

Pekka Viitasalo

Paneelistandardi 2025



<i>Versio</i>	<i>Päivämäärä</i>	<i>Kuvaus</i>
1.0	2025-03-29	FEM-dokumentti suomeksi ja vähän tiivistettynä; lisätty välitarjouksiin, että $(1x)-1y-(p/x)-1z = 4+ k$ ja vaatimus

Copyright © Pekka Viitasalo 2025. Some Rights Reserved.

This work is licensed under the terms of

Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

license available from <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Accordingly, you are free to copy, distribute, display, and perform the work under the following conditions:

1. you must give the original author credit,
2. you may not use this work for commercial purposes, and
3. you may not alter, transform, or build upon this work.

Jos haluat tästä editoitavan version (LibreOffice), voit pyytää sitä sähköpostilla: piv@iki.fi.

Sisällysluettelo

Sisällysluettelo

Johdanto.....	4
Kohdeyleisö.....	4
Terminologia ja lyhenteet.....	4
Systeemitiiivistelmä.....	6
Yleisperiaatteita.....	6
Avaustarjoukset.....	8
Yleisiä systeemikomponentteja.....	9
X-Y-NT.....	9
Muppet Stayman.....	9
Tarjoaminen hyppysangin jälkeen.....	10
Tarjoaminen reverse-tarjouksen jälkeen.....	11
Inviittihyppy kolmen tasolle.....	14
Ässäkyselyt.....	14
RKCB.....	14
Estotarjous-RKCB.....	15
Renonssi-RKCB.....	16
Kahdennukset, vaatimuspässit ja vastaavat.....	16
Alaväriavaukset.....	17
Avaus 1 risti.....	17
4. väri yhden tasolla.....	17
Avaus 1 ruutu.....	18
Sangivastaukset.....	18
Sarja 1m-1M-2M.....	18
Käännetty alavärikorotukset.....	19
Sarja 1 ruutu - 2 ristiä.....	20
Splinter-vastaukset.....	20
Vastauksen heikot hyppy.....	20
Kun vastustaja tarjoaa.....	20
Yläväriavaukset.....	22
Kierrostoivomus 1NT.....	22
2-yli-1 täyspelivaatimus.....	23
Korotukset.....	24
Limit-Stenberg (Jacoby 2NT).....	24
Hassut splinterit.....	25
Drury-fit.....	25
Kun vastustaja tarjoaa.....	26
Avaus 1NT.....	26
Stayman.....	27
Ylävärisiirrot.....	28
Voimakysely 2 pataa.....	29
Siirtotarjous 3 ristiä (luvaten ruutuja).....	29
Inviittitarjous 3 ruutua.....	30
Puppet Stayman.....	30
Lyhyysvastaukset 3M.....	30
SA Texas.....	30
Vastustajan kahdennukseen tai välitarjoukseen.....	31
Lebensohl.....	31

Avaus 2 ristiä.....	31
Heikot kakkoset.....	32
Vastaukset.....	33
Avaus 2NT.....	33
Alaväriestotarjoukset 3 tasolla.....	33
Yläväriestotarjoukset 3 tasolla.....	34
Namyats 4m.....	34
Avaus 4NT.....	35
Puolustustarjoukset 1 tason väriavauksiin.....	35
Yksinkertainen välitarjous.....	35
Hyppäävä välitarjous.....	36
Ilmaisukahdennus.....	36
Cue-tarjous avausvärissä.....	37
Epätavallinen 2NT.....	37
Hyppäävä cue-tarjous avausvärissä.....	38
Välitarjous 1NT.....	38
Sangipuolustus.....	38
Cappelletti.....	38
Revised DONT.....	40
Puolustustarjoukset estotarjouksiin.....	41
Puolustustarjoukset avaukseen 2 ruutua (heikko).....	41
Puolustustarjoukset avaukseen 2M (heikko).....	41
Lebensohl.....	42
Jatkotarjoaminen välitarjoukseen 2NT.....	42
Puolustustarjoukset 3 tason estoavauksiin.....	43
Jatkotarjoaminen välitarjoukseen 3NT.....	43
Lähtökortit ja merkinannot.....	44
Lähtökortit.....	44
Käännöt.....	44
Toisen käden pelaaminen.....	45
Merkinannot.....	45
Lähtökortin valinnasta.....	46

Johdanto

Alkuperäinen FEM-dokumentti on saavuttanut täysi-ikäisyyden ja vakiinnuttanut sen verran asemaansa suomalaisessa bridgeyhteisössä, että se on päätynyt Bridgelehden paneelistandardiksi.

FEM on kuitenkin lähes 60 sivuinen dokumentti, jossa on osa tarjoussarjoista määritelty hyvinkin yksityiskohtaisesti, joten sen opettelu vaatii melkoisen ajallisen investoinnin. Lisäksi joillekin FEM-dokumentin englanninkielisyys on tehnyt siitä saavuttamattoman.

Paneelistandardi on tarkoitettu korjaamaan yllä olevia ongelmia. Systeemi on suomenkielinen yksinkertaistettu FEM-versio, joka on tarkoitettu sellaisille pareille, taitotasosta riippumatta, jotka eivät ole pelanneet juurikaan yhdessä eivätkä halua opiskella koko FEM-systeemiä.

Tätä dokumenttia ei kannata käyttää pohjana vakavaan tavoitehakuiseen systeemyöskentelyyn, koska varsinainen FEM-dokumentti sisältää merkittävästi enemmän yksityiskohtia jatkotarjouksista.

Kohdeyleisö

Paneelistandardi on tarkoitettu pelaajille, jotka ovat pelanneet jo ainakin vuoden peruskurssin jälkeen, koska perustarjoussarjoja ei tässä käsitellä ja oletus on, että lukijoilla on tarjoamisen perusteet hallussa. Harjoitteluvaiheessa kokemattomimpien parien kannattanee ottaa systeemiä käyttöön pala kerrallaan alkaen luvusta Yleisperiaatteita, joka tarjoaa kaikentasoisille bridgenpelaajille jotakin; jos ei muuta, ainakin keskustelunaiheita siitä miten omassa parissa asioita tulee käsitellä.

Tässä esitetty systeemi on kuitenkin riittävä maajoukkueetasoiselle satunnaiselle parille MP-kilpailuun.

Terminologia ja lyhenteet

Alla oleva terminologia on suomeksi mutta osa lyhenteistä pohjautuvat englantiin.

Avaaja = pelaaja, joka tekee ensimmäisen maalauksen (ei pass)

Vastaaja = avaajan partneri

Välitarjoaja = pelaaja, joka tulee mukaan tarjoussarjaan vastustajan avattua

Jatkaja = välitarjoajan partneri

NT = sangi

m = alaväri (minor suit)

M = yläväri (Major suit)

om = toinen alaväri eli ei se alaväri, johon m ensimmäisen kerran viittasi

OM = toinen yläväri eli ei se yläväri, johon M ensimmäisen kerran viittasi

4333 = mikä tahansa 4333-jakauma

4-3-3-3 = 4 pataa ja 3 korttia muita värejä

5m332 = 5 kortin alaväri ja 332 muissa väreissä

==> = jatkotarjoaminen

ap = arvopiste (A=4, K=3, Q=2, J=1); tässä dokumentissa ei käytetä muita pisteitä

cue = tarjous vastustajan värissä (tässä dokumentissa käytetään termiä kontrollitarjous slammihakuisissa sarjoissa tehdyistä tarjouksista, jotka lupaavat kontrollin ko. värissä)

ART = keinotekoinen

BAL = tasainen (4333,4432,5332)

SEMIBAL = puolitasainen (5422, 6322)

COMP = kilpaileva tarjous; tyypillisesti kahdennus, joka lupaa voimaa mutta ei muuta hyvää tarjousta

PEN = rankaisukahdennus

RESP = responsiivinen kahdennus; jatkajan kahdennus vastaajan korotukseen joko ilmaisukahdennuksen tai välitarjouksen jälkeen; RESP on ilmaisukahdennus eli lupaa tarjoamattomia värejä

SUPP = tukikahdennus; avaajan kahdennus näyttää kolmen kortin tuen vastaajan väriin

Lissabon = Tarjous, jossa alaväri viittaa yläväriin ja yläväri alaväriin; Lissabon tarjous ristissä viittaa herttaan, ruudussa pataan, hertassa ristiin ja padassa ruutuun.

NAT = luonnollinen

P/C = passaa tai korjaa; tarjous etsii partnerin väriä

Kickback = ässäkysely, joka tehdään tarjoamalla valttiväriä seuraavaa väriä; tässä systeemissä Kickback on käytössä kahdessa spesifisessä sarjassa 1NT-avauksen jälkeen.

RKCB = Roman Key Card Blackwood

splinter = tarjous joka lupaa valttituen ja lyhyiden tarjotussa värissä; yleensä tarpeeton hyppy

tpv = täyspelivaatimus

UNBAL = epätasainen = ei BAL eikä SEMIBAL

X = kahdennus

XX = vastakahdennus

Systeemiivestelmä

Paneelistandardi on viiden kortin ylävärisyteemi, jossa 2 yli 1 on täyspelivaatimus. Systeemin avaukset ovat samat kuin SBL:n peruskurssikirjan avaukset mutta käytössä on estotarjoushyppykorotukset, Hassut splinterit™, sekä limit-Stenberg.

Yleisperiaatteita

Avaajan yksinkertainen korotus vastaajan 1-yli-1-väriin (esim. 1♦-1♠-2♠) lupaa 4 kortin tuen. Tätä käytäntöä noudattaa SEF (Ranskan standardi) ja WJ05 (Polish Club), joten tämä ei ole mikään satunnainen haihatus. Joskus avaaja joutuu tarjoamaan 5431-jakaumalla uudestaan avausväriään - tämä on hinta nopeista ja kohtuullisen anonyymeistä 1m-1M-2M-4M-sarjoista 4-4-fitillä.

Kun avaajalla on 6 kortin yläväri ja 4 kortin alempi sivuväri, avaaja joutuu suunnittelemaan tarjoussarjan kolmannen tarjouksen. Perusfilosofia on se, että heikolla kädellä avaaja tarjoaa ensin uudelleen kuuden kortin värinsä ja kolmantena tarjouksenaan sivuväriä ja vahvalla kädellä avaaja tarjoaa ensin sivuvärinsä ja kolmantena tarjouksenaan ylävärinsä uudelleen. Tyypillisiä esimerkkejä sarjoista ovat 1♥-1♠-2♥-2NT-3♦, jossa avaaja ei ota inviittiä vastaan, ja 1♥-1♠-2♦-2NT-3♥, joka on vaatimus ja vastaanottaa inviitin. Huomaa, että tämä koskee vain sarjoja, joissa avaaja voi tarjota kumpaa tahansa väriä lupaamatta lisävoimaa.

Avaajan hyppäävä tarjous uudessa värissä 1-yli-1-vastauksen (tai 1x-1NT) jälkeen näyttää tpv-käden, jossa on vähintään 5-4-värit (ns. BWDH¹-kädellä väri 2. väri voi olla lyhyempi). Jos vastaaja hyppää täyspeliin avausvärissä, se näyttää n. 7-9 toimivaa pistettä (huomaa, että tässä on kyseessä toimivat pisteet, jolloin tarjous voidaan tehdä joko huonolla inviittikorotuksella tai erinomaisella mini-korotuksella, joka on tarjottu 1NT:n kautta); tällainen hyppy on ns. picture-bid eli käden kohtuullisen tarkasti piirtävä tarjous. Tämän korollaari on se, että preferenssi kolmen tasolla on joko heikko käsi tai erittäin hyvä käsi.

Avaajan uusi väri kahden tasolla 1-yli-1-vastauksen jälkeen lupaa vähintään 5-4 ja vähemmän voimaa kuin täyspelivaatimus. Tämän takia tarjous on erittäin laajaskaalainen jopa huonoon 18 pisteeseen saakka; vastaajan täytyy keksiä jokin tarjous kohtuullisella 9 pisteellä tai enemmän. Tähän ongelmaan moderni ratkaisu on Gazzilli, jota suosittelen kaikille vakavasti pelaaville pareille.

Kaksi-yli-yhden on ehdoton täyspelivaatimus; tämä koskee myös sarjaa 1♦-2♣.

Jos tarjoustilanteessa ei ole vaatimuskorotusta, tarpeeton hyppy on kontrollitarjous eikä splinter.

Positiivinen reaktio splinteriin tarkoittaa sitä, että kädessä ei ole hukka-arvoja splinter-värissä tai kädessä on kompensoivia arvoja hukka-arvoille (eli kolmessa muussa värissä on luvattu määrää voimaa).

¹ Bridge World Death Hand (BWDH) on vahva käsi, jolle ei ole mitään hyvää toista tarjousta. Usein BWDH on 6331 tai 6322, jolla ei voi tarjota hyppysangia.

Positiivinen reaktio rajoitetun käden slammi-inviittiin lupaa, että parilla on riittävästi voimaa slammiin; tällöin rajoitettu käsi voi ottaa halutessaan kontrollin tarjoussarjasta.

Jos partneri on rajoittamaton, pikkuslammin tarjoaminen ässäkyselyn jälkeen kertoo, että yksi avainkortti puuttuu; jos parilla on kaikki avainkortit, kyselijän tulee kertoa tämä tarjouksellaan (yleensä 5NT).

Neljäs väri on täyspelivaatimus. Passanneen käden neljäs väri lupaa maksimipassin mutta ei tietoa oikeasta pelin vaihtoehdosta.

Vastaajan hyppy-reverse on splinter avaajan jälkimmäinen väri valttina. Laskeva hyppy neljännessä värissä on luonnollinen inviitti vähintään 5-5 väreillä.

Kun vastustaja on tarjonnut kahta väriä ja oma puolemmme hakee sangipitoja:

- jos molempia värejä voi tarjota alle 3 sangin, tarjous vastustajan värissä lupaa sangipidon siinä ja hakee pitoa toisessa värissä
- Jos vain toista väriä voi tarjota alle 3 sangin, tarjous tässä vastustajan värissä kysyy sangipitoa

Slammi-inviitit alkavat 3 sangin jälkeen mutta katso seuraava kappale.

Alle 3 sangin ei ole kontrollitarjouksia, paitsi 3♠ tilanteessa, jossa hertta on selvästi sovittu valtiksi. Jos herttaa on esitetty valtiksi mutta ei sovittu valtiksi, 3♠ ei ole etukäteiskontrollitarjous; tämän korollarina 4m kontrollitarjous ko. tilanteessa ei kerro mitään patakontrollista.

3 sangia on aina luonnollinen tarjous, jos oma puolemmme on avannut tarjoussarjan.

4 sangia on aina RKCB, jos tämä on mahdollinen tulkinta.

