

Kertausta

Tarjoamisen päämäärä

Oikea pelimuoto

Tarjoamisen tavoitteena on löytää paras sitoumus: oikea pelimuoto sopivalla tasolla

Oikean pelimuoto:

- pyritään löytämään yhteinen vähintään 8 kortin yläväri (♥ tai ♠)
- tasaisilla käsillä pelataan mieluummin sangia kuin alaväripeliä (♣ tai ♦)
- jos on löytynyt yhteinen 8 kortin alaväri (♣ tai ♦), pelataan sitä epätasaisilla käsillä

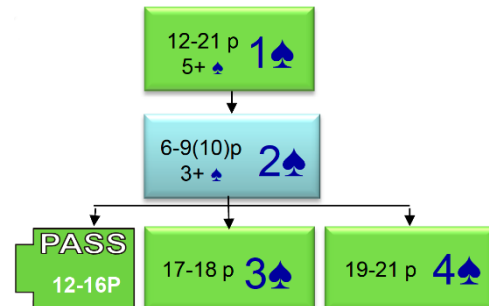
Sitoumuksen taso

- Jos yhteistä voimaa vähintään 26 pistettä, tarjotaan täyspeli
- Jos ei ole täyspelivoimaa, jäädytään mahdollisimman alhaiselle tasolla
- Jos yhteistä voimaa vähintään 33 pistettä, pyritään tarjoamaan slammi

Se pelaaja parista, joka ensimmäisenä tietää parin pistevoiman riittävän täyspeliin, on velvollinen huolehtimaan, että pari tarjoaa täyspelin

Tarjoaminen on vuoripuhelua

- Tarjoaminen on vuoripuhelua partnerin kanssa
- Jokainen tarjous kertoo lisää kädestä
 - Kertoo lisää jakaumasta
 - Rajoittaa pistevoimaa



Tarjousten sovittuja merkityksiä on noudatettava, jotta partneri osaa arvioida oikein mahdollisuuksiamme

Väriin tarjoaminen

- Jotta voimme ehdottaa väriä valtiksi ts. *tarjota väriä*, on väriin oltava vähintään 4 kortin pituinen
- Ensimmäiseksi tarjotaan pisintä väriä
 - Poikkeus avaukset, jossa 1♥/♠ lupaa 5 korttia, joten voimme joutua avaamaan 3 kortin alavärillä, vaikka on 4 kortin yläväri
 - Käden pistevoima voi rajoittaa tarjousmahdollisuuksiamme, jolloin joudumme tarjoamaan 4 kortin väriä matalammalla tasolla, vaikka olisi pitempi alaväri, jota joutuisi tarjoamaan seuraavalla tasolla

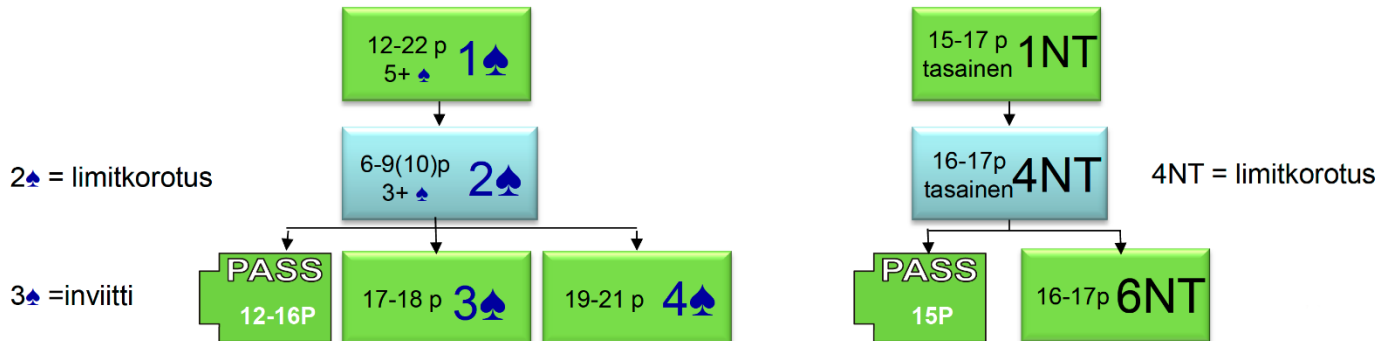
Yhtäpitkistä väreistä tarjoaminen

Jos kädessämme on kaksi tai kolme yhtä pitkää tarjottavaa väriä, tarjousjärjestys on:

