



Bridgen historiasta

- Bridgen historia alkaa 1800- ja 1900-lukujen taitteesta, jolloin biritch-nimisestä korttipelistä muovautui nykyinen bridge. Biritchin varhainen edeltäjä visti on 1500-luvulta peräisin oleva tikkipeli.
- Moderni bridge on muun muassa Harold Stirling Vanderbiltin kehittämä, jossa muutos on pisteytyksessä. Merkittävin muutos oli, että vain tikkimäärä laskettiin alapeleissä. Täyspeleistä ja slammeista sai ylimääräisiä pisteitä.
- Vanderbilt kirjoittaa sääntönsä puhtaiksi vuonna 1925, ja muutaman vuoden sisällä tämä sitoumusbridge oli syrjäyttänyt muita pelin muotoja.
- 17.5.1936 Helsingin sanomissa, Uudessa Suomessa ja Hufvudstadsbladetissa julkaistiin ilmoitus, jossa kutsuttiin yhdistyksiä ja yksityisiä henkilöitä perustamaan Bridgeliittoa.
- Uusi perustava kokous pidettiin 7.5.1938, koska 2 vuotta aiemmin hallitukseen valittu Lorenzo Runeberg oli tuolloin alaikäinen



<https://www.bridgefinland.fi/bilbo/>
Suomen bridgeliitto SBL

Täten kutsutaan yhdistyksiä ja yksityisiä henkilöitä, jotka ovat innostuneita perustamaan

Bridge-liiton Suomeen

perustamaan kokoukseen Helsingissä, tiistaina toukok. 28 p. klo 19. Kokous pidetään Helsingin Bridge Klubi—Helsingfors Bridge Klubb r.y. r.f:n huoneistossa Rautatörmä Börssissä, Fabianink. 14.

H. AARNIO, S. FAZER, D. FRENG, R. HAKKARAINEN.

H. P. HAUSTUP, A. von HEIROHT, D. KUSMIN-

KARAVAJEFF, A. NYLANDER, M. ROSENLEW.

R. SKOROUPO, B. SPIES, G. STANDERSKJOLD, x 22503



Bridgen pelivälineet



Pelikortit

- Maiden arvojärjestys matalimmasta korkeimpaan on risti, ruutu, hertta, pata, sangi=NT.
- Risti ja ruutu ovat alavärejä, joita valttina pelatessa parin täytyy ottaa väh. 11 tikkiä (täyspeli) saadakseen ylim. pistehyvityksen.
- Hertta ja pata ovat ylävärit, joissa riittää 10 tikkiä ylim. p.
- Sangissa (NT) =valtton tikkipeli riittää 9 tikkiä pistehyvitykseen
- Pistehyvitykset täyspeleistä tai sitä korkeammista tasoista.





Konventiokortti= Systeemilappu

Tarjoukset lupaavat parin saavan tietyn määrän tikkejä

-1. taso – (1 risti, ruutu, hertta, pata tai NT=sangi) lupaa 7 tikkiä.

-2. taso - (2 ristiä, ruutua, herttaa, pataa tai NT) lupaa 8 tikkiä

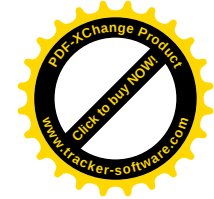
-3. taso - (3 ristiä, ruutua, herttaa, pataa tai NT) 9 tikkiä -
extrahyvitys sangipelissä, jos pari on saanut lupaamansa
tikit. (3 NT on täyspeli)

4. taso - (4 ristiä, ruutua, herttaa, pataa tai NT) 10 tikkiä -
extrahyvitys pata ja herttavalttina (4 pataa tai herttaa
(ylävärit) on täyspeli)

-5. taso - tarvitaan 11 tikkiä- extrahyvitys risti ja
ruutuvalttina=alavärit (täyspeli alaväreissä on 11 tikkiä)

-6. taso - tarvitaan 12 tikkiä - extrahyvitys sangipelissä ja
valttipelissä (pikkuslammi)

- 7. taso - tarvitaan 13 tikkiä - extrahyvitys sangipelissä ja
valttipelissä (isoslammi)

