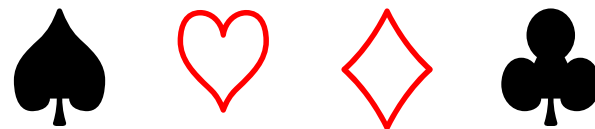


JOHDANTO

JA

SANGI



# Bridgen perusideat

- Parit pelaavat toisiaan vastaan. Pelaajat on nimetty ilmansuuntien mukaan.
  - Pohjoinen-etelä vs. itä-länsi (P-E vs. I-L)
- Parin tavoitteena on saada jaosta mahdollisimman suuri pistemäärä. Jos pisteet näyttävät menevän vastustajille, pyritään pitämään heidän pistemääränsä mahdollisimman pienenä.
  - Tavoiteltava pistepotti määräytyy *tarjoamisessa*.
  - *Tikkipeli* ratkaisee, kumpi pari kirjaa jaon pisteet tililleen.
- Tällä kurssilla opiskellaan ensin tikkipeli.
- Tikkipeli voidaan pelata valttipelinä tai ilman valttia eli *sangina*.
  - Ensimmäin opetellaan pelaamaan sangia.

# Sangi

- Sangipelin säännöt:
  - *Tikkiin ensiksi pelattu kortti määrää, mitä maata tikkiin on pelattava, ja tikkiin pelatuista korteista kyseisen maan suurin kortti voittaa tikin.*
  - *Tikin voittanut pelaaja pelaa ensimmäisenä seuraavaan tikkiin.*
- Kuinka pohjoinen-etelän tulee käsitellä ruutuväri?

	◇AQJ75			◇AQJ75	
◇83	□	◇962	◇—	□	◇98632
	◇K104			◇K104	

- *Jos haluaa ottaa tikit vahvasta väristä, varmat tikit pitää ottaa ensin siitä kädestä, jossa väriä on vähemmän.*

# Pikatikit

- Pikatikki = tikki, jonka saa väristä varmasti päästämättä vastustajaa kiinni.
- Itä-lännen pataväri on seuraavassa kaaviossa.

♠ A642    □    ♠ KQ53

Pelataan kuningas ja rouva. Montako pataa jää P-E:lle käteen, jos

a) sekä pohjoinen että etelä tunnustavat padalle molemmilla kierroksilla

b) pohjoinen tunnustaa ensimmäiselle, mutta sakaa toiselle

patakierrokselle? Montako tikkiä I-L tällöin voi väristä saada?

# Tikkien kasvattaminen

- Väristä voidaan kasvattaa tikkejä pakottamalla vastustajat ottamaan pikatikkinsä.
- Pohjoinen-etelä voi kasvattaa alla olevasta herttaväristä kolme tikkiä.

♥KJ73  
♥862      ♠      ♥A9  
♥Q1054

- Kannattaa pelata kohti kuvia eikä kuva edellä, jos väri ei ole täysin tiivis.

	♠KQJ3			♠KQJ3	
♠A	♠	♠10987	♠A1098	♠	♠7
	♠6542			♠6542	

# Värin kasvattaminen laistamalla

- Kuinka itä-lännen tulee käsitellä alla oleva ristiväri?

♣A43   □   ♣K652

- Vaarana on tällainen jakautuma.

♣QJ1087

♣A43   □   ♣K652

♣9

- *Jos vastustajalle on kasvatettavassa värissä pakko antaa tikki, se kannattaa antaa yleensä mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.*

# Pelinvientisuunnitelma

- Montako pikatikkiä on otettavissa?
- Jos pikatikkejä ei ole tarpeeksi kotipeliin, niin mistä puuttuvat tikit saadaan?
- Mitä vastustajien käsistä tiedetään?
  - Mitä lähtökortista voi päätellä?
  - Mitä tarjoussarja on kertonut? (Lähtökorteista ja tarjoamisesta kerrotaan myöhemmin lisää.)
- Onko olemassa vaaroja tai mahdollisia ongelmakohtia?

# Pelinvientiesimerkki

Länsi on pelinviejä tavoitteenaan saada vähintään seitsemän tikkiä. Pohjoinen lähtee patarouvalla. Miten pelinvienti tulee suunnitella?

♠ AK

♥ QJ103

♦ A852

♣ J82

	P	
L		I
	E	

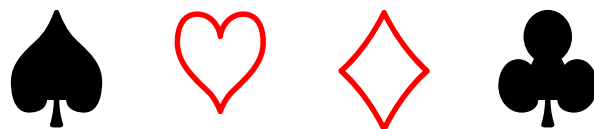
♠ 954

♥ K6

♦ K74

♣ 109753

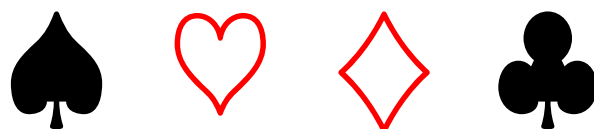




PUOLUSTAMISTA

JA

LEIKKAAMINEN



# Puolustamisen periaatteet

- Tarkoituksena on kasvattaa tikkejä omasta vahvasta tai pitkästä väristä.
- Tyypillisesti sangipuolustus etenee seuraavasti:
  - Lähtijä aloittaa pisimmästä ja vahvimmasta väristään.
  - Aina, kun puolustus voittaa tikin, jatketaan aloitusvärin pelaamista, ellei sitten esim. lepääjän korteista näe, että kyseisestä väristä ei voi kasvaa puolustukselle tikkejä.
  - Joskus lähtijän partneri näkee, että lähtöväriä ei pidä pelata, tai hänellä ei enää ole kyseistä väriä. Tällöin hänen kannattaa pelata *joko omaa vahvaa väriään tai väriä, joka on pöydässä heikko.*
- Puolustajien ei pidä kovin usein vaihtaa pelattavaa väriä, vaan on hyvä jatkaa saman värin kasvatusyrityksiä.

# Puolustaja toisena kätenä

- *Puolustajien kannattaa säästää kuvansa vastustajan isojen korttien peittämiseen eikä pelata ässiään ja kuninkaitaan pelinviejän pienten korttien päälle ollessaan toisena kätenä.*
- Etelä on pelinviejä ja pelaa ruutunelosen. Mitä länsi pelaa?

  ♦ Q873  
  □  
♦ A102                                   ♦ J6  
  ♦ K954

- Toinen käsi pelaa yleensä pienen kortin, mutta poikkeuksiakin on.

  ♣ J6  
  □  
♣ Q10                                   □  
  ♣ 2

Etelä pelaa ristikakkosen. Lännen on syytä ottaa tikki rouvallaan, kun vielä saa.

# Puolustaja kolmantena kätenä

- Länsi aloittaa. Pöydästä määrätään nelonen. Minkä kortin itä pelaa?

	♥964	
♥Q	□	♥872
	♠964	
♠3	□	♠K72
	♥964	
♥Q	□	♥K72
	♠964	
♠3	□	♠J107

# Miksi peräkkäisistä pienin?

- Länsi aloittaa pienellä padalla. Kenellä on patasotilas?

♠ 964  
♠ Q832    □    ♠ 10  
♠ K

- Länsi aloittaa pienellä padalla. Mitä patoja etelällä on?

♠ 964  
♠ Q832    □    ♠ J  
♠ K

- *Kolmannessa kädessä pelataan peräkkäisistä korteista alin, kun partneri on aloittanut pienellä.*

# Lähtökortin valinta

- Lähdetään yleensä vähintään neljän kortin väristä.
- Sopimuksena ns. 10-12-sääntö:
  - yhden tai kahden kortin väristä suurin kortti
  - kolmen tai neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti
  - vähintään viiden kortin väristä viidenneksi suurin kortti.
- Säännön mukaiset lähtökortit vahvasta väristä:
  - *Sarjasta* eli sekvenssistä suurin kortti.
    - *Aito sarja*: AKQ, KQJ, QJ10, J109, 1098
    - *Epäaito sarja*: AKJ, KQ10, QJ9, J108, 1097
  - *Välisarjasta* kolmanneksi suurin kortti. Välisarjassa on iso kortti, väli ja sarja.
    - AQJ, KJ10, Q109, AJ10, A109, K109

# Lähtökortin valinta (jatkuu)

- Mikäli värin huipussa on sarja tai välisarja, aloitus valitaan tästä yhdistelmästä riippumatta värin pituudesta. Muutoin aloitetaan värin pituuden mukaan joko suurimmalla, kolmanneksi suurimmalla tai viidenneksi suurimmalla kortilla.

- Perussäännön mukainen lähtökortti on alleviivattu.

♥ K Q 8 6 3    ♥ K Q 10 6    ♦ A Q J 10 5    ♦ Q 10 7 4  
♠ 9 5    ♠ K J 9 6 4 3    ♣ A K J 10    ♣ J 7 2

- Jos *partneri on luvannut* tarjouksellaan jonkin ainakin neljän kortin värin, aloitetaan tästä väristä suurimmalla kortilla myös kahden kortin sarjasta.
  - QJ75, J106

# Leikkaaminen (eli maskaaminen)

- Miten pohjoinen-etelän tulee käsitellä alla oleva herttaväri?

♥AQJ10  
♥K973     □     ♥82  
♥654

- Entä miten seuraavat värit tulee käsitellä?

- ♣Q654   □   ♣AJ10
- ♦Q65   □   ♦AJ432
- ♥A1098   □   ♥QJ4
- ♠AJ654   □   ♠K32
- ♥A643   □   ♥KJ952

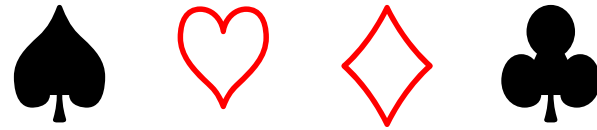


# Kaksoisleikkaus

- *Jos väristä puuttuu vain rouva, niin kahdeksan kortin värillä leikataan, yhdeksän kortin värillä topataan.*
  - Kahdeksan kortin värissä leikkaus on paljon toppausta parempi pelitapa.
  - Yhdeksän kortin värissä toppaus on vain vähän parempi tapa kuin leikkaus.
- Miten pohjoinen-etelän tulee käsitellä ruutuväri?

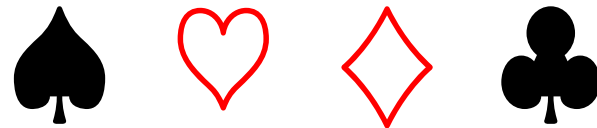
◇AJ10  
◇Q986    □    ◇K72  
◇543

- Kuinka itä-lännen kannattaa käsitellä herttaväri?  
♥942    □    ♥AQ10



LISÄÄ

PUOLUSTUSTAITOJA



# Mistä nimitys 10-12-sääntö?

Lähtijä aloittaa viitosella, joka on hänen kolmanneksi suurin korttinsa lähtövärissä. Montako viitosta suurempaa korttia muilla pelaajilla on yhteensä?

Viitosta suurempia kortteja on yhteensä

$$14 - 5 = 9$$

eli kortit 6, 7, 8, ... 13, 14 (numeroidaan kuvakortit J = 11, Q = 12, K = 13 ja A = 14). Lähtijällä on kaksi lähtökorttiaan suurempaa korttia, joten muille jää

$$14 - 5 - 2 = 14 - 2 - 5 = 12 - 5$$

eli seitsemän lähtökorttia suurempaa korttia. Tulos saatiin siis laskemalla 12:n ja lähtökortin silmäluvun erotus.

# 10-12-sääntö

- *Jos pelaaja on aloittanut värin kolmanneksi suurimmalla kortillaan, muilla pelaajilla olevien lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä saadaan vähentämällä lähtökortin silmäluvu luvusta 12.*
- *Jos pelaaja on aloittanut värin viidenneksi suurimmalla kortillaan, muilla pelaajilla olevien lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä saadaan vähentämällä lähtökortin silmäluvu luvusta 10.*
- Länsi on lähtijänä ja tilannetta tarkastellaan idän korteista. Montako lähtökorttia suurempaa korttia on etelällä?

♣ J87

♣ 6

□

♣ K104

# Kova kolmanteen?

- Länsi aloittaa, ja pohjoisen korteista määrätään pieni hertta. Minkä kortin itä pelaa?

♥ Q72  
♥ 5     ♠     ♥ KJ6

- Mikä kortti idän pitää pelata seuraavassa tilanteessa, kun pöydästä määrätään lähtöön ysi?

♠ Q92  
♠ 7     ♠     ♠ K103

- Kolmannen käden leikkauksissa on nyrkkisääntönä, että *ysillä voi vielä leikata, mutta ei enää pienemmillä korteilla.*

# Merkinannot

- Partnerin aloitettua väriä pelaajan pienillä korteilla näytetään yleensä pyyntö- tai kieltomerkkiä (*voimamerkinanto*), ts. halutaanko partnerin myöhemmin jatkavan väriä vai ei.
- Pelinviejän aloittaessa tikkiin puolustajat näyttävät yleensä värissä olevien *korttien määrää* ilmoittamalla, onko pelattavassa maassa parillinen vai pariton määrä kortteja. Tästä käytetään nimitystä *pituusmerkinanto*.
- Kun puolustaja ei voi tunnustaa väriä, vaan joutuu sakaamaan, pelaaja yleensä ensimmäisellä sakauksellaan pyytää tai kieltää jotakin väriä, ts. tekee voimamerkinannon.

