

Reaali Standard 2.1

Kunstlikud pakkumised on punased tärniga *. Neid peab alertima (alates 4. kõrgusest ei pea).

F1 - sundiv üheks ringiks

FG - pakkumine ei tohi lõppeda enne geimi (Game Force)

5-ne - vähemalt 5 kaarti mastis (võib ka rohkem olla)

ühtlane - 4333, 4432, (4441), 5332 5-se odavmastiga

toetus - meil on selles mastis kahepeale vähemalt 8 kaarti

sulgev - pakkumine on mõeldud partnerile passimiseks

kutse - pakkumine kutsub geimi, partner miinimumiga passib, maksimumiga pakub geimi täis

GEIMIKS VAJA: 3NT - 25 pp

4♥♠ - 25 pp/27 jp

5♣♦ - 27 pp/30 jp

Pakkudes arvuta kogu aeg 25ni, mängides 13ni!

SLÄMMIKS VAJA: 6♣♦♥♠ - 33 jp

6NT - 33 pp

7♣♦♥♠ - 37 jp

7NT - 37 pp

PILDIPUNKTID, pp:

Äss – 4 pp

Kuningas – 3 pp

Emand – 2 pp

Sõdur – 1 pp

JAOTUSPUNKTID + pp = jp:

Dubbel (2 kaarti mastis) – 1 p

Singel (1 kaart) – 2 p (kui singel on kuningas, emand või sõdur, siis arvesta kas pildi- või jaotuspunkte)

Renoo (0 kaarti) – 3 p

6-ne mast – 1 p; 7-ne mast – 2 p jne.

Toetades: iga trumbi eest, mida partner ei tea - 1 p (nt. lubasid 3-st, kuid sul on 4-ne toetus)

Avanguks on tarvis umbes 14 jp (väärt 12 pp)

Partneri masti toetades loe jaotuspunktid pildipunktideks.

PÕHILINE: arvuta kogu aeg 25ni!

- Kui näed, et ka partneri miinimumi korral on 25 pp koos, siis paku geim täis või tee sundiv pakkumine.
- Kui näed, et isegi partneri maksimumi korral teil 25 pp pole, siis peatu madalaimas mõistlikus lepingus.
- Kui 25 pp omamine on lahtine, siis kutsu partnerit geimi.

SÜSTEEMIS DEFINEERIMATA PAKKUMISED:

- Esimesena naturaalselt pakutud mast on 5-ne; muidu paku NT, pärast võid ka 4-st masti pakkuda.
- Teisena pakutud mast on 4-ne.
- Kahe 5-se masti korral paku kõrgemat (kallimat).
- Kahe 4-se masti korral lähimat (mida saad madalamal pakkuda).
- Vastaja pakutud uus mast on sundiv (**F1**) v.a juhul, kui ta jõud on ülalt piiratud (nt ta on passinud).
- NT pakkumine ei ole sundiv (kuid süsteemne kunstlik 2NT tihti on sundiv).
- Hüpe on alati nõrk ja tõkkeks, kui ta saab nõrk olla (on su esimene pakkumine või oled enne ainult passinud)
- Hüpe on tugev (max, kui su jõud on limiteeritud, **F1** kui ei ole), kui ta ei saa nõrk olla (oled juba mingeid punkte lubanud) või kui sinu ees on juba 2 passi järjest (siis pole mõtet tõkestada, sest su pass lõpetaks pakkumise).
- Oma masti kordamine ei ole sundiv. Hüppega kordamine on sundiv.
- Oma masti kordamine vabas positsioonis (partneri viimane pakkumine ei olnud sundiv või vastane pakkus vahele), **FG** olukorras või lähimast NT pakkumisest kõrgemal lubab selle 1 võrra pikemaks.
- Oma masti kordamine partneri sundiva pakkumise peale madalamal kui lähim NT pakkumine ei luba masti pikemaks, vaid näitab nõrgemapoolset lehte (nt **1♥ - 2♣ - 2♥**).
- 4. masti sund: kui 3 masti on meie poolt naturaalselt pakutud, siis 4. pakkumine on kunstlik ja sunnib (**FG**).
- Geimi pakkumine (**3NT, 4♥♠, 5♣♦**) on üldjuhul sulgev.
- Partneri masti toetamine geimist madalamal on tavaliselt kutsuv. See ei ole kutsuv partneri tõkkepakkumise peale (on tõkkeks) ja **FG** olukorras (kus see näitab kõvemat lehte, kui geimi hüppamine).