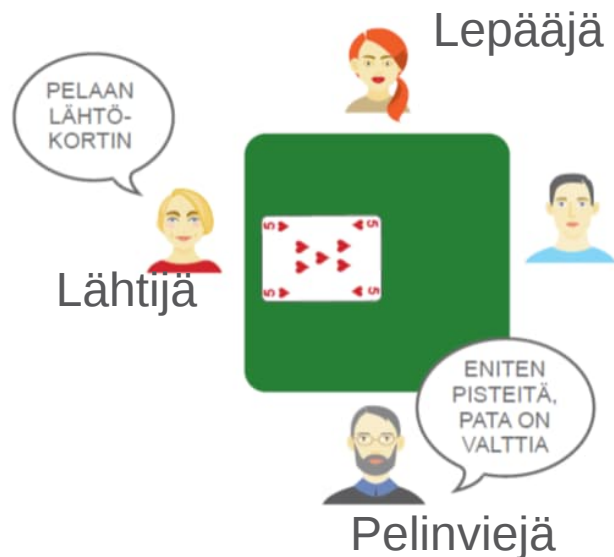


JONNA KAMINEN	RANNA-RUUTU	JARI LAAKSO
Ver 1.18		
AVAUKSET		VASTAUKSET
1♠	17+ap, jako vapaa (kieltää 17-18 tai 21-23ap tas.)	1♠ 0-7p, jako vapaa 1♥/♠ 5+k, 8+p 1NT 8+ap, ei 5k värejä 2♠/♦ 5+k, 8+p 2♥/♣ 6+k, 4-7p
1♦	0+k, 12-16p, kieltää 5k yv:t	2♠ kysyy alaväripituuksia 2♦ 5+k, 10+p 3♦ 6+k, 0-5p
1♥, 1♠	12-16p, ≥5 korttia	limit-Stenberg
1NT	16-18 ap, tasainen	Stayman, siirrot
2♠	väh. 5-4 ylävärit, 6-11p	2♦ kyselee 2NT vaatimus
2♦	6+k yv, 6-11p TAI 21-23 tasainen	2NT vaatimus, kustavi stayman, siirrot
2♥, 2♠	5k väri+ 4+k av, 6-11p	2NT kysyy alaväriä
2NT	alavärit väh. 5-5, 6-13p	3♥ vaatimus
3NT	Gambling	
3♠♦♥♣→	normaali estotarjous	
4♠, 4♦	Namyats	ässä-/siirtovastaukset
PUOLUSTUSTARJOUKSET		KONVENTIOT
Heikot hyppäävät välitarjoukset Välitarjous 1NT: 16-18 ap		Ilmaiskahdennus 2♠:aan asti sekä kaikkiin heikkoihin avauksiin RKCB (0314) DopiRopi, DePo
Multi-Landy, Lebensohl Michael's Cue, Unusual NT (Min-Max)		
LÄHTÖKORTIT		MERKINANNOT
Sarjan korkein AKx, KQx, jne. 11-sääntö (sangia vastaan) 10-12-sääntö (valttia vastaan)		Pieni-iso = parillinen määrä kortteja; Lavinthal
Huom! Vastustajan välitarjouksen jälkeen dbl = 10+p muita värejä, uusi väri 5+k, 0-9p; 1♠ jälkeiseen välitarjoukseen pas=0-4p, dbl 5-7p jako vapaa		

Kun pelimuoto on selvä: Lähtökortti

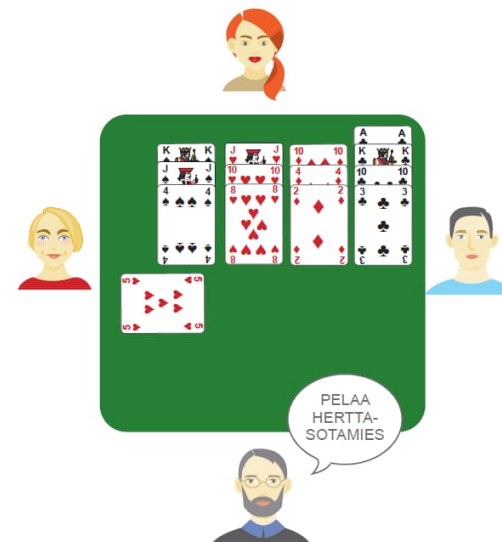
<https://www.bridgefinland.com/bilbo/course.php>

Lähtijä on pelaaja, joka on **pelinviejän vasemmalla puolella**, pelaa ensimmäisen kortin.



Lepääjä laittaa lähtökortin jälkeen korttinsa pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja valtti oikealle puolelleen.

Pelinviejä pelaa nyt sekä omat kortit, että määrää lepääjän kortit.



Lähtökorttisääntö 1-3-5



Sangia vastaan pelataan **pisintä maata**, siis herttaa ja **K**.



Sarjasta korkein kortti.



Viiden kortin väristä **5. kortti** ylhäältä.



Neljän kortin väristä **3. kortti** ylhäältä.

Lähtökortti valttia vastaan

Hertta on
valttia.

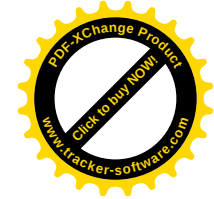
Lähtökortti
pata 2.



Lähtökorttisääntö 1-3-5

- Sarjan (väh. 3 arvoltaan peräkkäistä korttia) korkein tai singeli
- 3. ylhäältä 4-kortin väristä
- 5. ylhäältä 5-kortin väristä

Valttia vastaan voi olla hyvä lähteä yhden kortin väristä (**singeli**), voidakseen varastaa tikin ennen kuin pelinviejä poistaa valtit.