Kahdennus on ilmaisukahdennus (mm.) seuraavissa tarjoussarjoissa:

- 1x-(p)-1NT-(2y)-X
- 1x-(p)-1NT-(2y)-p-(p)-X

Jos tarjous on epäselvä eikä sen merkitystä ole sovittu, tarjous tulkitaan luonnolliseksi ja ei vaatimukseksi (Luonnollinen, koska soolokonventioiden keksimiselle ei ole yleensä mitään syytä ja ei vaatimus, koska lähes aina on olemassa tarjous, joka on varmasti vaatimus).

Tähän lopuksi sopii varoitus, joka tunnetaan Rosenbergin slammisääntönä: ”Jos *haluat tehdä slammitasolla sellaisen tarjouksen, jonka merkitystä ei ole sovittu, älä tee sitä - partnerisi ei ole samalla aaltopituudella. Vaikka mielestäsi tarjouksen merkitys on ilmeinen, partneri tulkitsee sen toisella tavalla.*”

Avaustarjoukset

Kaikki tasaiset kädet, joissa on vähintään 12 ap, ovat avauskäsiä. Epätasaisilla käsillä voi avata vähemmälläkin, mutta vastaaja olettaa vähintään 1.5 pikatikkiä ja 10 ap.

Alaväreistä avataan 4-4 värit ruudulla ellei risti ole merkittävästi parempilaatuinen. 3-3 alaväreistä avataan ristillä, joten 1♦-avaus on vähintään 4 korttia ellei kädessä ole tasan 4-4-3-2-jakaumaa.

6-5-kädellä, jossa alempi väri on pitempi, avaaja pyrkii tarjoamaan värit ”oikeassa” järjestyksessä mutta suhteellisen heikkoa 6-5-kättä voidaan käsitellä 5-5-kätenä. Hyvä 13 ap:n käsi, jossa pitkissä väreissä on välikortteja, on riittävä reverseen 6-5-kädellä (esim. ♠AQJ97-♥KQJ983-♦2-♣2).

<i>Avaus</i>	<i>Kuvaus</i>
Pass	0-11 ap, kaikki kädet, joissa on 12 ap tai enemmän, ovat avauskäsiä
1♣	10+ ap UNBAL tai 12+ ap BAL, vähintään 3 ristiä
1♦	10+ ap UNBAL tai 12+ ap BAL, vähintään 3 ruutua (4+ ruutua ellei 4-4-3-2)
1♥	10+ ap UNBAL tai 12+ ap BAL, vähintään 5 herttaa
1♠	10+ ap UNBAL tai 12+ ap BAL, vähintään 5 pataa
1NT	15-17 ap BAL tai SEMIBAL, 5 kortin M, 6 kortin M tai 5m4M22 ovat mahdollisia
2♣	22-24 ap BAL tai mikä tahansa tpv
2♦	5-10 ap, heikko kahden avaus (5-7 korttia ruutua, alle avausvoiman)
2♥	5-10 ap, heikko kahden avaus (5-7 korttia herttaa, alle avausvoiman)
2♠	5-10 ap, heikko kahden avaus (5-7 korttia pataa, alle avausvoiman)
2NT	20-21 ap, BAL, 5 kortin yläväri mahdollinen
3 väriä	estotarjous (laajaskaalainen positioista ja vyöhykkeistä riippuen)
3NT	läpimenevä alaväri ilman sivukuningasta tai -ässää
4m	Namyats = vahva yläväriavaus vastaavassa ylävärissä (♣=♥ ja ♦=♠)
4M	estotarjous (laajaskaalainen positioista ja vyöhykkeistä riippuen)
4NT	kysyy ässän väriä
5m	estotarjous (laajaskaalainen positioista ja vyöhykkeistä riippuen)
5M	Acol-tyylinen eli pyytää vastaajaa nostamaan pykälän jokaisella valttikuvalla

Yleisiä systeemikomponentteja

X-Y-NT

X-Y-NT, joka tunnetaan myös nimellä xy (eikä sisällä FEM-systeemissä ns. z-osiota) on jatkotarjousmetodologia sarjaan 1x-1y-1NT.

Sarjan 1x-1y-1NT jälkeen

- 2♣ = pakottaa tarjoamaan 2♦ (joko mikä tahansa inviitti tai passaamalla pelattavaksi) ==>
 - pass = pelattavaksi
 - muu tarjous = kuvaava inviittitarjous, ei vaatimus
- 2♦ = keinotekoinen TPV ==>
 - luonnollista ja kuvaavaa tarjoamista
- 2NT = tasaisen käden inviitti; yleensä vain 4 korttia vastausväriä
- 3♣ = pelattavaksi
- reverse = NAT tpv luvaten hyvät värit
- hyppy vastausvärissä = vahva 6+ kortin väri, tpv
- hyppreverse 3 tasolla = splinter avausväri valttina
- 4m = splinter vastaajan yläväri valttina

X-Y-NT on käytössä myös häirityissä sarjoissa, jos vastaaja on tehnyt 1-yli-1 tarjouksen (tai luvannut 4 kortin padan kahdentamalla herttavälitarjouksen). X-Y-NT ei ole käytössä, jos vastaaja on passannut käsi.

Muppet Stayman

Muppet Stayman on käytössä luonnollisen 2NT-tarjouksen jälkeen. Näitä sarjoja ovat seuraavat:

- Avaus 2NT
- 2♣-2♦-2NT
- 2♣-2♦-2♥-2♠-2NT
- Vastustaja avaa heikolla kakkosella ja väliin tarjotaan 2NT

Tässä kappaleessa kaikkiin yllä oleviin sarjoihin viitataan termillä avaus 2NT.

Avauksen 2NT jälkeen vastaajan 3♣ kysyy ylävärejä. Vastaaja voi etsiä sekä 4-4-valttia että avajan 5 kortin yläväriä. Lisäksi käsi, jossa on 5 kortin pata ja 4 kortin hertta menee tätä kautta.

Sarjan 2NT-3♣ jälkeen

- 3♦ = kieltää 5 kortin ylävärit mutta lupaa vähintään yhden 4k ylävärin ==>
 - 3♥ = 4(5)k pata, voi olla 4k hertta
 - 3♠ = 4k hertta, ei 4k pataa
 - 3NT = ei 4k yläväriä (oli hakemassa 5-3 valttia)
 - 4m = luonnollinnen, 5+ korttia ja slammihakuinen
- 3♥ = kieltää ylävärit
 - 3♠ = 5 kortin pata ja 4k hertta
 - 3NT = loppusitoumus
 - 4m = luonnollinnen, 5+ korttia ja slammihakuinen
- 3♠ = 5 kortin pata =>
 - 4m = luonnollinnen, 5+ korttia ja slammihakuinen
 - 4♥ = patatuki, slammi-inviitti
 - 4♠ = loppusitoumus
- 3NT = 5 kortin hertta =>
 - 4♣ = slammi-inviitti hertassa
 - 4♦ = siirto 4 herttaan, ei slammikiinnostusta
 - 4M = Lissabon, vähintään 5 kortin Lissabon-alaväri ja slammikiinnostusta

Avauksen 2NT jälkeen 3♦ ja 3♥ ovat siirtotarjouksia herttaan ja pataan. Jatkot normaalin siirtotarjousten mukaan eli vastaaja voi tarjota siirron jälkeen 3NT antaen avaajan valita ja 4m luonnollisen ja slammihakuisena.

Avauksen 2NT jälkeen 3♠ on alaväri-Stayman luvaten molemmat alavärit vähintään 54. Avaajan 3NT kieltää 4k alavärit ja 4m lupaa vähintään 4k alavärin.

Avauksen 2NT jälkeen hyppy 4 tasolle ovat Lissabon-tarjouksia luvaten 6+ korttia vastaavassa värissä. 4 alaväriin avaajan on tarjottava 4 yläväriä; 4 yläväriin avaajan 4NT on negatiivinen suhteessa slammiin vastaajan alavärissä.

Tarjoaminen hyppysangin jälkeen

Avaajan hyppysangi voi sisältää neljän kortin ylävärin, jota avaaja olisi voinut tarjota yhden tasolla. Koska systeemiin kuuluu heikot vastauskäden hyppy, vastaajalla ei voi olla sellaista kättä, jolla olisi tarve päästä pelaamaan vastaajan väriä kolmen tasolla, joten vastaaja joko passaa avaajan hyppysangiin (harvinaista ja yleensä väärin) tai jatkaa tarjoussarjaa täyspeliin asti.

Sarjan 1♣-1♦-2NT jälkeen

- 3♦ näyttää vähintään 5 korttia ruutua ja osoittaa jonkinlaista slammikiinnostusta ==>
 - 3M = 4 korttia
 - 3NT = ei slammisopivuutta; joko ei tukea tai epäsopivat kortit
- 3M = 4 korttia eikä halua kuulla ruutupreferenssiä 4 tasolla ==>
 - 3♠ = 4 korttia
 - 3NT = ei tukea
 - 4M = tuki (huomaa, että vastaajalla ei ole slammikiinnostusta)

Sarjan 1m-1M-2NT jälkeen

- 3m = vähintään 4 kortin tuki ja slammikiinnostusta
- 3om = NAT, vähintään jonkinlaista slammikiinnostusta
- 3M = vähintään 5 korttia ==>
 - 3♠ = 4 korttia
 - 3NT = ei tukea
 - 4m = cue
- 3♥, kun vastaustarjous oli 1♠ = vähintään 5-4 ylävärit ==>
 - 3♠ = 3k tuki
 - 3NT = ei tukea
 - 4m = kontrollitarjous herttatuella
 - 4♥ = herttatuki mutta ei slammiin sopivia kortteja
 - 4♠ = patatuki, erittäin epäsopivat slammiin
- 3♠, kun vastaustarjous oli 1♥ = 4-4 ylävärit ==>
 - 3NT = ei tukea
 - 4m = kontrollitarjous patatuella
 - 4♠ = patatuki mutta ei slammiin sopivia kortteja

Tarjoaminen reverse-tarjouksen jälkeen

Reverse-tarjous on tarjous, jossa avaja tarjoaa 1-yli-1-vastauksen jälkeen korkeamman hyppäämättömän tarjouksen kuin 2 avausväriä. Reverse-tarjous on rajoittamaton kierrosvaatimus.

Reverse ei välttämättä lupaa aitoa 4 kortin väriä, koska BWDH-kädellä pitää tehdä jokin vaatimustarjous. Hyvin usein patavastauksen jälkeen hertta-reverse ei ole aito väri vaan hätätarjous

vahvalla kädellä ja 3 kortin patatuella; tämä on turvallista, koska vastaajalla on vähintään 5 pataa, jos hänellä on 4 herttaa.

Vastaajalla on käytössä Lebensohl-konvention mukaisesti heikko 2NT-tarjous.

Sarjan 1m-1M-reverse jälkeen

- 2M = 5+ korttia, kierrosvaatimus ==>
 - 4. väri alimmalla tasolla = keinotekoinen tpv
 - 2NT = NAT, minimikäsi, ei vaatimus
 - 3m = NAT, minimikäsi, ei vaatimus
 - 3 reverseväriä = 5-6, voi olla vain hyvä 13 ap, ei vaatimus
 - hyppy 4. värissä = splinter 3 kortin tuella
- 4. väri = ART tvp, kieltää 5k vastausvärin
- korotus ja preferenssi = NAT tpv (3m hakee alustavasti vain oikeaa täyspeliä)
- hyppy omassa värissä = 6+ kortin hyvä väri, tpv
- hyppy 4. värissä = splinter, tuki reverse-väriin
- 3NT = NAT loppusitoumusehdotus
- 4m = NAT, slammi-inviitti
- 2NT = Lebensohl, kieltää 5k vastausvärin, heikko käsi, pyytää avaajaa tarjoamaan 3♣ ==>
 - 3♣ = avaaja olisi passannut vastauskäden heikkoon 3♣ tarjoukseen ==>
 - vastaajan seuraava tarjous on heikko ja ehdotus loppusitoumukseksi
 - 3♦, kun avaus oli 1♦ = lyhyt risti, pitkä ruutu, ei vaatimus
 - 4. väri = ART tpv
 - muu = luonnollinen tpv (3M ehdottaa 4-3 valttia)

Sarjan 1♥-1NT-2♠ jälkeen

- 3m = 5+ korttia, tpv, yleensä korkeintaan heikkoa pituutta om
- 3♥ = tpv, 3k tuki, 10-11 ap
- 3♠ = tpv, 3k tuki, yleensä 3-1-(45) ja heikot alavärit
- 3NT = iloinen 3NT (10-11 ap)
- 4m = splinter 3k herttatuella ja 10-11 ap
- 4♥ = 3k herttatuki ja heikko (<8 ap)
- 2NT = Lebensohl, joko heikko käsi tai surullinen 3NT tarjous ==>

- 3♣ = oletustarjous, avaaaja on valmis kuulemaan passin partnerilta ==>
 - heikolla kädellä vastaaja passaa, tarjoaa 3♦ pelattavaksi tai tekee heikon yläväripreferenssin tuella, joka johtaa 7 kortin valttiin
 - 3NT = surullinen 3NT (olisi kiva, jos olisi parempi tarjous mutta nyt vaan ei ole)
- 3♥ = 6+ korttia, ei vaatimus
- 3♠ = 5-6, vaatimus

Jos avaaajalla on reverse-käteen 4-6, avaaaja tarjoaa 3. tarjouksenaan herttaa. Jos avaaajalla on 5-6, avaaaja tarjoaa 3. tarjouksenaan pataa uudestaan.

Sarjassa 1m-1NT avaaaja voi tehdä reversen tarjoamalla avausväriä ylempää väriä 2 tasolla. Jatkossa vastaaja tarjoaa seuraavasti:

- 2M = tppv, vahva 3 kortin väri; tyypillisesti hakee sangitäyspeliä korkeintaan heikolla pituudella tarjoamattomassa värissä
- 3♣ sarjassa 1♦-1NT-reverse = tppv, pitkä risti, ei kunnon tukea avaaajan väreihin
- 3♦ sarjassa 1♣-1NT-2M = tppv, vahva 3-4 kortin väri ja heikkous tarjoamattomassa ylävärissä
- 3M korotuksena = tppv, 3 kortin tuki ja korkeintaan 3 kortin tuki avausväriin; korkeintaan heikkoa pituutta tarjoamattomissa väreissä
- 3M hyppynä = tuki avausväriin, splinter, tppv
- 3NT = iloinen 3NT
- 2NT = Lebensohl, joko heikko käsi tai surullinen 3NT tarjous ==>
 - 3♣ oletustarjous, avaaaja on valmis kuulemaan passin partnerilta ==>
 - heikolla kädellä vastaaja passaa tai korjaa ruutuun
 - 3NT = surullinen 3NT (olisi kiva, jos olisi parempi tarjous mutta nyt vaan ei ole)
 - avaaajan paluu avausväriin on heikko tarjous eikä vaatimus; peruu tppv:n
 - 3M = määrittelmätön, johtaa ongelmiin

Inviittihyppy kolmen tasolle

Koska systeemissä 2-yli-1-vastaus on tppv, inviittihyppy on varattu käsille, joissa on vähintään 6 kortin väri ja voimaa 10-11 ap. Ihannetilanteessa käden voima on pääsääntöisesti pitkässä värissä. Kokemuksen perusteella inviittihyppy on huono tarjous, jos sitä täytyy miettiä. Tällöin todennäköisesti on parempi tarjota 1NT tai tehdä tppv.

