

(Bridgetidningen nr 7 1986)

Vad öppnar du med?

Max Ödlund, Stockholm

Eftersom bridge är ett statistiskt spel har jag roat mig med att ta rätt på hur ofta man öppnar med det ena eller det andra budet.

Har man inte detta klart för sig, är risken stor att teoretikerna ägnar sig åt den så kallade 100-regeln: Man lägger 95 % av sin kraft på nåt som inträffar i 5 % av fallen.

De system jag tittat på är Acol, MS-Klöver, Precision, BOKK, Carrot Club, Skalmar, MUST, Hjortronklöver och Carrotti.

En dator har fått ge en hand, varefter programmet räknat ut vad respektive system öppnar med på dom korten. Därefter gav datorn en ny hand, och en ny, och en ny... i ett par dygn, tills 10000 händer betats av.

Pass väljer Acol i 65 % av fallen. Spelar man med 2 ruter Multi, sjunker siffran till 61 %.

BOKK, som har svaga öppningar i högfärg, passar på 53 % av givarna. Fast BOKK passar ner jämna 12-poängare, nåt som andra system inte gör. Sannolikheten att få en dylik hand är 3 %.

I Carrotti, där pass visar 12 – 16 poäng, väljer man detta i 28 respektive 22 % av fallen. (Det finns två dialekter av systemet.)

En stark klöver förekommer i 6 % av fallen. I BOKK är 16 jämna medräknade, så siffran stiger till 8. I Precision är alla 16-pundare med, så där säger man 1 klöver så ofta som i 10 % av fallen.

En dubbeltydig klöver förekommer i vissa system. Mest extremt är Hjortron, där man säger 1 klöver så ofta som på var tredje bricka. I 27 % av fallen är den svag, i 6 % stark. I Carrotti och modern Carrot utgör 1 klöver 17 %, varav 2/3 är den svaga. Skalmars klöveröppning är nästan alltid svag: 9 % respektive 1 %.

En svag ruter tvingas pass-systemen använda sig av. Detta förekommer i 27 respektive 30 % av fallen! Eftersom budet är så frekvent, bör par som deltar i guldtävlingar diskutera försvaret mot 1 ruter. Det är inte roligt för vare sig passgubbarna eller deras motståndare om denna tjafsöppning leder till en topp – om det enda skälet är att motståndarna inte diskuterat läget.

En i färg är rätt vanligt. 1 hjärter och 1 spader är 8 % i alla system, vare sig man spelar naturligt, eller med stark klöver, eller med svaga högfärgsöppningar. Lågfärgerna är ett par procentenheter mindre förekommande, eftersom vi väljer högfärgen med lika längder. Fast för de som använder femkorts högfärgsöppningar blir siffrorna de omvända.

En sang förekommer på 5 % av händerna med stark sang, och 7 % för dom som spelar svag sang.

Två klöver är en ynka procent i Acol, medan de starka klöversystemen använder budet i 4 % av fallen.

Tvåöppningar förekommer nästan inte alls när de används som starka bud. Svaga tvåöppningar är 2 % styck, och Multi följaktligen 4 %. Lite fler tvåöppningar blir det förstås i praktiken, eftersom mitt program bara tagit hänsyn till första hands bud. Andra, tredje och fjärde hands tvåöppningar bättrar på statistiken lite. Det hindrar emellertid inte att de som spelar med starka tvåöppningar spelar mot oddsen.

Mot oddsen borde det också vara att passa på över 60 % av händerna. Här är ett utkast till ett system, som bara passar i 28 % av fallen. Jag har döpt det till *Frekvens-Klöver*:

1 klöver lovar minst 16 hp, tvåöppningarna är svaga och enöppningarna naturliga med 8 – 15 hp.

Den vidare budgivningen, då? Jo, när öppnaren har 8 – 15 lägger han raskt till 4 hp, för att därefter bjuda som i Acol. En 12-poängare utan korta färger räcker således till en sangöppning, eftersom $12 + 4 = 16$. Den stackars svarshanden, som har "lånat ut" 4 hp, måste dra av dessa från sin hand innan han bjuder. En 13-poängare räcker inte till 2-över-1, eftersom $13 - 4 = 9$, och 2-över-1 lovar minst 10 i vanlig Acol.

Kanske fungerar inte denna skiss i praktiken, men klart är ändå att ett naturligt system inte är aggressivt nog: Man passar på tok för ofta och tvåöppnar nästan aldrig. Varför med flit slå förstaserven i nät?