СОВРЕМЕННЫЙ БРИДЖ 4
КНИГА ПЕРВАЯ ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ В БРИДЖ 5
Аннотация к Книге первой 5
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ ЧТО ЭТО ТАКОЕ: СПОРТИВНЫЙ БРИДЖ 5
1. Карты и карточные игры 5
2. Истоки бриджа 7
3. Становление бриджа 7
4. Бридж в нашей стране 10
5. Процедура игры в бридж 12
6. Массовость и спортивность 16
7. Еще раз о достоинствах бриджа 16
Литература 17
ЧАСТЬ ВТОРАЯ УЧЕБНИК ИГРЫ В БРИДЖ 18
Занятие первое 18
1.1. Как играть в вист 18
1.2. Первый ход 19
1.3. Сигналы на висте 20
1.4. Открытие руки стола. 21
1.5. Первый ход - 4-ая старшая 22
1.6. Простые способы получения взяток 22
1.6.1. Игра сверху 22
1.6.2. Вырабатывание форт 22
1.6.3. Импас 23
1.6.4. Экспас 24
1.6.5. Убитка 24
1.6.6. Комбинирование 24
Занятие второе 26
2.1. Выбор сдающим козырной масти (или без козыря) 26
2.2. Стандартные решения на висте при открытом столе 26
2.3. Борьба за право назначить контракт 27
2.4. Старшинство мастей 28
2.5. Значащие и незначащие заявки 28
2.6. Согласование масти 29
2.7. Понятие средней руки 29
2.8. Торговля в один тур 29
2.9. Порядок, течение и окончание торговли 30
Занятие третье 31
3.1. Стоимости контрактов 31
3.1.1. Назначенный контракт выигран 31
3.1.1.1. Стоимость контрактов без контр или реконтр 31
3.1.1.1.1. Стоимость декларированных взяток 31
3.1.1.1.2. Премии 31
3.1.1.1.3. Тотальные пункты 32
3.1.1.2. Контракты с контрой 33
3.1.1.2.1. Декларированные взятки 33
3.1.1.2.2. Премии 33
3.1.1.2.3. Тотальные пункты 33
3.1.1.3. Контракты с реконтрой 34
3.1.1.3.1. Декларированные взятки 34
3.1.1.3.2. Премии 34
3.1.1.3.3. Тотальные пункты 34
3.1.2. Назначенный контракт проигран 34
3.1.2.1. Проигран контракт без контры 34
3.1.2.2. Проигран контракт с контрой 34
3.1.2.3. Проигран контракт с реконтрой 35
3.2. Выводы из таблицы стоимостей контрактов 35
Основная цель торговли 35
3.3. Розыгрыш основной масти 35
Определения: 36
3.4. Примеры розыгрыша основных мастей 37
Отсутствует король (или король и валет) 37
Отсутствует дама (или дама с валетом) 37
Отсутствуют туз и король 38

Отсутствуют туз и дама ... 38
Отсутствуют туз и валет ... 38
Отсутствуют туз, дама и валет ... 38
Отсутствуют король и дама ... 39
Отсутствуют король, дама и валет ... 39
Отсутствуют король, дама и десятка ... 39
Отсутствует валет ... 39
Занятие четвертое ... 40
4.1. Взяточная оценка силы руки ... 40
4.1.1. Атакующие и защитные взятки ... 40
4.1.2. Атакующие взятки на фигуры ... 40
4.1.3. Атакующие взятки на длинные масти ... 40
4.1.4. Атакующие взятки на короткие масти ... 41
4.1.5. Взяточный баланс и его коррекция ... 41
4.2. Пунктовая оценка силы руки ... 42
4.2.1. Пунктовая оценка фигур ... 42
4.2.2. Пунктовая оценка длинных мастей ... 43
4.2.3. Пунктовая оценка коротких мастей ... 43
4.2.4. Пунктовый баланс и его коррекция ... 43
4.3. Идеология баланса ... 44
Занятие пятое ... 48
5.1. Типы раскладов ... 48
5.2. Классификация мастей ... 48
5.3. Принцип безопасности ... 50
5.4. Классификация заявок ... 50
5.4.1. Натуральные и искусственные ... 51
5.4.2. Атакующие и блокирующие ... 52
5.4.3. Лимитированные и нелимитированные ... 52
5.4.4. Форсирующие и нефорсирующие ... 52
5.4.5. Тормозящие, инвитирующие ... 53
5.4.6. Негативы, полупозитивы, позитивы ... 54
5.5. Что такое матч? ... 54
5.6. Международные матч-пункты ... 55
Занятие шестое ... 57
6.1. Спектр открытий ... 57
6.2. Первые заявки в интервенции ... 59
6.2.1. Интервенция после мастевого открытия на 1-ом уровне ... 60
6.2.2. Интервенция после открытия 1 б/к ... 61
6.2.3. Интервенция после мастевого открытия на 2-ом уровне. ... 61
6.2.4. Интервенция после более высоких открытий ... 62
6.2.5. Интервенция после сильных нелимитированных открытий ... 62
Занятие седьмое ... 65
7.1. Торговля после редких атакующих открытий ... 65
7.1.1. Торговля после мастевых открытий 5 червей и выше ... 65
7.1.2. Торговля после открытия 4 без козыря ... 65
7.2. Торговля после блокирующих открытий ... 66
7.2.1. Торговля после высоких блокирующих открытий (от 4-х треф до 5-и бубен) ... 66
7.2.2. Торговля после открытия 3 без козыря ... 66
7.2.3. Торговля после открытий 3 в мажор ... 67
7.2.4. Торговля после открытий 3 в минор ... 67
7.2.5. Торговля после двухцветных блокирующих открытий ... 68
7.2.5.1. Торговля после открытия 2 без козыря ... 68
7.2.5.2. Торговля после открытия 2 пики ... 69
7.2.5.3. Торговля после открытия 2 червы ... 70
7.2.6. Торговля после открытия 2 бубны ... 70
Занятие восьмое ... 74
8.1. Торговля после открытия 1 без козыря ... 74
8.1.1. Торговля после негативов ... 74
8.1.2. Торговля после полупозитива ... 74
8.1.3. Торговля после позитивов ... 75
8.2. Торговля после открытия 2 трефы ... 76
8.2.1. Торговля после негатива ... 77
8.2.2. Торговля после полупозитивов ... 77

8.2.3. Торговля после позитивов ... 78
8.3. Торговля после открытия 1 пика ... 78
8.3.1. Торговля после полупозитивов ... 79
8.3.2. Торговля после позитивов ... 80
8.3.3. Торговля после "two-over-one" ... 81
Занятие девятое ... 84
9.1. Торговля после открытия 1 черва ... 84
9.2. Торговля после открытия 1 бубна ... 85
9.2.1. Торговля после полупозитивов ... 85
9.2.2. Торговля после позитивов ... 88
9.2.3. Торговля после "two-over-one" и "one-over-one" ... 88
Занятие десятое ... 93
Торговля после открытия 1 трефа ... 93
10.1. Первые ответы после открытия 1 трефа ... 93
10.2. Торговля после негатива ... 93
10.3. Торговля после полупозитивов ... 96
10.4. Торговля после позитивов ... 97
10.5. Торговля после "two-over-one" и "one-over-one" ... 97
10.6. Маневры ... 100
10.6.1. Неполное отказыривание ... 100
10.6.2. "потеря на потерю" ... 101
Занятие одиннадцатое ... 103
11.1. Интервенция после открытия 1 в масть ... 103
11.1.1. Блокирующая интервенция ... 103
11.1.2. Защитная интервенция ... 103
11.1.3. Атакующая интервенция ... 105
11.2. Интервенция после открытия 1 б/к ... 107
11.2.1. Блокирующая интервенция ... 108
11.2.2. Защитная интервенция ... 108
11.2.3. Атакующая интервенция ... 108
11.3. Интервенция после открытия 2 в масть ... 108
11.4. Интервенция после более высоких открытий ... 110
11.5. Шлемовая торговля ... 110
11.6. Борьба с интервенцией ... 111
11.7. Парные турниры ... 112
Литература ... 113

СОВРЕМЕННЫЙ БРИДЖ

В. Бруштунов

Об авторе

Автор предлагаемой читателям книги о спортивном бридже - В.Я. Бруштунов - родился в 1944 году, играть в бридж он начал в 1966 году. Неоднократный чемпион СССР, многократный призер и победитель крупнейших всесоюзных соревнований, В.Я.Бруштунов много времени уделяет обучению бриджу. Настоящая монография является результатом многолетнего опыта преподавания этой увлекательной игры.

Аннотация

Настоящая работа задумана в качестве относительно подробного введения в современный спортивный бридж. Подобная монография на русском языке еще не издавалась. Монография состоит из четырех книг со следующим распределением материала:

Книга первая - "Давайте играть в бридж"; эта книга состоит из двух частей:

часть 1-ая посвящена общим сведениям о спортивном бридже,

часть 2-ая содержит методику обучения бриджу людей, никогда с ним не сталкивавшихся; являясь по существу пособием для тренеров, работающих с начинающими игроками, книга содержит все необходимые материалы и для самостоятельного обучения этой игре.

Книга вторая - "Бриджевая этика"; материал, излагаемый в этой книге, касается таких "околобриджевых" вопросов, как поведение игроков во время игры и его влияние на достигнутый за столом результат; подобная книга практически не имеет аналога в бриджевой литературе.

Книга третья - "Как усилить свою игру"; в этой книге излагается материал, доступный для понимания и использования игроками, уже имеющими практику турнирной и матчевой борьбы в спортивном бридже, но еще не достигшими сколько-нибудь значительных успехов; излагаемый материал является логическим продолжением и развитием материала первой книги.

Книга четвертая - "До вершины еще далеко"; материал, излагаемый в этой книге, поможет читателю активно бороться на соревнованиях, в которых участвуют сильнейшие бриджисты.

КНИГА ПЕРВАЯ

ДАВАЙТЕ ИГРАТЬ В БРИДЖ

Аннотация к Книге первой

Первая книга четырехтомной монографии является пособием для тренеров, обучающих игре в бридж. Вместе с тем, данная книга может служить и для самостоятельного ознакомления с этой игрой. Первая часть книги содержит информацию об истории бриджа как карточной игры, о становлении спортивного бриджа - в мире и в нашей стране. Вторая часть книги является собственно учебником бриджа.

От автора: Автор выражает крайнюю признательность Т.В.Середе, которая не только взяла на себя труд избавить книгу от огромного количества грамматических, синтаксических и логических ошибок, но и обработала сам текст, сделав из конспекта лекций - учебник.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ЧТО ЭТО ТАКОЕ: СПОРТИВНЫЙ БРИДЖ

1. Карты и карточные игры

Появляющиеся в последнее время в нашей прессе публикации о соревнованиях по спортивному бриджу события незаурядные. По-видимому, для многих они пройдут незамеченными. Разве что иной внимательный читатель, увидев на снимке играющих в карты людей, покачает головой: "надо же, нечего людям делать - так в карты играют. Столько важных и интересных дел вокруг, а тут рекламируют нечто такое, что никак не вписывается в наш, привычный образ жизни".

Так подумает человек рассудительный, но свыкшийся с некоторыми стереотипами, диктующими определенный тип поведения. Прежде реакция на заметки могла быть и более воинственной, с "идеологической" подоплекой, квалицирующей бридж, как игру, культивируемую в буржуазном обществе, принципиально неприемлемую для наших людей. Впрочем, ограниченность и невежество - плохие советчики в оценке новых и не совсем понятных явлений.

Чтобы понять истоки нашего негативного отношения к бриджу необходимо рассмотреть карточные игры как социокультурное явление. К сожалению, в нашей научной литературе роль карт в культуре практически не исследована, поэтому основным материалом для такого анализа могут служить личный опыт каждого из нас, наша оценка сложившегося общественного мнения и экскурс в историю возникновения и становления карточных игр.

Одним из самых доступных источников анализа общественного сознания является литература, отражающая общественную оценку того или иного явления. Классическая художественная литература создала образы игрока-аристократа, проводящего досуг за игрой в вист, винт и т.п., игрока-авантюриста, ищущего свое счастье в случайностях раскладов, старосветского помещика, раскладывающего при постоянных мигренях различные пасьянсы, игрока из преступного мира, играющего в притонах и ночлежках в "очко", "буру" и т.д..

Сведущие в карточных играх читатели могут сами разделить вышеперечисленные игра на два жанра: "высокие" - интеллектуальные игры и "низкие" - коммерческие.

Перечень произведений русской прозы, описывающих карточные игры интеллектуального жанра, ограничивается рассказами А.Андреева "Большой шлем", А.Чехова "Винт", а также повестью Л.Толстого "Смерть Ивана Ильича". В советской литературе на такого рода сюжеты общественным мнением было наложено табу. И лишь В.Пикуль в романе "Честь имею" упоминает о том, что один из героев (из "бывших") зарабатывал на жизнь, обучая новых дипломатов бриджу.

Не составляет труда заметить, что общественный образ карточных игр сформировался, к сожалению, на основе "низких" игр и сопутствующей им обстановке (азарт, деньги, вино...).

Закономерно, что реальная практика карточных игр, их распространение в определенных слоях общества, созданный в искусстве образ, не могли не вызвать отрицательного к ним отношения (в лучшем случае - демонстративно отрицательного) в кругах, которые в силу общественного разделения труда взяли на себя ответственность за воспитание общества. Так, католилическая и православные церкви (и не только церкви!) осуждают участие своих последователей в карточных играх.

Вместе с тем мы должны признать, что карточные игры все же являются одним из наиболее массовых и доступных видов развлечения, досуга и вообще человеческой деятельности. Можно справедливо согласиться, что с точки зрения иерархии человеческих ценностей карты не имеют доминирующего значения в жизни. Однако игроков в карты даже не миллионы, а сотни миллионов, и играют они в основном в "низкие", азартные игры. Существует большое количество показателей общего уровня культуры общества: как люди живут и работают, что и как они едят и пьют, что они читают, смотрят и слушают. Не придавая слишком уж большого значения картам, как и другим играм, осмелимся отметить, что одним из показателей является и то, во что в этом обществе играют.

Игральные карты возникли в Азии, предположительно в Китае в конце 1-го тысячелетия н.э.. Первые документальные свидетельства относятся к 969 году, но в них описывается уже сложившаяся карточная колода. При этом сами карты использовались как для игр, так и в качестве бумажных денег. В то время колода состояла из четырех мастей по 14 карт. В настоящее время китайская колода состоит из 30-ти карт (3 масти по 9 карт и 3 безмастные фигуры). Несколько позже карты появились в Индии. В настоящее время индийские колоды состоят из 144 (8 мастей по 18 карт) или 120 карт (12 мастей по 10 карт). В Европу карты попали через Венецию, куда они были ввезены из Китая, вероятно, Никколо Поло, чьим племянником был известный Марко Поло. В течение нескольких десятков лет карты распространились по всей Европе. Карточная игра стала некоторой формой организации досуга.

Современная колода, состоящая из 52 карт в четырех мастях (две черные масти и две красные), произошла, по-видимому, от ранней итальянской колоды, которая уже содержала 4 масти по 10 фосок ("младшие" карты с цифровым обозначением) и по 4 фигуры ("старшие" карты) в каждой (король, дама, кавалер и валет).

В условиях стихийного разделения общественного труда карточные игры становятся прерогативой тех классов и групп, которые заняты в основном умственным трудом, и тех слоев общества, которые не включены в сферы производства (аристократия, часть буржуазии, рантье, люмпены, преступный мир). Развитие карточных игр шло по линии размежевания интеллектуальных и коммерческих жанров. Разумеется, чистота этих жанров всегда была условной, но сами жанры существовали.

Все карточные игры, в том числе интеллектуальные, базировались на двух основных принципах: случайности результатов (причем, чем выше "интеллектуальность", тем меньше случайность) и денежном интересе игроков.

С развитием городской культуры, стремительный рост которой характерен для 20-го века, стали развиваться и карточные игры в направлении обогащения их интеллектуального содержания. В результате этого процесса появился бридж как высшее достижение на сегодняшний день в этой области.

2. Истоки бриджа

Родоначальниками бриджа являются английский "вист" и русский "винт". Английский прототип бриджа известен уже с 16-го столетия под различными наименованиями и в своей окончательной форме заключается в следующем:

- в вист играют 4 человека, пара против пары;
- каждый игрок по очереди является "сдающим";
- сдающий перемешивает и сдает по одной колоду из 52-х карт, последнюю карту, определяющую козырь, он показывает всем игрокам и кладет себе;
- первый ход делает игрок слева от сдающего, а последующие - игрок, выигравший предыдущую взятку;
- карту в масть хода класть обязательно, а если эта масть отсутствует, то козырем можно и не бить;
- сдачу выигрывает та пара, которая получит больше взяток, при этом величина выигрыша определяется разницей между количеством выигранных и проигранных взяток.

Первая книга по висту появилась в середине 18-го века, к 19-ому веку вист завоевал большую популярность. Приблизительно в то же время начались работы по углублению теории игры и развитию различных технических приемов.

К середине 19-го века были изобретены "сигналы", проанализирован ряд технических "маневров", а в 1857 году появилась спортивная разновидность этой игры, которая получила широкое распространение в США, где в 1883 году был разыгран первый межклубный матч. В 1891 году была основана американская лига виста.

Кстати, на примере виста можно определить принципиальную разницу между азартными и интеллектуальными карточными играми. Элемент везения, присущий азартным играм и существенно обуславливающий успех, в интеллектуальных минимизируется самой процедурой организации соревнований. Спортивный статус игры заключается в реализации принципа: всем участникам представляются равные шансы на успех. Им предлагаются для розыгрыша одинаковые расклады карт. А успех, определяемый сравнением достигнутых результатов, зависит от собственного интеллектуального вклада. Допустим, вам "не повезло" и вы, получив слабую карту, выиграли только 4 взятки. Не отчаивайтесь, это еще не означает, что вы проиграли: на другом столе игроки с этими же картами, возможно, получат только 3 взятки. Сравнение результатов, достигнутых на двух столах, покажет, что вы в этой сдаче выиграли (по отношению к другим участникам соревнования, игравшими вашими картами). Проведение подобной процедуры с азартными картами невозможно, ибо весь смысл этих игр и заключается в неповторимой и непредсказуемой случайности расклада. Кроме того, чтобы спортивная разновидность карточной игры была достаточно привлекательной, сама игра должна быть достаточно сложной. Такая распространенная в россии игра, как преферанс, не смогла в своем развитии перейти грань, отделяющую азарт от спорта, именно по причине сравнительной примитивности своих правил.

Если вист состоит только из самой игры картами, то в русском винте существует предварительная фаза - "торговля", во время которой партнеры при помощи ограниченных языковых средств обмениваются информацией о силе своих рук для определения окончательной игры. При этом разрешено использовать только названия мастей, числительные от одного до тринадцати, а также термины "пас", "контра" и "реконтра" (см. Примечание к следующему разделу). Именно эта особенность винта получила свое развитие в бридже.

3. Становление бриджа

В конце 19-го века возникла новая разновидность виста, в которой сдающий мог не показывать свою последнюю карту, определяющую козырную масть в данной сдаче. Вместо этого он мог посмотреть свою "руку" (так называются 13 карт, принадлежащих игроку в начале игры) и выбрать (теперь говорят - назначить) козырную масть по своему усмотрению. Этот ранее неизвестный в висте и пришедший из винта элемент игры послужил в

дальнейшем развитию целой совершенно новой стадии игры - "торговли". Так начался бридж.

Небезынтересна этимология названия игры. Предполагают, что слово "бридж" имеет русское происхождение! Как это ни кажется парадоксальным. Первая книга по бриджу вышла в англии в 1886 году под названием "бирич или русский вист". Читателям, наверное, знакомо древнерусское значение слова "бирич", "бирюч" - глашатай. В дальнейшем оказалось, что англичанам трудно произнести такое слово. Поэтому оно преобразовалось в близкое по звучанию, но не связанпо смыслу слово "бридж" (по-английски мост).

Согласно материалам, опубликованным в бюллетене международной ассоциации бриджевых журналистов (IBPA) за 1982 г. первая партия в бридж была сыграна в 1873 году в одном из клубов Константинополя, откуда бридж распространился в Каир, Ривьеру, Париж, Лондон и т.д.. Так что название игры может и тюркского происхождения... В настоящее время вопрос о происхождении бриджа окончательно не решен.

Первая разновидность бриджа ("бридж-вист") имела три отличия от виста:

- сдающему (или его партнеру) предоставлялось право назначить козырную масть (или игру без козыря);
- были введены заявки "контра" и "реконтра" (**);
- после первого хода открывалась рука партнера сдающего. В остальном сохранялись правила виста.

(**) Примечание: первоначально заявки "контра" и "реконтра" имели смысл наказания. "Контру" заявлял тот из игроков, который, оценивая достоинства своих карт, полагал, что назначенная оппонентами игра (контракт) не будет ими реализована. При этом, если прогноз оправдывался, то величина проигрыша оппонентов значительно увеличивалась. В противном же случае увеличивалась величина их выигрыша. Однако, уязвленный такими сомнениями один из оппонентов, будучи уверенным в правильности своего назначения, имел возможность подтвердить свою решимость заявкой "реконтра". При этом величина выигрыша (или соответственно проигрыша) еще раз существенно возрастали. В дальнейшем заявки "контра" и "реконтра" приобрели дополнительную информационную нагрузку.

В начале 20-го столетия в индии впервые ввели возможность борьбы пар за право выбора масти игры. Эта разновидность ("аукционный бридж") была популярной примерно до 30-тых годов.

Следующий шаг был сделан в конце 10-годов 20-го века, когда появился "бридж-плафон", в котором оценивалось не только общее количество выигранных взяток, но и точность определения в ходе торговли ожидаемого их количества. В этой разновидности игры впервые возникли проблемы, связанные с методами передачи информации от одного игрока к другому.

Современный бридж принял свою окончательную форму в 1925 году благодаря усилиям известного американского бриджиста Г.Вандербилта, который разработал существующую по настоящее время шкалу стоимостей различных игр. Назначенная игра стала называться "контрактом", отсюда и название этой разновидности - "контракт-бридж". Решающий вклад в развитие, становление и популяризацию бриджа сделал американец русского (по матери) происхождения Э.Калбертсон.

В последующем теоретики и эксперты подвергли анализу каждую стадию бриджа (торговлю, игру картами), выявили стратегические и тактические цели и особенности каждой стадии, заложили теоретический фундамент. До настоящего времени теория бриджа далека от завершения: продолжается не только процесс раскрытия все новых технических возможностей на каждой стадии игры, но и выдвигаются новые идеологические концепции бриджа.

Бридж характеризуется не только сложной интеллектуальной деятельностью, требующей определенных знаний в области математики, логики, психологии, но и сложностью самого процесса игры, насыщенной множеством правил. Естественно, чем больше правил, тем чаще встречаются их нарушения. Чтобы такие нарушения (а ведь они

могут быть и целенаправленной помехой) не снижали значения "борьбы интеллектов", возникла необходимость в своде правил санкционированного поведения игроков-нарушителей и штрафов за нарушения. В связи с этим к 1927 году разными клубами в США были выработаны три Кодекса бриджа, но вскоре Кодекс нью-йоркского вист-клуба вытеснил остальные.

В настоящее время течение игры во всех видах соревнований по спортивному бриджу регламентируется Кодексом, принятым Всемирной федерацией спортивного бриджа в 1987 году. Бриджевый Кодекс определяет нормальное течение игры, назначает наказания и компенсации за отклонения от предписанной им процедуры.

В 1928 году большинство клубов Нью-Йорка признало бридж в качестве спортивной игры, а в 1929 году был проведен первый национальный чемпионат сша. В 1937 году несколько общеамериканских бриджевых организаций слились в Американскую Контракт-Бридж Лигу (ACBL).

Популярность бриджа росла не только в США. В Европе (особенно в Англии и Франции) в вист-клубах стали играть в бридж, организовывались новые бридж-клубы. Первые международные матчи были проведены в начале 30-тых годов; в 1930,1933 и 1934 годах прошла серия англо-американских матчей. В США, Англии, Франции, Австрии и других странах начали проводиться национальные турниры. Необходимо отметить, что большой популярностью пользовалась (и продолжает пользоваться) коммерческая разновидность бриджа - "робберный" бридж с несколько отличающимися от спортивного бриджа правилами.

В 1932 году образовалась Международная Бриджевая Лига, являющаяся предшественником Всемирной Бриджевой Федерации. В 1936 году в этой лиге определились американский и европейский отделы.

С 1932 года проводится чемпионат Европы, в 1935 и 1937 годах были организованы командные чемпионаты мира. Эти чемпионаты проводились в виде матчей между чемпионом европы (1935-франция, 1937-австрия) и чемпионом американской бриджевой лиги. В 1935 году победили американцы, а в 1937 - европейцы. Так началось победоносное шествие спортивного бриджа по континентам, прерванное, но не остановленное, мировой войной.

В 1947 году основывается Европейская Бриджевая Лига, в связи с чем расформировалась международная. В настоящее время в европейскую лигу входят около 30 национальных федераций. Под ее эгидой проводится большое количество парных и командных турниров и фестивалей, вплоть до чемпионата Европы.

В 1958 году основывается преемница Международной Бриджевой Ллиги - Всемирная Бриджевая Федерация, в которую вошли: Американская Контракт-Бридж Лига, Европейская Бриджевая Лига и Австралийский Бриджевый Совет. В настоящее время Всемирная Федерация признает 8 зон (континентальных лиг): Европа, Северная Америка, Южная Америка, Восток, Центральная Америка, Дальневосточная Азия, Австралия и Океания, Африка.

Членами Всемирной Федерации могут быть национальные федерации, входящие в одну из этих зон. Наиболее многочисленной национальной бриджевой федерацией является относящаяся к США часть Американской Контракт-Бридж Лиги (собственно федерации США не существует). Второе место по численности принадлежит Голландской федерации, что не является неожиданным, поскольку в другом интеллектуальном виде спорта - стоклеточных шашках - Голландская федерация также занимает по численности второе после федерации России место.

Всемирная и континентальные федерации проводят большое количество таких крупных соревнований, как парные и командные чемпионаты мира и континентов (в среднем - 1 раз в год), бриджевые олимпиады (1 раз в 2 года), крупнейшие многоцикловые соревнования типа турниров "Филипп-Моррис" в Европе. Крупные международные

соревнования проводят и национальные федерации: бриджевые фестивали в Италии, Франции, Англии, Польше и т.д..

Привлекательность спортивного бриджа как интеллектуальной игры и простота организации соревнований являются такими большими достоинствами, что бридж в развитых странах с успехом конкурирует в популярности с гольфом и теннисом. Любопытно отметить, что давно уже стали традиционными матчи по спортивному бриджу между командами палаты общин и палаты лордов английского парламента, между командами сената и палаты представителей конгресса США, между сборными командами английского парламента и конгресса США, между командами конгресса США и представителями деловых кругов США (кстати, в 1989-1991 годах команда конгресса проиграла два таких матча). Эти матчи проходят в напряженной борьбе и с переменным успехом. Течение и результаты этих матчей широко освещаются в прессе. Придет ли время, когда будет сыгран подобный матч между командами нашего и, например, английского парламентов?

Бриджем активно занимались крупнейшие военачальники и государственные деятели. Например, известно, что накануне открытия второго фронта главнокомандующий американскими военными силами будущий президент США генерал Д.Эйзенхауер провел свои последние часы отдыха за игрой в бридж с группой других генералов (среди них был и будущий главнокомандующий войсками западных союзников в Европе генерал А.Грунтер).

Не менее популярен бридж в среде творческой и технической интеллигенции. Один из наиболее известных киноактеров О.Шариф не только является и одним из сильнейших спортсменов-бриджистов, но он на свои средства организовывает различные бриджевые мероприятия. Например, в 1990 году О.Шариф организовал в США огромный индивидуальный турнир, учредив на нем призовой фонд в $ 200.000 (первый в истории американского бриджа).

Популярность бриджа привела к созданию мощной бриджевой индустрии: выходит большое количество постоянных изданий, во многих известных газетах и журналах существуют бриджевые рубрики, ежегодно издается множество бриджевых книг. Более того, большое распространение получил международный бриджевый туризм, сочетающий проведение бриджевых соревнований с посещением культурных и исторических центров. Все большее распространение получает организация бриджевых фестивалей в курортных местностях.

Устойчивая бриджевая активность привлекла внимание крупных фирм-спонсоров бриджевых соревнований, рекламирующих при этом свою продукцию, например: - фирма "Эпсон" - спонсор всемирного заочного парного турнира; - фирма "Филипп-Моррис" - спонсор европейских чемпионатов.

4. Бридж в нашей стране

Так как зарождение и развитие спортивного бриджа в нашей стране в большой степени связано с положением бриджа у наших соседей, то целесообразно посвятить несколько слов и этой теме.

Спортивный бридж широко развит в странах восточной Европы (Польше, Болгарии, Венгрии, Румынии, Чехо-Словакии, Югославии), в которых давно уже существуют федерации спортивного бриджа, проводится большое количество внутренних турниров и чемпионатов во всех категориях (открытой, смешанной, женской, юношеской), организуются международные турниры и фестивали.

