

Puolustus on puoli ruokaa - bridgessäkin

Bridgen jatkokurssi vähemmän pelanneille
teemana puolustus sekä muutkin jutut joilla
voi parantaa peliään nopeasti

Veijo Nikkanen 2016

Puolustuksen osuus

- Tarjoussarjaan osallistuvat kaikki (100%)
- Pelinvientiin 25%
- Lepäämiseen 25%
- Puolustukseen 50%
- Puolustat siis puolet ajasta – puolustustaitojen kehittäminen, harjoittelu ja sopiminen tuottaa suurimman hyödyn nopeimmin = tehokasta

Puolustuksen tavoite

- Tuottaa puolustajille mahdollisimman monta tikkiä
- Piedittää vastustajan peli
- Selvittää parin molemmille pelaajille mahdollisimman aikaisessa vaiheessa jaon idea.

Puolustuksen merkitys

18 J
East AJ1098542
N-S K5
J5

1062 AQ7
Q 763
AJ83 10976
Q10864 932

K98543
K
Q42
AK7

5N S 660

	C	D	H	S	N
NS	6	6	11	8	11
E	6	6	2	5	2
W	:	:	:	4	:

Pair	Contr	Ld	Result	Score
7 20	4H N +2 C3	680	25 5	
10 31	4H N +2 D10	680	25 5	
17 2	4H N +2 D6	680	25 5	
19 8	4H N +2 C9	680	25 5	
24 3	4H N +2 D10	680	25 5	
30 11	4H N +2 D10	680	25 5	
5 22	4H N +1 D9	650	9 21	
12 29	4H N +1 D7	650	9 21	
13 28	4H N +1 D7	650	9 21	
14 27	4H N +1 D6	650	9 21	
15 26	4H N +1 D10	650	9 21	
18 1	4H N +1 D10	650	9 21	
21 6	4H N +1 D10	650	9 21	
23 4	4H N +1 D7	650	9 21	
25 16	4H N +1 D10	650	9 21	
32 9	4H N +1 C6	650	9 21	

23 KJ1063
South A94
All 109
A96

9754 A82
103 Q2
J87 AQ6543
K873 52

Q
KJ8765
K2
QJ104

5S S 650

	C	D	H	S	N
NS	10	7	11	11	10
EW	3	6	2	2	2

Pair	Contr	Ld	Result	Score
9 30	4H S +2 D7	680	28 2	
19 2	4H S +2 D8	680	28 2	
22 7	4H S +2 D7	680	28 2	
6 23	4H S +1 S5	650	15 15	
10 29	4H S +1 D7	650	15 15	
13 26	4H S +1 S5	650	15 15	
15 32	4H S +1 H10	650	15 15	
16 31	4H S +1 H3	650	15 15	
18 3	4H S +1 D7	650	15 15	
20 1	4H S +1 S5	650	15 15	
24 5	4H S +1 DJ	650	15 15	
27 12	4H S +1 D8	650	15 15	
28 11	4H S +1 D4	650	15 15	
17 4	4D E -3 CQ	300	4 26	
8 21	4D E -2 CQ	200	1 29	
25 14	3H S +2 D7	200	1 29	

25 AKJ9742
North Q65
E-W 65
K

1086 5
J108 AK942
9432 10
AQ7 J65432

Q3
73
AKQJ87
1098

5Sx N -100

	C	D	H	S	N
NS	2	10	2	10	2
EW	11	0	11	0	0

Pair	Contr	Ld	Result	Score
13 27	4S N +3 D10	510	28 2	
20 6	4S N +3 D10	510	28 2	
29 11	4S N +3 D10	510	28 2	
21 5	4S N +2 HK	480	24 6	
9 31	4S N +1 HK	450	20 10	
10 30	4S N +1 HA	450	20 10	
17 1	4S N +1 HA	450	20 10	
2 24	4S N = HK	420	8 22	
8 18	4S N = HA	420	8 22	
15 25	4S N = HK	420	8 22	
16 32	4S N = HK	420	8 22	
19 7	4S N = HA	420	8 22	
22 4	4S N = HA	420	8 22	
23 3	4S N = HA	420	8 22	
26 14	4S N = HA	420	8 22	
28 12	4S N = HA	420	8 22	

Lähtöjä sangipeliä vastaan

- Sarjan korkein **AKQ76, KQJ63, QJ109, J1098**
- Epäaito sarja **KQ104, QJ96, J10862**
- Välisarja **AJ1084, KJ1076, Q10987** (punaisella 10-12 lähtö)
- Top of nothing **9752, 865**
- Lähtö omasta pitkästä kasvatuskelpoisesta väristä, mikäli itsellä on kiinniottokortteja
- Jos ei kiinniottoja, lähdetään etsimään partnerin värejä