# Merkinantosopimukset

- Käännetyt merkinannot:
  - Pienempi-isompi on pyyntömerkki tai kertoo parillisesta korttien määrästä.
  - Pelijärjestys isompi-pienempi puolestaan kieltää voiman tai lupaa parittoman määrän kortteja.
- Italialainen sakaus:
  - *pariton kortti pyytää puolustajan sakaamaa väriä ja*
  - parillinen kortti pyytää muuta kuin sakattua väriä.
    - "Pieni" parillinen kortti (2 ja 4) pyytää muista kahdesta väristä maiden arvojärjestyksessä alemmaa.
    - "Iso" parillinen kortti (10 ja 8) pyytää muista väreistä ylempää.
    - Maiden arvojärjestys ylimmästä alimpaan on pata, hertta, ruutu ja risti.

# Esimerkkejä

1. Länsi aloittaa herttarouvalle, ja pohjoisen korteista määrätään viitonen. Minkä kortin itä pelaa?

♥ 8 5  
♥ Q    ♠    ♥ K 6 4

2. Länsi aloittaa patakuninkaalla, pöydästä määrätään kolmonen. Mitä itä pelaa?

♠ 9 6 3  
♠ K    ♠    ♠ 8 2

3. Sangipelissä pelataan ruutua, joka loppuu puolustajana olevalta pohjoiselta. Ensimmäinen sakaus häneltä on jokin seuraavista. Mitä kukin sakaus kertoo?

i) ♥ 7    ii) ♣ 2    iii) ♠ 8    iv) ♣ 3    v) ♠ Q



# Huomautuksia

- Merkinantotilanteessa korttien suuruus ja pienuus on suhteellista. Jos pelaajan kaksi ensimmäistä sakausta ovat ♣4 - ♣2, ensimmäinen sakaus nelonen on tulkittava isoksi parilliseksi kortiksi.
- Sangipelissä pelaajalla on yleensä kuvakortteja ja/tai pituutta siinä maassa, jota hän pyytää.

# Ohjeita sakauksiin

- Kasvaneen tikkiväarin kortteja pyritään säästämään.
- Samoin varotaan sakaamasta värejä niin lyhyiksi, että esim. kuvakortit putoaisivat, jos väri pelattaisiin huipusta. Siten esim. väreistä  $\diamond$ K4 ja  $\clubsuit$ Q84 ei sakata kuvilta "*jalkoja*" pois, jos turvallisempiakin vaihtoehtoja löytyy.
- Puolustajien kannattaa sakatessaan tarkkailla, mitä värejä pelinviejä säästää käteensä ja pöytään, jotta pelinviejä ei saa halpoja tikkejä esim. 4-2-väreillään.

$\heartsuit$ AQ32

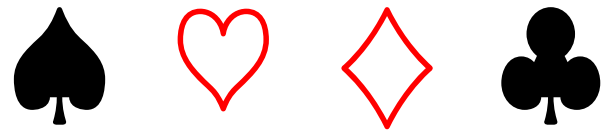
$\heartsuit$ J95

$\square$

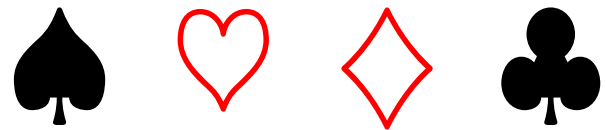
$\heartsuit$ 10874

$\heartsuit$ K6

Jos itä erehtyy sakaamaan hertan, pohjoinen-etelä saa väristä neljä tikkiä.



# VALTTIPELI



# Valttipelin säännöt

- Valttipelissä tikit voitetaan aivan samalla tavalla kuin sangissa niin kauan kuin kaikki tunnustavat väriä. Erona sangipeliin on, että *kun pelattava väri on loppunut, tikin voi voittaa pelaamalla valttiväriin kortin*. Tätä sanotaan *varastamiseksi* tai *kuppaamiseksi*. Siten valttipelissä valttiväriin kortit ovat hyvin arvokkaita.
- Valttipelissä tikin voittaa siis
  - lähtöväriin suurin kortti, jos kaikki tunnustavat väriä
  - tikkiin pelattu suurin valtti, jos joku/jotkut varastavat tikin valtillaan.
- Edellisen tikin voittanut käsi pelaa seuraavaan tikkiin ensimmäisenä.

# Esimerkki tikkien voittamisesta

Hertta on valttia. Pelinviejä etelä on kiinni ja tarvitsee loput tikit.

♠ AK

♥ –

♦ J10

♣ –

♠ –

♥ 32

♦ 32

♣ –

	P	
L		I
	E	

♠ 32

♥ 4

♦ A

♣ –

♠ QJ

♥ –

♦ KQ

♣ –

# Pelinviennin suunnittelu

Valttipelissä huomio kiinnitetään kortteihin, joilla tikkiä ei ole tulossa eli *meneviin*.

- *Laske menevät siitä kädestä, jossa valtteja on enemmän.*
- Jos meneviä on liikaa kotipeliä ajatellen, mieti, kuinka niistä päästään eroon. Voiko ne varastaa lyhyempään valttiin tai sakata toisen värin tikkikorteille?
- *Miten ja milloin valtataan? Montako kierrosta valttia on varaa pelata?*
- Mitä tiedetään vastustajista?
- Onko vaaroja tai ongelmia?

# Suunnittele pelinvienti

Länsi pelaa sitoumusta 4♥ eli tavoittelee kymmentä tikkiä hertta valttina.  
Pohjoinen aloittaa patakuninkaalla.

♠ 43

♥ KQJ1092

♦ KQ7

♣ A10

	P	
L		I
	E	

♠ 10982

♥ A86

♦ 94

♣ K973

# Valttipelin puolustaminen

Seuraavassa on lueteltu valttipelin puolustuksen pääsuuntia:

- Pyritään saamaan varkauksia ennen kuin pelinviejä ehtii valtata.
  - Aloitetaan singelillä tai *dubbeltonista/dubbelista* (kahden kortin väristä) isommalla kortilla.
  - Tällöin valtteja olisi syytä olla ainakin kaksi, mieluummin kolme.
  - Jos partneri aloittaa ässällä tai kuninkaalla, tehdään dubbelilla positiivinen merkinanto eli pyydetään jatkamaan väriä.
- Kasvatetaan tikkejä vahvasta väristä.
  - Valttipeliä vastaan lähdetään usein jo kahden kuvan sarjasta, esim.  $\diamond$ QJ65 tai  $\clubsuit$ J104.
  - *Ässän alta ei pidä lähteä* kuin äärimmäisessä poikkeustilanteessa.



# Puolustusideat (jatkuu)

- Vähennetään pelinviejän varkaustikkien määrää pelaamalla valttia, jos hän on ottamassa varkauksia lyhyeen valttiin.
- Pakotetaan pelinviejä varastamaan pitkään valttiin, jolloin puolustuksen pitkään valttiin kasvaa tikkejä.
  - Tätä kannattaa harkita, jos puolustajalla on esim. neljän kortin valtti.

# Vuorovarkaudet

Länsi on pelinviejänä sitoumuksessa 5 ♣, eli yrittää saada 11 tikkiä risti valttina. Pohjoisen lähtökortti on ruutukuningas. Sunnittele pelinvienti.

♠ J

♥ A9764

♦ A96

♣ AKQ6

	P	
L		I
	E	

♠ A8652

♥ 3

♦ 854

♣ J1092

# Varoitus

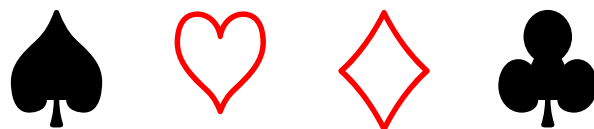
Vuorovarkauksin pelattaessa on otettava huomioon vielä yksi asia (seuraavassa sivuväri = muu kuin valttiväri).

- *Sivuvärien tikit kannattaa usein ottaa ennen vuorokuppeja.*

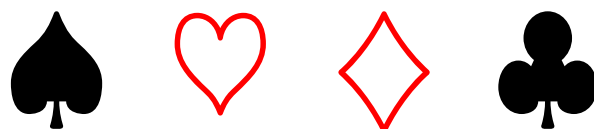
Puolustajat voivat ehtiä sakaamaan sivuvärikorttejaan kuppiväreille. Tällöin he voivat päästä pelin loppuvaiheessa varastamaan pelinviejän tikkikortteja, mikäli niitä ei ole pelattu ajoissa.

# Milloin pelata valttipeliä

- Valttipeli antaa pelinviejälle usein parhaan pistemäärän seuraavissa tilanteissa:
  - Pelinviejällä on vähintään *kahdeksan* kortin *hertta-* tai *patavaltti*.
    - Valtteja on esim.  $4 + 4$ ,  $5 + 3$ ,  $6 + 2$  tai  $5 + 4$ .
    - Risti- tai ruutuvaltti ei ole yhtä tuottoisa.
  - Sangissa pelinviejällä ei olisi pitoa jossain lyhyessä värissään.
    - Valtit toimivat pitona valttipelissä.
  - Pelinviejällä tai lepääjällä on lyhyitä värejä (enintään kahden kortin värejä).
- Pistemäärät käsitellään seuraavalla kerralla.



# JOHDATUS TARJOAMISEEN



# Bridgen perusideat

- Ensin on huutokauppavaihe, jossa molemmat parit pyrkivät tarjouksia tekemällä löytämään pelivaihtoehdon, josta oma puoli saa mahdollisimman paljon pisteitä.
- Korkein tehty tarjous määrää, montako tikkiä pelinvientipuolen tulee saada saadakseen jaosta pisteet omalle puolelleen.
- Jos pelinviejä saa vähintään lupaamansa tikkimäärän, eli *kotipelin*, pisteet kirjataan peliä vieneen parin sarakkeeseen.
- Jos pelinviejän tikkisaalis jää vajaaksi, eli *pele menee piettiin*, tulos merkitään puolustajien hyväksi.
- Kilpailussa monet eri parit pelaavat saman jaon ja jakokohtainen tulos määräytyy sen mukaan, kuinka hyvin pari on pärjännyt vertailussa muihin samoilla korteilla pelanneisiin.
  - Tulosvertailun takia bridgessä taito ratkaisee.

# Bridgen pistelasku

- "Huudot" alkavat seitsemästä tikistä = yhden taso (ensimmäinen *pistetikki eli trikki*).
- Korkein on seitsemän taso, joka vastaa 13:a tikkiä.
- Tikkimääränsä voi pyrkiä saamaan jokin väri valttina, tai voi yrittää ottaa tikkinsä ilman valttia eli pelata sangia.
- Pistemäärät vaihtelevat pelivaihtoehdon mukaan.
- Puolustus voi lyödä vetoa sen puolesta, että pelinviejä ei saa kotipeliä eli lupaamaansa tikkimäärää. Tätä sanotaan *kahdentamiseksi*. Kahdentaminen kaksinkertaistaa kotipelin tapauksessa pistetikkin hinnan. Pietien hintaan kahdennuksen vaikutus on hieman monimutkaisempi.
- Kahdennusta vastaan pelinviejäpuoli voi lyödä vastavedon omasta puolestaan *vastakahdentamalla*.

# Pistetikkien arvoja

Kotipelien pistemäärät lasketaan seuraavien taulukoiden tiedoista.

Huomaa tilanteet, joissa pelinviejän vyöhyke (vaara tai vaaraton) vaikuttaa.

Kahdentamaton	♣, ◇	♥, ♠	sangi
1. pistetikki	20	30	40
2.–7. pistetikki/kpl	20	30	30
ylitikit/kpl	20	30	30

Kahdennettu	♣, ◇	♥, ♠	sangi
1. pistetikki	40	60	80
2.–7. pistetikki/kpl	40	60	60
ylitikit/kpl, vaaraton	100	100	100
ylitikit/kpl, vaara	200	200	200



# Pistetaulukot (jatkuu)

Vastakahdennettu	♣, ♦	♥, ♠	sangi
1. pistetikki	80	120	160
2.–7. pistetikki/kpl	80	120	120
ylitikit/kpl, vaaraton	200	200	200
ylitikit/kpl, vaara	400	400	400

Alla ovat puolustajille pietipeleistä tulevat pisteet.

	Vaaraton	Vaara
kahdentamaton/kpl	50	100
1. kahdennettu	100	200
2. ja 3. kahdennettu/kpl	200	300
4.–13. kahdennettu/kpl	300	300
vastakahdennettu	2. kahdennettu	2. kahdennettu

# Hyvitykset eli bonukset

- Korkeiden tarjousten kotipeleistä saa erilaisia hyvityksiä trikkipisteiden lisäksi.
- Osasitoumus = kotipelin pistetikit tuottavat alle 100 pistettä.
- Täyspeli = kotipelin pistetikit tuottavat ainakin 100 pistettä.
- Kuuden taso = pikkuslammi, seitsemän taso = isoslammi.

