁾
Pass	4 ♦ ³⁾	Dobl	Pass
Pass	RD ⁴⁾	Pass	4 G ⁵⁾
Pass	5 ♣ ⁶⁾	Pass	6 ♠ ///

- (1) Spaðasamþykkt, áskorun eða betra.
- (2) Góð opnun, einspil í hjarta.
- (3) Fyrirstaða.
- (4) Fyrsta fyrirstaða.
- (5) RKC.
- (6) Þrjú lykilspil.

Magnús lagði þunga merkingu í dobl Duboins á fjórum tígulum. Tígull Duboins var ekki svo góður að bráðnauðsynlegt væri að dobla til útspils og Magnús túlkaði doblid fyrst og fremst svo að Duboin *vildi ekki* lauf út (hjarta út var varla möguleiki eftir að suður hafði sýnt þar einspil). Eftir að hafa tekið trompin lagði Magnús niður laufásinn, eins og Fantoni, fór inn í borð og spilaði laufi þaðan. En þegar Duboin fylgdi smátt, gerði Magnús það líka og felldi kónginn annan að baki. Vel lesið hjá Magnúsi og hann uppskar 17 IMPa og fylusvip frá Ítölunum.



Magnús Eíður Magnússon.

Hinn pólski Cezary Balicki og þýska konan Sabine Auken gerðu sér mat út erfiðleikum vesturs. Þau fengu bæði út tígulþrist, þriðja hæsta, eftir að austur hafði doblað tígulsögn norðurs. Fyrsta verk sagnhafa er að taka fjórum sinnum tromp og það setur nokkurn þrýsting á austur. Mótherjar þeirra Balicki og Auken kusu að halda í fjórlitinn í hjarta og henda þremur tígulum, enda hafði vestur sýnt þrilit í útspilinu og ætti að geta valdað litinn. En þetta afkast bjó til nýja stöðu og möguleika á innkasti. Þau Sabine og Cezary tóku þrjú efstu í hjarta og stungu hjarta með síðasta trompinu. Spiluðu svo tígli á ásinn og meiri tígli og gáfu vestri slaginn á níuna. Í tveggja spila endastöðu varð vestur að spila laufi upp í gaffalinn.



Pólverjinn Cezary Balicki.

Enn einn möguleiki (og kannski tæknilega sá besti) felst í því að djúpsvína fyrir ♣G9x. Blindur á 1087 og það gefur möguleika á svíningu fyrir millispilin. Aðrir sagnhafar sem unnu slemmuna byrjuðu á því að láta sjöuna svífa yfir, og þurftu ekki að spila frekar þegar hún dró fram kónginn. Djúpsvíningin skilar ágóða þegar austur á G96 eða G93, en er á kostnað þess að taka fyrst á ásinn í því eina tilviki þegar vestur er með KG tvíspil í bakið.



(2)	NORÐUR	
	♠ 1092	
N/Allir	♥ ÁD109764	
	♦ 62	
	♣ 7	
VESTUR		AUSTUR
♠ G8		♠ 43
♥ G852		♥ K3
♦ K875		♦ ÁG4
♣ K103		♣ ÁG8652
	SUÐUR	
	♠ ÁKD765	
	♥ -	
	♦ D1093	
	♣ D94	

Í elleftu umferð mættu Jón og Þorlákur Grikkjunum Filios og Papa:

Vestur	Norður	Austur	Suður
Filios	Jón	Papa *	Þorlákur
-	3 ♥	Pass	3 ♠
Pass	4 ♣	Pass	4 ♠ /

* Þessi Papa heitir fullu nafni Papakyriakoplous og er kallaður Papa eins og skipakóngurinn í dýragarðssögum Mollos. Papa Mollos gat ekki spilað sönnu spili, en þessi minnir meira á Kara-papet, hinn seinheppna.

Ásmundur Pálsson segir stundum þegar hann þarf að réttlæta glannalegar sagnir að það margborgi sig að yfirmelda til að freista þess að komast úr vondum samningi í annan skárrí. Sem er jákvæð lífskoðun, þótt niðurstaðan verði oft sú að fara úr óskunni í eldinn. Þorlákur hefur greinilega tamið sér svipaða speki, því hann var einn fátta keppenda í mótinu sem vogaði sér að svara opnun makkers á þremur hjörtum. En datt í lukkupottinn, því 4♠ er ekki mikið verra spil en 3♥.

Út kom spaðagosi. Þorlákur drap og gaf laufslag. Aftur kom tromp, sem Þorlákur tók í borði, henti laufi í ♥Á og spilaði tígli, heldur vondaufur. Aðeins ein lega gat bjargað honum: að austur ætti ♦ÁGx eða ♦KGx. Skömmu síðar skrifaði Þorlákur 620 í plúsdálkinn og síðar bættist við 100 af hinu borðinu fyrir 3♥, einn niður. Bjartsýnin lengi lifi.

Hikað með einspil.

Allir þekkja spilara sem hafa þann leiða lóst að reyna sífellt að afvegaleiða sagnhafa með villandi umhugsun, til dæmis með einspil. Slíkur niðferðishestur er hvímlendiur og þótt bríðlöggin kveði á um að bannað sé að hugsa með einspil, er erfitt að framfylgja þessum lögum í reynd með því að kalla til keppnisstjóra. Oft er betra að veita slíkum spílurum ráðningu við borðið. *Þrettinn Derek Rivington segir þessa sögu:* Sagnhafi þekkti austur að ýmsu misjöfnu og ákvað að leggja fyrir hann gildur. Hann hafði náð fullkominni talningu og vissi að austur ætti einspil í laufi. Í blindum var G10x í laufi og sagnhafi spilaði laufgosanum. Eins og sagnhafi bjóst við, þá hikaði austur áður en hann fylgdi lit með hinu sannnaða einspili. Og þá reiddi sagnhafi til högg: "Hvorum helmingnum af einspilinu varstu að hugsa um að spila?"