ÜHEPOOLNE PAKKUMINE: ehk pakkumine siis, kui vastased vahele ei sega.

AVANGUD:

- 1♣*** 17+ pp 5-se mastiga või 18+ pp ühtlane, **F1**
- 1♦*** 12-16 pp, ei ole **1♥, 1♠, 1NT** ega **2♣** avang.
- 1♥♠** 12-16 pp, 5-ne mast
- 1NT** 15-17 pp, ühtlane jaotus
- 2♣** 12-16 pp, ainult 6-ne ♣ või 5-ne ♣ ja täpselt 4-ne kallismast
- 2♦*** 5'-11 pp, 54 kallid (64 avada pigem **2♥♠**)
- 2♥♠** 5'-11 pp, 6-ne mast (11 pp ja 6-se mastiga tasub enamasti avada **1♥♠**)
- 2NT*** 5'-11 pp, 55 odavad
- 3♣♦♥♠** 5'-9 pp, 7-ne mast
- 3NT*** **Gambling** 7-ne odavmast eesotsas AKEga, kõrvalmastides pole A ega K

' **NB!**
kallis tsoonis olles ei tasu enamasti vähem kui 7 punktiga tõkkeid teha.

JÄRGNEVUSED:

- 1♣*** **NB!** vastaja ei tohi seda passida, sest avaja jõud on ülalt piiramata
Kui 1♣ saab kontra, siis pass = 0-4 pp, rekontra = 5-7 pp, 1♦ = naturaalne
- 1♦*** 0-7 pp
 - 1♥♠/2♣♦** 17-20 pp, 5-ne mast (5-7 punktiga pakub vastaja uuesti)
 - 2♥♠/3♣♦** 21+ pp, 5-ne mast, **F1** (hüppega pakkumised)
 - 1NT** 18-20 pp, ühtlane (edasi nagu peale 1NT avangut, punktid 8+ asemel 5+)
 - 2NT** 21-24 pp, ühtlane
 - 3NT** 25+ pp, ühtlane
- 1♥♠/2♣♦** 8+ pp, 5-ne mast, **FG**
- 1NT** 8+ pp, pole 5-st masti, **FG**
- 2♣*** ühtlane leht VÕI risti mast, palub partneril pakkuda lähimat 4-st masti.
- 2♥♠** 4-7 pp, 6-ne hea mast (vähemalt ESxxxx)
- 3♣♦♥♠*** 8+ pp, 4441 jaotus, pakud singlit, **FG**

1♦* *Vastase 1♥♠ vahelepakkumise peale: kontra = 8+ p ja teine kallis täpselt neljane; 1♠ = 8+ p, 5-ne*

1♦ vastaja tabel		0-6 pp	7-10 pp	11-12 pp	13-15 pp	16+ pp
4-ne kallis		PASS	1 pikemat kallist, mõlemad 4-sed = 1♥, mõlemad 5-sed = 1♠ (F1)			
Pole 4-st kallist	ühtlane		1NT (mänguks)	2NT (kutsuv)	3NT	2 pikemat odavat (F1)
	ebaühtlane	2♣♦ (F1)				

- PASS** 0-6 pp
- 1♥♠** 7+ pp, 4-ne mast, **F1 - NB!** Kui sul on 4-ne kallis pakud alati **1♥♠**. Kõik muu on 4-se kallita!
- 1NT** 7-10 pp, neljase kallita
- 2NT** 11-12 pp, ühtlane, neljase kallita, *kutsuv*
- 2♣♦** 11+ pp, 5-ne mast ja ebaühtlane (16+ pp korral võib olla 4-ne ja/või ühtlane), **F1**
- 3♠*** ülekanne 3NTsse: kasutad kui tahaksid pakkuda 3NT aga pidamine kallismastides on halb
- 3NT** 13+ pp, ühtlane, neljase kallita

' **1♦*** - **1♥♠NT/2NT** järgnevuse järel: Avaja risti pakkumine lubab 54 odavaid, ruutu pakkumine 6-st ruutut.

