

Perussysteemi-tiivistelmä

Avaukset 1♣♦♥♠

Väriavaus 1-tasolla lupaa vähintään 4 korttia avusvärissä ja 13-21 pistettä. Avaaja valitsee avausvärinsä seuraavasti:

- 1) AINA PISIN VÄRI
- 2) KAHDESTA TAI KOLMESTA 4 KORTIN VÄRISTÄ ALIN
- 3) KAHDESTA VIIDEN KORTIN VÄRISTÄ YLEMPI

VASTAUS AVAUKSEEN TUELLA

Vastaajalla on oltava 4 kortin tuki avaajan väriin, jotta hän voi korottaa väriä. *Alaväriavauksen korottaminen kieltää 4 kortin pituiset tai pidemmät ylävärit.* Alaväriavauksella päädytään mieluummin 3NT:iin, joten laske mieluummin arvopisteet.

26 PISTEEN SÄÄNTÖ: Kun 26 pistettä on näkyvissä tarjoa täyspeli, jos se mahdollinen invitoidaan. Jos 26 pistettä ei voi saavuttaa, vaikka kummallakin olisi maksimi jo ilmoittamaansa, pysähdytään mahdollisimman alhaiselle tasolle. Tuki avausväriin osoitetaan ns. limit-periaatteen mukaisesti:

- KOROTUS 2-TASOLLE (esim. 1♥ - 2♥) lupaa minimivoiman 6-9 pistettä.
- KOROTUS 3-TASOLLE (1♠ - 3♠) lupaa inviittivoiman 10-12 pistettä.
- KOROTUS 4-TASOLLE (1♥ - 4♥) 13-16 pistettä ja 4 kortin tuki. Alaväriä ei koroteta 3NT:in ohi.

VASTAUS VÄRIAVAUKSEEN ILMAN TUKEA

- **PAS** kaikilla 0-5 arvopisteen käsillä.
- VÄRIVASTAUS 1-TASOLLA (1 yli 1 -vastaus) lupaa 6+ arvopistettä, 4 kortin väriin ja on vaatimus 1NT:iin asti (pari ei saa passata ennen kuin vähintään 1NT on tarjottu)
- 1NT kieltää mahdollisuuden tarjota omaa väriä 1-tasolla ja se lupaa 6-9 arvopistettä. Tarjous on pakkotarjous ja voi sisältää epätasaisen käden.
- VÄRIVASTAUS 2-TASOLLA (hyppäämättä) lupaa 10+ arvopistettä, 4-kortin väriin ja on vaatimus avausväriin 2-tasolla.
- VASTAAJAN HYPPY OMASSA VÄRISSÄ lupaa 5-kortin väriin ja 17+ pistettä. Tarjous on täyspelivaatimus ja vähintään lievä slammi-inviitti.

Vastaaja valitsee vastausvärinsä aivan samoin perustein kuin avausvärinsäkin, jos vain voimaa on tarpeeksi esimerkiksi 2 yli 1 -vastaukseen. Vastaaja tarjoaa aina ensin PISINTÄ VÄRIÄÄN. Kahdesta tai kolmesta NELJÄN KORTIN VÄRISTÄ hän tarjoaa sen, minkä voi näyttää ALIMMALLA TARJOUKSELLA (esim. 1♥-avauksen jälkeen pataväriin voi näyttää alemmalla tasolla kuin ristin). Kahdesta VIIDEN KORTIN VÄRISTÄ vastataan ensin YLEMPI.

AVAAJAN TOISEN KIERROKSEN TARJOUS TUEN JÄLKEEN

26 PISTEEN SÄÄNTÖ: Jos 26 pistettä on näkyvissä tarjoa täyspeli. Jos se on mahdollinen, invitoi. Jos 26 pistettä ei voi saavuttaa, vaikka kummallakin olisi maksimi jo ilmoittamaansa, passaa.

