

Vinjes Presisjonsmotspill

v/Tommy Sandsmark

Motspillet vil være basert på Helge Vinjes "**PRESISJONSMOTSPILL I BRIDGE**" (1976): Norske fordelingsutspill av tallkort (fordeling fra gjenværende antall), Honnørsekvensutspill, Rusinow, Fordelingsvisende utspill fra Ess/Konge mot fargekontrakt, Norske fordelingsutspill fra tallkort, Stikkfordelingskast, Svenske fordelingskast, Trumf-ekko, Omvendte styrkekast, Lavinthal, Sekvensmarkering og Oddball (Smith Peter).

1) FORDELINGS-UTSPILL OG SIGNALER:

Ved utspill av et tallkort (fra 2-8), viser det utspilte kortet hvor mange kort utspilleren har i utspillsfargen:

HØY-LAV	=	2-4-6-8 kort i fargen.
LAV-HØY	=	3-5-7-9 kort i fargen.

a) Ved ileggelse av honnør, spiller man tilbake **NORSKE fordelingskast fra det man har igjen i fargen.**

b) Hvilket kort skal spilles ut?

2 kort:	HØY-LAV.
4 kort:	Nest laveste - laveste.
6 kort:	3. laveste - laveste.
3 kort:	Laveste - nest laveste.
5 kort:	Laveste - nest laveste.
7 kort:	Laveste - 3. laveste.

Ved spill av det 3. laveste (fra 6- og 7-kortfarger), er det viktig at dette **IKKE** kan koste stikk! Er det fare for dette, bør man **IKKE** kaste det 3. laveste.

c) **Tredjehåndsregelen:**

Etter fordelingsvisende utspill av tallkort fra langfarge skal 3. hånd legge sitt **LAVESTE KORT** dersom bordet og 3. hånd bare har tallkort, og (summen av utspillerens, bordets og 3. hånds antall kort er **11-ELLEVE!**), spilleren er markert med dobbelton.

2) STYRKE- OG SVAKHETSKAST:

a) **Styrke markeres med det laveste kortet i fargen.** Svakhets markeres med det 3. laveste kortet i fargen (men med det nest laveste kortet dersom det 3. laveste er verdifullt).

b) **Styrke- og svakhetskast brukes:**

1) På ess-utspill i situasjoner hvor motspillerne må sikre seg sine stikk straks for at de ikke skal gå tapt.

2) På ess-utspill mot slemkontrakt. Utspillet benekter kongen, og søker fortrinnsvis etter kongen hos makker.

3) På honnørutspill.

4) I første frie avkast.

3) LAVINTHAL-SIGNALET:

a) Et HØYT markeringskort betyr ønske om skift til den HØYESTE av de aktuelle farger.

b) Et LAVT markeringskort betyr ønske om skift til den LAVESTE av de aktuelle farger.

c) Et UBESTEMMELIG markeringskort viser INGEN fargepreferanse.

d) **LAVINTHAL-signalet brukes i følgende typiske situasjoner:**

1) På åpningsutspill mot trumfkontrakt, hvor utspilleren beholder sticket i en farge hvor bordet har singleton, eller tar neste stikk (F.eks. K x etter utspilt ess).

2) ALLTID på et utspill når bordet tar de to neste stikkene i fargen, uansett NT- eller trumfkontrakt, når det er helt opplagt å skifte farge. Makker kan trenge informasjon om hvilken av fargene han kan finne deg med honnør(er) i, eller eventuelt hvilken farge du først ønsker skift til.

3) Når du som motspiller gir din makker stjelestikk, skal du samtidig veilede ham om hvilken farge du ønsker tilbake.

4) Når du som motspiller godspiller din farge mot en NT-kontrakt, og makker er eller blir renons i fargen, skal du vise LAVINTHAL med det kortet som driver ut motpartens siste stopper.

5) FØRSTE FRIE AVKAST er LAVINTHAL, med mindre du tidligere har hatt anledning til å vise fargepreferanse (i såfall blir det fordelingskast). Man ser bort fra avkastfargen som aktuell farge.

