

HÍDAVATÁS epizód 3. – bridzs oktatóvideó – LEIRAT

HÍDAVATÁS 3. rész – A szkórolás és a mini bridzs folyamata

Mérő László:

„Minden szubkultúrának meg van a maga sajátos nyelve, a bridzsnek is és a bridzs bizonyos szavai átmentek a köznyelvbe vagy egészen más területekre is. Például a szlem, a gém a teniszben is van, vagy a szanzadu, tehát amikor nincs adu és úgy játszunk és ezeket a szavakat először is meg kell ismerni ahhoz, hogy egy nyelven beszéljünk.”

Felirat: Dr. Mérő László, professzor emeritus, matematika, pszichológia

Janka:

„Megúsztam egy fegyelmivel az előző epizódot, hogy elgurult a gyógyszerem! Evezünk kicsit gyorsabban átlátható vizekre. Tekintsük át a szkórolást:

	Felvétel
7 ütés adu: ♥	1H vagy 1♥
9 ütés adu nélkül	3NT
12 ütés adu: ♠	6Sp vagy 6♠

Ismétlésként a felvétel szint megnevezés mindig adott szám +6 ütést jelent, mivel a minimális ütészvállalás a 13 legalább fele, azaz 7 ütés. Így az 1 KÖR felvétel hét ütés KÖR adu mellett, míg a 3 SZAN felvétel már kilenc ütés adu nélküli játékban.

Felvétel	Teljesít	Extra ütés/db
1NT	90 pont	30 pont
1♠ / 1♥	80 pont	30 pont
1♦ / 1♣	70 pont	20 pont
TÖREDÉK JUTALOM:		50 pont

Minden egyes major ütés darabonként 30 pontot ér, míg minden egyes minor színű ütés darabonként 20 pontot ér, míg a SZAN-ban, az adu nélküli játékban az első ütés 40 pontot, a többi már 30 pontot ér darabonként. Az ütés, amiért már pont is jár így a játékban csak az alap 6 ütés feletti ütésekkéért jár, ugyanis, ha csak 6-ot tudunk ütni, akkor biztosan elbukjuk a felvételt, amiért nyilván nem jár semmi pont. Amíg nem érjük el a GÉM SZINTET, addig úgynevezett TÖREDÉK JÁTÉK JUTALMAT kapunk az ütésenként járó pontok felett, ami TÖREDÉK JUTALOM MINDIG 50 pont. Így jön ki, hogy az 1 SZAN felvétel 7 ütés adu nélküli játékban, ha éppen 7-et ütünk, akkor az első ütés a HATODIKON túl ér 40 pontot és a TÖREDÉK JUTALOM 50 ponttal összesen 90 pontot ér, azonban, ha ütünk még egyet, azaz megszűrjük a partit egyszer **FELIRAT beúszik: 1NT + 1 = 120 pont**, akkor a következő SZAN ütés már 30 pont, tehát $40 + 50 + 30 = 120$ pontot ér. Ez a 120 pont éppen annyi, mintha 2 SZAN felvételen állapodtunk volna meg és éppen 8-at ütöttünk volna teljesítve azt. Mivel nem jár a TÖREDÉK ZÓNÁBAN plusz pont a magasabb, de még nem GÉMSZINTŰ vállalás teljesítéséért, ezért érdemes lesz arra törekedni, hogy ha nem tudunk GÉM, SZLEM ZÓNÁBAN vállalkozni, akkor a megfelelő adu mellett vagy adu nélküli játékban minél alacsonyabban vállaljunk felvételt.

Major színéknél így a töredék zóna, ha 1 KÖR vagy PIKK a vállalás és teljesül, akkor 30 plusz 50, azaz 80 pont jár érte, ha megszűrjük egyszer akkor a 80-hoz jön még 30, azaz 110 pontot ér, ha megszűrjük

kétszer, akkor még 30 pont, azaz 140 pontot kapunk. Ugyanúgy 110 pontot ér a 2 KŐR vagy PIKK felvétel éppen 8 ütéssel teljesítve és 140-et 3 KŐR vagy PIKK felvétel éppen 9 ütéssel teljesítve.

Minor színeknél a töredék zónában az 1 TREFF vagy 1 KÁRÓ felvétel 20 + 50, azaz 70 pontot ér éppen 7 ütést teljesítve. Itt üthetünk akár egy, kettő vagy három szűrt is mielőtt a GÉMZÓNÁT elérnénk és a 8 ütésért 90 pont, a kilencért 110 pont, a tízért 130 pont jár, akkor is, ha éppen ennyi licitáltunk vagy például 3 TREFF-et játszottunk és megszürtük egyszer, azaz ütöttünk Tízet, akkor a 6 feletti 4 ütésért 4-szer 20, azaz 80 pont plusz az 50 pont töredék jutalom, összesen 130 pont jár.