1♥ - 2♥: Avaaja PASSAA MINIMIKÄSILLÄ (13-16 pistettä): 1♥ - 2♥; PAS
 INVITOI VIHJEKÄSILLÄ (17-19 pistettä): 1♥ - 2♥; 3♥
 TEKEE TÄYSPELIN (20-21 pistettä): 1♥ - 2♥, 4♥

1♥ - 3♥: Avaaja PASSAA AIVAN MINIMILLÄ (13-14 pistettä): 1♥ - 3♥; PAS
 TEKEE TÄYSPELIN VÄHINTÄÄN HYVÄLLÄ MINIMILLÄ
 (15+ pistettä): 1♥ - 3♥; 4♥

Alaväriin tukemisen jälkeen kohteena on sangitäyspeli, joten jatkossa on parempi laskea arvopisteet. Älä korota alaväriä 4-tasolle 3NT:in ohi.

AVAAJAN TOISEN KIERROKSEN TARJOUS TUELLA VASTAAJAN VÄRIIN

Vastaajan väritarjous lupasi 4 kortin väriin, joten tukemiseen vaaditaan 4 kortin tuki:
 $4 + 4 = 8$.

MINIMIKÄDELLÄ (13-16) ja 4 kortin tuella tarjotaan yksinkertainen korotus
 (esim. 1♦-1♥; 2♥ tai 1♠-2♣; 3♣).

INVIITTIKÄDELLÄ (17-19) avaaja tukee vastaajan väriä hypäten. Alaväriissä ei tosin hypätä 3NT:in ohi. (esim. 1♦-1♥; 3♥).

TÄYSPELIVOIMALLA (20-21) hypätään yläväritäyspeliin (1♣-1♠; 4♠) tai tarjotaan yhteisellä alavärillä joko 3NT (esim. 1♣-1♦; 3NT) tai alaväriä 4-tasolla (1♥-2♦; 4♦). 2 yli 1 -vastauksen jälkeen alavärislammi on lähellä.

AVAAJAN TOISEN KIERROKSEN TARJOUS ILMAN TUKEA

Avaaja arvioi käsityyppinsä. Mahdollisia tyyppejä ovat seuraavat:

- TASAINEN KÄSI (12-14/18-20 ap)
- KAKSIVÄRIKÄSI (värit vähintään 5-4)
- YKSIVÄRIKÄSI (6 kortin avausväri)
- KOLMIVÄRIKÄSI (4441/5440 - jakaumat).

Avaaja tarjoaa käsityyppinsä ja voimansa seuraavien esimerkkien mukaisesti:

A) 1♦ - 1♥
?

B) 1♥ - 1NT
?

C) 1♥ - 2♣
?

TASAINEN KÄSI: - 12-14 tarjoaa ALIMMAN sangitarjouksen tai passaa 1NT:iin.
[esimerkeissä A,B ja C: 1NT, PAS, 2NT]
- 18-20 HYPÄTÄÄN sangissa tai korotetaan sangia:
[2NT, 2NT/3NT (18-19 / 20), 3NT]

YKSIVÄRIKÄSI: - MINIMIKÄSI (13-16) tarjoaa avausväriä uudestaan alimmalla tasolla. [2♦, 2♥, 2♥]
- INVIITTIKÄDELLÄ hypätään omassa värissä. Tarjous ei ole vaatimus 1 yli 1 -vastauksen jälkeen, mutta on täyspelivaatimus (tpv) 2 yli 1 -vastauksen jälkeen (17-19 p.+ 10+ ap. = 27+ pistettä!). [3♦, 3♥, 3♥ (tpv.)]
- TÄYSPELIKÄDELLÄ hypätään ylävärillä täyspeliin ko. ylävärissä ja tarjoaa pitkällä alavärillä 3NT. [3NT, 4♥, 4♥]

KAKSIVÄRIKÄSI: - MINIMIKÄDELLÄ (13-16) tarjotaan toinen väri 1-tasolla tai avausväriä ALEMMAN värin 2-tasolla. [1♠/2♣, 2♣/♦, 2♦]
- INVIITTIKÄDELLÄ (17-19) voidaan tarjota toinen väri 1-tasolla ja avausväriä alemmpi väri 2-tasolla. Mutta avaaja voi tarjota nyt myös avausväriä YLEMMÄN värin 2-tasolla (Reverse) tai UUDEN VÄRIN 3-TASOLLA 2 yli 1 -vastauksen jälkeen. *Uusi väri on 3-tasolla on aina täyspelivaatimus! Samoin reverse 2 yli 1 -vastauksen jälkeen.*
[1♠/2♣, 2♣/♦/♠, 2♦/♠]
- TÄYSPELIVOIMALLA (20-21) hypätään 1 yli 1 -vastauksen jälkeen toisessa värissä ja tarjotaan 2 yli 1 -vastauksen jälkeen reverse tai uusi väri 3-tasolla (ks.edellä).
[2♠/3♣, 3♣/♦/♠, 2♠/3♦]