Lähtö sangipeliä vastaan 2

- Lähtö tarjoamattomasta väristä
- Lähtö yläväristä jos niitä ei kysytty
- Kahdesta yhtä pitkästä tarjoamattomasta väristä paremmalla
- Lähtö väristä, jos siihen on kysytty pitoja
- Lähtö partnerin väristä, jos maata on mahdollista jatkaa uudestaan.
- Vältä lähtöä pelinviejän tarjoamasta väristä

Lähtö valttipeliä vastaan

- Pelitaso vaikuttaa puolustukseen
- Mitä korkeampi pelitaso, sitä nopeammin puolustuksen on kasvatettava omat tikkinsä.
- Lähtö partnerin väristä
- Lähtö vahvasta sarjasta
- Lähtö tarjoamattomasta väristä
- Lähtö lyhyestä väristä – kuppi itselle (singelton /dubbelton)
- Lähtö pitkästä väristä – kuppi kaverille
- Lähtö valttiväristä ja turvalliset lähdöt

Lähtökorttisäännöt

- Lähtökorttisääntöjä käytetään silloin kun se on mahdollista tai jokin muu seikka jaossa ei edellytä toimimaan toisin.
- Sovitun lähtökorttisäännön käyttö mahdollistaa partnerille korttien laskennan ja paremman käsityksen jaosta (maan laatu).
- Auttaa partneria puolustuksessa ja seuraavassa käännessä jos hän pääsee kiinni.
- Lähtökorttisäännöt ovat kaksiteräinen miekka.

10-12 sääntö

- Joko 1:n 3:s tai 5:s
- Viiden kortin tai pitemmästä väristä viidenneksi suurin kortti **A10754, A1075432**
- Kolmen ja neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti **A96, A1062**
- Yhden tai kahden kortin maasta lähdetään suurimmalla kortilla **10, 104**

10-sääntö

10-sääntö toimii seuraavasti kun kortti on lähtömaan viides:

- 1. Vähennä lähtökortin arvo kymmenestä.
- 2. Vähennä seuraavaksi lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä pöydässä.
- 3. Lopuksi vähennä vielä lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä omasta kädestäsi.
- Lopputulos kertoo montako lähtökorttia korkeampaa korttia pelinviejän kädessä on.

10-sääntö esimerkki

Partneri lähtee 5:lla. Oletetaan että tämä on viidenneksi paras, kuinka monta suurempaa korttia on pelinviejän kädessä?

1. Partnerin lähtökortti on 5, joten $10 - 5 = 5$.
2. Pöydässä on 3 suurempaa korttia kuin 5, joten $5 - 3 = 2$.
3. Sinulla on kaksi suurempaa korttia kuin 5, joten $2 - 2 = 0$.

Mikäli partneri on lähtenyt viidenneksi suurimmalla, pelinviejällä ei ole maassa vitosta suurempia kortteja.

	Partneri	
	5	
Pelinviejä		Pöytä
?		1096
	Minä	
	KJ2	

	Koko jako	
	Partneri	
	AQ875	
Pelinviejä		Pöytä
43		T96
	Minä	
	KJ2	

12-sääntö

- 12-sääntöä käytetään silloin kun lähtö on 3:ksi suurin. Se toimii samalla tavalla kuin 10-sääntö, mutta aloitusnumero on 12.
- 1. Vähennä lähtökortin arvo 12:sta.
- 2. Vähennä seuraavaksi lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä pöydässä.
- 3. Lopuksi vähennä vielä lähtökorttia suurempien korttien lukumäärä omasta kädestäsi.
- Lopputulos kertoo montako lähtökorttia korkeampaa korttia pelinviejän kädessä on.

12-sääntö esimerkki

Partneri lähtee 5:lla. Oletetaan että tämä on kolmanneksi paras, kuinka monta suurempaa korttia on pelinviejän kädessä?

1. Partnerin lähtökortti on 5, joten $12 - 5 = 7$.
2. Pöydässä on 3 suurempaa korttia kuin 5, joten $7 - 3 = 4$.
3. Sinulla on kaksi suurempaa korttia kuin 5, joten $4 - 2 = 2$.

Mikäli partneri on lähtenyt viidenneksi suurimmalla, pelinviejällä on maassa kaksi vitosta suurempaa korttia.

	Partneri	
	5	
Pelinviejä		Pöytä
?		1096
	Minä	
	KJ2	

	Koko jako	
	Partneri	
	Q854	
Pelinviejä		Pöytä
A73		T96
	Minä	
	KJ2	