		MANS	BELL	MANS	BELL
3NT	Gém	300	500	400	600
4♥ / 4♠	Major gém	300	500	420	620
5♣ / 5♦	Minor gém	300	500	400	600
6NT/6♥♠	Kis szlem	500	750	990 / 980	1440 / 1430
7NT/7♥♠	Nagy szlem	1000	1500	1520 / 1510	2220 / 2210

A GÉMZÓNÁBAN és a SZLEMZÓNÁBAN megugranak a bónusz pontok mennyiségei. SZAN-ban a gém legalább Kilenc ütés, másképp szólva, ha a 6. feletti ütések darabjéért járó pontok összessége eléri a 100-at, akkor már jár a gémjutalom, ha be is mondtuk a vállalást, hogy ütünk legalább annyit. Az első 6. ütést követő SZAN ütésért 40, másodikért 30, harmadikért 30 pont már éppen 100 pont, tehát a 6+3, azaz 9 ütés, ami 3NT felvételt jelent, az már GÉM!

A majorok 6. feletti darabja 30 pont, ezért belőlük legalább 4db kell, hogy 100 fölé kerüljünk, ami 120 pont már, ezért a 4-es magasságú KŐR és PIKK felvételek azok, amik már éppen GÉMEK.

A minorok darabja 20, tehát belőlük 6 ütés felett kell még 5db, hogy elérjük a 100-at, azaz az 5 TREFF vagy KÁRÓ felvételek azok, amik már éppen GÉMEK.

A HATOS magasságon, 12 ütést vállalva minden színben, SZANBAN jár a kis szlem bónusz. Míg a grand slam, a 13 ütést vállaló HETES magasságú felvételekért jár a nagy szlem bónusz.

Videó a tokokról:

Említette Mérő professzor a szkór helyzet fogalmát, nos kettő szkór helyzet van a MANS és a BELL, az olcsó és a drága. Ez annyit tesz, hogy a leosztásokban előre meg van határozva, hogy mikor melyik vonal ÉSZAKDÉL vagy KELETNYUGAT van MANS-ban vagy BELLBEN. A leosztási mintázat a 2 vonal és 2 szkórhelyzet alapján 4 esetet állít elő, ami 4 eset állandó körforgásban ismétlődik. Azaz az 1-es számú leosztásban mindkét vonal MANSBAN van, ezt úgyis mondjuk, hogy Általános MANS helyzet van **FELIRAT beúszik: 1.osztó Észak, Ált. MANS** és ÉSZAK az osztó, ő kezdi a licitet. A 2-es leosztásban ÉSZAKDÉL BELL-ben, KELETYUGAT MANS-ban van és KELET az osztó. A 3-as leosztásban ÉSZAKDÉL MANS-ban és KELETNYUGAT Bell-ben van és Dél az osztó, míg a 4-es leosztásban mindkét vonal BELL-ben van és Nyugat az osztó. Mindig az osztó kezdi a licitet. És ez így ismétlődik 4 leosztásnyi blokkokban. Angolul ezek **FELIRAT beúszik: Dealer, Vulnerable (Vul.), Non-vulnerable (Non-vul.)** az osztó a Dealer, a

Bell a Vulnerable, röviden Vul., a MANS a Non-vulnerable, röviden Non.Vul. **FELIRAT beúszik: Board 1 Dealer North, None vul.**

Ezek a rögzített szkórhelyzetek meghatározzák mikor mennyi jutalmat tudunk kapni a GÉM ÉS SZLEMZÓNÁBAN, a töredékjáték esetén teljesítéskor ez nem számít, mindig 50 pont jár a teljesítésért, csak bukás esetén érdekes a BELL vagy MANS, ezt mindig megmutatjuk. Tehát a gémjutalom mansban 300, míg bellben 500 pont, így a 3 SZAN 40+ 30 +30 + 300 vagy 500, összesen 400 vagy 600 pontot ér, ha éppen kilenc ütéssel teljesül, de lehet szűrt is ütni egyet vagy kettőt 430 vagy 460, BELL-ben 630 vagy 660 pontért. A gép bemondásakor a TÖREDÉK JUTALOM helyett jár a GÉMJUTALOM. Major gép már a 4 KŐR és a 4 PIKK 420, illetve 620 pontokért. Egy-egy szűr esetén 450 vagy 650 pontért.

