

Vaatimustarjoukset II

Avaajan toisen kierroksen tarjous

Avaajan reverse-tarjous

Avaajaa tekee reversen tarjoamalla toisella kierroksella *avausväriä ylempää väriä 2-tasolla*. Tarjous lupaa vähintään 17 pistettä (15+ ap.) ja se on vaatimus vähintään 2NT:iin. Huomaa, että täyspelivoimaisella kädellä (20 - 21 p.) ei tarvitse hypätä 3-tasolle, jos reversekin käytettävissä. Näin säästyy arvokasta tarjoustilaa.

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

Pahinta, mitä vastaaja voi tehdä A-esimerkissä, on passata. Avaaja on tehnyt reversen, joten parin on tarjottava vähintään 2NT:iin asti. Vastaaja voi nyt voimastaan riippumatta tarjota 5 kortin patansa (2♠). 2NT lupaa minimin ilman tukea avaajan väreihin, joita vastaaja tukee minimillä 3-tasolla (3♦/♥). Maksimilla vastaaja voi myös hypätä 6 kortin padalla, tarjota täyspelin suoraan tai tarjota neljännen värin vaatimuksen 3♣.

B-tapauksessakaan avaaja ei saa passata. Vastaajan 2♥ lupaa 5 kortin värin, mutta ei rajoita voimaa. 2NT näyttää nyt minimin ilman lisäpituuksia ja 3♣ minimin ja 6 kortin ristin. Tuella avaaja tarjoaa 3♥ (17-19 p. ja 1345- tai 0346-jako) tai täyspelin 4♥ (20-21). 2♠ on neljäs väri ja vaatimus.

Huomaa, että C-esimerkissä reverse ylävärissä voidaan tehdä myös 3-kortin värillä, sillä vastaajan 1NT kielsi 4-kortin ylävärit. Vastaajalla voi olla ko. tapauksessa täyspelivoimainen käsi, jossa on vähintään 6 kortin ruutu, mutta singelton toisessa ylävärissä. Näin säästyy tilaa parhaan täyspelin etsimiseen. Avaajalla voisi olla esim. käsi: ♠ x ♥ AKx ♦ AKJ10xxx ♣ Kx , jolloin hyppy 3♦:uun on liian heikko tarjous ja hyppy 3NT:iin uhkapeliä patalyhyiden takia.

D) 1♥ - 2♦
2♠

Reversen merkitys ei muutu vastaajan 2 yli 1 -vastauksen jälkeenkään. Se lupaa edelleen vähintään 17 pistettä. Huomaa kuitenkin, että nyt reverse onkin täyspelivaatimus, sillä vastaajallahan on vähintään 10 arvopistettä. Parilla on siis minimilläänkin 27 yhteistä pistettä, ja täyspeli pitää tarjota.

Hyppysangi: 1X - 1Y; 2NT

Avaaja osoittaa toisen kierroksen sangihyppyllään 18-20 arvopisteen tasaisen käden. Koska parilla on jo näkyvissä minimissään 24 arvopistettä, eikä tilaa ole enää inviiteille, *pelataan hyppyä sangissa käytännössä täyspelivaatimuksena*.

On loppujen lopuksi melko harvinaista, että avaajalla on tasan 18 arvopistettä ja vastaajalla tasan 6 arvopistettä, jolloin 3NT ajaututaan "alipistetillä". Ja vaikka näin kävisikin, ovat kaikki muutkin samassa pelissä.

On paljon tärkeämpää, että täyspelivaatimus saadaan voimaan jo 2NT:n kohdalla, sillä nyt koko 3-taso on vielä käytettävänä oikean täyspelin tai slammin etsimiseen. Tätä tilaa ei jää, jos 19-20 arvopisteen tasaisella täytyisi aina hypätä 3NT:iin.

Periaatteessa vastaaja voi passata sangihyppyyn, jos hänellä on niin huonot 6 arvopistettä, että hän ei usko 3NT:n menevän kotiin edes 26 yhteisellä arvopisteellä. Tällöin käden voima voi koostua useista sotamiehistä ja rouvista, eikä kädessä ole kasvatettavia välikortteja (10,9,8). Toinen kättä heikentävä tekijä on 4333-jakautuma, josta ei välttämättä löydy mitään kasvatettavaa väriä.

Täytyy kuitenkin muistaa, että vastaajan pas on riskialtista tarjous jo pelkästään partnershipin keskinäisen luottamuksen takia. Partneri ei ole onnellinen, jos 3NT olisi sittenkin mennyt kotiin. Jos jatkat täyspeliin huonoilla korteilla ja vaikka täyspeli menisikin pietiin, partneri ei moiti sinua.