(3)

NORÐUR		
♠	ÁK9865	
♥	7	S/AV
♦	Á5	
♣	KG43	
VESTUR		AUSTUR
♠	D32	♠ 4
♥	DG10932	♥ K54
♦	63	♦ K9842
♣	96	♣ 10875
SUDUR		
♠	G107	
♥	Á86	
♦	DG107	
♣	ÁD2	

Sex spaðar er nokkuð sjálfsgöður samningur og þar enduðu sagnir víðast hvar. Ítalirnir Bocchi/Duboin sögðu þannig gegn Hollendingunum Jansma/Verhees:

Vestur	Norður	Austur	Suður
Jansma	Bocchi	Verhees	Duboin
-	-	-	1 G
Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	4 ♣	Pass	4 ♥
Pass	4 G	Pass	5 ♥
Pass	6 ♠ /// *		

* Norður sýnir spaða og lauf, suður samþykkir spaðann og við taka fyrirstöðusagnir.

Keppendur á Evrópumóti kunna bókariferðina í þennan tromplit, sem er að taka ♠ÁK frekar en svína í síðari umferð. Það gefur 58% vinningslíkur og er 2% betra en að leggja niður ásinn og svína svo. Þeir sem spiluðu eftir bókinni fóru óhjákvæmilega niður þegar tígulsviningin misheppnaðist líka. Við því er lítið að segja, og þannig fór spilið á báðum borðum í leik Íslands og Búlgaríu.

Ítalinn Giorgio Duboin kaus hins vegar að svína í trompinu í annarri umferð og vann þannig slemmuna. Þar var hann að fylgja svonefndu "samhverfulögumáli" sem rakið er til Ely Culbertsons (Law of Symmetry), en ein útfærsla af þessu "lögumáli" kveður á um að rétt sé að svína ef sagnhafi er með hliðarlit sem skiptist 3-1. Það ku auka líkurnar á að slíkur litur hjá vörninni brotni líka 3-1. Engin tölfræðileg vísindi styðja þetta lögumál, svo menn hafa kallað þetta trúarsetningu. En - trúin flytur fjöll!



Norberto Bocchi, makker Duboins: "Þú svínar alveg kaldur!"

En hugsanlega sást keppendum yfir bestu leiðina. Hvað með þetta: Fyrsti slagurinn er tekinn á hjartaás og hjarta stungið. Spaðaás er lagður niður, farið heim á lauf og hjarta enn trompað. Aftur heim á lauf og svinað í trompi. Segjum nú sem svo að sviningin misheppnist og austur lendi inni á spaðadrottningu. Hafi hann byrjað með tvíspil í laufi, verður hann að spila tígli eða hjarta í tvöfalda eyðu (ef hann á það til). Og þá er sviningin í tígli óþörf.

(4)

NORÐUR		
♠	Á9	
♥	ÁK843	V/Enginn
♦	ÁD54	
♣	G8	

VESTUR		AUSTUR	
♠	K63	♠	G10875
♥	D	♥	2
♦	K10972	♦	G86
♣	ÁD65	♣	10742

SUDUR	
♠	D42
♥	G109765
♦	3
♣	K93

Vestur	Norður	Austur	Suður
Briciu	Jón	Ghigheci	Þorlákur
1 ♦	Dobl	1 ♠	4 ♥
Pass	6 ♥ ///		

Enn sannast orð Galtarins grimma: *Good bidding, dear sir, lead to dull bridge.*

Það er sannarlega engin deyfð yfir söngum "gömlu manna" og niðurstaðan æsispennandi. Það hefði verið skynsamlegt hjá vestri að trompa út, en hann fór á taugum og lagði niður laufásinn. Fæddist þá fótur. Laufdrottningin kom í kjölfarið, sem Þorlákur drap og svinaði tíguldrottningu. Tók ♥Á, henti spaða í ♦Á og stakk tígul. Trompaði síðan þriðja laufið og spilaði hjörtunum í botn:

NORÐUR		
♠	Á9	
♥	-	
♦	5	
♣	-	
VESTUR		AUSTUR
♠	K6	♠ G10
♥	-	♥ -
♦	K	♦ -
♣	-	♣ 10
SUDUR		
♠	D4	
♥	G	
♦	-	
♣	-	

Síðasta trompið afgreiddi vestur; hann kaus að henda spaða og kóngurinn féll bljúgur undir ásinn.

Tólf slagir.



Catarina Midskog, Evrópumeistari í kvennaflokki. Kat er sambyliskona Magnúsar Eids.



PEO, Per-Olov Sundelin, einn leikreyndasti spilari Svía. Vann EM 1977 og 1987.



Sviunn ungi, Frederik Nyström, gjafari í spilaviti og snjall spilari. Makker hans er...



...Peter Bertheau, eiginmaður Kathrine Bertheau, spilafélagi Kat.



Rússinn Alex Petrunin. Einn af hinum ungu atvinnuöðnum Rússa.



Ítalinn Fulvio Fantoni. Þykir vandvirkur spilari, en mjög hægur.

(5) NORÐUR
 ♠ ÁK8
 ♥ 76 S/NS
 ♦ ÁK42
 ♣ K932

VESTUR
 ♠ -
 ♥ 1098
 ♦ DG105
 ♣ ÁD8765

AUSTUR
 ♠ 9543
 ♥ DG5432
 ♦ 6
 ♣ G4

SUÐUR
 ♠ DG10762
 ♥ ÁK
 ♦ 9873
 ♣ 10

Magnús og Matthías seildust full langt í þessu spili eftir léttu opnun Matthíasar á einum spaða. Þetta var gegn Króötum:

Vestur	Norður	Austur	Suður
Miladin	Magnús	Diklic	Matthías
-	-	-	1 ♠
2 ♣	2 G ¹⁾	Pass	3 ♣ ²⁾
Pass	3 ♦ ³⁾	Pass	3 ♥ ⁴⁾
Pass	4 ♦ ⁵⁾	Pass	4 ♥ ⁵⁾
Pass	4 G ⁶⁾	Pass	5 ♦ ⁷⁾
Pass	5 ♥ ⁸⁾	Pass	6 ♥ ⁹⁾
Pass	6 ♠ ///		

- (1) Samþykkt á spaða, áskorun eða betra.
- (2) Lágmarksopnun.
- (3) Spurning um stuttlit.
- (4) Einspil í laufi.
- (5) Fyrirstöður.
- (6) RKC.
- (7) Eitt lykilspil.
- (8) Spurning um trompdrottningu.
- (9) Trompdrottning og hjartakóngur.