KOLMIVÄRIKÄSI: Kolmivärikädellä avaajalla on joko tuki vastaajan väriin tai sitten hänellä on kyseisessä värissä korkeintaan singelton. Edellisessä tapauksessa avaaja luonnollisestikin tukee vastaajaa voimansa mukaan. Jälkimmäisessä tapauksessa käden voi valehdella tasaiseksi ja tarjota sangia tai kaksivärikädeksi, jos avaaja voi tarjota vielä värin 1-tasolla. 15-17 ap:n kolmivärikädet on pakko luokitella kaksivärikäsiksi, sillä sillä ko. voimaa ei voi valehdella tasaiseksi Joskus käy niin, että 4-4 -väreillä joutuu tekemään reverse-tarjouksen: esim. 1♣-1♠ jälkeen 15-17 arvopisteen kolmivärikädelle, jossa on patasingelton, ei jää juurikaan muita vaihtoehtoja.

VASTAAJAN TOISEN KIERROKSEN TARJOUS

Vastaaja käyttää toisen kierroksen tarjouksessaan hyväkseen avajaan kädestään jo antamaa tietoa. Jos hän näkee, että parin yhteinen voima riittää täyspeliin (26 PISTEEN SÄÄNTÖ), hän tarjoaa sen suoraan tai tekee täyspelivaatimuksen. Inviittivoimalla (10-12) hän tekee sopivan täyspelivihjeen. Minimikädellä (6-9) hän tarjoaa sopivan osasitoumuksen mahdollisimman alhaisella tasolla tai passaa (ei vaatimustarjoukseen).

AVAAJA EI NÄYTTÄNYT LISÄVOIMAA

Vastaaja tarjoaa voimansa ja jakonsa mukaisesti.

MINIMIKÄSI (6-9): - Vastaaja **PASSAA** 1NT:iin (12-14),
avaajan tarjoamaan avausväriä alempaan väriin 2-tasolla
tai avajaan uudelleen 2-tasolla tarjoamaan avausväriin
- TARJOAA avausväriä 2-tasolla. Tarjous ei välttämättä
lupaa 3 kortin tukea, vaan valitsee avajaan väreistä
paremman (preferenssi)
- TARJOAA uudestaan omaa 6 kortin väriään.

INVIITTIKÄSI (10-12):- Vastaaja TUKEE avajaan väriä 3-tasolle. Jos avaja näytti
kaksivärikäden, riittää 3 korttia tueksi hänen ensimmäiseen
väriinsä.
- TARJOAA 2NT ilman tukea, 2-tasolla tarjottavaa väriä tai
omaa 6 kortin väriä
- TARJOAA uuden värin 2-tasolla (kierrosvaatimus)
- HYPPÄÄ omassa värissä 3-tasolle (ei vaatimus, avaja saa
passata).

TÄYSPELIKÄSI (13+) - Vastaaja TARJOAA TÄYSPELIN
- TARJOAA kierrosvaatimuksena uuden värin 2-tasolla tai
täyspelivaatimuksena uuden värin 3-tasolla.

AVAAJA NÄYTTI TARJOUKSELLAAN LISÄVOIMAA

MINIMIKÄSI: Avaajan tarjottua reversen vastaaja tukee avaja jompaa kumpaa väriä 3-tasolle, tarjoaa uudestaan oman 5 kortin värinsä tai tarjoaa 2NT. Avaajan hypättyä omassa värissään avaja passaa aivan minimillä ja tarjoaa 8 -9 pisteellä sopivan täyspelin. Mikäli avaja hyppäsi sangissa tai uudessa värissä, on täyspelivaatimus päällä.

INVIITTIKÄSI: Vastaaja huolehtii, että täyspeli tarjotaan joko tarjoamalla sen itse tai tekemällä täyspelivaatimuksen (uusi väri 3-tasolla).