Ежегодно под названием "Кубка дружбы" проводится чемпионат стран восточной Европы, в котором могут участвовать как сборные стран, так и сборные отдельных республик.

Значительны успехи спортсменов-бриджистов восточно-европейских стран на международной арене. Так, сборная Польши уже дважды выигрывала мировые первенства и неоднократно занимала призовые места в первенствах Европы, бриджисты Болгарии становились призерами чемпионатов.

Бриджевые клубы Польши, Венгрии, Болгарии прилагают много усилий для установления прямых контактов с нашими бриджевыми организациями, обеспечивают специальной литературой, помогают организовывать участие наших спортсменов в восточно-европейских турнирах. Советские игроки не раз принимали участие в таких соревнованиях, правда, пока без особых успехов...

Небезынтересно отметить, что с 1984 года членом Всемирной Бриджевой Федерации стала КНР, в которой большими любителями этой игры и активными участниками бриджевых соревнований являются такие известные руководители, как Хуа Гофен (неоднократный победитель китайских турниров) и Дэн Сяопин (сильный игрок и активный бриджевый организатор).

В нашей стране в свое время играли в бридж крупные государственные деятели (нарком иностранных дел М.Литвинов), выдающиеся деятели культуры (композиторы Д.Шостакович, С.Прокофьев), а первый русский чемпион мира по шахматам А.Алехин считал бридж лучшей тренировкой ума. Однако настоящая популярность бриджа связывается с появлением в Польше ежемесячника "Brydz" и созданием Польской бриджевой федерации. Этот ежемесячник, хотя и в ограниченном количестве, доступен и советскому читателю. С помощью редакции "Brydz'a" советские бриджисты установили связи друг с другом, да и популяризировать игру стало относительно легче.

Все это произошло в начале 60-тых годов. Можно считать, что рост массовости бриджа в СССР начинается с этого времени. Но не следует забывать, что еще перед 2-ой мировой войной на территории прибалтийских республик (особенно в Эстонии) существовали бриджевые клубы, и спортсмены-бриджисты принимали активное участие в международных соревнованиях. Эти традиции не были утеряны, и не случайно именно эстонские спортсмены лидировали в советском бридже как в количественном отношении, являясь наиболее многочисленной региональной организацией, так и в качественном, занимая большинство призовых мест на всесоюзных турнирах.

Спортивный бридж в нашей стране начал развиваться в 60-ых годах. В 1967 году был проведен первый междугородный матч (Вильнюс-Таллинн-Харьков), а с 1968 года постоянно проводятся различные междугородные турниры. К 1972 году уже существовали республиканские федерации в Эстонии и Литве, городские спортивные федерации в Харькове, Киеве, Львове, и был образован оргкомитет по созданию Всесоюзной федерации спортивного бриджа. Но в январе 1972 года государственный спорткомитет принял решение о том, что бридж, а вместе с ним карате, иога, атлетическая гимнастика, женский футбол не являются видами спорта, которые следует развивать в нашей стране. И никакие аргументы не смогли повлиять на бюрократов от спорта. Были распущены все бриджевые федерации, а всем спортивным организациям было запрещено вступать в какие-либо контакты с бриджистами. Так для советских бриджистов начался период, который с чьей-то легкой руки теперь называют "застойным". Было бы преувеличением говорить о том, что бриджисты в это время подвергались репрессиям. Однако в большинстве городов соревнования по спортивному бриджу удавалось проводить только на частных квартирах, при этом неоднократно (во Львове, Ленинграде и др.) турниры срывались "благодаря" визитам милицейских патрулей, после чего участники соревнований проводили несколько часов в отделениях милиции.

Однако в некоторых городах сохранились неформальные бриджевые организации, а бриджистам Эстонии и Латвии удалось даже сохранить какую-то организационную структуру. Силами наших коллег из Риги, Таллинна и Тарту были сохранены (и вновь организованы) такие общесоюзные турниры, как Рижский фестиваль (наиболее представительный по географии участников), открытый парный чемпионат Эстонии в Таллинне, парный и командный чемпионаты страны в Тарту. Таким образом бриджевое движение выжило, но перешло на неофициальное положение. По-видимому, это было первое неформальное (в популярном ныне смысле слова) обьединение в Советском Союзе. К 1980 году бриджевое движение в нашей стране окончательно справилось с последствиями

решения спорткомитета СССР о закрытии бриджевых секций и роспуске бриджевых организаций. В местной и республиканской печати (особенно в Эстонии) опять начали появляться заметки и статьи о спортивном бридже. Продолжала расширяться его география в нашей стране. В настоящее время внутригородские соревнования проводятся в Таллинне, Тарту (и почти во всех эстонских городах), Риге, Вильнюсе, Москве, Ленинграде, Киеве, Львове, Харькове, Мариуполе, Тернополе, Каунасе, Минске, Новосибирске, Челябинске, Череповце, Ташкенте, Тбилиси, Петрозаводске...

В конце восьмидесятых годов одновременно с демократизацией жизни в нашей стране возникли предпосылки для нормализации спортивной деятельности неформальных бриджевых организаций в различных центрах. Первые клубы любителей спортивного бриджа были официально зарегистрированы в Москве, Ленинграде и Риге летом 1987 года. Количество городов, в которых функционируют официальные клубы и секции спортивного бриджа, быстро растет. Сейчас таких городов более 30-ти. В декабре 1988 года в Эстонии была создана республиканская федерация спортивного бриджа, в начале февраля 1989 года основана такая же федерация в Латвии. Вскоре после этого были организованы республиканские федерации (лиги) в России, Грузии, Литве, Белоруссии, на Украине.

В 1990 году была учреждена всесоюзная ассоциация республиканских бриджевых организаций, которую в 1991 году приняли во Всемирную Федерацию спортивного бриджа. В том же году к нашим спортсменам-бриджистам пришел и первый большой успех на международных соревнованиях: одна из сильнейших эстонских пар - Т.Лаанемяэ-В.Левенко из Таллинна - заняла 14-ое место в парном чемпионате мира (Женева, 1991) и выполнила норму одного из высших спортивных бриджевых званий - "world master".

Улучшается положение с освещением спортивной бриджевой жизни средствами массовой информации: в эстонских республиканских и местных органах печати существуют постоянные бриджевые рубрики и все чаще появляются информационные сообщения; несколько больших статей напечатаны в рижской прессе, по московскому и ленинградскому телевидению были показаны сюжеты о спортивном бридже. Так что информация о спортивном бридже все чаще доходит до потенциального потребителя.

Однако распад СССР и последующая инфляция негативно сказались и на бриджевой жизни: резко сократилось количество турниров, в которых наши бриджисты (особенно среднего уровня) могли бы принимать участие...

5. Процедура игры в бридж

Опишем в деталях, как играют в современный "контракт-бридж". В игре за одним столом принимают участие 4 игрока: пара против пары. Принято называть игроков по обозначениям сторон света: Север (С), Восток (В), Юг (Ю) и Запад (З). Север составляет одну пару с Югом, а Восток - с Западом. Первую сдачу тасует и сдает Север, следующую - Восток и так далее. Сдающий игрок называется дилером (от английского deal - сдавать). Кстати, почти вся бриджевая терминология имеет английское происхождение, а английский язык является официальным языком на международных соревнованиях. После того, как дилер сдаст всю колоду из 52 карт, игроки поднимают принадлежащие им 13 карт, называемые "рукой", и начинается первая стадия игры - торговля. На этой стадии игроки по очереди, начиная со сдающего, и далее по часовой стрелке делают различные допустимые заявки. Тур торговли состоит из четырех последовательных заявок, сделанных по одной в свою очередь каждым игроком. Различают два типа допустимых заявок: значащие и незначащие. К незначащим заявкам относятся пас, контра и реконтра. Первоначальный смысл этих заявок состоял в том, что в текущем туре торговли данный игрок либо отказывется от борьбы в торговле (пас), либо считает, что назначенный оппонентами контракт не будет ими выигран (контра), либо не сомневается в том, что оппоненты ошиблись, заявив контру на назначенный им самим или его партнером контракт (реконтра). Значащие заявки состоят из двух частей. Одна из них определяет уровень игры (количество декларированных взяток) и обозначается числительным от одного до семи. Другая часть

значащей заявки - масть игры (или без козыря) - называется деноминацией. Примеры значащих заявок: одна пика, два без козыря, четыре червы, пять бубен, семь треф.

Значащие заявки еще называются назначениями. Первоначальный смысл значащих заявок состоял в том, что игрок, назначивший некоторую значащую заявку, брал тем самым на свою пару обязательство выиграть во время розыгрыша (а это вторая стадия игры) при козыре, определенном деноминацией заявки, количество взяток, равное уровню игры плюс шесть. Таким образом, право назначить свой козырь (или без козыря) обязывает пару выиграть более половины всех теоретически возможных взяток (а их 13). Следовательно, при минимальном уровне игры (первом) пара должна выиграть 7 взяток.

Если в первом туре торговли все 4 игрока спасуют, то в данной сдаче записывается нулевой результат, и игроки переходят к следующей сдаче. После того, как один из игроков первым сделает значащую заявку, торговля заканчивается, если три игрока спасуют один за другим. Каждый игрок имеет право делать значащие и незначащие заявки. При этом он должен руководствоваться следующими положениями:

- заявки следует делать только в свою очередь;
- очередная значащая заявка должна быть "старше" по деноминации или выше по уровню предыдущей (деноминация возрастает в порядке перечисления: трефа, бубна, черва, пика, без козыря);
- незначащие заявки не изменяют уровня игры;
- контра может последовать лишь на последнюю значащую заявку одного из оппонентов при условии, что такую контру не заявил ваш партнер;
- реконтра может быть дана только после контры одного из оппонентов при условии, что такую реконтру не заявил ваш партнер.

Приведем пример торговли (сдающий Север):

	Север	Восток	Юг	Запад
1-ый тур:	пас	одна пика	контра	пас
2-ой тур:	один без козыря	две пики	три трефы	три пики
3-ий тур:	пас	пас	контра	пас
4-ый тур:	четыре червы	пас	пять червей	пас
5-ый тур:	пас	контра	пас	пас
6-ой тур:	реконтра	пас	пас	пас

Приведенный пример показывет, что вполне допустимо в одном туре торговли сделать незначащую заявку, а в другом туре - значащую (или другую незначащую). Так же можно в одном туре торговли делать значащую заявку, а в другом - незначащую (или другую значащую).

После трех последовательных пасов торговля заканчивается, а последняя значащая заявка становится контрактом (назначенной игрой). В приведенном выше примере такой игрой является контракт "5 червей с реконтрой". С этого момента начинается собственно игра картами, в которой пара, назначившая контракт, старается его реализовать, в то время как оппоненты (называемые на этой стадии игры вистующими) стараются этот контракт "посадить". Разыгрывающим назначенный контракт является тот игрок пары, который первым в торговле назначил деноминацию окончательного контракта (в нашем примере окончательный контракт назначил Юг, но разыгрывать этот контракт будет Север, так как именно он первым в торговле назвал черву).

Игрок, сидящий слева от разыгрывающего (в нашем примере - Восток), выбирает карту первого хода (первый вист) и кладет ее перед собой на игровой стол. После этого партнер разыгрывающего открывает все карты своей руки, раскладывая их на столе по мастям для удобства остальных игроков. Далее в текущей сдаче этот игрок активно уже не участвует, не может давать советов и лишь выполняет указания партнера. Разыгрывающий же играет закрытыми картами своей руки и открытыми картами руки своего партнера.

Розыгрыш каждой взятки заключается в том, что игроки по очереди (по часовой стрелке) выбирают карту хода и кладут ее перед собой на стол. При этом необходимо выполнять следующие правила:

- если у Вас в руке есть карты в масти хода, то Вы должны выбрать карту Вашего хода в текущей взятке среди карт масти хода;

- если в Вашей руке нет карт в масти хода, то Вы можете играть картой любой масти.

Так, например, в козырном контракте, если Ваш партнер ходит тузом пик, а у Вас пика уже кончилась, то Вы не обязаны бить туза своего партнера имеющимся у Вас козырем, а можете снести ненужную Вам карту. Указанная особенность бриджа порождает дополнительные технические возможности в борьбе сторон за взятки.

Текущая взятка принадлежит тому игроку, который сыграл в ней старшей картой в масти хода, а если во взятке участвуют козыри, то тому игроку, который сыграл в ней старшим козырем. Старшинство карт в бридже - обычное: туз, король, дама, валет, 10, 9 и т.д.. Игрок, выигравший предыдущую взятку, делает первым ход в очередную взятку. И так до тех пор, пока не будет разграна 13-ая взятка. Если очередная взятка будет выиграна картой открытой руки, называемой "болваном" или "столом", то следующая взятка начинается "со стола". Принадлежат же выигранные взятки не отдельному игроку, а паре в целом. Т.е., если Север выиграет 5 взяток, а Юг - 7, то считается, что пара Север-Юг выиграла 12 взяток.

Любые отклонения от нормальной процедуры в торговле или розыгрыше подлежат наказанию согласно международному кодексу контракт-бриджа.

После окончания розыгрыша определяется результат сдачи, зависящий от таких факторов, как величина назначенного контракта и количество взяток, выигранных разыгрывающей стороной.

Чем "выше" назначенный контракт, тем больше получит разыгрывающий за его реализацию. Но если назначенный контракт не будет реализован, то положительный результат запишут оппоненты разыгрывающего - вистующие. Заявки контра и реконтра увеличивают как выигрыш (при реализации контракта), так и проигрыш (при его нереализации).

Конечно, во время торговли пара заботится о том, чтобы поточнее передать друг другу информацию о силе (наличии старших карт - тузов, королей и т.д.) и раскладе (наличии длинных и коротких мастей) своих рук. Эта информация может быть закодирована для удобства пользования, но не от оппонентов! Способ кодирования информации допустимыми в торговле средствами называется системой торговли. Существует бесчисленное множество систем торговли, но любой оппонент имеет право осведомиться о значении заявок. Абсолютно точное пояснение этого значения является обязательством игроков, которым заданы такие вопросы.

Во второй части данной книги существенно подробней описаны основания игры, механизмы выбора окончательного контракта, розыгрыша, виста и присуждения результатов.

Соревнования же по спортивному бриджу происходит следующим образом:

- в зависимости от типа соревнований предварительно тасуется и укладывается в специальные коробки некоторое количество сдач;

- участники соревнования занимают свои места за игровыми столиками;

- в каждой очередной сдаче игра начинается с торговли, в которой пары игроков стараются определить тот контракт, назначение которого может принести им лучший результат;

- после окончания торговли наступает стадия розыгрыша, в которой пара, назначившая контракт, старается его реализовать, а пара оппонентов, вистуя против этого контракта, пытается этому препятствовать;

- после окончания розыгрыша достигнутый за столом результат записывается в специальный "секретный" бланк, и коробка с данным раскладом передается на другой стол, где он будет разыгрываться другими парами, и т.д.;

- после окончания соревнования сравнение результатов, достигнутых в каждой сдаче различными участниками, определяет победителей.

Сложилось несколько общепринятых типов бриджевых соревнований. Наиболее объективным в спортивном смысле соревнованием является командный турнир. Команда состоит из минимум двух пар, матч проводится на двух столах, при этом абсолютно исключается даже случайная передача какой бы то ни было информации от одного игрового стола к другому. Каждая позиция (место) на игровом столе обозначается названием стороны света. Пары из одной команды занимают на одном столе позиции с-ю (север-юг), а на другом столе - з-в (запад-восток). Представители команды оппонентов занимают оставшиеся места, после чего на каждом столе разыгрывается некоторое, определяемое заранее количество сдач. Результаты этих сдач каждая пара записывает в свой протокол матча. После этого сыгранные сдачи судья переносит с одного стола на другой, где они разыгрываются второй раз. Предположим, что Вам повезло: Вы получили сильную карту и выиграли на своем столе. Затем этот же расклад придет на другом столе второй паре из команды оппонентов, и они тоже смогут, если не ошибуться, получить такой же хороший результат. После окончания розыгрыша последней сдачи пары каждой из участвующих в матче команд сравнивают достигнутые ими на двух столах результаты и определяют, какая из команд выыиграла. Матч состоит из двух таких частей.

Другим общепринятым типом бриджевых соревнований является парный турнир, в котором участвуют не команды, а отдельные пары (причем чем больше, тем лучше). Все участвующие в соревновании пары рассаживаются в начале турнира в соответствии с указаниями судьи (обычно - по результатам жеребьевки) и разыгрывают комплект сдач одного тура. Далее участвующие пары и комплекты сдач перемещаются по игровому помещению со стола на стол таким образом, чтобы по возможности каждая пара сыграла все комплекты сдач и чтобы все пары сыграли друг против друга. После окончания турнира в каждой сдаче сравниваются результаты, достигнутые участниками, и определяются лучший, следующий и т.д. Результаты в этой сдаче. Окончательное место пары в турнире определяется суммой достигнутых ею результатов во всех сыгранных сдачах.

Еще одной разновидностью бриджевого соревнования является индивидуальный турнир, в котором участвуют не пары, а отдельные игроки. Турнир внешне похож на парный, но особый маршрут движения дается не паре, а игроку, так чтобы каждый игрок по возможности сыграл все комплекты сдач в паре с каждым другим игроком. Место игрока в турнире определяется суммой достигнутых им результатов во всех сыгранных сдачах.

Существует особая разновидность командного турнира - "паттон". Он похож на командный блицтурнир, но с несколько отличающимся от обычного способом подсчета результатов.

Таковы основные типы бриджевых соревнований. Кроме того, как и в других видах спорта, в бридже есть несколько категорий: открытая, смешанная и женская. В открытой категории нет никаких ограничений на пол участников. В смешанной категории каждая участвующая пара (в том числе и каждая пара в команде) должна состоять из мужчины и женщины. Состав третьей - очевиден.

Читатель, наверное, уже заметил, что такая организация спортивных мероприятий делает бридж увлекательнейшим соревнованием, участники которого получают удовольствие от самого процесса обостренной, психологически напряженной и динамичной борьбы. А высокая сложность бриджа открывает широкие перспективы для роста мастерства тех игроков, которые, кроме получения удовольствия от игры, хотят побеждать в бриджевых соревнованиях.

В спортивном бридже (как и любом другом виде спорта) существуют спортивные разрядные нормативы (как международные, так и национальные), так что спортсмены-бриджисты могут, повышая свое мастерство, выполнять нормы все более высоких разрядов. Национальные разрядные сетки и нормы устанавливаются национальными федерациями. Высшее международное бриджевое спортивное звание - world-grand-master.

6. Массовость и спортивность

Соотношение спортивности и массовости является важной проблемой в определении направлений развития спортивного бриджа. На примере других видов спорта мы знаем, к каким серьезным ошибкам приводит ее недооценка. По-видимому, целесообразно обратиться к опыту организации бриджевой жизни за рубежом.

Основной структурной бриджевой единицей в мире является клуб, в котором естественным образом совмещаются такие функции, как:

- пропаганда бриджа средствами массовой информации;
- популяризация бриджа среди молодежи;
- обучение бриджу, организация бриджевых школ;
- проведение разнообразных популярных соревнований;
- работа по повышению спортивного уровня;
- выделение бриджевой "элиты" для ее участия в официальных соревнованиях.

Несомненно, удобные игровые помещения, компьютерное оснащение, доступность специальной литературы, широкая сеть бриджевых школ, сочетание увлечения бриджем с туризмом, финансирование соревнований спонсорами и меценатами оказывают положительное влияние на развитие и популяризацию бриджа. В свою очередь, массовость бриджевого движения существенно облегчает поиск и отбор наиболее способных спортсменов и позволяет содержать кроме небольшого административного аппарата педагогов, тренеров и профессиональную элиту для успешной борьбы на международном уровне.

Самая многочисленная в мире национальная бриджевая организация (США) на самом деле представляет собой только видимую часть айсберга, так как опирается на десятки миллионов игроков в "неспортивный" бридж, откуда непрерывно черпает свое пополнение.

И не случайно именно спортсмены США чаще других оказываются победителями или призерами почти на всех основных международных бриджевых соревнованиях. На территории бывшего СССР подобным примером является Эстония, у которой число бриджистов в процентном отношении к численности населения является, чуть ли не самым большим в мире, а об успехах эстонских игроков уже говорилось выше. Так что кратчайший путь к настоящей спортивности и высокому мастерству лежит через подлинную массовость движения. Поэтому, безусловно, что первоочередная задача бриджевых организаций нашей страны - это пропаганда спортивного бриджа и обучение ему.

7. Еще раз о достоинствах бриджа

Спортивный бридж - это не просто еще одна сложная карточная игра. На заре развития бриджа один из ее основателей отметил, что бридж - это не игра в карты, а игра картами. Сложность и динамизм этой игры сделали ее по настоящему массовым видом спорта и способом проведения досуга. При этом бридж оказался успешным конкурентом азартных карточных игр. Так, вскоре после организации федерации спортивного бриджа в Польше (1957 г.), большинство азартных игр через несколько лет было почти полностью изжито из студенческого общества. Понимая большое воспитательное значение бриджа, министры ряда развитых стран (Норвегия, Швеция и др.) ввели бридж в средних учебных заведениях (а в США не только в средних, но и в высших) в качестве факультативного предмета. В Польше же проводятся чемпионаты и среди школьников...

Наверное, читатель уже понял, что в случае обучения бриджу перед ним открываются новые перспективы в общении с широким кругом людей и в существенном разнообразии своего досуга. Недаром говорится: "Кто не научится играть в бридж с детства, будет иметь унылую старость". Надеемся, что наши дальнейшие публикации помогут вам освоить эту игру и влиться в многочисленные ряды ее поклонников. Несомненно, что такие интеллектуальные игры, как го, шахматы, гораздо сложнее и по количеству вариантов, и по глубине технических проблем. Однако у бриджа есть свои достоинства:

- существенно больший динамизм игры (например, спортивная партия в шахматы длиться около 4-5 часов, за такое же время будет разыгран бриджевый матч, состоящий примерно из 24-32 разных сдач);

- принципиально другая логика оценки и расчета, связанная с тем, что в бридже, в отличие от шахмат и го, игроки в принципе не обладают полнотой информации, поэтому бриджисту в своем анализе игровой ситуации приходится пользоваться различными статистическими оценками и моделями;

- присущая бриджу "скрытость" части информации приводит к возрастанию, по сравнению с шахматами и го, роли маскирующих и даже обманных маневров, имеющих цель навести оппонентов на неверный план игры, что усиливает влияние человеческого фактора на результат игры.

Так что попробуйте испытать себя в бридже!

Литература

The Official Encyclopedia of Bridge, N-Y
B.Sejfert "Brydz nowoczesny", Warszawa
В.Грузнов "Бридж как социокультурное явление", частное письмо
Бюллетени IBPA, 1982

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

УЧЕБНИК ИГРЫ В БРИДЖ

Занятие первое

1.1. Как играть в вист

В вист играют 4 человека (пара против пары) колодой из 52 карт. Игроки обозначаются первыми буквами названий сторон света (например, С - Север), так что игроки С-Ю составляют одну пару, а игроки В-З - другую. Один из игроков (обычно первым это делает игрок С, а в следующих сдачах - все игроки по очереди, по часовой стрелке) тасует колоду и дает ее снять игроку, сидящему справа от сдающего. Кстати, сдающий по-английски dealer, а так как этот язык является официальным языком бриджа, то и в русском бриджевом жаргоне существует слово "дилер". Далее дилер сдает всю колоду по одной карте каждому игроку, начиная с игрока, сидящего слева от него. Последнюю карту дилер показывает всем и кладет себе. Эта карта определяет козырную масть в данной сдаче. 13 карт, принадлежащих одному игроку, называются его "рукой", а распределение карт одной руки по мастям называется раскладом руки (распределение некоторой масти между руками 4-х игроков называется раскладом масти).

После окончания сдачи карт и определения козыря игрок, сидящий слева от сдающего, делает первый ход. Существует ряд требований к внешней атрибутике игры. Эти требования выработаны борьбой за корректность процедуры игры, за этичность всех действий игроков за карточным столом. Приведем их:

- ничего в поведении игрока (мимика, жесты, взгляд, слова, интонация и т.д. и т.п.) не должно даже намекать на одобрение или неодобрение им действий своего партнера - столь же категорично нельзя наводить своим поведением партнера на какое-либо действие
- все действия за столом должны проходить примерно в одинаковом временном ритме, категорически нельзя извлекать какую-либо информацию из размышлений, колебаний или ускоренных действий своего партнера
- ход следует производить, отделив выбранную вами карту от своей "руки" и положив ее перед собой вверх лицевой стороной так, чтобы эта карта своей длинной стороной указывала на вашего партнера, допустима только такая игра картой; нельзя перебирать карты перед ходом, нельзя карту хода швырять, нельзя ее держать на весу, нельзя класть на стол не по направлению к партнеру.

Нарушение перечисленных требований может привести к нелегальной (т.е. незаконной) передаче информации. Легальный способ передачи информации о своей руке и о своих желаниях должен логически вытекать из самой игры, из последовательности ваших ходов и т.д.

Итак, сдача произошла, и игрок слева от сдающего сделал свой первый ход. Далее каждый игрок по очереди делает ход (по часовой стрелке). Когда все 4 игрока выложат перед собой карту хода, то определится, кому из них принадлежит первая взятка: взятка принадлежит тому из игроков, который сыграл старшей картой в масти хода (т.е. в масти карты, которая в данной взятке была сыграна первой). Однако если во взятке участвуют козыри, то такая взятка принадлежит игроку, чья козырная карта в этой взятке была старше. Старшинство карт - обычное: самая старшая карта - туз, затем король, дама, валет, 10, 9 и т.д. Существуют некоторые ограничения на свободу вашего выбора карты хода во взятку:

- если у Вас есть карты в масти хода, то Вы обязаны выбирать ход одной из карт этой масти (в том числе - козырной, если ход был сделан козырем)
- если у Вас нет ни одной карты в масти хода, то Вы можете играть любой картой (т.е. козырем в таком случае играть необязательно - например, в этой взятке старшей картой сыграл Ваш партнер)

Нарушение требования играть картой в масти хода (если у Вас есть хотя бы одна карта в этой масти) называется "фальшренонсом" ("ренонс" - это отсутствие карт в некоторой масти) и влечет за собой наказание. Обычно наказание налагает судья на основе бриджевого Кодекса; в среднем такое наказание составляет около 2-х взяток, которые придется добавить противникам после окончания розыгрыша сдачи.

После определения, кому принадлежит взятка, игроки переворачивают карту своего хода рубашкой вверх и кладут перед собой длинной стороной карты в направлении игрока, выигравшего эту взятку. С того момента, как все игроки перевернут карту хода, никто уже не может посмотреть карту другого игрока, но карту своего хода в текущей взятке посмотреть еще можно. Если кто-либо из игроков еще не перевернул свою карту, то он может попросить любого игрока (или даже всех) снова показать карту своего хода в текущей взятке.

Когда все игроки перевернут карту хода, то начинается розыгрыш следующей взятки, при этом первым ход в следующей взятке делает тот игрок, которому принадлежит предыдущая взятка. После розыгрыша очередной взятки карты опять переворачиваются и кладутся поверх уже сыгранных так, чтобы по окончании игры можно было проверить ход розыгрыша, последовательность всех сыгранных карт и согласовать количество выигранных каждой парой взяток (при наличии разногласий), так как обычно это количество совпадает с количеством карт, направленных длинной стороной в сторону каждой пары. Порядок складывания сыгранных карт следует соблюдать не менее строго, чем уже описанные требования. Его нарушение также может навлечь на Вас наказание: например, если за Вашим столиком возникнут разногласия по количеству выигранных взяток, то игрок, укладывавший карты в любом другом порядке, не может принимать участия в выяснении истинного порядка розыгрыша и его мнение по этому поводу не принимается во внимание. После розыгрыша последней (13-ой) взятки данная сдача заканчивается и подсчитывается ее результат, причем взятки, выигранные игроками одной пары, суммируются (т.е. взятка принадлежит не игроку, а паре), так что если Вы выиграли 8 взяток, а Ваши оппоненты - 5 взяток, то Ваш результат 8-5=3 пункта.

Далее право сдавать переходит к следующему игроку и.т.д.. Обычно за вечер играется 20-30 партий (сдач) в вист.

Так выглядит игра в вист, и теперь Вы можете сыграть несколько сдач, но с обязательным соблюдением перечисленных выше требований.