- Kahdesta 5 kortin väristä tarjotaan ensin ylempää: ♠♥♦♣
- Neljän kortin värejä tarjotaan alhaalta päin: ♣♦♥♠

Limittarjoukset

- Osa tarjouksista on hyvin rajoitettuja, joiden jälkeen partneri tietää aika tarkasti, mikä on oikea sitoumuksen taso
- Limittarjouksen (limit = raja, rajoittaa) jälkeen partneri voi
 - Passata, jos tietää ettei voima ei riitä täyspeliin,
 - Invitoida (invitate = kehottaa) täyspeliin (slammiin), mikäli voima voi riittää täyspeliin, jos limitkorotuksen tarjoajalla on maksimivoima lupaamissaan rajoissa
 - Tarjota suoraan täyspelin (slammin), mikäli tietää voiman varmasti riittävän täyspeliin (slammiin)



Vaativustarjoukset

- Kierrosvaatimus (kv)
 - Kierrosvaatimuksen tekijä haluaa itselleen vielä ainakin yhden tarjousvuoron
 - Tarjous ei yleensä rajoita tarjoajan pistevoimaa yläpäästä
 - Tarjouksellaan tarjoaja halua saada tietää lisää partnerin kädestä
 - Kierrosvaatimuksen jälkeen voidaan vielä pysähtyä osasitoumukseen
- Täyspelivaatimus (tpv)
 - Täyspelivaatimuksen tekijä tietää, että parin yhteinen pistevoima riittää varmasti täyspeliin
 - Täyspelivaatimuksen tekijä ei kuitenkaan tiedä vielä oikeaa sitoumusta:
 - Pelataanko valttipeliä – ja mitä valttia – vai sangia
 - Pelataanko täyspeliä vai slammia

Avaus 1:n tasolla

Avaus 1 tasolla lupaa voimaa 12-21(22)p

- 1♣ lupaa vähintään 3 kortin ristivärin => Tukemiseen tarvitaan 5 kortin ristiväri
- 1♦ lupaa vähintään 4 kortin ruutuvärin, poikkeuksena jako 4♠ 4♥ 3♦ 2♣ => Tukemiseen tarvitaan 4 kortin ruutuväri
- 1♥/♠ lupaa vähintään 5 kortin ♥/♠ => Tukemiseen riittää 3 korttia avausväriä
- 1NT lupaa tasaisen jaon ja täsmälleen 15-17 ap. Erittäin kuvaava tarjous, joten sillä avataan aina kun mahdollista