Slemma var víða melduð, meðal annars í töfluleik Ítala og Tyrkja. Þar varð Versace sagnhafi og fékk út ♣Á. Útspilið leiðrétti talninguna fyrir einfalda þvingun á vestur í láglitunum. Vestur spilaði laufi áfram, sem Versace trompaði heima. Hann aftrompaði vörnina, spilaði tígli á kóng, henti tígli heima í laufkóng, tók ♥ÁK og kláraði trompin. Í þriggja spila endastöðu átti vestur ♦DG í tígli og ♣D, en blindur ♦Á4 og ♣9. Suður spilaði síðasta trompinu og vestur gafst upp.



Alfredo Versace. Þurfti ekki að hafa mikið fyrir spaðaslemmuni.

Tiltölulega einfalt. Töfluskýrendur sögðu spekingslega að útkoman hefði gefið spilið: “Með tíguldrötningu út verður ekki hægt að leiðrétta talninguna,” sögðu þeir í kór.

En það er ekki alls kostar rétt. Svipuð kastþröng kemur upp með tígli út, nema nú er hún “án talningar”.

Matthías fékk út tíguldrötningu. Hann tók með ás, spilaði öllum trompunum og ÁK í hjarta. Svona var staðan þegar síðasta trompinu var spilað:

NORÐUR
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ K4
 ♣ K93

VESTUR
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ G10
 ♣ ÁD8

AUSTUR
 ♠ -
 ♥ DG5
 ♦ -
 ♣ G4

SUÐUR
 ♠ 7
 ♥ -
 ♦ 987
 ♣ 10

Vestur varð að henda laufi í síðasta spaðann, en þá fór tígulur úr borði. Síðan kom lauf að blindum og vörnin fékk aðeins á laufásinn.

Í góðu tómi síðar var sá möguleiki skoðaður hvort vestur gæti varist með því að henda ♣D snemma með þeirri ætlun að fórna ♣Á í síðasta trompið. Hugmyndin er góð, en gengur ekki upp:

NORÐUR
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ K4
 ♣ K93

VESTUR
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ G10
 ♣ Á87

AUSTUR
 ♠ -
 ♥ DG5
 ♦ -
 ♣ G4

SUÐUR
 ♠ 7
 ♥ -
 ♦ 987
 ♣ 10

Hér hefur vestur losað sig við laufdrötninguna. Ef suður spilar nú síðasta trompinu hyggst vestur henda laufás! Og þá hefur vörnin betur, því austur kemst inn á laufgosa til að taka fríslag á hjarta.

En þetta gengur ekki, því suður spilar einfaldlega laufi, en ekki spaða í stöðunni að ofan. Þá getur tvennt gerst: (1) Vestur dúkkar og laufkóngurinn á slaginn, en þá má þá má gefa slag á tígul og fría þar tólfa slaginn (trompið er innkoma). (2) Vestur drepur með ás og ♣K9 blinda fríast.

Magnað spil.

(6) NORÐUR
 ♠ K2
 ♥ KG1094 V/Allir
 ♦ 642
 ♣ 1063

VESTUR
 ♠ 9864
 ♥ Á5
 ♦ ÁG98
 ♣ G72

AUSTUR
 ♠ G1073
 ♥ 76
 ♦ D53
 ♣ K985

SUÐUR
 ♠ ÁD5
 ♥ D832
 ♦ K107
 ♣ ÁD4

Þrjú grönd er besta geimið í NS, en níu-spila-fittið í hjarta er lokkandi og fjögur hjörta í suður var algengur samningur, oft eftir þessar sagnir:

Vestur	Norður	Austur	Suður
Pass	Pass	Pass	1 G
Pass	2 ♦	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥ ///		

Útspil vesturs var iðulega spaði.

Margir sagnhafar létu stjórnast af eðlishvötinni þegar þeir tóku strax þrisvar spaða og hentu tígli úr borði. Fóru svo í trompið. En þetta ódagot hafði ekkert upp á sig og vörnin fékk í rólegheitum tvo slagi á tígul og einn á lauf: einn niður.

Mun sterkari byrjun er að taka fyrsta slaginn á spaðakóng og fara svo beint í trompið. Vestur fær slaginn og spilar til dæmis trompi um hæl. Sagnhafi tekur í borði og svínar laufdrötningu. Þegar svínungin heppnast, eru spaðaslagirnir teknir og laufi hent úr borði - ekki tígli. Þriðja laufið er stungið og tígli loks spilað úr blindum í þessari stöðu:

NORÐUR
 ♠ -
 ♥ G4
 ♦ 642
 ♣ -

VESTUR
 ♠ 9
 ♥ -
 ♦ ÁG98
 ♣ -

AUSTUR
 ♠ G
 ♥ -
 ♦ D53
 ♣ K

SUÐUR
 ♠ -
 ♥ D8
 ♦ K107
 ♣ -

Sagnhafi lætur auðvitað tíuna heima og leggur upp með stæl.

Ótrúlega margir sagnhafar komu ekki auga á þessa leið.



Pólverjinn hægi, Tuszinski. "Hann er á lífi, hann deplaði augunum," sagði skýrandinn Ferrari.



Baldursson, Jón. "Það er unun að sjá hvað hann spilar hratt," sagði hinn sami Ferrari.



Svenski galgopinn Peter Fredin: "Svona meldar enginn, sem ekki heitir Fredin."