Pelin taso	Bonus vaarattomassa	Bonus vaarassa
Osasitoumus	50	50
Täyspeli	300	500
Pikkuslammi	500	750
Isoslammi	1000	1500

# Hyvitykset (jatkuu)

Taulukossa ovat kahdennetusta tai vastakahdennetusta sitoumuksesta saatavat lisähyvitykset.

	Kahdennettu	Vastakahdennettu
Bonus kotipelistä	50	100

- Pietipelien hinnat ja alimmat täyspelit (mitkä sitoumukset) on tunnettava.
- Muuten riittää taito löytää jaon pistemäärä tarjouslapun kääntöpuolelta tai taulukosta.

# Kahdentamattomat kotipelit

	Kotipelien pistemäärät					
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Taso	♣/♦	♥/♠	NT	♣/♦	♥/♠	NT
1	70	80	90	70	80	90
2	90	110	120	90	110	120
3	110	140	400	110	140	600
4	130	420	430	130	620	630
5	400	450	460	600	650	660
6	920	980	990	1370	1430	1440
7	1440	1510	1520	2140	2210	2220
Ylitikit/kpl	20	30	30	20	30	30

# Kahdennetut kotipelit

	Kahdennetut kotipelit					
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Taso	♣/♦	♥/♠	NT	♣/♦	♥/♠	NT
1	140	160	180	140	160	180
2	180	470	490	180	670	690
3	470	530	550	670	730	750
4	510	590	610	710	790	810
5	550	650	670	750	850	870
6	1090	1210	1230	1540	1660	1680
7	1630	1770	1790	2330	2470	2490
Ylitikit/kpl	100			200		

# Vastakahdennetut kotipelit

	Vastakahdennetut kotipelit					
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Taso	♣/♦	♥/♠	NT	♣/♦	♥/♠	NT
1	230	520	560	230	720	760
2	560	640	680	760	840	880
3	640	760	800	840	960	1000
4	720	880	920	920	1080	1120
5	800	1000	1040	1000	1200	1240
6	1380	1620	1660	1830	2070	2110
7	1960	2240	2280	2660	2940	2980
Ylitikit/kpl	200			400		

# Pietipelien hinnat

	Pietipelien pistemäärät					
Vyöhyke	Vaaraton			Vaara		
Tulos	pass	X	XX	pass	X	XX
-1	50	100	200	100	200	400
-2	100	300	600	200	500	1000
-3	150	500	1000	300	800	1600
-4	200	800	1600	400	1100	2200
Lisäpedit/kpl	50	300	600	100	300	600

Pass: kahdentamaton sitoumus, X: kahdennettu, XX:  
vastakahdennettu.

# Tarjoukset




- Jakaja aloittaa tarjoukset.
- Pass siirtää tarjousvuoron myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.
- Tarjoukset menevät järjestyksessä 1 ♣, 1 ♦, 1 ♥, 1 ♠, 1 NT, 2 ♣, ..., 7 ♠, 7 NT.
- NT = No Trump = ei valttia, eli sangi.
- Tarjoussarja päättyy, kun jonkun pelaajan tarjoukseen muut pelaajat passaavat. *Siis omaa aiempaa tarjousta ei enää pääse korottamaan, jos kaikki muut passaavat.*

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
pass	1 ♥	pass	pass
pass			



# Pelinviejä, lähtijä, lepääjä

- *Pelinviejäksi* tulee se pelaaja, joka korkeimman tarjouksen tehneeltä puolelta tarjosi *ensin* loppusitoumukseksi tullutta *pelivaihtoehtoa* (pelattavaa valttia tai sangia).
  - Kahdennukset tai vastakahdennukset eivät vaikuta pelinviejän määräytymiseen.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 	pass	1 	pass
3 	pass	pass	X
pass	pass	pass	

- *Lähtijä* on pelinviejän vasemman puoleinen vastustaja.
- *Lepääjä* on pelinviejän partneri.

# Arvopisteet

- Yksinkertaisin tapa saada arvio käden voimasta on laskea kuvakorteista saatavat *arvokorttipisteet* eli *arvopisteet* (*ap*).

Kuvakortti	Arvopisteet
Ässä (14)	4
Kuningas (13)	3
Rouva (12)	2
Sotamies (11)	1

- Käden arvopistemäärään tehdään usein seuraavat korjaukset.
  - Vähennä käden arvosta yksi arvopiste, jos
    - kädessä ei ole yhtään ässää tai
    - värien jakautuma on 4333.

# Jakopisteet

- Tikkejä voidaan voittaa valttipeleissä myös varastamalla, jos kädessä on valtteja ja jokin lyhyt väri. Tätä käden "varkauspotentiaalin" arvioimista varten ovat *jakopisteet* (*jp*).

Värin pituus	Nimi	Jakopisteet
0 korttia	Renonssi (reno)	3
1 kortti	Singelton (singeli)	2
2 korttia	Dubbelton (dubbeli)	1

Ensin mainitut nimet ovat "virallisia", suluissa olevat taas puhekielisiä nimityksiä.

- Jakopisteitä on tapana laskea, kun tarjoussarjassa on löydetty yhteinen vähintään kahdeksan kortin valttiväri.
- *Sangitarjouksiin* lyhyyksistä *ei* lasketa jakopisteitä.

# Johdatusta tarjoussysteemiin

- Yläväripelistä saa enemmän pisteitä kuin sangista, jos valttipelissä saa ainakin yhden tikin sangia enemmän. Alaväripelissä tarvitaan sangin voittamiseen kaksi tikkiä enemmän.
- Vähintään kahdeksan kortin valtti tuottaa yleensä ainakin yhden tikin enemmän kuin vastaavilla korteilla sangin pelaaminen.
- Kannattaa yrittää saada bonuksia, mutta jos bonuksiin ei ole mahdollisuuksia, on viisasta jäädä mahdollisimman alhaiselle tasolle.
- Tarjoussysteemin avulla pyritään selvittämään seuraavat asiat:
  1. Onko parilla yhteinen *vähintään kahdeksan kortin yläväri*?
  2. Onko parilla *mahdollisuus täyspeli- tai slammibonukseen*?
  3. Onko parin parempi pelata *sangia vai alavärivalttia*?

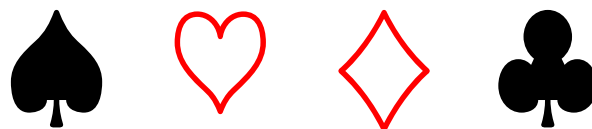
# Pistetarpeita

- Parin pistemäärä = oman käden pisteet + partnerin pisteet.
- Seuraavassa taulukossa on karkea arvio siitä, paljonko pisteitä pari tarvitsee, jotta täyspeli menisi useimmiten kotiin omassa pelimuodossaan.

Täyspeli	3 NT	4 ♥/♠	5 ♣/♦
Pistetarve	26 ap	26 p	29 p

- Huomaa, että sangissa lasketaan vain arvopisteet, mutta valttipelissä mukana ovat myös jakopisteet.
- Slammien karkeat "pisterajat".

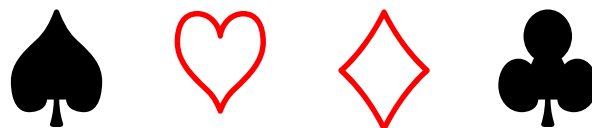
Loppusitoumus	6 ♣/♦/♥/♠	6 NT	7 ♣/♦/♥/♠	7 NT
Pistetarve	33 p	33 ap	37 p	37 ap



AVAUKSET

JA

KOROTUKSET



# Avaukset

- *Tarjous kertoo sen, mitä pari on sopinut kyseisen tarjouksen merkitykseksi. Tarjous 1 ♠ ei tarkoita, että pelaaja tarjotessaan arvelisi korttinsa riittävän yksin seitsemään tikkiin patapelissä.*
- *Avaustarjoukseksi eli avaukseksi sanotaan ensimmäistä tarjousta, joka ei ole pass.*

Avaus	Jakautuma	Voima
1 NT	4333, 4432 tai 5332	15–17 ap

- *Yhden tason väriavauksien voima- ja jakautumavaatimukset:*

Jakautuma	Voima
4333, 4432 tai 5332	12–14 ap tai 18–19 ap
5♥332 tai 5♠332	myös 11 ap
muut jakautumat	11–20(22) ap

# Säännöt avausvärin valintaan

- Avataan pisimmällä värillä.
  - Poikkeus: jakautumilla  $4\spadesuit 333$  ja  $4\heartsuit 333$  avataan  $1\clubsuit$ .
- Kahdesta viiden tai kuuden kortin väristä avataan ylemmällä (maat ylimmästä alimpaan: pata, hertta, ruutu, risti).
- Kahdesta tai kolmesta neljän kortin väristä avataan alimmalla.
  - Poikkeus: jakautumalla  $4\spadesuit 4\heartsuit 32$  avataan kolmen kortin alavärillä.
- Säännöistä seuraavat minimipituudet väriavauksille:

Avaus	Minimipituus	Voima
$1\heartsuit/\spadesuit$	5 korttia	11–20(22) ap
$1\clubsuit/\diamondsuit$	3 korttia	11–20(22) ap



# Ylävärin tukeminen

- Ensisijainen tavoite on löytää vähintään kahdeksan kortin hertta- tai patavaltti.
- *Tue partnerisi yläväriä, mikäli sinulla on tuki partnerisi yläväriin!*
- Tuen kertovat tarjoukset:

Avaus	Vastaajan tarjous	Tarjouksen merkitys
1 ♡/♠	2 ♡/♠	väh. 3 kortin ♡/♠, 6–10 p
	2 NT	väh. 3 kortin ♡/♠, väh. 13 p
	3 ♡/♠	väh. 3 kortin ♡/♠, 11–12 p
	4 ♡/♠	väh. 5 kortin ♡/♠, n. 10 p

# Esimerkkejä

Perustelevat tarjoukset.

## Esimerkki 1

♠ KJ732

♥ AJ9

♦ 64

♣ K109

	P	
L		I
	E	

♠ Q85

♥ 72

♦ A972

♣ J843

*Länsi*

1 ♠

pass

*Itä*

2 ♠

## Esimerkki 2

♠ A852

♥ 1054

♦ 72

♣ QJ86

	P	
L		I
	E	

♠ QJ6

♥ AQJ98

♦ AKJ3

♣ 9

*Länsi*

pass

2 ♥

pass

*Itä*

1 ♥

4 ♥

# Sarja 1 ♡ / ♠-2 NT

- Huonoin mahdollinen käsi on tasainen/tasaisehko minimikäsi, eli 5332-, 5422- tai 6322-jakautuma ja enintään 14 pistettä. Tällä avaaja tarjoaa suoraan täyspelin 4 ♡ / ♠.
- Jos avaajalla on lyhyt väri eli singelton tai renonssi, hän tarjoaa lyhyttä väriään kolmen tasolla. Tarjous ei tarkenna käden pistevoimaa.
- Avaaja tarjoaa 3 NT, mikäli hänen kätensä on tasaisehko ja voimaa löytyy 15–17 pistettä. Huomaa, että tässä ei voi olla jakaumaa 5332, sillä tällöin olisi avattu 1 NT eikä 1 ♡ / ♠.
- Tasaisella/tasaisehkolla kädellä, jossa on vähintään 18 pistettä avaaja tarjoaa avausvärinsä kolmen tasolla.
- Uusi väri neljän tasolla lupaa vahvan ja pitkän värin sekä lisävoimaa (ainakin 15 pistettä).

# Esimerkkikäsiä

Avauksen 1 ♥ jälkeen avaajan toinen tarjous kertoo seuraavia asioita ("tas." = tasainen tai tasaisehko):

- 1 ♥      2 NT
- 3 ♣      = 0 tai 1 kortin ♣, esim. ♠ KJ9 ♥ AQ864 ♦ Q985 ♣ 10
- 3 ♦      = 0 tai 1 kortin ♦, esim. ♠ KQ7 ♥ AKJ874 ♦ 9 ♣ Q72
- 3 ♥      = 18+ p, "tas.", esim. ♠ 76 ♥ AKQ64 ♦ AQ5 ♣ K92
- 3 ♠      = 0 tai 1 kortin ♠, esim. ♠ 4 ♥ KJ1098 ♦ Q7654 ♣ AQ
- 3 NT     = 15–17 p, "tas.", esim. ♠ AJ ♥ KQ10843 ♦ K86 ♣ Q7
- 4 ♣      = 15+ p, hyvä ♣, esim. ♠ 8 ♥ KQ865 ♦ Q4 ♣ AQJ85
- 4 ♦      = 15+ p, hyvä ♦, esim. ♠ J10 ♥ KJ853 ♦ KQJ104 ♣ A
- 4 ♥      = 12–14 p, "tas.", esim. ♠ A1065 ♥ Q10965 ♦ Q8 ♣ K9

# Alaväriin tukeminen

Taulukossa ovat alaväriavauksien korotusten merkitykset.