A szem felvételek értékeinek összessége látszik a táblázatból, házi feladat mindenkinek kitalálni, hogy állnak össze pont elemenként ezek, annyi segítség, hogy szem bemondása esetén a TÖREDÉK JUTALOM HELYETT jár a GÉMJUTALOM ÉS A SZLEMJUTALOM is.

Bukások száma	Mansban	Bellben
Egyszer nem	50 pont	100 pont
Kétszer nem	100 pont	200 pont
Háromszor nem	150 pont	300 pont
.....	+50 pont	+100 pont

Az Olcsó és Drága kifejezések a szkórhelyzetre a felvétel elbukására utalnak. MANS-ban bukásonként 50 pont, Bellben 100 pont jár az ellenvonalnak. Mínuszt ír a felvevő büntetésként, hogy elbukta a vállalását, ugyanannyi pluszt pedig az ellenvonal.

Bukások száma	Mansban kontrázva	Bellben kontrázva
Egyszer nem	100 pont	200 pont
Kétszer nem	300 pont	500 pont
Háromszor nem	500 pont	800 pont
.....	+300 pont	+300 pont

Van olyan, hogy az ellenfelek kétségbe vonják, hogy ez a felvétel teljesül és megkontrázzák azt, ez az úgynevezett büntető kontra licit, a licitdobozban az angol neve, azaz Double alapján piros D kis kártya vagy internetes ikon szokott ez a licit lenni. Ilyenkor jelentősen megnőnek a bukásonként járó pontok. Olyannyira, hogy sok bukás esetén már GÉMÉRTÉK fölötti összeget lehet szerezni ellenvonalon is akár! Tehát a taktika része lehet már a licitálás során az, hogy nem baj, ha ők vállalkoznak, mi pedig megkontrázzuk őket, ha látjuk, hogy sokat fognak bukni, mert azzal mi akár több pontot is felírunk, mintha GÉMET mondtunk és teljesítettünk volna.

Dél/KNY
bellben

♠ J532
♥ 832
♦ Q8
♣ A853

♠ A
♥ AKJT74
♦ 963
♣ K96

♠ 87
♥ Q96
♦ AJ754
♣ QJ7

♠ KQT964
♥ 5
♦ KT2
♣ T42

Osztó

Nyugat	Észak	Kelet	Dél
			2♠
3♥	Pass	4♥	Pass
Pass	4♠	X	Pass
Pass	Pass		

2Sp: 6-11 FP, 6 pikk lap
4H: Mennyit ír KNY, ha teljesíti ezt?
4Sp?: Hány kontrázott bukás lesz még annál kevesebb?

Például BELLBEN vagyunk MANS ellen Észak-Délen, kellően erősek és elosztásosak is vagyunk a vonalunkon, hogy belicitáljuk a 4 KŐR felvételt, amiért jár teljesítéskor 620 pont, szűrrel már 650 pont. Azonban a matematika természete a pakliban az az, hogy ha mi elosztásosak vagyunk, akkor az ellenvonal is az lesz, tegyük fel, hogy nekik most sok pikkjük van, ezért megtehetik azt, hogy úgymond lementik a 4 KŐR felvételünket 4 PIKK licittel, amit mi megkontrázunk. Ha ez a 4 PIKK MANS-ban most kontrázva csak 3-szor bukik el, akkor mi 500 pontot kapunk a teljesíthető 4 KŐR-ünkért járó 620 pont helyett, tehát az ellenfeleink jó mentést találtak, hogy minimalizálják a veszteségüket az adott leosztásban. Azonban, ha már négyszer el tudjuk ezt a kontrázott 4 PIKK-et buktatni, már mi járunk jól, mert a 800 pont több lesz, mint a 620 vagy 650, amit írhattunk volna, ha hagynak minket 4 KŐR-t játszani. Nos a későbbiekben ezek a küzdelmi licitek igen izgalmas szkör és kiosztás mérlegelésekkel járnak majd!

Az epizód további részében szeretnénk bátorítani, hogy kezdj el az interneten egyedül mini bridzselni. Ehhez felvezetőként vegyük sorra a mini bridzs általános folyamatát alapvetésként, majd megmutatjuk konkrétan hol és hogyan kell regisztrálj és miképp tudsz önmagad mini bridzselni.

