

Joppen NT

Olen kehittänyt sangijärjestelmän, joka kattaa siirrot Jacopy tyyppisin jatkoin, sekä jakokyselyt, jotka kattavat enemmän kuin Two-Way Stayman. Tämä on saatu aikaan siten, että ensimmäisellä kierroksella siirretään tai kysytään 2C:llä, mikä on aluksi kuten Stayman, mutta jos kysytään jakoa lisää tulee tpv voimaan (vertaa Two-Way tpv ensimmäisellä kierroksella). Lisäksi on olemassa kolmannen kierroksen kyselyitä, silloin kun tilaa tai tarvetta on.
Sitten asiaan:

(I) 1NT - 2C kysyy, mihin

2D - ei ylävärejä
2H - 4/5 korttia, ei kiellä pataa
2S - 4/5 korttia

2D jatkot:

2H vähintään 4-4 ylävärit, pysäytys joka korjataan 2 pataan tarvittaessa

2S kysyy jakoa, tpv., mihin:

2NT 5k. risti, mihin 3C kysyy lisää:

3D 3-3-2-5

3H 3-2-3-5

3S 2-3-3-5

Siis tarjotaan duppeli väriä.

3C 5k. ruutu, mihin 3D kysyy lisää:

3H 3-2-5-3

3S 2-3-5-3

3NT 3-3-5-2

Siis yhä tarjotaan duppeli väriä, mutta NT korvaa

ristin

3D 3-3-4-3 (vertaa t-w s 3C kysely)

3H 2-3-4-4 (vertaa t-w s 3C kysely)

3S 3-2-4-4 (vertaa t-w s 3C kysely)

3NT 3-3-3-4 (vertaa t-w s 3C kysely tai Baron 3C-3NT)

2NT inviitti

3X tpv. (5)6+ korttia

3NT pysäytys

2H jatkot:

2S 4k. pataa, inviittivoima, ei vaatimus (vertaa t-w s 1NT-2C-2H-2NT, vastaa siis 2NT tarjousta).

2NT kysyy jakoa, tpv., mihin:

3C 4k. risti

3D 4k. ruutu

3H 5k. hertta

3S 4k. pata

3C,D, 5+k., tpv.

3H inviitti

3S/4C/4D splintteri

3NT pysäytys

2S jatkot:

2NT luonnollinen siis inviitti (vertaa t-w s 1NT-2C-2S-2NT, vastaa siis 2NT tarjousta).

3C kysyy jakoa, tpv., mihin:

3D 4k. ruutu

3H 4K. risti (siis kun hertta on jo kielletty, niin se

korvaa

ristin)

3S 5k. pata

3D,H (ristiväri!) 5+k. , tpv.

3S inviitti

3NT pysäytys

Siis esim. 1NT-2C-2S-3C-3H-3S sopii padan valtiksi on slammi-inv.

(II) 1NT - 2D on siirto herttaan

2H - 2S, 3C, 3D on 4+ kortin värejä ja kierros vaatimuksia. Esim.

1NT-2D-2H-3C(väri)- a) 3H = ei natsaa

b) 4H=hertta sopii jne. luonnollista, muistetaan kuitenkin että 3C on vain kierros vaatimus.

2H - 2NT on tasaisen käden inviitti

pass ja 3H on negat.

3NT ja 4S valitsee pelin

2H - 3H on slammi-inviitti, mihin 3NT (ilman tukea) ja 4H on negat.

2H - 3S,4C,4D on 6+k. herttaa ja splintteri

2H - 3NT antaa valita 3NT/4H

2H - 4H pysäytys (ilmeisesti 6+ korttia)

(III) 1NT - 2H on siirto pataan

2S - 2NT on tasaisen käden inviitti
pass ja 3S on negat.
3NT ja 4S valitsee pelin

2S - 3C,3D,3H on 4+ kortin värejä ja kierros vaatimuksia. Esim.
1NT-2H-2S-3C(väri)- a) 3S = ei natsaa

b) 4S=pata sopii c) 3H=5k. jne. luonnollista, muistetaan
kuitenkin että 3C on vain kierros vaatimus.

2S - 3S on slammi-inviitti, mihin 3NT (ilman tukea) ja 4S
on negat.

2S - 4C,4D, on 6+k. pataa ja splintteri

2S - 4H on 5-5 ylävärit haluaa pelata neljän tasolla

2S - 3NT antaa valita 3NT/4S

2S - 4S pysäytys (ilmeisesti 6+ korttia)

(IV) 1NT - 2S on siirto toiseen alaväriin, heikko tai slammi-
inviittikortit.

Tähän tarjotaan 3C, mihin vastaaja

passaa

tarjoaa 3D ja avaaja passaa

tarjoaa 3H ja näyttää slammi-inviittikortit ristivalttina,
mihin 3NT

ainoa negat.

tarjoaa 3S ja näyttää slammi-inviittikortit ruutuvalttina,
mihin 3NT

ainoa negat.

(V) 1NT - 2NT on luonnollinen inviitti

(VI)1NT - 3X on inviitti HHxxxx

(VII)1NT - 3NT on perinteinen