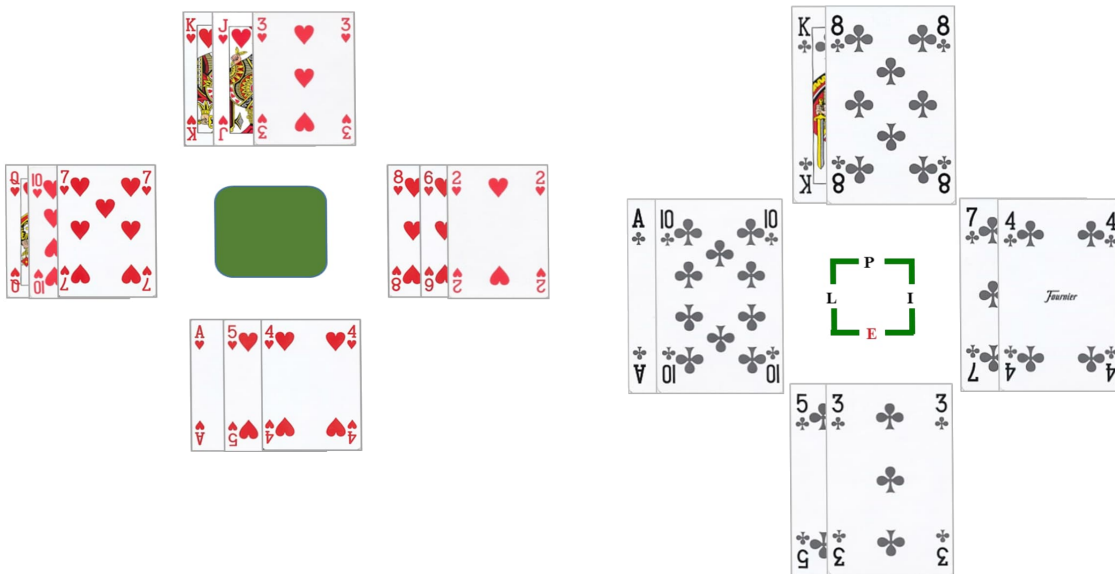


Tikkipelin tikkien ottaminen

- Maata on tunnustettava.
- Ylimenopakkoa ei ole.
- Pelisuunnitelmaan kuuluvat ideat pelin kotiin viemiseksi, riskien minimoimiseksi tai ylimääräisten tikken saamiseksi. Tällaisia tapoja ovat maskaaminen, toppaaminen, valttien poistaminen, varastaminen (kuppaaminen), vuorovarkaus (vuorokuppi), laisto, kiinni-istutus, värien kasvattaminen, eliminaatio ja vastustajan pelaamisen hankaloittaminen. Hankalampia tapoja ovat kiristys sekä eliminaatio ja kiinni-istutus. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Bridge>
- Puolustustava pari yrittää estää pelinviejää saamasta ylitikkejä tai sitoumusta kotiin. Tällöin puolustavalla parilla on mahdollisuus antaa merkinantoja toisilleen tikkiin pelatuilla yksittäisillä korteilla.
- Lähtökortti voi pyytää partnerilta ensimmäiseen tikkiin merkinantoa pelatun värin pituudesta tai mitä väriä partneri haluaa lähtijän seuraavaksi tai seuraavan kerran kiinni ollessaan pelaavan.
- Merkinannon tavoitteena on yleensä saada partneri tikin saatuaan pelaamaan jotain tiettyä maata tai säilyttämään pito jossain tietyssä maassa. Erilaisia merkinannolla kerrottuja tietoja voivat olla esimerkiksi värin pituus, lyhyys tai voima jossakin värissä,

Maskaaminen ja isoja kohti pelaaminen

- Ota tikki etelän korteista hertta A:lla.
- Pelaa sen jälkeen hertta 4 kohti pohjoisen hertta K ja J ja maskaa.



- Pelaa risti 3 kohti ristiK.
- Jos länsi pelaa 10, sinä pelaat K ja voitat tikin.
- Kun pelaat pienen kohti kuningasta, voitat tikin joka toinen kerta!

Puolustuksen Vahvuusmerkinanto

2/2



Partnerisi pelaa **1Q**:n, jonka pelinviejä voittaa.

Pelinviejä pelaa nyt kolme kierrosta pataa ja kolmannelle padalle sakaat **{2**:n näyttääksesi hienon ruutuvärisi

Sakaamalla voit antaa merkinannon!

Positiivinen merkinanto sakataan pieni kortti.

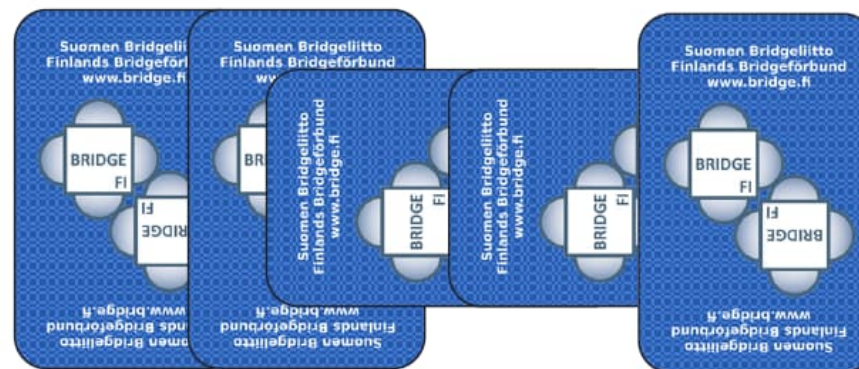
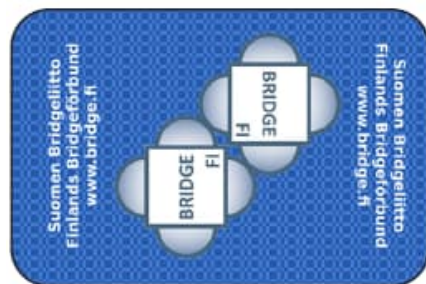
Negatiivinen merkinanto sakataan iso kortti.