1.2. Первый ход

Как Вы наверное заметили, в этой игре Вам катастрофически не хватало хоть какой-либо информации о карте Вашего партнера. Поэтому между партнерами может существовать договоренность о способах демонстрации качества масти в руке игрока, делающего первый ход в эту масть. При этом данная информация ни в коем случае не является секретом для Ваших оппонентов, а должна быть им обьяснена по их требованию. Для изложения дальнейшего материала понадобятся некоторые определения и понятия:

- онер - карта от 10 до туза
- фигура - карта от дамы до туза
- фоска - карта от 2 до 9
- секвенс - последовательность трех и более карт соседних рангов(достоинств) в одной масти, начиная с онера, например: КДВ, ДВ10
- неполный секвенс - последовательность двух карт соседних рангов: КД
- внутренний секвенс - секвенс с фигурой старшего,но не соседнего ранга: ТДВ10, Д1098.
- триплет - наличие ровно трех карт в некоторой масти в руке
- дублет - наличие ровно двух карт в некоторой масти в руке
- синглет - наличие ровно одной карты в некоторой масти в руке
- ренонс - отсутствие некоторой масти в руке

- Лавинталь - выдающийся американский гроссмейстер, автор одного из самых популярных (и носящих его имя) сигналов на висте

- старшинство мастей (в порядке убывания) - пика, черва, бубна, трефа

Приведем соглашение, связанное с первым ходом. Если Вы делаете ход в некоторую масть (а ранее в эту масть еще никто не ходил), то конкретную карту хода Вы должны будете, как правило, выбирать в соответствии с нижеследующим:

- из полного, неполного и внутреннего секвенса - старшей из секвенса

- из масти с фигурой (или фигурами) без секвенса - малой фоской

- из триплета без фигуры - средней фоской (а в дальнейшей игре следует играть старшей фоской, так что Ваш партнер, если он заметит последовательность ваших ходов, будет знать количество и качество Ваших карт в данной масти)

- из дублета (с фигурой или без фигуры) - старшей картой.

Таким образом, анализируя карту первого хода Вашего партнера (а затем и второго хода) можно сделать определенные выводы о его руке. Описанное выше соглашение называется прямым вистом. Напомню, что Ваше соглашение о стандарте первого хода должно быть раскрыто Вашим оппонентам при первой же их просьбе.

1.3. Сигналы на висте

Ваш партнер (или оппонент) сделал ход в некоторую масть, и пришла Ваша очередь играть картой в масть хода. Если в данной взятке Вы не будете бороться за ее выигрыш (например, партнер пошел тузом, или оппонент перебил карту партнера своим валетом, а у Вас нет карты, которая могла бы перебить этого валета), то Вы снесете какую-то фоску в масти хода. Так вот, величина (достоинство) карты сноса может быть сигналом. При этом для выполнения сигнала Вы не должны использовать карту, которая (с Вашей точки зрения) могла бы в будущем бороться за взятку.

Существует большое количество разнообразных сигналов. Вы сейчас познакомитесь с некоторыми из них:

- качественный сигнал: если Ваш партнер сделал первый ход (или первый ход в новую масть, в которую еще никто в этой сдаче не ходил) и Вы не боретесь за текущую взятку, то:

- поощряющий сигнал - снос самой маленькой из имеющихся у Вас фосок; такой снос означает, что у Вас есть какие-то ценности в масти хода (например, партнер сыграл тузом - т.е. у него есть и король, - а у Вас есть дама и Вы бы хотели, чтобы Ваш партнер отобрал короля и пошел в эту масть третий раз);

- запрещающий сигнал - снос высокой из имеющихся у Вас фосок; такой снос означает, что у Вас нет никаких ценностей в масти хода и что Вы бы предпочли, чтобы Ваш партнер сменил в последующей игре масть атаки; такой качественный сигнал называется обратным, так как классический порядок поощрения ("прямой" сигнал) - высокая фоска поощряет; кроме того, есть еще одно дополнительное соглашение: снос (внешне бесполезный, т.е. без участия в борьбе за взятку) онера (например, Ваш партнер пошел тузом, а Вы снесли валета) является очень сильным поощрением хода;

- количественный сигнал: иногда Вашему партнеру будет полезно узнать количество Ваших карт в некоторой масти; в таком случае:

- снос вначале малой, а затем высокой фоски в масти хода покажет четное количество карт в масти хода;

- снос вначале высокой, а затем малой фоски в масти хода покажет нечетное количество карт в масти хода;

такой количественный сигнал также называется обратным, так как классический порядок сноса при четном количестве карт - высокая-малая;

- возвратный Лавинталь: возможна ситуация, когда Вы делаете ход в такую масть, о которой уже известно (например, из предыдущих взяток), что взятку получит Ваш партнер (например, убьет козырем); тогда величина карты хода покажет Вашему партнеру, в какую

из двух оставшихся мастей (кроме козырной масти, в которую практически не бывает сигналов, и кроме самой масти хода) Вы просите его возвратить Вам ход, при этом если Вы выходите старшей картой, то это просьба возврата в старшую из оставшихся мастей, а если Вы выходите малой картой - то в младшую, например: козырь -пика, Ваш ход и Вы знаете, что Ваш партнер не имеет бубен (он уже бил бубну козырем); если Вы теперь сделаете ход высокой фоской бубен, то покажете партнеру, что у Вас есть ценности в старшей из оставшихся мастей (остались черва и трефа, сташая -черва), а если сыграете малой фоской бубен, то покажете ценности в младшей масти (трефе);

- итальянский сигнал: достаточно часто возникает ситуация, когда оппонент (или партнер) делает ход в масть, которой у Вас уже нет, а козырем играть Вы не хотите (например, потому, что данную взятку выигрывает Ваш партнер) или у Вас просто нет козырей; в таком случае Вы должны снести какую-либо карту в одной из оставшихся мастей; возникшая ситуация является исходной для итальянского сигнала:

- снос фоски нечетного ранга (3,5,7 или 9) покажет, что у Вас есть ценности в той масти, которую Вы снесли;

- снос фоски четного ранга является сигналом типа Лавинталя в одну из двух оставшихся (кроме масти хода и масти сноса) мастей: снос высокой четной фоски покажет ценности в старшей из оставшихся мастей, а снос малой четной фоски - в младшей; так как в подобной ситуации у Вас есть выбор между сносами фосок в одной из трех мастей, то почти наверняка Вы сможете выбрать карту, удовлетворительно описывающую Ваши ценности; кстати, снос в подобной ситуации онера является очень сильным сигналом в масти сноса.

Система используемых Вами сигналов на висте также не должна скрываться от оппонентов и по первому их требованию должна быть раскрыта им с максимальной полнотой.

А теперь сыграйте несколько сдач и постарайтесь использовать приведенный выше материал.

1.4. Открытие руки стола.

Сделаем следующий шаг, приближающий Вас к игре в бридж. После того, как левый от сдающего игрок сделал свой первый ход, партнер дилера открывает свою руку и выкладывает ее на стол, размещая свои карты "столбиками" по мастям, при этом в каждом таком столбике карты должны располагаться по старшинству. Открывающийся игрок далее назыется "столом" или "болваном" (по-английски - "dummy"). "Стол" справа от себя кладет козырную масть (если она у него есть), затем - масть другого цвета и т.д.. Дилеру следует поблагодарить партнера, а затем начать разыгрывать текущую сдачу своими закрытыми картами и картами партнера - открытыми. С этого момента сдающий называется "разыгрывающим", а оппоненты - "вистующими" (да и сама игра картами вистующих в бридже называется вистом). "Стол" в текущей сдаче больше никакого активного участия не принимает, а только по указанию разыгрывающего кладет в очередную взятку названные им (разыгрывающим) карты. Разыгрывающий, когда очередь делать ход приходит к "столу", может либо назвать ту карту "стола", которую он выбрал для хода, либо сыграть ею сам. После окончания розыгрыша взятки карта "стола" остается у руки "стола" и переворачивается в соответствии с общим правилом.

"Столу" категорически запрещено каким-либо способом воздействовать на ход игры (мимикой, жестом, голосом, попыткой сделать ход одной из своих карт и т.д.). Более того, "столу" нельзя смотреть в карты ни разыгрывающего, ни кого-либо из оппонентов. Нарушения этих правил также наказываются.

После окончания розыгрыша "стол" благодарит своего партнера, а затем игроки подсчитывают результат текущей сдачи и переходят к следующей.

1.5. Первый ход - 4-ая старшая

Если Вы выбрали первый ход в длинную (более чем трехкартную) масть с хотя бы одним онером, но без секвенса, то, как правило, делайте этот ход фоской, "четвертой по старшинству", отсчитывая от самой старшей карты этой масти в Вашей руке. Например, Ваша рука содержит следующую пику: Т,В,9,5,3, - и если Вы предпочли пиковый ход, то в условиях отсутствия какой-либо специальной информации о раскладе этой масти ходите "четвертой старшей" - пятеркой пик. Это соглашение поможет Вашему партнеру сориентироваться в распределении старших карт в масти хода: он отнимет от 11-ти достоинство карты Вашего первого хода (в нашем примере:11-5=6) и получит количество карт, старших карты первого хода, которое находится в руках трех игроков: обоих оппонентов и у него самого. А так как он видит карты двух рук (свои и "стола"), то он может посчитать, сколько карт, старших карты хода партнера, находится в закрытой руке разыгрывающего. Эта информация может оказаться существенной для определения расклада данной масти и для выбора правильного плана виста.

1.6. Простые способы получения взяток

1.6.1. Игра сверху

Самым простым способом получения взятки является "игра сверху", т.е. ход картой самого старшего ранга. Например, ход тузом (а если туз уже вышел, то ход королем и т.д.).

Изобразим на диаграмме расположение некоторой масти у Вас с партнером. Договоримся, что на таких диаграммах рука, изображенная ниже, принадлежит Вам, а рука, изображенная выше, принадлежит "столу". Кроме того, если на диаграмме изображены полные расклады рук, то карты одной масти в руке изображаются в одну строку, а верхняя строка руки соответствует пике, следующая - черве, затем - бубне, и последняя - трефе. В дальнейшем при анализе возможностей рук, принадлежащих одной паре, такие руки будем называть "совместными".

Например, пусть Ваши совместные руки содержат следующую пику:

Т,Д,х,х,х

К,В,х,х,х (здесь и далее х - это обозначение фоски).

Так вот, игра тузом (а с руки фоску), затем фоской со стола к королю руки, затем фоской с руки к даме стола - это и есть игра сверху. Не всегда в Ваших совместных руках будет секвенс из старших карт. Может случиться, что Ваши руки содержат секвенс, начинающийся, например, с дамы:

Д,9,х,х,х

В,10,х,х,х

в таком случае вначале Вы разыграете свой секвенс: например, валетом с руки и фоску со стола (оппонент возьмет эту взятку тузом); рано или поздно Вы опять получите взятку и вернетесь к розыгрышу данной масти, сыграв фоской с руки к даме стола (оппонент возьмет эту взятку королем); когда Вы в дальнейшем получите ход, то сможете играть сверху уже разыгранным секвенсом: десяткой и девяткой.

Таким образом, с точки зрения разыгрывающего совсем не обязательно, чтобы фигуры составляли секвенс на одной руке: вполне достаточно, чтобы эти фигуры составляли такую последовательность на совместных руках. В дальнейшем мы и такие последовательности будем называть секвенсами.

1.6.2. Вырабатывание форт

Фортами называются взятки на фоски в той масти, которая у оппонентов уже кончилась. В предыдущих примерах Ваши совместные руки содержали в рассматриваемой масти 10 карт (лежащих 5-5 в Вашей руке и на столе). После стадии "игры сверху" у обоих

оппонентов эта масть полностью кончалась. Так что если Вы в дальнейшем будете играть оставшимися фосками в этой масти, то оппоненты вынуждены будут что-либо сносить, а Вы получите еще столько взяток, сколько у Вас форт в данной масти. Однако, следует иметь в виду, что если у оппонента еще остался козырь (т.е. Вы выработали форты не в козырной, а в боковой масти), то он может на Вашу форту сыграть своим козырем и выиграть эту взятку. Поэтому обычно розыгрыш следует начать с козырной масти (особенно, если Вы можете выработать в ней форты).

Таким образом, форты - это взятки на фоски в Ваших длинных мастях, для получения которых Вы должны свои масти разрабатывать.

1.6.3. Импас

Вы уже знаете, как разыгрывать взятки в секвенсах. Однако гораздо чаще Вы будете иметь дело с мастью, в которой у Вас есть некоторая комбинация фигур, не составляющих секвенс. Одной из типичных комбинаций фигур, не составляющих секвенс, является "вилка" (или "ножницы"), состоящая из старшей фигуры и одной (или нескольких) младших фигур, но не идущих подряд, например: ТД, ТДВ, ТД10, ТВ10 и т.д.. Такие комбинации следует разыгрывать ходом фоски этой же масти, но с противолежащей руки, например:

Т,Д
--
х,х

В данном случае Вам следует ходить фоской с руки, и если левый оппонент сыграет фоской, Вы должны играть в этой взятке дамой. В таком случае, если недостающий король находится у вистующего слева от Вас, то Вы получите эту взятку на даму. Если же король находится у правого вистующего, то он перебьет даму стола своим королем (но тогда дама и не могла выиграть взятку). Таким образом, розыгрыш вилки ТД с вероятностью 0.5 даст Вам 2 взятки (а с вероятностью 0.5 - 1 взятку), т.е. комбинация ТД на одной руке может быть оценена в 1.5 взятки.

Розыгрыш таких вилок называется импасом. Рассмотрим несколько примеров импаса:

Т,Д,10
--
х,х,х

Розыгрыш такой вилки следует начать с импаса десяткой (т.е. фоской с руки и, если левый вистующий сыграет фоской, то со стола следует класть 10; если же левый сыграет одной из недостающих фигур, то следует надбить чуть более старшей фигурой стола). В дальнейшем следует опять идти с руки фоской и произвести импас дамой. Такой розыгрыш приведет Вас с вероятностью 0.75 к двум взяткам (если хотя бы одна из недостающих фигур находится у левого, потому что если обе недостающие фигуры находятся у правого, то вы получите только 1 взятку - на туза). Этот способ розыгрыша называется двойным импасом.

Т,В,9
--
х,х,х

Розыгрыш такой вилки следует начать с импаса девяткой, а в дальнейшем произвести импас валетом. Если 10 и хотя бы одна из отсутствующих фигур находятся у левого (т.е. всего вероятность этого 0,375), то Вы получите 2 взятки.

Ннеобязательно, чтобы вилка состояла из фигур, находящихся на одной руке. Розыгрыш импасом возможен и в том случае, если вилка состоит из фигур, разложенных на совместных руках:

Т,х
--
Д,В

Здесь розыгрыш вилки заключается в ходе с руки дамой, и если левый сыграет фоской, то со стола также следует класть фоску ("пустить"). Как и выше, такая игра приведет к успеху,

если король находится у левого оппонента. Если же левый оппонент сыграет королем, то следует его перебить, и в дальнейшем забрать взятку на своего валета.

Еще два слова о терминологии: при описании розыгрыша вилки следует использовать творительный падеж для карты, при помощи которой Вы производите импас, и винительный падеж - для карты, которую Вы импасируете ("вырезаете"), т.е. правильным является выражение:"я проимпасировал короля оппонента своим валетом".

1.6.4. Экспас

Бывает, что приходится разыгрывать масть, в которой есть одинокая (и при том - не старшая) фигура, например:

К,х
--
х,х

В этом случае следует идти с руки фоской и (если левый сыграет фоской) со стола играть королем. Если недостающий туз находится у левого вистующего, то король получит взятку. Таким образом, уединенный король (в масти, где у Вас нет ни туза, ни дамы) может быть оценен в 0.5 взятки. Приведенный способ розыгрыша называется экспасом, а правильное описание экспаса звучит примерно так:"я проэкспасировал туза противника своим королем".

Существует большое количество комбинаций, которые следует разыгрывать при помощи экспаса, например:

Д,х,х
--
Т,х,х

В этом примере следует идти с руки фоской (правда, можно предварительно отобрать туза, что впрямую сводит данный пример к предыдущему) и, если левый вистующий сыграет фоской, играть со стола дамой. Это будет экспас короля дамой.

1.6.5. Убитка

Если один из оппонентов ходит мастью, которой у Вас (в руке или на столе) нет, то Вы можете убить карту хода козырем (если он у Вас есть). Такое Ваше действие называется "убиткой". С целью получить подобную взятку Вы и сами можете делать ход с одной из своих совместных рук той мастью, которой нет на противоположной руке. Следует помнить, что оппоненты тоже могут совершать убитки, так что желательно вырабатывать форты в своих боковых мастях после розыгрыша козырной масти.

1.6.6. Комбинирование

Выше приведены все простые способы получения взяток. Но существует большое количество комбинаций этих способов. Приведем несколько примеров:

К,В,х
--
х,х,х

В этом примере сочетаются экспас (розыгрыш короля без туза) и импас (розыгрыш валета). Обычный розыгрыш - вначале импас валетом, а затем - экспас королем. Такой розыгрыш даст Вам 1 взятку с вероятностью 0.75 (в том числе с вероятностью 0.25 - 2 взятки, если обе недостающие фигуры у левого).

пика :х,х
черва: ---
бубна:Т,х,х,х,х,х

пика :х,х
черва:К,Д,В
бубна:К,Д,В,х

В этом примере сочетаются экспас и убитка. Пусть козырь - бубна и Вы должны ходить со своей руки. У Вас есть 2 потери (отдачи) в пике, но Вы можете попытаться сократить количество своих отдач. Для этого Вам следует идти с руки королем червей и, если левый сыграет фоской, снести со стола одну из пиковых фосок. Если недостающий туз червей находится у правого, то он возьмет им взятку и отберет оставшуюся на столе пику (одну). В этом случае Вы ничего не выиграли (но и не проиграли, так как у Вас с самого начала были именно две отдачи). Но если туз червей находится у левого, то Ваш король выиграет взятку и Вы сможете повторить свой маневр, снося со стола вторую пиковую фоску (а если оппонент слева сыграет тузом, то Вы убьете его козырем, затем перейдете со стола в руку по козырному королю и снесете на оставшуюся в руке старшую червовую фигуру оставшуюся пиковую фоску на столе). В дальнейшем Вы можете убить две пиковые фоски своей руки козырем на столе.

И опять сыграйте несколько (8-10) сдач. И постарайтесь использовать изложенный выше материал, каким бы трудным это Вам не казалось.

Занятие второе

2.1. Выбор сдающим козырной масти (или без козыря)

Вы уже обратили внимание на то, что розыгрыш игры с козырной мастью, выбранной случайным образом (по последней сданной карте), далеко не всегда представляет интерес, так как Ваши совместные руки могут иметь другую масть, гораздо более подходящую для обьявления ее козырной. А может встретиться расклад, когда Вы бы не хотели, чтобы в данной сдаче вообще была козырная масть. В этой связи сделаем следующий шаг в освоении современного бриджа: дадим сдающему право выбрать козырную масть (или без козыря). Начиная с этого момента сдающий не будет показывать последнюю карту, а подняв все свои карты, выберет в данной сдаче козырную масть (или без козыря), сообщив всем свое решение, например:"козырь - черва" или "без козыря". После этого левый вистующий делает первый ход, партнер сдающего выкладывает свою руку на стол, а сдающий становится разыгрывающим в данной сдаче.

Если у Вас в руке нет ни одной масти, содержащей более четырех карт, то Вы не можете разумно выбрать козырную масть (разве что Вы в состоянии угадать, какая из мастей будет "длинной" у Вашего партнера). Поэтому обычно правильней в таком случае назначить бескозырную игру. Если же Ваша рука содержит минимум пятикартную масть,то статистически разумней именно эту масть выбрать в качестве козырной. Если же в Вашей руке есть две минимум пятикартные масти, то чаще правильней выбрать в качестве козырной ту масть, в которой у Вас больше карт, а при равной длине этих мастей - ту, в которой больше старших карт.

2.2. Стандартные решения на висте при открытом столе

Вы уже сталкивались с определенными трудностями во время виста, когда стол уже открыт, а Вам приходится принимать решение о выборе масти очередного хода (после выигрыша взятки) или о выборе карты, которой Вам следует сыграть в текущей взятке. По крайней мере в начальный период Вашего обучения Вам следует опираться на некоторые выработанные практикой бриджа статистически обоснованные рекомендации по игре в стандартных ситуациях.

Итак, Вы получили взятку и должны выбрать очередной ход. При этом у Вас нет никаких особых мыслей и идей о том, в какую масть лучше сделать ход (или говорят "куда атаковать"). В таком случае, если "стол" находится справа от Вас (а разыгрывающий - слева), то довольно часто хорошим ходом будет атака в самую слабую масть стола. Если же "стол" находится слева от Вас (а разыгрывающий - справа), то чаще лучше будет атака в самую сильную масть "стола".

Несколько другие проблемы стоят перед Вами, когда в очередной взятке только что сыграл оппонент (своей картой или картой стола) и наступила Ваша очередь. Если оппонент сыграл такой картой, что Вы не можете бороться за эту взятку (например, разыгрывающий вышел тузом), то Вам следует без лишних раздумий играть одной из своих карт (возможно, что при этом Вы будете делать какой-либо сигнал). Примерно таким же должно быть Ваше поведение, если разыгрывающий вышел фоской, на столе в этой масти находятся старшие карты и Вы не участвуете в борьбе за взятку. Однако чаще Вы столкнетесь с ситуацией, когда у Вас есть фигура, старше карты хода, и фоски. Какую карту Вам выбрать? Если у Вас нет никакой дополнительной информации или идеи, то статистически оправданным является:

- оппонент вышел фоской, на столе есть онеры старше Вашего Вам следует без особых размышлений играть фоской ("пропустить")
- оппонент вышел онером, младше Вашего онера, а на столе есть онеры, старше Вашего - Вам следует без особых размышлений "надбить" своим онером онер оппонента

- оппонент вышел онером младше Вашего, а на столе нет онеров старше Вашего - Вам следует пропустить

- оппонент вышел фоской, на столе нет онеров старше Вашего если это первый такой ход оппонента, то следует пропустить, а если это уже второй такой ход - то Вам следует надбить (т.е. сыграть своим онером, выигрывая взятку).

Обратите внимание на слова "без особых размышлений". Чем быстрее, чем естественней Вы в таких ситуациях будете играть в соответствии со стандартом, тем более трудная задача будет стоять перед разыгрывающим (в выборе им правильной очередной карты). Вместе с тем, чем больше колебаний Вы будете проявлять, тем безошибочней будет решение разыгрывающего (особенно, если он уже имеет опыт игры против начинающих). Кроме того, крайне неэтичным является колебание безо всяких причин (исключительно с целью навести оппонента на сомнения относительно размещения онеров в Вашей руке). Типичными нарушениями начинающих игроков являются:

- колебания с синглетом, когда очевидно, что Вы должны играть своей единственной картой

- колебания без онера, когда очевидно, что Вы должны играть фоской

Стандартная игра сразу после того как своей картой сыграл оппонент (такая позиция называется "на второй руке") допускает (особенно, когда Вам рекомендовано пропускать), что в этой взятке борьбу за ее выигрыш будет осуществлять Ваш партнер (на четвертой руке).Да и вообще вистующий, который последним (из пары) играет в текущей взятке, чаще несет на себе бремя борьбы за эту взятку. Поэтому для этого вистующего стандартное поведение несколько иное:

- на третьей руке (т.е. первый ход в этой взятке делал его партнер):
    - если партнер вышел онером и оппонент его не перебил, то, как правило, следует пропустить (разве что в Вашей руке есть онер, существенно старше онера партнера или в этой масти у Вас всего две карты) и сделать один из сигналов (обычно - качественный)
    - если партнер вышел фоской, то следует надбивать старшей из имеющихся карт (за исключением случая, когда в Вашей руке есть секвенс, тогда правильней сыграть младшей из секвенса, далее Ваш партнер увидит, какой картой выиграл текущую взятку оппонент, и должен сделать вывод о том, что как минимум одна из промежуточных карт находится в Вашей руке)
    - если в данной взятке оппонент уже сыграл настолько высокой картой, что Вы не можете бороться за взятку, то можно делать один из сигналов;
- на четвертой руке (т.е. первый ход в этой взятке делал оппонент):
    - если в данной взятке Вы не можете (нечем перебить) или не хотите (Ваш партнер уже выиграл эту взятку) бороться за взятку, то Вы можете сделать один из сигналов
    - во всех остальных случаях Вы должны перебить, использовав для этого, как правило, младшую из возможных карт.

И опять сыграйте несколько сдач, стараясь воспользоваться приведенным выше материалом.

2.3. Борьба за право назначить контракт

Вы наверняка обратили внимание, что если сдающий правильно выберет козырную масть (или без козыря), то его пара ("сторона") возьмет большее количество взяток. Но бывает, что даже при удачно выбранном козыре сдающий получит меньше половины взяток. Это означает, что "сила" совместных рук разыгрывающей пары была меньше, чем сила рук оппонентов. Однако право назначить игру ("контракт") принадлежало сдающему...

Кроме того, Вы должны были заметить, что сдающему намного легче планировать свои действия (свой розыгрыш), чем вистующим планировать свой вист. Хотя на первый взгляд каждый игрок видит одинаковое количество карт (свою руку и руку стола), но

разыгрывающий при этом видит и знает возможности совместных рук, а вистующие ничего (или почти ничего) не знают о возможностях своих совместных рук.

Анализ этих двух положений приводит к следующим заключениям:

- хорошо бы козырную масть не угадывать только по своей руке, а определить ее в соответствии с раскладом совместных рук,
- несправедливо, чтобы это право принадлежало только сдающему (не говоря уже о том, что примерно в половине случаев совместные руки сдающего и его партнера "слабее", чем руки оппонентов),
- право выбрать козырную масть (или без козыря), а также право планировать розыгрыш логично дополнить обязательством выиграть в данной сдаче более половины взяток.

Реализация этих идей приводит к необходимости создания совершенно новой стадии игры: торговли. Для изучения торговли необходимо предварительно ознакомиться с новыми понятиями и определениями.

2.4. Старшинство мастей

В бридже принято следующее старшинство мастей:

самая младшая масть - трефа
затем идет бубна
затем - черва
самая старшая масть - пика.

Трефа и бубна называются минорами, а черва и пика - мажорами. "Без козыря" не является мастью, однако условно принято, что "без козыря" старше пики.

2.5. Значащие и незначащие заявки

Торговля производится при помощи заявок. Заявки бывают значащими и незначащими. Тур торговли состоит из четырех заявок, сделанных по очереди (по часовой стрелке) каждым игроком, начиная со сдающего.

Значащие заявки еще называются назначениями и состоят из двух частей:

уровень игры - числительное от 1 до 7: это числительное так же называется количеством декларированных взяток; это означает, что при игре с выбранным козырем (или без козыря) Вы обязуетесь взять столько взяток, сколько получится от прибавления к уровню игры числа 6 (т.е.одна декларированная взятка означает обязательство взять 7 взяток - наименьшее целое число, превышающее половину количества разыгрываемых взяток)

деноминация - масть игры (или без козыря). Таким образом, примерами значащих заявок (назначений) являются: 1 пика, 3 бубны, 2 без козыря, 6 червей, 5 треф, 5 бубен, 7 пик

Значащая заявка, которая становится игрой (окончательным выбором), называется контрактом.

Незначащие заявки и их первоначальное, естественное значение:

пас - по крайней мере в текущем туре торговли игрок не желает бороться за право выбрать козырную масть (при этом в дальнейших турах торговли он может делать любые допустимые заявки, в том числе - отличные от паса)

контра - игрок считает, что выбранная одним из оппонентов игра не будет реализована, и предлагает своему партнеру наказать оппонентов (при этом в дальнейшей торговле он также может делать любые допустимые заявки)

реконтра - игрок считает, что несмотря на контру, данную одним из оппонентов на назначенную им (или его партнером) игру, назначенная

игра все-таки будет реализована (опять же в дальнейшей торговле этот игрок может делать любые допустимые заявки)

2.6. Согласование масти

В качестве козырной масти имеет смысл выбирать такую масть, количество карт в которой у Вашей пары (т.е. в Вашей руке и в руке Вашего партнера) существенно больше, чем у оппонентов. В этом случае Вы сможете быстро, за 2-3 тура игры этой мастью во время розыгрыша "выфортовать" свой козырь (т.е. у оппонентов он кончится, и Ваши козырные фоски смогут брать взятки). Если в некоторой масти у Вас с партнером есть минимум 8 карт, то такую масть уже можно выбирать в качестве козырной. Оставшиеся 5 карт с вероятностью 68% лягут у оппонентов 3-2, а это означает, что с такой же вероятностью Ваша 4-тая карта в этой масти становится фортой. Масть, в которой с большой вероятностью в 4-ом туре игры Ваша фоска станет фортой, называется согласованной. Если Ваш партнер назвал в торговле некоторую масть (а мы помним, что это значит, что у него в руке в этой масти минимум 5 карт), то если у Вас в руке в этой же масти есть минимум 3 карты, то эта масть становится согласованной. Введем еще одно определение: то количество карт в Вашей руке, которое делает масть Вашего партнера согласованной, называется фитом. Если у Вашего партнера минимум 5 карт в некоторой масти, то триплет в этой масти в Вашей руке - это фит. Если же масть Вашего партнера шестикартная, то уже дублет в этой масти в Вашей руке является фитом.

Факт согласования масти является весьма существенным для успешного выбора контракта. Согласование масти производится назначением масти партнера, но на более высоком уровне. Если партнер назначил "одну черву", то для согласования масти Вы должны назначить как минимум "две червы".

Да и вообще торговля в бридже ведется так, что любая значащая заявка должна перекрывать предыдущую (последнюю сделанную) значащую заявку либо уровнем игры, либо старшинством масти. Это означает, что если последняя заявка была 1 черва, то на 1-ом уровне Вы можете назначить только более старшие масти ("одну пику" и "один без козыря"), а младшие (относительно червовой) масти можете назначить только на более высоком уровне (например, "две трефы" или "две бубны"). Незначащие заявки не повышают (но и не понижают) уровень торговли.

