

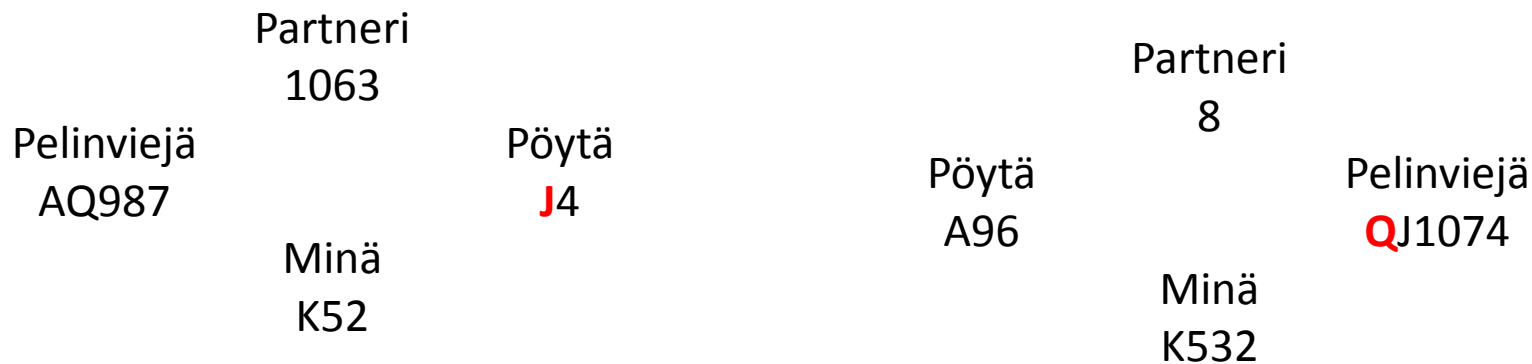
Bridgen jatkokurssi 4

- Valintatilanteita, sangipuolustuksia ja puolustussovimuksia

Bridgen jatkokurssi vähemmän pelanneille teemana puolustus sekä muutkin jutut joilla voi parantaa peliään nopeasti

Peittää vai laistaa?

- Peittämällä pelinviejän kuvan pakotat hänet pelaamaan kaksi kuvaa. Voit kasvattaa tikin joko itsellesi tai mikä parempaa, partnerille.
- Mieti kuitenkin hetki, älä peitä automaattisesti. Myös puolustuksella on oikeus laistaa, ainakin niin kauan kun on kortteja 😊



Joskus on järkevää laistaa

Joskus laistaminen on järkevää koska voi ...

- ...odottaa partnerin merkinantoa
- ...yrittää katkoa pelinviejän yhteyksiä
- ...antaa pelinviejälle epäselvää informaatiota
- ...kasvattaa itselle lisää tikkejä

Älä kuitenkaan laista jos...

- ...oman puolen toiminnoilla on kiire
- ...tai pelinviejältä puuttuu vain yksi tikki
- ...et tiedä miksi laistaisit

Palauttaako vai vaihtaa?

- Kun saat kiinni, mieti hetki lähtökorttia ja sarjaa, olisiko aika vaihtaa maata?

Vaihda jos...

- ...pelatussa maassa ei enää toivoa saada lisää tikkejä
- ...partneri on kertonut tarjoussarjassa jotain

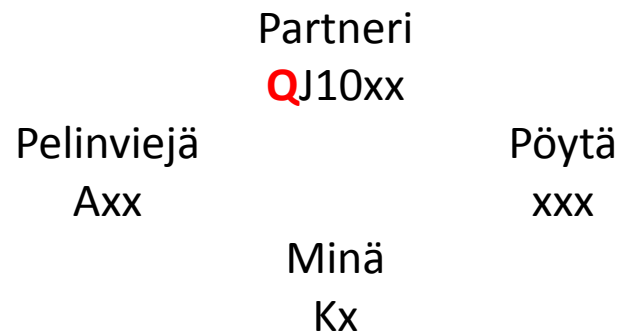
Älä vaihda jos...

- ...ei ole mitään syytä
- ...lähtö näyttää kuppihalukkuutta

- Vaihto matalaan korttiin, voit palauttaa tätä maata
- Vaihto korkeaan, minulla ei ole kiinnostusta maassa

Yliotto estää blokkiintumisen

- Ottamalla yli partnerin vahvan kortin estät värin menemisen jumiin eli blokkiin ja samalla pystyt säilyttämään yhteydet partneriin.
- Uhraamalla oman tikin mahdollistat teille lisätikkien saamisen väristä.



Valttipromootio

- Valttipromootiossa kasvatetaan tikeiksi sellaiset valttimaan kortit, jotka eivät muutoin olisi tikkejä.
- Ylikupin tekemistä valteilla, jotka muutenkin saisivat tikin, tulee puolustuksessa välttää.

	Pöytä xxxx Qxx		Pöytä xxxx Qxx	
Partneri Qx Ax		Minä xx KJxxxx	Partneri K10x Ax	Minä x KJxxxx
	Pelinviejä AKJ10x xx		Pelinviejä AQJxx xx	

Puolustus Vahvaa ristiin

- Jos 1C avaus lupaa vähintään 15/16+pistettä, eikä lupaa juuri mitään rististä, voidaan avausta pitää vahva risti -järjestelmän mukaisena avauksena. Tämän tyyppiseen keinotekoiseen avaukseen on hyvä olla etukäteen jonkinlainen sopimus. Koska vahvaristi esiintyy varsin harvoin, kannattaa systeemin olla helppo.

