

Jako	avaajan 1. tarjous	vastaajan 1. tarjous	avaajan 2. tarjous	vastaajan 2. tarjous	avaajan 3. tarjous	vastaajan 3. tarjous	avaajan 4. tarjous	vastaajan 4. tarjous	avaajan 5. tarjous	Loppu- sitoumus
1	1NT	2H	2S	pass						2S
2	1NT	2H	2S	4S	pass					4S
3	2NT	3C	3H	3NT	pass					3NT
4	1NT	pass								1NT
5	1NT	2D	2H	pass						2H
6	1NT	2D	2H	4H	pass					4H
7	1NT	pass								1NT
8	1NT	2H	2S	pass						2S
9	1NT	pass								1NT
10	1NT	pass								1NT
11	1NT	pass								1NT
12	1NT	2D	2H	3D	4H	4NT	5S	6H	pass	6H
13	1NT	3NT*	pass							3NT
14	1NT	2H	2H	3S	4S	pass				4S
15	1NT	pass								
16	1NT	2C	2H	4H	pass					
17	1NT	3NT	pass							3NT
18	1NT	pass								1NT
19	1NT	pass								1NT
20	1NT	3NT								3NT
21	1NT	2C	2H	3NT						3NT
22	1NT	pass								1NT
23	1NT	2NT	pass							2NT
24	2NT	3NT	pass							3NT
25	1NT	3NT	pass							3NT
26	1NT	pass								1NT
27	2NT	3C	3D	3NT	pass					3NT

*Vastaajalla ei ole tarpeeksi voimaa tarjotakseen
3C slammia varten, joten suora 3NT on
käytännön tarjous

Tässä jaossa 4H olisi parempi peli, mutta
perussysteemissä ei ole sopimuksia sangiavaajan
kertoa 5 kortin yläväriään, joten 4H jää nyt
löytymättä.

28	2NT	3D	3H	4H/(pass)*	pass		4H/3H	*Vaikka pisteitä on vähän, niin 7 kortin herttaväri puoltaa nostoa 4H:an. Pass 3H:an ei ole väärin.
29	1NT	pass					1NT	
30	1NT	pass					1NT	
31	1NT	2C	2S	3NT*	pass		3NT	*Myös tarjous 3D on mahdollinen - mutta 3NT on kuitenkin todennäköisin täyspeli, joten sitä voi yrittää ja toivoa että sangiavaajalla on ristipito.
32	1NT	2D	2H	pass			2H	
33	1NT	2C	2S	4S	pass		4S	
34	2NT	2D	2H	pass			2H	Vaikka onkin myös 4 kortin pata, niin voimaa on liian vähän, jotta voisi kysyä 2C:llä ylävärejä
35	1NT	pass					1NT	
36	1NT	2C	2D	2NT	3NT	pass	3NT	
37	1NT	2C	2H	3NT	pass		3NT	
38	1NT	2D	2H	2NT	4H	pass	4H	
39	1NT	2D	2H	pass			2H	
40	1NT	2H	2S	3NT	4S	pass	4S	
41	1NT	2C	2S	3NT	pass		3NT	
42	1NT	pass					1NT	
43	1NT	2H	2S	3NT	4S	pass	4S	
44	2NT	pass					1NT	
45	1NT	2H	2S	pass			2S	
46	1NT	2D	2H	pass			2H	
47	1NT	pass					1NT	
48	1NT	pass					1NT	
49	1NT	2H	2S	pass			2S	
50	1NT	2C	2D	2NT	3NT	pass	3NT	
51	1NT	2D	2H	pass			2H	
52	1NT	3NT*	pass				3NT	*Käytännön tarjous, 9 tikkiä on kuitenkin usein helpompi saada kuin päätyä 5D:un ja yrittää 11 tikkiä.

53	1NT	2C	2D	2NT	pass/3NT*
54	1NT	2C	2S	3S	4S

*Hyvä 5 kortin ristiväri puoltaa nostoa vaikka
2NT/3NT onkin minimipisteet
4S