2.7. Понятие средней руки

Вы уже могли обратить внимание во время розыгрыша и виста, что старшие карты (тузы, короли и т.д.) и длинные масти являются решающими показателями в борьбе за выигрыш большего количества взяток. Введем понятие "средней руки":

средняя рука содержит одного туза, одного короля, одну даму и одного валета и не содержит пятикартных мастей.

Если Ваша рука содержит больше старших карт, чем "средняя", то Вы може начать торговлю значащей заявкой, иначе Вам следует пасовать. Если Ваша рука содержит пятикартную (или более длинную) масть, то Вы также можете сделать значащую заявку (если фигурная сила вашей руки не намного слабее фигурной силы "средней руки")

2.8. Торговля в один тур

Далее каждый из Вас (а не только сдающий) сможет принять активное участие в борьбе за право выбрать масть игры. Но пока еще Ваша торговля в каждой сдаче будет длиться ровно 1 тур: каждый игрок, начиная со сдающего, может сделать только одну заявку. При этом Вам следует принять во внимание фигурную силу Вашей руки, показанную фигурную силу руки Вашего партнера, Ваших оппонентов, наличие длинных (и особенно - согласованных) мастей и т.д.

Во время торговли (и игры в целом) категорически запрещается:

- смотреть на партнера

- проявлять любые эмоции по отношению к торговле оппонентов или партнера
- словом, жестом, интонацией или любым другим способом проявлять свое отношение к происходящему за столом
- делать логические выводы из подобных действий Вашего партнера

Во время торговли (и игры в целом) не рекомендуется смотреть на оппонентов.

Рекомендованным поведением является ведение торговли безразличным голосом, без интонаций, примерно в одном темпе. То же самое относится и к игре картами во время виста.

А сейчас - приступайте к игре, но старайтесь использовать весь разобранный нами материал. Если Вы обучаетесь под присмотром (или при участии) уже знающего бриджиста, то, пожалуйста, привыкайте при любых нарушениях процедуры звать к столу судью - в данном случае Вашего учителя. Сыграйте 4-6 сдач.

2.9. Порядок, течение и окончание торговли

Как Вы уже знаете, торговлю начинает сдающий. Если в данной сдаче все четыре игрока заявят пас, то эта сдача заканчивается нулевым результатом, а игроки переходят к следующей сдаче. Если же хотя бы один игрок делает значащую заявку, то тем самым в данной сдаче начинается борьба за право выбрать масть игры. Каждая следующая значащая заявка любого игрока должна превышать последнюю ("дошедшую до него") значащую заявку либо уровнем игры (т.е. числом декларированных взяток), либо более высокой деноминацией (т.е. назначением более старшей масти при сохранении уровня игры). Кроме того могут быть использованы незначащие заявки (пас, контра, реконтра), которые не повышают уровень игры, а только поддерживают самое течение торговли. При этом напомним, что контру можно заявить только, если до Вас "дошла" значащая заявка одного из оппонентов (которую Ваш партнер не "сконтрил"). Реконтру же Вы можете заявить, если до Вас "дошла" контра одного из ваших оппонентов (и Ваш партнер не давал реконтру).

Именно таким образом торговля продолжается тур за туром, пока в какой-то момент не наступят три последовательных паса (т.е. пока трое игроков подряд не заявят пас). В этот момент торговля заканчивается, а последняя прозвучавшая значащая заявка становится контрактом, который и будет разыгрываться в данной сдаче. При этом, если после данного назначения были заявлены контра или реконтра, то и контракт будет разыгрываться "с контрой" или "с реконтрой".

Очевидно, что разыгрывать назначенный контракт будет та пара, которая его назначила, но кто конкретно из двух игроков этой пары становится разыгрывающим? Разыгрывающим является тот из игроков пары, который первым в торговле назвал деноминацию окончательного контракта. Оппонент, сидящий слева от разыгрывающего ("первый вистующий"), делает первый ход, и партнер разыгрывающего открывает свою руку. Приведем пример торговли:

Север	Восток	Юг	Запад
пас	1 бубна	пас	1 черва
1 пика	пас	2 пики	3 бубны
пас	3 б/к	контра	пас
4 пики	пас	пас	5 бубен
пас	пас	пас	

В приведенном примере назначен контракт 5 бубен (так как именно после этого назначения наступили три паса). При этом хотя назначил окончательный контракт игрок Запад, разыгрывающим является игрок Восток, так как он первым в торговле назначил бубну. Поэтому первый ход должен сделать игрок Юг, после чего игрок Запад откроет свои карты в качестве "стола".

Мы подошли к первому критическому моменту в изучении бриджа: Вы практически уже знаете всю внешнюю атрибутику игры! Правда, Вам еще не слишком понятен смысл торговли, ее цели, но об этом Вы узнаете из последующих занятий. А пока сыграйте несколько сдач с использованием всего изученного материала.

Занятие третье

На этом занятии мы рассмотрим, что же получает пара за выигрыш (или проигрыш) назначенного контракта. Значение этого материала столь велико для дальнейшего освоения бриджа, что рекомендуется знать таблицы стоимостей практически наизусть.

3.1. Стоимости контрактов

3.1.1. Назначенный контракт выигран

Если пара выиграла назначенный контракт (еще в таком случае говорят, что назначенный контракт "реализован") - т.е. получила при розыгрыше то количество взяток, которое она обязалась получить (число декларированных взяток плюс шесть), или даже больше, чем она обязалась выиграть, то эта пара получает так называемые тотальные пункты в соответствии со стоимостью контракта, определяемой в двух следующих параграфах.

3.1.1.1. Стоимость контрактов без контр или реконтр

3.1.1.1.1. Стоимость декларированных взяток

Каждая декларированная взятка стоит:

при игре в миноре (трефа или бубна) - по 20

при игре в мажоре (черва или пика) - по 30.

Если же окончательный контракт назначен в "без козыря", то:

первая декларированная взятка стоит 40

каждая последующая взятка стоит по 30.

Таким образом, стоимость декларированных взяток в контракте 2 червы равна 2*30=60, а в контракте 3 без козыря - 40+2*30=100.

3.1.1.1.2. Премии

Пара, назначившая и выигравшая некоторый контракт, получает за это дополнительные премии, зависящие от следующих факторов:

- суммарная стоимость декларированных взяток
- уровень окончательного контракта
- "зонная ситуация"
- количество лишних взяток

Для пояснения нового понятия "зонная ситуация" необходимо ввести несколько новых определений:

- kонтракт, стоимость декларированных взяток которого меньше 100, называется частной записью;
- контракт, стоимость декларированных взяток которого больше или равна 100, называется концовкой (геймом, партией);
- контракт на 6-ом уровне (12 взяток) называется малым шлемом;
- контракт на 7-ом уровне (13 взяток) называется большим шлемом (или просто шлемом). До появления спортивного бриджа игра заключалась в том, чтобы назначить и выиграть две концовки. После этого обсчитывался результат партии, и игроки переходили к другой партии. Таким образом существовало 3 типа ситуаций:
- обе стороны еще не сыграли ни одной концовки
- одна из сторон сыграла первую концовку (таких ситуаций две)
- обе стороны сыграли первую концовку. Ситуация стороны, еще не сыгравшей первую концовку, называется "безопасной зоной" (говорят, что данная пара в безопасной зоне или что она до зоны), а ситуация стороны, уже сыгравшей первую концовку, наазывается "опасной зоной" (говорят, что данная пара в опасной зоне или что она в зоне).

В коммерческом бридже зонная ситуация по определению зависит от результатов предыдущих сдач. В спортивном бридже зонная ситуация не зависит от результатов предыдущих сдач, а задается заранее. Существует принятый порядок чередования сдающего и зонной ситуации в зависимости от номера сдачи:

N сдачи	Сдающий	Зонная ситуация
1	Север	все до зоны
2	Восток	Север-Юг в зоне
3	Юг	Восток-Запад в зоне
4	Запад	все в зоне
5	Север	Север-Юг в зоне
6	Восток	Восток-Запад в зоне
7	Юг	все в зоне
8	Запад	все до зоны
9	Север	Восток-Запад в зоне
10	Восток	все в зоне
11	Юг	все до зоны
12	Запад	Север-Юг в зоне
13	Север	все в зоне
14	Восток	все до зоны
15	Юг	Север-Юг в зоне
16	Запад	Восток-Запад в зоне

Легко видеть, что за цикл из 16-ти сдач каждый игрок является 4 раза сдающим, по одному разу в каждой из возможных зонных ситуаций. Зонные ситуации сдач с номерами, большими 16-ти, повторяют вышеприведенный перечень (семнадцая сдача - как первая, тридцать шестая сдача - как четвертая и т.п.).

Величина премии за выигранный контракт зависит от зонной зитуации только "разыгрывающей" пары (но никак не от зонной ситуации "вистующей" пары)!

Итак, вернемся к обсуждению премий, получаемых парой, назначившей и выигравшей некоторый контракт.

За частную запись пара получает премию 50 в любой зонной ситуации;

за концовку пара получает (вместо премии за частную запись):

300 - если эта пара до зоны

500 - если эта пара в зоне

за малый шлем пара получает (дополнительно к премии за концовку):

500 - если эта пара до зоны

750 - если эта пара в зоне

за большой шлем пара получает (вместо премии за малый шлем и тоже дополнительно к премии за концовку):

1000 - если эта пара до зоны

1500 - если эта пара в зоне.

Кроме того, если пара не только выиграет назначенный контракт, но и возьмет какое-то количество "лишних" (т.е. сверх принятого обязательства) взяток, то за каждую такую взятку пара получает дополнительную премию в размере стоимости декларированной взятки (в бескозырном контракте - по 30).

Никакая премия (в том числе - и за лишние взятки) не изменяет стоимости декларированных взяток (а значит, не переводит частную запись в концовку).

3.1.1.1.3. Тотальные пункты

Тотальная стоимость контракта является суммой стоимости его декларированных взяток и всех положенных премий. Примеры:

2 червы, до зоны, 10 взяток - 2*30=60 - декларированные взятки,

50 - премия за частную запись,

2*30=60 - премия за 2 лишние взятки

итого:170

4 без козыря, в зоне, 11 взяток 40+3*30=130 - декларированные взятки,
500 - премия за концовку,
30 - премия за лишнюю взятку

итого:660

6 треф, до зоны, 12 взяток 6*20=120 - декларированные взятки,
300 - премия за концовку,
500 - премия за малый шлем

итого:920

7 бубен, в зоне, 13 взяток 7*20=140 - декларированные взятки,
500 - премия за концовку,
1500 - премия за большой шлем

итого:2140

Обратите внимание на то, что фактически в бридже существуют 4 вида премирования: частная запись, концовка, малый шлем и большой шлем. Различные контракты одного вида премирования стоят примерно одинаково.

3.1.1.2. Контракты с контрой

3.1.1.2.1. Декларированные взятки

При игре с контрой стоимости декларированных взяток увеличиваются вдвое, так что 2 червы с контрой уже является концовкой (так как 2*60=120)! Других изменений в стоимостях декларированных взяток нет.

3.1.1.2.2. Премии

При игре с контрой не меняются премии за частную запись, концовку, малый и большой шлемы. Однако появляется новая (дополнительная) премия 50 за выигрыш контракта с контрой. Кроме того, меняется премия за лишние взятки: теперь каждая лишняя взятка стоит по 100, если разыгрывающая пара до зоны, и по 200, если разыгрывающая пара в зоне.

3.1.1.2.3. Тотальные пункты

Тотальная стоимость контракта определяется (как и раньше) суммой стоимости декларированных взяток и всех положенных премий. Пример:

3 пики, с контрой, в зоне, 11 взяток 3*60=180 - декларированные взятки,
500 - премия за концовку,
50 - премия за выигрыш с контрой,
2*200=400 - премия за 2 лишние взятки

итого:1130

3.1.1.3. Контракты с реконтрой

3.1.1.3.1. Декларированные взятки

Стоимость декларированных взяток возрастает еще вдвое (т.е. в 4 раза по сравнению с контрактом без контры), так что уже контракт 1 пика на реконтре будет концовкой (4*30=120).Других изменений в стоимостях декларированных взяток нет.

3.1.1.3.2. Премии

Реконтра (как и контра) не меняет премий за частную запись, концовку, малый и большой шлемы. Однако вместо премии за выигрыш контракта с контрой вводится дополнительная премия 100 за выигрыш контракта с реконтрой. Кроме того, меняется премия за лишние взятки: каждая лишняя взятка стоит по 200, если разыгрывающая пара до зоны, и по 400, если разыгрывающая пара в зоне.

3.1.1.3.3. Тотальные пункты

Тотальная стоимость определяется (как и раньше) суммой стоимости декларированных взяток и всех положенных премий. Пример:

2 трефы с реконтрой, до зоны, 9 взяток 2*80=160 - декларированные взятки,
300 - премия за концовку,
100 - премия за выигрыш с реконтрой,
200 - премия за лишнюю взятку

итого:760

3.1.2. Назначенный контракт проигран

Если назначенный контракт проигран, то разыгрывающая пара не получает никаких тотальных пунктов, в то время как их оппоненты (вистующая пара) получают пункты, величина которых зависит от зонной ситуации разыгрывающей пары и от количества "недобранных" разыгрывающей парой взяток.

3.1.2.1. Проигран контракт без контры

За каждую недобранную разыгрывающей парой взятку вистующая пара получает по 50, если разыгрывающая пара до зоны, и по 100, если разыгрывающая пара в зоне. Пример:

5 треф, в зоне, 9 взяток ("без двух") - оппоненты получат 2*100=200

3.1.2.2. Проигран контракт с контрой

Рассмотрим по отдельности случаи с различной зонной ситуацией разыгрывающей пары.

Разыгрывающая пара до зоны:

за первую недобранную взятку вистующие получают 100, за вторую и третью недобранные взятки вистующие получают по 200, а за четвертую и каждую последующую недобранную взятку вистующие получают по 300.

Разыгрывающая пара в зоне:

за первую недобранную взятку вистующие получают 200, а за вторую и каждую последующую недобранную взятку вистующие получают по 300.

Пример:

5 бубен, с контрой, до зоны, 6 взяток ("без пяти") - оппоненты получат
100 - первая недобранная взятка,
2*200=400 - вторая и третья недобранные взятки,
2*300=600 - четвертая и пятая недобранные взятки

итого:1100

3.1.2.3. Проигран контракт с реконтрой

Результат вистующей пары является удвоением того результата, который эта пара получила бы при игре с контрой (т.е. в этом случае реконтра просто увеличивает проигрыш разыгрывающей пары вдвое). Пример:

3 без козыря с реконтрой, в зоне, 7 взяток ("без двух") - определим результат оппонентов при игре с контрой:

200 - первая недобранная взятка,
300 - вторая недобранная взятка

сумма:500, - и умножим эту сумму на 2 - т.Е. Оппоненты получат 1000.

3.2. Выводы из таблицы стоимостей контрактов

Основная цель торговли

Основной целью торговли является назначение контракта, приносящего оппонентам наихудший из возможных результат. Так что могут быть случаи, когда Вы сознательно назначите контракт, который Вы не можете выиграть. Пусть, например, оппоненты (в зоне) назначили концовку 4 червы, а Вы (до зоны) в этой же сдаче можете получить 7 (или даже 8) взяток при игре в пике. Если Вы назначите контракт 4 пики и оппоненты дадут контру, а Вы проиграете его "без двух" (или даже "без трех"), то оппоненты получат 300 (а за "без трех" 500). Если бы Вы позволили им играть назначенный ими контракт 4 червы, то их результат был бы 620. Своим сознательным назначением заведомо проигранного контракта Вы уменьшили выигрыш ваших оппонентов. Такое действие называется защитой концовки. Можно защищать и все остальные контракты, просто все время необходимо правильно оценивать, что принесет Вам большую выгоду: выигрыш оппонентами их контракта в атаке или проигрыш Вами вашего контракта в защите. Следует иметь в виду, что Ваши оппоненты тоже знают основную цель торговли, и поэтому если Вы собираетесь назначить контракт в атаке, оппоненты могут решиться на его защиту, так что Вам придется решать обратную задачу - оценить, что выгоднее: дать контру на защитный контракт оппонентов или назначить свой более высокий контракт в атаке. Правильное решение этих проблем - это основа Ваших успехов в спортивном бридже. Но именно здесь заложены и основные трудности. На последующих занятиях мы рассмотрим некоторые модели, которые могут помочь Вам справиться с подобными проблемами.

3.3. Розыгрыш основной масти

Как мы уже выяснили, обычно после трех туров розыгрыша основной (согласованной) масти у Вас в этой масти остаются взятки на форты. Обычно Вам следует начать розыгрыш не с отбора своих верхних взяток, а как раз с розыгрыша этой масти - особенно, если Вы играете козырный контракт и Ваша основная масть является козырем. Ведь иначе Ваши оппоненты могут получить взятки на убитки (своими козырными фосками) и тем самым воспользоваться теми преимуществами козырной игры, которыми хотели воспользоваться Вы (т.е. получить взятки на короткую масть). Если же Вы разыграете козырную масть, то у оппонентов не найдется козырных фосок для реализации убиток. А вот как же осуществлять розыгрыш своей основной масти?

Розыгрыш основной масти зачастую зависит от того количества взяток, которое Вы собираетесь отдать (или можете себе позволить отдать) в остальных мастях. Рассмотрим пример:

пусть Вы назначили контракт "4 пики" (т.е. концовку), а Ваша козырная масть представлена у Вас с партнером в виде К,9,х,х,х против Т,В,х; если в остальных мастях у Вас есть три уверенные отдачи, то для реализации назначенного контракта Вам следует разыграть пику таким образом, чтобы не отдать в ней ни одной взятки; если же в остальных

мастях у Вас только 2 уверенные отдачи, то Вы можете разыграть пику так, чтобы отдать в ней не более одной взятки; первый способ розыгрыша называется опасным, а второй - безопасным.

Определения:

- опасным называется способ розыгрыша масти, при котором разыгрывающий старается отдать в этой масти минимально возможное количество взяток (в нашем примере - ни одной);

- безопасным называется способ розыгрыша масти, при котором разыгрывающий старается отдать в этой масти не более заданного количества взяток (в нашем примере - не более одной). Конечно, обо всех этих выигрываемых и проигрываемых взятках можно судить исключительно в вероятностных категориях. Однако даже такие рассуждения помогут вам принять статистически правильные решения во время розыгрыша.

В рассматриваемом примере опасный розыгрыш (т.е. Вы стараетесь не отдать ни одной взятки в пике) заключается в том, чтобы пойти фоской пик с руки (из-под короля) и, если оппонент слева сыграет фоской, то Вы со стола сыграете валетом (произведете импас дамы). Если пика у оппонентов лежала 3-2 (68%) и дама пик была у оппонента слева от Вас (50%), то Вы не отдадите в пике ни одной взятки, а после трех туров розыгрыша пика у оппонентов кончится. Общая вероятность реализации контракта 4 пики в этом случае - 0.34 (0.68*0.5).

Возможны ли другие способы розыгрыша, которые также приведут к тому, что Вы не отдадите в пике ни одной взятки? Возможны. Например, можно разыгрывать пику, играя сверху (т.е. вначале тузом, затем - королем). Если пика лежала 3-2 (68%), а дама пик была в дублете (40%), то Вы при таком розыгрыше не отдадите ни одной взятки. Однако общая вероятность реализации контракта при таком розыгрыше составит 0.27 (0.68*0.4). А так как невозможно совместить эти способы, то (при условии отсутствия какой-либо дополнительной информации, которая могла бы уточнить силу и расклад рук оппонентов) следует выбрать первый способ.

Суть безопасного способа розыгрыша заключается в том, что Вы ценой потенциальной лишней взятки (которую при другом - опасном - способе Вы могли бы и не отдать) стараетесь не отдать "кладущую" Ваш контракт взятку, даже если козырная масть легла у ваших оппонентов не слишком для Вас удачно. В рассматриваемом примере если пика лежит 3-2, то Вы не можете отдать более одной взятки, как бы вы ни разыгрывали. В таком случае вы можете попробовать "обезопасить" себя от плохого расклада пик у оппонентов - 4-1. В данном случае безопасный розыгрыш заключается в игре тузом пик. Если кто-либо из оппонентов на вашего туза сыграет дамой, то вы не можете отдать более одной взятки в пике. Если же оба оппонента сыграют фосками, то вам следует перейти в руку (по одной из боковых мастей) и сыграть с руки фоской (из-под короля), а со стола - валетом (если оппонент слева сыграет фоской). Если пика лежала 3-2, то оба оппонента в этой взятке сыграют "в масть", но один из них выиграет эту взятку своей дамой (а вы могли бы эту взятку не отдать при другом способе розыгрыша). В дальнейшем вы сыграете королем пик и заберете у оппонентов последний козырь. Однако, если пика лежала 4-1, то возможны два случая:

- "четверка" пик была у оппонента слева; тогда, если он сыграет фоской, а Вы (как мы это уже приняли) сыграете валетом, то Ваш валет получит взятку, а оппонент справа сыграет в этой взятке другой мастью; у оппонента слева к этому моменту в пике останется дама с десяткой, и он не сможет получить более одной взятки;

- "четверка" пик была у оппонента справа; тогда оппонент слева в текущей взятке сыграет другой мастью, Вы сыграете со стола валетом, которого правый оппонент перебьет дамой; в дальнейшем Вы перейдете на стол (по одной из боковых мастей), сыграете со стола фоской пик и проимпасируете оставшуюся десятку, так что больше пиковых взяток Вы не отдадите. Таким образом, разыгрывая безопасно, Вы избегаете потери второй взятки в пике в

случае ее плохого расклада. Если бы Вы разыгрывали опасно, то при пике 4-1 Вы могли бы отдать 2 взятки в пике.

Анализируя другие примеры, Вы можете заметить, что если разница между минимальным количеством "теряемых" взяток (в нашем примере - 0) и максимальным (в нашем примере - 2) больше единицы, то всегда есть два способа розыгрыша: опасный и безопасный. Если же эта разница равна единице, то существует один способ розыгрыша (точнее говоря - оба способа "сливаются" в один).

3.4. Примеры розыгрыша основных мастей

Приведем без анализа примеры розыгрыша основных мастей. Классификацию этих мастей произведем по недостающим онерам. В приведенных примерах с левой стороны представлена та часть основной масти, которая принадлежит руке разыгрывающего, а с правой - руке стола, при этом имеется в виду, что по "боковым" мастям есть достаточное количество спусков на стол и в руку.

Отсутствует король (или король и валет)

Т,Д,х,х,х - В,х,х,х,х, -валетом и импас

Т,Д,х,х,х,х - В,х,х,х,х -сверху тузом (т.к. у оппонентов только 2 карты, вероятность расклада 1:1 52%)

Т,9,8,х,х - Д,10,х - дамой и импас, затем 10-ой и импас и т.д.

Т,Д,8,х,х - В,х,х,х - опасный способ: фоской из-под валета к даме и импас, затем сверху тузом

- безопасный способ: валетом и импас, далее - по логике

Т,Д,х,х,х - х,х,х - тузом, а затем фоской со стола к даме (требуется угадать, какой картой играть- дамой или фоской: т.к. возможен дублетный король за дамой)

- если есть опасность убиток или очень важно не потерять темп, то можно играть фоской со стола и - импас дамой

Т,Д,10,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и импас 10-ой и дамой

Т,10,х,х,х,х - Д,9,х,х - опасный: тузом

- безопасный: фоской со стола и (если оппонент сыграет фоской) импас десяткой

Т,10,х,х - Д,х,х,х - тузом, затем фоской с руки к даме (но можно ею и не играть, а сыграть тоже фоской, угадывая короля за дамой)

Т,Д,10,х,х,х - х,х,х - опасный: фоской со стола и импас дамой, затем тузом

- безопасный: тузом, затем фоской со стола к даме

Т,Д,В,х,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и импас валетом и дамой

Т,В,9,х - Д,8,х,х - опасный: фоской со стола и импас валетом, затем тузом

- безопасный: тузом, а затем фоской с руки и импас 8-ой (или фоской со стола и импас 9-ой)

Т,9,7,х,х - Д,В,х,х - опасный: дамой и импас, затем тузом

- безопасный: фоской с руки к даме, далее - по логике

Отсутствует дама (или дама с валетом)

Т,В,х,х - К,х,х,х - королем, затем фоской со стола и импас валетом

Т,В,х,х,х - К,х,х,х - сверху: королем, затем тузом

Т,10,х,х - К,9,х,х - опасный способ: сверху, королем, затем тузом

- безопасный способ: малой с руки и импас 9-ой, затем королем и тузом (а если понадобится, то импас 10-ой); но можно и наоборот, сначала импас 10-ой, затем тузом и королем (или, если понадобится, то импас 9-ой); выбор зависит от того, у кого из оппонентов ожидается длина в вашей масти

Т,К,9,х,х - В,х,х - опасный: сверху, тузом, затем королем

- безопасный: тузом, затем фоской к валету

К,В,х,х,х - Т,9,х - опасный: тузом, затем фоской со стола и импас валетом

- безопасный: королем, затем и импас 9-ой

К,10,х,х,х - Т,х,х - тузом, затем фоской со стола и импас 10-ой

Отсутствуют туз и король

Д,В,9,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и экспас вначале валетом, а затем дамой

Д,9,х,х - В,х,х,х - фоской с руки к валету, затем фоской со стола и импас 9-ой

Отсутствуют туз и дама

К,В,10,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и импас вначале 10-ой, затем валетом

К,В,х,х - 10,х,х,х - фоской со стола и импас валетом, затем сверху королем

В,10,х,х,х - К,х,х - фоской с руки и экспас королем, затем фоской со стола и экспас 10-ой

Отсутствуют туз и валет

К,Д,х,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и экспас дамой, затем королем

Д,10,х,х,х - К,х,х - фоской с руки и экспас королем, затем фоской со стола и импас 10-ой

К,х,х,х - Д,х,х,х - фоской с руки (или со стола, в зависимости от предполагаемого положения туза) и экспас фигурой, затем фоской с двух рук (расчет на то, что туз остался без прикрытия)

К,10,7,х - Д,8,х,х - опасный: фоской с руки и экспас дамой, затем фоской со стола и импас 10-ой

- безопасный: королем, затем фоской с руки и импас 8-ой

К,Д,х,х,х,х,х - х - опасный: фоской со стола и экспас дамой, затем фоской с руки

- безопасный: фоской с двух рук, затем фигурой

Отсутствуют туз, дама и валет

К,10,9,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и импас 9-ой и 10-ой

К,10,9,х,х,х - х,х,х,х - со стола фоской и экспас королем

Отсутствуют король и дама

Т,В,10,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и импас 10-ой и валетом

Т,В,10,х,х,х - х,х,х,х - фоской со стола и импас 10-ой затем по логике (тузом или фоской со стола и импас валетом)

Отсутствуют король, дама и валет

Т,10,9,х - х,х,х,х - два раза фоской со стола и импас 9-ой и 10-ой

Т,10,9,х,х - х,х,х,х - фоской со стола и импас 9-ой затем тузом

Отсутствуют король, дама и десятка

Т,В,9,х,х - х,х,х - два раза фоской со стола и импас 9-ой и валетом

Т,В,9,х,х - х,х,х,х - сверху тузом и, если слева от разыгрывающего упала фигура, то фоской со стола и экспас валетом

Т,В,9,х,х - х,х,х,х,х - фоской со стола и импас валетом

Т,9,х,х,х - В,8,х - фоской с руки и импас 8-ой, затем валетом со стола и импас; если по первому ходу оппонент слева сыграл фигурой, то опять фоской с руки к валету

Отсутствует валет

Т,К,10,х,х - Д,9,х,х - тузом, далее - по логике

Т,Д,9,х,х - К,х,х,х - королем, далее - по логике

Т,К,8,х - Д,9,х,х - тузом, и если у кого-то из оппонентов упадет онер, то затем фоской с той руки, чтобы следующим должен был играть этот оппонент, далее по логике

А сейчас переходите к практической игре и помните, что торговлю начинает сдающий, а продолжается она до трех пасов. Не забудьте принять во внимание стоимости назначаемых контрактов (или потенциальные потери при игре с контрой или реконтрой)... Так что сыграйте несколько сдач с подсчетом достигнутого Вами результата в каждой сдаче.

Занятие четвертое

В дальнейшем для принятия правильного решения о том, какой из возможных контрактов Вам выгодней играть (в атаке или защите), стоит ли контрить контракт оппонентов и т.д., необходимо научиться оценивать возможности Вашей руки (или совместных рук - Вашей и партнера) в борьбе за взятки при розыгрыше. Этой цели служат статистические модели, называемые балансами: взяточный баланс и пунктовый баланс. Механизм взяточной оценки силы руки был разработан Э.Калбетсоном, а М.Ворк и Ч.Горен построили пунктовую оценку силы руки. К рассмотрению этих моделей мы сейчас и перейдем.