Inviittihyppy eivät ole voimassa ilmaisukahdennuksen tai välitarjouksen jälkeen. Passanneella kädellä ei myöskään ole inviittihyppyjä.

Seuraavat sarjat ovat inviittihyppyjä: 1♦-3♣, 1♥-3♣, 1♥-3♦, 1♠-3♣, 1♠-3♦ ja 1♠-3♥.

Avaaja passaa inviittihyppyyn minimiavauskädellä ilman sopivuutta hyppyväriin. Avaajan uudet tarjoukset ovat täyspelivaatimuksia ja etsivät oikeaa sitoumusta

Ässäkyselyt

RKCB

Tärkein ässäkysely on RKCB eli Roman Key Card Blackwood ja käytössä on vanhempi 0314-versio. FEM-dokumentissa ei esitetä vastauksia mutta tässä kohdeyleisö saattaa arvostaa seuraavaa lisäystä.

Vastaukset RKCB-ässäkyselyyn ovat seuraavat

- 5♣ = 0 tai 3 avainkorttia eli valttikuningas on yksi avainkorteista ja ässän arvoinen
- 5♦ = 1 tai 4 avainkorttia
- 5♥ = 2 (tai 5) avainkorttia ilman valttirouvaa
- 5♠ = 2 (tai 5) avainkorttia sekä valttirouva
- 5NT = pariton määrä avainkortteja ja jokin (hyödyllinen) renonssi
- 6 alle valttiväriin = 2 avainkorttia ja renonssi tarjotussa värissä
- 6 valttiväriä = 2 avainkorttia ja (hyödyllinen) renonssi värissä, joka on korkeampi kuin valttiväri

RKCB on kohtuullisen yksinkertainen konventio, mutta jatkotarjoukset jäävät usein sopimatta. Seuraavat sopimukset ovat voimassa RKCB-jatkotarjoamiseen (vastaaja on pelaaja, joka on vastannut ässäkyselyyn):

- Vastauksiin 5♣ ja 5♦ reletarjous (alin tarjous, joka ei ole valttiväriä) kysyy valttirouvaa:
 - vastaaja kieltää valttirouvan alimmalla valttitarjouksella
 - vastaaja lupaa valttirouvan ilman sivukuninkaita tarjouksella 5NT
 - vastaaja lupaa valttirouvan ja tarjotun värin kuninkaan tarjoamalla uutta väriä; jos vastaajalla on useita kuninkaita, hän aloittaa alimmalla
- Minkä tahansa vastauksen jälkeen kyselijän 5NT lupaa kaikki avainkortit + valttirouvan ja kysyy kuninkaita (ei määrää vaan väriä). Vastaaja tarjoaa alinta kuningasväriä, jos tarjous on mahdollista tehdä alle pikkuslammin yhteisessä valttivärissä.
- Kuningasvastauksen jälkeen kyselijä voi tarjota uutta väriä alle pikkuslammin yhteisessä valttivärissä kysyäkseen kuningasta tässä värissä. Jos vastaajalla on kysytty kuningas, hän tarjoaa isoslammin; muuten vastaaja tarjoaa pikkuslammin yhteisessä valttivärissä tai 6NT, jos kysely ylitti pikkuslammin yhteisessä valttivärissä.

Mikäli vastustaja tarjoaa ässäkyselyn jälkeen väliin, vastaajalla on käytössä seuraavat vastaukset:

- DOPI; lyhenne DOPI tulee sanoista Double=0, Pass=1 eli kahdennus on ensimmäinen askelvastaus (eli sama kuin 5♣) ja pass on toinen askelvastaus (eli sama kuin 5♦); välitarjouksen ylittävät tarjoukset ovat sitten askelittain kolmannelta askeleelta (eli 5♥) eteenpäin. DOPI on käytössä, jos välitarjous on alle 5 yhteistä valttiväriä, ks. DEPO.
- ROPI: lyhenne ROPI tulee sanoista Redouble=0, Pass=1; mekanismi toimii kahdennuksen jälkeen samoin kuin DOPI.
- DEPO; lyhenne DEPO tulee sanoista Double=odd, Pass=even eli kahdennus lupaa parittoman määrän avainkortteja ja pass lupaa parillisen määrän avainkortteja. DEPO on käytössä, jos vastustajan välitarjous ylittää (tai on) 5 yhteistä valttiväriä.

Estotarjous-RKCB

Estotarjous-RKCB on käytössä heikkojen kakkosten ja kolmen tason estoavauksien jälkeen. Koska estoavauksissa ei ole mahdollista olla kovinkaan monta ässää, vastausskaala on muutettu ja estotarjous-RKCB voidaan myös tehdä matalammalla tasolla kuin 4NT.

Avauksien 2♦, 2♥, 2♠, 3♦ tai 3M jälkeen vastaajan ensimmäinen tarjous 4♣ on estotarjous-RKCB. Vastaukset ovat seuraavat:

- 4♦ = 0 avainkorttia
- 4♥ = 1 avainkortti ilman valttirouvaa
- 4♠ = 1 avainkortti ja valttirouva
- 4NT = 2 avainkorttia ilman valttirouvaa
- 5♣ = 2 avainkorttia ilman valttirouvaa

Avauksen 3♣ jälkeen 4♦ on estotarjous-RKCB. Vastaukset ovat askelvastaukset kuten yllä mutta yhtä pykälää korkeammalla.

Huom! Estotarjous RKCB on voimassa välitarjouksen (ml. 3NT) ja kahdennuksen jälkeen.

Renonssi-RKCB

Renonssi-RKCB kysyy ässiä kyselijän renonssivärin ulkopuolelta (eli renonssivärin ässää ei lasketa vastauksiin mukaan). Renonssi-RKCB on hyppy, joka on tasoa korkeammalla kuin saman värin splinter-hyppy olisi. Lisäksi tarpeeton hyppy 5 tasolle uudessa värissä, kun yhteinen valtti on sovittu, on renonssi-RKCB.

Vastaukset ovat askelvastauksia samoilla askelmäärillä kuin vastaukset normaaliin RKCB-ässäkyselyyn. Jatkossa reletarjous kysyy valttirouvaa ja joko 5NT tai 5 renonssiväriä kuninkaita; sekä 5NT että 5 renonssiväriä kuningaskyselynä lupaa kaikki relevantit avainkortit.

Kahdennukset, vaatimuspassin ja vastaavat

Seuraavassa on sekalainen lista yleisistä asioista, jotka eivät sovi oikein muuallekaan:

- Tukikahdennus ja -vastakahdennus (SUPP) on käytössä, kun avaajan OPV on tarjonnut ja avaaja voi korottaa vastaajan värin kahden tasolle. Tällöin kahdennus ja vastakahdennus lupaavat tasan kolmen kortin tuen eli passi kieltää tuen ja korotus lupaa 4 kortin tuen. **Tästä on yksi poikkeus:** Tarjoussarjassa 1♣-(P/X)-1♦-(1♠) kahdennus näyttää 4 kortin hertan ilman reverse-voimaa.
- Täyspeli-inviittikahdennus (MOD, Maximum Overcall Double) on käytössä, kun jatkaja (vastustaja) on tarjonnut vastustajan yhteistä väriä kolmen tasolla siten, että välitarjousväri on pykälää alempana meidän puolen väriä. Tällöin kahdennus on täyspeli-inviitti ja tarjous kolmen tasolla omassa värissä on kilpaileva. Täyspeli-inviittakahdennus ei koske tilannetta, jossa avaajan OPV on tehnyt välitarjouksen 3 tasolla (kahdennus on rankaisu). Seuraavat sarjat ovat täyspeli-inviittikahdennuksia:
 - 1♥-(2♦)-2♥-(3♦)-X
 - 1♥-(X)-2♥-(3♦)-X (tarjoajalle on luvattu tuki ilmaisukahdennuksella)
- Kilpaileva kahdennus (COMP) on käytössä kahden ja kolmen tasolla, kun yhteistä väriä ei ole vielä löydetty
- Kahdennus on ilmaisukahdennuksenomainen ja/tai kilpailevanomainen avaajan tarjoukseen partnerin balanssitarjouksen jälkeen; (1♥)-p-(p)-1♠-(2♥)-X tai (1♦)-p-(p)-X-(2♦)-X
- Puolustustarjoamisessa käytössä on kahdennusten osalta ns. 1-2-3-malli, jossa vasta kolmas kahdennus on rankaisu eli kaksi ensimmäistä kahdennusta ovat ilmaisukahdennuksia tai kilpailevia; yhden näistä kahdennuksista voi korvata voimaa osoittava tarjous kuten 1NT-välitarjous. Näitä sarjoja ovat mm. (2♦=multi)-X-(2♥)-X = kilpaileva tai (1NT=12-14)-X-2♦-X = kilpaileva.
- Kun ollaan metsästävässä (rankaisukahdentamassa vastustajaa), tarjouksen välitön kahdennus lupaa 4+ valttia ja kahdennus 4. positiossa lupaa joko 3 valttia ja hyvän puolustuskäden tai 4+ valttia; partneri ei jätä tällaista 4. käden kahdennusta sisään singletonilla tai renonssilla.
- Vaatimuspassitilanne syntyy vain, jos
 - omalla puolellamme on täyspelivaatimus päällä TAI
 - olemme tarjouksillamme selkeästi julistaneet jaon omaksemme
 - emme ole vielä saavuttaneet tasoa, jonne meillä on vaatimus päällä
 - vastustaja on selvästi tekemässä uhraustarjousta
- Vaatimuspassitilanteessa ensin pass ja sitten tarjous on vahva ja ehdottaa korkeampaa sitoumusta
- Jos vaatimuspassitilanne ei ole voimassa, korkealla tasolla kahdennus lupaa hyviä kortteja sekä puolustukseen että oman puolen peliin (transferable values double)

- Jos soolovastustaja vastakahdentaa näyttääkseen voimaa, takaa tehtävä pass näyttää rankaisupassin ja ehdottaa puolustamista (esim. (1♥)-P-(P)-X-(XX)-P). **Huom!** Tämä ei siis koske jokapäiväistä sarjaa (1Z)-X-(XX)-P, jossa pass yksinkertaisesti pyytää partneria selvittämään sotkun, johon on jouduttu.
- Splinter-tarjouksen kahdentaminen pyytää lähtöä Splinter-väriin alapuolisesta väristä **paitsi** vaarattomassa vaaratonta vastaan kahdennus kertoo pituutta väriä ja uhraushalukkuutta.

Alaväriavaukset

Avaus 1 risti

Avaus 1♣ näyttää joko vähintään 12 ap tai hyvän epätasaisen käden, jossa on vähintään 1.5 pikatikkiä ja vähintään 10 ap; alle 12 pisteellä voidaan avata 1. tai 2. kädessä vain, jos käden yleisluonne on hyvä eli arvokortit ovat pitkissä väreissä ja pitkissä väreissä on välikortteja. Tasaisella kädellä ristipituus voi olla 3 korttia jakaumilla 4-3-3-3, 3-4-3-3 ja 4-4-2-3; muuten avaus vaatii vähintään 4 korttia.

Vastaaja voi hypätä ruudun yli ja tarjota 4 kortin yläväriä, jos ruutu on vain 4 korttia ja vastauskädellä on selvä jatkotarjouspolku. Systeemiin ei kuulu Walsh-tyyppinen vastaus, jossa voidaan hypätä pitemmän ruutuväriin yli.

Avaaja tarjoaa yläväriänsä vastaukseen 1♦ myös tasaisella kädellä ja 3 kortin avausvärillä; sarjassa 1♣-1♦-1NT avaaja kieltää 4k ylävärin.

4. väri yhden tasolla

Ainoa sarja, jossa vastaaja voi tarjota 4. väriä yhden tasolla on 1♣-1♦-1♥-1♠. Tässä sarjassa 4. väri on poikkeus normaalista eli sarjassa 1♣-1♦-1♥

- 1♠ = 4 kortin pata ==>
 - avaaja tarjoaa muuten kuten sarjassa 1♣-1♠ mutta 2♦ on pelkkä preferenssi (yleensä 4 kortin tuella); sarjassa 1♣-1♦-1♥-1♠-1NT xy on voimassa
- 2♠ = 4. väri, tpv, kieltää 4k padan

Avaus 1 ruutu

Avaus 1♦ näyttää joko vähintään 12 ap tai hyvän epätasaisen käden, jossa on vähintään 1.5 pikatikkiä ja vähintään 10 ap; alle 12 pisteellä voidaan avata 1. tai 2. kädessä vain, jos käden yleisluonne on hyvä eli arvokortit ovat pitkissä väreissä ja pitkissä väreissä on välikortteja.

Tasaisella kädellä ruutupituus voi olla 3 korttia vain jakaumalla 4-4-3-2; muuten avaus vaatii vähintään 4 korttia.

Sangivastaukset

1m-1NT näyttää 6-10 ap ilman 4k yläväriä; koska käytössä on käännetyt alavärikorotukset, alavärijakaumista ei voi päätellä mitään.

1m-2NT näyttää 11-12 BAL ilman 4k yläväriä. Jatkossa ==>

- avaajan 3m on heikko ja pelattavaksi
- avaajan 4NT on RKCB avausväri valttina (vastaajalla on 2 pisteen haarukka ja avaajalla ei voi olla tähän sopivaa tasaista kvantitatiivista inviittiä (olisi joko 2NT tai 2♣ avaus)

1m-3NT näyttää 13-16 BAL ilman 4k yläväriä. Jatkossa ==>

- avaajan 4NT on kvantitatiivinen inviitti hyppysangilla (18-19)

Sarja 1m-1M-2M

Sarja 1m-1M-2M lupaa (vähintään) 4 kortin tuen. Käytännössä 3 kortin tuella, jolla haluaisi korottaa, tulee tarjota 2m ja toivoa, että tarjoussarja pysyy auki.

