



**NT**

# LAISTAMINEN



**NT**

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

- Bridgessä ei ole ylimenopakkoa, joten tikin voi ottaa silloin kuin parhaaksi näkee
- Varsinkin sangissa pelinviejän kannattaa aika usein laistaa lähtö
- Laistamisen tarkoituksena on
  1. Katkaista puolustuksen yhteydet, jotta he eivät saa otettua kasvaneita tikkejään.
  2. Pitää puolustuksen haluttu käsi kiinni, ettei puolustus voi jatkaa vaarallista väriä

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki yhteyksien katkaiseminen

♠ 52  
♥ AKJ9  
♦ K72  
♣ A954

♠4



♠ A63  
♥ Q102  
♦ QJ109  
♣ K72

Länsi W on pelinviejä.  
Sitoumus on 3NT.  
Pohjoinen N lähtee ♠4:lla  
(10-12 sääntö)

Kuinka monta pikatikkiä?

7 pikatikkiä: 1♠ + 4♥ + 0♦ + 2♣

Mistä väristä saat kasvatettua tarvittavat lisätikit?

Ruudusta 3 tikkiä, olet siis saamassa 10 tikkiä

Jotta saat ruutusi kasvamaan, joudut päästämään puolustuksen kiinni ruutuässäällä.

Kuinka pata on jakautunut puolustuksella?

Nelonen on pienin ulkona oleva pata. Lähtijä on lähtenyt lähtökorttisäännön mukaisesti joko 3. tai 5. korkeimmasta padastaan. Pata on siis puolustuksella 3-5.

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki yhteyksien katkaiseminen

♠ 4

♠ 52  
♥ AKJ9  
♦ K72  
♣ A954

♠ A63  
♥ Q102  
♦ QJ109  
♣ K72

Länsi W on pelinviejä.  
Sitoumus on 3NT.  
Pohjoinen N lähtee ♠4:lla  
(10-12 sääntö)



Kuinka monta tikkiä olet vaarassa menettää?

Onko mitään keinoa estää puolustusta saamasta 4 tikkiä padassa?

Mitä laistaminen auttaa?

5 tikkiä: 4♠ + ♦A – peliäsi siis uhkaakin ylitikin sijasta pietti!

On, **laistaa pataa** 2 kertaa ja ottaa ässä vasta kolmannella patakierroksella.

Jos ruutuässä on sillä puolustajalla, jolla oli vaan kolme pataa, niin hän ei voi enää jatkaa pataa ja puolustus saa vaan 2 patatikkiä.

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki yhteyksien katkaiseminen

♠ K J ~~8~~ ~~7~~ ~~4~~

♥ 8 7 5 4

♦ 8 ~~5~~

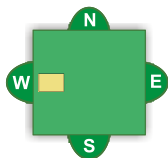
♣ Q J

♠ ~~5~~ ~~2~~

♥ A K J 9

♦ K 7 ~~2~~

♣ A 9 5 ~~4~~



♠ ~~A~~ ~~6~~ ~~3~~

♥ Q 10 2

♦ Q J 10 ~~9~~

♣ K 7 2

♠ ~~Q~~ ~~10~~ ~~9~~

♥ 6 3

♦ ~~A~~ 6 4 3

♣ 10 8 6 3

Länsi W on pelinviejä.  
 Sitoumus on 3NT.  
 Pohjoinen N lähtee ♠4:lla  
 (10-12 sääntö)

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

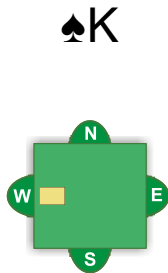
## Yhteyksien katkaiseminen

- Pelinviejän laistamisen ajatus on siis estää puolustusta hakemasta kasvaneita tikkejä
- Laistaminen ei tietenkään takaa, etteikö puolustus saisi otettua kasvaneita tikkejään, mutta parantaa mahdollisuuksia
- Laistamisen ”onnistuminen” riippuu siitä, onko sillä puolustajalla, jolla kasvaneita tikkejä on, kiinnituloa käteensä

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki haluttu käsi kiinni

♠ AJ5  
♥ AKJ9  
♦ K72  
♣ A954



♠K

♠ 32  
♥ Q102  
♦ QJ109  
♣ K72

Länsi W on pelinviejä.  
Sitoumus on 3NT.  
Pohjoinen N lähtee ♠K:lla

Kuinka monta pikatikkiä?

