

# Fyrirlestur

Mánudaginn 29. ágúst kl. 18.00  
verður GPA með fyrirlestur  
í Síðumúlanum

Viðfangsefnið er:

Hvað er sagnvandamál?  
Hvernig er hægt að "leysa" slík vandamál?

**Allir velkomnir**  
( meðan húsrúm leyfir )

Síðar um kvöldið ( í Sumarbridge ) verða svo  
veitt bókaverðlaun fyrir efstu sætin í

**Mánudagspraut Málningar**

(áhugasamir ættu að reyna við eftirfarandi 6  
sagnvandamál áður en mætt er á fyrirlesturinn)

# Hver ER sögnin?

(1) N/ENGINN

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ 5432	—	1 ♡	pass	1 ♠
♡ Á	pass	2 ♢	pass	?
♢ 842				
♣ ÁD652	<i>Hver er sögnin?</i>			_____

(2) V/NS

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ Á76	3 ♡	3 ♠	5 ♡	?
♡ 7				
♢ 75				
♣ ÁKG9764	<i>Hver er sögnin?</i>			_____

(3) N/AV

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ Á853	—	1 ♢	pass	1 ♡
♡ DG108	pass	1 ♠	pass	2 ♣ (GEIMKRAFA)
♢ DG	pass	2 ♠ (6-5 sk.)	pass	3 ♠
♣ Á109	pass	5 ♠	pass	?

*Og sögnin er?*

\_\_\_\_\_

# Hvað MERKIR sögnin?

(4)

## Opnari

- 1 G = 15-17, jöfn sk.
- 2  $\diamond$  = neitar hálit
- 3  $\clubsuit$  = ?

## Svarhönd

- 2  $\clubsuit$  = Stayman
- 2 G = áskorun, 8-9

Hvað þýða 3 $\clubsuit$ ?

---

(5)

## Opnari

- 1 G = 15-17, jöfn sk.
- 2  $\spadesuit$  = skylda
- 3  $\heartsuit$  = ?

## Svarhönd

- 2  $\heartsuit$  = yfirfærsla
- 3  $\diamond$  = 5+ $\spadesuit$  & 4+ $\diamond$ , GK

Hvað þýða 3 $\heartsuit$ ?

---

(6)

## Opnari

- 1 G = 15-17, jöfn sk.
- 2  $\spadesuit$  = skylda
- 4  $\diamond$  = tígulsamþykkt

## Svarhönd

- 2  $\heartsuit$  = yfirfærsla
- 3  $\diamond$  = 5+ $\spadesuit$  & 4+ $\diamond$ , GK
- 4  $\spadesuit$  = ?

Hvað þýða 4 $\spadesuit$ ?

---

## § 1 Sjálfsagt mál og álitamál

BRIDSTÍMARIT bjóða gjarnan upp á pallborðsumræður um svokölluð „sagnvandamál“. Er þá dregin upp mynd af einni hönd og þróun sagna fram að ögurstundinni og síðan spurt hátíðlega: Hvað nú? Margreyndir meistarar og prófessorar í kerfisfræðum eru leiddir til sögunnar til að gefa álit sitt, en yfir spekingahjörðinni gín alvaldur umsjónarmaður, sem ætíð hefur síðasta orðið. Skemmtileg lesning og lærdómsrík.

En hvers konar sagnstöður eru gjaldgengar í slíkt pallborð? Hvenær er sögn vandamál og hvenær ekki? Hvenær drepur maður mann og hvenær drepur maður ekki mann?

Þótt Jón Hreggviðsson hafi verið á gráu svæði, er svarið við þvítíkum spurningum yfirleitt augljóst. Þetta er til að mynda *ekki* sagnvandamál:

♠ ÁG32   ♡ K108   ◇ D107   ♣ ÁD9

Þú tekur upp þessi spil, fyrstur að segja. Ef kerfið kveður á um að opna skuli á grandu með 15-17 punkta og jafna skiptingu þá *er* þetta opnun á einu grandu – 16 punktar og marflöt skipting. *Ekkert annað kemur til greina.*

Eins er vandalaust að svara opnun á 15-17 punkta grandu með hönd eins og þessa:

♠ KD5   ♡ G54   ◇ G53   ♣ K1065

Spilarar læra fljótt á ferlinum að 25 háspilapunktur duga í 3G. Þetta eru 10 punktar flatir, makker á 15-17, svo að 3G er hin rökréttu sögn. *Ekkert annað kemur til greina.*

Sögn er augljóslega ekkert vandamál nema hún sé álitamál – að fleiri en einn möguleiki komi til greina. Annars er hún *sjálfsögð*.