6) Når du spiller en 3-korts honnørsekvens, vil måten du spiller den på kunne gi indikasjoner om hvilken farge du kan holde i sluttspillet.

4) TRUMF-EKKO:

Når motparten spiller trumf, markerer du OMVENDT:

LAV-HØY	=	2 trumf eller 4 trumf.
HØY-LAV	=	3 trumf eller 5 trumf.

Poenget er at makker skal kunne beregne om han skal forsøke å gi deg en eventuell stjeling eller om han skal spille egen langfarge for å korte spilleføreren i trumf (trumfmatte ham).

5) ODDBALL (SMITH PETER):

Når motparten spiller NT-kontrakt, og utspillet har vært fordelingsvisende fra langfarge, så kan utspillet ha vært fra bare småkort, eller det kan ha vært fra en farge med substans. Utspilleren kan ha truffet blinken hos makker, eller det hele kan ha vært skivebom.

For å finne ut hvor godt utspillet har vært, markerer **begge motspillerne** dette første gang spilleføreren spiller sin "gode" farge (dette er normalt det første han gjør).

LAV - HØY	=	Ingen interesse for utspillsfargen.
HØY - LAV	=	Sterk interesse for utspillsfargen.

6) KOMBINERTE MARKERINGER:

Når den første markeringen i en farge viser styrke, svakhet, Lavinthal eller ODDBALL, vil den andre vise antallet **GJENVÆRENDE KORT** i fargen. Vi kaster SVENSKE kast fra opprinnelig antall, dvs NORSKE kast fra gjenværende antall.

7) SEKVENSTABELL FOR UTSPILL MOT NT-KONTRAKT:

Når du har en eller annen honnørsekvens i en farge som du spiller ut fra, har hvert kort en forskjellig tolkning. De aktuelle utspillkort er E, K, D, kn, 10 og 9.

<u>FARGE:</u>	<u>UTSPILL:</u>	<u>TOLKNING:</u>
E K x (x) E x	Ess	Ufullstendig sekvens med K. Benekter andre honnører i fargen.
E K kn (x) K D 10 (x) K x	Kongen	Uekte sekvens hvor D eller kn mangler.
E K D (x) D kn 10 (x) D x	Damen	Tvetydig. TO ELLER INGEN HØYERE. Fordelingsvisende fortsettelse i fargen: K/kn viser ODDE antall gjenværende kort i fargen, mens D/10 viser LIKE antall kort.
E D kn (x) K D kn (x) kn 10 9 (x) kn x	Knekten	Tvetydig. TO ELLER INGEN HØYERE. Fordelingsvisende fortsettelse i fargen fra K D kn/kn 10 9: K/9 viser ODDE antall gjenværende kort i fargen, mens D/10 viser LIKE antall kort igjen.
E D 10 9 E kn 10 (x) K kn 10 (x) 10 9 x (x) 10 x	Tieren	Tvetydig: TO ELLER INGEN HØYERE
E 10 9 (x) K 10 9 (x) D 10 9 (x) 9 8 x 9 x	Nieren	Tvetydig: MELLOMSEKVENNS med 10 som høyeste kort i sekvensen eller en kortfarge der nieren er det høyeste kortet.

8) MAKKERS PÅKAST ETTER SEKVENSPILL MOT NT:

a) Han skal avblokkere med H x, med mindre han ser at dette vil føre til unødig tap av stikk.

b) Han bruker (SVENSKE) FORDELINGSKAST hvis bordet har minst 3 kort i fargen.

c) Viser utspillet uekte sekvens [E K kn x (x) eller K D 10 x (x)], og både bordet og makker har nøyaktig 3 kort i fargen, skal han bruke sin tangerende honnør (hvis han har noen) første gang, og deretter fortsette med sitt nest-laveste kort.

d) Hvis bordet har høyst TO kort i fargen, skal han kaste styrke eller svakhet, etterfulgt av fordelingskast fra gjenværende antall.