4.1. Взяточная оценка силы руки

4.1.1. Атакующие и защитные взятки

Когда Вы в очередной сдаче в первый раз смотрите на свою руку, то Вы пытаетесь определить потенциальное количество своих взяток. При этом имеет смысл отдельно оценивать взятки, которые Вы можете получить при любой игре оппонентов: такие взятки называются защитными (т.е. полученными в защите, на висте),- и взятки, которые Вы можете получить при своей игре: такие взятки называются атакующими (т.е. полученными в атаке, на розыгрыше).

Почти очевидно, что защитными взятками являются только потенциальные взятки на старшие фигуры, причем - в не очень длинных мастях. По определению туз (Т) - одна защитная взятка, король с минимум одной фоской (Кх) - 0,5 защитной взятки, марьяж (король и дама в одной масти, КД) - одна защитная взятка. Обратите внимание на то, что туз и король в длинной масти (например, с шестью фосками - ТКхxxxxx) - не 1,5 защитные взятки, а максимум одна (а точнее - 0,75), так как почти наверняка хотя бы у одного из оппонентов в этой масти не более синглета.

4.1.2. Атакующие взятки на фигуры

Оценим количество атакующих взяток в руке. Начать такую оценку следует с потенциального количества атакующих взяток на фигуры. Атакующие взятки на фигуры - это взятки, которые Вы можете получить в некоторой масти при розыгрыше трех первых туров в этой масти. Таким образом, если в некоторой масти у Вас ТКДxxx, то в ней есть 3 атакующие взятки на фигуры. В другой масти у Вас КВ10xx. Сколько в ней атакующих взяток на фигуры? При анализе Вы должны предположить, что у партнера найдутся 2-3 фоски в этой масти, а также что Вы сможете хотя бы 2 раза попасть на стол (т.е., что если Вы станете разыгрывающим, то хотя бы 2 раза ход попадет в лежащую на столе руку Вашего партнера). В таком случае Вы сыграете со стола фоской в этой масти и проимпасируете даму десяткой. Затем еще перейдете на стол и опять сыграете фоской и проимпасируете валетом. Если дама лежала справа от Вас, то Вы получите (в первых трех турах розыгрыша данной масти!) три взятки. Если же дама была у оппонента слева, то Вы сможете получить только две взятки. Таким образом, в среднем Вы получите 2,5 взятки. Именно столько атакующих взяток на фигуры заключено в комбинации КВ10. Для примера приведем еще несколько фигурных комбинаций с оценкой атакующих взяток:

Кх - 0,5 КДх - 1,5 ТД - 1,5 ТДВ - 2,5

ТВ10 - 1,75 ТВ9 - 1,5 ТД10 - 2 ТКВ - 2,5 и т.д.

Надеюсь, Вы уже научились определять количество атакующих взяток на фигуры для любой комбинации фигур?

4.1.3. Атакующие взятки на длинные масти

Вы помните, что одним из простых способов получения взяток является вырабатывание форт в тех мастях, в которых у оппонентов кончатся карты после некоторого

тура розыгрыша этой масти. Кроме того, вспомните, что такое "согласованная масть": согласованной называется масть, в которой Ваши с партнером совместные руки содержат не менее восьми карт (или - как исключение семь карт и все три старшие фигуры), например:

КВxxx - xxx; Дxxx - Тxxx; ТДxxx - Кx; xxxxx - xxx. Так как в согласованных мастях после трех туров розыгрыша этих мастей оставшиеся у Вас фоски становятся фортами (как правило), то можно оценить и количество атакующих взяток, а именно: в согласованной масти в руке одного из партнеров (обычно - у того, у кого эта масть длиннее) четвертая и каждая следующая карты оцениваются в одну взятку (каждая).

Кроме того можно выработать форты и в "несогласованной" масти, однако вероятность получения взятки в таком случае существенно ниже. Поэтому если при рассмотрении согласованных мастей можно было учитывать все сразу (даже если Вы с партнером согласуете три масти), то при рассмотрении несогласованных мастей следует выбрать только одну из них (но зато можно выбрать самую "длинную" из несогласованных мастей). Статистическая оценка несогласованных мастей приводит к заключению, что в лучшей несогласованной масти четвертая и каждая следующая карты стоят по 0,5 взятки (каждая).

4.1.4. Атакующие взятки на короткие масти

Напомним, что одним из способов получения взяток являются (в козырном контракте) убитки. Поэтому в козырных контрактах можно оценить "атакующую силу" коротких мастей. При этом следует иметь в виду, что убитка длинным козырем не является дополнительной взяткой, так как взятка на эту козырную фоску уже учтена при определении взяток на длинные масти. Поэтому взятки на короткие масти следует учитывать только на руке того из партнеров, у которого не учитывались взятки в согласованной козырной масти. Более того, взятки на лучшую несогласованную масть тоже не следует считать в той руке, в которой Вы хотите оценить взятки на короткую масть.

Напомним также, что карты одного из партнеров, согласующие масть другого, называются фитом. Почти очевидно, что чем меньше карт в какой-либо короткой масти и чем больше карт содержится в фите, тем больше убиток можно будет сделать с помощью карт козырного фита.

Таким образом, можно составить таблицу оценки количества атакующих взяток на короткие масти в зависимости от длины этих мастей и от длины фита:

таблица 1

Короткая масть	Фит 3-мя картами	Фит 4-мя (и более) картами
Дублет	0,5	1,0
Синглет	1,0	2,0
Ренонс	1,5	3,0

4.1.5. Взяточный баланс и его коррекция

В дальнейшем вы узнаете, что во время торговли будет встречаться ситуация, когда Ваш партнер передаст Вам (легальным образом, при помощи определенной последовательности своих заявок) информацию о раскладе своей руки и (с некоторой погрешностью, разумеется) о количестве своих атакующих взяток. Взяточный баланс - это довольно простая операция сложения сообщенного Вам количества атакующих взяток Вашего партнера и оцениваемого Вами количества атакующих взяток в Вашей руке. Естественно, что взятки на короткие масти следует учитывать только при назначении козырного контракта.

К описанной методике есть несколько примечаний:

- если расклад Вашей руки 4-3-3-3, то отнимите 0,5 взятки;

- если Вы хотите назначить козырный контракт и фит в козырной масти более 4-х карт, то прибавьте 0,5 взятки;

- если расклад Вашей руки 5-5 или резче, одна из Ваших мастей согласована и Вы хотите назначить контракт именно в этой масти, то во второй своей масти 4-ую, 5-ую и т.д. карты следует оценивать не по 0,5 взятки каждая (как в лучшей несогласованной масти), а по 1 взятке; зато в двух оставшихся мастях (коротких мастях Вашей руки) и у Вас, и у Вашего партнера следует учитывать только защитные взятки; если же Ваш партнер показал расклад 5-5 или резче и одну из его мастей Вы согласовали, то каждая фигура в одной из его мастей - это взятка, а в боковых мастях следует учитывать только защитные взятки.

Рассмотрим пример:

рука Вашего партнера (он показал 6 взяток с длинной пиковой мастью):

Т,Д,10,9,х,х,х
х,х
х,х
х,х

Ваша рука:

К,х,х
К,Д,х,х,х
Т,Д,х,х
х

Ваша рука содержит:

3,5 атакующих взятки на фигуры (К в пике 0,5 взятки, КД в черве 1,5 взятки, ТД в бубне 1,5 взятки) 1 атакующую взятку на длину в лучшей несогласованной масти (4-ая и 5-ая карты в черве) 1 атакующую взятку на короткую масть при игре в пике (синглет в трефе при трехкартном пиковом фите), однако помните, что в одной и той же руке нельзя учитывать взятки на короткие масти и на длину в лучшей несогласованной масти. Так как более перспективной представляется пиковая игра (т.е. когда козырем выбрана пика), то точнее будет учесть взятки на короткую масть (синглет треф), а не на лучшую несогласованную масть (черва). Поэтому общий взяточный баланс составляет: 6 взяток у партнера плюс 3,5 взятки на фигуры плюс 1 взятку на короткую масть итого 10,5 взяток. Таким образом, Ваше правильное решение - назначение концовки 4 пики.

4.2. Пунктовая оценка силы руки

Не слишком часто встречаются руки, для которых относительно просто произвести взяточную оценку их силы. В большинстве случаев такой анализ довольно затруднителен (особенно - начинающему игроку). Еще на заре бриджа была разработана оценка потенциальной силы руки в "пересчетных" пунктах: Мильтон Ворк построил шкалу оценки фигур (с тех пор пункты этой шкалы носят название "мильтоны"), а Горен нашел способ оценки раскладных ценностей (длинных и коротких мастей).

4.2.1. Пунктовая оценка фигур

Разработанная Ворком шкала пунктовой оценки относительной силы фигур выглядит следующим образом:

туз (Т) - 4 пункта
король с хотя бы одной фоской (Кх) - 3 пункта
дама с хотя бы двумя фосками (Дхх) - 2 пункта
валет с хотя бы тремя фосками (Вххх) - 1 пункт. Упомянутые фоски называются фосками прикрытия и охраняют Ваши фигуры от более старших фигур оппонентов. Понятно, что чем младше Ваша фигура, тем в большем количестве фосок прикрытия она нуждается. А как оценивать фигуры, если фосок прикрытия меньше, чем это

требуется из приведенной выше шкалы? За каждую недостающую фоску прикрытия стоимость фигуры уменьшается на 1 пункт, так что:

К - 2 пункта (синглетный король)

Дх - 1 пункт (дублетная дама)

Д - 0 пунктов (синглетная дама)

Вхх - 0 пунктов. Однако, если Ваш партнер назвал в торговле свою длинную масть, а у Вас в этой масти есть фигура с недостающим прикрытием, то Вы должны оценивать такую фигуру в полную стоимость. Если в качестве прикрытия выступает фигура, то она заменяет две фоски, например: КВх- король прикрыт валетом и фоской (а хватило бы одной фоски), так что он стоит 3 пункта, валет же прикрыт фоской и королем, но в таком случае король заменяет две фоски, т.е. прикрытие у валета достаточное (не хуже трех фосок), и он стоит полностью - 1 пункт. Всего такая комбинация стоит 4 пункта.

4.2.2. Пунктовая оценка длинных мастей

Подобными пунктами можно оценить потенциальную способность бороться за взятки в длинных мастях. Если Ваши с партнером совместные руки содержат согласованную масть, то у одного из Вас (у того, в руке которого эта масть "длиннее", т.е. - в ней больше карт) 4-ая, 5-ая и т.д. карты стоят по 2 пункта. В лучшей несогласованной масти 4-ая, 5-ая и т.д. карты стоят по 1-му пункту. При этом если у Вас несколько согласованных мастей, то в каждой из них в руке у одного из вас 4-ая и т.д. карты стоят по 2 пункта. В то же время только в одной несогласованной масти (лучшей) 4-ая и т.д. карты стоят по 1-му пункту.

4.2.3. Пунктовая оценка коротких мастей

Если Вы выбираете козырный контракт, то имеет смысл оценить "атакующую" силу коротких мастей (так же, как и во взяточном балансе). Пунктовая оценка силы коротких мастей становится понятной при рассмотрении таблицы:

Таблица 2

Короткая масть	Фит3-мякартами картами	Фит4-мя(иболее)
Дублет	1	2
Синглет	2	4
Ренонс	3	6

4.2.4. Пунктовый баланс и его коррекция

Как уже отмечалось выше, во время торговли партнеры обмениваются информацией о типе расклада своих рук, о наличии длинных и коротких мастей, о силе руки (выраженной в фигурных пунктах - мильтонах). В некоторый момент один из партнеров опишет свою руку достаточно точно, и тогда его партнер должен будет принять решение об окончательном контракте в данной сдаче. Одним из самых простых и в то же время вполне надежных и достоверных способов определения ожидаемого количества взяток является пунктовый баланс. Для проведения пунктового баланса следует:

- к пунктам за фигуры в своей руке прибавить известную вам из торговли пунктовую силу руки партнера
- определить пунктовую силу за длинные масти (как согласованные, так и несогласованные),
- при выборе козырного контракта определить пунктовую силу коротких мастей. Далее следует сложить все эти составляющие, а результат разделить на 3 (с округлением по обычным правилам). Результат этого деления и есть ожидаемое количество взяток, которое Вы можете выиграть в данной сдаче.

Однако, как и в случае взяточного баланса, необходимо внести некоторые коррекции:

- за расклад 4-3-3-3 - следует отнять 1 пункт;

- если Вы хотите назначить козырный контракт и фит в козырной масти более 4-х карт, то прибавьте 1 пункт;
- если расклад Вашей руки 5-5 или резче, одна из Ваших мастей согласована и Вы хотите назначить контракт именно в этой масти, то во второй своей масти 4-ую, 5-ую и т.д. карты следует оценивать не по 1-му пункту каждая (как в лучшей несогласованной масти), а по 2 пункта; зато в двух остав шихся мастях (коротких мастях вашей руки) и у Вас, и у Вашего партнера следует учитывать пункты только на тузов и королей, при этом Т - 3 пункта, К - 2 пункта, а дамы и валеты пунктами не оцениваются.

Рассмотрим пример пунктового баланса.

Рука Вашего партнера (он показал Вам минимум 5 карт в пике и минимум 4 карты в черве и 12-13 пунктов):

Т,Д,х,х,х
Т,Д,В,х
х,х
х,х

Ваша рука:

К,х,х,х,х
х
К,Д,В,х
Т,х,х

Ваша рука содержит:

13 пунктов (мильтонов) за фигуры
1 пункт за 4-ую карту в лучшей несогласованной масти (бубне)
4 пункта за короткую масть при игре в пике (синглет в черве)
1 пункт за фит более, чем 4-мя картами в пике

Кроме того, Вы определяете, что пика - это Ваша согласованная масть, так что 4-ая и 5-ая карты в пике в руке Вашего партнера по 2 пункта каждая дают дополнительно 4 пункта, а лучшая несогласованная масть в его руке (черва) дает еще 1 пункт - за четвертую карту.

Вы решаете играть в согласованной пике, тогда общий баланс составляет:

13 пунктов за фигуры у Вашего партнера плюс 4 пункта за согласованную пику в его руке плюс 1 пункт за лучшую несогласованную масть в его руке плюс 13 пунктов за фигуры в Вашей руке плюс 1 пункт за фит более чем 4-мя картами плюс 4 пункта за короткую боковую масть при пиковой игре. Итого 36 балансных пунктов. Делим эту величину на 3 и получаем 12 взяток. Легко видеть, что если оппоненты не сделают первый ход в трефу, то Вы реализуете эти 12 взяток. В этой сдаче Вы опять не учли пункты за боковую несогласованную масть (бубну) в своей руке, так как Вы совершенно правильно решили, что больше Вам даст учет короткой боковой масти (червы).

4.3. Идеология баланса

Приведенные выше методики проведения баланса по существу являются статистическими моделями, облегчающими игрокам определение в торговле ожидаемого количества атакующих взяток. При этом небезынтересно отметить, что вероятность выигрыша в реальном розыгрыше того количества взяток, которое вычисляется на основе баланса (правда, здесь имеется в виду, что розыгрыш проводится мастером, а не начинающим игроком),- не ниже 0.5 для взяточного баланса и не ниже 0.66 для пунктового баланса.

Теперь несколько слов о том, как же пользоваться этими методиками оценки количества взяток. Обычно в завершающей стадии торговли один из партнеров описывает силу своей руки (во взятках или пунктах) с некоторой погрешностью: при взяточном описание - с точностью до плюс-минус 0.5 взятки, а при пунктовом описании - в лучшем случае с точностью до плюс-минус пункта. К этому же моменту завершается и описание

расклада руки: становится известным тип расклада (см. далее), длинные масти и т.д.. Дальнейшая инициатива в торговле переходит к тому из партнеров, который еще не завершил описание своей руки, он становится "капитаном". Принятие решения о путях дальнейшей торговли полностью лежит на капитане. С этой целью он должен посчитать не один баланс, а два:

- 1-ый - исходя из минимума показанной силы партнера,
- 2-ой - исходя из максимума показанной силы партнера. Дальнейшее поведение капитана зависит от результатов этих двух оценок (максимальной и минимальной).

Существует четыре принципиальных случая:

- даже максимальной оценки недостаточно для выхода в следующую область премирования (напомним, что есть 4 области премирования: частная запись, концовка, малый шлем и большой шлем; обычно торговля начинается в области частной записи, так что приведенное утверждение означает - для этого случая - что в данной сдаче Вашей паре не следует назначать концовку); в такой ситуации капитан должен тормозить торговлю на минимально возможном уровне;
- минимальная оценка не дает возможности перехода в следующую область премирования, но максимальная оценка говорит о возможности такого перехода; в такой ситуации капитан должен инвитировать (приглашать, по-английски invite) к этому переходу; инвитом обычно является назначение ровно на один уровень ниже того контракта, который капитан хочет играть, если у его партнера сила ближе к максимуму, например:

  Север Юг
  1б/к 2б/к,

  предположим, что открытие Севера (открытие - это первая сделанная в торговле значащая заявка) обещает силу 16-18 пунктов и расклад руки типа 4-3-3-3 или 4-4-3-2 (такой расклад называется бескозырным); тогда назначение Юга "2 без козыря" яв ляется типичным примером приглашения (инвита) к гейму (концовке) в "без козыря"; если Север минимален, то он спасует, а с максимумом Север назначит "3 б/к";
- переход в следующую область премирования возможен уже при минимальной оценке, и при этом даже максимальной оценки недостаточно для перехода через следующую область (т.е. например, текущее состояние торговли - в зоне частной записи, тогда следующая область премирования - это концовка, а "переход через следующую область" - это малый шлем); в такой ситуации капитан должен в минимальное количество заявок достигнуть той концовки, которую он считает оптимальной для своей пары; чем меньше заявок Ваша пара в такой ситуации потратит на назначение этой концовки, тем меньше информации о Вашей руке смогут получить оппоненты (дело в том, что оппоненты имеют право выяснить у Вас значение всех Ваших заявок, подробней об этом в одном из следующих занятий); другими словами, в такой ситу ации следует тормозить торговлю, но не в текущей области премирования, как в первом случае, а в следующей;
- при максимальной оценке (а тем более - если и при минимальной) возможен переход через область премирования; в такой ситуации капитан должен вести специальную форсирующую (форсировать - это запрещать пасовать) торговлю, целью которой является более точное выяснение возможности играть шлем (малый или большой); эта специальная торговля носит название "шлемовой".

Следует отметить, что при назначении того или иного контракта балансные условия являются всего лишь "достаточными". Для некоторых контрактов кроме удовлетворения Ваших с партнером совместных рук балансным условиям необходимо также удовлетворение некоторым дополнительным ("необходимым") условиям. Для бескозырных контрактов (по

крайней мере - "2 б/к" или выше) необходимо, чтобы в Ваших совместных руках в каждой масти были "держки". Поясню это утверждение подробнее:

- держка - это такая комбинация карт, которая обеспечивает не менее 0.5 атакующей взятки, если разыгрывать эту масть начнете не Вы, а Ваши оппоненты; приведу наихудшие примеры держек:

  Т, Кх, Д10х, В9хх;

  уже из определения держки ясно, что речь не идет об оценке количества Ваших атакующих взяток - Вы свой розыгрыш будете строить на имеющихся у Вас длинных мастях;
- при проведении баланса (бескозырного) Вы учитывали как фигурную силу Ваших рук, так и потенциальные взятки в Ваших длинных мастях (форты); таким образом уже фигурной силы, оставшейся у оппонентов, может быть достаточно для выигрыша 4-5 взяток;
- у оппонентов тоже есть длинные масти (обычно это те масти, которые являются короткими в Ваших руках);
- право первого хода принадлежит оппонентам, и они как правило начнут атаку Вашего бескозырного контракта с этих мастей и попытаются выработать в них 2-3 взятки на форты, что вместе с имеющимися у них фигурными взятками приведет к тому, что Вы проиграете назначенный контракт;
- именно поэтому при назначении высокого бескозырного контракта Вы должны выяснить, все ли у Вас в порядке с держками в коротких мастях.

Подобная проблема возникает при назначении малого или большого шлема: кроме выполнения балансного условия необходимо, чтобы в Ваших совместных руках не было отдач "сверху" более, чем это допустимо (отдача сверху - это взятка, которую оппоненты могут забрать сразу же, без какого-либо розыгрыша, например если у них есть туз, то они могут им пойти и забрать взятку). При назначении малого шлема Вы не можете иметь более одной такой "верхней отдачи", а при назначении большого шлема Ваши руки вообще не должны содержать верхних отдач. Определению количества верхних отдач и служит упомянутая выше шлемовая торговля.

В ряде случаев Вам придется принимать решение о том или ином контракте, а Вы чего-то не знаете (забыли, что означает та или иная заявка партнера; не понимаете обьяснений оппонентов по поводу значений их заявок; не помните, как считать баланс; просто Вы очень устали; просто Вам очень лень и т.д.). В таких случаях не следует отчаиваться. Есть некоторые крайне простые соображения, которые могут Вам помочь:

- если Ваши совместные руки содержат 25 и более мильтонов, то Вам следует назначить гейм; если при этом у Вас есть согласованный мажор, то назначайте этот гейм в Вашем согласованном мажоре; если же Ваша согласованная масть - минор, то чаще Вам следует назначать гейм в "без козыря", чем в согласованном миноре;
- если у Вас 24 мильтона, то гейм следует играть только, если хотя бы одна из Ваших совместных рук содержит минимум пятикартную масть;
- если у Вас меньше 24-х мильтонов, то не играйте гейм;
- если Ваши совместные руки содержат 33 мильтона, то назначайте малый шлем; если при этом у Вас есть согласованная масть, то лучше назна чить малый шлем в Вашей согласованной масти, а не в "без козыря";
- если Ваши совместные руки содержат 32 мильтона, то назначайте малый шлем только, если хотя бы одна из ваших рук содержит минимум пятикартную масть;
- если Ваши совместные руки содержат 36 мильтонов, то назначайте большой шлем; если при этом у Вас есть согласованная масть, то лучше назначить этот большой шлем в согласованной масти, а не в "без козыря".
- при назначении малого шлема помните, что Ваши совместные руки должны содержать не менее трех тузов и не менее трех королей (тогда у Вас не более одной верхней отдачи, разве что отсутствуют туз и король в одной масти);

- при назначении большого шлема Ваши совместные руки должны содержать всех тузов и, хорошо бы, всех королей.

А теперь - как обычно, переходите к игре. И постарайтесь использовать во время игры рассмотренный нами материал. Примите также во внимание, что начинать торговлю какой-либо значащей заявкой следует с рукой, содержащей не менее 2-х защитных взяток на фигуры и не менее 5-ти атакующих взяток (или не менее 13-ти пунктов на фигуры), а делать значащую заявку после того, как Ваш партнер первым сделал какую-либо значащую заявку, следует с рукой, содержащей не менее 2-х атакующих взяток (или не менее 6-ти пунктов на фигуры). После каждой сдачи посчитайте полученный за Вашим столом результат - в соответствии с таблицей стоимости контрактов.

Занятие пятое

5.1. Типы раскладов

Напомним, что раскладом руки называется распределение Ваших 13-ти карт между 4-мя мастями. Если в Вашей руке в какой-либо масти есть 4 или более карт, то такая масть называется "длинной мастью" (или просто "мастью", а в бриджевом жаргоне - "лонгером"). Длинные масти называются по количеству карт в них: четырехкартная, пятикартная и т.д..

Расклады руки разбиваются на два больших класса: регулярные и сингулярные. Регулярным называется расклад без синглетов или ренонсов. Сингулярным же называется расклад с синглетом или ренонсом. В текстах расклады описываются набором из 4-х цифр, показывающих количество карт в масти, например: 6-3-3-1 (т.е. в некоторой масти есть 6 карт, в двух мастях по 3 карты и в четвертой масти - синглет) - сингулярный расклад, 6-3-2-2 - регулярный расклад. Определяющим в приведенном разбиении раскладов руки является наличие в руке "ультракороткой" масти (синглета или ренонса). Вместо цифр, показывающих количество карт в масти, могут использоваться для более точного описания руки значки онеров (Т,К,Д,В,10) и фосок(х): ТКххх-хх-ДВх-10хх - здесь приведена рука, в которой есть пятикартная масть с тузом и королем, пустой дублет, триплет с дамой и валетом и триплет с десяткой.

Обычным является разбиение раскладов руки на 4 типа по количеству в этой руке длинных мастей:

бескозырный расклад - расклад, в котором нет ни пятикартных (или более длинных) мастей, ни синглетов, ни ренонсов; таких раскладов два: 4-3-3-3 и 4-4-3-2;

одноцветный расклад - расклад, в котором есть одна минимум пятикартная масть и нет других даже четырехкартных мастей, например: 5-3-3-2, 6-3-2-2, 6-3-3-1, 7-3-3-0 и т.д.;

двухцветный расклад - расклад, в котором есть одна минимум пятикартная масть и еще одна минимум четырехкартная масть, например: 5-4-2-2, 5-4-3-1, 6-4-2-1, 6-4-3-0, 5-5-2-1, 5-5-3-0 и т.д.;

трехцветный расклад - расклад, в котором есть три минимум четырехкартные масти; таких раскладов два: 4-4-4-1 и 5-4-4-0.

Во время торговли Вам придется описывать тип своего расклада. Поэтому советую Вам сразу же принять во внимание, что расклад 5-3-3-2 хотя и принадлежит к одноцветным, но по своим функциональным возможностям больше примыкает к бескозырным, так что довольно часто такой расклад удобней трактовать как бескозырный. Кроме того, партнер считает, что онеры в Вашей руке распределились по мастям примерно пропорционально длинам этих мастей (т.е. в длинной масти этих онеров у Вас больше, чем в короткой). Поэтому если распределение онеров в Вашей руке значительно отходит от статистически ожидаемого, то, видимо, Вам опять следует задуматься над тем, какой же расклад Вам показать. Приведем несколько примеров:

Дхххх-ТВ-Кхх-ТДх - такой расклад - особенно с учетом распределения онеров - следует показывать как бескозырный;

Дхххх-ТВ-Кхxх-ТД - и такой расклад (5-4-2-2!) - особенно с учетом распределения онеров - следует показать как бескозырный, так как в обеих коротких мастях сосредоточены 4 онера из имеющихся 6-ти.

5.2. Классификация мастей

Во время торговли Вы будете называть (в качестве деноминации значащей заявки) те или иные масти, передавая партнеру информацию о наличии в Вашей руке некоторой длины и концентрации фигур в этих мастях. Рассмотрим, как связана длина масти и количество фигур в ней с возможностью добровольно назначить эту масть в торговле.

Напомним понятие согласованной масти: согласованной называется такая масть, в которой Ваши с партнером совместные руки содержат не менее восьми карт (или - в виде исключения - семь карт, но со всеми тремя старшими фигурами). Примеры согласованных мастей:

	Восток	Запад
1.	ТДхxxx	xx
2.	Хxxx	КДВх
3.	Кxx	ТВxxx
4.	Дxxx	Тxxx
5.	КДxxx	Тх

Ранее уже говорилось,что те карты в руке Вашего партнера, которые делают Вашу масть согласованной, называются фитом.

Так вот, наиболее удобный и принятый способ классификации длинных мастей - по минимально необходимому фиту. Длинные масти разбиваются на 6 классов. Приведем определения и примеры мастей в каждом классе, причем эти примеры демонстрируют наихудшую масть в каждом классе. Если качество масти повышается, то она остается в данном классе до тех пор, пока не совпадет с примером из следующего класса. В приводимых примерах мастей буква Ф заменяет любую из старших фигур (Т,К,Д).

1. Полная масть:

пятикартная - Т,К,Д,В,10
шестикартная - Т,К,Д,В,х,х
семикартная - Т,К,Д,х,х,х,х

Такая масть не требует фита, и в торговле ее можно назначать сколько угодно раз.

2. Самостоятельная масть:

шестикартная - Ф,Ф,х,х,х,х
семикартная - Ф,х,х,х,х,х,х
восьмикартная - х,х,х,х,х,х,х,х

Такую масть можно назначать в торговле не более трех раз, а фитом для такой масти являются синглетная фигура (Ф) или пустой дублет (хх). Так что если Ваш партнер назначит (добровольно) в торговле некоторую масть три раза, то эта масть у него - самостоятельная, а если больше, чем три раза - то полная. Еще одно замечание: если Вы делаете назначение на минимальном возможном уровне (например, оппонент назначил 2 бубны, а Вы - 2 пики), то такое назначение называется "мягким". Если же Вы делаете назначение не на минимально допустимом уровне (в приведенном выше примере не 2 пики, а, например, 4 пики), то такое назначение называется "назначением с прыжком". Прыжок может быть одинарным (т.е. через один уровень), двойным - через 2 уровня (как в приведенном примере: 4 пики прыжок через 2 пики и через 3 пики - двойной) и т.д.. Если Вы деете назначение с прыжком, то тем самым Вы как будто назначаете эту масть не один раз, а количество Ваших назначений увеличивается на "величину" прыжка. В приведенном примере (4-е пики вместо 2-х пик) сразу показана самостоятельная масть (пика назначена один раз плюс двойной прыжок - как будто три раза назначена).

