

Reaali Advanced 2.0

Reaali Advanced on konventsioonide kogumik, mida saab kasutada koos Reaali Standardi pakkumissüsteemiga.

PVP passi või paranda: partnerile valikuks

NF ei sunni (Not Forcing)

PAKKUMINE

Checkback: (urgitseja)

Kasutatakse: järgnevustes **1♦*** - **1♥♠** - **1♠NT** - **2♣***, **1♥** - **1♠** - **1NT** - **2♣***

2♣* küsib partnerilt 3-kaardilist toetust oma (alguses 4-sena lubatud) kallismastile. NB! Ei luba oma masti 5-seks.

2♦* nõrk (12-13 pp) toetuseta

2 partneri masti nõrk toetusega

2 teist kallist* tugev toetusega

2NT tugev toetuseta

3♣♦ tugev, toetusega, 5-ne mast

min vastuste peale **oma masti kordus** ja **2NT** ei sunni, muud pakkumised on **FG**

Märkused:

Kasutatakse ka siis, kui sul pole 5-st masti: näiteks partneri jõu teadasaamiseks.

Kuna avaja jõud on ülalt piiratud, pole ükski vastus küsijale otseselt sundiv: sobivas olukorras võib kõiki passida.

Splinter:

Kasutatakse: **1♥♠** avangule (**1♥** - **3♠/4♣♦***, **1♠** - **4♣♦♥***) (vahel ka mujal) alajõuga slämmi otsimiseks.

Topelthüpe uude masti lubab u 13 pp, vähemalt 1 kaardi võrra pikemat (4-st) tuge partnerile, renood või singlit pakutud mastis ja slämmihuvi. Lühidus ei ole kindlasti mõni suur honöör.

Vastused:

oma masti kordamine ei ole slämmihuvi, sulgev (vilets leht või raisatud jõud partneri lühikeses mastis)

uus mast* kontroll

4NT* RKCB

Kontrollid:

Kasutatakse: a) kui trumbimast on kokku lepitud või

b) hüppena partneri naturaalsele pakkumisele (kooskõlastab selle trumbimastiks RKCB jaoks).

Kontrolliks on A, K, singel ja renoo. Partneri 5-ses mastis lühidust kontrollina ei näidata.

Kontrollide näitamise saab käivitada:

3♠* (vaid siis, kui kokku on lepitud ärtumast) ♠ kontroll ja slämmihuvi

4♣♦* vastavalt ♣ või ♦ kontroll ja slämmihuvi

4♥* (vaid siis kui kokku on lepitud odavmast) ♥ kontroll ja slämmihuvi (pole kontrolli teises odavas)

Edasi pakutakse kordamööda lähimat kontrolli kuni trumbimastini või **4NT**-ni (kumb enne tuleb).

Trumbimasti pakkumine ei luba kontrolli trumbis, vaid näitab muret millegi üle.

Kui kõikides mastides on kontrolli näidatud, siis trumbimasti pakkumine näitab miinimumi.

Pakkumise vahelejätmine (sh kontrolli pakkumist käivitades) näitab kontrolli puudumist selles mastis.

Kui partner jättis mõne pakkumise vahele, siis:

Trumbimast on mänguks (ka partneril pole selles mastis kontrolli)

Uus mast* näitab kontrolli partneri vahelejätatud mastis ja kontrolli puudumist selles mastis

4NT* on RKCB, kõik kontrollid olemas

Drury:

Kasutatakse: a) kui partner sekkus vastaste pakkumisse, pakkudes **1♥♠**

b) kui partner avas 3. käelt **1♥♠**

Sisu: kuna partneri **1♥♠** võib olla tehtud avangust oluliselt nõrgema lehega, on vaja selle tugevus järgi uurida.

1♥♠

2♣* **Drury:** vähemalt geimihuvi [märkus: kui vastane avas naturaalselt ette, siis on see pakkumine alati ilma toeta, toega geimikutseks on vastase masti pakkumine!]

2♦* kõnts (kuni 9 p)

2♥ (uus mast) 4-ne, 8-12(13) pp

2 oma masti ebamäärane, 10-12 pp

üle oma masti max jõud (13-16 pp), naturaalne

DONT: (Disturbing Opponent's No Trump)

Kasutatakse: vastase tugeva 1NT avangu korral (1NT, mis lubab ühtlast ja vähemalt 14 pp).

Sisu: vastase 1NT avangu korral meil üldiselt geimi ei ole, st kui pakume, siis sobivaima osamängu leidmiseks.