Avaus	Vastaajan tarjous	Tarjouksen merkitys
1 ♣	2 ♣ 3 ♣	6–10 p, väh. 5 kortin ♣ 11–12 p, väh. 5 kortin ♣ tarjoukset kieltävät 4+ kortin ♥/♠
1 ♦	2 ♦ 3 ♦	6–10 p, väh. 4 kortin ♦ 11–12 p, väh. 4 kortin ♦ tarjoukset kieltävät 4+ kortin ♥/♠

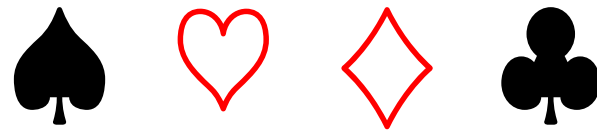
Korotukseen tarvittavien valttien määrät poikkeavat toisistaan, sillä avausta 1 ♣ käsitellään kolmen kortin värinä, kun taas avauksen 1 ♦ tekijälle oletetaan ainakin neljän kortin avausväri.

# Esimerkkisarja

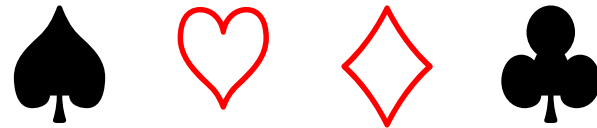
Mikäli voima näyttää riittävän täyspeliin, tutkitaan ensisijaisesti sangitäyspelin (3 NT) mahdollisuuksia. Tästä syystä *alavärin korotuksen jälkeen tarjotaan värejä, joissa pelaajalla on pito.*

## Esimerkki 1

		<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
♠ AQ7		1 ♦	2 ♦
♥ KJ6	P	2 ♥	3 ♣
♦ AK10853	L  I	3 NT	pass
♣ 5	E		
		♠ 103	
		♥ 85	
		♦ Q972	
		♣ AJ943	



# KOROTUKSIA



# 1 NT -avauksen korotukset

- 1 NT = 15–17 ap, tasainen jakautuma
- Vastajan tarjoukset tasaisella kädellä, ei 4+ kortin yläväriä
  - pass = 0–8 ap (ei 5 kortin yläväriä)
  - 2 NT = n. 9 ap
    - avaaja: pass tai 3 NT
  - 3 NT = n. 10–15 ap
  - 4 NT = n. 17 ap
    - avaaja: pass tai 6 NT
  - 6 NT = n. 18–19 ap
  - 5 NT = n. 21 ap
    - avaaja: 6 NT tai 7 NT
  - 7 NT = n. 22–25 ap



# 2 NT -avauksen korotukset

- 1 NT = 20–22 ap, tasainen jakautuma
- Vastaajan tarjoukset tasaisella kädellä, ei 4+ kortin yläväriä
  - pass = 0–3/4 ap (ei 5 kortin yläväriä)
  - 3 NT = n. 5–10 ap
  - 4 NT = n. 12 ap
    - avaaja: pass tai 6 NT
  - 6 NT = n. 13–14 ap
  - 5 NT = n. 16 ap
    - avaaja: 6 NT tai 7 NT
  - 7 NT = n. 17–20 ap

# Vastaaja korottaa yläväriä

- Avaus 1♥ (avaukseen 1♠ vastaavasti)
  - pass = 0–5 p
  - 2♥ = 6–10 p, 3–4 kortin tuki
    - avaaja: pass, 3♥ tai 4♥
  - 3♥ = n. 11–12 p, 3–4 kortin tuki
    - avaaja: pass tai 4♥
  - 4♥ = n. 8–11 p, 5+ kortin tuki, usein epätasainen
- 1♣-1♦;1♠ (Missä sarjoissa on samankaltainen tilanne?)
  - 2♠ = 6–10 p, 4 kortin tuki
    - avaaja: pass, 3♠ tai 4♠
  - 3♠ = n. 11–12 p, 4 kortin tuki
    - avaaja: pass tai 4♠
  - 4♠ = n. 13–15 p, 4 kortin tuki

# Avaaja korottaa vastaajan yläväriä

- 1  $\diamond$ -1  $\heartsuit$  (Missä sarjoissa on samankaltainen tilanne?)

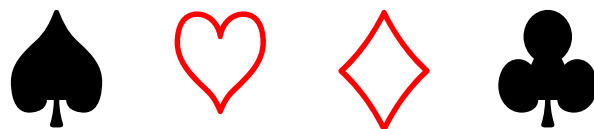
2  $\heartsuit$  = 12–14 p, 4 kortin tuki

- vastaaja: pass, 3  $\heartsuit$  tai 4  $\heartsuit$

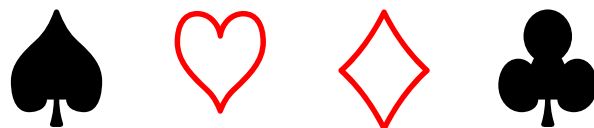
3  $\heartsuit$  = n. 15–17 p, 4 kortin tuki

- vastaaja: pass tai 4  $\heartsuit$

4  $\heartsuit$  = 18+ p, 4 kortin tuki



SARJAT, JOISSA  
VASTAAJALLA EI  
OLE TUKEA



# Vastaustarjoukset ilman tukea

- Pass = 0–5 ap.






















Muussa tapauksessa (uudet asiat!)

- vastaaja tarjoaa pisintä väriään. Käden voima saattaa kuitenkin pakottaa vastaajan valitsemaan pisimmän yhden tasolla tarjottavan värin. Tarjous lupaa vähintään neljän kortin värin. Samanpituisista väreistä tarjotaan seuraavasti:
  - neljän kortin väreistä tarjotaan vähiten peliä korottava tarjous (Esim. 1  $\diamond$ -avauksen jälkeen vähiten korottava on 1  $\heartsuit$ , sitten 1  $\spadesuit$  jne.)
  - kahdesta viiden kortin tai kuuden kortin väristä tarjotaan ensin maiden arvojärjestyksessä ylempi.
- 1 NT = 6–10 ap ilman yhden tasolla tarjottavaa vähintään neljän kortin väriä.

# Vastaukset ilman tukea (jatkuu)

- Avausväriä alempi väri kahden tasolla lupaa *joko* 12+ ap ja vähintään neljän kortin värin *tai* n. 10–11 ap ja ainakin kuuden kortin hyvän värin sekä kieltää *yhden tasolla tarjottavan* vähintään neljän kortin ylävärin. (Vastaaja kertoo jälkimmäisen vaihtoehdon tarjoamalla seuraavalla vuorollaan väriään uudelleen kolmen tasolla, kaikki muut tarjoukset kertovat ensimmäisen vaihtoehdon.)
- 3 NT kertoo 13–15 ap ja tasaisen käden. Tarjous kieltää vähintään neljän kortin ylävärit.
- 1 ♣/♦-avauksiin 2 NT lupaa 11–12 ap ja tasaisen jakauman sekä kieltää vähintään neljän kortin ylävärit.

# Vastaukset avaukseen 1

- 1  = 6+ ap, väh. 4 herttaa, kv, esim.  Q4  98754  K4  Q982
- 1  = 6+ ap, väh. 4 pataa, kv, esim.  AJ107  KJ3  J4  AQ73
- 1 NT = 6–10 ap, ei 4+ kortin herttaa/pataa, eikä hyvää ruututukea, esim.  Q54  95  A76  J9864
- 2  = 12+ ap, väh. 4 ristiä tai 10–11 ap, hyvät väh. 6 ristiä, ei 4+ kortin herttaa/pataa, kv  
esim.  Q107  AKJ6  8  QJ872
- 2  = 6–10 p, väh. 4 ruutua
- 2 NT = 11–12 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa/pataa
- 3  = 11–12 p, väh. 4 ruutua
- 3 NT = 13–15 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa/pataa

# Vaatimustarjoukset

- Vastaukset, jotka *eivät rajoita voiman ylärajaa*, ovat *vaatimustarjouksia*.
- Edellä tarjoukset 1 ♥ ja 1 ♠ ovat *kierrosvaatimuksia (kv)*, eli niiden tekijä sanoo, että hän haluaa vielä ainakin yhden tarjousvuoron.
  - Jos vastustaja passaa kierrosvaatimukseen, avaaja ei saa passata, vaan hänen on tarjottava jotain väriä tai sangia.
- Täyspeliin pakottavasta tarjouksesta, *täyspelivaatimuksesta*, käytetään lyhennettä *tpv*.
- Mikäli jokin tarjous ei ole vaatimus, pelaaja saa passata, jos katsoo pysähtymisen perustelluksi.
  - Esimerkiksi sarjassa 1 ♦-1 NT avaaja saa passata, mikäli hänellä on voimaa alle 15 ap.



# Vastaukset avaukseen 1 ♠

- 1 NT = 6–11 ap, ei patatukea
- 2 ♣/♦ = 12+ ap, väh. 4 kortin väri tai  
10–11 ap, hyvä väh. 6 kortin väri, kv
- 2 ♥ = 12+ ap, väh. 5 herttaa tai  
10–11 ap, hyvä väh. 6 kortin hertta, kv
- 2 ♠ = 6–10 p, väh. 3 pataa
- 2 NT = 13+ p, väh. 3 pataa, tpv
- 3 ♠ = 11–12 p, väh. 3 pataa
- 3 NT = 13–15 ap, tasainen, ei 4+ kortin herttaa,  
2 pataa, tyypillisesti 2♠3♥4♦4♣
- 4 ♠ = n. 10 p, väh. 5 pataa, epätasainen

# Avaajan toinen 1 yli 1 -sarjassa

- Jos vastaaja tarjoaa yhden tasolla, kyseessä on ns. *1 yli 1 -sarja*.
- Jos vastaaja tarjosi 1 ♥/♠ ja avaajalla on vähintään neljän kortin tuki väriin, avaaja tarjoaa
  - 2 ♥/♠ minimivoimalla 12–14 p
  - 3 ♥/♠ inviittivoimalla 15–17 p
  - 4 ♥/♠ täyspelivoimalla väh. 18 p.
- 1 NT = (11)12–14 ap ja tasainen tai tasaisehko jakauma. Tarjous kieltää vähintään neljän kortin ylävärin, jonka olisi voinut tarjota yhden tasolla.
- 2 NT ("hyppysangi") = 18–19 ap:n tasainen käsi. *Tarjous ei kiellä neljän kortin tarjoamatonta yläväriä.* Lisäksi 1♣/♦/♥/♠-1 NT; 2 NT = 18–19 ap tasainen.

# Avaajan toinen (jatkuu)

- Avausvärin uudelleen tarjoaminen lupaa vähintään kuuden kortin värin.
  - Minimivoimalla 11–14 ap avaaja tarjoaa väriään kahden tasolla.
  - Inviittivoimalla 15–17 ap avaaja hyppää värissään kolmen tasolle.
  - Täyspelivoimalla 18+ ap avaaja hyppää täyspeliin.
    - Yläväritäyspeliin, jos väri on yläväri.
    - Sangitäyspeliin, jos väri on alaväri.
- Hyppy *uudessa värissä* lupaa vähintään 18 ap ja viiden kortin avausvärin sekä neljän kortin tarjotun värin. Tarjous on täyspelivaatimus.

# Avaajan toinen (jatkuu)

- Uusi väri yhden tasolla tai laskevana tarjouksena (eli tarjottu väri on avausväriä alempi) kahden tasolla lupaa 11–17 ap ja vähintään neljä korttia. Laskeva tarjous kertoo samalla viiden kortin avausvärin. (Miksi?)
- Nouseva, hyppäämätön tarjous kahden tasolla eli *reverse* lupaa lisävoimaa, aina vähintään 16 ap.
  - Reversesarjat käsitellään omana kokonaisuutenaan.

# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

♠ QJ87

♥ AQ5

♦ 10762

♣ K4

	P	
L		I
	E	

♠ 10954

♥ 63

♦ K85

♣ A863

*Länsi*

1 ♦

2 ♠

*Itä*

1 ♠

pass

## Esimerkki 2

♠ K97

♥ KQ108

♦ Q

♣ AJ532

	P	
L		I
	E	

♠ Q32

♥ A9732

♦ J10

♣ Q107

*Länsi*

1 ♣

3 ♥

pass

*Itä*

1 ♥

4 ♥

# Esimerkkejä

## Esimerkki 3

♠ A1075

♥ K983

♦ K96

♣ J3

	P	
L		I
	E	

♠ J8

♥ QJ76

♦ A4

♣ KQ1096

*Itä*

1 ♣

2 ♥

4 ♥

*Länsi*

1 ♥

3 ♥

pass

## Esimerkki 4

♠ 10765

♥ AK4

♦ 982

♣ 1075

	P	
L		I
	E	

♠ K83

♥ QJ109

♦ A75

♣ K96

*Itä*

1 ♣

1 NT

*Länsi*

1 ♠

pass

# Reverse

- 1 yli 1 -reversesarjat:

<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>		<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>		<i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
1 ♣	1 ♥		1 ♣	1 ♠		1 ♦	1 ♠
2 ♦			2 ♦/♥			2 ♥	

- Edellä olevissa sarjoissa länsi pakottaa idän tarjoamaan kolmen tasolla, jos tämä haluaa pysähtyä avaajan ensimmäiseen väriin.
  - 1 yli 1 -sarjassa reverse lupaa vähintään 16 ap, ainakin viisi korttia avausvärissä ja neljä korttia reversevärissä. Tarjous on kierrosvaatimus.
  - 2 yli 1 -sarjoissa reverse lupaa lisävoimaa, n. 15+ ap, ja on luonnollinen, ts. lupaa ainakin neljä korttia tarjotussa värissä ja viisi korttia avausvärissä. Tarjous on täyspelivaatimus.

# Reverse 2 yli 1 -sarjoissa

- Seuraavassa ovat erilaiset 2 yli 1 -reversesarjat:

*Länsi*

*Itä*

1 

2 

2 /

*Länsi*

*Itä*


1 

2 

2 

*Länsi*

*Itä*

1 

2 

2 



# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

♠ 103

♥ A7

♦ AQ54

♣ KQJ102

	P	
L		I
	E	

♠ AJ92

♥ KJ108

♦ J9

♣ 974

*Länsi*

1 ♣

2 ♦

pass

*Itä*

1 ♥

3 NT

## Esimerkki 2

♠ K7

♥ AKJ10

♦ AJ842

♣ J3

	P	
L		I
	E	

♠ A9865

♥ Q975

♦ 6

♣ 854

*Länsi*

1 ♦

2 ♥

pass

*Itä*

1 ♠

4 ♥

## 2 yli 1 -sarjat

- Näissä sarjoissa vastaaja on luvannut jo vähintään 10 ap.
- 2 NT kertoo (11)12–14 ap ja yleensä tasaisen jakautuman. *Tarjous ei kiellä ylävärejä*, sillä avausväriä korkeamman ylävärin esittäminen lupaisi vähintään 15 ap.
- Hyppysangi, siis 3 NT, lupaa 18–19 ap ja tasaisen jakauman.
- Avausväriä alempi väri kahden tasolla lupaa vähintään neljän kortin värin (ja viiden kortin avausvärin), mutta ei tarkenna voimaa.
- Avausvärin uudelleen tarjoaminen
  - kahden tasolla lupaa minimikäden 11–14 ap ja vähintään viiden kortin värin
  - kolmen tasolle hypäten kertoo vähintään kuuden kortin värin ja ainakin 15 ap. Tarjous on tpv.

## 2 yli 1 -sarjat (jatkuu)

- Korotukset vastaajan värissä:
  - Alaväarin korotus kolmen tasolle kertoo 14–17 p ja vähintään neljän kortin värin. Tarjous on tpv.
  - Alaväarin korotus neljän tasolle lupaa vähintään 18 p ja ainakin neljän kortin värin. Tarjous on tpv.
  - Sarja 1 ♠-2 ♥ käsitellään esimerkissä.
- Reverse eli avausväriä ylempi väri kahden tasolla lupaa vähintään 15 ap ja neljän kortin värin sekä viiden kortin avausvärin. Tarjous on tpv.
- Uusi väri (hyppäämättä) kolmen tasolla on luonnollinen tpv, eli lupaa vähintään 5–4-jakauman ja ainakin 15 ap.
- Uusi väri hypäten kolmen tasolla lupaa vähintään 5–5-jaon ja ainakin 15 ap. Tarjous on tpv.

# Avaajan toinen sarjassa 1♥-

## 2♣:

2♦ = 11+ ap, 5+ herttaa, 4+ ruutua, kv  
(*tasaa 4 ruutua, jos 15+ ap*)

2♥ = 11–14 ap, 5+ herttaa

esim. ♠ Q102 ♥ AQ9643 ♦ 76 ♣ K5

tai ♠ AK93 ♥ KJ874 ♦ 8 ♣ Q65

2♠ = 15+ ap, 5+ herttaa, 4+ pataa, tpv

2NT = 11–14 ap, tasainen/tasaisehko

3♣ = 14–17 p, 5+ herttaa, 4+ ristiä, *tpv*

3♦ = 15+ ap, 5+ herttaa, 5+ ruutua, tpv

3♥ = 15+ ap, 6+ herttaa, tpv

3NT = 18–19 ap, tasainen

4♣ = 18+ p, 5+ herttaa, 4+ ristiä, slammi-inviitti

# Avaajan toinen sarjassa 1 ♠-

## 2 ♥:

(Vastaajan 2 ♥ lupaa vähintään viiden kortin värin.)

- 2 ♠ = 11–14 ap, 5+ pataa, 0–2 herttaa, ei tasainen
- 2 NT = 11–14 ap, tasainen/tasaisehko
- 3 ♣/♦ = 15+ ap, 5+ pataa, 4+ kortin väri, tpv
- 3 ♥ = 12–13 p, 3 herttaa, *täyspeli-inviitti, ei vaatimus*
- 3 ♠ = 15+ ap, 6+ pataa, tpv
- 3 NT = 18–19 ap, tasainen, yleensä 5♠2♥3♦3♣
- 4 ♣/♦ = *17+ p, herttatuki, tpv, yleensä A/K tai singeli/reno tarjotussa värissä*
- 4 ♥ = *14–16 p, herttatuki (voi olla 13 p, jos 4 herttaa)*

# Sarja 1x-1y;1 NT

- Jos vain toinen alaväri on tarjottu (sarja 1 ♣/♦-1 ♥/♠;1 NT), *uusi alaväri kahden tasolla on keinotekoinen vaatimustarjous*. Tarjous on täyspelivaatimus. Käsityyppejä, joilla tarjotaan näin, ovat mm. seuraavat:
  - vastaaja hakee yhteistä yläväriä (vastaajalla on viiden kortin yläväri tai viisi pataa ja neljä herttaa)
  - vastaajalla on slammikiinnostusta ja esim. tuki avaajan väriin tai oma pitkä väri.
- Jos molemmat alavärit ovat tarjoamatta (sarja 1 ♥-1 ♠;1 NT), 2 ♣ on keinotekoinen täyspelivaatimus.
- Muut laskevat tarjoukset kahden tasolla ovat luonnollisia pysäytyksiä (1 ♣/♦-1 ♠;1 NT-2 ♥ = pysäytys, ainakin viisi pataa ja neljä herttaa ja 1 ♥-1 ♠;1 NT-2 ♦ = pysäytys).

# Sarja 1x-1y;1 NT (jatkuu)

- Tarjous aiemmin tarjotussa värissä on luonnollinen.
  - kahden tasolla loppupeli (esim. 1 ♣-1 ♥;1 NT-2 ♣/♥)
  - kolmen tasolle hypäten inviitti (esim. 1 ♣-1 ♥;1 NT-3 ♣/♥)
- *Hyppy uudessa värissä on luonnollinen inviitti. Poikkeukset:*
  - 1 ♦-1 ♥/♠;1 NT-3 ♣ = loppupeli, vastaajalla on tyypillisesti 6–9 ap, neljän kortin yläväri ja kuusi ristiä (2 ♣ olisi ollut keinotekoinen tpv)
  - 1 ♥-1 ♠;1 NT-3 ♣ = loppupeli (2 ♣ olisi ollut keinotekoinen tpv)
- Reverse on tpv (esim. 1 ♣-1 ♦;1 NT-2 ♥/♠).
- 2 NT on luonnollinen täyspelivihje. Vastaajalla voi olla viisi korttia ylävärissään, minkä vuoksi avaajan on syytä kertoa kolmen kortin tuki, jos hän hyväksyy inviitin ja haluaa täyspeliin.

# Avaajan kolmas tarjous

Mikäli vastaaja tekee alavärillä vaatimustarjouksen, avaaja kertoo kädestään seuraavan *tärkeysjärjestyksen* mukaan (tässäkin on pääpaino yhteisen ylävärin etsimisessä):

1. Jos avaajalla on kolmen kortin tuki vastaajan yläväriin, hän tarjoaa kyseistä väriä.
2. Mikäli ei ole yllä mainittua tukea, avaaja kertoo oman neljän kortin ylävärinsä tarjoamalla väriä kahden tasolla (sarjat 1 ♣-1 ♠; 1 NT-2 ♦; 2 ♥ ja 1 ♦-1 ♠; 1 NT-2 ♣; 2 ♥).
3. Avausvärin uudelleen tarjoaminen kieltää yläväripituudet ja kertoo hyvän viiden kortin värin.
4. Tarjous 2 NT kieltää kaikki edellä mainitut piirteet.



# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

♠ Q75

♥ K83

♦ AQ974

♣ Q8

	P	
L		I
	E	

♠ A8643

♥ J1076

♦ 102

♣ K5

*Länsi*

1 ♦

1 NT

2 ♠

*Itä*

1 ♠

2 ♥

pass

## Esimerkki 2

♠ QJ6

♥ 10

♦ KQ94

♣ AJ983

	P	
L		I
	E	

♠ K74

♥ KJ8653

♦ 86

♣ 72

*Länsi*

1 ♣

1 NT

pass

*Itä*

1 ♥

2 ♥

# Esimerkkejä

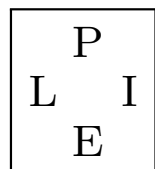
## Esimerkki 3

♠ A84

♥ K42

♦ AQ95

♣ J62



♠ Q953

♥ A9

♦ K10876

♣ K7

*Länsi*

1 ♦

1 NT

3 ♠

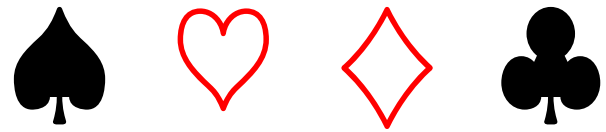
pass

*Itä*

1 ♠

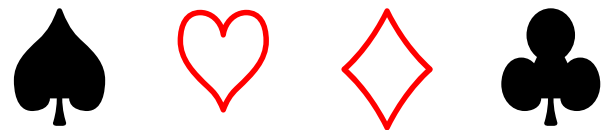
3 ♦

3 NT



Avaukset

1 NT JA 2 NT



# Avaus 1 NT ja vastaukset

- 1 NT = 15–17 ap ja tasainen jakautuma (4333, 4432, 5332)
  - Vastaajan vaihtoehdot:
    - pass = 0-7/8 ap, yleensä tasainen, ei 5 kortin yläväriä
    - 2 ♣ = *Stayman*, kysyy avaajalta 4+ kortin yläväriä
- Käsityyppejä:
- 4 kortin yläväri ja 9+ ap
  - ylävärit 5–4 tai 5–5 ja inviittivoima (n. 8 ap)
- 2 ♦ = 5+ herttaa (*siirtotarjous*)
    - Avaaja tarjoaa aina 2 ♥.
  - 2 ♥ = 5+ pataa
    - Avaaja tarjoaa aina 2 ♠.

# Sangin vastaukset jatkuvat

- 2 ♠ = 0–6/7 ap, 6+ kortin alaväri. Avaaja tarjoaa 3 ♣, johon vastaaja passaa ristivärillä ja tarjoaa 3 ♦ ruutuvärillä.
- 2 NT = n. 9 ap tasainen, ei 4+ kortin yläväriä
- 3 ♣/♦ = 10+ ap, 5+ kortin väri, usein slammihakuinen (15+ ap)
- 3 NT = loppusitoumus, yleensä 10–15 ap, tasainen ilman yläväriä
- 4 ♥/♠ = loppusitoumus
- 4 NT = n. 17 ap, tasainen (*kvantitatiivinen* slammivihje)
- Minimeillä avaaja passaa, maksimeilla tarjoaa 6 NT.
- 5 NT = n. 21 ap, tasainen (*kvantitatiivinen* isoslammivihje)
- Minimeillä avaaja tarjoaa 6 NT, maksimeilla 7 NT.

# Stayman-sarjat

- Avaajan tarjousvaihtoehdot sarjassa 1 NT-2 ♣ ovat:
  - 2 ♦ = ei vähintään neljän kortin yläväriä
  - 2 ♥ = neljä tai viisi herttaa, *voi olla* myös neljä pataa
  - 2 ♠ = neljä tai viisi pataa, *kieltää* neljän kortin hertan
- Vastaajan toinen tarjous:
  - 2 ♥/♠ (avaajan vastattua 2 ♦) lupaa inviittivoiman ja viiden kortin ylävärin. Toista yläväriä oltava ainakin neljä korttia. Tarjous ei ole vaatimus.
  - 2 NT lupaa tarjoamattoman neljän kortin ylävärin ja inviittivoiman. Tarjous ei ole vaatimus.
  - 3 NT lupaa neljän kortin tarjoamattoman ylävärin.

# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

♠ QJ84

♥ AQJ3

♦ K8

♣ Q92

	P	
L		I
	E	

♠ A953

♥ 65

♦ J762

♣ K54

*Länsi*

1 NT

2 ♥

3 ♠

*Itä*

2 ♣

2 NT

pass

## Esimerkki 2

♠ QJ4

♥ AQJ3

♦ K8

♣ Q982

	P	
L		I
	E	

♠ A953

♥ 65

♦ AJ72

♣ K54

*Länsi*

1 NT

2 ♥

pass

*Itä*

2 ♣

3 NT

# Esimerkkejä

## Esimerkki 3

♠ AK1073

♥ Q105

♦ AQ9

♣ J8

	P	
L		I
	E	

♠ QJ4

♥ AJ93

♦ 54

♣ 10752

*Länsi*

1 NT

2 ♠

3 ♠

pass

*Itä*

2 ♣

2 NT

4 ♠



# Siirtojen 2 $\diamond$ ja 2 $\heartsuit$ jatkot

- Ideana on saada pelinvienti avaajan (vahvaan) käteen.
- Vastaajan tehtyä viisi korttia seuraavassa värissä lupaavan siirtotarjouksen 2  $\diamond$  tai 2  $\heartsuit$  sangiavaaja tarjoaa vastaajan väriä kahden tasolla. Tähän vastaaja
  - heikolla kädellä passaa
  - inviittikädellä tarjoaa 2 NT tai korottaa värin kolmen tasolle, jos omistaa kuuden kortin värin
  - täyspelivoimalla tarjoaa 3 NT tai jotain "uutta" väriä. *Väritarjous on luonnollinen täyspelivaatimus.*
- Vastaajan sangitarjouksiin avaaja tarjoaa kolmannella vuorollaan yläväriä sopivaksi katsomallaan tasolla, jos hänellä on vähintään kolmen kortin tuki.

# Esimerkkejä

- Partnerisi avasi 1 NT. Mikä on tarjoussuunnitelmasi seuraavilla käsillä?
  1. ♠ 65432 ♥ 32 ♦ 5432 ♣ 32
  2. ♠ 75 ♥ AJ1054 ♦ K742 ♣ 106
  3. ♠ 95 ♥ QJ9864 ♦ A63 ♣ 82
  4. ♠ KQ654 ♥ K976 ♦ Q8 ♣ K4
  5. ♠ KJ1087 ♥ A2 ♦ Q7 ♣ J963
  6. ♠ 6 ♥ AQJ97 ♦ KQ1053 ♣ K4

# Huomautus

i) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	ii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	iii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
1 $\diamond$	1 $\spadesuit$	1 NT	2 $\clubsuit$	1 NT	2 $\heartsuit$
1 NT	2 NT	2 $\spadesuit$	2 NT	2 $\spadesuit$	2 NT
3 $\spadesuit$	...	3 $\spadesuit$	...	3 $\spadesuit$	pass

Sarjassa i vastaaja on kertonut inviittivoiman ja neljä *tai* viisi pataa. Sarjassa ii vastaajalla on inviittivoiman lisäksi neljä herttaa ja *enintään* kolme pataa. Sarjassa iii itä on luvannut inviittivoiman ja *tasan* viisi pataa. Sarjoissa i ja ii lännellä ei ole varmaa tietoa kahdeksan kortin valtista, mutta hän esittelee sarjassa i kolmen kortin patansa ja sarjassa ii viiden kortin värinsä. Tarjoukset kertovat samalla täyspelivoiman ja siirtävät päätöksen loppusitoumuksesta vastaajalle. Sarja iii on erilainen. Siinä vastaaja on tyhjentänyt kätensä, ja avaaja päättää saamansa tiedon pohjalta loppusitoumukseksi 3  $\spadesuit$ . Lännellä on siis minimivoima ja patatuki. Idällä ei ole tähän lisättävää.

# Avaus 2 NT ja vastaukset

- Avaus 2 NT lupaa 20–22 ap ja periaatteessa jonkin jakautumista 4333, 4432 ja 5332.
- Vastaustarjoukset ovat suurelta osin samankaltaisia kuin 1 NT:n jälkeen: käytettävissä ovat Stayman, siirrot ja kvantitatiiviset slammivihjeet. Tarjous 3 ♠ sen sijaan on ihan muussa merkityksessä kuin 2 ♠ oli 1 NT:n jälkeen.
  - 3 ♣ = Stayman-konventio. Vastaajalla on tällöin aina täyspelivoima. Tarjoukseen sopivia käsityyppejä ovat: vastaajalla on
    - (ainakin yksi) neljän kortin yläväri
    - viiden kortin yläväri ja neljä korttia toista yläväriä

# Avauksen 2 NT vastauksia

- Vastaustarjouksia:
  - 3  $\diamond$  kertoo ainakin viisi herttaa ja 3  $\heartsuit$  puolestaan pataväriin. Tarjous ei rajoita vastaajan voimaa. Avaaja tarjoaa aina vastaajan lupaamaa väriä: yleensä 3  $\heartsuit$ / $\spadesuit$ , mutta *aivan maksimeilla ja hyvällä tuella* 4  $\heartsuit$ / $\spadesuit$ .
  - 3  $\spadesuit$  lupaa *molemmat alavärit* ja slammikiinnostusta.
  - 3 NT on loppositoumus.
  - 4 NT on kvantitatiivinen pikkuslammivihje (n. 12 ap tasainen).
  - 5  $\clubsuit$ / $\diamond$  on loppositoumus. Vastaajalla on pitkä alaväri, hyvin epätasainen jakautuma ja sopiva pistevoima (n. 5–8 ap).
  - 5 NT on kvantitatiivinen isoslammivihje (n. 16 ap tasainen).

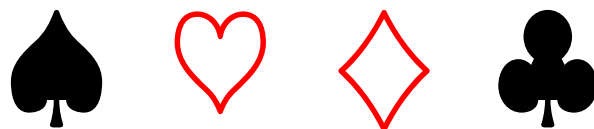
# Esimerkkisarjoja

- Mitä länsi ja itä ovat tarjoussarjassa kertoneet?

i) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	ii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
2 NT	3 ♣	2 NT	3 ♣
3 ♥	3 NT	3 ♦	3 ♠
4 ♠	pass	4 ♠	pass

- Mitä länsi ja itä ovat tarjoussarjassa kertoneet?

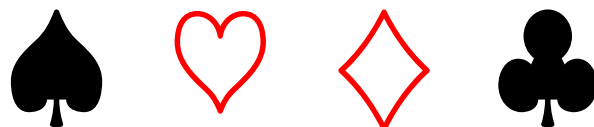
i) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	ii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>	iii) <i>Länsi</i>	<i>Itä</i>
2 NT	3 ♦	2 NT	3 ♥	2 NT	3 ♦
3 ♥	3 NT	3 ♠	pass	4 ♥	pass
pass					



AVAUS 2 

JA

ESTOTARJOUKSET



# Avaus 2 ♣








- 2 ♣ on luonnollisen systeemin vahvin avaus.
- Pelaaja valitsee avaukseen 2 ♣, jos hänellä on
  - ainakin 23 ap ja tasainen jakautuma
  - tikit täyspeliin omissa korteissaan (oltava myös puolustustikkejä)
  - niin paljon voimaa, että omalla puolella on hyvin usein täyspeli, vaikka partnerilla olisi 0-5 ap.
- Seuraavilla käsillä avataan 2 ♣. Perustele miksi.
  1. ♠ AKJ5 ♥ K52 ♦ KQ94 ♣ AK
  2. ♠ A74 ♥ A ♦ A82 ♣ AKQJ73
  3. ♠ AKQ965 ♥ KQJ ♦ AK5 ♣ 6
  4. ♠ AKQJ4 ♥ AKQ87 ♦ 82 ♣ 9
  5. ♠ J ♥ AQJ96 ♦ AKJ5 ♣ AK10










# Vastaajan tarjous

- Vastaajan ensimmäinen tarjous avaukseen 2 ♣.
  - 2 ♦ = a) 0–5 ap b) 6+ ap, odottaa lisätietoja avaajalta  
esim. ♠ KQ1072 ♥ Q4 ♦ 105 ♣ 8743
  - 2 ♥/♠ = 6+ ap, väh. 5 kortin väri, usein epätasainen  
esim. ♠ KQ1072 ♥ Q432 ♦ 42 ♣ 83  
tai ♠ K4 ♥ AJ9854 ♦ 865 ♣ 72
  - 2 NT = 7–8 ap, tasainen, voimaa kaikissa väreissä  
esim. ♠ Q107 ♥ J865 ♦ K96 ♣ Q85
  - 3 ♣/♦ = 6+ ap, väh. 5 kortin väri, usein epätasainen  
esim. ♠ Q984 ♥ 9 ♦ 742 ♣ AQ854
  - 3 NT = 9–10 ap, tasainen, voimaa kaikissa väreissä  
esim. ♠ J96 ♥ Q75 ♦ K75 ♣ KJ83

# Vastauksesta 2

- 2  voidaan tarjota vahvallakin kädellä, jos käsi ei sovellu mihinkään muuhun vastaustarjoukseen, tai kädessä on vain yksi kerrottava piirre.
- Kädellä  K Q 10 7 2  Q 4  10 5  8 7 4 3 tarjotaan 2 . Seuraavat etelän tarjoustilanteet paljastavat, mikä ongelma voi seurata vastauksesta 2 .

i) <i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>	ii) <i>Pohj.</i>	<i>Etelä</i>
2 	2 	2 	2 
3 	?	3 	?

Sarjassa i etelä on ongelmassa, kun taas sarjassa ii 3  on helppo valinta. Tällöin todennäköinen loppupeli 3 NT tulee pohjoisen pelattavaksi, eli vahvaan käteen.

# Jatkotarjoukset

- 2 ♣-2 ♦
  - kaikki väritarjoukset = 5+ korttia, tpv
  - 2 NT = 23-24 ap, tasainen
    - jatko kuten avauksen 2 NT jälkeen
  - 3 NT = 25-27 ap, tasainen
    - 4 ♣ = Stayman, 4 ♦/♥ = 5+ kortin ♥/♠
- 2 ♣-2 ♦;2 ♥/♠
  - 3 ♥/♠ = tuki + ainakin yksi ässä tai kuningas
  - 4 ♥/♠ = tuki, ei ässiä eikä kuninkaita
- 2 ♣-2 ♦;3 ♣/♦
  - 4 ♣/♦ = tuki + ainakin yksi ässä tai kuningas
  - 5 ♣/♦ = tuki, ei ässiä eikä kuninkaita
- Muuten tarjotaan mahdollisimman luonnollisesti.

# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

♠ AQ4

♥ KJ83

♦ AKQ4

♣ A7

	P	
L		I
	E	

♠ J62

♥ A742

♦ 873

♣ K85

*Länsi*

2 ♣

2 NT

pass

*Itä*

2 ♦

3 NT

## Esimerkki 2

♠ A10

♥ A

♦ KQJ6

♣ AKJ1053

	P	
L		I
	E	

♠ KJ874

♥ Q975

♦ 9

♣ Q86

*Länsi*

2 ♣

3 ♣

...

*Itä*

2 ♠

4 ♣

# Esimerkkejä (jatkuu)

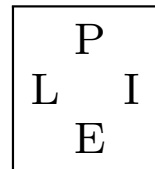
## Esimerkki 3

♠ AKQJ85

♥ KQJ

♦ AKQ

♣ Q



♠ 72

♥ 9853

♦ 7654

♣ 964

*Länsi*

2 ♣

2 ♠

pass

*Itä*

2 ♦

4 ♠

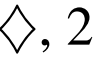


# Estotarjoukset

- Kädellä ♠ 32 ♥ KQJ10987 ♦ 32 ♣ 32 saa aina kuusi tikkiä herttavalttia pelattaessa. Käsi on kuitenkin liian heikko yhden tason avaukseen.
- Väriavaukset 2 ♦, 2 ♥, ..., 4 ♠ on varattu 5–10 ap käsille, joissa on jokin pitkä väri, *heikot hyyt*.
- Estoavauksien tehtävät tarjoussystemissä.
  - Pyritään selvittämään normaalia "avauskättä" heikompien käsien tikkipotentiali.
  - Pyritään *häiritsemään vastustajien tarjoamista*.
  - *Uhrausten löytäminen*.
    - Jos pelaa 4 ♠ X –2 vaarattomassa, vastaustajat saavat 300 pistettä. Tämä on vähemmän kuin mitä he saisivat kotipelistä 4 ♥.