TÄYSPELIKÄSI: Vastaaja toimii kuten inviittikäsilläkin, mutta nyt täytyy pitää mielessä myös slammin mahdollisuus. Pikkuslammiin tarvitaan 33 pistettä ja isoslammiin 37 pistettä.

Avaus 1NT

Sangiavaus lupaa 15-17 arvopistettä ja tasaisen jaon (jakotyypit 4333, 4432, 5332). Vastaaja vastaa avaukseen seuraavasti:

- 2♣ Yläväritysely, joka lupaa voimaa vähintään TÄYSPELI-INVIITIN verran ja ainakin YHDEN 4 KORTIN YLÄVÄRIN. Avaaja vastaa kyselyyn:
- 2♦ = Ei 4 kortin ylävärejä
 - 2♥ = 4 kortin herttaväri, ei 4 kortin pataa
 - 2♠ = 4 kortin pata, ei 4 kortin herttaa
 - 2NT= 4 korttia molemmissa yläväreissä

Vastaaja tekee johtopäätöksensä vastauksen kuultuaan:

TUKI: Vastaaja tukee yläväriä inviittinä 3-tasolle tai tarjoaa täyspelin 11+ pisteellä.

EI TUKEA: Vastaaja invitoi 2NT:lla, tarjoaa 3NT tai tarjoaa 5 kortin

ylävärinsä 9-10 pisteellä. Alavärin tarjoaminen ylävärityselyyn (esim. 1NT-2♣;2♥-3♣/♦) kautta on on slammi-inviitti vähintään 4 kortin alavärillä (yleensä sivussa 4 kortin yläväri).

- 2♦♥♠ PYSÄYTYSTARJOUKSIA, jotka näyttävät vähintään 5 kortin värin ja 0-8 pistettä.

2NT Inviitti sangitäyspeliin ilman 4 kortin yläväriä. Avaaja tarjoaa 3NT maksimilla (16-17).

3♣♦ SLAMMI-INVIITTEJÄ 5 kortin alavärillä ja 16+ pisteellä. Avaajaa tarjoaa 5 kortin ylävärinsä, tukee alaväriä vähintään 3 kortin tuella tai tarjoaa 3NT.

3♥♠ TÄYSPELIVAATIMUKSIA 5 kortin värillä ja 11+ pisteellä. Avaaja tarjoaa 3 kortin tuella yläväritäyspelin ja ilman tukea 3NT.

3NT LOPPUSITOUUMUS 11-16 arvopisteellä ilman ylävärikiinnostusta.

4♥♠ LOPPUSITOUUMUKSIA 6 kortin värillä ja 10-14 pisteellä. Avaajan on passatava.

4NT INVIITTI 6NT:iin 17-18 arvopisteellä ja tasaisella kädellä. Avaaja tarjoaa slammin maksimilla (16-17) ja passaa minimillä. 4NT EI OLE TÄSSÄ PAIKASSA ÄSSÄKYSELY!

Avaus 2♣

Avaus 2♣ on keinotekoinen avaus, konventio, jonka kautta tarjotaan kaikki yli 22 pisteen epätasaiset kädet ja yli 22 arvopisteen tasaiset kädet. Avaus ei siis välttämättä sisällä ristiväriä. 2♣-avaus on täyspelivaatimus 2♣-2♦;2NT -sarjaa lukuunottamatta. Vastaaaja tarjoaa avaukseen:

2♦ NEGATIIVINEN VASTAUS 0-5 pisteellä. Ei kerro vielä jakautumasta mitään. 2♣-AVAUKSEEN EI SAA KOSKAAN PASSATA!

2♥♠ 6+ pistettä ja vähintään 5 korttia tarjotussa ylävärissä.