Tyrkinn Zorlu. Hann og makker hans Assael eru þekktasta par Tyrkja.



Apolinari Kowalski, aldursforsetinn í pólska liðinu.



Píanistinn og ökuþórin, Pólverjinn Adam Zmudzinski.

(7) NORÐUR
 ♠ D5
 ♥ Á7 N/Allir
 ♦ K52
 ♣ K96543

VESTUR
 ♠ 9
 ♥ DG8643
 ♦ G10974
 ♣ 2

AUSTUR
 ♠ G1064
 ♥ 2
 ♦ D863
 ♣ ÁDG8

SUÐUR
 ♠ ÁK8732
 ♥ K1095
 ♦ Á
 ♣ 107

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	1 ♣	Pass	1 ♠
2 G *	Pass	3 ♦	4 ♠ ///

* Rauðu litimir.

Á ýmsu gekk í þessu spili, en oftast nær varð suður sagnhafi í 4♠, gjarnan eftir að vestur hafði sagt frá rauðu litunum, til dæmis með því að koma inn á 2G (Þorlákur sagði 3♥ í sömu stöðu og var skorinn þar, 800 niður).

En hvernig eru vinningshorfunar í 4♠? Út kemur einspilið í laufi, sem austur tekur með gosa, leggur niður laufás og spilar enn laufi. Viðast hvar (til dæmis á töflunni) trompaði sagnhafi með áttu og vestur yfirstakk með níu. Það var þriðji slagur varnarinnar og síðan hlaut austur að fá fjórða slaginn á tromp.

Allt virðist þetta mjög eðilegt, en þegar spilið er skoðað nánar, sést að sagnhafi á óvenjulegt svar við þessari vörn: Hann getur *stungið frá með ás*, spilað litlu trompi á drotningu (og felst níuna) og síðan litlu úr borði með því hugarfari að láta áttuna duga ef austur fylgir smátt. Stingi austur á milli, er drepíð og spaðaáttu spilað. Austur getur ekkert gert. Segjum að hann komi með einspilið í hjarta. Sagnhafi drepur heima, tekur síðasta trompið, síðan tígulás, fer inn í borð á hjartakóng og hendir tveimur hjörtum niður í láglitakóngana.

Þetta er glæsileg spilamennska, en ekki eru heimildir um neinn sagnhafa sem fetaði þessa braut - flestir fóru niður með því að stinga þriðja laufið með áttu.

Glitnir

(8) NORÐUR
 ♠ KG82
 ♥ 3 N/AV
 ♦ K10
 ♣ ÁKD975

VESTUR
 ♠ D54
 ♥ G8652
 ♦ 2
 ♣ 8432

AUSTUR
 ♠ 10973
 ♥ Á94
 ♦ G853
 ♣ 106

SUÐUR
 ♠ Á6
 ♥ KD107
 ♦ ÁD9764
 ♣ G

Í leik Íslands og San Marino voru spilaðir 6♦ á báðum borðum. Jón og Þorlákur sögðu þannig:

Vestur	Norður	Austur	Suður
Fazzardi	Þorlákur	Zucchini	Jón
-	1 ♣	Pass	1 ♦
Pass	1 ♠ ¹⁾	Pass	2 ♥ ²⁾
Pass	3 ♣	Pass	3 ♦
Pass	4 ♥ ³⁾	Pass	4 ♠ ⁴⁾
Pass	4 G ⁵⁾	Pass	5 ♠ ⁶⁾
Pass	6 ♦ ///		

- (1) Sýnir ójafna skiptingu.
- (2) Fjórði liturinn, GK.
- (3) Stuttlitur, "stuðningur" við tígul.
- (4) Fyrirstaða.
- (5) RKC.
- (6) Tvö lykilspil og TD.

Eins og fyrri daginn eru þeir Jón og Þorlákur hallir undir lífsspeki Galtarins og enda í slökustu slemmunni. Best er að spila sex grönd, en laufslemma er líka ágæt. Sex tíglar byggjast hins vegar á því að gefa engan slag á tromp.

En Jón var í 6♦ og fékk út hjartatvist, 3./5. hæsta. Austur drap og tók sér langa pásu. Það mátti heyra á andardrættinum að hann var vongóður um að slemman færi niður. Loks kom lauftía. Jón skynjaði væntingar austurs, svo hann yfirdrap laufgosann og stakk lauf til að búa í haginn fyrir trompbragð. Síðan tók hann tígulás og spilaði tígli á kóng. Og legan kom í ljós.

Jón spilar alltaf hratt og hann stakk nú strax lauf, en austur kastaði hjarta. Þá staldraði Jón við. Það hefði verið betra að spila hálaufi fyrst og henda hjartatíunni heima. En nú var líkegt að austur ætti aðeins eitt hjarta eftir, svo ekki var hægt að taka ♥KD í tíma. Jón bjargaði sér í horn með því að taka spaðaás og svína gosanum! Hann henti hjartatíu í spaðakóng og lét svo laufin dynja á austri. Slétt unnið og 14 IMPar til Íslands - sagnhafinn á hinu borðinu var lokaður fyrir trompbragðinu og "gleymdi" að stinga lauf í upphafi.

STIG AF STIGI

ÞÓRÐUR heitinn **Sigfússon** var iðinn við að þýða greinar úr ítalska bridsblaðinu, **Bridge D'Italia** - árum saman sendi hann ritstjóra þessa blaðs handskrifaðar arkir af þýðingum sínum á spilum sem honum þótti til um. Margt af þessu efni hefur sést á síðum Bridsblaðsins, en þó er enn stór bunki óbirtur. Sem er ástæðu-laust. Þau **þrjú spíladæmi** sem hér fara á eftir eru tekin úr bunka Þórðar. Öll eru dæmin kunn, en uppsetningin er skemmtileg og gerir lesandanum fært að feta sig áfram að lausninni, **stig af stigi**.

