

# Bridgen perusideat

- Ensin on huutokauppavaihe eli *tarjoaminen*, jossa molemmat parit pyrkivät tarjouksia tekemällä löytämään pelivaihtoehdon, jossa 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 peli 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*.

## Tarjoaminen

- *Jakajalla* ensimmäinen tarjousvuoro
- Tarjoaminen etenee myötäpäivään
- Jokainen pelaaja voi vuorollaan joko *maalata* eli tehdä jonkin väri- tai sangitarjouksen tai *passata*
- Kun pelaaja passaa, hän siirtää sillä kierroksella tarjousvuoron seuraavalle pelaajalle tekemättä itse tarjousta
- Vaikka pelaaja olisi tarjoussarjan jossain vaiheessa passannut, hän voi osallistua tarjoamiseen myöhemmin omalla tarjousvuorollaan.
- Kun pelaaja maalaa (yleisesti puhutaan tarjoamisesta tässäkin yhteydessä), hänen täytyy tehdä aina edellistä korkeampi tarjous eli käydään ”huutokauppaa”.
- Herttaa (♥) ja pataa (♠) kutsutaan *yläväreiksi*
- Ruutu (♦) ja risti (♣) ovat *alavärejä*
- Jokainen tarjous sisältää
  - luvun yhdestä seitsemään, joka *kuudella lisättynä* ilmoittaa, montako tikkiä tarjoaja lupaa ottaa
  - jonkun maan tai sangin (NT, ilman valttia)
- Käytössä on kaikkiaan 35 tarjousta: 1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT - 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT ... ♦, 7♥, 7♠, 7NT
- Lisäksi käytössä on pass, kahdennus ja vastakahdennus
- Tarjoaminen tehdään tarjouslapuilla, mutta jos tarjouslaatikoita ei ole käytettävissä esim. kotona, niin silloin puhumalla.
- Tarjoamisen ajaksi maat on asetettu arvojärjestykseen ♣ ♦ ♥ ♠ NT
- Pelaajan on luvattava joko *ottaa enemmän tikkejä* tai *ottaa yhtä paljon tikkejä, mutta ylempi väri valttina tai sangissa* kuin edellinen maalannut pelaaja, esim:
  - Korkeamman tason tarjous: 1♠ - 2♣, 1♠ - 2♠
  - Tarjous ylempi väri valttina tai sangi: 1♦ - 1NT, 1♦ - 1♠
- Kun joku pelaaja tekee niin korkean tarjouksen, ettei kukaan halua ylittää sitä, ts. tarjousta seurasi kolme passia, niin tästä tarjouksesta tulee *loppusitoumus*.

Pelinviejäksi tulee se pelaaja, joka korkeimman tarjouksen tehneeltä puolelta tarjosi ensin loppusitoumuksiksi tullutta pelivaihtoehtoa (pelattavaa valttia tai sangia).

## Pistetikit

- Seitsemännen tikin tasoa sanotaan ensimmäiseksi *pistetikiksi* eli *trikiksi*.
- Pistetikeistä saa hyvityksen, kun saa vähintään lupaamansa tikkimäärän eli pelaa pelin kotiin
- Pistetikeistä saa pisteitä alla olevan taulukon mukaisesti

	 / 		NT
1. pistetikki	20	30	40
2.-7. pistetikki	20	30	30
ylitikit	20	30	30

Lisäksi kotipeleistä lasketaan bonuspisteitä luvutun sitoumuksen tason ja vyöhykkeen mukaan

## Sitoumusten tasoja

- **Osasitoumus**
  - Luvutun sitoumuksen pistetikit tuottavat alle 100 pistettä
  - Sitoumukset välillä 1NT – 2NT, **1♣ - 3♠** sekä **4♣** ja **4♦**
- **Täyspeli**
  - Luvutun sitoumuksen pistetikit tuottavat vähintään 100 pistettä
  - **3NT** (40+2\*30), **4♥**(4\*30), **4♠**(4\*30), **5♣**(5\*20), **5♦**(5\*20)
- **Pikkuslammi**
  - luvattu ottaa 12 tikkiä eli 6 tason peli
  - **6♣, 6♦, 6♥, 6♠, 6NT**
- **Isoslammi**
  - luvattu ottaa kaikki 13 tikkiä eli 7 tason peli
  - **7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7NT**