2NT 6+ arvopistettä, ei omaa 5 kortin väriä

3♣♦ 6+ pistettä ja 5 korttia tarjotussa alavärissä

Jatkossa avaaajan ensimmäiseksi tarjoama väri lupaa vähintään 5 korttia. Samoin vastaajan 2♦-vastauksen jälkeen ensimmäiseksi tarjoama väri on 5 kortin väri. Ilman 5 kortin väriä tarjotaan sangia. Avaaajan tarjoama 2NT lupaa 23-24 arvopisteen tasaisen käden ja 3NT 25-26 käden. Sarjassa 2♣-2♦;2NT saa vastaaaja passata tyhjällä kädellä, mutta jo 2 arvopisteellä hänen täytyy tarjota 3NT. Tätä sarjaa lukuunottamatta on täyspelivaatimus voimassa ja parin on syytä tarjota mahdollisimman taloudellisesti valttiväriä löytämiseksi.

Avaus 2NT

2NT-avaus lupaa 21-22 arvopisteen tasaisen käden (jaot 4333, 4432, 5332). Vastaaaja tarjoaa:

PAS 0-3 arvopistettä.

3♣ YLÄVÄRIKYSELY täyspelivoimalla 5+ pisteellä. Lupaa yhden 4 KORTIN YLÄVÄRIN. Avaaja vastaa kyselyyn samaan tapaan kuin 1NT-2♣ -sarjassakin, mutta tasoa ylempänä: 3♦ = ei ylävärejä, 3♥ = 4 kortin hertta, ei pataa, 3♠ = pata, ei herttaa, 3NT = molemmat ylävärit.

3♦ SLAMMI-INVIITTI 5 kortin ruudulla ja 10+ pisteellä. Avaaja tukee 3 kortin tuella.

3♥♠ TÄYSPELIVAATIMUS 5 kortin ylävärillä ja 5+ pisteellä.

3NT LOPPUSITOUMUS 4-10 arvopisteellä.

4♥♠ LOPPUSITOUMUS 6 kortin värillä ja 4-9 pisteellä.

Estoavaukset

Kaikki 2♣:ä korkeammat väriavaukset aina 5♦:uun saakka ovat estotarjouksia, joiden tarkoituksena on häiritä vastustajien tarjoamista ja kuvata avaajan kättä vastaajalle. Avaukset **KIELTÄVÄT AVAUSVOIMAN**, mutta pisteiden puute korvautuu hyvällä pitkällä värillä, josta saa valttipelissä tikkejä. Estoavaukset eri tasoilla lupaavat:

AVAUS	VÄRIN PITUUS	VOIMA
2♦♥♠	6 korttia	6- 10 arvopistettä
3♣♦♥♠	7 korttia	6 - 10 arvopistettä
4♣♦♥♠	8 korttia	6 - 10 arvopistettä
5♣♦	8 korttia	6 - 10 arvopistettä

Slammitarjous 4NT-ässäkysely

Slammia tarjottaessa on tärkeää, ettei parilta puutu kahta ässää. Se pelaaja, joka näkee yhteisen voiman riittävän slammiin (pikkuslammiin tarvitaan 33 pistettä, isoon 37 p.) voi kysyä partnerinsa ässiä 4NT:lla. Tämä vastaa portaittain:

5♣ = 0 tai kaikki 4 ässää, 5♦ = 1 ässä, 5♥ = 2 ässää, 5♠ = 3 ässää

Jos parilla näyttää olevan kaikki ässät ja pisteet riittävät isoon slammiin, voi pelaaja kysyä ässäkyselyn jälkeen myös kuninkaita tarjoamalla 5NT. Vastauskaala kuningaskyselyyn noudattaa samaa asteikkoa kuin ässäkyselynkin vastaukset.

4NT on ässäkysely kaikissa muissa sarjoissa paitsi 1NT-4NT ja 2NT-4NT. Tasaisten avausten jälkeen 4NT pyytää avaajaa tarjoamaan maksimilla 6NT ja passaamaan minimillä.

Puolustustarjoukset

Toisen parin tehtyä avaustarjouksen voi toinen pari tehdä välitarjouksen omassa värissä tai sangissa tai ilmaisukahdentaa.

- VÄRITARJOUS 1-TASOLLA lupaa 5 kortin hyvän värin ja 10-16 pistettä.
- 1NT-VÄLITARJOUS kertoo 15-17 arvopisteen tasaisen käden, jossa on pito vastustajien värissä.
- VÄRITARJOUS 2-TASOLLA lupaa hyvän 5 kortin värin ja 12-16 pistettä.
- HYPPÄÄVÄ VÄRITARJOUS on estotarjous, joka lupaa samanlaisen käden kuin estoavauskin (ks. yllä).