- 1♥**
 - Kui partnerile toetust pole**
 - PASS** 0-6 pp
 - 1♠** 7+ pp, 4-ne mast, **F1**
 - 2♣♦** 11+ pp, 5-ne mast ja ebaühtlane (16+ pp korral võib olla 4-ne ja/või ühtlane), toetuseta, **F1**
 - 1NT** 7-11 pp, toetuseta (ei pruugi olla ühtlane)
 - 3NT** 12+ pp, toetuseta, ühtlane
 - Kui on partnerile toetus**
 - PASS** 0-4 pp
 - 2NT*** toetus ja 10-11 pp (geimihuvi) või 16+ pp (slämmihuvi), sunnib **3♥**-ni (ka ennast)
 - 3♣♦** 4-ne mast, suvaline jõud, **F1**
 - 3♥** Min jõud, ei ole kõrvalmasti
 - 3♠/4♣♦*** Max jõud, näitad singlit/renood
 - 3NT** Max jõud, täpselt 5ne mast, ei ole lühidust (5332 jaotus)
 - 4♥** Max jõud, vähemalt 6ne mast, ei ole lühidust (6322 või 7222 jaotus)
 - 2♥** 5-9 pp, toetus, *mänguks* (aga avaja võib väga tugeva lehega teha **3♥** geimikutse)
 - 3♥** Vähemalt 4ne toetus, kuni 5 pp, *tõkkeks*
 - 4♥** 12-15 pp, toetus, pole slämmihuvi

Kui partnerile toetust pole	1♠	Kõik sarnaselt 1♥ avangu järgnevustele
	PASS	0-6 pp
	2♣♦	11+ pp, 5-ne mast ja ebäühtlane (16+ pp korral võib olla 4-ne ja/või ühtlane), F1
	2♥	11+ pp, 5-ne mast, F1
	1NT	7-11 pp, toetuseta (ei pruugi olla ühtlane)
Kui on partnerile toetus	3NT	12+ pp, toetuseta, ühtlane
	PASS	0-4 pp
	2NT*	toetus ja 10-11 pp (geimihuvi) või 16+ pp (slämmihuvi), sunnib 3♠ (ka ennast)
	3♣♦♥	4-ne mast, suvaline jõud, F1
	3♠	Min jõud, ei ole kõrvalmasti
	4♣♦♥*	Max jõud, näitad singlit/renood
	3NT	Max jõud, täpselt 5ne mast, ei ole lühidust (5332 jaotus)
	4♠	Max jõud, vähemalt 6ne mast, ei ole lühidust (6322 või 7222 jaotus)
	2♠	5-9 pp, toetus, <i>mänguks</i> (aga avaja võib väga tugeva lehega teha 3♠ geimikutse)
	3♠	Vähemalt 4ne toetus, kuni 5 pp, <i>tõkkeks</i>
4♠	12-15 pp, toetus, pole slämmihuvi	

1NT

<i>1NT vastaja tabel</i>	0-7 pp	8-9 pp	10-13 pp
Pole 4-st kallist	PASS	2NT (kutsub 3NT geimi)	3NT
Täpselt 4-ne kallis		Stayman ja siis kutse	Stayman ja siis geim
Täpselt 5-ne kallis	ülekanne	ülekanne ja siis 2NT kutse	ülekanne ja siis 3NT (ei sulge!)
6-ne kallis	ja siis pass	ülekanne ja siis 3 oma masti	ülekanne ja siis 4 oma masti