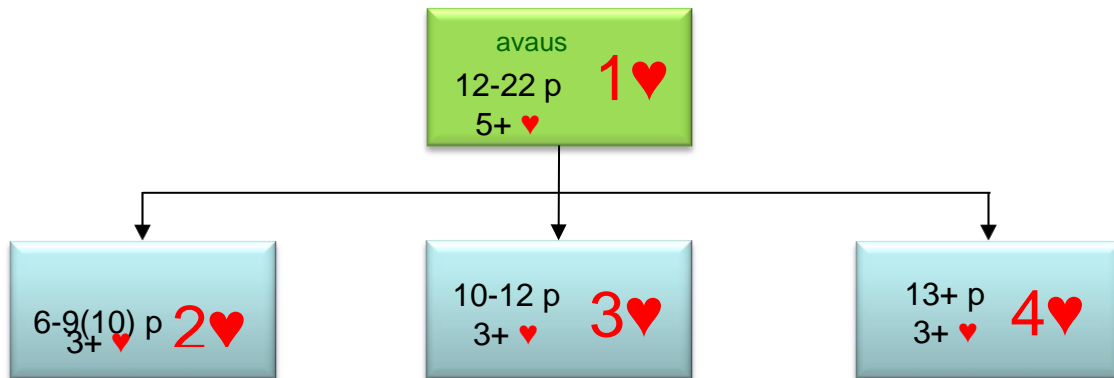
Vastaajan tarjoukset

1 väriä avaukseen

1. Jos **vastaaja**lla on korkeintaan 5p, hänen tulee passata avaukseen 1 väriä.
2. Vähintään 6 pisteen kädellä vastaaja tarjoaa seuraavista vaihtoehdoista:
 - Korotus avausvärissä: vastaaja tarjoaa avausväriä 2:n, 3:n tai 4:n tasolla
 - Sangitarjous : 1NT, 2NT tai 3NT
 - Oman värin tarjoaminen

Yleissääntö

- Jos vastaajalla on voimaa 6-10 pistettä, hän tarjoaa kerran ja odottaa, kertooko avaaja lisävoimaa. Jos avaajalla ei ole lisävoimaa, jäädään osasitoumukseen
- Jos vastaajalla on (10)11-12 pistettä hän tekee inviittitarjouksen joko suoraan avaukseen tai toisella kierroksella
- Jos vastaajalla on 13+ pistettä, hän huolehtii, että tarjotaan täyspeli



Lähtökortit

Mistä maasta lähteä

- partnerin tarjoama väri
- oma pitkä väri (lähinnä sangissa)
- väri, jossa on sarja (ja vastustaja ei ole sitä tarjonnut)
- valttipelissä lyhyt väri, josta toivoo saavansa kupin (singeli tai duppeli)
- väri, jota pelinviejäpuoli ei ole tarjonnut

Vastustaja tarjonnut oman värin

Mitä jos vastustaja pelaa sangia ja on tarjonnut omaa pisintä väriä:

- jos vastustaja on luvannut vähintään viiden kortin värin, siitä ei lähdetä – ilman todella hyvää syytä esim. oman värin laatu on hyvä KQJ98
- omalla 5 kortin värillä voi lähteä, jos vastustaja on luvannut väriä 3-4 korttia.
- omasta 4 kortin väristä ei lähdetä, jos vastustaja on sitä tarjonnut ellei siitä ole sarja ja 4. kortti on myös iso.

Minkä kokoisella kortilla

Säännön mukaiset lähtökortit:

- Sarjasta eli sekvenssistä suurin kortti.
Aito sarja: AKQ, KQJ, QJ10, J109, 1098
Epäaito sarja: AKJ, KQ10, QJ9, J108, 1097
- Sangissa välisarjasta kolmanneksi suurin kortti.
Välisarjassa on iso kortti, väli ja sarja.
Välisarja: AQJ, KJ10, Q109, AJ10, A109, K109
Valttipelissä ei välisarjasta lähdetä.
- Muuten 11 (10-12)-sääntö:
 - Vähintään neljän kortin maasta lähdetään aina 4. korkeimmalla kortilla: lähtömaassa K108⁵, K108⁵3 tai K108⁵32
 - Lyhyemmästä maasta lähdöt on sovittava partnerin kanssa. Tässä yksi esimerkki: ○ Kolmesta hakusta keskimmaisella: 8⁵3
 - Kahdesta hakusta isolla: 8³

○ Kuva kolmannesta pienellä: K85

- yhden tai kahden kortin väristä suurin kortti esim. Q2 tai 82
- kolmen tai neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti esim. Q86 tai Q864
- vähintään viiden kortin väristä viidenneksi suurin kortti.
- esim. Q8643 tai Q86432