Sarjassa 1m-1M-2M on käytössä 2NT reletarjous, joka on tpv ja kysyy lisää avaajan kädestä:

1m-1M-2M-2NT vastaukset ovat seuraavat:

- 3♣ = 5-4 m&M, johon ==>
 - 3♦ = reletarjous, johon ==>
 - 3♥ = ei lyhyttä (5422)
 - 3♠ = alempi lyhyys
 - 3NT = ylempi lyhyys
- 3♦ = 4441, johon ==>
 - 3♥ = reletarjous, johon ==>
 - 3♠ = alempi lyhyys
 - 3NT = ylempi lyhyys
- 3♥ = 4m4M32

- 3♠ = 44 ylävärit ja 3 korttia avausvärissä
- 3NT = 4M333
- 4m = Lissabon splinter luvaten 6m-4M (4♣ = alempi lyhyys ja 4♦ = ylempi lyhyys)

Tyypillisesti sarjassa 1m-1M-2M avauskädessä ei ole renonssia, koska tällöin lähes aina parempi tarjous on korotus 3M.

Sarjassa 1m-1M-2M vastaajan 3 tason tarjoukset ovat luonnollisia täyspelivihjeitä ja hypyt ovat splinter-tarjouksia.

Käännetty alavärikorotukset

Hyppykorotus (1m-3m) on estotarjous mutta lupaa sellaiset arvot, että avaajan tulee tarjota 3NT hyppysangilla (18-19 BAL). Hyppykorotus kieltää 4 kortin ylävärin.

Yksinkertainen korotus (1m-2m) on käännetty ja lupaa vähintään inviittivoiman ja usein vähintään 5 kortin tuen. Käännetty korotus kieltää 4k ylävärin. Avaaja tarjoaa käännettyyn korotukseen seuraavasti:

- 2NT = tasainen minimikäsi (12-13 ap) ==> vastaajan 3m on pelattavaksi epätasaisella minimikädellä ja muut tarjoukset ovat luonnollisia täyspelivaatimuksia
- 3m = epätasainen minimikäsi ==> vastaajan kaikki tarjoukset ovat luonnollisia täyspelivaatimuksia
- uusi väri kahden tasolla = sangipito tarjotussa värissä, tpv
- 3♣ sarjassa 1♦-2♦ = tpv ja lupaa molemmat alavärit sellaisella kädellä, jolla avaajan mielestä on tärkeämpää näyttää sivuväri kuin lyhyys
- 3M = splinter ja tpv
- 3♦ sarjassa 1♣-2♣ = splinter ja tpv
- 4♣ sarjassa 1♦-2♦ = splinter ja merkittävästi lisävoimaa; tavallisella tpv-kädellä avaaja aloitta tarjoamalla 2M

Vastaaja korottaa 2NT kolmeen minimivoimaisella tpv-kädellä ilman sangipitojen etsintää (kertoen vastustajille mistä väristä pitää lähteä).

Vastaajan uusi väri kolmen tasolla avaajan 2NT-tarjoukseen on splinter ja merkittävästi lisävoimaa (vahvempi kuin suora splinter-tarjous avaukseen).

Sarja 1 ruutu - 2 ristiä

Vastaajan 2♣ on täyspelivaatimus. Avaajan vastaustarjoukset ovat vastaavat kuin vanhanaikaisessa 2/1 sarjassa eli:

- reverse lupaa lisävoimaa (minimissään ♠85-♥AQJ6-♦AKJ93-♣52)

- 3M = splinter ja lupaa kunnollisen käden (minimimissään ♠873-♥7-♦AK974-♣AQ84)
- 3♣ = lupaa 4k tuen ja voi sisältää yläväriilyhyyden heikolla kädellä
- 4M = renonssi-RKCB

Splinter-vastaukset

Splinter-vastaukset alaväriavauksiin kieltävät 4k ylävärin, joten alaväri-splinter alaväriavaukseen lupaa vähintään 6 kortin tuen.

1m-3M = splinter luvaten 5+ kortin tuen, singletonin tai renonssin tarjotussa värissä ja n. 12-15 ap

1♣-3♦ = splinter luvaten n. 12-15 ap

1♦-4♣ = splinter luvaten n. 14-16 ap eli selkeästi paremman käden kuin 3 tason splinter tarjous

Vastauskäden heikot hypyt

1m-2M ja 1♣-2♦ ovat vastauskäden heikkoja hyppyä luvaten 6-7 kortin värin ja 3-6 ap. Koska tällaisella kädellä normaalisti passataan avaukseen, heikot vastauskäden hyppyt eivät aiheuta muutoksia muihin sarjoihin, joissa vastaajalla on rajoitettu yksivärikäsi.

Jos avaaja ei passaa vastauskäden heikkoon hyppyyn, väritarjoukset ovat luonnollisia vaatimuksia. Avaajan 2NT heikkoon hyppyyn on Ogust-kysely, joka kysyy sekä voimaa että värin laatua (ks. heikot kakkoset); vastaaja kuitenkin arvioi kättään heikon hypyn kontekstissa eikä heikon kakkosen mukaan.

Kun vastustaja tarjoaa

Ilmaisukahdennuksen jälkeen tarjotaan seuraavasti:

- XX = 9+, pari yrittää rankaisukahdentaa vastustajat heidän sitoumuksestaan
- yksikertainen korotus = perinteinen korotus (4)5 kortin tuella ja 6-9 ap
- hyppykortotus = estotarjous, 5+ kortin tuki, ei lupaa voimaa
- 2NT = 5+ tuki, vähintään inviittivoima
- 1-yli-1 = luonnollinen kierrosvaatimus kuten ilman kahdennusta
- 2♣ avauksen 1♦ jälkeen = ei vaatimus, 5(6)k väri ja <10 ap

Sarjassa 1m-(1♥) vastaajan tarjoukset ovat seuraavat:

- X = 4-5 kortin pata ==>
 - 1♠ = 3k pata, ei vaatimus
 - 1NT = 12-14 joko BAL tai 1-4-4-4/1-(345), 1-2 pataa
 - 2♠ = 4k pata, normaali avauskäden yksinkertainen korotus

- muu = kuten sarjassa 1m-1♠
- 1♠ = 0-3 pataa, joko kilpaileva tai BAL tpv tai TPV tuella
 - 1NT = 12-14 BAL, ei lupaa pitoa ==>
 - 2♥ = ART tpv
 - muu = kuten sarjassa 1m-1NT
- 2♥ = 6+ pataa, joko heikko tai tpv ==>
 - 2NT = Ogust-kysely kuten heikkoon vastauskäden hyppyyn ==>
 - 3NT = kv ja tpv luvaten alkuperäisen tpv-käden
 - muu = kuten heikkoon vastauskäden hyppyyn ==>
 - vastaajan cue = alkuperäinen tpv-käsi
- muu = kuten muiden välitarjousten jälkeen

Yksinkertaisen välitarjouksen (ei 1♥) jälkeen vastaajan tarjoukset ovat seuraavat:

- sarjassa 1♣-(1♦)-X = 4-4 ylävärit (voi olla heikko 5♥ ja 4♠)
- cue = tuki ja vähintään inviittivoima (mutta huomaa sarja 1m-(1♥))
- 2 yli 1 = luonnollinen kierrtosvaatimus ==> avaajan uusi väri on kierrosvaatimus ja jatkossa cue kummalta tahansa on tpv
- hyppy = vastauskäden heikko hyppy (mutta huomaa sarja 1m-(1♥))
- kaksoishyppy = splinter
- hyppykorotus = estotarjous

Jos vastustaja tarjoaa väliin 1NT, vastaajalla on käytössä Cappelletti:

- 1m-(1NT)-X = rankaisukahdennus
- 1m-(1NT)-2♣ = mikä tahansa yksivärikäsi tai tuki avausväriin
- 1m-(1NT)-2♦ = molemmat ylävärit
- 1m-(1NT)-2M = 5+ korttia M ja 4+ korttia m
- 1m-(1NT)-2NT = ART tpv, vahva jakokäsi, joka ei sovellu rankaisukahdennukseen
- 1m-(1NT)-3m = estotarjous; kannattaa muistaa, että sangitarjouksen jälkeen on syytä tarjota tasoa alempana kuin ilmaisukahdennuksen jälkeen

Yläväriavaukset

Yläväriavaukset näyttävät vähintään 5 kortin värin kaikissa muissa paitsi kolmannessa kädessä, jossa taktinen avaus 4 kortin värillä on mahdollinen. Epätasaisella kädellä voi avata, jos kädessä on 1.5 pikatikkiä ja vähintään 10 ap, mutta muuten avaus näyttää vähintään 12 ap.

Vastaustarjoukset noudattavat seuraavaa:

- 1NT = kierrostoivomus eli avaaja passaa vain tasaisella 12-13 ap:n kädellä
- 2-yli-1 = ehdoton täyspelivaatimus
- inviittihyppy uudessa värissä kolmen tasolla
- 2NT = vähintään 4 kortin valttituki ja vähintään inviittivoima (Jacoby/Stenberg)
- Hassut splinterit
- Drury-fit passanneella kädellä (2♣)

Kierrostoivomus 1NT

Kierrostoivomus 1NT on kaikenkattava vastaus niille käsille, joilla ei voi tehdä muuta tarjousta. Vahvimmillaan 1NT voi sisältää huonosti yhteensopivat ja huonot 12 ap. Yleisimmät vaihtoehdot vastaukselle 1NT ovat:

- epätasainen käsi, joka ei ole riittävä 2-yli-1-vastaukseen eikä inviittihyppyyn
- tasainen/tasaisehko heikko käsi (6-9 ap)
- tasainen/tasaisehko täyspeli-inviitti (9-11 ap)
- kolmen kortin limit-korotus
- heikko korotus, joka ei sovi estokorotukseen eikä konstruktiiviseen yksinkertaiseen korotukseen

Avaaja passaa tasaisella tai 4♠-5♥-2-2 minimikädellä, jolla avaaja ei olisi ottanut vastaan mitään täyspeli-inviittiä. Pahin skenaario passille on se, että vastaajalla on 3 kortin tuella inviittikorotus ja loppusitoumus on 1NT (joka on usein turvallisempi sitoumus kuin vaihtoehtoinen 3M).

Avaaja voi tarjota toisena tarjouksenaan 3 kortin alaväriä, jos avaajan käsi on sellainen, että sillä otettaisiin inviitti vastaan (kaikki 14 ap:n kädet eivät ole 15-17-sangin arvoisia). Jos avaajalla on alle reverse-voimainen 4♠-5♥-2-2, avaaja tekee parhaan arvauksensa huonoista vaihtoehdoista.

Huom!: 13-15 ap:n tasainen roskakäsi joutuu menemään 2-yli-1-tarjouksen kautta, koska avaaja todellakin voi passata 1NT-vastaukseen.

Vastaaja kertoo toisella tarjouksellaan käsityyppinsä.

Avaajan reverse-tarjoukset on käsitelty alussa systeemikomponentti-kappaleessa.

2-yli-1 täyspelivaatimus

Vastaajan 2-yli-1 on ehdoton täyspelivaatimus, joka vaatii vähintään 12 ap:tä.

Avaaja pyrkii mahdollisuuksien mukaan kuvaamaan ja rajaamaan kättään seuraavasti:

- Uusi alempi väri kahden tasolla näyttää vähintään 4 korttia eikä rajaa mitenkään avaajan voimaa. Avaajalla voi olla vahva 5-5 hyvillä väreillä, koska hyppy uudessa värissä on splinter.
- Avausvärin uudelleen tarjoaminen näyttää joko minkä tahansa minimikäden, jolla ei ole vaihtoehtoista tarjousta, tai vähintään 6 kortin värin. Tarjous kieltää vahvan 6+ kortin värin lisävoimalla mutta muuten ei rajaa voimaa, jos avaajalla on 6+ kortin väri.
 - avaaja tarjoaa uudelleen 6+ kortin väriä, jos vain tarjoussarja antaa siihen mahdollisuuden
- 2NT näyttää joko minimivoimaisen tasaisen tai puolitasaisen käden, joka sopii sangiin, tai 18-19 tasaisen käden. Heikolla kädellä avaaja valitsee kuvaavimman tarjouksen avausvärin uudelleentarjoamisen ja 2NT:n välillä.
 - avaaja tarjoaa jatkossa yli täyspelin 18-19 tasaisella
- Reverse ja uusi väri kolmen tasolla näyttää lisävoimaa (hyvä 15 ap riittää)
- Hyppy avausvärissä näyttää lisävoimaa (hyvä 15 ap riittää) ja läpikäyvän tai melkein läpikäyvän vähintään 6 kortin värin
- Vastaajan alavärin korottaminen näyttää 4 kortin tuen mutta ei erityisesti rajoita kättä
- Herttavastauksen korotus (1♠-2♥-3♥) näyttää 3+ kortin tuen eikä rajoita kättä
- Herttavastauksen korotus täyspeliin (1♠-2♥-4♥) näyttää 5-4-2-2 minimikäden, jossa voima on keskittynyt yläväriin
- Hyppy uudessa värissä on splinter (hyvä 15 ap riittää)
- Kaksoishyppy uudessa värissä on renonssi-RKCB
- Hyppy 3NT:iin näyttää huonon 18-19 ap ja 5332-jakauman, jossa dubbelton on vastausvärissä

Vastaaja pyrkii toisella tarjouksellaan kuvaamaan ja rajoittamaan kättään seuraavasti:

- Hyppy täyspeliin näyttää minimikäden ilman kiinnostusta tietää lisää avaajan kädestä
- 2NT on kuvaava ja lupaa jonkinlaiset pidot tarjoamattomissa väreissä
- 4.väri on keinotekoinen ja osoittaa epävarmuutta oikeasta sitoumuksesta
- Hyppy 4. värissä on splinter tehden avaajan jälkimmäisestä väristä valtin

Korotukset

1M-2M = konstruktiivinen korotus näyttäen 8-10 ap ja 3+ kortin tuen (tai ekvivalentin)

1M-3M = estotarjous luvaten 4+ kortin tuen ja sen verran jotain, ettei tule oksennus, jos avaa korottaa tarjouksen täyspeliin

1M-4M = estotarjous luvaten 5+ kortin tuen ja lyhyiden; vastaaja joutuu keksimään jotain muuta jakaumilla 5332 ja 6322.