Voitetut tikit merkitään pystyyn – hävityt vaakaan

Voitettu tikki
merkitään
pystyasentoon

Hävitty tikki
merkitään
vaaka-asentoon

Viiden pelatun tikin jälkeen
peli voi näyttää tältä



Tarjouskierros

Deal Actions Jack Settings Help

West	North	East	South
Floyd	Jack	Christian	Päivi
	pass	pass	1♦

1♣	1♦	1♥	1♠	1NT
2♣	2♦	2♥	2♠	2NT
3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
4♣	4♦	4♥	4♠	4NT
5♣	5♦	5♥	5♠	5NT
6♣	6♦	6♥	6♠	6NT
7♣	7♦	7♥	7♠	7NT
PASS	D	RD	?	

South

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

enter or click
start
play

Tarjouskierroksen päättäminen

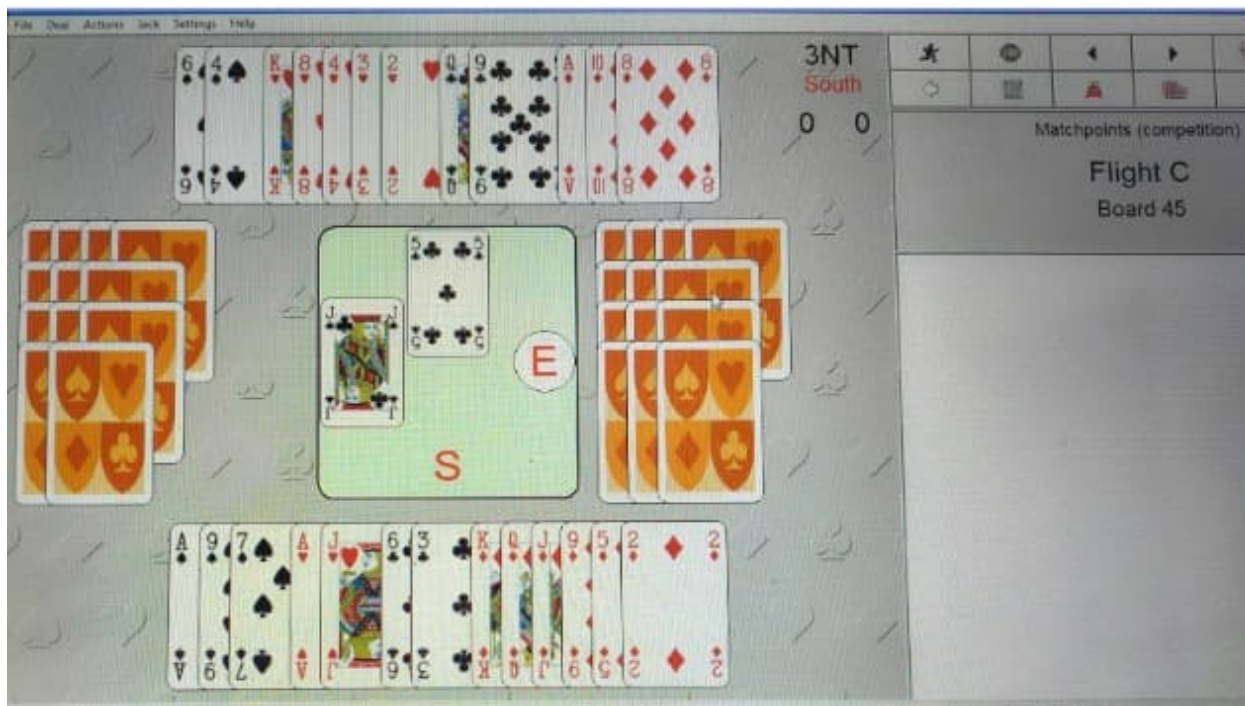
Floyd	Jack	Christian	Päivi	2♣	2♦	2♥	2♠	2NT
pass	pass	pass	1♦	3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
2♠ ¹	1♥	1♠	2♦	4♣	4♦	4♥	4♠	4NT
pass	3♦	pass	3NT	5♣	5♦	5♥	5♠	5NT
	pass	pass		6♣	6♦	6♥	6♠	6NT
				7♣	7♦	7♥	7♠	7NT
				PASS	D	RD	?	