9) SEKVENSTABELL FOR UTSPILL MOT FARGE-KONTRAKT:

Når du har en honnørsekvens i en farge som du spiller ut fra mot en fargekontrakt, har hvert kort en forskjellig tolkning. De aktuelle utspillskort er E, K, D, kn, 10 og 9. Tabellen her er annerledes enn den man bruker for utspill mot NT-kontrakter:

<u>FARGE:</u>	<u>UTSPILL:</u>	<u>TOLKNING:</u>
E K x x E x	Esset	Utspillet viser LIKE antall kort i utspillsfargen. (Kan også være E x.)
E K x x x E K x	Kongen	Utspillet viser ODDE antall kort i utspillsfargen.
K D kn (x) K D K x	Kongen	TVETYDIG. Makker skal tolke utspillet som fordelingsvisende fra E K, med mindre han selv eller bordet har esset. Fordelingsvisende fortsettelse fra K D kn: D viser LIKE antall gjenværende kort; kn viser ODDE. (Kan også være K x.)
E K D (x) K D x (x) D x	Damen	Tvetydig. Makker skal tolke utspillet som K D x (x) Fordelingsvisende fortsettelse fra E K D: Ess viser LIKE antall gjenværende kort i
D kn x (x) E kn 10 (x) K kn 10 (x)	Knekten	Tvetydig. RUSINOW med Damen som toppkort i sekvensen eller en mellomsekvens med knekten som høyeste sekvenskort.
kn 10 x (x) E 10 9 (x) K 10 9 (x) 10 x	Tieren	Tvetydig. RUSINOW med Knekten som toppkort i sekvensen eller en mellomsekvens med tieren som høyeste sekvenskort. D 10 9 (x)
10 9 x (x) 9 x	Nieren	Honnørsekvens med Tieren som toppkort i sekvensen. (Kan være 9 x.)

10) PÅKAST ETTER SEKV.UTSPILL MOT FARGEKONTRAKT:

a) Hvis det utspilte kortet er Ess eller Konge:

- 1) Hvis bordet har damen: (SVENSKE) FORDELINGSKAST!
- 2) Hvis bordet IKKE har damen: **STIKKFORDELINGSKAST!**

Påkast av **LAV-HØY** betyr at forsvaret kan ta 1 eller 3 stikk i fargen i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd.

Påkast av **HØY-LAV** (normalt 3. laveste - laveste) betyr at forsvaret bare kan ta 2 stikk i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd.

b) Hvis det utspilte kortet er Konge som viser K D kn (bordet eller utspillerens makker har esset):

- 1) Hvis bordet har esset: (SVENSKE) FORDELINGSKAST!
- 2) Hvis du har esset selv: (SVENSKE) FORDELINGSKAST eller stikke

over med esset for å avblokkere E x eller forhindre kludder med E x x/E x x x.

c) Hvis det utspilte kortet er Dame, skal 3. hånd:

- 1) Bruke STYRKE- eller SVAKHETSKAST hvis bordet har:
 - I) **E x x (x)**
 - II) **x x x (x)**
- 2) Bruke (SVENSKE) FORDELINGSKAST i ALLE andre tilfeller.

d) Hvis det utspilte kortet er Knekt, 10 eller 9 skal 3. hånd:

- 1) Dekke honnør med honnør.
- 2) Avblokkere med H x. Gå opp med E eller K hvis bordet ikke har høyere honnør enn det utspilte kort.
- 3) Kaste STYRKE hvis det er opplagt at makker trenger dette. (Sjeldent, men med honnør som dekker bordets honnør, og bordet legger lavt: STYRKE!) Dessuten kaste STYRKE fra tangerende honnør (Eventuelt avblokkere tangerende honnør.)
- 4) Kaste (Svenske) FORDELINGSKAST hvis han ikke kan stikke bordets kort, eller hvis bordet er uten honnør og han ikke har esset eller kongen.

11) SEKVENSMARKERING:

a) SEKVENS markeres ved:

- I) **PÅSPILL** av laveste kort i sekvensen.
- II) **PÅKAST** av høyeste kort i sekvensen.
- III) **AVKAST** av høyeste kort i sekvensen.

b) Ved SEKVENSKAST markerer man LAVINTHAL med de gjenværende kort i sekvensen.