## Vyöhykkeet

- Jakoihin on ennalta määrätty parille *vyöhykkeet: vaaraton* ja *vaara*
- Vyöhykkeet vaikuttavat *täyspeleistä* ja *slammeista* saatavien hyvitysten määrään sekä pietipelin jokaisesta *pietitikistä* saatavaan pistemäärään
- Brikoissa vaaraton vyöhyke merkitään yleensä vihreällä tai mustalla ja vaaravyöhyke punaisella värillä
- Esimerkkejä sovituista vyöhykkeistä
  - Jako 1: kaikki vaarattomassa
  - Jako 2: N-S (pohjois-etelä) pari vaarassa
  - Jako 3: E-W (itä-länsi) pari vaarassa
  - Jako 4: kaikki vaarassa

## Hyvitykset eli bonukset

Jotta täyspeli/slammihyvityksen voi saada, on sitoumus tarjottava kyseisellä tasolla

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

\*Lisäksi lasketaan täyspelihyvitys.

## Esimerkkejä kotipelien pisteistä

- 1NT vaarattomassa, saatu 7 tikkiä: Osasitoumushyvitys 50 + 1. pistetikki 40 = 90 pistettä
- 3NT vaarassa, saatu 9 tikkiä: Täyspelihyvitys 500 + 1. pistetikki 40 + 2\*2.-3. pistetikki 30 = 600 pistettä
- 1NT vaarassa, saatu 9 tikkiä (kaksi ylitikkiä): Osasitoumushyvitys 50 + 1. pistetikki 40 + 2\*ylitikki 30 = 150 pistettä
- 2 ♥/♠ (yläväripeli) vaarattomassa, saatu 8 tikkiä: Osasitoumushyvitys 50 + 2\*pistetikki 30 = 110 pistettä
- 4 ♥/♠ (yläväripeli) vaarattomassa, saatu 10 tikkiä: Täyspelihyvitys 300 + 4\*pistetikki 30 = 420 pistettä
- 2 ♥/♠ (yläväripeli) vaarattomassa, saatu 10 tikkiä (kaksi ylitikkiä): Osasitoumushyvitys 50 + 2\*pistetikki 30 + 2\*ylitikki 30 = 170 pistettä
- 4 ♥/♠ (yläväripeli) vaarassa, saatu 12 tikkiä (kaksi ylitikkiä): Täyspelihyvitys 500 + 4\*pistetikki 30 + 2\*ylitikki 30 = 680 pistettä
- 6 ♥/♠ (yläväripeli) vaarassa, saatu 12 tikkiä: Slammihyvitys 750 + täyspelihyvitys 500 + 6\*pistetikki 30 = 1430 pistettä

## Kotipelien pistemäärät

		Kotipelien pistemäärät					
Vyöhyke		Vaaraton			Vaara		
Taso	Tikit	♣ / ♦	♥ / ♠	NT	♣ / ♦	♥ / ♠	NT
1	7	70	80	90	70	80	90
2	8	90	110	120	90	110	120
3	9	110	140	400	110	140	600
4	10	130	420	430	130	620	630
5	11	400	450	460	600	650	660
6	12	920	980	990	1370	1430	1440
7	13	1440	1510	1520	2140	2210	2220
Ylitikit/ kpl		20	30	30	20	30	30

## Kahdennukset

- Tarjoussarjan aikana toinen puoli voi ilmaista epäuskonsa sitoumuksen kotiinmenoon
- Tällöin puolustus voi *kahdentaa* eli *donkata* (duppelt, lyhenteet D, x) loppusitoumuksen
- Pieteistä tulee kalliimpia kahdennuksen jälkeen
- Jos kahdennettu peli meneekin kotiin, pistetikeistä saatava määrä tuplaantuu => täyspelihyvitykset saadaan matalammalta tasolta. Lisäksi ylimääräinen bonus.
- Pelinvientipuoli voi *vastakahdentaa* (reduppelt, RD, xx) kahdennetun pelin, jos on varma, että saa pelattua kahdennetun sitoumuksen kotiin
- Pietien hinta kaksinkertaistuu kahdennetuista pieteistä
- Pistetikeistä saatavat pisteet nelinkertaistuvat alkuperäisestä. Lisäksi ylimääräinen bonus.

## Pietien hinnat

Alla ovat puolustajille *pieteistä* tulevat pisteet.

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

Pietipeliin 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
Lisäpiedit/kpl	50	300	600	100	300	600

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