South

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

enter or click
start  synthesis

1. tikkikierros



1. tikkikierroksen tulos

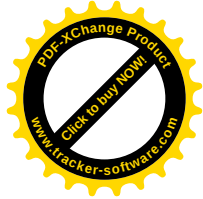


2. tikkikierros

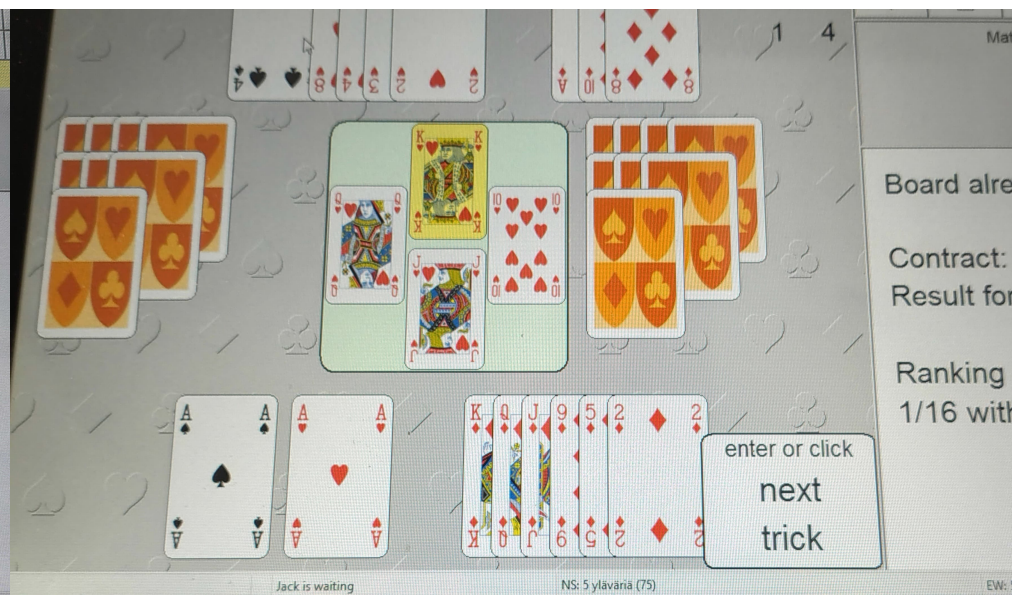
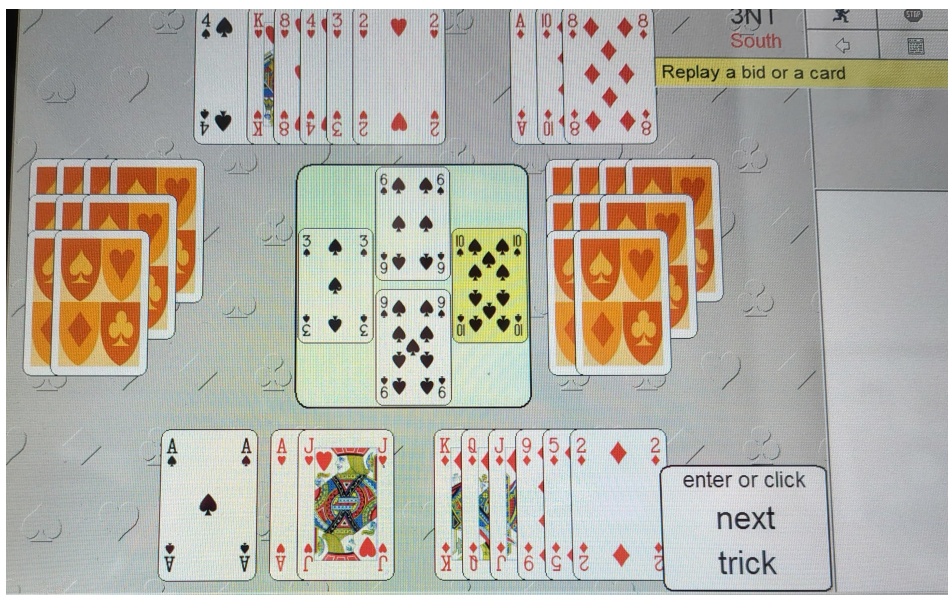