Limit-Stenberg (Jacoby 2NT)

1M-2NT näyttää vähintään 4 kortin tuen ja vähintään inviittivoiman. Jatkotarjoaminen noudattaa seuraavaa:

1M-2NT ==>

- 3♣ = mikä tahansa minimikäsi (<15ap), jossa ei ole renonssia (tai sitten todella roskakäsi renonssilla)
 - 3♦ = ART tpv, kysyy lyhyttä, johon ==>
 - 3M = ei lyhyttä, oletusvastaus ilman lyhyttä
 - 3NT = ei lyhyttä, olisi mielellään lepääjä NT-sitoumuksessa
 - uusi väri alimmalla tasolla = lyhyys
 - 3M = limit-korotus, ei vaatimus
 - uusi väri alimmalla tasolla = lyhyys, voimaa enemmän kuin suorassa splinterissä
- 3♦ = 4+ korttia, 15+ ap
- 3M = yksivärikäsi tai 4+ ristiä, 15+ ap
- 3OM = 4+ korttia, 15+ ap
- 3NT = 18-19 BAL
- 4m = renonssi
- 4♥ avauksen 1♠ jälkeen = renonssi
- 4♥ avauksen 1♥ jälkeen = patarenonssi (**huom**)

Hassut splinterit

Hassut splinterit on mekanismi, jolla erotellaan singeltonit ja renonssit. Singelton-splinter näyttää n. 13-15 ap ja renonssi-splinter n. 12-14 ap. Hassut splinterit toimivat seuraavasti:

1♥ - 3♠ = mikä tahansa singelton-splinter ==>

- 3NT = kysyy, slammikiinnostusta oikeaa singeltonia vastaan

- 4m = lyhyys
- 4♥ = patalyhyys
- 4♥ = ei kiinnostusta mitään splinteriä vastaan

1♠ - 3NT = mikä tahansa singelton-splinter ==>

- 4♣ = kysyy, slammikiinnostusta oikeaa singeltonia vastaan
 - 4♦/♥ = lyhyys
 - 4♠ = ristilyhyys
- 4♠ = ei kiinnostusta mitään splinteriä vastaan

1♥ - 3NT = patarenonssi-splinter (**huom**)

1♥ - 4m = renonssi-splinter

1♠ - 4m/4♥ = renonssi-splinter

Drury-fit

Passanneen käden 2♣ näyttää käden, jossa on vähintään 3 kortin tuki ja inviittivoima - mikä tahansa huononnäköinen maksimipassi 3 kortin tuella ei siis ole Druryn arvoinen.

Avaaja kuvaa kätensä seuraavasti:

- Paluu avausväriin on heikko ja voi olla vain 4 kortin väri, jos avaus on tehty 3. kädessä. Vastaja passaa katsomatta uudelleen korttejaan.
- Uusi väri ilman hyppyä on luonnollisehko täyspeli-inviitti. Vastaja voi tehdä vielä vastainviitin tarjoamalla uutta väriä, jossa on voimaa, mutta yleensä vastaajan kannattaa tehdä itse ratkaisu.
- Hyppy uudessa värissä (ml. 4♣) näyttää sivuväriä ja on slammi-inviitti
- Kaksoishyppy uudessa värissä on renonssi ja slammi-inviitti
- 2NT näyttää tasaisen inviittikäden (n. 14 ap); tarjous ei ole vaatimus
- 3NT on loppusitoumusehdotus, usein 18-19 tasainen

Passanneen käden 2-yli-1-tarjous ei ole (tietenkään) tpv mutta lupaa n. 10 ap.

Kun vastustaja tarjoaa

Ilmaisukahdennuksen jälkeen tarjotaan seuraavasti:

- XX = 9+, pari yrittää rankaisukahdentaa vastustajat heidän sitoumuksestaan
- yksikertainen korotus = perinteinen korotus kortin tuella ja 6-9 ap
- hyppykorotus = estotarjous, 4+ kortin tuki, ei lupaa voimaa

- 2NT = 4+ kortin tuki, vähintään inviittivoima ==>
 - samat jatkot kuin ilman kahdennusta
- 1♥-(X)-1♠ = luonnollinen kierrosvaatimus kuten ilman kahdennusta

Jos vastustaja tarjoaa väliin 1NT, vastaajalla on käytössä Cappelletti:

- 1M-(1NT)-X = rankaisukahdennus
- 1M-(1NT)-2♣ = mikä tahansa yksivärikäsi
- 1M-(1NT)-2♦ = ”molemmat ylävärit” eli toleranssi (2-3 k) avausväriin ja 5 korttia toisessa yläväriissä
- 1M-(1NT)-2M = perinteinen korotus kortin tuella ja 6-9 ap
- 1M-(1NT)-2OM = 5+ korttia OM ja 4+ korttia m
- 1M-(1NT)-2NT = ART tpv, vahva jakokäsi, joka ei sovellu rankaisukahdennukseen
- 1M-(1NT)-3M = estotarjous; kannattaa muistaa, että sangitarjouksen jälkeen on syytä tarjota tasoa alempana kuin ilmaisukahdennuksen jälkeen

Avaus 1NT

Avaus 1NT näyttää 15-17 BAL tai SEMIBAL. Perustasaisen käden lisäksi kaikki seuraavat jakaumat ovat mahdollisia: 5 kortin yläväri (5332), 6 kortin alaväri (6322) sekä 5m422.

Vastausrakenne on kohtuullisen yksinkertainen ja sisältää Stayman-kyselyn ja nelivärisiirrot. Koko vastausrakenne on seuraava:

- 2♣ = Stayman; Stayman tehdään myös vähintään inviittivoimaisilla käsillä, joissa on 54 tai 64 ylävärit; jos kädessä on n. 15 ap ja 5m332, Stayman on mahdollinen aloitus
- 2♦ = 5+ herttaa; inviittivoimainen 55M aloittaa tällä
- 2♥ = 5+ pataa; täyspelivoimainen 55M aloittaa tällä
- 2♠ = voimakysely; joko 6+ ristiä tai BAL INV ilman 4k yläväriä
- 2NT = Puppet Stayman, jolla vastaaja hakee avaajan 5 kortin yläväriä (ja tarvittaessa 4k yläväriä, jos vastaajalla on 4-3 ylävärit)
- 3♣ = 6+ ruutua, joko heikko tai tpv
- 3♦ = 6+ ruutua ja täyspeli-inviitti
- 3♥ = lyhyt; vähintään 54 (jopa 76) alavärit
- 3♠ = lyhyt; vähintään 54 (jopa 66) alavärit
- 3NT = loppusitoumus
- 4m = ylivienti vastaavaan yläväriin (SA Texas)

- 4M = loppusitoumus
- 5m = loppusitoumus
- 5NT = kvantitatiivinen inviitti isoslammiin; kv

Seuraavassa muutamia täydennyksiä vastausstruktuuriin:

1. Gerber ei ole käytössä mutta käytössä on jokaiselle värille avainkorttikysely yhden välissä tehtävän tarjouksen kautta. Yläväreissä ässät kysytään SA Texas -siirron jälkeen. Alaväreissä on käytössä Kickback alavärisiirron jälkeen.
2. Käytössä ei ole tapaa näyttää heikkoa kättä molemmilla yläväreillä. Jos haluaa paeta sangista, sen voi tehdä siirtämällä 5 kortin yläväriin. Jos vastaajan käsi on sellainen, että sillä voi passata mihin tahansa Stayman-vastaukseen, heikkoa Staymania voi tällöin käyttää. Kannattaa muistaa, että 1NT on yksi vaikeimmin puolustettavista sitoumuksista ja hyvä pelinviejä saa usein enemmän tikkejä kuin pitäisi. Yleensä huonon 4-3-valtin löytäminen kahden tasolla ei paranna sitoumusta (ja joskus avauskädessä voi olla 2♠2♥54).
3. Systeemi pohjautuu puolalaiseen WJ05-systeemiin.
4. Jatkotarjouksia löytyy lisää FEM-dokumentista

Stayman

Avauksen 1NT jälkeen tarjous 2♣ = ylävärikysely, johon jatkot ovat seuraavat:

- 2♦ = ei 4k yläväriä
 - 2M = NAT INV, 5 korttia tarjotussa ylävärissä ja 4 korttia toisessa
 - 2NT = INV; ainakin toisessa ylävärissä 4 korttia
 - 3m = NAT, 4+ korttia, tpv
 - 3M = Smolen-siirtotarjous; 4 korttia tarjotussa ylävärissä ja 5 korttia toisessa
- 2♥ = 4-5 herttaa, voi olla 44 ylävärit
 - 2♠ = herttatuki, tpv, hakee joko oikeaa täyspeliä (3NT tai 4♥) tai tasaisehko slammi-inviitti
 - 2NT = käsi on sopiva sekä sangipeliin että slammiin
 - 3NT = käsi on sopiva sangipeliin mutta ei slammiin
 - 2NT = NAT INV, lupaa 4k pataa
 - 3m = NAT, 4+ korttia, tpv
 - 3♠/4m = Splinter
 - 3NT = luonnollinen, näyttää 4k padan
 - 4NT = kvantitatiivinen inviitti, näyttää 4k padan

- 2♠ = 4-5 pataa, korkeintaan 3 herttaa
 - 2NT = NAT INV, lupaa 4k herttaa
 - 3m = NAT, 4+ korttia, tpv
 - 3♥ = patatuki, tpv, hakee joko oikeaa täyspeliä (3NT tai 4♠) tai tasaisehko slammi-inviitti
 - 3NT = sopiva käsi sangiin
 - 3NT = luonnollinen, näyttää 4 k hertan
 - 4m/♥ = Splinter
 - 4NT = kvantitatiivinen inviitti, näyttää 4 k hertan

Vastaajan täyspelivaatimuksen jälkeen tarjoaminen on mahdollisimman luonnollista.

Kontrollitarjoukset alkavat vasta 4 tasolta (paitsi sarjassa, joka alkaa 1NT-2♣-2♥-2♠, jossa 3♠ on kontrollitarjous hertta valttina) eli alemmalla tasolla tarjotaan joko pituutta tai voimaa.

Ylävärisiirrot

Avauksen 1NT jälkeen 2♦ ja 2♥ ovat siirtotarjouksia seuraavaan (ylä)väriin. Ne näyttävät vähintään 5 kortin ylävärin mutta eivät lupaa voimaa. Avaajan oletustarjous on siirron täyttäminen mutta maksimiavauksella ja hyvällä tuella avaaja voi tarjota joko 2NT tai vastaajan värin kolmen tasolla.

Avaajan 2NT siirtovastaukseen lupaa maksimiavauksen ja vähintään 3 kortin tuen kädellä, joka sopii sangisitoumukseen. Vastaaja voi siirtää takaisin yläväriin mutta vastaajan yhteisen ylävärin tarjoaminen 3 tasolla ei ole konventio vaan loppusitoumus.

Avaajan 3M lupaa vähintään 4 kortin tuen ja kertoo, ettei sangia pelata. Vastaaja voi tarjota 3NT tasaisella slammi-inviitillä ja uutta väriä alimmalla mahdollisella taholla lyhyellä värillä (splinter).

Oletusvastauksen jälkeen vastaajan 2NT ja 3 yhteistä yläväriä on luonnollinen inviitti.

Tarjoussarjassa 1NT-2♦-2♥-2♠ vastaaja näyttää 55 ylävärit inviittivoimalla (ei vaatimus). Uudet värit kolmen tasolla ovat luonnollisia täyspelivaatimuksia (1NT-2♥-2♠-3♥ lupaa 5 korttia); näihin avaaja näyttää valttituen, jos sellainen on ja muuten pyrkii kuvaamaan kättään. Kannattaa muistaa, ettei vastaaja ole 3 alavärillä tekemässä slammi-inviittiä eli avaajan ei tule tukea alaväriä neljän tasolle, jos vain jokin muu kuvaava tarjous on olemassa.

Vastaajan hyppy 3 pataan tai 4 alaväriin on ns. autosplinter eli vastaaja lupaa lyhyiden tarjotussa värissä ja voimaa sen verran, että hyvällä yhteensopivuudella voi olla slammi.

Voimakysely 2 pataa

Avauksen 1NT jälkeen vastaajan 2 pataa kysyy avaajan voimaa. Vastaajalla voi olla joko ristiväri tai tasaisen käden täyspeli-inviitti (ilman 4k yläväriä). Avaajalla on kaksi vastausta voimakyselyyn: 2NT näyttää minimiavauksen ja 3♣ maksimiavauksen.

Jatkossa vastaaja passaa minimivastaukseen tasaisella inviitillä ja tarjoaa 3NT maksimivastaukseen.

Mikäli vastaajalla on 6 kortin ristiväri, vastaaja voi heikolla kädellä joko passata 3 ristiin tai tarjota itse 3 ristiä. Jos vastaajalla on inviittikäsi ristissä, vastaaja voi tarjota 3♣ minimivastaukseen ja 3NT maksimivastaukseen.

Vastaaja voi täyspelivoimaisella ristikädellä näyttää lyhyiden tarjoamalla lyhyysväriä 3 tasolla; tarjouksen jälkeen avaaja voi tarjota 3NT hyvällä pidolla lyhyysvärissä ja muuten jotain kuvaavaa, joka kertoo, ettei sangipeli ole enää agendalla.

Jos vastaajalla on käsi, jolla hän pelkästään halusi tehdä ässäkyselyn ristivaltilla, vastaaja voi tarjota kumpaan tahansa vastauksista 4♦, joka on Kickback-ässäkysely normaalein RKCB-askelvastauksin.

Siirtotarjous 3 ristiä (luvaten ruutuja)

Avauksen 1NT jälkeen 3♣ on siirtotarjous ruutuun näyttäen joko heikon käden tai tpv-käden. Avaajan on pakko tarjota siirtotarjoukseen 3♦. Jos vastaajalla on heikko käsi, vastaaja passaa avaajan täydennettyyn siirtoon.

Jos vastaajalla on slammi-inviitti ilman lyhyttä, vastaaja tarjoaa 3NT. Jos vastaajalla on ylävärilyhyys, vastaaja voi tarjota yläväriä 3 tasolla näyttäen lyhyiden siinä ja alustavasti etsien oikeaa täyspeliä. Vastaajan 4♣ on slammi-inviitti ristilyhyydellä, johon avaajan 4NT on negatiivinen ja ehdottaa sangiloppusitoumusta.

Jos vastaajalla on käsi, jolla hän pelkästään halusi tehdä ässäkyselyn ruutuvaltilla, vastaaja voi tarjota 4♥, joka on Kickback-ässäkysely normaalein RKCB-askelvastauksin.

Inviittitarjous 3 ruutua

Avauksen 1NT jälkeen 3♦ on luonnollinen inviitti vähintään 6 kortin ruutuvärillä. Avaaja voi passata, tarjota 3NT, tai tehdä jonkin luonnollisen tarjouksen, joka etsii oikeaa sitoumusta.

Puppet Stayman

Avauksen 1NT jälkeen 2NT on Puppet Stayman eli tarjous, joka etsii avaajalta 5 kortin yläväriä; Puppet Stayman on tpv. Avaaja tarjoaa 5 kortin ylävärinsä; jos avaajalla ei ole 5 kortin yläväriä, vastaus on 3♣.