# 4-3-2-sääntö

- Estotarjouksella avaavan omat kortit riittävät
  - neljä tikkiä vaille kotipeliin, jos itse on vaarattomassa ja vastustajat vaarassa (ns. *edullinen vyöhyke*)
  - kolme tikkiä vaille kotipeliin, jos molemmat parit ovat samassa vyöhykkeessä (ns. *tasavyöhykkeet*)
  - kahta tikkiä vaille kotipelin, jos ollaan vaarassa ja vastustajat ovat vaarattomassa (ns. *epäedullinen tai huono vyöhyke*).
- Mitä avataan kädellä ♠ 32 ♥ KQJ10987 ♦ 32 ♣ 32 eri vyöhyketilanteissa?
- Kolmen passin jälkeen ei ole syytä pelata estotarjouksia, sillä vastustaja ei ole menossa mihinkään isoihin peleihin molempien jo passattua. Tästä syystä *neljännen käden "estotarjoukset"* lupaavat *minimiavauskäden* ja pitkän, vahvan värin.


# Avaukset 2 , 2 ja 2

- Heikot kahden tason avaukset 2 , 2  ja 2 , eli *heikot kakkoset* lupaavat
  - (5)6–10 ap, hyvän kuuden kortin värin ja tikkejä n. 4-3-2-säännön mukaan.
  - *Kädessä ei saa olla neljän kortin yläväriä*, jotta estotarjous ei johtaisi oman 4–4-ylävärivaltinnon hukkaamiseen.
- Seuraavilla käsillä voi avata heikolla kakkosella epäedullisessakin vyöhykkeessä.

i)  6

 J82

 AKJ975

 742

ii)  KQ10965

 4

 A753

 92

iii)  Q4

 KQJ7543

 86

 63

Kädellä iii avataan 3  tasavyöhykkeessä.



# Vaarattoman heikkoja kakkosia

- Alla on käsiä, joilla voi avata heikolla kakkosella vaarattomassa vyöhykkeessä, mutta ei välttämättä vaarassa.

i) ♠ 6

♥ Q82

♦ KQ10765

♣ 742

ii) ♠ K109654

♥ 94

♦ K53

♣ J2

iii) ♠ Q4

♥ QJ8754

♦ 862

♣ Q3

- Ensimmäinen käsi on rajatapaus, jolla voi avata 2 ♦, kun molemmat parit ovat vaarassa. Epäedullisessa vyöhykkeessä kädellä kannattaa passata.
- Toinen käsi soveltuu heikkoon kakkoseen aina vaarattomassa, mutta on liian heikko vaarassa tarjoamiseen.
- Viimeisellä kädellä voi häiritä vastustajia estotarjouksella *kolmannessa kädessä* vaarattomassa vyöhykkeessä. Muihin tapauksiin käsi on liian heikko.

# Vastaukset heikkoihin kakkosiin

- Pass = heikko käsi (0–12 ap) eikä tukea avausväriin.
- Korotus kolmen tasolle = meillä 9 valttia (häirintää, ei inviitti)
- Korotus neljän tasolle = meillä 10 valttia (2 ♡/♠-4 ♡/♠ voidaan tarjota myös kotipeli mielessä)
- 2 NT = *vahva käsi, kysyy avaajan käden laatua*. Vastaukset ovat:
  - 3 ♣ = minimi (6–8 ap), huono avausväri
  - 3 ♦ = minimi, hyvä avausväri (huipussa KQ/AQ/AK)
  - 3 ♡ = maksimi (8–10 ap), huono avausväri
  - 3 ♠ = maksimi, hyvä avausväri
  - 3 NT = avausvärissä AKQxxx.
- Uusi väri = vahva käsi (tyypillisesti n. 15+ ap) ja vähintään viiden kortin väri, kv.

# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

Itä avasi vaarattomassa vyöhykkeessä 2♥. Lännen kortit ovat:

i) ♠ KQ73

♥ 9

♦ KQ92

♣ KQ62

ii) ♠ 82

♥ KQ4

♦ AJ854

♣ 762

iii) ♠ 952

♥ K873

♦ 9

♣ QJ963

Mitä länsi tarjoaa?

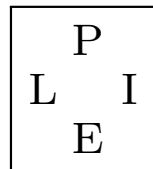
## Esimerkki 2

♠ AQ9853

♥ 85

♦ 74

♣ J84



♠ K74

♥ KJ102

♦ QJ9

♣ AKQ

*Länsi*

2♠

3♦

pass

*Itä*

2NT

3NT

# Esimerkkejä (jatkuu)

## Esimerkki 3

♠ 92

♥ 875

♦ KQ10865

♣ K4

	P	
L		I
	E	

♠ Q106

♥ AKJ943

♦ A2

♣ AJ

*Länsi*

2♦

4♥

*Itä*

2♥

pass

# Avaukset 3 ♣, 3 ♦, 3 ♥ ja 3 ♠

- Yleensä seitsemän kortin väri, ja tikkejä suunnilleen 4-3-2-säännön mukaisesti.
- 7222-jakautuma on selvästi huonompi kuin 7321, joten sillä on syytä hieman varoa vaarassa.
- 3 ♠ -avauksella ei pidä hullutella. Sillä pääsee usein pelinviejäksi.
- Esimerkkikäsiä:

i) ♠ 6

♥ Q82

♦ AQJ9765

♣ 74

ii) ♠ 83

♥ KJ107532

♦ 5

♣ K64

iii) ♠ 75

♥ 4

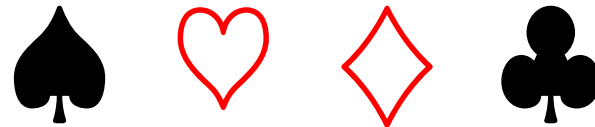
♦ J1062

♣ KQ9854

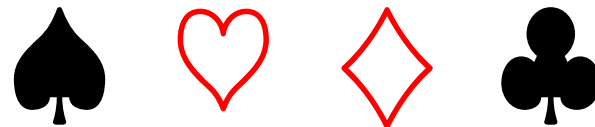
- i: 3 ♦ vaarassa
- ii: 3 ♥ vaarattomassa
- iii: 3 ♣ kolmannessa kädessä vaarattomassa

# Avaukset 4♣, 4♦, 4♥ ja 4♠

- Avauksissa 4♣ ja 4♦ on usein kahdeksan kortin väri.
  - Avaukset ovat varsin harvinaisia.
- Avauksissa 4♥ ja 4♠ on usein esim. 7–4-jakautuma. Voimaa olla jopa heikon avauskäden verran.
  - Avaa 4♥ esim. kädellä ♠J ♥AK109764 ♦KQ85 ♣9.
    - Kättä ei voi kuvata järkevästi avauksen 1♥ jälkeen, joten on parempi mainostaa käden herttaväriä ja pelivoimaa.
  - Täyspelibonuksen vuoksi avaukset 4♥ ja 4♠ ovat kohtuullisen yleisiä.



# ÄSSÄKYSELY "BLACKWOOD"



# Blackwood 4 NT

- Easley Blackwood: 4 NT kysyy partnerin ässien määrää.
- Vastaukset:

Vastaus	Merkitys
5 ♣	0 tai 4 ässää
5 ♦	1 ässä
5 ♥	2 ässää
5 ♠	3 ässää

- Vastauksen jälkeen tarjotaan loppupeli, paitsi jos isoslammi vielä houkuttaa. Tällöin voi kysyä kuninkaita tarjouksella 5 NT. Siihen samankaltaiset vastaukset: 6 ♣ = 0 tai 4 kuningasta, ..., 6 ♠ = 3 kuningasta.



# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

♠ A 10 7 4

♥ 2

♦ A Q 8 6 5

♣ K J 3

	P	
L		I
	E	

♠ K Q 9 8 5 3

♥ K Q 7 3

♦ K 4

♣ A

*Länsi*

1 ♦

3 ♠

5 ♥

pass

*Itä*

1 ♠

4 NT

6 ♠

## Esimerkki 2

♠ A

♥ A K Q 8 7 4

♦ 7

♣ K Q J 10 4

	P	
L		I
	E	

♠ 7 6 4

♥ J 5 2

♦ K J 6 5 3

♣ 8 2

*Länsi*

2 ♣

2 ♥

4 NT

5 ♥

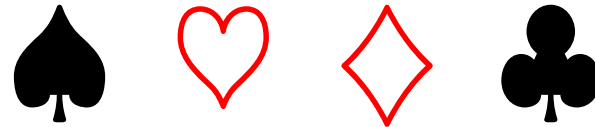
*Itä*

2 ♦

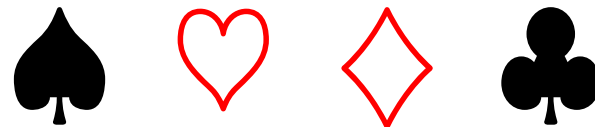
3 ♥

5 ♣

pass



# PUOLUSTUS- TARJOAMINEN



# Vastustajan avattua

- Pass = ei kerrottavaa
- uusi väri (hyppäämättä) = 5+ korttia, 10-17 ap
- 1 NT = 15–17 ap, tasainen, hyvä pito vastustajan värissä (yleensä 3–4 korttia vastustajan värissä, ei Ax tai Kx)
- X (kahdennus) = a) 11-17 ap, 3+ korttia jokaisessa tarjoamattomassa värissä, ei 5+ kortin yläväriä tai 6+ kortin alaväriä b) 18+ ap, mikä tahansa jakautuma
- hyppy uudessa värissä = estotarjous (heikot hypyt)
- Sanastoa:
  - ilmaisukahdennus = kahdennus, joka lupaa tarjoamattomia värejä
  - välitarjous = sangi- tai väritarjous vastustajan avattua

# Välitarjoukset

- Tavoitteet: i) saada pelinvienti omalle puolelle ii) helpottaa mahdollista tulevaa puolustusta (välitarjous toimii lähtökorttivihjeenä)
  - Minimikädellä välitarjouksessa pitää olla kohtuullisen vahva väri.
  - Poikkeuksena pata, joka tarjotaan värin laadusta riippumatta.

## Esimerkki 1

Pohjoinen on avannut 1  $\diamond$ , ja idällä on jokin seuraavista käsistä.

i)  $\spadesuit$  KJ764

$\heartsuit$  AQ8

$\diamondsuit$  954

$\clubsuit$  83

ii)  $\spadesuit$  KQ5

$\heartsuit$  AKJ832

$\diamondsuit$  5

$\clubsuit$  KJ4

iii)  $\spadesuit$  A4

$\heartsuit$  Q86

$\diamondsuit$  J5

$\clubsuit$  AQJ754

i: 1  $\spadesuit$  (hyvä minimi) ii: 1  $\heartsuit$  (aivan maksimit) iii: 2  $\clubsuit$  (tyypillinen)

# Jatkajan tarjous

- Jatkaja = välitarjoajan partneri
- Jatkajan tarjouksia yhden tason välitarjoukseen:
- Korotus välitarjousvärissä:
  - kahden tasolle = 3+ kortin tuki, 6–10 p
  - kolmen tasolle = 3–4 kortin tuki ja 11–12(13) p
  - neljän tasolle = 5+ kortin tuki, epätasainen käsi, n. 8–10 p.
- uusi väri = 5+ korttia, 9+ ap, kv.
- 1 NT = 7–11 ap, tasainen, pito vastustajan värissä. Kädessä saa olla neljän kortin tarjoamaton yläväri.
- 2 NT = 12–13 ap, tasainen, pito vastustajan värissä. Kädessä saa olla neljän kortin tarjoamaton yläväri.
- 3 NT = loppupeliehdotus. Kädessä on yleensä n. 15 ap.

# Jatkajan cue ja kahdennus

- *Cue* = vastustajan värin tarjoaminen = vahva käsi, kv.  
*Täyspelivaatimus tulee päälle, jos välitarjoaja tarjoaa seuraavalla kierroksella jotain muuta kuin omaa väriään alimmalla tasolla.*  
Tavalliset käsityypit jatkajalle ovat
  - 12+ ap ja tasainen/tasaisehko jakautuma ilman pitoa vastustajan värissä ja
  - tuki partnerin väriin, 13+ p (käsi on liian vahva määriteltyihin korotuksiin).
- Vastustajien väritarjouksen kahdennus = n. 8+ ap ja pituutta tarjoamattomissa väreissä, yleensä kaksi korttia välitarjoajan värissä, siis *ilmaisukahdennus*.
- *Sangitarjouksen kahdennus* = puolustushalukkuutta (n. 11+ ap), *rankaisukahdennus*.

# Jatkajan tarjous (jatkuu)

- Jatkajan tarjous kahden tason välitarjoukseen:
- Uusi väri = 5+ korttia ja 9+ ap, kv. (Tarjous ei ole vaatimus, jos jatkajalla on varmasti 9–10 ap.)
- 2 NT = luonnollinen inviitti, n. 10–11 ap
- Partnerin värin korotus kolmen tasolle = tuki, n. 8–10 p.
- Cue *kahden tasolla* = *kierrosvaatimus*, mutta täyspelivaatimus tulee voimaan, jos välitarjoaja ei tarjoa väriään alimmalla mahdollisella tasolla.
- Cue *kolmen tasolla* = *täyspelivaatimus*.
- 3 NT = loppupeliehdotus, yleensä 12–15 ap
- Ylävärin korotus täyspeliin = useimmiten 8–10 ap ja neljän kortin tuki. Käsi on hieman liian hyvä korotukseen kolmen tasolle.