## § 2 Vondir kostir og endanlegir

EN ÞÓTT VAL SÉ vissulega nauðsynlegt skilyrði vanda er það ekki nægjanlegt skilyrði. Fleira þarf að koma til. Lítum á panelþraut úr THE BRIDGE WORLD (júli 2012) þar sem æði margt kemur til greina:

(1) N/Enginn. Sveitakeppni.

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ 5432	—	1 ♡	pass	1 ♠
♡ Á	pass	2 ♦	pass	?
♦ 842				
♣ ÁD652				

**Hvað á suður að gera?**

Möguleikar suðurs eru: pass, 2♡, 2G, 3♣ og 3♦. En hver einasta sögn er á einhvern hátt meingölluð. Spilin eru of sterk í pass, hjartaásinn full einmanna fyrir 2♡, æskilegt væri að eiga betri millispil í 2G, fleiri punkta í geimkröfuna 3♣, og fjórða tígulinn til að hækka í 3♦. Tómir afarkostir. Með orðum Sammy Kehela: „Ég segi 2♡. Eins vont og hvað annað“.

Hönd suðurs passar einfaldlega hvergi inn í þær forsniðnu stærðir sem standa til boða. Hún liggur „á milli númera“.

Það sem gerir stöðuna að vandamáli er þó fyrst og fremst hinn endanlegi hljómur sem fylgir hverju vali suðurs. *Hver ákvörðun útilokar aðra, sem gæti verið hin eina rétta.* Ef við segjum 2G verður ekki bakkað í 2♡, svo dæmi sé tekið. Annað tækifæri er ekki í boði.

Svo virðist sem val skapi því aðeins vandamál að það sé á milli *vondra kosta*. Ennfremur skiptir miklu máli hversu *endanleg* ákvörðun okkar er. Það gerir minna til að ljúga að makker í kröfustöðum þar sem hyggjumst taka völdin síðar.

### § 3 Nægar upplýsingar

Í STÓRUM DRÁTTUM snúast sagnir um að lýsa eigin spilum fyrir makker og taka á móti lýsingum hans þar til annar býr yfir nægum upplýsingum til að velja upplýsta lokasögn. En stundum liggja ekki nógu ítarlegar upplýsingar fyrir þegar taka þarf lokaákvörðun. Tíminn er á þrotum, eða réttara sagt: sagnrýmið er uppuríð. Þá þarf að *giska*. Það á augljóslega við um fyrrnefnt dæmi úr TBW – þegar til kastanna kemur höfum við ekki *nægar upplýsingar* um hönd makkers.

En hvenær teljast upplýsingar *nægar*? Viljum við ekki alltaf vita meira? Alls ekki. Við þurfum aldrei að vita allt. *Upplýsingar eru nægar ef frekari upplýsingar myndu engu breyta um þá ákvörðun sem tekin er.*

Skoðum aftur þessa hönd úr §1. Hvernig á að svara 1G?

♠ KD5 ♡ G54 ♦ G53 ♣ K1065

Opnun makkers segir þá sögu að hann sé með 15-17 hápunkta og jafna skiptingu. Það *dugir* til að segja 3G. Okkur varðar ekkert um spil makkers að öðru leyti.

Á hinn bóginn höfum við ekki nægar upplýsingar til að ljúka samtalinu ef hönd okkar inniheldur hálit:

♠ KD54 ♡ G5 ♦ G53 ♣ K1065

Nú skiptir máli að vita hvort makker eigi fjórlit í spaða og við leitum eftir þeim upplýsingum með Stayman. Það er ekkert vandamál, því við höfum nægt svigrúm til slíkra rannsókna.

Sem sagt: það er ágiskun þegar við neyðumst til að taka *útilokandi* ákvörðun án þess að búa yfir öllum þeim upplýsingum *sem koma málinu við*.