7 pikatikkiä: 1♠ + 4♥ + 0♦ + 2♣

Mistä väristä saat kasvatettua tarvittavat lisätikit?

Ruudusta 3 tikkiä, olet siis saamassa 10 tikkiä

Jotta saat ruutusi kasvamaan, joudut päästämään puolustuksen kiinni ruutuässäällä.

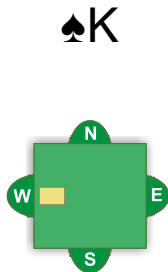
Kuinka pata on jakautunut puolustuksella?

Kuningaslähtö kertoo, että pohjoisella on pataa todennäköisesti KQ10x tai KQ10xx. Jos lähtijällä on viiden kordin pata, vaarana on menettää ruutuässä ja 4 pataa.

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki haluttu käsi kiinni

♠ AJ5  
♥ AKJ9  
♦ K72  
♣ A954



♠K

♠ 32  
♥ Q102  
♦ QJ109  
♣ K72

Länsi W on pelinviejä.  
Sitoumus on 3NT.  
Pohjoinen N lähtee ♠K:lla.

Mitä tapahtuu jos otat nyt ässän?

Jos ♦A on etelällä, hän pääsee kääntämään pataa kohti pohjoisen Q10-haarukkaa.

Eli kuinka käsittelet padan?

**Laistat lähdön:** pohjoinen on kiinni ja jos hän jatkaa pataa, saat sotamiehellä tikin. Joten hän ei voi jatkaa pataa. Nyt sinulla on aikaa kasvattaa ruutu ennen kuin patasi vuotaa.

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki haluttu käsi kiinni

♠ ~~K~~ Q 10 ~~7~~ 4

♥ 8 7 5 4

♦ 8 5

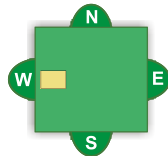
♣ Q J

♠ A ~~J~~ ~~5~~

♥ A K J 9

♦ K 7 2

♣ A 9 5 4



♠ ~~3~~ ~~2~~

♥ Q 10 2

♦ Q J 10 9

♣ K 7 2

♠ ~~9~~ 8 ~~6~~

♥ 6 3

♦ A 6 4 3

♣ 10 8 6 3

Länsi W on pelinviejä.

Sitoumus on 3NT.

Pohjoinen N lähtee ♠K:lla.

Jos pohjoinen jatkaa pataa,  
pelinviejä saa tikin sotamiehellään.  
Hänellä on hyvää aikaa kasvattaa  
ruutu – ja saada lisäksi  
ylimääräinen patatikki.

# PELINVIEJÄN LAISTAMINEN

## Esimerkki haluttu käsi kiinni

♠ ~~K~~ Q 10 7 4

♥ 8 7 5 4

♦ 8 ~~5~~

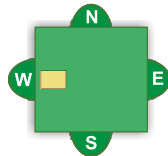
♣ ~~Q~~ J

♠ ~~A~~ J ~~5~~

♥ A K J 9

♦ ~~K~~ 7 2

♣ ~~A~~ 9 5 4



♠ 3 ~~2~~

♥ Q 10 2

♦ Q J 10 ~~9~~

♣ K 7 ~~2~~

♠ ~~9~~ ~~8~~ 6

♥ 6 3

♦ ~~A~~ 6 4 3

♣ 10 8 6 ~~3~~

Länsi W on pelinviejä.  
Sitoumus on 3NT.  
Pohjoinen N lähtee ♠K:lla.