Vastaaja voi näyttää 4 kortin ylävärinsä vastaukseen 3♣ siirtotarjouksena: 3♦ lupaa 4 kortin hertan ja 3♥ lupaa 4 kortin padan. Avaaja ottaa siirron vastaan 4 kortin tuella tai tarjoaa 3NT ilman tukea.

Vastaaja voi tarjota 5k yläväriavastaukseen 3NT loppusitoumuksena, 4 yläväriä loppusitoumuksena tai kontrollitarjouksen (3♠ on kontrollitarjous herttavastaukseen).

Jos pari löytää yhteisen 4-4 yläväriosuman kolmen tasolla, vastaaja voi tehdä joko kontrollitarjouksen tai korottaa täyspeliin.

Lyhyysvastaukset 3M

Avauksen 1NT jälkeen vastaus 3M on tpv ja näyttää lyhyiden tarjotussa ylävärissä ilman 4 korttia toisessa ylävärissä. Tyypillisin jakauma on 5431 mutta ekstreemi alavärijakaumakin on mahdollinen (jopa 76).

Jos avaajalla on hyvä pito lyhyysvärissä, avaaja tarjotaa 3NT. Muussa tapauksessa avaaja tekee kuvaavan tarjouksen tai jommankumman seuraavista konventionaalisista tarjouksista:

- 4M eli korotus vastaajan lyhyysvärissä näyttää käden, jossa on vähintään 44 alavärit ja vähintään 15 ap lyhyysvärin ulkopuolella
- 4NT näyttää vähintään 44 alavärit mutta heikomman käden kuin 4M

SA Texas

Avauksen 1NT jälkeen vastaus 4m on South African Texas (SA Texas) eli kaksoissiirto yläväriin. Avaaja tarjoaa normaalisti siirtoväriä 4 tasolla, johon vastaaja voi joko passata tai kysyä avainkortit tarjoamalla 4NT (RKCB).

Vastaaja voi halutessaan ottaa yläväritäyspelin omaan käteensä tarjoamalla 4M, joka on loppusitoumus. Yleensä vastaaja joko haluaa piilottaa kätensä tai sitten vastaajalla ei ole mikään väri arka.

Vastustajan kahdennukseen tai välitarjoukseen

Jos vastustaja tekee konventionaalisen kahdennuksen, joka lupaa jotain muuta kuin voimaa, vastakahdennus lupaa voimaa ja puolustushalukkuutta. Muut tarjoukset ovat kuten ilman kahdennusta eli käytössä on Stayman, yliviennit jne.

Jos vastustaja tarjoaa 2♣, joka lupaa jotain muuta kuin molemmat ylävärit, kahdennus on Stayman ja muut tarjoukset ovat kuten ilman kahdennusta eli käytössä on Stayman, yliviennit jne.

Luonnollisiin välitarjouksiin alkaen tarjouksesta 2♦, kahdennus on ilmaisu, väritarjous 2 tasolla on luonnollinen eikä vaatimus ja väritarjous 3 tasolla on luonnollinen ja vaatimus. Cue-tarjous on yleinen vaatimus ja tyypillisesti etsii yhteistä yläväriä.

Lebensohl

Lebensohl on työväline luonnollisten kahden tason välitarjousten käsittelyyn: 2NT on keinotekoinen tarjous, jonka avulla saadaan kaksi tapaa tarjota väriä kolmen tasolla. Lebensohl toimii seuraavasti sarjan 1NT-(2x) jälkeen:

- 2NT = pakkosiirto 3 ristiin ==> sangiavaaja tarjoaa 3♣, jonka jälkeen ==>
 - pass = halusi kilpailla 3 ristiin
 - 3 uutta väriä, jota ei voinut tarjota 2 tasolla = luonnollinen kilpaileva, ei vaatimus
 - 3 uutta väriä, jota olisi voinut tarjota 2 tasolla = luonnollinen inviitti, ei vaatimus

- cue-tarjous (vastustajan väri) = lupaa vähintään yhden tarjoamattoman ylävärin ja pidon vastustajan värissä
- 3NT = loppusitoumus (nykybridgessä tätä ei yleensä käytetä)
- väri 2 tasolla = luonnollinen kilpaileva, ei vaatimus
- väri 3 tasolla = luonnollinen tpv
- cue-tarjous (vastustajan väri) = lupaa vähintään yhden tarjoamattoman ylävärin ja kieltää pidon vastustajan värissä
- 3NT = luonnollinen (nykyisin tätä pelataan siten, että tämä ei kerro pidosta mitään)

Avaus 2 ristiä

Avaus 2♣ on joko 22-24 BAL tai mikä tahansa täyspelivaatimus. Vastaukset ovat:

- 2♦ = joko negatiivinen tai BAL positiivinen
- 2M = luonnollinen positiivinen; vähintään 5 k säädyllinen väri ja vähintään 6 ap
- 2NT = alavärit vähintään 55 ja vähintään 6 ap (alaväreissä)
- 3m = luonnollinen positiivinen; vähintään 6k säädyllinen väri ja vähintään 6 ap
- 3M = vähintään 6 kortin väri, jossa värissä jokin seuraavista: AK, AQ, KQ
- 3NT - 4♥ = siirto läpimenevään vähintään 6 kortin väriin (AKQJxx, AKQxxxx tai parempi)

Ainoa hienous, jota avauksen jälkeen käytetään ns. Kokish relay (alla); käytössä ei ole uudistettua negatiivista vaan tarjoukset ovat mahdollisimman luonnollisia.

Seuraava tarjoussarja on Kokish relay: 2♣-2♦-2♥-2♠; vastaajan on tarjottava keinotekoiseen 2♥ tarjoukseen 2♠. Kokish relay 2♥ lupaa joko herttavärin tai tpv-tasaisen. Avaaja kertoo kädestään seuraavasti

Sarjan 2♣-2♦-2♥-2♠ jälkeen

- 2NT = 25-26 BAL tai 29+ BAL ==> 2NT-systeemi on voimassa ==> avaaja tarjoaa lisää 29+ -kädellä
- 3NT = 27-28 BAL ==>
 - 4♣ = kysyy 4 kortin värejä alhaalta päin (Baron), slammi-inviitti
 - 4♦ = pyytää avaajaa tarjoamaan 4♥, jonka jälkeen vastaaja tarjoaa loppusitoumuksen (tai passaa)
 - 4M = 5+ korttia, slammi-inviitti, kierrosvaatimus ==> avaajan 4NT = luonnollinen heikko
 - 4NT = kvantitatiivinen (n. 5 ap)

- 5m = luonnollinen slammi-inviitti, ei vaatimus
- muu = luonnollinen luvaten päävärinä hertan

Korollarina yllä olevalle tarjoussarja 2♣-2♦-3NT lupaa tikkeihin perustuvan 'gambling'-tyyppisen käden.

Heikot kakkoset

Avaukset 2♦, 2♥ ja 2♠ ovat heikkoja kakkosia näyttäen 5-10 ap ja 5-7 kortin värin (tyypillisesti 6 korttia). Kolmannessa kädessä avauksessa on erittäin laaja skaala alkaen roskakasasta minimiavauskäteen. Neljännessä kädessä avaus on kurinalainen ja näyttää 10-13 ap ja 6 kortin värin.

Seuraava taulukko sisältää yhteenvedon heikon kakkosen karakteristiikoista eri positioissa ja eri vyöhykkeissä (NV = vaaraton vyöhyke, VUL = vaaravyöhyke)

	1. käsi	2. käsi	3. käsi	4. käsi
me: NV he: VUL	5-6 korttia, voi olla erittäin heikko käsi ja väri	5-6 korttia, kohtuullinen väri	5-6 korttia, laajaskaalainen	10-13, 6 korttia
me: NV he: NV	5-6 korttia, kohtuullinen väri	5-6 korttia, kohtuullinen väri	5-6 korttia, laajaskaalainen	10-13, 6 korttia
me: VUL he: VUL	6+ korttia, kohtuullinen väri	6+ korttia, hyvä väri	6+ korttia, kohtuullinen väri	10-13, 6 korttia
me: VUL he: NV	6+ korttia, hyvä väri	6+ korttia, hyvä väri ja hyvä käsi	6+ korttia, kohtuullinen väri	10-13, 6 korttia

Yllä olevassa taulukossa heikko väri voi olla luokkaa Qxxxx, kohtuullinen väri on minimissään luokkaa KQxxxx ja hyvä väri sisältää sekä huippukuvia että välikortteja.

Vastaukset

Heikkoon kakkoseen uusi väri on luonnollinen kierrosvaatimus ja korotus on loppusitoumus. Heikkoon kakkoseen on käytössä Estotarjous-RKCB (4♣).

Vastaaja voi kysyä avaajalta lisätietoa tämän kädestä Ogust-kyselyllä, joka on 2NT. Vastaukset ovat seuraavat:

- 3♣ = heikko käsi ja heikko väri
- 3♦ = heikko käsi ja hyvä väri
- 3♥ = hyvä käsi ja heikko väri
- 3♠ = hyvä käsi ja hyvä väri
- 3NT = AKQxxx

Ogust-kyselyn jälkeen pelivaihtoehdot ovat joko sangi tai avausväri; vastaajan uusi väri on kontrollitarjous ja hyppy splinter.

Avaus 2NT

Avaus 2NT näyttää 20-21 BAL (4333,4432,5332). Avauksessa voi olla 6 kortin alaväri tai 5422-jakauma 3. tai 4. kädessä (ei suositeltavaa).

Vastaustarjoukset ovat Muppet Stayman -konvention mukaiset (oma kappaleensa alussa).

Alaväriestotarjoukset 3 tasolla

Alaväriestotarjoukset kolmen tasolla ovat tärkeä työkalu vastustajan tarjoamisen vaikeuttamisessa; avausten laatuun vaikuttaa merkittävästi sekä vyöhykkeet että positio.

Seuraava taulukko sisältää yhteenvedon 3 tason alaväriestotarjousten karakteristiikoista eri positioissa ja eri vyöhykkeissä (NV = vaaraton vyöhyke, VUL = vaaravyöhyke)

	1. käsi	2. käsi	3. käsi	4. käsi
me: NV he: VUL	Huono käsi ja huono väri	Kohtuullinen väri ja n. 6 pelitikkiä	Laajaskaalainen ja satunnainen	10-13, 7+ korttia
me: NV he: NV	Kohtuullinen väri ja n. 6 pelitikkiä	Kohtuullinen väri ja n. 7 pelitikkiä	Laajaskaalainen ja satunnainen	10-13, 7+ korttia
me: VUL he: VUL	Hyvä väri ja n. 7 pelitikkiä	Kohtuullinen väri ja n. 7 pelitikkiä	Laajaskaalainen ja satunnainen	10-13, 7+ korttia
me: VUL he: NV	Hyvä väri ja n. 8 pelitikkiä	Hyvä väri ja n. 8 pelitikkiä	Pelivoimainen, 7-9 pelitikkiä	10-13, 7+ korttia

Parhaat estotarjouspaikat ovat NV vastaan VUL ja 1. tai 3. positio. Tällöin todennäköisyys häiritä vastustajia on korkeimmillaan, omat virheet halpoja ja vastustajan virheet kalliita. Huono käsi ja huono väri saattaa heikoimmillaan olla xxx xx Jxxxx xxx, jos pari on sopinut todella heikoista estoavauksista; tällainen strategia pakottaa kuitenkin hyväksymään sen, että joskus tulee rankasti miinusta kahdennetusta sitoumuksesta.

Jokaisen parin kannattaa säätää yllä olevat taulukoidut linjaukset oman sietokykynsä mukaisiksi.

Alaväriestotarjoukseen 3 tasolla vastaajan uusi väri on luonnollinen vaatimus. Avaaja pyrkii tekemään kättään kuvaavan tarjouksen vaatimusvastaustarjoukseen.

Avaukseen 3♣ Estotarjous-RKCB on 4♦ ja avaukseen 3♦ se on 4♣.

Yläväriestotarjoukset 3 tasolla

Yläväriestotarjoukset noudattavat jossain määrin samaa mallia kuin alaväriestotarjoukset, mutta yläväriestotarjouksessa tulee olla joka positiossa jonkinlainen tolkkua, koska riski siitä, että sitoumusta joutuu pelaamaan kahdennettuna, on selkeästi isompi. Avaus 3♥ voi olla liberaalimpi,

koska siihen vastustajan on helpompi tarjota; avaus 3♠ on usein sellainen, että jatkaja joutuu passaamaan ilmaisukahdennukseen vain siksi, ettei hänellä oikein ole paikkaa mihin mennä.

Yläväriestotarjouksiin uudet värit ovat luonnollisia vaatimuksia (paitsi 4♣, joka on Estotarjous-RKCB). Avaaja pyrkii toisella tarjouksellaan kuvaamaan kättään.

Namyats 4m

Avaus 4m on Lissabon-avaus näyttäen vahvan 4M-avauksen, jossa päävärissä on AKQ, AKJ10 tai AQJ10. Jos pääväri ei ole läpimenevä, sivukortin tulee olla ässä. Namyats-avaus näyttää vähintään 8 pelitikkiä eli minimiluokan avaus on AKQxxxx ja sivukuningas.

Namyats-avauksen jälkeen avaajan pääväri on ainoa valttiväri, jota voidaan pelata jaossa.

Vastauksena reletarjous (4♣ → 4♦ ja 4♦ → 4♥) on keinotekoinen slammi-inviitti ja pyytää avaajaa kontrollitarjoamaan. Vastaajan 4NT on normaali RKCB.

Avaus 4NT

Avaus 4NT kysyy tarkennetusti ässiä vastaajalta. Vastaukset ovat seuraavat (modernit vastaukset eivätkä alkuperäiset Acol-vastaukset):

- 5♣ = ei ässiä
- 5♦ = ruutuässä
- 5♥ = herttaässä
- 5♠ = pataässä
- 5NT = ristiässä
- 6♣ = kaksi ässää

Vastauksen jälkeen avaaja tarjoaa loppusitoumuksen.

Puolustustarjoukset 1 tason väriavauksiin

Yksinkertainen välitarjous

Välitarjoukset ovat kohtuullisen aggressiivisia. Neljän kortin välitarjous on mahdollinen hyvällä värillä ja pituudella avausvärissä. Jatkaja tarjoaa seuraavasti välitarjoukseen:

- Yksinkertainen korotus voi olla erittäin heikko edullisessa vyöhyketilanteessa
- Hyppykorotus on estotarjous ja lupaa vähintään 4 kortin tuen. Vaaravyöhykkeessä hyppykorotus lupaa myös jonkin verran pelivoimaa.