FYRSTA ÞRAUT

(1A)	<p>NORÐUR ♠ 7432 ♥ ÁG93 N/NS ♦ ÁK76 ♣ Á</p> <p><i>Útspil ♠ 8</i></p> <p>SUÐUR ♠ KD6 ♥ KD872 ♦ 852 ♣ 43</p>																														
	<table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vestur</th> <th style="text-align: left;">Norður</th> <th style="text-align: left;">Austur</th> <th style="text-align: left;">Suður</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>1 ♦</td> <td>Pass</td> <td>1 ♥</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>3 ♥</td> <td>Dobl</td> <td>RD</td> </tr> <tr> <td>4 ♣</td> <td>Pass</td> <td>5 ♣</td> <td>5 ♥</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vestur</th> <th style="text-align: left;">Austur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ -</td> <td>♠ 109</td> </tr> <tr> <td>♥ -</td> <td>♥ -</td> </tr> <tr> <td>♦ 10</td> <td>♦ DG</td> </tr> <tr> <td>♣ K109</td> <td>♣ -</td> </tr> </tbody> </table>	Vestur	Norður	Austur	Suður	-	1 ♦	Pass	1 ♥	Pass	3 ♥	Dobl	RD	4 ♣	Pass	5 ♣	5 ♥	Pass	Pass	Pass		Vestur	Austur	♠ -	♠ 109	♥ -	♥ -	♦ 10	♦ DG	♣ K109	♣ -
Vestur	Norður	Austur	Suður																												
-	1 ♦	Pass	1 ♥																												
Pass	3 ♥	Dobl	RD																												
4 ♣	Pass	5 ♣	5 ♥																												
Pass	Pass	Pass																													
Vestur	Austur																														
♠ -	♠ 109																														
♥ -	♥ -																														
♦ 10	♦ DG																														
♣ K109	♣ -																														
	<p>SUÐUR</p> <p>♠ D</p> <p>♥ 2</p> <p>♦ 85</p> <p>♣ -</p>																														

Vestur kemur út með spaðaáttu, austur tekur með ás og spilar spaðagosa um hæl, en vestur fylgir með fimmu.

Nú er að leggjast yfir spilin.



Heimiliskötturinn tekur áskoruninni, en hann er reyndar mun einbeittari á svip þegar hann situr um fugla nágretnisins.

Austur hefur með innákomu sinni gefið upp svörtu litina, og fyrst hann þagði í fyrstu umferð, er hann vafalaust stuttur í hjarta. Skipting hans er því sennilega annað hvort 4144 eða 4045 (4054 er ólíklegt, því að vestur hefði þá væntanlega spilað út einspílinu í tígli). Ef austur á eitt hjarta er auðvelt að telja upp í ellefu slagi: tveir spaðar, sex tromp (með laufstungu), tveir tíglar og laufásinn. En sé austur með eyðu í hjarta, sem ekki er ólíklegt, þá vantar innkomu heima til að stinga laufið og ná út trompunum.

Hvað er til ráða ef austur á ekkert tromp?

Þá verður að stilla upp þvingun á austur; nánar tiltekið víxlþvingun, eins og sýnt er í þessari fjögurra spila endastöðu:

(1B)	<p>NORÐUR ♠ 74 ♥ - ♦ Á7 ♣ -</p>															
	<table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vestur</th> <th style="text-align: left;">Austur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ -</td> <td>♠ 109</td> </tr> <tr> <td>♥ -</td> <td>♥ -</td> </tr> <tr> <td>♦ 10</td> <td>♦ DG</td> </tr> <tr> <td>♣ K109</td> <td>♣ -</td> </tr> </tbody> </table> <table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Suður</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ D</td> </tr> <tr> <td>♥ 2</td> </tr> <tr> <td>♦ 85</td> </tr> <tr> <td>♣ -</td> </tr> </tbody> </table>	Vestur	Austur	♠ -	♠ 109	♥ -	♥ -	♦ 10	♦ DG	♣ K109	♣ -	Suður	♠ D	♥ 2	♦ 85	♣ -
Vestur	Austur															
♠ -	♠ 109															
♥ -	♥ -															
♦ 10	♦ DG															
♣ K109	♣ -															
Suður																
♠ D																
♥ 2																
♦ 85																
♣ -																

Suður spilar trompinu og hendir tígli úr borði.

Málið leyst? Nei, ekki alveg.

Til að ná fram þessari stöðu verður að gefa slag til að rétta af talninguna, og eini liturinn til þeirra hluta virðist vera lauf (eftir að hafa aftrompað vestur til að fá ekki á sig spaðastungu). Staðan þegar laufslagurinn yrði gefinn liti væntanlega svona út:

(1C)	<p>NORÐUR ♠ 74 ♥ - ♦ ÁK76 ♣ -</p>															
	<table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vestur</th> <th style="text-align: left;">Austur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ -</td> <td>♠ 109</td> </tr> <tr> <td>♥ -</td> <td>♥ -</td> </tr> <tr> <td>♦ 104</td> <td>♦ DG9</td> </tr> <tr> <td>♣ K1096</td> <td>♣ D</td> </tr> </tbody> </table> <table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Suður</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ D</td> </tr> <tr> <td>♥ 2</td> </tr> <tr> <td>♦ 852</td> </tr> <tr> <td>♣ 4</td> </tr> </tbody> </table>	Vestur	Austur	♠ -	♠ 109	♥ -	♥ -	♦ 104	♦ DG9	♣ K1096	♣ D	Suður	♠ D	♥ 2	♦ 852	♣ 4
Vestur	Austur															
♠ -	♠ 109															
♥ -	♥ -															
♦ 104	♦ DG9															
♣ K1096	♣ D															
Suður																
♠ D																
♥ 2																
♦ 852																
♣ 4																

En því miður á vörnin einfaldan mót-leik, eins og sést: Austur tekur slaginn og spilar spaða (eða tígli) og rýfur með því nauðsynlegan samgang.

Hvað þá?