Vahelepakkumine tühistab ülekaned ja Staymani, kõik läheb naturaalseks (0-7 pp = pass, 8+ pp = paku)

PASS 0-7 pp, ilma 5-se kallismastita

2♣* **Stayman:** 8+ pp, täpselt 4-ne ♥ ja/või ♠ (küsib avajalt 4-st kallist)

2♦* ei ole 4-st kallismasti

2♥ 4-ne ♥ (või mõlemad kallid 4sed)

2♠ 4-ne ♠, ei ole 4-st ♥

Kõigi Staymani vastuste peale:

2♠ 4-ne mast, *kutse*

2NT 8-9 pp, ilma kallismasti klapita, *kutse*

3NT 10+ pp, ilma kallismasti klapita

3♥♠ (partneri mast) 8-9 pp, toetus, *kutse*

4♥♠ (partneri mast) 10+ pp, toetus

3♣♦♥♠ (uus mast) 10+ pp, 5-ne mast, **FG**

2♦* ülekanne ärtusse: 5-ne ärtu, suvaline jõud (avaja peab pakkuma **2♥**)

2♥* ülekanne patta: 5-ne pada, suvaline jõud (avaja peab pakkuma **2♠**)

Pärast ülekanne vastuvõtmist:

PASS 0-7 pp

2♠/3♣♦♥♠ (uus mast) 10+ pp, 4-ne mast, **FG**

2NT 8-9 pp, täpselt 5-ne mast, *kutse*

3NT 10+ pp, ülekanud mast on täpselt 5ne (avaja valib geimi)

3♥♠ (oma mast) 8-9 pp, 6-ne mast, *kutse*

4♥♠ (oma mast) 10+ pp, 6-ne mast

2♠* ülekanne ristisse: 6-ne risti, nõrk (0-7 pp) või slämmihuviga (15+ pp) (avaja pakub **3♣**)

3♣* ülekanne ruutusse: 6-ne ruutu, nõrk (0-7 pp) või slämmihuviga (15+ pp) (avaja pakub **3♦**)

2NT 8-9 pp, ilma 4-se kallita, *kutse*

3NT 10+ pp, ilma 4-se kallita

2♣

- 2♦*** 9+ pp, vähemalt 1 neljase kalliga või 12+ pp viiese mastiga
2♥♠ 4-ne mast
2NT* 15-16 pp, 4-se kallita (seega 6-se ristiga), **FG**
3♣ 12-14 pp, 4-se kallita (seega 6-se ristiga)
3♦♥♠ 15-16 pp, 6-ne risti ja 4-ne kõrvalmast, **FG**
Järgnevuse **2♣ - 2♦*** - **2♥♠NT/3♣♦♥** peale: **3♦♥♠** = 12+ pp, 5ne mast, **FG**
2♥♠* 7-11 pp, 5-ne mast (ei sunni!)
2NT 9-11 pp, 4se kallita, toetuseta, *kutse*
3♣ 9-11 pp, 4se kallita, toetusega, *kutse*
3NT 12+ pp, 4se kallita
-

2♦*

- PASS** vähemalt 6-ne ruutu, ei taha mängida kallismaste
2♥♠* parem kallismast, *sulgev*
2NT* 14+ pp, *küsi*
Kui vastased vahele segavad, siis vastad astmetega: pass, X/XX, järgmine mast jne.
3♣* (1. aste) 5-8, ärtu parem (pikem)
3♦* (2. aste) 5-8, poti parem (pikem)
3♥ (3. aste) 9-11, ärtu parem
3♠ (4. aste) 9-11, poti parem
3♣♦ 14+ pp, 6-ne mast, **F1**
-

2♥♠

- PASS** enamasti pakud seda
2NT* **min-max relee:** 14+ pp, *küsi*
Kui vastased vahele segavad, siis vastad astmetega: pass, X/XX, järgmine mast jne.
3♣* (1. aste) 5-8, kehv mast [hea mast = vähemalt 2 kaarti AKEst]
3♦* (2. aste) 5-8, hea mast
3♥* (3. aste) 9-11, kehv mast
3♠* (4. aste) 9-11, hea mast
3♥♠ (partneri mast) kuni 13 pp, 3-ne toetus, *tõkkeks*
4♥♠ (partneri mast) *mänguks*
2♠/3♣♦♥ (uus mast) 14+ pp, 5-ne hea mast, **F1**
-