- Cue-tarjous passaamattomalta jatkajalta on joko vähintään inviitti valttituella tai mikä tahansa tpv ilman valttitukea. Välitarjoajan paluu välitarjousväriin lupaa minimivälitarjouksen (välitarjous voi edelleen olla 4k värin).
- Passanneen käden cue-tarjous lupaa maksimipassin ja valttituen
- Jatkajan uuden värin tarjous yhden tasolla on kierrosvaatimus ja lupaa vähintään neljä korttia värissä. Välitarjoaja voi korottaa kolmen kortin tuella.
- Jatkajan uuden värin yksinkertainen tarjous kahden tasolla on luonnollinen ja konstruktiivinen mutta ei vaatimus. Välitarjoaja voi korottaa tai tarjota omaa väriään uudelleen lupaamatta lisävoimaa.
- Jatkajan uuden värin yksinkertainen tarjous kolmen tasolla on luonnollinen ja vaatimus.
- Jatkajan hyppäävä tarjous uudessa värissä näyttää hyvän 6+ kortin värin mutta ei ole vaatimus
- Jatkajan kaksoishyppy on splinter
- Jatkajan hyppy-cue vähintään 4 kortin valttituen ja puolustusarvoja enemmän kuin estotarjouksessa mutta voimaa vähemmän kuin inviitissä (ns. mixed raise)
- Jos vastaaja korottaa tai tekee korkeamman tarjouksen, jatkajan tarjous uudessa värissä on vaatimus (vastaaja ei voi tehdä cue-tarjousta 2 tasolla)
- Jos vastaaja korottaa avausväriä, jatkajan kahdennus on RESP; hyppykorotuksen jälkeen jatkajan kahdennus on RESP mutta ei lupaa täydellistä jakaumaa

Hyppäävä välitarjous

Hyppäävä välitarjous on estotarjous. Passaamatonta partneria vastaan hyppäävä välitarjous ei ole täyttä roskaa vaan enemmänkin konstruktiivinen.

Jatkaja tarjoaa seuraavasti hyppäävään välitarjoukseen:

- Jatkajan 2NT on Ogust-kysely; vastaukset tulee suhteuttaa vyöhykkeiden mukaan
 - Ogust-kyselyn jälkeen voidaan pelata vain välitarjousväriä tai sangia
- Uusi väri passaamattomalta jatkajalta on luonnollinen vaatimus
- Uusi väri passanneelta jatkajalta on korotus ja näyttää arvoja (ja myös jonkin verran pituutta) tarjotussa värissä
- Jatkajan cue-tarjous näyttää täyspeli-inviittikäden tuella

Balanssaipaikassa hyppäävä välitarjous näyttää n. avauskäden ja hyvän 6+ kortin värin; vastaukset ovat luonnollisia mutta siinä kontekstissa, että jatkaja on passannut avaukseen eli sangitarjoukset ovat luonnollisia, cue-tarjous on korotus vähintään täyspeli-inviittikädellä ja uusi väri näyttää arvoja ja vähintään toleranssin välitarjousväriin (xx tai parempi).

Ilmaisukahdennus

Ilmaisukahdennus näyttää joko tuen tarjoamattomiin väreihin tai erittäin hyvän käden (tyypillisesti 18+). Hyvällä jakaumalla ilmaisukahdennus voidaan tehdä 9 hyvällä ap:lla.

Jatkaja tarjoaa seuraavasti ilmaisukahdennukseen:

- Jatkajan sangitarjoukset ovat luonnollisia ja rajoitettuja (tyypillisesti 1NT=6-10, 2NT=11-12 ja 3NT=13-15)
- Jatkajan hyppy ovat luonnollisia ja rajoitettuja. Hyppy 2 yläväriin näyttää 4+ korttia n. 8 kunnollista ap:ta. Hyppy 3 yläväriin näyttää 5+ korttia ja n. 10 kunnollista ap:ta
- Jatkajan cue-tarjous on vaatimus valtin sopimiseen asti. Jatkajan hyppy-cue alaväriavaukseen lupaa molemmat ylävärit. Jatkajan hyppy-cue yläväriavaukseen kysyy sangipitoa näyttäen kunnollisen ja pitkähkön alaväriin.
- Responsiivinen kahdennus on käytössä, jos vastaaja korottaa avausta:
 - Responsiivinen kahdennus alaväriin lupaa yhtä pitkät ylävärit
 - Responsiivinen kahdennus yläväriin näyttää voimaa; herttavauksen jälkeen responsiivinen kahdennus pääsääntöisesti kieltää 4k padan

Balanssipaikassa kahdennus voidaan tehdä heikolla kädellä ja sopivalla jakaumalla.

4. käden kahdennus tarjoussarjassa, jossa molemmat vastustajat ovat tarjonneet näyttää tarjoamattomat värit ja avauskäden verran voimaa TAI pelkästään erittäin vahvan käden.

Cue-tarjous avausvärissä

Avaajasta seuraavan pelaajan cue-tarjous avausvärissä näyttää vähintään 5-5 ylimmässä tarjoamattomassa värissä ja jommassakummassa tarjoamattomassa alemmassa värissä. Käsi on joko suhteellisen heikko tai suhteellisen vahva (eli joko helppo pass jatkajan minimitarjoukseen tai helppo korotus partnerin minimitarjoukseen). Minimissään vaarattoman vyöhykkeen cue-tarjous lupaa suunnilleen KJxxx ja KQxxx väreissä.

Huom! Alaväriavauksen jälkeen cue-tarjous ei lupaa molempia ylävärejä vaan padan ja toisen väriin; tämä konventio ei siis ole Michaels Cue.

Jatkaja tarjoaa seuraavasti välitarjoajan cue-tarjoukseen:

- Tarjous kahden tasolla mahdollisessa cue-tarjoajan värissä etsii väriä (P/C)
- Tarjous kolmen tasolla mahdollisessa cue-tarjoajan värissä näyttää oman pitkän väriin; tarjous on konstruktiivinen mutta ei vaatimus
- 2NT kysyy cue-tarjoajan toista väriä; käsi voi olla heikko
- Jatkajan cue-tarjous on tpv, johon avaaja näyttää toisen värinsä
- Tarjous 4 tasolla etsii cue-tarjoajan väriä (P/C) ja on estotarjous

Balanssipaikassa cue-tarjous lupaa minkä tahansa hyvän kaksivärikäden.

Epätavallinen 2NT

Hyppäävä 2NT yhden tason väriavaukseen näyttää vähintään 5-5 kahdessa alimmassa värissä. Voima on vastaavanlainen kuin cue-tarjouksessa avausvärissä eli joko heikko tai vahva.

Jatkaja tarjoaa seuraavasti epätavalliseen 2NT-tarjoukseen:

- cue-tarjous on tpv
- tarjous 3. värissä on luonnollinen ja konstruktiivinen ei vaatimus

Tarjoussarjassa (1♥)-P-(2♥) 2NT näyttää alavärit. Tarjoussarjassa (1♠)-P-(2♠) 2NT näyttää minkä tahansa kaksivärikäden.

Hyppäävä cue-tarjous avausvärissä

Hyppäävä cue-tarjous kysyy sangipitoa ja näyttää läpimenevän värin ilman sivurennonssia (väri voi siis olla myös yläväri). Jatkaja tarjoaa 3NT pidolla. Jos jatkajalla ei ole sangipitoa, hän tarjoaa sopivaksi katsomallaan tasolla väriä (P/C) hakien välitarjoajan väriä.

Mikäli hyppäävän cue-tarjouksen jälkeen pari pääsee 3 sangiin ja vastustaja kahdentaa, vastakahdennus kertoo, että vastakahdentaja ei usko sitoumuksen menevän kotiin ja pyytää pakoa välitarjoajan väriin (välitarjoajan vastakahdennus tyypillisesti kertoo pelkästään läpimenevän värin ilman sivuvoimaa; jatkajan vastakahdennus kertoo tyypillisesti käden, jossa on pelkästään se sangipito mutta ei mitään muuta hyödyllistä).

Välitarjous 1NT

Välitarjous 1NT avaajan jälkeisessä positiossa näyttää 15-18 ap, tasaisen tai tasaisehkon jakauman ja pidon avausvärissä. ==> sangisysteemi on voimassa.

Tarjoussarjassa (1x)-p-(1y) 1NT näyttää hyvän 15-18 ap sangikäden. => sangisysteemi on voimassa.

Balanssipaikassa 1NT näyttää 11-14 ap ja tasaisen tai tasaisehkon käden. Tarjous ei lupaa sangipitoa mutta ilman sangipitoa tarjous on lähinnä hätävara kädellä, jolla ei halua passata mutta jolla ei voi tehdä mitään muutakaan tarjousta. ==> Jatkajan cue-tarjous on ainoa vaatimus; sangisysteemi ei ole voimassa ja väritarjoukset ovat luonnollisia ei-vaatimuksia (hyppäävä väritarjous on inviitti).

Sangipuolustus

Määritelmä: Sangiavaus on vahva, jos alarajan ja ylärajan summa on 29 tai enemmän. Muuten sangiavaus on heikko. (Triviaa: summa 29 tulee siitä, että tällöin avaajan painottamaton keskiarvopistemäärä on 14.5. (joka ei ole odotusarvo mutta kuitenkin jonkinlainen mittari). Tällöin toisella parilla ei yleensä ole voimaan perustuvaa täyspeliä, jolloin perustyökalun tehtävä on löytää oma valttipeli alhaisella tasolla).

Heikkoa sangia vastaan puolustus on **Cappelletti**. Vahvaa sangia vastaan puolustus on **Revised DONT**.

Cappelletti

Tämä taitaa olla yleisimmin väärin kirjoitettu konventio (Gazzilli lienee kakkosena).

Cappelletti toimii seuraavasti avauksen 1NT jälkeen:

- X = rankaisukahdennus (PEN) (yleensä 14-15 ap mutta 13 ap ja hyvä lähtö riittää).
Kahdennuksen jälkeen seuraava on voimassa:
 - Jos sangiavaajan partneri tarjoaa, jatkajan kahdennus on kilpaileva (COMP)
 - Jos sangiavaajan partneri tarjoaa ja jatkaja passaa, kahdentajan toinen kahdennus on kilpaileva (COMP).
 - Kolmas kahdennus (ja sitä seuraavat) ovat rankaisukahdennuksia
 - Tyypillisesti vastustaja rankaisukahdennetaan siten, että jompikumpi pelaajista rankaisupassaa partnerinsa kilpailevaan kahdennukseen
 - Jatkajan väritarjous on luonnollinen ja yleensä heikko (myös jatkajan tarjouksen päälle)
 - Jatkajan hyppäävä väritarjous on luonnollinen ja tpv-inviitti
 - 2NT on vahva cue-tarjous, joka yleensä tehdään sellaisella kädellä, joka ei sovellu puolustamiseen
- 2♣ = mikä tahansa yksivärikäsi, konstruktiiivinen, n. 9-13 ap, 6+ kortin kohtuullinen väri
 - 2♦ = hakee väriä (P/C)
 - 2M = 6+ korttia, oma väri, ei vaatimus
 - 2NT = luonnollinen inviitti
 - 3NT = luonnollinen loppusitoumustarjous
- 2♦ = molemmat ylävärit, konstruktiiivinen, n. 9-13 ap ja vähintään (4)5-4 ylävärit
 - 2M = preferenssi
 - 2NT = vähintään inviittivoima ja kysely
 - 3♣ = mikä tahansa minimi
 - 3♦ kysyy jakaumasta lisää
 - 3M = 5k ja 4k OM
 - 3NT = 55
 - 3♦ = maksimi ja 4-4 (4-4 väreillä ei suositella 2♦-tarjousta)
 - 3M = maksimi ja 5kM ja 4kOM

- 3NT = maksimi ja 55
- 2M = 5+M ja 4k m
 - 2NT = kysyy alaväriä => jos jatkaja tarjoaa 3M, se on inviitti
- 2NT = **joko** vähintään 55 alavärit, konstruktiivinen, n. 9-13 ap **tai** mikä tahansa tpv-jakokäsi

Revised DONT

Revised DONT on osamerkintäkilpailun työhevonen. Tarkkuustarjoamiseen se soveltuu yhtä hyvin kuin 5 kg:n leka hienomekaniikkaan. Konvention tarkoitus ei ole löytää parasta sitoumusta vaan mahdollisimman usein pelikelpoinen sitoumus, jotta vastustaja ei pääse pelaamaan omaa sangisitoumustaan. DONT on lyhenne sanoista Disturbing Opponents' NT ja hyvin kuvaava nimi.

Revised DONT toimii seuraavasti avauksen 1NT jälkeen:

- X = molemmat ylävärit tai jompikumpi alaväri, aggressiivinen ei lupaa juurikaan voimaa
 - pass = lähes aina 180 tai enemmän vastustajalle
 - 2♣ = P/C
 - 2♦ = yhtä pitkät ylävärit ja hyvä ristituki, P/C
 - 2M = 6+ korttia, ei vaatimus
- 2♣ = risti ja toinen väri vähintään (4)54, aggressiivinen, ei lupaa juurikaan voimaa; kumpi tahansa väreistä voi olla pitempi
 - 2♦ = P/C
 - 2M = 6+ korttia, ei vaatimus
- 2♦ = ruutu ja yläväri vähintään (4)54, aggressiivinen, ei lupaa juurikaan voimaa; kumpi tahansa väreistä voi olla pitempi
 - 2♥ = P/C
 - 2♠ = 6+ korttia, ei vaatimus
- 2M = NAT, 6+ korttia ==> 2NT = Ogust ja vastaukset vyöhykkeiden mukaan
- 2NT = tpv, jakokäsi

Voimaa ja jakaumaa DONT-tarjouksessa tulee olla vyöhykkeiden mukaan; vaarattomassa vaaraa vastaan käsi voi olla todella heikko, jos jakauma on joko 55 tai kädessä on 6+ kortin väri.

Jos vastustaja vastakahdentaa, jatkajan pass etsii värejä ja jatkajan väritarjoukset ovat luonnollisia omalla värillä.

Jos vastustaja kahdentaa, jatkajan pass valitsee tarjotun värin, vastakahdennus kysyy toista väriä ja väritarjoukset kahden tasolla näyttävät oman värin.