Pakkumisel on oluline lehe teravus ja et pildid oleksid pikkades mastides. Kahemastilehed peaksid olema vähemalt 54, kallid tsoonis olles pigem 55.

- (1NT) **X** Ühemastileht: üks vähemalt 6-ne mast, vähemalt 10 pp (partner pakub tavaliselt **2♣*** PVP)
- 2♣*** Kahemastileht: risti ja üks kõrgematest (selle peale on **2♦*** PVP, küsib teist masti)
- 2♦*** Kahemastileht: ruutu ja üks kõrgematest (selle peale on **2♥*** PVP, küsib teist masti)
- 2♥*** Kahemastileht: kallid (selle peale on **2♠ mänguks**, pole midagi küsida)
- 2♠** 6-ne mast, kuni 10 pp (nõrgem kui läbi X pakkudes)

Kõigi DONTi pakkumiste peale (va **2♠**) on järgmine mast PVP (ka siis, kui vastased panevad kontra).

Kui vastased pakuvad DONTile vahele midagi muud kui X, siis on PVP pakkumiseks X.

DONTile vastaja kõik muud pakkumised on naturaalsed.

Crash: (Color, Rank, Shape)

Kasutatakse: vastase tugeva 1♣ avangu korral, mis lubab vähemalt 15 pp.

Sisu: osamängu või tõkke leidmiseks pakutakse **X**, **1♦*** ja **1NT*** abil vahele kahemastilehti. Mastid peaksid olema vähemalt 54, kallid tsoonis pigem 55.

- (1♣) **X** Kahemastileht: **♦♥** või **♣♠** (punased või mustad, Color)
- 1♦*** Kahemastileht: **♣♦** või **♥♠** (kallid või odavad, Rank)
- 1NT*** Kahemastileht: **♣♥** või **♦♠** (masti tipu kuju järgi teravad või ümarad, Shape)

Naturaalseks jäävad (ei käivita Crash'i järgnevisi):

- 1♥♠** 5-ne mast
- 2♣♦♥♠** 6-ne mast, tõkestav

Edasine pakkumise käik: pakutakse kordamööda madalaimat sobivat masti, kui partner pani sobiva, siis passid.

- 1) Kahemastilehte lubavate pakkumiste peale valib vastaja mõlema variandi seast välja sobivama ja pakub madalaimat sobivat masti. Näiteks olukorras (1♣) - **X** - (pass) - ? hindab vastaja **♦♥** seast sobilikumaks ärtu ja **♣♠** seast risti. Sobilikest mastidest lähim on ärtu ja seega pakub ta **1♥***, mis on PVP.
- 2) Kui vastaja pakutud mast on üks avaja mastidest (näites **♦♥**), siis ta passib. Kui avajal olid aga teised mastid (näites **♣♠**), siis pakub ta oma mastidest lähimat (näites **1♠**, mis ütleb, et tal olid mustad).
- 3) Selle peale saab avaja valida juba sobiva masti (antud näites **♣**). Nii saab leida parima sobiva osamängu madalaimal võimalikul tasemel – ei jäeta vahele ühtegi sobivat masti.

Kõik vastaja pakkumised Crashile, mis lähevad üle mõlemast avaja ühe variandi pakkumisest, on naturaalsed. Näiteks (1♣) - **X** - (pass) järel **1♠** ja kõrgemad pakkumised (läks üle **♦♥**). Või (1♣) - **1♦*** - (1♠) järel **2♥** ja kõrgemad (läks üle **♣♦**). Vastaja X on alati PVP.

Kõrgusest sõltumata palub vastaja NT pakkumine avajal pakkuda oma madalamat masti (tõkestamiseks).

Vastase nõrga 1NT avangu peale:

- X** 13+p, pakud alati ära, et oleks võimalus vastast trahvida
- | | | |
|----------------------------------|-------------|----------------------|
| (nõrk NT) - X - (põgeneb) | pass | sundiv (väljavõtuks) |
| | X | trahviks |

Vastase 2NT* odavate avangu peale (või muu sarnase):

- 3♣*** mõlemad kallid, ♥ on parem
- 3♦*** mõlemad kallid, ♠ on parem
- X** hea leht, trahvihuvi vähemalt ühe odavmasti suhtes; edasi kontrad trahviks
- Kui vastane pakub **1♥♠** avangule vahele 2NT (odavad):
- 3♣*** inv+ ♥
- 3♦*** inv+ ♠
- 3♥♠** NF (võitlev)