Yksinkertaisin lienee seuraava jolloin 1C jälkeen

- Oma väri = yksivärikäsi, välitarjousvoima
- DBL = ylävärit vähintään 4-4 , välitarjousvoima
- 1NT = alavärit vähintään 4-4 , välitarjousvoima

Sangipuolustus 1: Yleistä

- 1NT on yksi kättä tarkimmin kuvailevista tarjouksista. Koska tarjous esiintyy useasti, sitä vastaan on kehitetty monenlaisia puolustustarjouksia. Koska normaali 1NT sisältää 15-17p, on todennäköistä että peli kuuluu tälle puolelle. Sangipuolustusten tehtävänä onkin häiritä sekä löytää mahdollisimman halpa peli omalle puolelle.
- Koska sangipuolustukset ovat luonteeltaan konventionaalisia, ne tulee alertoida ja osata hyvin.
- Jos pari pelaa useammin, kannattaa sopia puolustussysteemi ja käytetäänkö sitä myös heikkoon 12-14 sangiin. Kannattaa kysyä 1NT:n voimaa.

Sangipuolustus 2 : Landy

- Landy-konventiossa vastustajan 1NT:n päälle tarjottu 2C lupaa vähintään 5-4 tai 4-5 ylävärit ja 10 pistettä. Tähän partnerin 2D lupaa yhtä pitkät ylävärit ja siirtää tarjousvuoron takaisin 2C-tarjonneelle. Partnerin 2H ja 2S ovat tässä valintatarjouksia. Partnerin 3C vaatii tarjoamaan viiden kortin värin ja on vähintäänkin inviitti.
- 2C:n lisäksi muut tarjoukset Landyssa ovat luonnollisia ja lupaavat 5:n kortin värin.

Sangipuolustus 3 : Multilandy

- Multilandy yhdistää kaksi puolustuskoventiota. Multin ja Landyn.

Vastustajan yhden sangin päälle tarjottuna...

- DBL lupaa 15+ap ja rankaisuehdotus
- 2C lupaa vähintään 5-4/4-5 ylävärit
- 2D lupaa yhden 6:n kortin ylävärin (jatkot)
- 2H lupaa 5:n kortin hertan ja 4:n kortin alavärin (2NT hakee)
- 2S lupaa 5:n kortin padan ja 4:n kortin alavärin (2NT hakee)
- 2NT lupaa vähintään 5-5(4) alavärit
- 3C/3D vähintään 6:n kortin hyvä väri

Sangipuolustus 4: Multilandy jatkuu

- Kun partneri tarjoaa 2D vastustajan 1NT:n päälle luvaten 6 korttia yläväriä silloin
- 2H –tarjous hakee, passaa tai korjaa
- 2S –kertoo paremman hertan, passaa tai korjaa
- 2NT –pyytää lisätietoja kädestä johon vastauksena 3C=hertta ja huonot, 3D=pata ja huonot, 3H=hertta ja hyvät, 3S=pata ja hyvät

Sangipuolustus 5: Brozel

- Brozelin hyviä puolia ovat tarkkuus ja turvallisuus sekä mahdollisuus jäädä pelaamaan alaväripeliä kahden tasolle. Huonoja taas vaatimukset kädelle (tulee harvemmin) sekä hienoinen monimutkaisuus.
- Vastustajan tarjottua 1NT...
- DBL lupaa jonkin 6:n kortin värin ja lähes avauskäden
- 2C lupaa risti ja herttavärit vähintään 4-5
- 2D lupaa ruutu ja herttavärit vähintään 4-5
- 2H lupaa hertta ja patavärit vähintään 4-5
- 2S lupaa padan ja alavärit vähintään 5-4 (2NT kysyy)
- 2NT lupaa alavärit 5-5
- 3C/3D/3H/3S singelton tai renonssi tarjotussa ja muissa väreissä 4 korttia sekä 16+ pisteisen käden

Namyats on vahva esto

- Namyats-tarjouksissa 4C ja 4D ovat konventionaalisia tarjouksia käsille, jotka ovat liian hyviä tavallisiin estotarjouksiin ja joista löytyy noin 8-9 tikkiä omassa valttipelissä.
- Avaus 4C lupaa vähintään 8:n kortin hyvän herttaväarin. (4D tarjous tähän avaukseen on rele ja kertoo vastaajalta slammikiinnostusta, muut aika loogisia, joko 4H, 4NT tai 6H)
- Avaus 4D lupaa vähintään 8:n kortin hyvän pataväarin.
- Avauksen idea on saada toinen käsi pelinviejäksi ja piiloon, kertoa käden luonne heti ja vähentää vastustajien häirintämahdollisuuksia.

Gambling

- Avaus 3NT lupaa vähintään 7 kortin hyvän alaväarin (esim. AKQ9754) eikä juuri muuta. Mikäli sivussa on esimerkiksi ässä tai kuningas, tarjotaan 1 alaväri, jos ei ole erikoissopimuksia.
- Jos partnerilta löytyy pidot kaikkiin muihin maihin ja pari varmaa tikkiä on suotavaa passata.
- Huonolla kädellä vastaaja tarjoaa 4C johon avaaja joko passaa tai korjaa 4D
- 4D tarjoukseen avaaja kertoo singeltonin/renonssin
- 5C tarjoukseen avaaja passaa tai korjaa 5D

Vinkkejä

- Rouva kuninkaan tai ässän alle on joko singelton tai lupaa jätkän.