3. Нормальная масть:

пятикартная - Ф,Ф,х,х,х
шестикартная - Ф,х,х,х,х,х
семикартная - х,х,х,х,х,х,х

Такую масть можно назначить в торговле (добровольно) дважды (или один раз с прыжком). Фитом для нее являются "вторая фигура" (Фх) или пустой триплет (ххх).

4. Регулярная масть:

четырехкартная - Ф,Ф,х,х
пятикартная - Ф,х,х,х,х
шестикартная - х,х,х,х,х,х

Такую масть в торговле (добровольно) можно назначить один раз. Фитом для нее являются "третья фигура" (Фхх) или пустая "четверка" (хххх).

5. Условная масть:

четырехкартная - Ф,х,х,х (В,10,х,х)

пятикартная - х,х,х,х,х

Такую масть в торговле (добровольно) можно назначить один раз при условии,что Ваша рука содержит еще одну масть не хуже, чем нормальную. Фитом для нее является "четвертая фигура" (Фххх), однако на практике Ваш партнер не сможет отличить Вашу условную масть от регулярной, поэтому и фит Ваш партнер даст как для регулярной масти.

6. Масть хуже условной:

четырехкартная - х,х,х,х Такая масть добровольно в торговле не назначается, а является потенциальным фитом.

Примечание: выше неоднократно использовалось понятие "добровольности" того или иного назначения. Так вот, добровольным является такое назначение, которое Вы делаете по собственному выбору, а не по требованиям принятого с партнером заранее соглашения. Более подробно это будет разьяснено далее, при рассмотрении ограничений, накладываемых "системой торговли".

5.3. Принцип безопасности

Еще на заре становления бриджа один из основателей этой игры, Э.Калбертсон, сформулировал требования, которым должна удовлетворять рука игрока, решившего начать торговлю значащей заявкой. Приведем эти требования (известные под названием "принцип безопасности"):

любая заявка, которая может стать окончательным контрактом, должна беспечивать игру не более, чем без трех,- в безопасной зоне, и не более, чем без двух,- в опасной зоне.

Легко видеть, что если оппоненты сконтрят такое назначение, то Ваш проигрыш окажется равным 500. С другой стороны, если Ваше назначение было разумным, то возможны два случая:

- у Вас с партнером не очень много защитных взяток - и тогда у оппонентов велика вероятность собственного премируемого контракта (например, концовки), так что фактически Вы немного проиграли, если ваши оппоненты до зоны, так как назначение ими и выигрыш только гейма дал бы им что-то около 450; во всех остальных случаях Ваш проигрыш меньше того, который мог бы случиться, если бы оппоненты назначили и выиграли свой премируемый контракт;

- если же количество Ваших с партнером защитных взяток не позволяет оппонентам назначить и реализовать свой премируемый контракт, то Вам просто очень не повезло, и в текущей сдаче случился крайне неудачный для Вас расклад мастей и распределение фигур - такое тоже бывает.

Так что если Вы имеете свободный выбор в торговле, то старайтесь делать только такие назначения, которые удовлетворяют принципу безопасности...

5.4. Классификация заявок

Как Вы уже знаете, торговля осуществляется посредством заявок. При этом Вы можете вкладывать самый разнообразный смысл в те или иные свои заявки, лишь бы партнер Вас понимал (и мог - а он обязан это делать!- обьяснить этот смысл Вашим оппонентам по их просьбе). Точно так же и Вы имеете право выяснить у Ваших оппонентов, что же означает их торговля. Единственная допустимая форма вопроса - это:"как Вы понимаете торговлю Вашего партнера?". При этом такой вопрос может задать только тот игрок, которому принадлежит право делать очередную заявку. Правильный ответ на такой вопрос состоит в том, чтобы раскрыть оппонентам всю имеющуюся информацию о руке партнера (тип расклада, зону силы - пунктовую или взяточную, наличие длинных и/или коротких мастей, затем - коротко смысл всех сделанных партнером заявок и подробно - интенцию его

последней заявки). Что такое "интенция заявки"- см. ниже. К сказанному есть несколько примечаний:

- когда Ваш партнер поясняет Вашу торговлю, то Вы не только не имеете права вмешиваться, уточнять, показывать свое неудовольствие или несогласие (а также - удовольствие или согласие), но в своей дальнейшей торговле Вы не имеете права как-либо использовать информацию о Вашем невзаимопонимании; в противном случае Вы совершите одно из са мых грубых бриджевых нарушений; помните: Ваш партнер дает пояснения не для Вас, а для оппонентов, а Вы вообще не должны их слушать;
- категорически запрещено делать какие-либо разьяснения, если никто из оппонентов не просил об этом;
- категорически запрещено давать пояснения к своей торговле, в том числе - рассказывать о своих намерениях.

Ранее Вы познакомились с классификацией типов раскладов, мастей. Всевозможные заявки также поддаются некоторой классификации, однако из-за огромного разнообразия значений, вкладываемого в весьма ограниченное количество допустимых заявок (допустимыми называются заявки, которые формально не нарушают принятые правила) - интенции (т.е. передаваемые партнеру намерения) этих заявок весьма многообразны. Поэтому и классификация заявок будет существенно сложней, чем, например, типов раскладов. Рассмотрим основные типы заявок.

5.4.1. Натуральные и искусственные

Одним из основных отличительных признаков заявки является ее натуральность: значащая заявка называется натуральной, если она информирует о положительной длине и силе только в названной масти (или только о типе расклада - например, при помощи бескозырной заявки) или информирует о желании играть в названной деноминации (т.е. масти или без козыря). Практически заявки с любыми другими значениями являются искусственными, в том числе такие, которые информируют:

- о другом типе расклада (например, бескозырное назначение показывает минимум 5 карт в некоторой масти);
- о положительной длине не в назначенной масти, а в какой-либо другой (например, назначение "1 черва" показывает минимум 5 карт в пике);
- о силе руки безотносительно к длине в назначенной масти (например, назначение "1 бубна" показывает 0-7 пунктов на любом раскладе);
- о наличии или отсутствии положительной (или отрицательной) длины в другой масти, кроме названной (например, назначение "2 червы" показывает 4 карты в черве и отсутствие 4-х карт в пике);
- о наличии отрицательной длины (т.е. о краткости) в назначенной масти (например, назначение "1 пика" показывает максимум синглет в пике);
- о любой комбинации перечисленных значений, даже если одно из них может быть натуральным. А как же обстоит дело с незначащими заявками (т.е. с пасом, контрой и реконтрой)? Эти заявки считаются натуральными, если они информируют естественным образом (согласно своим первоначальным значениям) о намерении игрока, сделавшего такую заявку, по отношению к последней дошедшей до него значащей заявке в целом (или по отношению только к деноминации этой заявки). Другие значения незначащих заявок также являются искусственными.

Согласно действующему Кодексу каждую искусственную заявку партнера следует "алертировать", т.е. предупреждать оппонентов об ее искусственности. Принятая в нашей стране форма такого предупреждения - после искусственной заявки Вашего партнера слегка постучите по столу, привлекая внимание оппонентов. Алертирование Вашей заявки партнером (как и его пояснение Ваших заявок) ни в коем случае не должно Вас касаться: оно делается не для Вас, а для оппонентов. Не не дай Вам Бог использовать при принятии

какого-либо бриджевого решения полученную Вами информацию из обьяснений партнера, из факта алертирования (или неалертирования) им какой-либо Вашей заявки!..

5.4.2. Атакующие и блокирующие

Если Ваша рука содержит значительное количество защитных взяток (не менее 2,5), то Вы можете предположить, что в среднем Ваши с партнером совместные руки содержат больше защитных взяток, чем руки оппонентов, так что в данной сдаче именно Ваша пара может выиграть некоторую игру в атаке. Если же Ваша рука содержит немного защитных взяток (обычно - не более одной), то соответственно Вы можете ожидать, что в этой сдаче как раз оппоненты могут рассчитывать на выигрыш какого-то контракта, назначенного ими в атаке. Та пара, которая получила в данной сдаче более сильную карту, должна еще определить, а какой же контракт на их стороне является оптимальным. Для определения этого пара с более сильной картой должна будет не просто сразу назначить окончательный контракт (такое тоже бывает, но относительно редко), а вести некоторую выясняющую торговлю, в результате которой эта пара обменяется достаточной информацией для принятия решения (например, на основе подробного пунктового баланса). Если же Ваша рука в дополнение к малому количеству защитных взяток содержит большое количество атакующих, то Вы можете с успехом помешать оппонентам вести нормальную выясняющую торговлю в атаке, если назначите на довольно высоком уровне главную масть своей руки (а в таком случае у Вас должна быть не менее чем шестикартная самостоятельная масть, иначе у Вас не будет большого количества атакующих взяток). Такая заявка должна основываться на принципе безопасности. Так вот, заявки, которые Вы делаете в поисках своего оптимального контракта, назначаемого в атаке, называются атакующими, а заявки, которые Вы делаете (обычно - не менее, чем с одинарным прыжком) для того, чтобы помешать атакующей торговле оппонентов, называются блокирующими. При этом следует иметь в виду, что когда в последующем материале будет утверждаться, что некоторое назначение основывается на принципе безопасности, то фактическое количество атакующих взяток соответствует принципу безопасности плюсминус 0,5 взятки. Например, 3 трефы в безопасной зоне показывает количество взяток от 5,5 до 6,5 (т.е. все-таки есть некоторая неопределенность в количестве взяток, позволяющая выяснить минимум и максимум силы в каждом подобном случае).

5.4.3. Лимитированные и нелимитированные

Большинство заявок информирует партнера о некоторой силе. Если Вы демонстрируете, что сила Вашей руки заключена в пределах "от...до..." (в том числе "от нуля до чего-то там" - но не до 37!), то Вы сделали лимитированную заявку (например, назначение "1 без козыря" после того, как Ваш партнер начал торговлю значащей заявкой "1 пика" покажет силу 6-9 мильтонов). Если же Вы информируете, что сила Вашей руки "от чего-то до 37" (например, назначение "2 бубны" после того, как Ваш партнер начал торговлю значащей заявкой "1 пика" покажет силу от 10 мильтонов), то Вы сделали нелимитированную заявку (легко проверить, что 37 мильтонов - это максимальная сила руки).

5.4.4. Форсирующие и неформирующие

Форсировать - это запрещать партнеру пасовать. Заявки, после которых Ваш партнер не имеет права пасовать (по предварительной договоренности с Вами, причем - как уже не один раз подчеркивалось - эта договоренность не является тайной от оппонентов!), называются форсирующими. Например, очевидно, что нелимитированные заявки обязательно форсируют. Заявки, которые допускают возможность паса партнера, называются неформирующими. "Сила" форсинга может быть весьма разнообразной: могут встретиться форсинги на один тур торговли (т.е. партнер не может пасовать один раз), можно сформировать партнера до какого-то уровня (например, назначение "2 трефы" после того, как

Ваш партнер начал торговлю значащей заявкой "1 черва", форсирует до "двух без козыря", так что партнер не может спасовать, пока не будет назначен контракт "2 б/к" или какой-либо более высокий контракт), а можно сфорсировать до гейма (например, назначение "2 пики" после того, как Ваш партнер начал торговлю значащей заявкой "1 бубна" форсирует до гейма, что означает, что партнер не может пасовать, пока не будет назначена как минимум какая-либо концовка).

5.4.5. Тормозящие, инвитирующие

Часто принципиальное значение для правильного понимания торговли Вашего партнера (и, как следствие, для принятия вами правильного решения относительно Вашей очередной заявки) имеет информация об интенции (намерении) партнера. Как правило, если Ваш партнер сделал нелимитированную заявку, то Вас не слишком будет заботить его интенция: Вы просто не имеете права пасовать и должны будете как-то уточнить описание своей руки (как это делается - будет рассмотрено далее). Совершенно другая ситуация возникает, если Ваш партнер сделал лимитированную заявку: теперь Вы просто обязаны знать, каковы его интенции, так как в противном случае Вы с высокой вероятностью примете совершенно неверное решение, которое передаст Вашему партнеру неверную информацию о Вашей руке и которое может привести Вашу пару к катастрофическому результату. Так что именно для лимитированных заявок необходимо знать также интенцию этих заявок.

Если партнер сделал лимитированную заявку, назначив при этом гейм, то даже если Вы забудете что-то и спасуете, то смертельно плохого ничего не случится: гейм уже назначен, хотя может и не самый удачный для Вашей пары, так как если бы Вы вспомнили значение заявки партнера, то Вы могли бы принять решение о другой, более правильной для Вашей пары концовке. С другой стороны, если Ваш партнер сделает лимитированное назначение, недостаточное для гейма (частную запись), то Вам уже обязательно следует знать интенцию заявки Вашего партнера, так как если Вы теперь забудете значение заявки и спасуете, то Ваша пара будет играть частную запись вместо концовки (а это, как Вы уже знаете, является крупной неудачей в спортивном бридже). Именно поэтому крайне важны интенции лимитированных заявок ниже гейма.

Критерий, по которому классифицируются такие назначения (лимитированные, ниже гейма), - это отношение к заявке "пас". Есть два типа подобных назначений (примем, что такое назначение сделал Ваш партнер):

тормозящие - назначения этого типа требуют максимально быстрого выхода из торговли (в том числе - и при посредстве заявки "пас"); интенция заявки - прекращение торговли;

инвитирующие - назначения этого типа требуют продолжения торговли, если сила Вашей руки (в уже показанных границах) ближе к максимуму; интенция заявки - приглашение (по-английски invite) к дальнейшей торговле; обычно таким инвитом является назначение ровно на один уровень ниже того контракта, который ваш партнер считает правильным, если сила Вашей руки максимальна. Приведем несколько примеров:

1. Север Юг
   1 пика 1 б/к
   3 трефы пас или 3 пики

В этой сдаче игрок Север показал две длинные масти и около 15-ти мильтонов, а назначение игрока Юга показало 6-9 мильтонов и отсутствие хорошего фита в пике. После "трех треф" Севера обе заявки Юга ("пас" и "три пики") являются тормозящими и просто выбирают масть окончательного контракта одновременно с ясным нежеланием играть какой-либо гейм; север должен спасовать, если юг назначит "3 пики".

2. Север Юг
   1 б/к 2 б/к

В этой сдаче Вы показали от 16-ти до 18-ти мильтонов и бескозырный расклад, а Ваш партнер своим инвитирующим назначением "2 б/к" пригласил Вас к бескозырному гейму, если сила Вашей руки ближе к 18-ти мильтонам (т.е. 18 или "красивых" 17).

5.4.6. Негативы, полупозитивы, позитивы

Интенцию заявки можно также описывать с помощью таких терминов как

- негатив - означает, что переход Вашей пары в следующую область премирования (т.е. например, из частной записи к гейму) маловероятен; как правило, такая заявка носит тормозящий характер;
- полупозитив - означает, что переход Вашей пары в следующую область премирования возможен, если Ваша рука не минимальна; как правило, такая заявка носит инвитирующий характер;
- позитив - означает, что в текущей сдаче Ваша пара должна перейти в следующую зону премирования даже если сила Вашей руки минимальна; как правило, такая заявка носит форсирующий характер.

5.5. Что такое матч?

Бриджевый матч - это одна из разновидностей спортивного бриджа. В матче участвуют две команды ("хозяева" и "гости") по 4-6 человек каждая, матч проводится в двух помещениях ("открытая" комната и "закрытая" комната) и состоит из двух половин, в каждой из которых разыгрывается одинаковое (но заранее определенное) количество сдач. Если в матче разыгрывается до 16-ти сдач, то такой матч считается "коротким". Стандартная "длина" спортивного бриджевого матча - 32 сдачи, по 16 в каждой половине.

Игроки одной команды ("гости") садятся в "закрытой" комнате на линию Север-Юг, а в "открытой" - на линию Восток-Запад, а игроки "хозяев" занимают оставшиеся свободные места, после этого на каждом столе сдаются и заряжаются в специальные матчевые коробки по четверти сдач, предназначенных для розыгрыша в матче (в матче на 32 сдачи на столе должны готовиться 8 сдач). Обычно в открытой комнате готовятся сдачи первой четверти, а в закрытой - второй четверти. Далее подготовленные сдачи разыгрываются, однако если в открытой комнате за ходом игры могут наблюдать болельщики, то в закрытую комнату никто, кроме судьи матча, входить не имеет права (чтобы случайно со стола на стол не просочилась информация о достигнутых результатах). Когда все сдачи на столах будут разыграны (а достигнутые результаты записаны в матчевые протоколы), судья (или - в виде исключения - один из игроков) обменивает между столами сдачи, которые затем разыгрываются второй раз, однако если представители вашей команды на одном столе играли эту сдачу на линии Север-Юг, то при втором розыгрыше ваша команда в этой сдаче будет играть на линии Восток-Запад.

После розыгрыша на обоих столах всех сдач (до этого момента ни один игрок не имеет права покинуть закрытую комнату) игроки каждой команды встречаются и сверяют достигнутые результаты, при этом, естественно, сравниваются результаты в сдачах с одинаковыми номерами. В каждой сдаче определяется общая величина выигрыша или проигрыша (например, в сдаче No 3 Ваша команда на одном столе назначила и выиграла контракт 2 червы, 9 взяток, что дало +140, а на другом столе в этой сдаче оппоненты назначили и выиграли контракт 4 червы, 10 взяток, что дало им +620,- т.к. в этой сдаче разыгрывающая сторона была в опасной зоне,- так что в этой сдаче Ваша команда проиграла 480, т.е. результат вашей команды -480). Величины выигрыша и проигрыша переводятся по специальной таблице в международные матч-пункты, а соотношение выигранных и проигранных матч-пунктов и определяет результат матча.

После подсчета результата первой половины матча команды рассаживаются на вторую половину, при этом теперь первыми занимают места "хозяева". Во второй половине хозяева могут сменить свой состав, заменяя одну из пар целиком или отдельных игроков в одной паре (или обеих парах), либо пару и игрока в другой паре. Кроме того, "хозяева" могут

вообще не менять свой состав. Однако абсолютно недопустимо, чтобы "хозяева" хотя бы одну пару, игравшую первую половину матча, полностью пересадили на другой стол во второй половине.

"Гости" также могут заменить либо одну из пар, либо отдельных игроков, либо и то, и другое. Кроме того, "гости" могут вообще не менять состав своих пар, но они обязаны во второй половине поменять уже игравшие пары местами (т.е. перевести на другой стол). Абсолютно недопустимо, чтобы хотя бы одна из пар "гостей" осталась на вторую половину в своем "старом" составе на том же столе.

Далее вторая половина разыгрывается так же, как и первая, и определяется общий итог матча.

5.6. Международные матч-пункты

Приведем таблицу перевода результатов тотальных пунктов в международные матч-пункты. Эта таблица принята Всемирной Бриджевой Федерацией и является обязательной почти во всех видах матчевых соревнований. Международные матч-пункты получили жаргонное название имп"ы (от английской аббревиатуры international match point - imp).

Разница в тотальных пунктах (от ... до ...)	Имп"ы
0-10	0
20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000 и больше	24

А теперь разбейтесь на команды по 4 человека и сыграйте свой первый матч из четырех сдач. Пусть этот матч не делится на две половинки, так что на каждом столе приготовьте по две сдачи, разыграйте их, затем поменяйте сдачи со своими партнерами, разыграйте и эти сдачи, а потом подсчитайте результат и сравните его с результатом, полученным командой Ваших оппонентов.

Вы подошли ко второму критическому моменту в своем изучении спортивного бриджа, а именно: Вы уже изучили не только всю атрибутику этой игры, но и ознакомились в принципе со всеми основами бриджа. В дальнейших публикациях Вам будет предложена для изучения система торговли, владение которой существенно облегчит Вам принятие решения о выборе оптимального контракта в текущей сдаче.

Занятие шестое

6.1. Спектр открытий

Вот мы и переходим к изучению "системы торговли". Системой торговли принято называть полный набор всех Ваших с партнером договоренностей о значении различных заявок в торговле. Эти договоренности также называются конвенциями. Если большинство используемых Вами заявок и конвенций натурально, то и Ваша система натуральна, если же большинство Ваших конвенций и заявок (особенно - первых значащих заявок) искусственно, то и система Ваша искусственна. Мы будем изучать разработанную польскими теоретиками почти натуральную систему торговли под названием "Общий язык" (по-польски "Wspolny jezyk"). Эта система весьма популярна в нашей стране, так что знание ее позволит Вам играть почти в любой компании почти с любым партнером.

Особое значение в системе торговли занимают первые значащие заявки (т.е. значащие заявки, которыми Вы начинаете торговлю, если еще никто из игроков до Вас не сделал значащей заявки). Такие заявки называются "открытиями", а полный набор открытий называется "спектром открытий". Приведем спектр открытий на основе "Общего языка". В большинстве случаев (точнее, во всех "атакующих" открытиях и в некоторых "блокирующих") сила рук описывается в мильтонах (т.е. в пунктах за картинки), в особо оговоренных случаях (как правило, в блокирующих открытиях) сила рук описывается атакующими взятками.

Пас - натурально, до 12-ти пунктов, расклад без большого количества атакующих взяток (т.е. нет условий на блокирующие открытия);

1 трефа - искусственно, одно из следующих значений:

- 12-15, бескозырный расклад без 4-ки бубен, например:
  пика - черва - бубна - трефа
  К,В,х,х - 10,х,х - Т,х,х - Т,Д,х;
- 12-15, трехцветный расклад без 4-ки бубен, например:
  Т,х,х,х - К,Д,х,х - х - К,В,х,х;
- 12-16, от 5-ки треф (единственное натуральное значение открытия), например:
  Т,х - х,х,х - Д,В,х - Т,Д,10,х,х;
- 17-22, от 5-ки в любой масти, например:
  К,х - Т,Д,В,х,х,х - Т,Д - К,х,х;
- 17-22, трехцветный расклад, например:
  Д,В,х,х - х - Т,К,Д,х - К,Д,В,х;
- 19-21, бескозырный расклад, например:
  Т,В,х - Т,К,х,х - К,Д,х - К,х,х;

1 бубна - натурально, 12-16, от 4-ки бубен, например:
х,х,х - К,х - Т,Д,10,х,х - Т,х,х;

1 черва - натурально, 12-16, от 5-ки червей, например:
К,х - К,Д,10,х,х,х - Т,В - Д,х,х;

1 пика - натурально, 12-16, от 5-ки пик, например:
Т,В,10,9,х - Д,В,х - Т,Д,х - х,х;

1 б/к - натурально, 16-18, бескозырный расклад, например:
В,10,х,х - К,Д,х - Т,В,10 - К,Д,х;

Примечание: если у Вас бескозырный расклад с 4-кой в бубне и ровно 16 мильтонов, то Вы формально можете открыть и одной бубной, и одним без козыря; однако следует отдать предпочтение открытию 1 б/к; кроме того, даже если Ваш расклад не строго бескозырный (а таких раскладов два: 4-3-3-3 и 4-4-3-2), а почти бескозырный (на пример 5-3-3-2), то с силой 16-18 и пятеркой в миноре почти обязательно открывать одним без козыря, а с

пятеркой в мажоре такое открытие чаще будет все-таки лучше, чем формально верное с такой рукой открытие одна трефа.

2 трефы - искусственно, от 22, почти форсинг до гейма (т.е. партнер "открывающего" - "отвечающий"- почти не имеет права спасовать, пока не будет назначен как минимум какой-либо гейм), это самое сильное открытие, например:

Т,К,Д,х,х,х - К,Д,х - Т,К - Т,х;

2 бубны - искусственно, примерно 8-11, от 6-ки в каком-то мажоре (т.е. в черве или пике), при этом почти вся сила сконцентрирована в этой масти, не более 1,5 защитных взяток, количество атакующих взяток определяется принципом безопасности (т.е. 5 если Вы в безопасной зоне, и 6 - если Вы в опасной зоне), такое открытие носит название "полублока", например:

х,х - К,Д,В,х,х,х,х - К,х - х,х;

2 червы - искусственно, 8-11, расклад минимум 5-5, одна из мастей черва, а вторая - любая, не более 1,5 защитных взяток, примерно по принципу безопасности (хотя как оценить количество атакующих взяток на таком раскладе? Если почти все Ваши картинки сконцентрированы в Ваших двух мастях, то обычно Ваша рука удовлетворит принципу безопасности), искусственность же этого открытия заключается в том, что хотя Вы натурально показываете одну из своих мастей, но такое открытие передает Вашему партнеру дополнительную информацию, не связанную с червой, а именно: в руке есть еще одна, минимум пятикартная масть, такое открытие носит название "двухмастевого блока", например:

х - К,Д,х,х,х - Т,В,х,х,х - х,х;

2 пики - искусственно, 8-11, расклад минимум 5-5, одна из мастей пика, а вторая - минор, не более 1,5 защитных взяток, примерно по принципу безопасности, двухмастевой блок, например:

Д,В,10,х,х,х - х - х - Т,К,х,х,х;

2 б/к - искусственно, 8-11, расклад минимум 5-5 в минорах (т.е. в трефе и бубне), не более 1,5 защитных взяток, примерно по принципу безопасности, оцененному для игры на 3-ем уровне (т.к. после этого открытия в миноре возможна игра не ниже,чем на 3-ем уровне), двухмастевой блок, например:

х,х - х - К,В,10,х,х - Т,В,10,х,х;

Примечание: такие значения открытий 2 бубны, 2 червы, 2 пики, 2 б/к не являются частью системы "Общий язык", просто они более популярны в нашей стране, чем оригинальные значения.

3 трефы - натурально, блокирующее открытие, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взя ток, трефа - не хуже самостоятельной, не менее чем с двумя фигурами (общая пунктовая сила - не более 14-ти), например:

К,х - х,х,х - х - К,Д,В,10,х,х,х;

3 бубны - натурально, блокирующее открытие, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взя ток, бубна - не хуже самостоятельной, не менее чем с двумя фигурами (общая пунктовая сила - не более 14-ти), например:

х - К,В,х - Т,Д,В,х,х,х - х,х,х;

3 червы - натурально, блокирующее открытие, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взя ток, черва - не хуже самостоятельной (общая пунктовая сила - не более 14-ти), например:

х,х - К,10,х,х,х,х,х,х - Т,х - х;

3 пики - натурально, блокирующее открытие, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взя ток, пика - не хуже самостоятельной (общая пунктовая сила не более 14-ти), например:

Т,Д,х,х,х,х,х - К,х,х - х,х - х;

3б/к - искусственно, блокирующее открытие, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, оцененному для игры на 4-ом уровне, не более 1,5 защитных взяток, минимум семикартный минор без единой отдачи (т.е. полная масть), туз или король в одной из боковых мастей, такое открытие называется "гемблинг" (от английского gamble - азарт) и показывает желание играть этот контракт, если у отвечающего есть хотя бы тень шанса на выигрыш; туз или король в боковой масти необходим на случай, если у отвечающего в основной масти открывающего ренонс - тогда в руку разыгрывающего контракт 3 б/к необходим спуск, например:

Т,х,х - х - Т,К,Д,В,х,х,х - х,х;

4 трефы, 4 бубны, 4 червы, 4 пики - натуральные блокирующие открытия, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взяток (общая пунктовая сила - не более 14-ти), например:

К,Д,В,10,х,х,х,х,х - х,х - х - х;

4 б/к - натурально, расклад 4-3-3-3, 10-11 взяток, при этом любая фигура у партнера принесет дополнительную взятку (редкое атакующее открытие), например:

Т,К,х - Т,К,Д,В - К,Д,В - Т,К,х;

5 треф, 5 бубен - натуральные блокирующие открытия, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взяток (общая пунктовая сила - не более 14-ти), например:

х - Т,х - х - К,Д,В,10,х,х,х,х,х;

более высокие мастевые открытия (т.е. 5 червей и выше) - натуральные атакующие (правда, чрезвычайно редкие) открытия, показывающие, что назначенный контракт у открывающего есть "с руки", а для более высокого назначения не хватает только фигур в масти открытия, например: Т - К,Д,В,10,х,х,х,х,х,х - Т,К - ренонс, эта рука гарантирует 12 взяток, а для 13-той взятки не хватает туза червей (никакие другие фигуры в остальных мастях - туз и король треф, король пик и т.д. - не имеют никакого значения!), на такой руке следует открыть "6 червей".

6.2. Первые заявки в интервенции

Интервенцией называется торговля Вашей пары, если первым значащую заявку сделал один из оппонентов (т.е. открыла торговлю одна пара, а другая пара тоже делает значащие заявки). Обычно пара, открывшая торговлю, имеет некоторый перевес в силе, поэтому статистически менее вероятно, чтобы их оппоненты имели высокую игру. В соответствии с этим выстраивается следующая иерархия задач, решаемых интервенцией:

1. Главная задача - это облегчение последующей игры во время виста, поэтому прежде всего интервенция служит для указания масти хода.

2. Следующая задача - это создание помех атакующей торговле оппонентов, этому служит любой (но оправданный принципом безопасности!) перевод торговли интервирующими на более высокий уровень.

3. Следующая задача - это поиск потенциальной защиты от премируемого контракта оппонентов, этому служит поиск согласованной масти (особенно - на малой силе и очень резком раскладе).

4. И, наконец, последняя (по вероятности) задача - это поиск собственного контракта, назначаемого в атаке несмотря на открытие торговли оппонентами.