# Esimerkkejä

Avaajan vasemmalla puolella leikkaukset onnistuvat tavallista useammin, oikealla puolella epäonnistuvat.

## Esimerkki 1

Tarjoussarja on alkanut

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♥	1 ♠	pass	?

Mitä länsi tarjoaa seuraavilla korteilla?

i) ♠ Q963  
♥ 84  
♦ AJ53  
♣ 1072

ii) ♠ Q963  
♥ 84  
♦ AJ853  
♣ K7

iii) ♠ 976  
♥ Q842  
♦ AQ53  
♣ K7



# Esimerkkejä (jatkuu)

## Esimerkki 2

Tarjoussarja on sama kuin edellisessä esimerkissä, mutta nyt lännellä ei ole tukea välitarjoajan väriin.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♥	1 ♠	pass	?

Lännen käsi on jokin alla olevista. Mitä länsi tarjoaa?

i) ♠ J7

♥ K1084

♦ 832

♣ AJ95

ii) ♠ Q6

♥ K105

♦ A974

♣ KJ82

iii) ♠ J8

♥ 74

♦ KQ9872

♣ AJ3

# Välitarjous 1 NT

- 1 NT = 15–17 ap, tasaisen tai tasaisehko jakautuma, pito vastustajan avausvärissä ja yleensä 3–4 korttia k.o. värissä.
- Jatkotarjoukset kuten avaukseen 1 NT. Poikkeus: sarjassa

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♥	1 NT	pass	2 ♦

lännen 2 ♦ = loppusitoumus (ei siis lupaa viiden kortin herttaa)

- Kahdennukset ovat rankaisuja.

## Esimerkki 1

Etelä avasi 1 ♥. Mitä länsi tarjoaa alla olevilla käsillä?

i) ♠ A Q 6 2  
♥ K Q 7  
♦ J 3  
♣ A J 9 5

ii) ♠ A Q 6 2  
♥ K 7  
♦ Q J 3  
♣ A J 9 5

iii) ♠ Q 8 2  
♥ A 9 6 2  
♦ K Q J 4  
♣ K 10

# "Vastaus" ilmaisukahdennukseen

- X = a) 11-17 ap, 3+ korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä, ei 5+ kortin ♡/♠ tai 6+ kortin ♣/♦ b) 18+ ap, jako vapaa
- Jatkajan ensimmäinen tarjous ilmaisukahdennukseen:
- 4+ kortin yläväri tarjotaan ensisijaisesti, vaikka kädessä olisi pidempi alaväri
- uusi väri (hyppäämätön) *pakotetussa tilanteessa* = (3)4+ kortin väri, n. 0–7(8) ap
- uusi väri (hypäten) = 4+ korttia, n. 8–11 ap
- uusi yläväri kolmen tasolla (tuplahyppy) = 5+ kortin värin, n. 10–11 ap.
- 1 NT = 7–11 ap, tasaisen/tasaisehko jakautuma, pito vastustajan värissä. Tarjous kieltää 4+ kortin tarjoamattoman ylävärin.

# Jatkajan tarjoukset (jatkuu)

- 2 NT = n. 12–13 ap, tasainen käsi, pito vastustajan värissä. Tarjous kieltää 4+ kortin tarjoamattoman ylävärin.
- Cue = täyspelivaatimus
- 3 NT = loppupeliehdotus, yleensä n. 14–16 ap, tasainen käsi, pito vastustajan värissä
- 4 ♥/♠ = loppupeliehdotus, 5 kortin väri, n. 12–13 ap tai heikompi käsi, mutta vinompi jakautuma, esim. 5–5 tai 6–4
- Jos vastaaja ei passaa ilmaisukahdennukseen, jatkajan ei ole pakko tarjota yhtään mitään. Tässä tilanteessa jatkajan tarjoukset ovat siis *vapaaehtoisia*. Näissä sarjoissa
  - jatkajan hyppäämätön, *vapaaehtoinen väritarjous* = 4+ kortin väri, n. 6–8 ap.

# Jatkajan kahdennukset

- Jos vastaaja tarjoaa ilmaisukahdennukseen väriä tai sangia, jatkajan kahdennus on
  - uuteen väriin rankaisu (partneri on alustavasti luvannut väriä ainakin kolme korttia, joten jatkaja voi nähdä sekä piste- että valttienemmistön)
  - avausvärin korotukseen ilmaisu eli lupaa tarjoamattomia värejä. Erityisesti *tarjous kieltää samalla tasolla tarjottavan vähintään neljän kortin ylävärin.*
  - *sangitarjoukseen rankaisu, n. 10+ ap* (takaa omalle puolelle piste-enemmistön).

# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♥	X	pass	?

Mitä länsi tarjoaa seuraavilla käsillä?

i) ♠ 32  
♥ 5432  
♦ 432  
♣ 5432

ii) ♠ K963  
♥ 75  
♦ KJ874  
♣ 82

iii) ♠ J874  
♥ Q97  
♦ Q1062  
♣ K6

## Esimerkki 2

Tilanne sama kuin esimerkissä 1.

i) ♠ Q984  
♥ A874  
♦ K93  
♣ 102

ii) ♠ QJ984  
♥ A87  
♦ K93  
♣ 102

iii) ♠ QJ984  
♥ A87  
♦ KQ3  
♣ 102

# Esimerkkejä

## Esimerkki 3

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 $\diamond$	X	1 $\heartsuit$	?

Mitä länsi tarjoaa seuraavilla käsillä?

i)  $\spadesuit$  987

$\heartsuit$  J6

$\diamond$  Q1085

$\clubsuit$  J953

ii)  $\spadesuit$  KJ764

$\heartsuit$  953

$\diamond$  82

$\clubsuit$  QJ4

iii)  $\spadesuit$  Q85

$\heartsuit$  A4

$\diamond$  873

$\clubsuit$  AJ1095

## Esimerkki 4

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 $\heartsuit$	X	2 $\heartsuit$	X

Lännen X = tarjoamattomia värejä, mutta ei pataa, koska sen hän olisi voinut tarjota kahden tasolla. Tyypillisesti  $3\spadesuit 2\heartsuit 4\diamond 4\clubsuit$  ja n. 7+ ap.

# Estotarjoukset

- Vastustajan avattua ovat hyppäävät välitarjoukset estotarjouksia (heikot hypyt) suunnilleen 4-3-2-säännön mukaan.
- Jatkajan tarjoukset:
  - heikolla kädellä *sopiva korotustaso* löytyy, kun *luvataan ottaa yhtä monta tikkiä kuin omalla puolella on valtteja*.
  - Jatkajan uusi väri on luonnollinen vaatimus. *Passanneen käden tarjous lupaa hyvän värin ja tuen estoväriin*.
  - Vastustajan värin tarjoaminen on vahva tarjous.
- Estotarjousten korotuksissa kannattaa olla riittävän rohkea ja nostaa peli heti niin korkealle, ettei itse enää tarvitse tarjota, vaan vastustaja joutuu tekemään viimeisen arvauksen.



# Esimerkkejä

## Esimerkki 1

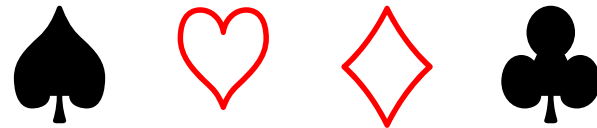
Ei näin ...

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♡	2 ♠	3 ♡	3 ♠
4 ♡	pass	pass	4 ♠
...			

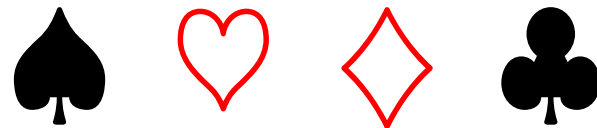
## Esimerkki 2

... vaan näin.

<i>Pohj.</i>	<i>Itä</i>	<i>Etelä</i>	<i>Länsi</i>
1 ♡	2 ♠	3 ♡	4 ♠
...			



# HÄIRITYT TARJOUSSARJAT



# Häirityt sarjat

- Sarjat, joissa oma puoli on avannut ja vastustajat kahdentavat tai tarjoavat väliin.
- Ei suuria muutoksia häiritsemättömiin sarjoihin, ellei kyse avaustarjoituksen kahdentamisesta.
- Tarjoukset vastustajan tarjottua jotain väriä:
  - Tarjousten voimavaatimukset ja vaatimustilanteet säilyvät ennallaan.
  - Sangitarjoukset lupaavat aina pidon vastustajan tarjoamassa värissä.
  - Korotukset pysyvät entisellään.
    - Poikkeus: 1 ♥/♠-välitarjous-2 NT = tasainen käsi, n. 12 ap, siis luonnollinen vihje (ei tuki + tpv, kuten olisi ilman välitarjousta).

# Kun avaus kahdennetaan

- Seuraavia sopimuksia noudatetaan, jos avaustarjous 1 ♣/♦/♥/♠  
*kahdennetaan*.
  - 1 yli 1 -tarjoukset ovat kuten ilman häirintää. Tarjoukset ovat siis voimaltaan rajoittamattomia (6+ ap).
  - 2 yli 1 -tarjous = 5+ kortin väri, 6–9 ap (useimmiten kyseessä on kuuden kortin väri). Tarjous ei ole vaatimus.
  - Vastakahdennus = 10+ ap. Tyypillisesti kädessä on lyhyehkö avausväri, eli vastaajalla on puolustushalukkuutta. Tämän jälkeen kaikki kahdennukset ovat rankaisukahdennuksia.
  - 2 NT = *tuki avaajan väriin, täyspelivaatimus*. Siis myös alaväriin.

# Kahdennukset ja cuet

- *Väritarjouksien kahdennukset* ovat yleensä ilmaisukahdennuksia.
  - Poikkeuksina ovat *sangi-* ja *estoavaukset*, joiden jälkeen vastaajan tekemä kahdennus on rankaisua.
  - Yhden ja kahden tasoilla kahdennus lupaa aina, kun on mahdollista, (ainakin yhden) vähintään neljän kortin tarjoamattoman ylävärin (*Sputnik*-kahdennus).
  - Vastustajien rankaiseminen tapahtuu useimmiten passaamalla partnerin ilmaisukahdennukseen.
- *Sangitarjouksen kahdennus* = vahva käsi, rankaisukahdennus.
- Vastustajan väri = *kysyy sangipitoa* vastustajien värissä, tpv.
  - Jos vastustajat ovat tarjonneet kahta väriä, *cue lupaa pidon tarjotussa värissä ja kysyy toisen värin pitoa.*

# Sputnik, erityissopimukset

i) Pohj. Itä Etelä Länsi

1 ♣ 1 ♦ X

- Etelän kahdennus = tasan 4–4-ylävärit, 6+ ap.

ii) Pohj. Itä Etelä Länsi

1 ♣/♦ 1 ♥ X

- Etelän kahdennus = tasan 4 pataa ja 6+ ap.
- Kahdennuksen paikalla 1 ♠ = 5+ pataa, 6+ ap.
- Avaajan yläväri(tuki)tarjoukset sarjojen i ja ii kahdennuksiin:
  - 1 ♥/♠ = 12-14 p, 3 kortin tuki (sarja ii: esim. 3♠2♥44)
  - 2 ♥/♠ = 12-14 p, 4 kortin tuki (vrt. 1 ♣/♦-1 ♥; 2 ♥ tai 1 ♣/♦-1 ♠; 2 ♠)
  - 3 ♥/♠ = 15-17 p, 4 kortin tuki

# Esimerkkejä

Selitä tarjoukset.

## Esimerkki 1

♠ K1084

♥ QJ86

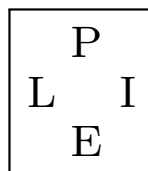
♦ 85

♣ AK4

*Länsi*

1 ♣

2 ♥



*Pohj.*

1 ♠

kp.

♠ 75

♥ A973

♦ QJ743

♣ J6

*Itä*

X

*Etelä*

pass

# Esimerkkejä (jatkuu)

Selitä tarjoukset.

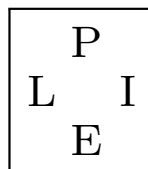
## Esimerkki 2

♠ K72

♥ Q4

♦ AQJ853

♣ J6



♠ 92

♥ A85

♦ 62

♣ AKQ974

*Länsi*

*Pohj.*

*Itä*

*Etelä*

1 ♦

1 ♠

2 ♣

pass

2 ♦

pass

2 ♠

pass

2 NT

pass

3 NT

kp.



# Esimerkkejä (jatkuu)

Selitä tarjoukset.

## Esimerkki 3

♠ AQ76

♥ K8

♦ KQ964

♣ 93

	P	
L		I
	E	

♠ K9832

♥ 1074

♦ J10

♣ A108

*Länsi*

*Pohj.*

*Itä*

*Etelä*

1 ♦

2 ♥

X

pass

3 ♠

pass

4 ♠

kp.