## § 4 Hvað „skiptir máli“?

AUÐVITAÐ ER MISJAFNT HVAÐA upplýsingar skipta máli. Varðandi umrætt dæmi úr TBW þá væru svör við eftirfarandi spurningum einkar vel þegin:

- \* Á opnari hámark eða lágmark í punktum?
- \* Á opnari 5-4, 5-5 eða 6-4?
- \* Á opnari þrilit í laufi?
- \* Hvernig eru millispilin í hjarta?

Upplýsingar um þessi atriði eru augljóslega *veigamiklar* (málinu viðkomandi), en það er ekki svigrúm til að afla þeirra innan hættulausra marka. Í slíkum tilvikum þarf að *giska*.

Þó svo að rýmisskortur plagi okkur stundum í tveggjanna-tali, eru það þó oftast hindrunarsagnir mótherjanna sem stela plássi og kalla fram ótímabært val. Jón Baldurs-son fékk óskemmtilegt viðfangsefni á EM 2014. Jón var í suður, Sigurbjörn Haraldsson í norður, en AV hinir frönsku Bessis-feðgar, Michel eldri og Thomas yngri:

(2) Vestur gefur. NS á hættu.

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ Á76	3 ♡	3 ♠	5 ♡	?
♡ 7				
◇ 75				
♣ ÁKG9764	<b>Hver er sögnin?</b>			

Það geta staðið 7♠ ef makker á réttu spilin (spaðahjón sjöttu og rauðu ásana), en á hinn bóginn gætu 5♠ hæglega tapast ef makker á röngu spilin. Svigrúm til rannsókna er lítið sem ekkert og hér verður einfaldlega að hrökkva eða stökkva.

## § 5 Skortur á rannsóknarrými

Í VANDAMÁLI JÓNS ERU upplýsingar um veigamikil atriði ekki til staðar og ekkert svigrúm til að afla þeirra áður en ákvörðun er tekin. Þessi veigamiklu atriði eru einkum: „Hver á tígulásinn?“ og „Hvernig er spaðalitur makkers?“ Sitthvað fleira skiptir máli fyrir heildarmyndina, en vitneskja um þetta tvennt myndi þó duga suðri til að taka upplýsta ákvörðun.

Hvernig hugsa spilarar í svona stöðum? Jú, menn kortleggja möguleikana í grófum dráttum, meta ávinning og tap hvers og eins, velja svo og vona svo. Miðað við það að pass sé bara pass, þá eru möguleikar suðurs í raun aðeins þrír: *dobl*, 5♠ og 6♠. Hver er *líklegastur* til að heppnast og hvað er *í húfi*? Það er viðfangsefnið í hnotskurn.

### Norður

♠ KD9852

♥ KD

♦ DG43

♣ D

### Vestur

♠ G3

♥ G109542

♦ 92

♣ 1082

### Austur

♠ 104

♥ Á863

♦ ÁK1086

♣ 53

### Suður

♠ Á76

♥ 7

♦ 75

♣ ÁKG9764

Hér hefði verið farsælt að dubla en Jón skaut á 6♠. Tveir niður á augabragði.



## § 6 Hvað meinar makker?

SAGNVANDI KVIKNAR AUGLJÓSLEGA þegar skortur er á veigamiklum upplýsingum og rými til rannsókna á þrotum. Þá verður að giska. En ágiskun kemur við sögu í öðru samhengi líka. Lítum á annað dæmi úr THE BRIDGE WORLD.

(3) TBW (febrúar 2014). N/AV. Tvímennungur.

Suður	Vestur	Norður	Austur	Suður
♠ Á853	—	1 ♠	pass	1 ♥
♥ DG108	pass	1 ♣	pass	2 ♣
♦ DG	pass	2 ♣	pass	3 ♣
♣ Á109	pass	5 ♣	pass	?

Með 2♠ hefur norður sýnt 6-5 skiptingu í tígli og spaða, en tilgangur suðurs með 2♣ var sá einn að krefja í geim. Einhverjir fjalaketir í TBW vildu segja 4♠ í þeirri stöðu, en það er ekki að sjá að hin hægfara leið suðurs hafi komið að sök. Síður en svo.

En verkefnið er að svara 5♠. Hvað er makker að fara með þessu heljarstökki sínu? Hvað *meinar* maðurinn?