N-Distribution: 2-6-3-2

HCP values: 9, 8, 9, 14

1NT	1♠	1♥	1♦	1♣
2NT	2♠	2♥	2♦	2♣
3NT	3♠	3♥	3♦	3♣
4NT	4♠	4♥	4♦	4♣
5NT	5♠	5♥	5♦	5♣
6NT	6♠	6♥	6♦	6♣
7NT	7♠	7♥	7♦	7♣

OK

Hand layout (North-South):

North: ♠ K-5, ♥ 7-6-4, ♦ A, ♣ K-9-6-3-2

South: ♠ A, ♥ K-9-8-7-6-5-4-3-2, ♦ 6, ♣ A-6-6

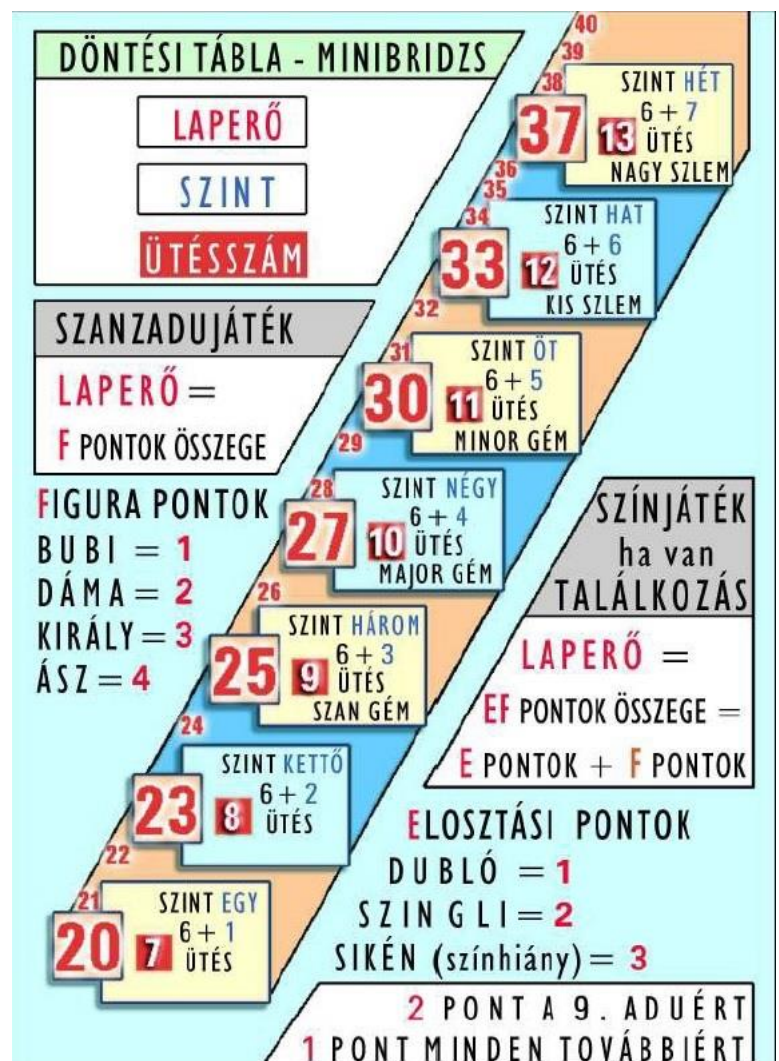
Ha négyen élő személyek élőben vagy az interneten mini bridzselünk, akkor is a már bemutatott sorrendben érkeznek a leosztások, az Egyes számú tokban Észak az osztó és mindenki MANS-ban van. Először mindig az Osztó nyilatkozik arról, hogy mennyi figurapontja van, jelen esetben, mint minden grafikában, Délen ülünk. Észak bemondja, hogy 9 figurapontja van (ez angolul High Card Points és HCP-vel rövidítjük), ezt követően Kelet is bemondja, hogy szintén 9, Délen bemondjuk, hogy nekünk 14

figurapontunk van és Nyugat zárja a sort közölve, hogy neki 8 pontja van. Mindig az erősebb vonal lesz a felvevő, jelen esetben Észak-Dél a 23 pontjával és mindig a vonalon az erősebb kéz állapíthatja meg a felvételt és játssza is azt le Felvevőként. Ez most Dél lesz, hiszen a feladványokban és az internetes egyéni gyakorló felületeken mindig Délen ülünk majd Felvevőként.