VÄLITARJOAJAN PARTNERI TARJOAA

- TUEKSI riittää nyt 3 korttia (5+3=8). Tukemiseen tarvitaan yli 10 pistettä:
 - yksikertainen korotus (1♥-2♥): 10-12 pistettä.
 - hyppäävä korotus (1♥-3♥): 13-15 pistettä.
 - Täyspeli (ylävärissä): 16+ pistettä.

ÄLÄ KOROTA ALAVÄRIÄ 3NT:n OHI ELLET OLE VARMA, ETTÄ 5♣♦ ON OIKEA TÄYSPELI!

- SANGIA: 1NT= 10-12, 2NT= 13-15 ja 3NT= 16+ ARVOPISTETTÄ.
Sangitarjoajalla on oltava PITO (tikki) vastustajien värissä.
- OMA VÄRI HYPPÄÄMÄTTÄ: 5 kortin väri ja 10-15 pistettä.
- OMA VÄRI HYPÄTEN: 5 kortin väri ja 16+, täyspelivaatimus.
- YLITARJOUS VASTUSTAJIEN VÄRISSÄ: 10+ arvopistettä, ei muita tarjousmahdollisuuksia. Tarjous etsii oikeaa sitoumusta ja tasoa.

ILMAISUKAHDENNUS

- ”Minulla on voimaa, mutta ei sopivaa tarjousta”
- Kahdennus on ilmaisu, se tehdään ensimmäisellä mahdollisella vuorolla ja:
 - a) kahdennettu tarjous on alta täyspelitason
 - b) vastustaja on avannut tai partneri avannut ja vastustaja tarjonnut välitarjouksen

- ILMAISUKAHDENNUS VASTUSTAJAN AVATTUA LUPAA:

- A) Avauskäden (13+ pistettä) ja vähintään 3 korttia kaikissa tarjoamattomissa väreissä
- B) Käden, jossa on vähintään 5 kortin oma väri ja 17+ pistettä (käsi on liian vahva välitarjoukseen). Kahdentaja tarjoaa väriään myöhemmin.
- C) Kaikki vahvat tasaiset, yli 18 arvopisteen kädet. Kahdentaja tarjoaa myöhemmin sangia.

- ILMAISUKAHDENNUS LUPAA (VÄLITARJOUKSEN) JÄLKEEN:

- A) 4 korttia tarjoamattomassa ylävärissä. Esim. 1♦ (1♠) **D** -sarja lupaa kahdentajalle hertan. Ideaalitapauksessa kahdentajalla on molemmat tarjoamattomat värit.
- B) Jos molemmat ylävärit on tarjottu [esim. 1♥ (1♠) **D**], kahdennus lupaa molemmat alavärit.

Voimaa kahdennus lupaa välitarjouksen jälkeen vähintään 6 arvopistettä kuitenkin siten, että mitä korkeammalla avaaja joutuu tarjoamaan, sitä enemmän voimaa täytyy olla. Jos esimerkiksi avaaja joutuisi tarjoamaan toista väriään 3-tasolla [esim. 1♠ (2♥) **D**], kahdentajalla täytyy olla 10+ ap.

ILMAISUKAHDENTAJAN PARTNERIN TARJOUKSET VASTUSTAJAN AVATTUANA:

VASTAAJAN ON TARJOTTAVA PISINTÄ/ALINTA VÄRIÄÄN TYHJÄLLÄKIN KÄDELLÄ! MUUTEN AVAUS JÄÄ KAHDENNETTUNA VOIMAAN.

- Vastaaajan HYPPÄÄMÄTÖN VÄRITARJOUS on pakkotarjous 0-8 pisteellä
- HYPPY VÄRISSÄ lupaa 4 kortin värin (3-tasolla 5 kortin väri) ja 9-12 pistettä
- 13+ pisteellä vastaaaja tarjoaa täyspelin tai tarjoaa oikeaa täyspeliä etsivän ylitarjouksen vastustajien värissä
- Vastaaaja TARJOAA SANGIA pidolla vastustajien värissä (1NT=6-9, 2NT=10-12, 3NT=13-16 arvopistettä)
- Ilman muita tarjousvaihtoehtoja vastaaaja tarjoaa 10+ arvopisteellä YLITARJOUKSEN VASTUSTAJIEN VÄRISSÄ. Tarjous etsii oikeaa täyspeliä/invitoi täyspeliin.
- VASTAAJA PASSAA kädellä, jossa on erittäin hyvä, vähintään 5 kortin vastustajien väri. Ilmaisuu muutetaan rankaisuksi.