2NT*

- 3♣♦*** 0-16 pp, toetusega, *sulgev* (enamasti pakud seda)
4♣♦* 17-20 pp, toetusega, *kutsuv*
5♣♦* 21+ pp, toetusega, *mänguks*
PASS 12-19 pp, pidamine kallismastides, pole tuge odavatele
3NT 20+ pp, pidamine kallismastides
-

3NT*

- PASS** Pidajad kõigis mastides peale partneri oma
4♣* passi või paranda (kui avajal on ruutu, siis ta parandab **4♦**-ks) (enamasti pakud seda)
4♦* küsib lühidust
4♥* ärtu singel või renoo
4♠* paja singel või renoo
4NT* 7222 jaotus
5♣ 7-ne risti ja ruutu singel või renoo
5♦ 7-ne ruutu ja risti singel või renoo
5♠* passi või paranda (kui avajal on ruutu, siis ta parandab **5♦**-ks)
5♦* mänguks, kui tead, et partneril on ruutu

VÖISTLEV PAKKUMINE:

ehk pakkumine siis, kui vastased ei passi.

Võistlevas pakkumises on kõik punktid antud orienteeruvalt, st väga oluline on vastavalt oma mastide kvaliteedile vajadusel lehte üles või alla hinnata.

ÜLDISED REEGLID:

- Vastaja 2. kõrguse pakkumised ei sunni (v.a vastase masti pakkumine).
- Vastaja 1. ja 3. kõrguse pakkumised sunnivad.
- NT pakkumine lubab pidurit vastase mastis (vähemalt A, Kx või Exx vastase mastis).
- Vastase masti pakkumine: kui partner on pakkunud kallismasti, siis on kutsuv toetusega; muidu küsib partnerilt pidurit selles mastis ehk ütleb „pane 3NT, kui sul on pidur“.

ÜLEPAKKUMISED: (kui partner passis või pole veel pakkunud)

- Masti pakkumine (hüppeta):
 1. kõrgusel 8-16 pp, 5-ne mast
 2. kõrgusel 11-16 pp, 5-ne mast
 3. kõrgusel 13-16 pp, vähemalt 5-ne aga pigem juba 6-ne mast.Passinud partneri vastas võib hea masti korral ka vähemate punktidega pakkuda, et näidata partnerile avakäiku.
- Hüppega ülepakkumine: tähendab sama, kui see pakkumine oleks avanguks (näiteks vastase 1♦ avangu peale tähendab 2♥ pakkumine sama kui 2♥ avang: 5-11 pp, 6-ne mast).
- Trumbita ülepakkumine: lubab pidurit vastase mastis ja 1. kõrgusel 15-17, 2. kõrgusel 16-19 pp, ühtlane jaotus.

KONTRAD:

Trahviks ainult: NT peale, FG järgnevustes, alates 4. korrusest, 3 masti on naturaalselt pakutud, oleme juba korra trahvinud, oli võimalus ka varem väljavõtukontra panna aga ei teinud seda (näiteks passis).

Ülejäänud kontrad on väljavõtuks ehk „negatiivsed“ (ei ole trahviks) ja ütlevad: „mul on jõudu aga pole sobivat pakkumist, paku ise, partner“.

Väljavõtukontraga avamine ja selle järgnevused: (kui partner passis või pole veel pakkunud)

NB! Ei kasutata vastase tugeva avangu (nt 1♣*) peale!