Amikor eldől, hogy ki a Felvevő személye, akkor az ő partnere, az Asztal nyilatkozik arról, hogy mi az elosztása PIKK-KŐR-KÁRÓ-TREFF sorrendben. Most Északnak van egy 2632 elosztású lapja. Dél ezt szembe állítja fejben a saját 2326 elosztású kezével és megvizsgálja, hogy van-e legalább 8 lapos színtalálkozás. A színtalálkozások vizsgálatánál a 8 lapos fittet első körben a major színekre vizsgáljuk meg, ha az nincs, akkor megnézzük van-e 8, de inkább 9-10 lapos minor színtalálkozásunk, ha az sincs és egyik oldalon sincs sikén vagy szingli, akkor SZANT választunk. Jelen esetben van egy 9 lapos KŐR színtalálkozásunk, ezért eldöntjük, hogy KŐR legyen az adu, ráadásul látjuk a zárt Déli kézben, hogy a 3db KŐR adunkhoz hozunk PIKK-ben és KÁRÓ-ban is dublókat, így lehet, hogy fogunk tudni a rövidebb oldali aduból lopni, ami ugye mindig extra ütés lesz a hosszúság alapon megütött adu ütéseink felett. Jelen esetben ismerjük a partner 2632 kiosztását és tudjuk, hogy PIKK-ben az a kéz is dubló, nem lesz harmadik PIKK lapja, amit a rövid oldali déli aduval el tudunk majd lopni, azonban KÁRÓ-ból van már 3db lapja és ott meg van ez a rövid adu oldali lopási potenciál. Most az a következő kérdés, hogy vajon mennyit tudunk ütni KŐR adu mellett, lehet-e benne gém vagy szem, esetleg nagy szem! Ez egy elég fontos kérdés, hiszen láttuk már, hogy a pont jutalmak az egyre nagyobb ütévállásokért jelentősen növekszenek.

Ebben a táblázatban foglaltuk össze az úgynevezett Lépcsőt, ami a vonalon található teljes figurapont érték alapján segít ökölszabályként megállapítani milyen magasságú felvételre vállalkozunk a jutalmak megszerzése érdekében. A töredékjáték 50 pont jutalom mindig jár, amíg nem vállalkozunk legalább gémmre, akkor helyette már a gémjutalom érkezik teljesítés esetén, így mindig azt vizsgáljuk elsőre meg, hogy van-e a vonalunkon gémerő.

SZANZADU, KŐR és PIKK felvételek esetén általában kell legalább 26 figurapontnyi erő a vonalon, hogy teljesíteni tudjuk a gém vállalat. SZANZADUBAN ugyan csak kilencet kell ütni a gémmhez már, de ott nem fogunk sose lopni tudni a rövidebb adu oldalon, így azt a kilenc ütést mindig figurális erőből kell tudnunk megoldanunk. Ezért kell hozzá legalább annyi erő, mint amennyi a 10 ütéses major, azaz KŐR és PIKK gémekhez, mert ott a tizedik ütést gyakran a rövidebb oldali adu fogja tudni biztosítani, illetve, ha az nincs is, az aduval mindig kontroll alatt tudjuk tartani az ellenfelet, hogy az ne üssön túl sokat valamelyik számára kedvezően erős és hosszú mellékszínben. Ezzel a kontrollunkkal időt nyerünk, hogy ütéseké kidolgozhassuk a vonalunkon található második



leghosszabb színt, így ez a második leghosszabb szín is gyakran hozhatja a tizedik ütésünket. A minor gém, azaz KÁRÓ és TREFF 11 ütéssel való teljesítése már bátor magasság, ehhez már általában kell 29 figurapontnyi erő és 9-10 lapos minor színtalálkozás, ugyanis mint korábban jeleztük már, a 8 lapos minor színtalálkozással inkább esélyes gémerővel a vonalon a 3NT gémet megcélozni, amennyiben nincsenek szingli vagy síkén rövid színeink, amely rövid szín oldalán több kis adut is meg tudnánk lopásokkal külön ütni. Kis szlem felvételhez már 33 figurapont, nagy szlem felvételhez pedig 37 figurapontra lesz legalább szükségünk. Utóbbi 37-es szám is megfejtethető a kirakósjátékban: ez azt jelenti, hogy nem hiányzik egy 4 pontos ászunk sem, amit az ellenfelek gyorsan meg tudnának ütni elbuktatva a felvétel, 37 pont esetén a legrosszabb eset, ha éppen egy 3 pontos király van csak az ellenfeleknél, de akkor is maradt még egy 50-50%-os esélyünk azt a Királyt impasszal bekeríteni és 13-at ütni.



