

    **NT**

**PUOLUSTUKSEN**

**MERKINANNOT**

    **NT**

# PITUUSMERKINANNOT

Pituusmerkinantoja käytetään, jotta puolustus pystyisi hahmottamaan pelinviejän jakoa:

- Jos on tarvetta laistaa, niin tiedetään kuinka monta kierrosta laistoa tarvitaan
- Osataan sakata oikein: ei turhaan kasvateta pelinviejälle tikkejä pienille hakuille, kun ei sakata pelinviejän sivuväriä
- Saadaan tietää, kannattaako omaa väriä kasvattaa
- Voidaan laskea pelinviejän tikkejä, jotta tiedetään, onko omilla tikeillä kiire

# PITUUSMERKINANNOT

Merkinanto näytetään pelaamalla hakkuja sovitussa järjestyksessä kun maata pelataan.

Suomessa yleisimmin käytössä oleva pituusmerkinantotapa:

- Pieni-iso = parillinen määrä kortteja kyseisessä maassa
- Iso-pieni = pariton määrä kortteja kyseisessä maassa

# PITUUSMERKINANNOT

Milloin pituusmerkinanto näytetään:

- Pelinviejä pelaa maata, eikä sinulla ole tarvetta pelata kuvaa tai et voi pelata kuvaa
- Partneri pelaa maata ja on selvää, ettet näytä voimamerkinantoa

Näytä merkinanto selvästi:

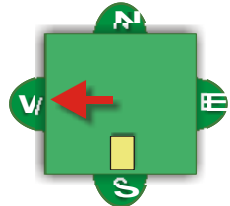
- Jos sinulla on maassa 10 7 2, pelaa 10 – partneri ei näe korttejasi.  
7 voi olla 10 7 –kombinaatiosta.

# PITUUSMERKINANTO

## Esimerkki 1

♠ (K)  
 ♥ 7 6 2  
 ♦ (K) Q J 10 6 2  
 ♣ 9 6 2

♠ (Q)  
 ♥  
 ♦ (8)  
 ♣



♠ (3)  
 ♥  
 ♦ (7)  
 ♣

North	East	South	West
		1NT	pass
3NT	pass	pass	pass

Lännen lähtökortti: ♠Q

Pelinviejä voittaa tikin pöydän kuninkaalla ja pelaa kädestään pienen.

Pelinviejä pelaa pöydästä ♦K:aan. Itä pelaa pienen, pelinviejältä ♦7 ja länsi tunnustaa ♦8:lla.

Mitkä ovat puuttuvat ruudut?

♦4 ja ♦5

Kuinka monta ruutua lännellä on?

Yksi – jos partnerilla olisi kolme ruutua, niin pelinviejällä olisi singeli, eikä hän olisi avannut 1NT.

Kuinka monta kierrosta siis laistat ruutua?

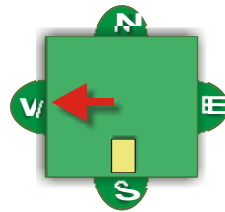
Kaksi kierrosta

# PITUUSMERKINTÄ

## Koko jako

♠ K  
♥ 762  
♦ KQJ1062  
♣ 962

♠ QJ1095  
♥ K1085  
♦ 8  
♣ J752



♠ 8642  
♥ J43  
♦ A93  
♣ Q84

♠ A73  
♥ AQ9  
♦ 754  
♣ AK103

Jos otat ruutuässäsi heti tai laistat vain yhden kierroksen, pelinviejä pääsee pöytään hakemaan kasvaneet ruututikit ja saa 10 tikkiä:  
 $2♠ + 1♥ + 5♦ + 2♣$

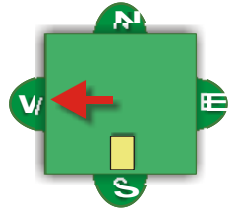
Mutta kun laistat ruutua 2 kertaa, pelinviejällä on vain 7 tikkiä:  
 $2♠ + 1♥ + 2♦ + 2♣$

# PITUUSMERKINANTO

## Esimerkki 2

♠ (K)  
♥ 7 6 2  
♦ (K) Q J 10 6  
♣ 9 6 3 2

♠ (Q)  
♥  
♦ (4)  
♣



♠ (3)  
♥  
♦ (7)  
♣

North	East	South	West
		1NT	pass
3NT	pass	pass	pass

Lännen lähtökortti: ♠Q

Pelinviejä voittaa tikin pöydän kuninkaalla ja pelaa kädestään pienen.

Pelinviejä pelaa pöydästä ♦K:aan. Itä pelaa pienen, pelinviejältä ♦7 ja länsi tunnustaa tällä kertaa ♦4:lla.

Mitkä ovat puuttuvat ruudut?

♦2, ♦5 ja ♦8

Kuinka monta ruutua lännellä nyt on?

Kaksi – jos lännellä olisi kolme ruutua hän olisi näyttänyt merkinannon selvästi isoimmalla ruudullaan.

Laistat siis jälleen ruudun kaksi kertaa.

# LAVINTHAL-MERKINANTO

- Antaessasi varkautta partnerille, voit antaa hänelle merkinannon, mitä kääntöä toivoit
- Jos annat kupin isolla kortilla toivoit ylempää jäljellä olevista maista
- Jos annat pienellä, toivot alempaa
- Merkinanto on nimetään Lavinthal

# LAVINTHAL-MERKINANTO

## Esimerkki 1

♠ K 8 6 3  
♥ K J ~~7~~ ~~6~~ 2  
♦ Q ~~10~~  
♣ Q 6

North	East	South	West
		1S*	pass
3S	pass	4S	pass
pass	pass		

\*1S lupaa 5 kortin värin

Lännen lähtökortti: ♥ 10

Mitä tiedät partnerin hertoista?

Lännellä on singeli tai duppeli hertta. Pelinviejällä on ♥Q.

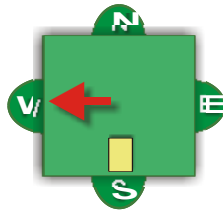
Mitä kääntöä toivot, jos partneri saa herttavarkauden?

Ruutua

Millä kortilla siis jatkat herttaa?

♥9:llä

♠ ~~9~~ 2  
♥ ~~10~~  
♦ ~~2~~  
♣



♠ AQJ74  
♥ ~~Q~~ ~~8~~ ~~5~~  
♦ ~~7~~  
♣ AK103

♠ 10  
♥ ~~A~~ ~~9~~ ~~4~~ ~~3~~  
♦ ~~A~~ J 9 6 3  
♣ 9 8 4

Pelinviejä levittää vaalien loput tikit

# LAVINTHAL-MERKINANTO

Muita Lavinthalin käyttöpaikkoja:

- partneri on lähtenyt isolla (ässällä) ja pöydästä näkyy (esim. singeli valttipelissä), ettei lähtömaata kannata jatkaa
- Voidaan käyttää merkinantona 1. sakauksessa: kun sakaat pienen, niin pyydät alempaa jäljellä olevista maista ja jos sakaat ison niin pyydät ylempää