В этой связи первые заявки в интервенции распадаются на три класса:

- защитная интервенция - предназначена в первую очередь для решения главной задачи,

- блокирующая интервенция - предназначена в первую очередь для решения второй и третьей задач,

- атакующая интервенция - предназначена в первую очередь для решения четвертой задачи.

Так как основная задача интервенции - это указание масти атаки, то если Вы хотите проинтервировать мастью, Вам следует оценить качество этой масти. Существует фундаментальный принцип "качества масти для интервенции", который поможет Вам правильно решить проблему: интервировать или не интервировать. Предположим, у Вас в руке есть такая масть: Т,Д,10,х,х,х. Вам следует вычислить три величины:

- первая - количество атакующих взяток на фигуры в данной масти (т.е. количество атакующих взяток в первых трех турах розыгрыша данной масти), в нашем примере это количество равно 2;

- вторая - количество защитных взяток в данной масти, в нашем примере это количество равно 1 (туз);

- третья - превышение количества карт в данной масти над четырьмя, в нашем примере это количество равно 2 (6-4). Далее следует сложить первую и третью величины и отнять вторую (2+2-1=3), а получившаяся величина покажет Вам уровень, на котором Вы еще имеете право назначить Вашу масть в интервенции. Если же в результате получится цифра, которая меньше того уровня, на котором Вы хотите проинтервировать своей мастью, то лучше Вам отказаться от интервенции мастью, а выбрать какую-либо другую интервенцию (в том числе - может будет лучше просто спасовать). Ниже мы будем молчаливо предполагать, что любая интервенция мастью удовлетворяет принципу качества масти в интервенции. Более того, если Ваша масть - крайне высокого качества и Вы очень хотите проинтервировать, но у Вас не хватает атакующих взяток (для удовлетворения принципа безопасности), то ради решения главной задачи интервенции можете даже несколько нарушить принцип безопасности.

Если значения заявок в открытии не зависят от торговли оппонентов (так как оппоненты еще не успели помешать), то значения заявок в интервенции впрямую зазависят от заявок, сделанных оппонентами, (от уровня заявок, от их деноминации, от их значения). Поэтому мы вынуждены по отдельности рассматривать интервенцию после каждой значащей заявки в открытии (или после группы однотипных заявок).

6.2.1. Интервенция после мастевого открытия на 1-ом уровне

- Защитная интервенция:

1 в новую масть - натурально, 8-15 пунктов, от пятерки (например, после открытия оппонентом 1 бубна интервенция 1-ой пикой с К,Д,10,х,х - К,х,х - Д,х,х - х,х);

2 в новую масть без прыжка - натурально, 10-15 пунктов, от пятерки (например, после открытия 1 черва интервенция 2 бубны с х,х - Т,х,х - Т,Д,В,х,х,х - х,х);

2 в масть открытия (только если открытие было искусственным!) - натурально, 10-15, от пятерки (например, после искусственного открытия 1 трефа интервенция 2 трефы с Т,В,х - х,х - К,х - К,Д,В,х,х,х);

- Блокирующая интервенция:

одинарный и выше прыжок новой мастью (например, после открытия 1 черва назначения 2 пики, 3 бубны, 3 пики и т.д.) натурально, от самостоятельной масти, количество атакующих взяток - по принципу безопасности, не более 1,25 защитных взяток, не более 14-ти пунктов, т.е. карта примерно такая же, как при блокирующих открытиях;

двойной прыжок в масть открытия (например, после открытия 1 пика назначение 4 пики) - натурально, как выше;

одинарный прыжок в масть открытия (только если открытие было искусственным, например, после открытия 1 трефа назначение 3 трефы) - натурально, как выше;

- Атакующая интервенция:

контра - искусственно, от 13-ти пунктов, без пятикартных (и более длинных) мастей; такая контра называется "призывной", так как заложенный в ней смысл - это призыв партнеру продолжить торговлю, например, после открытия оппонента "1 бубна" с рукой:

Т,В,х,х - К,х,х - х,х - Т,Д,х,х, следует заявить призывную контру;

1 без козыря - искусственно, от 16-ти пунктов, минимум одна масть от пяти карт и больше, например (идея пары лещинский-шифрин из ленинграда):

Т,К,х,х,х - К,В,10,х - х - Т,Д,х;

2 в масть открытия (только если открытие было натуральным, например, после открытия 1 пика назначение 2 пики) - искусственно, 12-15 пунктов, трехцвет (т.е. 4-4-4-1 или 5-4-4-0) с синглетом или ренонсом в масти открытия, например:

х - Т,В,х,х - Т,Д,х,х - К,В,х,х;

3 в масть открытия (только если открытие было натуральным) - искусственно, от 8-ми взяток, трехцвет с синглетом или ренонсом в масти открытия, например (после натурального открытия 1 черва):

Т,К,В,х - х - Т,Д,В,10 - Т,К,Д,х.

6.2.2. Интервенция после открытия 1 б/к

- Защитная интервенция:

2 в масть - натурально, 10-15 пунктов, от пятерки (т.е. рука такая же, как при защитной интервенции после открытия 1 в масть);

- Блокирующая интервенция:

одинарный и выше прыжок мастью - натурально, по принципу безопасности, от самостоятельной масти;

- Атакующая интервенция:

контра - либо от 13-ти, без пятерок (а если сила открытия больше 15-ти пунктов, то тогда сила призывной контры не должна быть намного слабей, т.е. если 1 б/к - это 16-18, то контра - от 15-ти), так что рука примерно такая же, как при призывной контры после открытия 1 в масть;

- второе значение контры после открытия 1 б/к - минимум 16 пунктов, есть минимум одна масть минимум пятикартная; такое значение контры называется "контра с сильной картой", т.е. это значение контры обещает примерно такую же руку, как при интервенции одним б/к после открытия 1 в масть; оба значения контры - искусственны (так как не имеют отношения к наказанию оппонентов).

6.2.3. Интервенция после мастевого открытия на 2-ом уровне.

- Защитная интервенция:

2 в новую масть - натурально, 10-15, от пятерки;

3 в новую масть без прыжка (например, после открытия 2 пики на значение 3 трефы) - натурально, 12-17, от пятерки;

3 в масть открытия (только если открытие было искусственным) - натурально, 12-17, от пятерки;

- Блокирующая интервенция:

новая масть с прыжком - натурально, по принципу безопасности;

масть открытия с прыжком (только если открытие было искусственным) - натурально, по принципу безопасности;

Примечание: блокирующая интервенция возможна только после атакующих открытий. Если же открытие оппонентов было блокирующим, то у Вас нет блокирующей

интервенции! Все Ваши назначения с прыжком в таком случае относятся к атакующей интервенции;

- Атакующая интервенция:

2 б/к - 15-17, бескозырный расклад с держками в тех мастях, о которых точно известно, что эти масти есть у открывшего торговлю (например, после искусственного открытия 2 бубны, показывающего минимум 6 карт в одном из мажоров, желательно иметь держки в обоих мажорах, но так как нет никакой информации о конкретной масти открывающего, то этого также не знает и партнер открывшего, поэтому он будет вынужден угадывать масть первого хода, и, как следствие, игрок, назначивший 2 б/к в интервенции, может не иметь держки в одном из мажоров); такое назначение 2 б/к является натуральным;

контра - либо призывная (т.е. от 14-ти, без пятерок), либо "с сильной картой" (т.е. от 16-ти, от пятерки в любой масти); напоминаю, что оба значения контры являются искусственными;

3 в масть открытия (только если открытие было натуральным) - ис кусственно, 13-16, трехцвет с короткой мастью открытия;

новая масть с прыжком (только если открытие было блокирующим, например, после открытия 2 бубны - блок в одном из мажоров - назначение 3 пики) - натурально, контракт практически "с руки", не менее 2 защитных взяток, например:

К,Д,В,х,х,х,х - Т - К,Д,х - х,х;

масть открытия с прыжком (только если открытие было блокирующим и искусственным, например, после открытия 2 бубны – блок на неизвестном мажоре - назначение 4 бубны) - натурально, контракт практически "с руки", не менее 2 защитных взяток.

6.2.4. Интервенция после более высоких открытий

После открытий 2 б/к и выше есть только атакующая интервенция, причем обычно назначение в новую масть на 3-ем уровне - натурально, 13-18; назначение в новую масть на 4-ом уровне - натурально, 16-21; назначение 3 б/к - натурально, примерно 19 пунктов, примерно бескозырный расклад с держками в известных мастях оппонентов. Особняком стоят следующие заявки:

контра - призывная, от 15-ти (на 3-ем уровне), от 17-ти (на 4-ом уровне); либо "с сильной картой" - т.е. с минимум пятикартной мастью и силой от 18-ти (на 3-ем уровне), от 21 (на 4-ом уровне);

масть открытия (только если открытие было натуральным) - искусственно, расклад минимум 5-5 в двух из неназванных мастей, количество атакующих взяток не менее 9-ти; если открытие произошло на 4-ом уровне, то 5 в масть открытия - искусственно, трехцвет без масти открытия, не менее 10-ти взяток;

4 б/к (только после открытия на 4-ом уровне) - искусственно, расклад минимум 5-5 в двух из неназванных мастей, количество атакующих взяток не менее 10-ти, например:

Т,К,В,10,х,х - К,Д,В,10,х - х - х.

6.2.5. Интервенция после сильных нелимитированных открытий

Большинство пар, против которых Вам придется играть, имеет в своих системах торговли нелимитированные сильные заявки. Типичным примером является открытие 2 трефы в предложенном Вам спектре открытий. А могут встретиться пары, которые в качестве самого сильного открытия используют заявку 1 трефа (и таких пар довольно много). Изредка встречаются пары, использующие для этих целей другие открытия (вплоть

до заявки пас). Интервенция после сильных нелимитированных открытий имеет свои особенности.

- Интервенция после форсирующих 2-х треф

Защитная интервенция:

контра - натурально, от 5-ки (в трефе) с фигурами

2 в масть - натурально, 8-15, от пятерки

Блокирующая интервенция:

масть с прыжком - натурально, по принципу безопасности

Атакующая интервенция:

практически отсутствует; если есть подозрение, что оппонент блефует (ниже приведено определение и границы блефа), то в первом туре торговли все-таки лучше спасовать, а в дальнейшем - по обстоятельствам, имея в ви ду, что когда оппонент проявит свой блеф (скорее всего он просто спасует на ответ своего партнера), то и ваш партнер в этот момент поймет, что случился блеф; вся ваша торговля после этого становится защитно-атакующей, значения всех заявок - как при интервенции после мастевого открытия на 2-ом уровне.

Примечание: блеф - это намеренное введение оппонентов в заблуждение относительно силы, расклада, намерения и т.д., при этом обязательными условиями блефа являются:

- он производится самим фактом (содержанием бриджевой акции), а ни в коем случае не внешней формой бриджевой акции (замешательство, колебание и т.д.)

- партнер находится в таком же неведении, как и оппоненты; правда, на основе полученной информации от оппонентов и собственной руки он может придти к выводу о том, что произошел блеф, но категорически недопустимо, чтобы он пришел к такому выводу на основе предыдущего опыта (ранее в подобных ситуациях похожий блеф уже неоднократно встречался, так что он заранее готов, что и на этот раз мог быть блеф, оппоненты же не знали, что эта заявка могла быть блефом - необходимо было алертировать и предупредить оппонентов о том, что блеф возможен) или на основе специальной договоренности (а это уже абсолютно запрещено и является предметом для рассмотрения дела на апелляционном комитете).

- Интервенция после форсирующей 1-й трефы:

обычно такое открытие не является форсингом до гейма, а показывает силу от 16-ти пунктов, так что после него все еще есть некоторые шансы на атакующую интервенцию; поэтому после такого открытия почти вся интервенция остается без изменения (как после мастевого искусственного открытия на 1-ом уровне); единственное изменение - призывную контру следует давать с силой не менее 15-ти пунктов (а с 13-14-ю пунктами без пятерок в первом туре торговли лучше спасовать, а затем - если понадобится - то призывно сконтрить).

- Интервенция после форсирующего паса:

обычно такое открытие означает "от 13-ти пунктов, расклад любой", так что вероятность атакующей торговли не меньшая, чем после любого натурального атакующего открытия; поэтому после такого открытия почти вся интервенция остается без изменения (как после мастевого искусственного открытия на 1-ом уровне); однако открытие-то было сделано незначащей заявкой, поэтому есть два пояснения:

- вместо призывной контры (так как нельзя контрить пас!) следует использовать заявку 1 трефа - искусственно, от 13-ти, без пятерок;

- одинарный прыжок в трефу (т.е. Заявка 2 трефы) в связи с этим будет не блокирующей натуральной интервенцией, а натуральной защитной интервенцией (10-15, от пятерки).

А теперь опять разбейтесь на команды по 4 человека и сыграйте матч, состоящий из одной половинки, но на этот раз уже из шести сдач: по три сдачи на столе. Для облегчения подсчета результатов матча приведем типичную форму матчевого протокола, который должна вести каждая пара, участвующая в матче:

No сдачи	Зонная ситуац.	Дилер	Контракт	Разыгр.	Взятки	Результат	Разница imp	
							для СЮ	для ВЗ
1	никто	С						
2	СЮ	В						
3	ВЗ	Ю						
4	обе	З						

и так далее.

В колонку "контракт" следует записывать окончательный контракт, достигнутый в данной сдаче, при этом контра и реконтра обозначаются соответственно (*) и (**). В колонке "разыгр." следует записывать обозначение игрока, который будет разыгрывать назначенный контракт, а в колонке "взятки" указать количество выигранных разыгрывающим взяток (естественно, после окончания розыгрыша). В колонку "результат" заносится вычисленный после розыгрыша результат в тотальных пунктах, при этом данная величина записывается в той из подколонок ("для СЮ" или "для ВЗ"), где она будет иметь положительный знак.

Остальные колонки заполняются после окончания матча (или его половинки), когда Вы будете сравнивать свои результаты. В колонку "разница" Вы внесете величину общего выигрыша (со знаком "+") или проигрыша (со знаком "-") в данной сдаче. Эта величина определяется алгебраической суммой достигнутых Вашей командой (т.е. обеими парами) результатов на обоих столах. Например, на одном столе Вы проиграли 50 пунктов, а на другом проиграли 140 пунктов, общая разница - "-190". В последней колонке "imp" Вы запишете количество выигранных или проигранных импов (определенных по таблице перевода тотальных пунктов в импы) с теми же знаками, что и суммы в колонке "разница". Окончательный результат матча определяется по алгебраической разнице импов, например, Вы выиграли 26 импов, а проиграли 41 имп. Общий счет - "-15 импов". Этот результат должен совпасть с результатом, вычисленным командой ваших оппонентов, но у них, естественно, получится противоположный знак: они выиграли данный матч с результатом "+15 импов". Всегда после сравнения результатов с Вашими партнерами по команде - для исключения ошибок в подсчете - необходимо убедиться, что оппоненты получили такой же окончательный счет.

Занятие седьмое

7.1. Торговля после редких атакующих открытий

Напомним, что в изучаемой Вами системе торговли предусмотрено несколько заявок в спектре открытий для описания очень специфичных и сильных рук, после которых затруднена нормальная конструктивная (т.е. определяющая оптимальный атакующий контракт) торговля. Такими открытиями являются открытия в масть, от 5-ти червей и выше, и открытие 4 без козыря.

7.1.1. Торговля после мастевых открытий 5 червей и выше

Если Ваш партнер выберет высокое мастевое открытие, начиная с 5-и червей, то Ваша торговля является просто функцией того, сколько у Вас фигур в масти открытия, и никак не зависит ни от Вашего расклада, ни от наличия (или отсутствия) любых фигур в боковых мастях. Если у Вас нет ни одной фигуры в масти открытия, Вы должны пасовать, что и является единственным негативом. Кроме того, после этих открытий нет полупозитивов. Если же в Вашей руке есть одна или две фигуры в масти открытия, то Вы должны сделать позитивное назначение, а именно:

- имея одну фигуру, следует поднять масть открытия на один уровень, например, после открытия 6 треф назначить 7 треф;
- имея две фигуры, следует поднять масть открытия на два уровня, например, после открытия 5 пик назначить 7 пик. Таким образом, после высоких мастевых открытий негативом является заявка пас, а позитивом - назначение масти открытия.

Открывающий (т.е. игрок, открывший торговлю значащей заявкой, далее будет обозначать его Откр в отличие от отвечающего - его партнера, которого мы далее будем обозначать Отв) после любого ответа Отв пасует. Таким образом, любое назначение Отв является окончательным контрактом.

7.1.2. Торговля после открытия 4 без козыря

Так как открытие 4 б/к обещает расклад 4-3-3-3 и 10-11 взяток с руки, то не только любая Ваша фигура является взяткой, но и Ваша пятикартная масть (так как автоматически является согласованной) дает примерно 2 взятки. Поэтому если у Вас есть хотя бы одна фигура в любой масти или минимум пятикартная масть, то Вы не можете пасовать. Если же у Вас нет ни пятикартных мастей, ни какой-либо фигуры, Вы обязаны пасовать. Так что и после этого открытия негативом является заявка пас. Полупозитивов и после этого открытия нет, однако после открытия 4 б/к существенно больше позитивов, чем после высоких мастевых атакующих открытий, а именно:

- 5 в масть - нет фигур, но есть минимум 5 карт в названной масти;
- 5 без козыря - есть ровно одна фигура и нет пятикартных мастей;
- 6 в масть - есть ровно одна фигура и есть минимум 5 карт в названной масти;
- 6 без козыря - есть ровно две фигуры и нет пятикартных мастей;
- 7 без козыря - есть три фигуры. Теперь далеко не любое назначение Отв является окончательным контрактом. Такой смысл имеет только его ответ 7 б/к (после которого торговля невозможна по определению, продолжение же торговли после назначения 7-и б/к является нарушением). После остальных ответов Откр по своей карте определяет общее количество атакующих взяток (ведь продемонстрированная неопределенность в оценке его силы составляет ровно одну взятку!) и либо пасует, либо назначает окончательный контракт, на что Отв уже обязан пасовать.

7.2. Торговля после блокирующих открытий

7.2.1. Торговля после высоких блокирующих открытий (от 4-х треф до 5-и бубен)

Такие открытия показывают большое количество атакующих взяток (согласно принципу безопасности) и очень сильную масть, так что при необходимости можно играть в масти открытия, даже имея в ней ренонс. Чаще всего у Вас будет достаточно средняя карта, с которой Вам следует дать негативную заявку - пас. И опять после высоких мастевых блокирующих открытий нет полупозитивов. Оценка возможностей совместных рук после всех без исключения одноцветных блокирующих открытий проводится на основе взяточного баланса. Если Вы увидите возможность для более высокого, премированного контракта, то Вам следует сделать одну из позитивных заявок:

- после открытия 4 в минор - назначение гейма в масти открытия, означает, что по взяточному балансу у Вас получилось 11 взяток;
- после открытия 4 в мажор - назначение 5 в этот мажор - натуральное приглашение к малому шлему в масти открытия (т.е. по взяточному балансу при минимуме открытия Вы гарантируете выигрыш назначенного контракта, а при максимуме - готовы играть малый шлем в этой масти);
- "мягкое" (т.е. без прыжка) назначение новой масти – шлемовая торговля на согласованной масти от крытия (т.е. окончательный контракт будет играться в масти открытия), так что это искусственная заявка, показывающая наличие туза (Т), короля (К), синглета (С) или ренонса (Р) в назначенной масти; такие назначения называются "кю-бидами";
- назначение новой масти с прыжком - натуральное назначение, желание играть именно (и только) в назначенной масти; это назначение является почти окончательным контрактом, т.е. Откр должен пасовать, разве что его рука представляет неожиданность для Отв, а именно: с точки зрения Отв модель руки Откр это что-то около 7-3-3-0, при чем ренонс, естественно, в масти Отв; если же рука Откр содержит фит в масти Отв и синглет в боковой масти (а хорошо бы еще и короля или туза в другой боковой масти), то с такой рукой количество атакующих взяток при игре в масти Отв существенно отличается от того, на которое он мог рассчитывать, поэтому имея такую (и только такую!) руку, Откр может продолжить торговлю.

7.2.2. Торговля после открытия 3 без козыря

Как Вы помните, это открытие, называемое гемблингом, обещает полный минор (минимум семикартный), туза или короля в одной из боковых мастей и является блоком для игры на 4-ом уровне. Рассмотрим различные продолжения Отв:

- негативы - единственным негативом является искусственная заявка 4 трефы, которая означает, что Вы абсолютно не желаете, чтобы Ваша пара в этой сдаче разыгрывала контракт 3 б/к, и что Вы хотите играть на 4-ом уровне в миноре Откр; далее Откр пасует, если его масть трефа, и назначает 4 бубны, если его масть бубна, после чего Вы пасуете;
- полупозитив - если у Вас есть хотя бы тень надежды на выигрыш контракта 3 б/к (например, держки в двух мастях), то Вам следует спасовать на это открытие (ведь у Откр очень много атакующих взяток, если только оппоненты не заберут с темпом свои взятки первыми - так как право первого хода при надлежит им!), что и является полупозитивом;
- позитивы - все остальные заявки являются позитивами, а именно:
  - назначение в трефу на 5 и выше уровне - это искусственное на значение, показывающее окончательный уровень игры, но не масть окончательного контракта; далее Откр пасует, если его масть трефа, и

переводит в бубну на том же уровне, если его масть бубна, после чего Отв пасует;

- 4 бубны, 4 червы, 4 пики - шлемовая торговля на согласованной (но пока еще неизвестной) масти Откр; в последующем любое назначение Отв в трефу является для Откр требованием остановить торговлю на показанном уровне (т.е. это – выход из шлемовой торговли); если масть Откр - трефа, то он обязан пасовать на это назначение, в противном случае Откр назначает бубну на этом же уровне, и Отв пасует;
- новая масть (не трефа!) с прыжком - натуральная заявка, определяющая контракт, близкий к окончательному; однако если рука Откр представляет неожиданность для Отв (фит в масти Отв и синглет или ренонс в боковой масти), то Откр обязан продолжить торговлю.
- пас на 3 б/к может быть не только полупозитивом, но и позитивом, который делается с отчетливым желанием Отв играть этот контракт; так как только Отв знает, является ли

его пас на открытие полупозитивом или позитивом, то Откр не имеет права продолжать торговлю ни при каких обстоятельствах; в то же время Отв, имея полупозитив, может в дальнейшем пересмотреть свое решение (особенно, если оппоненты сконтрили) и назначить что-либо другое, причем если это будет трефовым назначением, то Откр должен пасовать с трефой и переводить в бубну с бубной, если же Отв назначит не в трефе, то Откр должен пасовать.

7.2.3. Торговля после открытий 3 в мажор

Эти открытия (как и рассмотренные выше) довольно точно описывают руку (т.е. показывают основную масть руки и количество атакующих взяток). Поэтому и торговля после таких открытий довольно проста:

- негативы - если взяточный баланс не обещает Вам выигрыш какого-либо премированного контракта, то Вам следует сделать единственную негативную заявку- пас;
- полупозитивы - после открытий 3 в мажор полупозитивов опять нет;
- позитивы - если взяточный баланс покажет возможность назначения и выигрыша какой-либо премированной игры, то Вам следует сделать одну из позитивных заявок, а именно:

  - назначение любого гейма - натурально, контракт, близкий к окончательному; Откр должен пасовать, разве что его рука представляет неожиданность для Отв (в том же смысле, который мы обсуждали ранее), тогда Откр может (но не обязан) продолжить торговлю;
  - 4 трефы, 4 бубны, 5 в другой мажор - шлемовая торговля на согласованной масти открытия (кюбиды);
  - более высокие назначение - натурально, окончательный контракт.

7.2.4. Торговля после открытий 3 в минор

Эти открытия еще более точно описывают руку Откр, т.к. уточняют (кроме количества атакующих взяток и названия основной масти руки) насыщение основной масти фигурами. Так же, как и выше, если взяточный баланс не обещает выигрыша достаточного для премированной игры количества взяток, то Отв должен сделать единственную негативную заявку - пас. Более того, как и выше, после этих открытий также нет полупозитивов. А вот если взяточный баланс показывает возможность назначения и выигрыша премированного контракта, то Отв должен сделать одну из позитивных заявок.

Обращаем Ваше внимание на то, что наиболее вероятный гейм после открытия 3 в минор - это 3 б/к. Ведь даже если у Вас есть согласование в масти Откр, то 11 взяток существенно реже и труднее выиграть, чем 9. Именно поэтому для открытия 3 в минор требуется, чтобы в масти открытия было не менее 2-х фигур. Тогда если у Отв есть фигура с фоской в масти Откр, еще 2-3 взятки и держки в неназванных мастях (т.е. примерно 12-14 пунктов), то можно назначить 3 б/к. После открытий 3 в минор существенно шире диапазон возможностей Отв в выборе позитивных заявок, а именно:

- назначение любого гейма - натурально, контракт, близкий к окончательному, однако Откр может продолжить торговлю, если его рука представляет неожиданность для Отв;
- назначения на 6-ом и выше уровне - натурально, окончательный контракт;
- 3 в масть - натурально, от 6-ки, форсинг до гейма (т.е. Откр не имеет права пасовать, пока не будет назначен какой-либо гейм или, если оппоненты проинтервируют, пока не будет дана наказательная контра); далее Откр, имея фит в масти Отв, обязан его дать, а затем Отв примет решение об окончательном контракте или о переходе к шлемовой торговле; если Откр не имеет фита, то он должен выбрать одну из следующих заявок:
    - повторение масти открытия - означает, что у Откр нет никаких ценностей в боковых мастях;
    - 3 в новую масть - означает, что именно в этой масти у Откр есть фигурные ценности (т.е. это демонстрация держки для потенциального назначения отвечающим контракта 3 б/к);
    - 3 б/к - то же самое, но ценности в руке Откр - в такой масти, что для ее демонстрации пришлось бы сделать назначение выше трех б/к, что соверно нелогично и чего делать не следует; далее Отв принимает решение об окончательном контракте или о переходе к шлемовой торговле.

7.2.5. Торговля после двухцветных блокирующих открытий

Чем ниже сделано открытие, тем больше остается возможностей для конструктивной торговли и тем шире спектр первых ответов Отв. Рассмотрим последовательно все заявки Отв и дальнейшую торговлю после них. Изучение торговли после двухцветных блоков начнем с открытия 2 б/к.

7.2.5.1. Торговля после открытия 2 без козыря

Это искусственное открытие информирует о раскладе минимум 5-5 в минорах. Далее Отв имеет в своем распоряжении следующие возможности:

- негативы: искусственные заявки 3 трефы и 3 бубны делаются на силе, не позволяющей надеяться на премированную игру, и означают желание играть именно этот контракт, демонстрируя при этом, что в назначенной масти Отв имеет больше (а точнее - не меньше) карт, чем в другом миноре; после этих ответов Откр обязан пасовать;
- полупозитивы: натуральные назначения 4 трефы и 4 бубны основаны на пунктовом балансе, показывают масть окончательного контракта и являются инвитами (приглашениями) к гейму в назначенной масти; Откр, имея минимум (или ближе к минимуму), пасует, а с максимумом он поднимает до гейма, что и становится окончательным контрактом;
- позитивы: если пунктовый баланс покажет возможность выигрыша премированного контракта, то Вам следует сделать одну из позитивных заявок, а именно:
    - назначение любого гейма - натурально, контракт, близкий к окончательному;
    - назначение любого малого или большого шлема - натурально, окончательный контракт;

- 5 в мажор - натурально, приглашение к 6-ти в этом мажоре;
- 3 в мажор - натурально, от 6-ки в назначенной масти, форсинг до гейма, вопрос о фите; если Откр имеет фит в масти Отв, то он обязан его дать (после чего решение об окончательном контракте принимает Отв); если Откр не имеет фита в масти Отв, то у него есть две возможности:
  - с держкой в другом мажоре назначить 3 б/к,
  - без держки в другом мажоре назначить лучший из своих миноров,

  в обоих случаях Отв принимает решение об окончательном контракте (гейме) или переходит к шлемовой торговле.