Tehát ebben a partiban van 23 figurapont a vonalon és KŐR adut választottunk, a 23 pedig nem lesz elég a gémhez, ezért mini bridzsben, amikor csak töredékjátékra vállalkozunk, akkor a legkisebb szinten vállaljuk azt, hiszen ugyanazt az 50 pont töredékjutalmat kapjuk meg, ha az 1 KŐRT teljesítjük mondjuk két szűrrel, mintha bemondtuk volna a 3 KŐRT és éppen teljesítenénk. Tehát nem kockáztatunk a töredékzóna tetején bemondást, jelen esetben például 3 KŐRT, mondván, hogy 23 figuraponttal már 9-et fogunk tudni ütni, ha 26 kell a KŐR gémhez, mert lehet szélsőséges a kiosztás, például a már korábban látott 4-0 adu, és akár el is bukhatjuk azt a 3 KŐR felvételt, amit simán játszhattunk volna 1 KŐR plusz 1 szűrrel is plusz 120 pontért.

Most akkor lássunk egy élő gyakorló mini bridzs felületet az interneten, amely ráadásul mobiltelefon applikációként is jól működik!

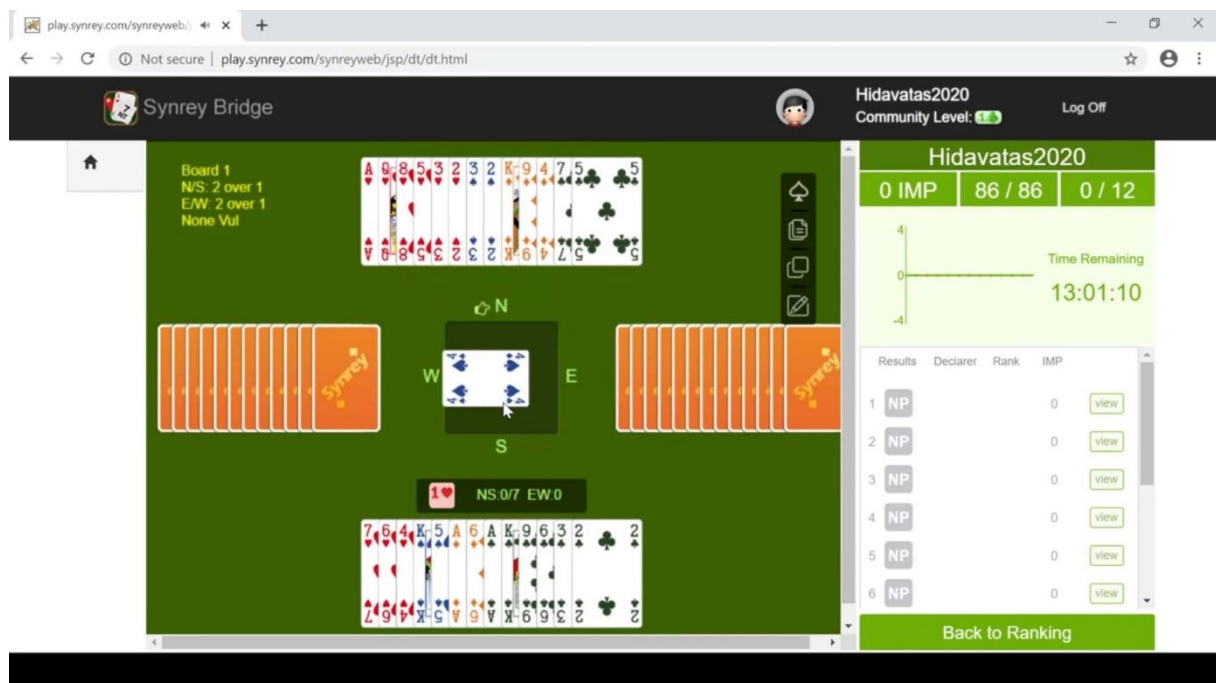
Menjünk fel a www.synrey.com weboldalra. Kiklikeljünk rá középen a Play Bridge Now feliratra. Az új oldalon legalul kiklikeljünk rá a Become a Synrey Member sorra. A megnyíló sablon első sorába beírjuk az email címünket, alatt a lenyíló listában megkeressük a Hungary sort és klikk rá, majd a harmadik sor Verification code mellett kiklikeljünk a Send gombra. Ekkor elküld a megadott email címre egy négy számjegyű álló kódot, amit ide kell visszaírni. Alatta Username, azaz felhasználó névnek adjunk meg bármit, amire emlékezni fogunk és alatta adjunk meg egy jelszót, amit az alatt ismét pontosan még egyszer meg kell adni. Az utolsó kitöltendő sor jobb oldalán megad a rendszer egy újabb négy számjegyű álló zöld színű kódot, ezt ide vissza kell írni és a végén a Register gombra klikkelni.