Jú, það er annar möguleiki til að gefa slaginn og ná fram fjögurra spila vinningsstöðu: *Það þarf að gefa slag á tromp*. Kannski að tímabært sé að skoða allar hendur:

(1D)	<p>NORÐUR ♠ 7432 ♥ ÁG93 ♦ ÁK76 ♣ Á</p>															
	<table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vestur</th> <th style="text-align: left;">Austur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ 85</td> <td>♠ ÁG109</td> </tr> <tr> <td>♥ 10654</td> <td>♥ -</td> </tr> <tr> <td>♦ 104</td> <td>♦ DG93</td> </tr> <tr> <td>♣ K10965</td> <td>♣ DG872</td> </tr> </tbody> </table> <table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Suður</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ KD6</td> </tr> <tr> <td>♥ KD872</td> </tr> <tr> <td>♦ 852</td> </tr> <tr> <td>♣ 43</td> </tr> </tbody> </table>	Vestur	Austur	♠ 85	♠ ÁG109	♥ 10654	♥ -	♦ 104	♦ DG93	♣ K10965	♣ DG872	Suður	♠ KD6	♥ KD872	♦ 852	♣ 43
Vestur	Austur															
♠ 85	♠ ÁG109															
♥ 10654	♥ -															
♦ 104	♦ DG93															
♣ K10965	♣ DG872															
Suður																
♠ KD6																
♥ KD872																
♦ 852																
♣ 43																

Lausn: Eftir að hafa fengið á spaðakóng í öðrum slag er farið inn á laufásinn og *hjartaþristinum* spilað. Þegar austur sýnir eyðu, sem vænta mátti, er *sjöan* sett í slaginn! Vestur verður að taka (annars má trompa lauf, ná út trompunum og fá þrettán slagi með þvingun). Vestur drepur því á hjartatíu og svarar best með tígli, en þá verður staðan:

(1E)	<p>NORÐUR ♠ 74 ♥ ÁG9 ♦ Á76 ♣ -</p>															
	<table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Vestur</th> <th style="text-align: left;">Austur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ -</td> <td>♠ 109</td> </tr> <tr> <td>♥ 654</td> <td>♥ -</td> </tr> <tr> <td>♦ 10</td> <td>♦ DG9</td> </tr> <tr> <td>♣ K1096</td> <td>♣ DG8</td> </tr> </tbody> </table> <table style="width: 48%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Suður</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>♠ D</td> </tr> <tr> <td>♥ KD82</td> </tr> <tr> <td>♦ 85</td> </tr> <tr> <td>♣ 4</td> </tr> </tbody> </table>	Vestur	Austur	♠ -	♠ 109	♥ 654	♥ -	♦ 10	♦ DG9	♣ K1096	♣ DG8	Suður	♠ D	♥ KD82	♦ 85	♣ 4
Vestur	Austur															
♠ -	♠ 109															
♥ 654	♥ -															
♦ 10	♦ DG9															
♣ K1096	♣ DG8															
Suður																
♠ D																
♥ KD82																
♦ 85																
♣ 4																

Hjartanía (eða gosi) er yfirtekin heima og laufið trompað með ásnum. Síðasta hjartað er svo yfirdrepið og hjartað tekið í botn. Þá er komin upp staðan, sem sýnd var á mynd (1B).

(Uppruni: Pietro Bernsconi.)

ÖNNUR ÞRAUT

(2A) NORDUR
 ♠ ÁD6
 ♥ 742 V/Enginn
 ♦ 9732
 ♣ G64

Útspil ♥D

SUDUR
 ♠ 75432
 ♥ K3
 ♦ ÁK
 ♣ Á1032

Vestur	Norður	Austur	Suður
1 ♦	Pass	1 ♥	Dobl
1 G	Dobl	2 ♥	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass

Sagnir eru skrátnar, svo ekki sé meira sagt, en þegar upp er staðið þá hefur þessi hægfara leið upplýst töluvert um spil AV. Vestur kemur út með hjarta-drottningu og austur lætur smátt hjarta í slaginn.

Hvaða sögu segir það?



Lesið í stöðuna. Ef til vill væri þó ráð að sortera spilin betur - það er erfitt að einbeita sér þegar allt er í einum hrærigraut.

Austur hlýtur að eiga ♥ÁG sjötta, því hann myndi varla dúkka annars. En þessi vitneskja er svo sem engin lausn á vandanum. Við blasir að vörnin fái minnst einn slag á tromp, einn á hjarta og einn á lauf. Það er mjög sennilegt að vestur sé með spaðakóng, svo þar ætti ekki að tapast nema einn slagur. Laufið er erfiðasti hjallinn, og það lítur út fyrir að best sé að spila austur upp á háspil annað, til dæmis ♣Dx. Þá er hugmyndin sú að spila laufi á tíuna, fella svo háspil annað í austur, taka tvö tromp með svíningu og stinga fjórða laufið með tromphundi í blindum.

Þetta gæti gengið, eða hvað?

Það eru ljón á veginum. Ef byrjað er á því að spila trompi tvisvar, notar vestur innkomuna á laufkóng til að trompa enn út. Þessi vandi er leystur með því

að spila spaða á drottningu og laufi á tíuna. Þá nær vestur ekki að taka þriðja trompið úr borði.

Góð hugmynd, en segjum að austur sé óþekkur og stingi upp laufdrottningu!

Nú er tímabært að skoða allar hendur.

(2B) NORDUR
 ♠ ÁD6
 ♥ 742
 ♦ 9732
 ♣ G64

VESTUR
 ♠ KG9
 ♥ D10
 ♦ DG65
 ♣ K987

AUSTUR
 ♠ 108
 ♥ ÁG9865
 ♦ 1084
 ♣ D5

SUDUR
 ♠ 75432
 ♥ K3
 ♦ ÁK
 ♣ Á1032

Rífum upp: Út kemur hjartadrottning, sem þú færð á kóng og svínar spaða-drottningu. Spilar svo laufi úr borði og austur hurrar upp drottningunni.