X 12+ pp, toetus pakkumata mastidele, vastase mastis pole 3 kaarti või 17+ pp 5-se mastiga

PASS trahviks

1NT 7-11 pp, ühtlane, piduriga, ei ole 4-st kallist ega 5-st odavat

hüppeta mast 0-11 pp, 4-ne mast

järgmine pakkumata mast 12-16 pp ja 2 (vastase ja partneri poolt) pakkumata masti
[näiteks: (1♥) – X – (pass) – 2♣ – (pass) – 2♦ = ruutu ja pada]

toetus kutsuv

kõik muu 17-20 pp

hüpe 21+ pp

hüpe 9-11 pp, 5-ne, kutsuv

vastase mast* 12+ pp, cue "teen ühe pakkumise veel" (kehtib ka kunstliku avangu korral), **FG**
[kui tahaksid vastase masti naturaalselt pakkuda, siis vali kas pass, NT, häda korral lähim 3-ne vms]

SLÄMMIPAKKUMINE:

RKCB 14-03 (ehk „RKCB 1430“, mis on kallis tsoonis kallismasti slämmi eest saadavad punktid)

- Kui trumbimast on selge, on võtmekaartideks kõik ässad ja trumbi kuningas; kuningaid vastates trumbikuningat kuningaks ei loeta (vastad 5st võtmekaardist ja 3st kuningast).
- Kui trumbimast ei ole selgunud või on kokku lepitud trumbita, siis on võtmekaartideks 4 ässa ja kuningateks 4 kuningat. NB! Võtmekaarte vastatakse kuningatega võrreldes pööratult!

4NT* **Küsib võtmekaarte:** kui trump on selgunud või hüppega (ühtlasi kooskõlastab viimati naturaalselt pakutud masti trumbiks).

4♣* 1NT peale või kui ühtegi masti pole naturaalselt pakutud, küsib hüppega **4♣** võtmekaarte (ässasid). Kui NT on kokku lepitud (mõlemad partnerid pakkunud), küsib ässasid ka hüppega **4♣**.

Näiteks järgnevustes: 1NT – **4♣***; 1NT – **2♣*** – **2♦*** – **4♣***; 1♣ – 1NT – **4♣***; 1♣ – 1NT – 3NT – **4♣***.

Kohtades, kus **4♣** küsiks ässasid või kokku on lepitud NT:

4NT kutse 6NTsse: viletsa lehega passid, heaga paned 6NT või vastad ässasid.

5NT kutse 7NTsse: viletsa lehega pakud **6NT** (passida ei või!), heaga paned 7NT või vastad ässasid.

Kõikide vastuste peale on madalaim pakkumine, mis ei ole trumbimast (trumbita korral NT), uus küsimus. Kõik muud pakkumised on mänguks.

Esimene küsimus (enamasti 4NT). Mitu võtmekaarti sul on?

1. aste (**5♣***) 1 või 4 võtmekaarti
2. aste (**5♦***) 0 või 3 võtmekaarti
3. aste (**5♥***) 2 või 5 võtmekaarti ilma trumbiemandata
4. aste (**5♠***) 2 või 5 võtmekaarti trumbiemandaga

Teine küsimus. Kas sul on trumbiemand? (kui on juba teada või on trumbita, siis jääb see küsimus vahele)

1. aste ei ole trumbiemandat
2. aste on trumbiemand ja 0 või 3 kuningat
3. aste on trumbiemand ja 1 kuningas
4. aste on trumbiemand ja 2 kuningat

[märkus: kui su trump on 1 võrra pikem, kui partner teab, siis võid selle trumbi emandaks lugeda]

Kolmas küsimus. Mitu kuningat sul on? (kui on juba teada, siis ei küsita, vaid pakkumine on naturaalne)

1. aste 0 või 3 kuningat
2. aste 1 kuningas (trumbitas 1 või 4 kuningat)
3. aste 2 kuningat

AVAKÄIGUD:

- „1.-3.-5.“ ehk väikseim kaart, mis on paaritu arvulise järjekorranumbriga (kui on 4-ne mast, siis käi ülalt 3.)
- „Ülalt neljas“. Trumbita lepingu vastu oma pikimast mastist neljas (või käi partneri masti)
- Reast/sisereast ülemine