Most bemutatjuk miképp kell itt minibridzsezni miközben már a bridzs savát-borsát is lehet kicsit ízlelni, azaz másokkal versenyezni. Kiklikelünk a Mini bridge menüpontra és azonnal el is indultunk egy 12 leosztásos egyéni mini bridzs globális versenyen, amit bármikor félbeszakíthatunk, kiléphetünk és ott folytatjuk a következő belépésnél, ahol abbahagytuk azzal, hogy a nyitó oldali zöld Continue sor alatt a Practice Mini Bridge gombra klikkelünk.

Amikor elindítottuk az egyéni versenyünket, először az adott napon legjobban teljesítő felhasználók rangsorát mutatja a felület és jobb alul a Start gombra klikkeléssel tudjuk elindítani az éles versenyünket, amit tényleg bármikor jobb felül a Log off gombbal megszakíthatunk, majd később belépve Continue sor alatt Practice Mini Bridge-re klikkeléssel folytathatunk. Ne aggódjunk, néha lassan tölti be a felület a következő leosztást.

Nos, ez éppen az a leosztás, ami alapján az általános mini bridzs szabályokat megbeszéltük és az 1 KŐR felvételt választottuk. Itt is ráklikkelünk a 1 KŐR ikonra, kiemeli, ezt LE-OKÉZZUK és megkérdezi a felugró ablakban, hogy valóban ezt akarjuk-e vállalni, amire a Confirm-re klikkeléssel mondunk igent. Ha meggondoljuk magunkat, akkor elég mellette a zöld felületre klikkelni és választhatunk felvételt ismét.



Nyugat el is indult a PIKK 4-essel, ami jó hír, mert a sor végén most, vagy a következő ütésben a Királyunk mindig ütni fog már egyet: meg is adták ezt az expasszt nekünk. Mindig dupla klikkeléssel tudunk lapot hozzátenni az ütéshez mindkét oldalon Északon és Délen is, hogy az egyszeri klikk nehogy balesetszerű legyen. Ütött a PIKK Ász és hívja a TREFF dámát, amire az Ászt tesszük és meglepetésünkre BOE ellopja azonnal, tehát BOE TREFF sikénnel született. BOE és JOE robotok, nem hozzánk hasonló hús-vér emberek, de egész ügyesen bridzsező robotok ők. Hív egy újabb PIKK-et, amit megütünk kézben és alkalmazzuk a Felvevő Első Számú szabályát,

Janka CILINDERBEN: Kerüljük a blamát, a felvevő első dolga a kiaduzás!

és megkíméljük magunkat a további meglepetésektől, hívunk egy adut és megadjuk az impasszt a Király ellen. Játshatnánk Ászt is, nehogy hátul üssön a Király és újabb TREFF hívás és BOE lopása következzen az akkor már utolsó – az ellenfélnél - kint lévő aduval, de ezúttal hallgattunk a matek ösztönünkre és ült az impassz, látjuk, hogy JOE Kárót dobott, tehát az eredeti 9 KŐR lapom, azaz az ellenfél 4 KŐR lapja mind BOE-nál született, ami a Király-Bubi-Tíz-Kilenc volt pontosan. Eggyel már lopott TREFF-et, egyet adott a KŐR Dáma alá. Abból a Király-Bubi-Tíz-Kilencből impassz alatt ülve is mindig jár neki két KŐR