3. tikkikierros

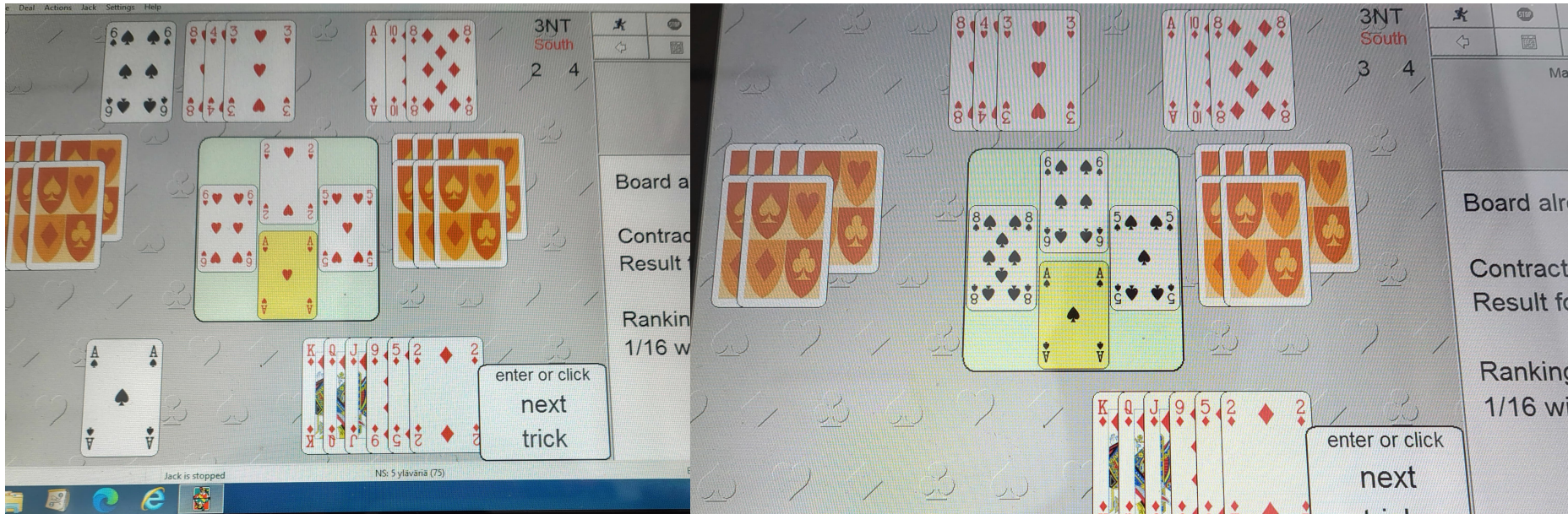


4. ja 5. tikkikierros

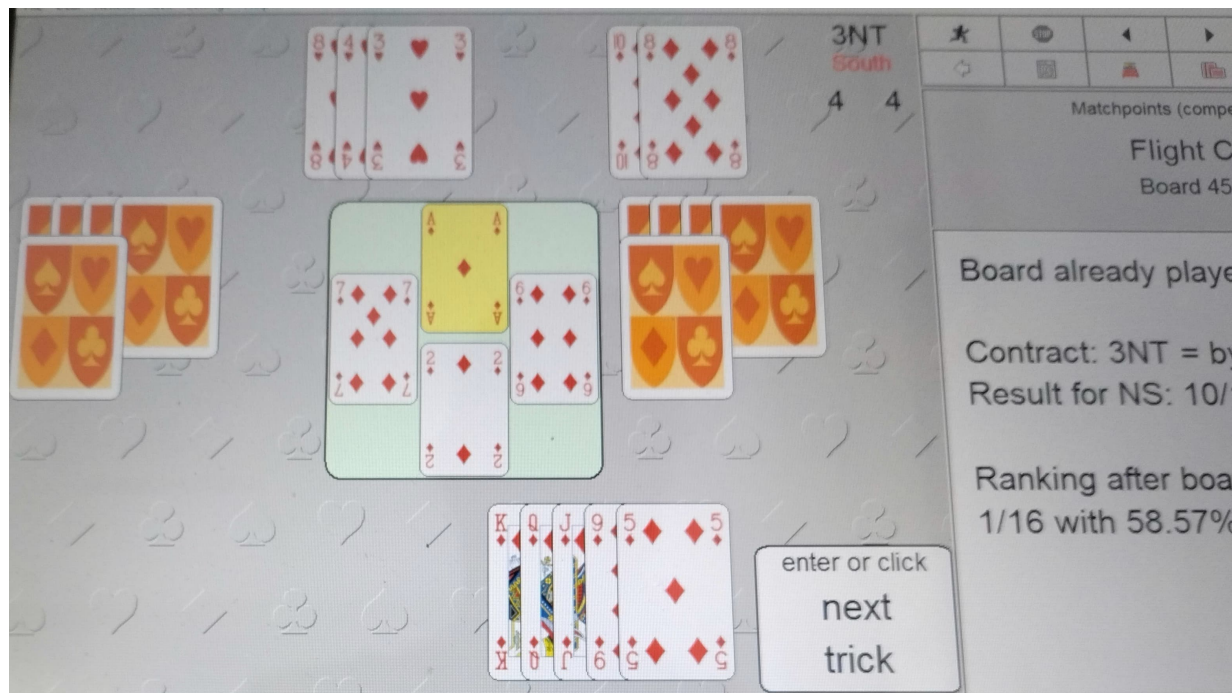




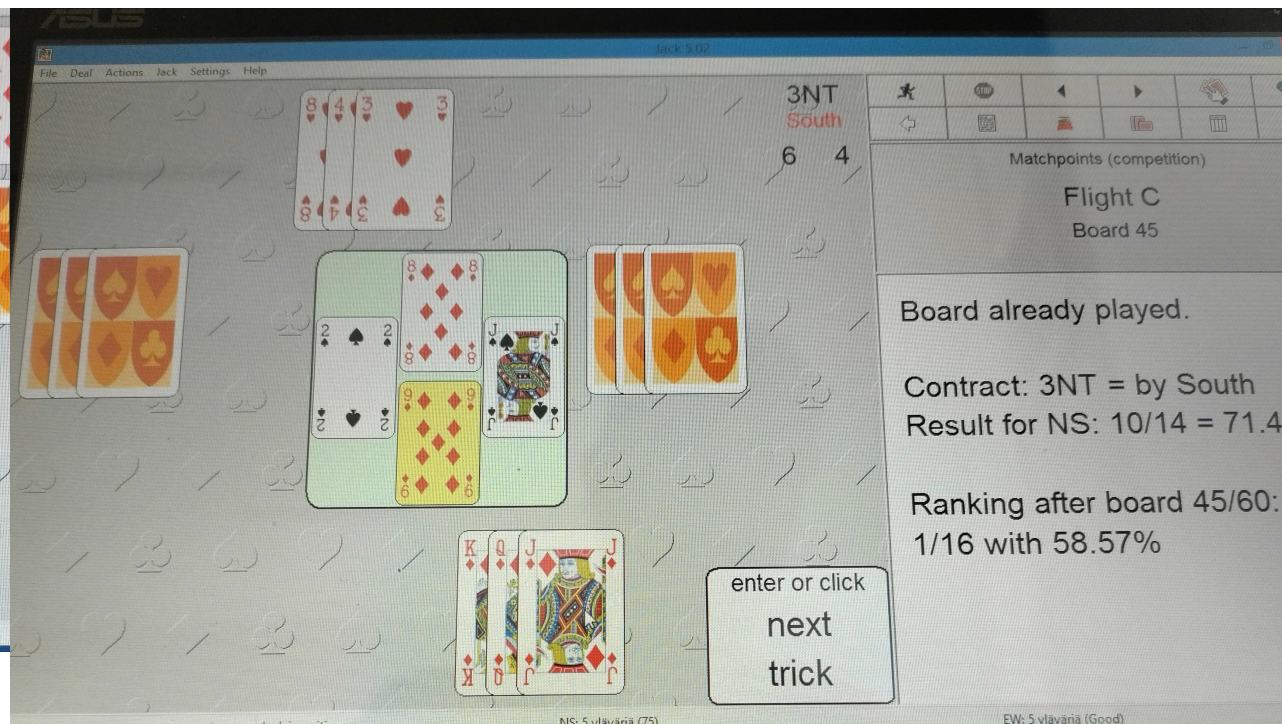