Vastaste 2♣♦* kalliste avangu peale (või muu sarnase):

- X** vähemalt üks 4-ne kallid
- 2♥*** 54 odavad, risti parem
- 2♠*** 54 odavad, ruutu parem

Michael's cue:

Kasutatakse: vastase naturaalse 1♥♠ peale (ka nt vastase 1♦-1♥♠ järel):

2 vastase kallist* 55 teise kalli ja suvalise odavaga, 12+ pp (ka väga tugev)

partneri kallis mänguks

3♣* PVP

4NT* RKCB1430 partneri kalliga

2NT* küsib (vastused u nagu meie **2♦*-2NT*** peale)

3♣♦ min, 5-ne mast

3♥♠* max, 5-ne risti/ruutu

Vastaste naturaalse odavmastiavangu peale (1♣♦) nende masti pakkumine 2. kõrgusel lubab meie 2♦ avangut ja käivitab samad järgnevused, näiteks 2NT* küsib.

Leaping Michaels:

Kasutatakse: hüpe/vastase masti pakkumine vastase tõkkeavangute peale.

Sisu: lubab kahe masti lehte, kus vähemalt üks mastidest on kallismast.

(2♥♠) **4♣♦** 5-ne mast ja pakkumata kallis on 4-ne

(3♣) **4♣*** 55 kallid

4♦* 55 mastid: ruutu ja üks kallistest

(3♦) **4♦*** 55 kallid

(3♥) **4♥*** 55 pada ja odav. Ärtu mängus ei ole kaitsetihisid (soovi talastada)

(3♣) **4♣*** 55 kallid

Toetuskontra:

Kasutatakse: kui vastaja on 1. kõrgusel lubanud 4-st masti ja vastased pakuvad selle üle. Seega järgnevustes

1♦*♥ - 1♥♠ - (1♠NT/2♣♦) - X.

Sisu: toetuskontra lubab täpselt 3-st tuge (4-se toega pakud partneri masti nagu tavaliselt)

Oluline: toetuskontra tuleb 3-se toe korral alati ära pakkuda, kontra puudumine näitab, et partneri mastis on max 2 kaarti.

Rekontra:

Rekontra vastaste väljavõtukontra peale: „meil on jõu ülekaal, hakkame vastast trampima“.

Oluline: pärast seda on kõik kontrad trahviks ja on sundiv pass.

Märkus: kui **XX** ei saa seda tähendada (nt nõrgast käest), siis kehtib SOS rekontra: **XX** käsib partneril põgeneda.

SIGNAALID:

Itaalia: (ehk Odd-Even Discard, Roman Discards)

Meie kasutame: trumbimängus.

Äraviskel näitab:

paaritu kaart (3, 5, 7, 9)

sama masti (mida visati)

väike paaris (üldiselt 2, 4)

ülejäanud mastidest (mitte kuhu visati ja mida visati) madalam

suur paaris (üldiselt 6, 8)

ülejäanud mastidest kõrgem.

Kui sa viskad ühest mastist ära 4 ja hiljem käid 2 (äraviskena või mastina), siis selgus, et 4 oli sul kõrgem paarisarvuline kaart ja eelistad kõrgemat masti. Mängides 2 ja siis 4, näitad madalama eelistust.

Lavinthal:

Meie kasutame: trumbitas ja/või kui Itaaliat ei saa (või pole mõtet) kasutada, näiteks trumbita mängus ei taha sa kulutada kaarti oma pikast mastist, et partnerile öelda „käi mulle seda“.

Äravisetel näitab:

suur – väike ülejäanud mastidest kõrgemat

väike – suur ülejäanud mastidest madalamat.

Märkus: konventsioon küll eeldab 2 äraviset, kui aga kahte viset teha ei saa või ei jõua, võib ka vaid esimene juba piisavalt infot anda.

Väike julgustab:

Kui partner käib välja ässa, siis: väikse kaardi viskamine julgustab partnerit seda masti jätkama, suure käimine „keelab“.

1., 3., 5.:

Kasutatakse: kui partner käib välja K või kui pole oluline, millise klibaka käid (ka vastase mängitavas mastis).

Käi väikseim kaart, mis on paarituarvulise järjekorranumbriga (nt kui on 4-ne mast, siis käi ülalt 3.)

Järgmisena käi väikseim alles olev kaart. Seega väike-suur näitab paarituarvulist kaartide arvu, suur-väike paarisarvulist.