Pohjoinen jatkaa jotain muuta  
maata, tässä ristiä

Nyt pelinviejällä on aikaa kasvattaa  
ruutu ennen kuin puolustuksen  
pata on kasvanut.

# PUOLUSTUKSEN LAISTAMINEN

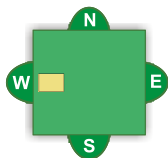
- Myös puolustus laistaa:
  1. Katkaistakseen pelinviejän yhteyden pitkään väriin
  2. Säilyttääkseen yhteyden omaan pitkään väriin

# PUOLUSTUKSEN LAISTAMINEN

## Esimerkki yhteyksien katkaiseminen

♠ ~~K~~ ~~Q~~ ~~J~~ 10 4  
 ♥ Q 7 5 ~~4~~  
 ♦ ~~8~~  
 ♣ ~~5~~ 4 2

♠ ~~9~~ ~~7~~ ~~6~~  
 ♥ A K J  
 ♦ ~~K~~ 7 ~~2~~  
 ♣ ~~A~~ J 10 8



♠ ~~A~~ ~~3~~ ~~2~~  
 ♥ 10 9  
 ♦ Q J 10 ~~9~~ 5 ~~3~~  
 ♣ ~~Q~~ 7

♠ ~~8~~ ~~5~~  
 ♥ ~~6~~ 5 3 2  
 ♦ A ~~6~~ ~~4~~  
 ♣ ~~K~~ 9 6 3

N	E	S	W
			1NT
P	3NT	P	P
P			

Länsi W on pelinviejä.  
 Sitoumus on 3NT.  
 Pohjoinen N lähtee ♠K:lla.

Jos etelä ei laista ruutua kahta kertaa, pelinviejä saa 9 tikkiä:  
 1♠ + 2♥ + 5♦ + 1♣

Kun etelä laistaa ruudun kaksi kertaa, pelinviejä saa 8 tikkiä:  
 1♠ + 2♥ + 2♦ + 3♣

# PUOLUSTUKSEN LAISTAMINEN

## Yhteyksien katkaiseminen

- Puolustuksen laistamisen ajatus on aivan sama kuin pelinviejällä: estää – tai ainakin hankaloittaa - pelinviejää saamasta kasvaneita tikkejä
- Laistaminen kannattaa, jos puolustus näkee, ettei pelinviejä pääse hakemaan kasvaneita tikkejä tai pelinviejä tarvitsisi kiinnituloja muiden värien käsittelyyn
- Laistaminen kannattaa myös silloin kun ei tiedä mitä jatkaa – partneri voi antaa merkinannon kuin häneltä loppuu pelinviejän kasvatusväri

# PUOLUSTUKSEN LAISTAMINEN

## Esimerkki yhteys omaan väriin

♠ A 10 7 ~~4~~ ~~2~~

♥ Q 7 5 4

♦ ~~8~~

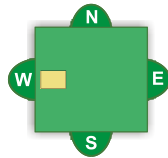
♣ 9 5 4

♠ ~~J~~ ~~5~~

♥ A K J 2

♦ ~~J~~ 7 2

♣ A J 10 8



♠ Q ~~9~~ ~~6~~

♥ 10 9

♦ K ~~Q~~ 10 9 5 3

♣ Q 7

♠ ~~K~~ ~~8~~ ~~3~~

♥ 6 5 3 2

♦ ~~A~~ 6 4

♣ K 6 3 2

N	E	S	W
			1NT
P	3NT	P	P
P			

Länsi W on pelinviejä.

Sitoumus on 3NT.

Pohjoinen N lähtee ♠2:lla.

Pohjoinen laistaa 2 patakierroksen, jotta etelä voisi jatkaa väriä päästessään kiinni.

Etelä ei laista ruutua, vaan ottaa tikin heti ja jatkaa pataa. Puolustus saa 5 tikkiä: 4♠ + ♦A