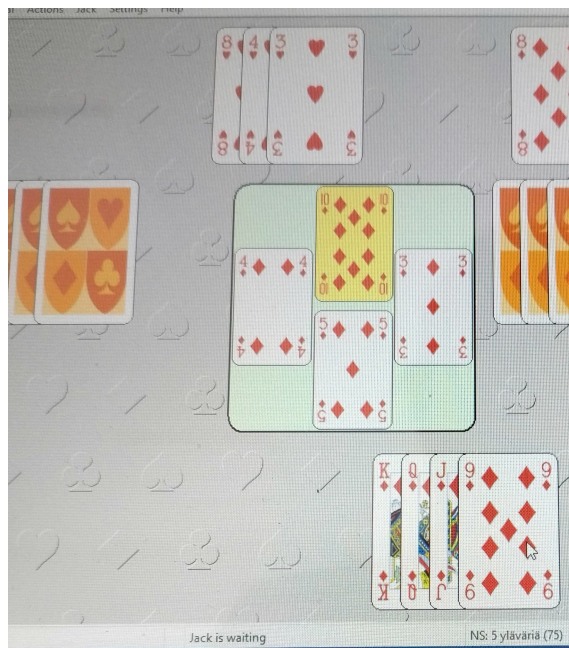
6. ja 7. kierros

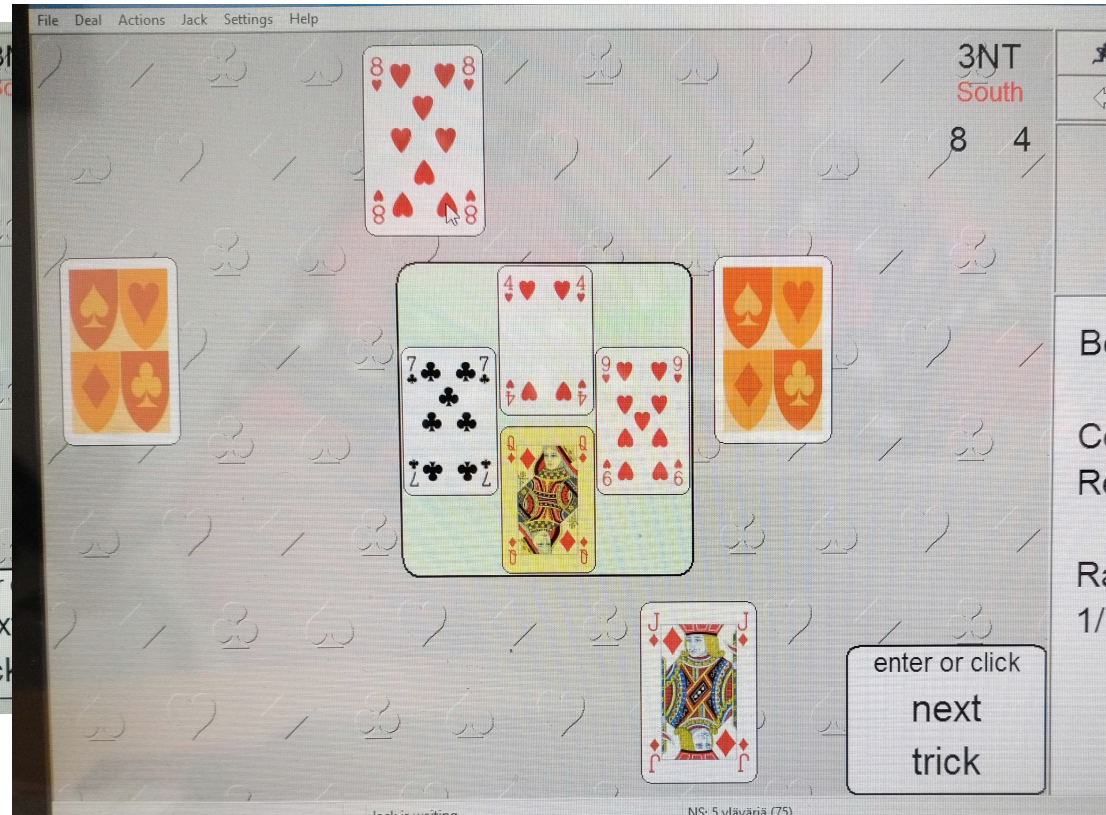
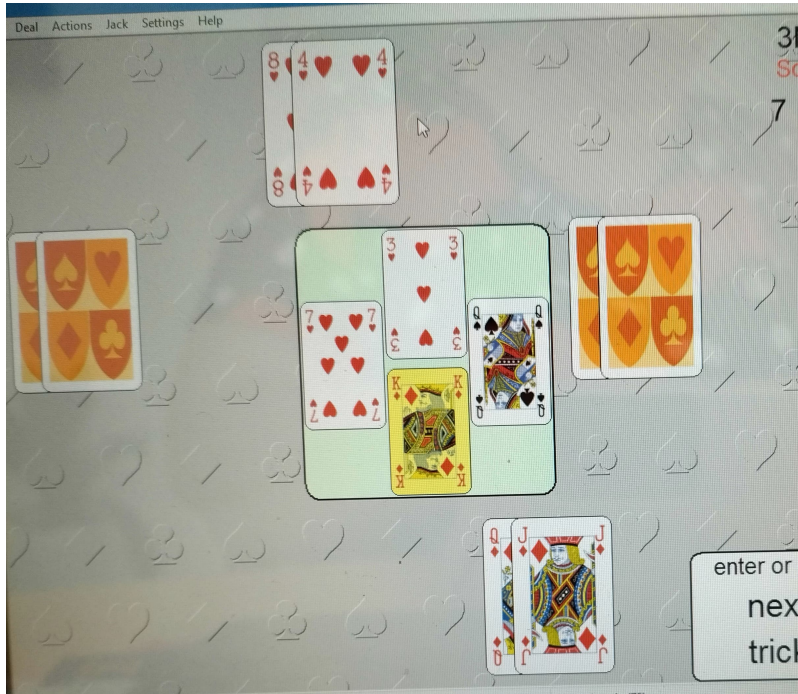
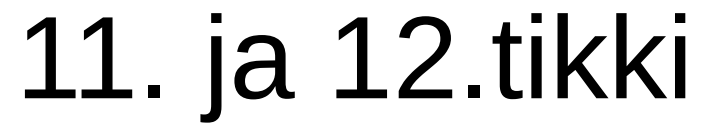