Kvikindið!

Frábær vörn, en áttu mótleik?

Ekki í þessari stöðu. En ef þú treystir austri til að láta að sér kveða, þá væri betri byrjun að spila hjarta í öðrum slag. Tilgangurinn með því er að klippa á samgang varnarinnar í hjarta.

Austur tekur væntanlega slaginn og gæti gert eitt og annað. Hjarta skilar vörninni engu, því vestur hagnast ekkert á yfirstungu, svo kannski er best fyrir vörnina að austur skipti yfir í tígul. Þú átt þann slag heima, ferð inn í borð á spaðadrottningu og spilar laufi. Drottning upp og drepið á ás.

Þá er staðan:

(2C) NORDUR
 ♠ Á6
 ♥ 7
 ♦ 973
 ♣ G6

VESTUR
 ♠ KG
 ♥ -
 ♦ DG6
 ♣ K98

AUSTUR
 ♠ 10
 ♥ Á986
 ♦ 108
 ♣ 5

SUDUR
 ♠ 7543
 ♥ -
 ♦ K
 ♣ 1032

Nú er hugmyndin (sem ekki stenst þó, eins og fljótlega sést) að taka tígulkóng, trompásinn og trompa tígul til að ná fram:

(2D) NORDUR
 ♠ 6
 ♥ 7
 ♦ 9
 ♣ G6

VESTUR
 ♠ K
 ♥ -
 ♦ D
 ♣ K98

AUSTUR
 ♠ -
 ♥ Á986
 ♦ -
 ♣ 5

SUDUR
 ♠ 75
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ 1032

Suður spilar nú laufi á gosann (býst við að vestur dúkki), trompar tígul og spilar svo vestri inn á tromp til að fá á laufiuna í lokin.

En vestur er alls ekki á því að láta spila sér inn og tekur því strax á laufkónginn, svo trompkónginn og spilar sér út á tígli. Suður verður að trompa með síðasta trompinu. Nú er stífla í laufinu og vörnin fær einn slag enn.

Þetta gengur sem sagt ekki. Förum því yfir fyrri stöðu og hugsum betur... hvert vorum við komin? Hingað:

(2E) NORDUR
 ♠ Á6
 ♥ 7
 ♦ 973
 ♣ G6

VESTUR
 ♠ KG
 ♥ -
 ♦ DG6
 ♣ K98

AUSTUR
 ♠ 10
 ♥ Á986
 ♦ 108
 ♣ 5

SUDUR
 ♠ 7543
 ♥ -
 ♦ K
 ♣ 1032

Lausn: Tígulkóngur er tekinn og svo trompás. En í stað þess að trompa tígul heim, er hjarta trompað, en með því er vestri stillt up við vegg:

(i) Ef hann yfirtrompar er hægt að stinga síðasta laufið í borði, (ii) ef hann hendir laufi fríast fjórða laufið (gosanum hent undir), og (iii) ef hann hendir tígli kemur upp:

(Sjá næstu síðu.)

(2F) NORDUR
 ♠ 6
 ♥ -
 ♦ 97
 ♣ G6

VESTUR
 ♠ K
 ♥ -
 ♦ D
 ♣ K98

AUSTUR
 ♠ -
 ♥ Á98
 ♦ 10
 ♣ 5

SUDUR
 ♠ 75
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ 1032

Suður spilar laufi í þessari stöðu.

(a) Ef vestur tekur á svörtu kóngana og spilar tígli, fríast tígullinn í borði.

(b) Ef vestur gefur, er tekið á gosann, tígull stunginn og vestri spilað inn á tromp til að fá loks á lauftíuna.

Tiltölulega einfalt spil, ekki satt!



“Ég myndi nú ekki segja það - satt að segja er ég alveg búinn að vera.” Nú, jæja, síðasta þrautin er öllu viðráðanlegri.

ÞRIÐJA ÞRAUT

(3A) NORDUR
 ♠ 6532
 ♥ ÁK95 S/Allir
 ♦ G72
 ♣ K9

Útspil ♠K

SUDUR
 ♠ Á74
 ♥ 74
 ♦ Á864
 ♣ ÁD108

Vestur	Norður	Austur	Suður
-	-	-	1 ♣
Pass	1 ♥	Pass	1 G
Pass	2 G	Pass	3 G
Pass	Pass	Pass	

Vestur spilar út spaðakóng. Þú gefur og drottningin í spaða kemur í kjölfarið, en þá hendir austur hjartasexu.

Hvernig list þér á?

Útliðið er svo sem ekki gott, en ef hægt er að fá aukaslag á tígul án þess að vestur komist inn til að taka spaðann, og fá svo fjóra á lauf, muntu þakka makker fyrir sagnhórkuna. Það er athyglisvert að vestur skyldi ekki melda yfir einu laufi með þetta góðan spaða, en sennilega er skýringin sú að hann eigi lítið annað bitastætt og þar með hvorki kóng eða drottningu í tígli. Og það vekur vonir.

Næsti leikur, takk?

Þú slærð því föstu að tígulhjólin séu í austur og gerir út á tígulinn: drepur á spaðaás og spilar litlum tígli að blindum. Vestur fylgir smátt, þú lætur auðvitað sjöuna og austur tekur með tíu. Og spilar hjartadrottningu um hæl.

Hvað nú?

Þú drepur og heldur áfram að vinna með tígulinn, spilar tígulgosa og austur kemur með drottninguna. Þú dúkkar og vestur fylgir níunni. Sem eru góð tíðindi, því þá má svína áttunni síðar.

Austur spilar enn hjarta, tífunni, og vestur fylgir lit. Það kemur til greina að dúkka, en segjum að þú drepir.

Hvernig viltu þá ljúka verkinu?