E) 1♣ - 1♥ F) 1♥ - 2♦
2NT 3NT

Avaajan hyppy sangissa vaatii täypeliin. Huomaa, että esimerkissä E avaajalla voi olla hyvinkin vielä 4 kortin pata. Ja vastaavasti vastaajalla voi olla 5 kortin hertta tai 4-5 -ylävärit. Partnershipilla on nyt vielä tilaa hakea yhteistä yläväriä.

Sangihypyn jälkeen vastaaja tarjoaa jakeaan avaajalle luonnollisesti. Mahdollista on myös pelata sarjassa esim. Crowhurst-konventiota: 3♣ on hyppysangin jälkeen aina ylävärikysely siitakin huolimatta, että avaus olisi ollut 1♣. Crowhurstiin D-esimerkissä avaajan 3♥ lupaisi 3 kortin hertan, 3♠ 4 kortin padan ja 3NT lupaisi molemmat. 3♦ kieltäisi näyttämättömät yläväripituudet.

Koska Crowhurstin 3♣-ylävärikysely on konventio, se pitää sopia partnerin kanssa!

F-esimerkissä vastaaja on tehnyt 2 yli 1 -vastauksen ruudussa hertta-avauksen jälkeen, minkä jälkeen vastaaja on hypännyt sangissa. Sangihyppy perustuu tässäkin 18-20 arvopisteeseen, joten slammi on lähellä. Parilla on vähintään 28 yhteistä arvopistettä. Nyt vain yhteistä valttia joudutaan etsimään 4-tasolla.

Avaajan hyppy uudessa värissä vaatii täyspeliin

Avaajan hyppy uudessa värissä toisella tarjoukierroksella on tuttu vaatimus jo peruskurssilta. Vastaajan 1 yli 1 -vastauksen ja 6 arvopisteen perusteella avaaja vaatii täyspeliin 20-21 pisteellä.

G) 1♦ - 1♥ H) 1♠ - 1NT I) 1♥ - 2♣
2♠ 3♣ 3♦

G-esimerkissä avaajan hyppy 2♠:aan näyttää 5 kortin ruudun, 4 kortin padan ja vähintään 20 pistettä. Huomaa, että myös 1♠ olisi ollut vaatimus, sillä 1 yli 1 -vastaus on vaatimus 1NT:iin asti. Patatarjous 1- tasolla lupaa siis 13-19 pistettä ja vähintään 4-4 -värit (jako 4144 on mahdollinen).

H-esimerkissä ristihyppy näyttää sekin täyspelivoiman 4-5 -värit. Huomaa, että nyt 2♣ ei olisi ollut vaatimus, sillä 1NT oli jo saavutettu.

I-tapauksessa vastaajan 2 yli 1 -vastaus ei muuta tilannetta: 5-4 -jako hertassa ja ruudussa sekä 20 pistettä. Meidän ei tarvitse hypätä 3-tasolle 17-19 pisteellä, sillä 2 yli 1 -vastaus 2♣ on vaatimus 2♥:aan saakka, eikä 2♦:uun siis saa passata. Voimme siis rauhassa tarjota 17-19 pisteellä 2♦ ja jatkaa itse kohti täyspeliä seuraavalla tarjoukierroksella.

Avaajan uusi väri 3-tasolla on täyspelivaatimus

2 yli 1 -vastauksen jälkeen avaaja voi joutua tarjoamaan toisen värinsä 3-tasolla hyppäämättäkin. Tämä vaatii avaajalta kuitenkin lisävoimaa. 3-tasolla ei enää etsitä osasitoumuksia, vaan joko invitoidaan tai vaaditaan täyspeliin.

UUSI VÄRI 3-TASOLLA ON AINA TÄYSPELIVAATIMUS!

J) 1♥ - 2♦ K) 1♠ - 2♥
3♣ 3♦

Kummassakin esimerkissä vastaaja vaatii täyspeliin 5-4 -jakautumalla väreissään. Koska vastaaja on luvannut vähintään 10 arvopistettä, pitää avaajalla olla nyt vähintään

17 pistettä (15 ap.). Jos avaajalla on vain minimikäsi, hän tyytyy tarjoamaan avausväriään uudestaan 2-tasolla.

Huomaa, että 2 yli 1 -vastaus tekee täyspelivaatimuksia myös reversestä ja avaajan hypystä omassa värissään.

L) 1♠ - 1NT M) 1♥ - 2♣
3♠ 3♥

Normaalisti 1 yli 1 -vastauksen jälkeen (esim. L) avaajan hyppy ei ole vaatimus ja vastaaja saa passata 3♠:aan. M-esimerkissä vastaajalla on kuitenkin vähintään 10 arvopistettä, joten 17-19 pistettä lupaava hyppy luo täyspelivaatimustilanteen.