8. tikkikierros



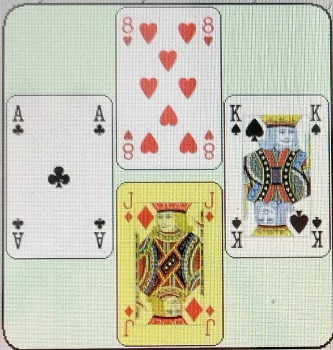
9. ja 10. tikkikierros





13. tikkikierros

3NT
South
9 4



enter or click
show
cards

Matchpoints (competition)

Flight C

Board 45

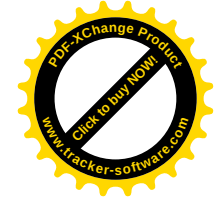
Board already played.

Contract: 3NT = by South

Result for NS: 10/14 = 71.43%

Ranking after board 45/60:
1/16 with 58.57%

Jack is waiting
NS: 5 ylävää (75)
EW: 5 ylävää (Good)

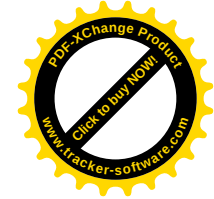


Pistelasku

- Seitsemannen 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

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

Lisäksi kotipeleistä lasketaan bonuspisteitä luvatus sitoumuksen tason ja vyöhykkeen mukaan



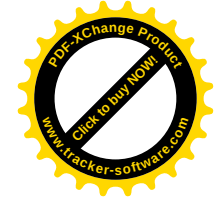
Pistehyvitykset

HYVITYKSET eli BONUSKSET

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



PIETIPELIEN HINNAT

	Pietipeli 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



Pistetaulukko

Jack 5.02

File Deal Actions Jack Settings Help

Competition: Matchpoints scoreslip for board 45 [16 pairs, top = 14]

File Display Help

Pair	Contract		Res	Score		Points	
	NS	EW		NS	EW	NS	EW
1	2NT	(12)	=	+120		3	
2	3NT	(11)	-1	-100		0	
3	3NT	(10)	=	+600		10	
4	2NT	(9)	=	+120		3	
5	3NT	(8)	=	+600		10	
6	3NT	(7)	=	+600		10	
7	(6)				-600		4
8	(5)				-600		4
9	(4)				-120		11
10	(3)				-600		4
11	(2)				+100		14
12	(1)				-120		11
13	(15)				-600		4
14	(16)				-600		4
15	3NT	(13)	=	+600		10	
16	3NT	(14)	=	+600		10	

Tournament or competition results

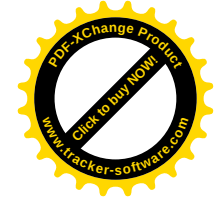
Matchpoints (competition)

Flight C
Board 45

Jack is waiting NS: 5 yläväriä (75) EW: 5 yläväriä (Good)



<https://www.bridgefinland.com/bilbo/course.php>
= Bridgeliiton koulutusmateriaali



Onnea peliin!

