

**Litt bridgepsykologi**  
5. juni 1998 (oppdatert 19. mai 2011)  
Sven-Olai Høyland

Det er vanlig å dele spillet opp i tre deler - meldinger, spill og motspill. En kan perfektionere seg i hver av disse delene ved hjelp av spilling, lesing og diskusjoner med makker. Det er selvsagt fint å kjenne til Exclusion Blackwood, vadestensskvis og Vinjes trumfsignal, men det aller viktigste er å spille opp mot sitt aller beste i hvert spill, subsidiært i de avgjørende spillene. Nedenfor har jeg forsøkt å fokusere på en del ting for å hjelpe på dette.

## Nøkkelspill

I parturnering teller alle spill like mye. En våken spilleføring som gir deg et overstikk i 2 hjerter, kan gi like mye poeng som en slem du er alene om å melde (og vinne). Slik er det ikke i lag. Hvis dere tenker tilbake på viktige kamper er det gjerne et eller noen få spill som vipper kampen i den ene eller den andre retning.

Slike **nøkkelspill** vil en ofte kunne kjenne igjen allerede i meldingsforløpet eller tidlig i spilleføring/motspill. Nedenfor finner du en tabell over antall IMP som er i sving ved en kritisk avgjørelse. Det er tatt utgangspunkt i majorkontrakt og at du enten vinner kontrakten eller går en bet. For delkontrakt tar vi utgangspunkt i 2 hjerter/spar.

Kontrakt		Forskjell i IMP mellom bet/vunnet	
Du	Motparten	u. sonen	i sonen
delkontrakt	delkontrakt	4	5
utgang	delkontrakt	11	17
utgang	utgang	10	12
lilleslem	utgang	22	26
lilleslem	lilleslem	14	17
storeslem	lilleslem	25	30
storeslem	storeslem	17	20

De dyreste situasjonene er skravert. Som vi ser er stort sett alle slemvalg nøkkelspill, men i tillegg har vi harde utganger i faresonen (sannsynlig at motparten har stoppet i delkontrakt). I tillegg ser vi at en hard slem teller som to utgangsvinger. Dette betyr at en må være ekstra konsentrert i disse situasjonene.

## Sinnsstemning

Personer spiller sitt beste under forskjellige spenningsnivå. Felles vil normalt være at om en kommer vesenlig over eller under sitt ideelle nivå, så vil risikoen for å gjøre feil øke. Dermed bør en være obs på følgende følelser:

### **Glad / lettet**

Du har vært hardt presset i meldingene og er kommet i 4 spar doblet i faresonen. Du er redd for både 500 og 800 før blindemann blir lagt ned, men makker har en ideell hånd slik at du ser 10 helt sikre stikk. Nå er det lett å ta sine stikk og notere et plusspill, men kanskje finnes det gode sjanser for 11 stikk uten å sette kontrakten i fare. Viss kontrakten er den samme på andre bordet, vil de siste 200 kan være like viktige som en dobbeltscore.

Noen ganger er ting for godt til å være sant. I så fall er det lett å gjøre feil. Eksempelet jeg husker best er hånden under:

x x x  
Q 10 x x x x x  
x x  
x

Motstanderen til høyre åpner med 1nt. Jeg meldte pass, neste 3nt med pass rundt. Uten særlig håp spillte jeg ut en liten hjerter. Bordet la ned kongen singel. Makker stikker med esset og returnerer fargen slik at vi kan ta sju hjerterstikk. Fantastisk! Kontrakt og utspill var helt normale, men over halvparten av utspillerne var så fornøyd at de "glemte" å se makkers første avkast og dermed mistet de en bet (makker hadde enda et ess). I lag vil dette være 2/3 lette IMP. Se forskjellen: Om dere starter med 4 hjerterstikk, ville alle være meget interessert i hva makker saker første gang.

### **Irritert**

Det kan være flere grunner til en blir irritert

- makker - forrige spill, en dårlig melding viss du er spillefører, dere har hver sin plan i motspillet, en uheldig kommentar.
- seg selv - stort sett som over
- motparten - kommentarer eller dårlig oppførsel, bruker mye tid

### **Dårlige spill kommer ofte i sekvens**

Det er lov å gjøre en feil, men en må unngå så langt som mulig at denne medfører flere feil. En kan ikke forsvare seg med å si at "makker meldte så dumt i forrige spillet at jeg glemte å åpne".

### **Personlige feil**

Før en turnering starter vet vi at **alle** spillerne vil gjøre personlige feil. Forskjellen mellom om de beste og de nest beste er at de beste gjør færre feil. De største feilene ser idiotiske ut i ettertid og som regel vet den som har gjort feilen det altfor godt selv. For å unngå flere dårlige spill kan en si til seg selv

- som makker: Det var en av de feilene jeg måtte regne med hun kom til å gjøre i løpet av en lang turnering, (godt det ikke var meg!).
- som den som har gjort feilen: prøve å få den ut av systemet og komme fortest mulig i balanse.
- som lagkamerater: ikke legge en ekstra sten til byrden.

Ved å unngå diskusjon under spillingen og heller ta den når dagen er slutt eventuelt når turneringen er slutt, vil en også oppleve at alle parter er mer villig til å høre de andres argumenter. I kampens hete er det veldig lett at folk går i skyttergravene.

**NB!** Mange spill kan betes selv om en har gjort en feil i motspillet, men svært få kan betes etter to feil. Det samme gjelder selvsagt som spillefører.

Dette betyr at hvis du har oppdager en feil under spilling, ikke få panikk. Se etter hva som kan gjøres for å reparere feilen eventuelt begrense skaden for eksempel gå en i stedet for to bet.

### **Serieturning**

Vinnpoengskalen er omtrent lineær, det vil si at en taper like mange vinnerpoeng pr IMP for et tapsspill som man vinner pr IMP for et gevinstspill. Dette innebærer om dere har vært dårlige/uheldige og/eller motparten har vært gode/heldige slik at du er temmelig sikker på at dere ligger under, så må du ikke miste hodet for å ta igjen det tapte. Mot slutten av turneringen trenger ikke dette nødvendigvis være rett. Vær klar over:

Det er lettere å prestere en dårlig liste i stedet for en katastrofeliste sammenlignet med å ha en kjempeliste i stedet for en god liste (antar at forskjellen i forventet IMP-gevinst er den samme). Dessuten tror jeg de fleste vil være mer fornøyd med 18 + 17 i stedet for 10 + 25, selv om det rent poengmessig vil være det samme.