Puolustustarjoukset estotarjouksiin

Puolustustarjoukset avaukseen 2 ruutua (heikko)

Välitarjoajalla on seuraavat vaihtoehdot käytössään avaukseen heikko 2♦:

- X = ilmaisukahdennus ==> jatkot kuten 1 tason väriavauksen ilmaisukahdennukseen (Lebensohl ei ole käytössä)
- 2M/3♣ = luonnollinen välitarjous
- 2NT = 16-19 ap, tasainen tai tasaisehko ==> 2NT-systeemi on käytössä (ks. alla)
- 3♦ = kysyy ruutupitoa ja näyttää jonkin läpimenevän värin
- 3M = NAT, hyvä yksivärikäsi; ei luo vaatimustilannetta
- 4♣ = vähintään 55 risti ja yläväri, tpv
 - 4♦ = kysyy yläväriä
- 4♦ = vähintään 55 ylävärit, tpv-voima
- 4M = NAT, erittäin hyvä yksivärikäsi; luo vaatimustilanteen, jos vastustaja kilpailee

Puolustustarjoukset avaukseen 2M (heikko)

Välitarjoajalla on käytössä seuraavat tarjoukset molempiin 2M-avauksiin:

- X = ilmaisukahdennus ==> Lebensohl käytössä, ks. alla
- 2NT = 16-19 ap, tasainen tai tasaisehko ==> 2NT-systeemi on käytössä (ks. alla)
- 3M = kysyy pitoa ja näyttää jonkin läpimenevän värin
- 4m = vähintään 55 m ja tarjoamaton yv (OM), tpv

Välitarjoajalla on seuraavat vaihtoehdot spesifisesti avaukseen 2♥:

- 3♠ = NAT, hyvä yksivärikäsi; ei luo vaatimustilannetta
- 4♠ = NAT, erittäin hyvä yksivärikäsi; luo vaatimustilanteen, jos vastustaja kilpailee
- 4♥ = eripituiset alavärit vähintään 65 ==> jatkajan 4NT kysyy pitempää
- 4NT = yhtä pitkät alavärit joko 55 tai 66

Välitarjoajalla on seuraavat vaihtoehdot spesifisesti avaukseen 2♠:

- 4♠ = eripituiset alavärit vähintään 65 ==> jatkajan 4NT kysyy pitempää
- 4NT = yhtä pitkät alavärit joko 55 tai 66

Tämän dokumentin laajuuteen ei kuulu puolustuksen Lebensohl-konventio; se kuitenkin kannattaa ottaa käyttöön (yksi verisio löytyy FEM-dokumentista).

Lebensohl

Lebensohl on tapa, jolla saadaan sarjaan (2M)-X-(p) kaksi tapaa tarjota väriä kolmen tasolla. Perusidea on sama kuin sarjassa 1NT-(2M) eli jatkajan 2NT on pyytää ilmaisukahdentajaa tarjoamaan 3♣. Seuraavassa on esitetty lyhyesti jatkotarjoukset ilmaisukahdennukseen, joka tehdään avaukseen 2M:

Sarjan alkaessa (2M)-X, jatkaja tarjoaa seuraavasti:

- 2♠ = luonnollinen ja normaalisti korkeintaan 8 ap
- 2NT = Lebensohl; tarjous pyytää kahdentajaa tarjoamaan 3♣, jonka jälkeen:
 - pass = ristiväri ja korkeintaan 7 ap
 - 3♦ = ruutuväri ja korkeintaan 7 ap
 - 3♥ (avauksen 2♠ jälkeen) = herttaväri ja korkeintaan 7 ap
 - cue-tarjous (vastustajan väri) = tpv, 4 korttia tarjoamattomassa ylävärissä, pito vastustajan värissä
 - 3♠ (avauksen 2♥ jälkeen) = 4 kortin pata, täyspeli-inviitti, ei vaatimus
 - 3NT = luonnollinen, hyvä sangipito (ei yleensä käytössä nykyisin)
- 3m = luonnollinen, 8+ ap
- 3♥ (avauksen 2♠ jälkeen) = luonnollinen, 8+ ap
- cue-tarjous (vastustajan väri) = tpv, ei pitoa avausvärissä
- 3♠ (avauksen 2♥ jälkeen) = 5 kortin pata, täyspeli-inviitti, ei vaatimus
- 3NT = luonnollinen

Jatkotarjoaminen välitarjoukseen 2NT

Luonnolliseen 2NT-välitarjoukseen on käytössä sama jatkotarjousrakenne kuin avaukseen 2NT. Koska välitarjousta on kuitenkin edeltänyt avaustarjous 2 tasolla, seuraava muutos on käytössä:

- Ylivienti avausväriin näyttää lyhyiden ilman tarjoamatonta 4 kortin yläväriä ja vähintään 4 korttia tarjoamattomissa alaväreissä ja vähintään täyspeli-inviitin verran voimaa. Välitarjoajan 3NT lupaa hyvän pidon ja halun pelata ko. sitoumusta; 4m näyttää huonon käden eikä ota vastaan täyspeli-inviittiä.

Puolustustarjoukset 3 tason estoavauksiin

Geneerinen puolustus luonnollisiin 3 tason estotarjouksiin on seuraava:

- X = ilmaisukahdennus, jos avaus on korkeintaan 4♥

- X = lupaa voimaa, jos avaus on 4♠ tai korkeampi ==> jatkaja passaa ellei hänellä ole luokkaa 6331, jossa pitkässä värissä on AK.
- 3NT = luonnollinen tarjous, joka voidaan tehdä joko vahvalla tasaisella kädellä tai pitkällä alavärillä ja pidolla avausvärissä; voimaa tarjouksessa on yleensä vähintään 15 ap. 3NT-jatkotarjoaminen on esitetty alla

Lisäksi seuraava on käytössä luonnollisiin 3 tason estoavauksiin:

- hyppy täyspeliin on luonnollinen ja näyttää erittäin hyvän yksivärikäden; luo vaatimustilanteen, jos vastustaja kilpailee
- avaukseen 3m cue (4m) näyttää vähintään 55 ylävärit; tarjous ei luo vaatimustilannetta
- avaukseen 3♣ tarjous 4♦ näyttää vähintään 55 ruudun ja ylävärin sekä tpv-voiman
- avaukseen 3♦ tarjous 4♣ näyttää vähintään 55 ristin ja ylävärin sekä tpv-voiman
- avaukseen 3M tarjous 4m näyttää vähintään 55 m ja tarjoamattoman ylävärin sekä tpv-voiman
- avaukseen 3M cue (4M) näyttää erittäin vahvan yksivärikäden (jossa on vähintään 11 tikkiä) ==> jatkaja tarjoaa reletarjouksen heikolla kädellä, johon välitarjoaja tarjoaa värinsä; jatkajan väritarjous on kontrollitarjous ja näyttää ässän tarjotussa värissä

Jatkotarjoaminen välitarjoukseen 3NT

Seuraava jatkotarjoaminen on käytössä, kun välitarjoaja on tarjonnut 3NT vastustajan estoavaukseen. Tarjous 3NT on erittäin laajaskaalainen sekä voimansa että jakaumansa puolesta: käsi voi olla tasainen/tasaisehko 16-22 ap (ja jopa enemmänkin) tai epätasainen käsi, jossa on pito ja tikkejä alavärissä sekä voimaa 15-20 ap.

Hyvä ja yleispätevä neuvo on passata välitarjoukseen 3NT ja toivoa parasta.

Jos jatkaja haluaa kuitenkin tarjota, käytössä on seuraavanlainen rakenne:

- 4♣ = kysyy käsityyppiä ja käden voimaa; näyttää vähintään slammi-inviitin (n. 11+ ap)
 - 4♦ = heikko tikkeihin perustuva käsi ==> 4NT on loppusitoumustarjous
 - 4♥ = heikko tasainen käsi (16-18 ap) ==> 4NT on loppusitoumustarjous
 - 4♠ = kultakutriveimainen tasainen käsi (19-20 ap) ==> 4NT on loppusitoumustarjous
 - 4NT = vahva tasainen käsi (21-22 ap)
 - 5m = vahva tikkeihin perustuva käsi; tikkiväri on tarjottu m
 - 6NT = ylivahva tasainen käsi (23+ ap)
 - 7NT = Clas Nybergin versio vastauksesta (tarvitsee kiristyksen kotipeliin)
- 4♦ = Flint, pakosiirto 4 herttaan, jonka jälkeen vastaaja tarjoaa loppusitoumuksen (tai passaa)

- 4M = NAT, 5 kortin väri, jonkinlainen slammi-inviitti, kierrosvaatimus ==> välitarjoaja tarjoaa 4NT ilman 3k tukea ja tekee kontrollitarjouksen tuella

Lähtökortit ja merkinannot

Lähtökortit

Lähtökortti on värin korkein, kolmanneksi korkein tai viidenneksi korkein kortti riippumatta värikombinaatiosta seuraavin poikkeuksin:

- Sangisitoumusta vastaan:
 - K on vahva lähtö, johon partneri joko pelaa kuvan tai näyttää pituutta (lähtö joko yhdistelmästä AKJ10 tai KQ109)
 - yhdistelmästä KQxx, lähdetään Q:lla, jos halutaan lähteä kuvalla
 - neljänneksi korkeimmalla voi lähteä väristä, jossa kolmanneksi korkein kortti saattaa olla tikkikortti (esim. KJ82)
- Valttisitoumusta vastaan:
 - Jos kädessä on AK dubbelton, lähtökortti on kuningas

Kolmesta tai useammasta hakusta voi lähteä korkeimmalla, jos haluaa näyttää, että väri on heikko. Jos lähtijä on tukenut partnerin väriä, kolmesta hakusta **pitää** lähteä korkeimmalla.

Käännöt

Käännöt noudattavat samaa periaatetta kuin lähtökortit seuraavin poikkeuksin:

- K ei näytä samaa kuin lähtökortissa (joten Q ei myöskään ole oikea kääntö yhdistelmästä KQxx)
- Lepääjän takana oleva puolustaja voi kääntää kuninkaan näyttääkseen AK-yhdistelmän (ja yleensä pöydän rouvan takana AKJ-yhdistelmän)
- Jos puolustuksella on kiire ottaa tikkinsä, pieni kortti lupaa voima ja iso heikkoutta värissä

Toisen käden pelaaminen

Toisen käden pelaamisella tarkoitetaan tilannetta, jossa puolustaja pelaa vastustajan tikin aloittavan kortin jälkeen (eli partneri ei ole pelannut tähän tikkiin vielä). Tällöin puolustuspelaaja pelaa sarjasta korkeimman kortin ellei pelaajan kortti ole vahva; jos kortti on vahva, puolustaja ottaa tikin alimmalla mahdollisella kortilla.

Huom! Yllä oleva pätee vain silloin, kun tikkiin pelataan järjestyksessä sen toinen kortti.

Merkinannot

Pieni-iso näyttää voimaa tai parillisen määrän kortteja. Ensimmäinen sakaus on italialainen eli pariton pyytää sakattua väriä ja parillinen kortti on Lavinthal (iso parillinen pyytää ylempää väriä ja pieni parillinen alempaa väriä).

Partnerin lähtökorttiin voimamerkinannolla on korkein prioriteetti; tietyissä tilanteissa tähän tulee muutoksia:

- Sangissa vahvaan kuningaslähtöön pelataan joko puuttuva arvokortti tai näytetään pituutta (jos arvokorttia ei ole)
- Valttipelissä A-lähtöön näytetään Lavinthal-merkinanto, jos pöytään tulee singelton (tai renonssi)
- Jos pöydän kombinaatio kertoo, ettei kolmannella kädellä ole toivottua voimaa, näytetään pituutta

Seuraavassa on joukko esimerkkejä, joiden on tarkoitus valaista tilannetta:

- Partneri lähtee valttipelissä ässällä ja pöytään tulee $Qxx(+)$ ==> näytetään pituutta, koska kolmas tikki väristä voi tulla vain varastamalla ja partnerin tulee tietää saako kuninkaalla tikkiä. Jos pöydässä on Qx , näytetään voimamerkinanto kahdella hakulla ja kielto kolmella tai useammalla hakulla; voimamerkinanto pyytää jatkoa väristä varkautta varten
- Partneri lähtee valttipelissä kuninkaalla ja pöytään tulee $Jxx(+)$ ==> näytetään pituutta, koska pelinviejä ottaa ässän, jos hänellä se on (eli partneri näkee pelinviejän kortin jälkeen kenellä ässä on). Jos pöydässä on Jx , näytetään voimamerkinanto vain, jos kädessä on ässä.
- Partneri lähtee valttipelissä ässällä ja pöytään tulee $KQ+$ ==> Jos partnerin lähtö on lyhyestä väristä, näytetään Lavinthal-merkinanto; muuten näytetään pituus MUTTA
- Partneri lähtee valttipelissä ässällä ja pöytään tulee $Kx+$ ==> näytetään voimamerkinanto rouvalla
- Partneri lähtee hakulla ja 3. käsi ei pääse pöydän sotamiehen tai alemman yli ==> näytetään pituus MUTTA
- Partneri lähtee hakulla ja 3. käsi ei pääse pöydän rouvan tai ylemmän yli ==> näytetään voimamerkinanto pöydän kuvaa alemmalla kuvalla
- Jos lähdestä tiedetään, että se on singelton, näytetään Lavinthal-merkinanto
- Jos partneri lähtee AK-dubbeltonista valttipeliä vastaan kuninkaalla, partnerin ässälle näytetään Lavinthal-merkinanto

Pituusmerkinanto annetaan silloin, kun pelinviejä pelaa väriä ja partneri tarvitsee tiedon pituudesta. Kaikki pituusmerkinannot näyttävät sen hetkisen pituuden. Pituusmerkinanto (tai korttien pelaaminen tikkiin ylipäättään) sisältää usein Lavinthal-merkinannon valitsemalla pelattavista hakuista kortit sopivasti (isoja hakkuja ylempää väriä varten ja pieniä hakkuja alempaa väriä varten).

Ensimmäinen sakausta on italialainen (pariton pyytää ja parillinen on Lavinthal). Seuraavat sakaukset ovat joko pituutta tai peukalon vierestä. Ensimmäisen sakauksen pyytävän merkityksen voi kumota pelaamalla seuraavaksi samassa värissä pienemmän parittoman kortin.

Lähtökortin valinnasta

Käytettävä lähtökorttisysteemi, jossa kaikista kombinaatioista lähdetään ensimmäisellä, kolmannella tai viidennellä pohjautuu norjalaisen Helge Vinjen systeemiin 70-luvulta. Koska merkinantojärjestelmässä korostuu voimamerkinanto, lähtökortti kannattaa valita vaihtoehtoja siten, että partnerilta saatava informaatio on oikeata. Seuraavassa esimerkki valaisee tilannetta:

Yhdistelmästä KQJ voi lähteä joko kuninkaalla tai sotilaalla valttipelissä. Kuningaslähtöön partneri normaalisti kieltää sotilaan eli merkinanto on täysin hyödytön (tosin se on yleensä myös tarpeeton, koska KQJ-yhdistelmästä on helppo jatkaa riippumatta partnerin yhdistelmästä). Jos partnerilta haluaa järkevän merkinannon, sotilas on oikea lähtökortti.