Nú er vandinn ekki skortur á rými, heldur sá að *túlka* sögn makkers. Í því efni skiptust spekingarnir í aðalatriðum í tvo hópa.

Annar hópurinn taldi víst að norður væri að auglýsa eftir fyrirstöðu í laufi með hönd eins og ...

♠ KDGxx ♥ — ♦ ÁKxxxx ♣ xx

Hinn hópurinn vildi meina að makker væri að biðja um hjálp í spaða með eitthvað þessu líkt ...

♠ Dxxxx ♥ ÁK ♦ ÁKxxxx ♣ —

Þessi ólíki skilningur margreyndra meistara á stöðunni segir þá sögu að *túlkun sé alltaf að vissu leyti ágiskun*.

## § 7 Kerfisbundnar og skapandi sagnir

Lýsingar okkar á spilunum eru ýmist *kerfisbundnar* eða *skapandi*. Fyrstu sagnir eru kerfisbundnar á einn eða annan hátt, en fyrr eða síðar kemur þar sögu að leiðsögn kerfisins þrýtur. Þá tekur við tími sköpunar.

Skoðum þessa hverdagslegu sagnarunu (4) . . .

### Opnari

1 G = 15-17, jöfn sk.

2 ♦ = neitar hálit

3 ♣ = ?

### Svarhönd

2 ♣ = Stayman

2 G = áskorun, 8-9

Allar sagnir fram að 3♣ eru samkvæmt kerfi. Hjá einhverjum þörum gæti þriggja laufa sögn opnara líka verið rædd (og þar með kerfisbundin), en gefum okkur hitt, að staðan sé órædd og utan kerfis. Þá er ljóst að svarhönd verður að túlka sögnina – ráða í það hvað makker er að fara.

Tvær mögulegar túlkanir blasa við:

\* Að opnari sé að bæta bótinn með lágmark.

\* Að opnari sé að leita að besta geimi með hámark.

Er önnur túlkunin réttþærri en hin? Vafalaust hafa menn einhverja skoðun á því, en í raun er ekkert í eðli stöðunnar sem segir til um rétt og rangt. Hvort tveggja getur gengið og því er staðan ávísun á *misskilning*.

Svo er að sjá sem ágiskun í sögnum geti stafað af tveimur gjörólíkum ástæðum: Annars vegar vegna þess að sagnrýmið rennur út áður en nægar upplýsingar liggja fyrir; hins vegar hinu, að sögn sem valin er liggur *utan* kerfis og krefst því túlkunar.

## § 8 Öðruvísi ágiskun

„Túlkunarvandinn“ er augljóslega partur af sagnvanda, ekkert síður en „rýmisvandinn“. Ef staða er óráedd þá krefst hún túlkunar. En hvenær telst sagnstaða ráedd og hvenær óráedd? Er skýr lína þar á milli?

Veltum fyrir okkur þessari sagnröð (5) . . .

### Opnari

1 G = 15-17, jöfn sk.

2 ♠ = skylda

3 ♡ = ?

### Svarhönd

2 ♡ = yfirfærsla

3 ♦ = 5+♠ & 4+♦, GK

Fyrstu fjórar sagnirnar tilheyra allar kerfi (samkomulagi) hjá skikkanlega upplýstu pari. En hvað hvað með 3♡? Hefur þeirri sögn verið gefin sérstök merking í samræðu parsins utan vallar? Hafi sögnin ekki verið ráedd sérstaklega er augljóst að hana þarf að túlka – bæði af þeim sem gefur sögnina og eins hinum sem þiggur.

Í þessu tilfelli skiptir ekki höfuðmáli þótt spilaranir tveir séu ekki fyllilega samstíga í túlkun sinni, því hvað sem öðru líður, þá er 3♡ bersýnilega krafa. Það er tími til stefnu og væntanlega munu línur skýrast í framhaldinu. Málið er þyngra í vöfum þegar PASS er raunhæfur möguleiki:

Hvað þýða 4♠ svarhandar í þessari sériú (6) . . .

### Opnari

1 G = 15-17, jöfn sk.

2 ♠ = skylda

4 ♦ = tígulsamþykkt

### Svarhönd

1 ♡ = yfirfærsla

3 ♦ = 5+♠ & 4+♦, GK

4 ♠ = ?

Ef sögnin 4♠ er óráedd er tvennt til í dæminu:

(a) Tillaga um lokasögn með góðan fimmlit.