ILMAISUKAHDENTAJAN PARTNERIN TARJOUKSET VÄLITARJOUKSEN JÄLKEEN:

Avaaja tarjoaa kuten vastaaaja olisi tarjonnut puuttuvan ylävärin. Siten avaaja ”korottaa” väriä voimansa mukaan aivan normaalisti

S W N E

ESIM. 1♣ (1♠) **D Pas**
?

Kahdennus lupaa hertan (ja usein myös toisen tarjoamattoman värin, ruudun). Jos avaajalla on jompikumpi väri, hän ”korottaa” voiman mukaan: 2-tasolle (2♦/♥) minimillä, hypäten (3♦/♥) 17-19 pisteellä ja herttatäyspeliin (4♥) 20-21 pisteellä. Ruutua ei pidä korottaa 3NT:n ohi. Ilman tarjoamattomia värejä avaaja tarjoaa uudestaan avausväriään yksivärikädellä tai sangia.

Lähtökortit

- SARJASTA KORKEIN: AKQ KQJ J109 1098
- EPÄAIDOSTA SARJASTA SAMOIN: AKJ5 KQ10 QJ9 1097
- VALTTIPELISSÄ: KAHDESTA PERÄKKÄISESTÄ KORKEIMMALLA: AK74 QJ5
- SANGISSA VÄLISARJASTA: AJ10 A1095 KJ107 Q1096
- PITKÄSTÄ VÄRISTÄ 4. KORKEIN: K875 Q9432, LÄHDE SANGISSA PISIMMÄSTÄ VÄRISTÄSI JA KASVATA TIKKEJÄ!
- DUBLETONISTA YLEMPI: J7 93 72
- VALTTIPELISSÄ SINGELTONISTA. YRITÄ SAADA VARKAUKSIA!
- ÄLÄ LÄHDE VALTTIPELISSÄ ÄSSÄVÄRISTÄ: A652 (ei ässällä, eikä kakkosella!)
- LÄHDE PARTNERIN TARJOAMASTA VÄRISTÄ
- PARTNERIN VÄRISTÄ LÄHDETÄÄN KOLMESTA KORTISTA PIENIMMÄLLÄ

Merkinannot

Puolustajilla on pelissä kolmenlaisia merkinantoja:

VOIMAMERKINANTO, KUN PARTNERI ALOITTAÄ TIKIN: pieni kortti pyytää pelaamaan väriä lisää, suuri kieltää.

PITUUSMERKINANTO, KUN PELINVIEJÄ PELAA TIKKIIN ENSIMMÄISEN KORTIN JOKO KÄDESTÄÄN TAI PÖYDÄSTÄ puolustaja pelaa kahteen ensimmäiseen tikkiin hakkunsa järjestyksessä:

Iso - pieni = pariton (1,3 tai 5) määrä kortteja pelinviejän pelaamassa väriä.

Pieni - iso = parillinen (2,4 tai 6) määrä

Lavinthal

Italialainen 1. sakaus: Kun pelattava maa loppui, pelataan kortti, joka kertoo mitä väriä partnerin tulisi jatkaa:

pieni **pariton:** sakausväriä

pieni **parillinen:** alin kahdesta muusta väristä (ei siis sakausväriä)

iso **parillinen:** ylin kahdesta muusta väristä

Kun annetaan partnerille varkaus, pieni kortti pyytää alinta vapaata väriä, iso kortti ylintä vapaata väriä (parillisuudella ei ole nyt merkitystä).

Kun partneri lähtöväriä ei ole tulevaisuutta puolustukselle, näytetään **väripreferenssi:** iso kortti ylin, pieni kortti alin vapaa väri (parillisuudella ei ole nyt merkitystä).