ütés, hiszen elég tömör aduja van ellenünk. Ezért lehúzzuk a KŐR Ászt és kiaknázzuk az elosztás elemzésekor már megálmodott KÁRÓ lopás esélyét, azaz lehívjuk a KÁRÓ Ászt, majd hívunk kárót és ütünk a Királlyal, hogy onnan hívjuk a harmadik menetet és el is lopjuk az utolsó rövidebb oldali adunkkal. Most már szinte minden a miénk, tudjuk, hogy fog még egy adut ütni BOE, teríthetnénk is a fekete középső menü harmadik dupla négyzet gombjánál megadva, hogy mennyit ütünk pontosan, de most már játszunk végig, csak kikényszerítettük végül, hogy megüsse az úr adu lapját és a rendszer már maga terít, hogy megadja a maradék ütéseket. Ezt nekünk az Accept gombra klikkeléssel el kell fogadnunk. Néha lassan könyveli be az eredményt és adja ki automatikusan a következő feladványt. Addig is emlékezzünk rá, hogy ütöttünk ugyan 10-et, de nem mondtuk be a gémet, tehát négyszer 30 pont, azaz 120 plusz a töredékjáték 50 pont, összesen 170 pontot kell kapjunk és elég kis izgalmas 4-0 adu elosztásos partit játszottunk meglepetéssel az elején. Csak azért volt benne a gémmünk, mert a káró Királyt hozta három figurapontért a partner és nem például a Káró dámát és PIKK vagy TREFF Bubit ugyanennyiért. A Claim gomb a menet közbeni terítésre szolgál. Ezt egyelőre hanyagoljuk. A Next gombra kattintással jön a második feladvány a 12-ből. Mindig 13 percünk van meghatározni a felvételt és le is játszani azt. Nos bekönyvelték a korrekt 170 pontunkat vajon? Ezt a View gombra kattintással tudjuk megtekinteni. Itt láthatjuk az első számú leosztás úgynevezett szkórlapját, azaz ki mit csinált a teljesen azonos partiban. Egy versenyző bementa ezt a kicsit gémerő alatti gémet és szerencsésen feküdt neki a parti, megcsinálta és megkapta a 420 pontot érte. Volt két versenyző, aki nem ebből a videóból tanult bridzsezni és feleslegesen 3 KŐRRE vállalkozott, másik kettő pedig feleslegesen 2 KŐRRE, de bridzs isten ezúttal nem büntette meg őket és tudták a felesleges töredék magasságokat is teljesíteni. A TREFF felvételre vállalkozók sem ebből a videóból tanultak, nem vették észre, hogy van egy kilenc lapos KŐR fittjük, helyette a nyolc lapos TREFF fittet választani komoly tévedés volt, őket bridzs isten meg is büntette az 5-0 TREFF kiosztással, amikor is a déli 6 TREFF aduval kellett JOE 5 TREFF aduja ellen küzdeni, nem is sikerült, csak nyolcat ütni 90 pontért. A rangsort úgy számolják az IMP, azaz International Match Point oszlop alapján, hogy a szkórok matematikai átlagához viszonyítják az egyes eredményeket és a különbséget átváltják erre az IMP-re, mivel volt 420 pont, az feltolta az átlagot 170 fölé végül, ezért mi az éppen átlagérték alatti teljesítésünkért kaptunk éppen mínusz 1 IMP-t. Ez a felület jó önálló elemzésre is, mert látjuk a teljes kiosztást. Az elemzés után a jobb alsó Start gombbal jöhet a következő feladvány. 16 pont Északon a 8 délivel szemben, 24 ponttal ismét Észak-Dél lesz a felvevő, ezúttal Észak, és van 6-2-es PIKK fittünk, a 2 és 3 darabos KŐR és szintén 2 és 3 darabos KÁRÓ színek szóba se jöhetnek, a 3 és 5db-os TREFF szín szintén 8 lapos fitt, de a major 8 lapos fittel kereshető több pont miatt mindenképpen a PIKK-et válasszuk adunak a TREFF helyett. Azonban nincs 26 pontnyi gémerő a vonalon, tehát a töredékjáték jöhet csak szóba, abból pedig az 1 PIKK felvétel lesz a legbiztonságosabb alacsony magasság. Miután elindul a játék a rendszer automatikusan megfordítja nekünk az asztalt és Észak helyéről játszhatjuk a felvételt. Ha most szünetet tartanánk, akkor a jobb felső Log Off gombbal kilépünk, majd visszalépve a Continue alatt a Practice Mini Bridge-re klikkelve ott folytatjuk, ahol abbahagytuk. Jó gyakorlást kívánunk itt, ha valakinek sikerül a rangsorban 12 leosztás alapján dobogón végeznie, arról készítsen egy képernyő fotót és ossza meg büszkén a Hídvatás Facebook csoportunkban!”

Mérő László:

Ennyi tudással, amennyit most itt megszereztek, elkezdhetek játszani, például van a neten egy leegyszerűsített bridzs program, mini bridzsnek hívják és itt láthatjátok a címet www.synrey.com, érdemes kipróbálni, állítom, hogy már élvezni fogjátok!

Felirat: Dr. Mérő László, professzor emeritus, matematika, pszichológia