(b) Fyrirstaða í spaða með tígulslemmu í huga.

## § 9 Einkalóð og almenningur

SAGNIR HAFA ólíka *stöðu* í veröld parsins. Sumar njóta þeirra forréttinda að hafa verið skilgreindar sérstaklega; þær tilheyra kerfi eða samkomulagi – parið hefur komið sér saman um skýra merkingu. Dæmi væru opnunaragnir, fyrsta svar og ýmsar sagnvenjur, sem sammælst hefur verið um að nota. Slíkar kerfisbundnar sagnir liggja inni á *einkalóð* parsins, enda vel þekktar af báðum spilurum. Mistök eru fátíð á einkalóðinni, nema helst í upphafi, þegar eitthvert nýtt tól hefur verið dregið inn í túngarðinn.

Svo eru sagnir sem tilheyra eins konar *almenningi*, merkja það sama hjá öllum pörum, einfaldlega vegna þess að önnur merking kemur ekki til greina. Merkingin er hálfpartin þvinguð. Áðurnefnd staða úr TBW er gott dæmi um slíkan almenning:

Vestur	Norður	Austur	Suður
—	1 ♡	pass	1 ♠
pass	2 ♢	pass	?

Sagnirnar pass, 2♡, 2♠ og 2G hafa *þvingaða* merkingu, hvaða par sem í hlut á. Pass þýðir í mesta lagi 8 HP; 2♡ er veikt val, ofast á byggt á tvílit í hjarta og 6-9 punktum; 2♠ er líklegur sexlitur með svipaðan styrk; en 2G áskorun með stöpp í laufi. Hér er ekkert svigrúm fyrir breytileika.

Af hverju er merkingin „þvinguð“?

Jú, það eru ákveðnir hlutir sem *þarf* að vera hægt að gera í stöðunni. Það þarf að vera hægt að stoppa í 2♡ og 2♠, svo dæmi sé tekið. Vissulega væri hægt að nota 2♡ sem veika yfirfærslu í 2♠, en þá er engin leið að stoppa í 2♡. Með öðrum orðum: það er bara EIN LEIÐ til að leysa málið. Slíkar sagnir má kalla þvingaðar; þær eru eins hjá öllum, óháð kerfisútfærslu að öðru leyti. Eins konar *almenningur*.

## § 10 Óbyggðir

EF FLEIRI EN EINN túlkunarmöguleiki er hugsanlegur þá tilheyrir sögn ekki almenningi. Lítum aftur á þessa stöðu:

### Opnari

1 G = 15-17, jöfn sk.

2 ♠ = skylda

3 ♡ = ?

### Svarhönd

2 ♡ = yfirfærsla

3 ♦ = 5+♠ & 4+♦, GK

Er hægt að túlka 3♡ á fleiri en einn veg?

Vissulega. Kannski er algengast að líta á 3♡ styrkmeldingu og stuðning við tígul, en hitt er líka möguleg merking að sögnin sýni veikleika í hjarta. Eða fimmlit í hjarta. Ekkert er þvingað (sjálfgefið, auto) af þörf stöðunnar.

Sem sagt: Ef staða er órædd og fleiri en einn túlkunarmöguleiki kemur til álita þá tilheyrir hún hvorki einkalóð né almenningi. Hún er í *óbyggðum*. Bíður þess því að nýir landnemar komi með skóflu og haka og yrki jörðina – *gefi sögninni merkingu*.

Einkalóð, almenningur, óbyggðir – til hvers?

Ja, litrík hugtök einfalda hugsunina. Veltum til að mynda fyrir okkur *mistökum* í sögnum. Ástæður þeirra eru mismunandi eftir því hvar sögnin liggur.

Klúður á einkalóðinni (í kerfisstöðum) starfar af lærdómsbresti hjá öðrum eða báðum spilurum. Menn gleyma eða misminnir hvað sögn merkir. Túlkunarvandi rís almennt ekki innan kerfis.

Þegar komið er út í óbyggðir (í sköpunarstöðu) er hins vegar nægt svigrúm fyrir misskilning. Sögn hefur ekki verið gefin merking og fleiri en einn túlkunarmöguleiki kemur til greina. Menn leggja hvor sinn skilning í órædda sögn.