

# Vaatimustarjoukset I

## Vaativuusvastaukset väriavauksiin

### Vaatimusten perusteet

Vaatimustarjoukset ovat bridgen kulmakivi. Ne pitävät tarjoussarjan hengissä. Ilman vaatimuksia tarkka ja taloudellinen rakentava tarjoaminen on mahdotonta. Itseasiassa modernista sitoumusbridgestä on voitu puhua vasta sen jälkeen, kun Ely Culbertson kehitti 1 yli 1 - ja 2 yli 1 -vaatimukset 1920- ja 30-lukujen taitteessa.

Partnershipin molempien pelaajien on tiedettävä, mitkä tarjoukset ovat vaatimuksia ja mitkä eivät. Pelipöydässä mikään ei ole pahempaa kuin vaatimukseen passaaminen. Jos passaat pari kertaa vaatimukseen, ei partnerisi enää halua pelata kanssasi. Jos siis epäilet, että jokin tarjous saattaa olla vaatimus, mutta et ole aivan varma, on parempi tarjota kuin passata.

Minkälaiset tarjoukset sitten ovat vaatimuksia? Yleisenä sääntönä voidaan sanoa, että vaatimustarjouksia ovat *rajoittamattomat tarjoukset* tai tarjoukset joiden pisteskaala on laaja. Partnerin värin korottaminen, sangitarjoukset tai täyspelitarjoukset eivät siis ole vaatimuksia (poikkeuksena vain hyppysangi: 1X-1Y; 2NT).

Vaatimukset jaetaan täyspelivaatimuksiin ja kierrosvaatimuksiin. Täyspelivaatimuksen jälkeen pari ei saa passata ennen kuin jokin täyspeli on tarjottu. Kierrosvaatimus vaatii partneria tarjoamaan kerran. Kierrosvaatimukset voidaan yleensä myös määrittellä vaatimuksiksi tiettyyn tarjoukseen saakka. Tästä esimerkkinä on:

### 1 yli 1 -vastaus

1 yli 1 -vastauksella tarkoitetaan vastaajan väritarjousta 1-tasolla väriavauksen jälkeen. Vastaus lupaa vähintään 6 arvopistettä ja tarjous on *vaatimus INT:niin asti*.

- A) 1♦ - 1♥      B) 1♣ - 1♠      C) 1♥ - 1♠  
1♠                      INT                      2♣

Ensimmäisessä tarjoussarja ei ole ehtinyt vielä 1NT:iin, joten passaaminen on ehdottomasti kielletty. Avaajalla voi olla vielä jopa 19 pistettä (13-19 p. ja värit vähintään 4-4), joten täyspeli on mahdollinen vastaajan minimiäkin vastaan. Yli 20 pisteellä avaaja olisi hypännyt 2♠:aan. Vastaaja voi minimillä tarjota nyt 1NT, tukea toista avaajan väreistä 2-tasolla tai tarjota 2♥ pitkällä hertalla. 2NT, avaajan värin tukeminen 3-tasolla tai hyppy 3♥:aan ovat inviittejä.

B-esimerkissä sen sijaan avaaja on kertonut minimin, 12-14 arvopistettä, ja 1NT on saavutettu. Vastaaja passaa minimillä ilman 6 kortin pataa.

C-tapauksessa 1NT on myöskin ohitettu. Avaajalla on 5 kortin hertta ja 4 kortin risti ja 13-19 pistettä. Vastaaja voi minimillä passata, jos risti soveltuu hänellä avaajan väreistä parhaiten. 2♥ olisi preferenssi minimillä, 2♠ pääsyytösehdotus pataan ja 2NT/3♣/3♥ inviittejä.

2♦ on ns. neljäs väri, joka on konventionaalinen kierrosvaatimus, ja hakee lähinnä 3 kortin pataatukea (avaaja tarjoaa 2/3♠) tai pitoa neljännessä värissä, ruudussa (2/3NT).

### 2 yli 1 -vastaus vaatimus avausväriin 2-tasolla

Väriavauksen jälkeen vastaajan 2-tasolla hyppäämättä tarjoamaa väriavastausta kutsutaan 2 yli 1 -vastaukseksi. Tarjous lupaa vähintään 10 arvopistettä ja se on *vaatimus avausväriin 2-tasolla*.

HUOM. 2 yli 1 -vastaus hertassa (1♠-2♥) lupaa aina *vähintään 5 kortin värin*. Koska vastaaja tarjoaa kahdesta tai kolmesta 4 kortin väristä ensin aina alinta väriä, herttavastaus tehtäisiin 4 kortin väriä vain jaolla 3433. Jako on varsin harvinainen, joten herttavastausta pelataan siksi mieluummin 5 korttia lupaavana. Tämä on järkevä myös siksi, että tarjous vie käytännössä lähes kokonaan yhden tarjoustason tilan. Kyseisellä 3433-jaolla tarjotaan 2 yli 1 -vastaus *jommassa kummassa alavärissä*.

- D) 1♠ - 2♣      E) 1♥ - 2♣  
2♦                      2♥

Esimerkissä D vastaaja ei saa passata 2♦:uun, koska ristivastaus vaatii paria tarjoamaan vähintään 2♠ (avausväri 2-tasolla). 2♠ on tässä sarjassa preferenssi, joka lupaa tasan doubletontuen ja minimin (10-11 ap.). Aidolla 3 kortin tuella vastaaja tukee minimillä 3♠ ja maksimilla 4♠.

Toisessa esimerkissä vastaaja saa passata, sillä vaatimustaso on täytetty ja avaaja on näyttänyt minimin vähintään 5 kortin avausvärillä. Vastaaja passaa minimillä ja doubletontuella. Osasitoumusta on parempi pelata 5-2 -yläväriavaltilla kuin sangissa. Kolmen kortin tuella vastaaja invitoi (3♥) tai tarjoaa täyspelin.