Hjartaafkast austurs í öðrum slag bendir óneitanlega til fimmlitar, og tígulnía vesturs á eftir fimmunni er sennilega tvíspil, þannig að skiptingin er í rauninni upplýst. Setjum því upp allar hendur:

(3B) NORDUR
 ♠ 6532
 ♥ ÁK95
 ♦ G72
 ♣ K9

VESTUR
 ♠ KDG108
 ♥ 32
 ♦ 95
 ♣ G743

AUSTUR
 ♠ 9
 ♥ DG1086
 ♦ KD103
 ♣ 652

SUDUR
 ♠ Á74
 ♥ 74
 ♦ Á864
 ♣ ÁD108

Sönn saga in trímenningi.

- Við spilum "Smith" gegn grandni, sagði ungi maðurinn stoltur þegar hann settist til borðs hjá eldri hjónum.

- Hvað er það? spurði konan.

Ungi maðurinn útskýrði:

- Þegar sagnhafi tekur fjörsta slaginn í útspilsbit makkers, fylgjum við næst hátt-lágt í sóknarlit sagnhafa til að láta makker vita að útspilið hafi heppnast vel.

- Já, er ekki nóg að segja "takk fyrir útspilið, makker?"

Og staðan sem upp er komin:

(3C) NORDUR
 ♠ 65
 ♥ 95
 ♦ 2
 ♣ K9

VESTUR
 ♠ G108
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ G743

AUSTUR
 ♠ -
 ♥ G8
 ♦ K3
 ♣ 652

SUDUR
 ♠ 7
 ♥ -
 ♦ Á8
 ♣ ÁD108

Þú ert inni í blindum á hjartakóng og svínar nú tíguláttu. Vestur hendir spaða og aftur spaða í tígulásinn. Staðan er nú nokkuð sönnuð, þú veist um fjórlit í laufi í vestur (skipting vesturs er 5224) og staðsetning laufgosans skiptir ekki lengur máli. Þú tekur á laufkóng og spilar vestri inn á spaða:

(3D) NORDUR
 ♠ 6
 ♥ 9
 ♦ -
 ♣ 9

VESTUR
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ G74

AUSTUR
 ♠ -
 ♥ G
 ♦ -
 ♣ 65

SUDUR
 ♠ -
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ ÁD10

Vestur er inni í þessari stöðu á háspaða og verður að spila laufi upp í gaffalinn.

(Heimild: Þetta er eitt af frægustu spilum Bandaríkjamannsins Howards Schenkens (1905-1979), sem margir söguritarar teja besta spilara allra tíma - greinilega ekki að ástæðulausu.)



Íslandsmeistararar í sérflokkum

Íslandsmót kvenna fór fram í febrúarbyrjun og varð sveit *Esju kjötrvinnslu hlutskörpust* eftir hardan slag við sveit *Pricewaterhouse Coopers*. Í sveit Íslandsmeistaranna spiluðu: *Hjördis Sigurjónsdóttir, Ragnheiður Nielsen, Mary Pat Frick og Jacqui McCreal*. Með þeim á myndinni er *Matthias Þorvaldsson*, varaforseti BSÍ, sem afhenti verðlaunin.



Um sömu helgi fór fram Íslandsmót ungmenna í sveitakeppni og þar fór *Stelpan sveitin* með sigur af hólmni, en í sveitinni spiluðu reyndar aðeins tvær stelpur, *Inda Hrönn Björnsdóttir* og *Anna Guðlaug Nielsen*. Með þeim voru strákarnir *Gunnar Björn Helgason, Orvar Óskarsson og Sigurljörn Haraldsson*.

Íslandsmót í parasveitakeppni er gífurlega vinsælt og hófu 40 þör leikinn um miðjan maí. *Björn Eysteinnsson* og *Ljósbá Baldursdóttir* unnu, en í næstu sætum urðu *Maria Haraldsdóttir* og *Eiríkur Jónsson*, sem fengu silfrið, og *Geirlaug Magnúsdóttir* og *Torfi Óxelsson*, sem hlutu bronsið.



MÓTASKRÁ BSÍ 2004-2005

25.-26. september
15.-16. október
17. október
25. október - 6. nóvember
30.-31. október
12. nóvember
13.-14. nóvember
27.-28. nóvember
11.-14. febrúar
26.-27. febrúar
11.-13. mars
23.-26. mars
9.-10. apríl
22.-24. apríl
7.-8. maí
28.-29. maí

Úrslit Bikarkeppninnar
Íslandsmót í einmenningi
Árþing BSÍ
Ólympíumót í Istanbul
Ísl.mót kvenna í tvímenningi
Landstvímenningur
Ísl. mót eldri og yngri í tvím.
Íslandsmót í parasveitakeppni
Bridshátíð
Ísl.mót kvenna og yngri í sveitak.
Íslandsmót í sveitak. - undanúrslit
Íslandsmót í sveitakeppni - úrslit
Ísl.mót í tvím. - undank./svæðamót
Íslandsmót í tvímenningi - útslit
Íslandsmót í paratvímenningi
Kjördæmamót BSÍ

Spil austurs

Spil 1
V/NS
♠ Á8642
♥ 6
♦ 54
♣ K10973

Spil 2
A/Allir
♠ KD8
♥ ÁD108
♦ K1032
♣ G3

Spil 3
A/AV
♠ ÁD
♥ K106
♦ ÁDG9764
♣ 6

Spil 4
V/Enginn
♠ ÁKG963
♥ D104
♦ -
♣ ÁKD10

Spil 5
A/Allir
♠ 7
♥ K6
♦ ÁKG862
♣ K1063

Spil 6
V/NS
♠ ÁD754
♥ G95
♦ K986
♣ 2

Spil 7
A/Enginn
♠ ÁG10
♥ 4
♦ Á108764
♣ D52

Spil 8
A/AV
♠ ÁKD
♥ ÁK863
♦ 75
♣ Á64

Spil 9
V/NS
♠ K7
♥ ÁKD74
♦ 7
♣ K8632

Spil 10
V/Enginn
♠ 6
♥ 62
♦ KD964
♣ ÁDG82