7.2.5.2. Торговля после открытия 2 пики

Данное искусственное открытие показывает расклад минимум 5-5, одна из мастей пика, а вторая масть - один из миноров, сила открытия - 8-11 пунктов. Отв имеет в своем распоряжении следующие возможности:

- негативы: если пунктовый баланс покажет невозможность выигрыша гейма даже при максимуме силы Откр, то Отв следует сделать одну из негативных заявок, а именно:
  - пас - от дублета пик, выбор окончательного контракта;
  - 3 трефы - искусственно, максимум синглет в пике, желание играть в миноре Откр (т.е. у Отв в каждом из миноров фит лучше, чем в пике); далее если вторая масть Откр трефа, то он (Откр) просто пасует, если же вторая масть Откр бубна, то он назначает 3 бубны, что и становится окончательным контрактом;
- полупозитивы: если пунктовый баланс показывает возможность выигрыша гейма при максимуме Откр, то Отв следует сделать одно из полупозитивных назначений, а именно:
  - 3 пики - непосредственное приглашение к гейму 4 пики, далее Откр с максимумом (10-11) назначает 4 пики, а с минимумом - пасует;
  - 4 трефы - искусственное назначение, показывающее желание играть гейм в миноре Откр (если он максимален; имея минимум Откр пасует, если его вторая масть трефа, и назначает 4 бубны, если его вторая масть бубна (на что Отв пасует); если же Откр максимален, то он просто назначает гейм в своей минорной масти (т.е. назначает 5 треф или 5 бубен), на что Отв пасует;
- позитивы: если пунктовый баланс подсказывает, что в данной сдаче следует назначить гейм и при минимуме силы у Откр, то Отв должен сделать одну из позитивных заявок, а именно:
  - назначение любого гейма - натурально, контракт, близкий к окончательному;
  - назначение любого малого или большого шлема - натурально, окончательный контракт;
  - 4 бубны, 5 в мажор - натурально, приглашение к малому шлему в назначенной масти;
  - 3 червы - натурально, от 6-ки, форсинг до гейма, вопрос о фите; если у Откр есть фит, то он дает его, поддерживая масть форсинга (далее Отв решает судьбу окончательного контракта); если у Откр нет фита, то с держкой во второй своей короткой масти он назначает 3 б/к, а без такой держки – назначает свою вторую масть на 4-ом уровне; в обоих случаях Отв решает судьбу окончательного контракта, назначая какой-либо гейм или переходя к шлемовой торговле;
  - 2 б/к - искусственно, форсинг до гейма, вопрос о второй масти Откр; Откр назначает свою вторую масть на 3-ем уровне, после чего Отв назначает

гейм (окончательный контракт); любое другое его назначение - натурально и шлемовая торговля.

7.2.5.3. Торговля после открытия 2 червы

Это искусственное открытие означает расклад минимум 5-5, одна из мастей черва, с силой - 8-11 пунктов. Отв имеет в своем распоряжении следующие возможности:

- негативы: если пунктовый баланс покажет, что нет шансов на какой-либо гейм, то Отв следует сделать одну из негативных заявок,

  а именно:

  - пас - как правило, минимум 2 карты в черве;
  - 2 пики - искусственно, как правило, максимум синглет в черве, желание играть в любой другой масти Откр; на это Откр пасует, если его вторая масть пика, иначе он назначает 3 в свою вторую масть, что и становится окончательным контрактом;
- полупозитивы: если пунктовый баланс показывает, что при максимуме у Откр возможен гейм,то Отв, имея фит в черве, может назначить 3 червы, что является натуральным приглашением к гейму в этой масти. Откр пасует с минимумом и назначает 4 червы с максимумом (что и становится окончательным контрактом).
- позитивы: если пунктовый баланс покажет, что следует играть гейм даже при минимуме Откр, то Отв должен сделать одну из позитивных заявок, а именно:

  - назначение любого гейма - натурально, контракт, близкий к окончательному;
  - назначение любого малого или большого шлема - натурально, окончательный контракт;
  - 4 в минор, 5 в мажор - натурально, приглашение к малому шлему в назначенной масти;
  - 3 пики - натурально, от 6-ки, форсинг до гейма, вопрос о фите; далее если Откр имеет фит, то он обязан его дать назначением 4 пики, после чего Отв решает судьбу окончательного контракта (пасуя или переходя к шлемовой торговле); если Откр не имеет фита, то он имеет следующие возможности:
    - 3 б/к - с держкой в своей второй короткой масти,
    - 4 в минор - натурально своя вторая масть, далее Отв решает судьбу окончательного контракта (назначая какой-либо гейм) или переходит к шлемовой торговле;
  - 2 б/к - искусственно, форсинг до гейма, вопрос о второй масти Откр; Откр обязан назначить свою вторую масть на 3-ем уровне, после чего Отв ведет натуральную торговлю, причем назначение Отв любого гейма является окончательным контрактом, а остальные заявки могут быть либо просьбами дать фит, либо приглашением к шлему, либо форсированной шлемовой торговлей.

7.2.6. Торговля после открытия 2 бубны

Это искусственное открытие показывает силу 8-11 пунктов и минимум 6 карт в одном из мажоров, так что по существу это блокирующее мажорное открытие, и количество атакующих взяток определяется по принципу безопасности, исходя из потенциальной игры в этом мажоре на 2-ом уровне. Просто открытия 2 червы и 2 пики у нас заняты под двухцветные блоки, поэтому пришлось пожертвовать открытием 2 бубны... После данного открытия Отв основывает свои решения на взяточном балансе. Количество возможностей у Отв после этого открытия несколько больше, чем после более высоких блоков, а именно:

- негативы: если взяточный баланс не позволяет рассчитывать на гейм даже при максимуме у Откр, то Отв должен сделать одно из негативных назначений, а именно:
  - 2 червы - искусственно, поиск мажорной масти Откр, который должен пасовать с червой и назначить 2 пики с пикой, на что Отв спасует;
  - пас - не менее 6-ти карт в бубне без возможности игры в черве или в пике;
- полупозитивы: если же взяточный баланс покажет, что гейм возможен, но для этого необходим максимум силы Откр, то Отв следует сделать одну из полупозитивных заявой, а именно:
  - 3 червы - искусственно, в руке Отв есть фит и в черве и в пике, так что он приглашает Откр к гейму в его масти; если Откр максимален, то он назначает гейм в своей масти (4 червы или 4 пики), что и становится окончательным контрактом; если же Откр минимален, то он пасует, если его масть черва, и назначает 3 пики, если его масть пика (на что Отв пасует);
  - условные полупозитивы: в распоряжении Отв есть новые искусственные назначение - условные полупозитивы, приглашающие к гейму, если рука Откр содержит один мажор, и требующие от Откр пасовать, если его рука содержит другой мажор, а именно:
    - 2 червы - искусственно; негатив, если масть Откр черва, и полупозитив, если его масть пика; далее Откр пасует с червой и назначает 2 пики с пикой; после этого Отв не пасует (как в случае негатива), а назначает 3 пики, приглашая к гейму; далее Откр пасует на минимуме и поднимает до 4-х пик на максимуме, что и становится окончательным контрактом;
    - 2 пики - искусственно; негатив, если масть Откр пика, и полупозитив, если его масть черва; далее Откр пасует с пикой, а если его масть черва, то он, имея минимум, назначает 3 червы, а с максимумом назначает 4 червы, что и становится окончательным контрактом;

  таким образом, условным позитивом является назначение на 2-ом уровне в тот мажор, в котором Вы не хотите играть гейм (обычно такое назначение делается с силой около 12 пунктов с фитом в одном мажоре и без фита в другом; при этом Вы назначает 2 в тот мажор, в котором у Вас нет фита! Это первый пример заявок смешанного типа, в дальнейшем Вы встретитесь и с другими подобными назначениями).
- позитивы: если взяточный баланс покажет возможность выигрыша гейма и при минимуме у Откр, то Отв должен сделать одну из позитивных заявок, а именно:
  - 4 червы - искусственно, Отв имеет фит в обоих мажорах и хочет играть гейм в масти Откр; Откр пасует с червой и переводит в 4 пики с пикой, что и становится окончательным контрактом;
  - любой другой гейм - натурально, контракт, близкий к окончательному; далее Откр, как правило, пасует, но если его рука представляет неожиданность для Отв, то он (Откр) может продолжить торговлю;
  - любое назначение малого или большого шлема - натурально, окончательный контракт;
  - 4 в минор, 5 в мажор - натурально, приглашение к малому шлему в назначенной масти (т.е. пасовать на 4 в минор Откр не имеет права, вместо паса он должен назначить в этом миноре гейм);
  - 3 в минор - натурально, форсинг до гейма (примерно от 16-ти пунктов и от 6-ки в назначенной масти); далее Откр должен в первую очередь дать фит (если он его имеет), если же Откр не имеет фита, то он назначает 3 в

свой мажор; после этого Отв принимает решение об окончательном контракте (любой гейм или любой шлем) или переходит к шлемовой торговле;

- 2 б/к - искусственно, форсинг до гейма (примерно от 15-ти пунктов), вопрос о масти Откр; далее Откр описывает свою руку (т.е. показывает свою масть и силу) при помощи четырех ответов, а именно:
  - 3 трефы - искусственно, максимум силы и масть руки - черва,
  - 3 бубны - искусственно, максимум силы и масть руки - пика,
  - 3 червы - натурально, минимум силы и масть руки - черва,
  - 3 пики - натурально, минимум силы и масть руки - пика;

  далее Отв принимает решение об окончательном контракте (назначая любой гейм или шлем) или переходит к шлемовой торговле.

А теперь разбейтесь на команды и отдохните за небольшим матчем... Однако, может случиться, что в Вашей компании уже меньше, чем 8 человек продолжает изучение бриджа. В таком случае, если Вас четверо и более, то все еще можно сохранить некоторое подобие спортивного бриджа, играя на одном столе, но "с компенсацией". Данная разновидность бриджа заключается в том, что достигнутый на Вашем столе результат сравнивается с некоторым искусственным результатом, который мог быть получен на Вашей карте на другом столе (как если бы данная сдача разыгрывалась на другом столе). Тот искусственный результат называется компенсацией. Принимается, что на фиктивном втором столе положительный результат получит та пара, чьи совместные руки (обоих игроков) содержат большее количество пунктов за картинки (мильтонов), причем величина этой компенсации зависит как от общего количества мильтонов, так и от зонной ситуации той пары, у которой сила рук больше. Идея компенсации принадлежит харьковским бриджистам, а приводимую ниже таблицу разработали бриджисты Москвы. Следует отметить, что игра "с компенсацией" является весьма грубой моделью реального матча, так как данная таблица не принимает во внимание особенностей расклада рук. Тем не менее, если не хватает игроков на проведение матча, то игра с компенсацией является лучшим решением. Зонные ситуации определяются по номеру сдачи: сдача №1 - все до зоны, сдача №2 - пара СЮ в опасной зоне и т.д., как в матче. Если в Вашей компании 5 человек, то четверо играют, а один отдыхает (по очереди), при этом обычно замена проиходит после каждых 4-8 сдач. После замены нумерация сдач начинается с начала. Если в компании 6 игроков, то целесообразней разбиться на 3 пары и играть с одной отдыхающей по очереди парой.

Таблица компенсации

Суммарная сила совместных рук (в мильтонах)	Ожидаемый результат	
	До зоны	В зоне
20	0	0
21	50	50
22	70	70
23	110	110
24	200	290
25	250	440
26	350	520
27	400	600
28	430	630
29	460	660
30	490	690
31		
32		
33		
34		

35 36 37 и больше		

Например, Ваша пара занимает места ВЗ, сдача No6 (так что Вы в зоне, а оппоненты до зоны). Вы назначили контракт 3 червы и выиграли 11 взяток, за что получили 200 тотальных пунктов. Однако Ваши совместные руки содержат 28 мильтонов, и согласно таблице на фиктивном втором столе на Вашей карте фиктивная вторая пара команды Ваших оппонентов получит результат 630 тотальных пунктов. Значит в данной сдаче Вы проиграли 430 тотальных пункта или (после пересчета в импы) 10 импов.

Занятие восьмое

8.1. Торговля после открытия 1 без козыря

Открытие 1 б/к из всех атакующих открытий максимально точно описывет руку (16-18, б/к расклад), что дает возможность с успехом использовать пунктовый баланс. Типы первых заявок Отв (негатив, полупозитив, позитив) зависят от результатов проведенного баланса. Рассмотрим по отдельности каждый тип первых заявок Отв и торговлю после них.

8.1.1. Торговля после негативов

В отличие от рассмотренных ранее открытий после открытия 1 б/к есть несколько негативов, а именно:

- пас - натурально, выбор окончательного контракта;
- 2 бубны - искусственно, до 6-ти пунктов, минимум 5 карт в черве; эта заявка является синонимом паса, просто Отв считает, что игра в его масти будет лучшим контрактом, чем 1 б/к (для этого рука отв должна быть нерегулярной); кроме того, этот негатив является искусственным для того, чтобы разыгрывающим стал Откр и чтобы его сильная рука была спрятана от вистующих, так чтобы максимально затруднить им составление ими плана виста; далее Откр назначает 2 червы (искусственно), что и становится окончательным контрактом;
- 2 червы - искусственно, до 6-ти пунктов, минимум 5 карт в пике, остальное - как выше; далее Откр назначает 2 пики (искусственно), что и становится окончательным контрактом;
- 2 пики - искусственно, до 6-ти пунктов, минимум 6 карт в одном из миноров, остальное - как выше; далее Откр назначает (искусственно) 3 трефы, на что Отв пасует, если его масть трефа, и назначает 3 бубны, если его масть бубна, что и становится окончательным контрактом.

8.1.2. Торговля после полупозитива

После открытия 1 б/к есть один полупозитив, а именно:

- 2 б/к - примерно б/к расклад, 6-8 пунктов, приглашение к гейму; далее Откр,имея минимум, пасует, а имея максимум, принимает приглашение к гейму; в этом случае основной проблемой пары является выбор правильного гейма: разумной альтернативой бескозырному гейму может быть только гейм в мажоре, так что пара должна выяснить, нет ли у нее фита в каком-либо мажоре; этому служат различные вторые заявки Откр, а именно:
    - 3 б/к - окончательный контракт, обычно без 4-картных мажоров;
    - 3 червы - есть 4-ка в черве, не исключена 4-ка в пике; далее если Отв не имеет 4-ок в мажорах, то он назначает окончательный контракт 3 б/к; если же Отв имеет 4-ку в черве, то чаще более вероятным геймом будет контракт 4 червы, который он и должен назначить в качестве окончательного; и, наконец, рука Отв может не содержать 4-ку в черве, зато в ней может быть 4-ка в пике, тогда Отв назначает 3 пики, после чего Откр, не имея 4-ки в пике, назначает 3 б/к, а имея 4-ку в пике - назначает 4 пики, оба эти контракта становятся окончательными;

- 3 пики - есть 4-ка в пике, нет 4-ки в черве; далее Отв, имея 4-ку в пике, назначает окончательный контракт 4 пики, а без 4-ки в пике - окончательный контракт 3 б/к.

8.1.3. Торговля после позитивов

Все остальные заявки Отв после открытия 1 б/к являются позитивами, а именно:

- назначение гейма или шлема - натурально, окончательный контракт;
- 4 в минор, 5 в мажор - натурально, приглашение к малому шлему в назначенной масти;
- 3 в масть - натурально, от 5-ки, карта со шлемовыми интенциями (т.е. при найденном фите примерно 33 балансных пунктов, так что если рука Отв имеет только одну 5-картную масть, то его сила должна составлять около 14-ти мильтонов); далее Откр, имея фит в масти Отв, назначает масть, наиболее богатую старшими фигурами (это - начало шлемовой торговли) или просто дает фит на 4-ом уровне, а Отв решает судьбу окончательного контракта или переходит к шлемовой торговле; если же Откр не имеет фита в масти Отв, то он назначает 3 б/к, после чего если Отв назначит новую масть, то она также 5-картная, такое назначение Отв является шлемовой торговлей, так как в этой масти Откр наверняка имеет фит (ведь открытие 1 б/к обещает не более одного дублета), так что Откр не должен пасовать: на минимуме Откр просто поддерживает вторую масть Отв, а на максимуме назначает масть, в которой сконцентрированы фигуры; далее Отв принимает решение об окончательном контракте; кроме того, если Откр не даст фита в масти Отв, то он (Отв) может не иметь второй масти; в этом случае Отв может назначить в качестве окончательного контракта гейм или шлем в своей масти или в б/к (например, пасуя на заявку Откр) или может перейти к шлемовой торговле на согласованной своей масти (если она у него минимум 6-картная);
- 2 трефы - искусственно, форсинг до гейма, минимум 8 пунктов, хотя бы в одном из мажоров есть минимум 4 карты, вопрос о наличии 4-картных мажоров в руке Откр с целью поиска согласования в мажоре; это одна из самых популярных конвенций в мире, ее автором является всемирно известный американский гроссмейстер Стэйман, по имени которого названа и сама конвенция; далее Откр уточняет описание своей руки, а именно:
  - 2 бубны - искусственно, нет мажорных 4-ок,
  - 2 червы - искусственно, есть 4-ка в черве, нет 4-ки в пике,
  - 2 пики - искусственно, есть 4-ка в пике, нет 4-ки в черве,
  - 2 б/к - искусственно, есть обе мажорных 4-ки,
  - 3 трефы - натурально, максимум силы, 5-3-3-2, 5-ка в трефе,
  - 3 бубны - натурально, максимум силы, 5-3-3-2, 5-ка в бубне;

  далее если найден фит в мажоре, то Отв либо назначает в нем гейм (окончательный контракт), либо переходит к шлемовой торговле; если же фит 4-4 в мажоре не найден, то Отв может назначить в виде окончательного контракта любой гейм или шлем; кроме того, в его распоряжении есть и другие натуральные форсирующие продолжения (ведь гейм сфорсирован заявкой 2 трефы), а именно:
  - новая масть - натурально, от 5-ки, просьба фита; далее если Откр не имеет фита, то он на значает ближайшее б/к (после чего Отв принимает решение об окончательном контракте или переходит к шлемовой торговле); если же Откр имеет фит, то он назначает

масть, в которой у него есть концентрация фигур либо просто поддерживает масть Отв (в этом случае Откр показывает минимум силы); далее Оотв решает судьбу окончательного контракта;

- 2 б/к - сильное приглашение к 6-ти б/к, далее Откр на минимуме назначает 3 б/к, а на максимуме показывает натурально свою лучшую минорную 4-ку, после чего Отв принимает решение об окончательном контракте или переходит к шлемовой торговле.

8.2. Торговля после открытия 2 трефы

Искусственное открытие 2 трефы в изучаемой нами системе торговли является самым сильным и почти форсирует гейм. Есть только одна последовательность заявок, в которой Отв может спасовать на частную запись, а именно:

Откр:		Отв:
2 трефы	-	2 бубны
2 б/к	-	пас.

Во всех остальных случаях Отв не может пасовать, пока не будет назначен какой-либо гейм или пока не будет дана наказательная контра на интервенцию оппонентов (если они рискнут интервировать). В связи с тем, что данным открытием показывается очень большая сила, значительно меняются определения негатива, по-уполупозитива и позитива после 2-х треф:

- негатив - сила руки такова, что при минимуме открытия практически нет шансов на выигрыш малого шлема,
- полупозитив - сила руки такова, что при некотором превышении силы руки откр над минимумом возможен выигрыш малого шлема,
- позитив - сила руки такова, что даже минимума открытия может быть достаточно для назначения малого шлема. Исходя из того, что открытие 2 трефы основывается примерно на 10 атакующих взятках, силовое требование для позитива определяется в 1,5 взятки. Так как заранее неизвестно, какой гейм видит для себя Откр, то взятки у Отв должны быть защитными. Поэтому мы в дальнейшем будем помнить, что минимум силы у Отв для позитивного ответа после открытия 2 трефы это:
- либо три короля (так как каждый король это 0,5 защитной взятки),
- либо туз и король (не обязательно в одной масти),
- либо марьяж (король и дама в одной масти) и король. Сила полупозитивного ответа определяется мильтонами и составляет не менее 6-ти мильтонов.

Перечислим возможные ответы после открытия 2 трефы:

негатив:

- 2 бубны - искусственно, нет условий для позитива или полупозитива,

полупозитивы:

- 3 червы - натурально, от 6-ти пунктов, от 6-ки в черве не более, чем с полутора отдачами,
- 3 пики - то же самое, но с пикой,
- 3 б/к - от 6-ти пунктов, примерно б/к расклад,

позитивы:

- 2 червы - от 1,5 защитных взяток, от 4-ки в черве,
- 2 пики - от 1,5 защитных взяток, от 4-ки в пике,
- 2 б/к - от 1,5 защитных взяток, без 4-ок в мажоре и без 5-ок в миноре,
- 3 трефы - от 1,5 защитных взяток, от 5-ки в трефе,
- 3 бубны - от 1,5 защитных взяток, от 5-ки в бубне.

Рассмотрим подробно троговлю после каждого ответа.

8.2.1. Торговля после негатива

Так как открытие 2 трефы является безусловным форсингом, то на негативной руке Отв должен сделать искусственную заявку 2 бубны. После этого Откр старается описать свою руку для того, чтобы партнеры осознанно смогли выбрать правильный контракт. С этой целью Откр назначает:

- 2 б/к - 22-24, б/к расклад; далее капитаном в этой торговле (т.е. тем, кто принимает основные решения) является Отв, который владеет большей частью информации о возможностях совместных рук; он может назначить:
  - пас - окончательный негатив;
  - любой гейм или шлем - натурально, окончательный контракт;
  - 4 в минор, 5 в мажор - натурально, приглашение к шлему в назначенной масти;
  - 3 бубны, 3 червы, 3 пики - натурально, от 5-ки, форсинг до гейма, вопрос о фите; далее – как в торговле "1 б/к - 3 в масть";
  - 3 трефы - искусственно, форсинг до гейма, конвенция стэймана; далее - как в торговле "1 б/к - 2 трефы", с тем что ответы Откр на один уровень выше и что Откр не должен показывать расклад типа 5-3-3-2, т.к. эти ответы превысили бы ожидаемый контракт 3 б/к (а именно этот контракт наиболее вероятен, если у откр нет мажорных 4-ок);
- любой гейм или шлем - натурально, контракт, близкий к окончательному; далее Отв может продолжить, если его рука представляет неожиданность для Откр;
- масть с прыжком, но ниже гейма - натурально, приглашение к шлему в назначенной масти;
- масть без прыжка - натурально, от 5-ки, вопрос о фите; далее если Отв имеет фит в масти Откр, то с минимумом негатива он должен назначить гейм в согласованной масти, а с максимумом ему следует ограничиться простой поддержкой (сохраняя место для потенциальной шлемовой торговли откр); далее Откр принимает решение об окончательном контракте или о переходе к шлемовой торговле; если же у Отв нет фита, то он имеет в своем распоряжении следующие возможности:
  - назначить натурально свою масть (минимум 5-картную),
  - назначить ближайшее б/к;

  далее оба партнера торгуют натурально, при этом каждое повторение ранее назначенной масти удлиняет ее на одну карту (и тем самым ослабляет требования на фит в ней); основные положения, которыми должен руководствоваться Отв - это:
  - по возможности дать фит Откр,
  - не пасовать, пока не будет назначен гейм,
  - если фит не найден, то по возможности не "проскакивать" своей заявкой контракт 3 б/к,
  - помнить, что право окончательного решения принадлежит не ему, а Откр.

8.2.2. Торговля после полупозитивов

Рассмотрим возможности Откр после каждого из полупозитивов, а именно:

- после 3-х без козыря Откр, как правило, назначает окончательный контракт или переходит к шлемовой торговле;
- после ответа "3 в мажор" чаще всего окончательный контракт будет играться в масти Отв, поэтому Откр либо назначает в этой масти гейм или шлем, либо переходит к шлемовой торговле на согласованной масти Отв; однако

возможны случаи, когда Откр не захочет играть в масти Отв, тогда в его распоряжении есть следующие возможности:

- назначение любого гейма - натурально, контракт, близкий к окончательному, далее Отв может продолжить торговлю, только если его рука представляет неожиданность для Откр;
- назначение новой масти (ниже гейма) - натурально, от 6-ки, вопрос о фите; далее Отв должен дать фит (если он у него есть), после чего Откр принимает решение об окончательном контракте; если же Отв не имеет фита, то он может повторить свою масть (удлиняя ее), назначить новую масть (от 4-ки) или назначить ближайшее б/к; далее Откр принимает решение об окончательном контракте или переходит к шлемовой торговле.

8.2.3. Торговля после позитивов

После любого позитива торговля не может закончиться без хотя бы шлемовой попытки, так как общее количество атакующих взяток не менее 11-ти. Оба партнера торгуются натурально, в первую очередь стараются дать фит (если он есть), в противном случае называют (или повторяют) свои масти, при этом каждое повторение удлиняет эту масть на одну карту. Масть, назначенная Откр первой - минимум 5-картная, новые масти - минимум 4-картные. Масть, назначенная Отв первой - минимум 4-картная, если она была показана на 2-ом уровне, и минимум 5-картная, если она была показана на 3-ем уровне. Приведем несколько примеров, проясняющих описанный выше механизм:

Север Юг

1. 2 трефы 2 червы
   3 червы - от 4-ки в черве (найден фит), примерно б/к расклад, минимум;

2. 2 трефы 2 червы
   2 пики 2 б/к
   3 червы - 4-ка в черве, от 5-ки в пике, не минимум (иначе Север сразу дал бы свой фит и не показывал бы пику);

3. 2 трефы 3 трефы
   3 червы 3 пики
   3 б/к 4 червы - от 5-ки в трефе, 4-ка в пике, 3-ка в черве (а значит - максимум синглет в бубне); этот расклад с известной силой (минимум 1,5 защитные взятки) почти гарантирует малый шлем;

4. 2 трефы 2 б/к
   3 червы 4 червы - примерно б/к расклад с 3-ой в черве.

8.3. Торговля после открытия 1 пика

Рассмотрим торговлю после открытия 1 пика, а затем опишем только отличия от торговли после открытия 1 черва. Причина этих отличий заключается в том, что открытие 1 черва допускает первую мастевую заявку отв на 1-ом уровне (а именно, можно ответить одной пикой), в то время как после открытия 1 пика такой возможности нет.

Открытие 1 пика обещает 12-16 пунктов и минимум 5 карт в пике. Если Отв попробует сразу провести пунктовый баланс, то окажется, что погрешность в описании силы руки (не говоря уже о раскладе) пока настолько велика, что в начальный момент можно только оценить границы силы для позитивов, полупозитивов и негатива. Такие границы довольно легко определяются:

- негативы - до 6-ти пунктов,
- полупозитивы - от 6 до 11 пунктов

- позитивы - от 12-ти пунктов.

Кроме того, почти очевидно, что в ряде случаев Отв должен так вести торговлю, чтобы Откр мог уточнить описание своей руки, после чего Отв мог бы провести более точный баланс и принять решение об окончательном контракте. В связи с этим у Отв кроме заявок, тип которых определяется однозначно (например, полупозитив), появляются заявки "смешанного" типа: здесь имеются в виду заявки "two-over-one" - новая масть на 2-ом уровне после открытия на 1-ом уровне. Эти заявки могут скрывать за собой как полупозитив, так и позитив.

Так как после открытия 1 пика есть только один негатив - пас, до 6-ти пунктов на любом раскладе, - который к тому же заканчивает торговлю, то переходим к рассмотрению торговли после других заявок Отв.

8.3.1. Торговля после полупозитивов

После открытия 1 пика в распоряжении Отв есть большой спектр полупозитивных ответов, а именно:

- 1 б/к - натурально, 6-9 пунктов без фита в пике, для гейма необходимы и максимум силы Откр и существенное усиление его расклада или максимум силы у обоих партнеров;
- 2 пики - натурально, 6-9 пунктов с фитом в пике, для гейма необходимы и максимум силы Откр и существенное усиление его расклада или максимум силы у обоих партнеров;
- 3 пики - натурально, 6-11 пунктов с фитом в пике, для гейма достаточно либо максимума силы Откр, либо усиление его расклада (т.е. это назначение делается на основе баланса, исходя из 12-13 пунктов у Откр, и по своей сути является инвитом к пиковому гейму);
- 4 трефы - натурально, 8-11 пунктов, от 7-ки треф максимум с одной отдачей и без возможности любой игры, кроме трефовой;
- 4 бубны - натурально, 8-11 пунктов, от 7-ки бубен максимум с одной отдачей и без возможности любой игры, кроме бубновой.

После любого полупозитива капитаном в торговле становится Откр. Рассмотрим по очереди возможности Откр и дальнейшую торговлю после каждого полупозитива:

- после 4-х бубен: Откр, как правило, должен решить проблему игры в бубне, а именно:
  - на минимуме силы - пас,
  - на максимуме силы (или удачном раскладе) - назначить 5 бубен, что и станет окончательным контрактом, крайне редко, но может случиться, что Откр все-таки решит играть гейм в пике (имея минимум самостоятельную пику с фитом в бубне), в таком случае Откр может назначить 4 пики, что также станет окончательным контрактом;
- после 4-х треф торговля протекает аналогично рассмотренной выше;
- после 3-х пик: этот ответ основан на балансе и является приглашением к гейму в масти Откр, так что если Откр принимает приглашение (т.е. имеет либо максимум, либо лучший расклад), то он назначает 4 пики, что и становится окончательным контрактом; если же Откр не принимает приглашения, то он просто пасует;
- после 2-х пик: этот ответ основан на балансе,исходя из минимума силы Откр; в последующей торговле Откр имеет такие возможности:
  - пас - если Откр не видит гейма,
  - 3 пики - приглашение к гейму, если Отв максимален (т.е. Откр демонстрирует свой максимум или приличное усиление своего расклада), после этого Отв пасует на минимуме

или назначает 4 пики на максимуме, что и становится окончательным контрактом,

- 4 пики - окончательный контракт, при этом Откр демонстрирует свой максимум и приличное усиление своего расклада (например: Т,Д,В,х,х,х - Т,К,х,х - х - х,х);

- после 1-го б/к: и этот ответ основан на балансе исходя из минимума Откр и отсутствия фита (в пике); в последующей торговле Откр имеет такие возможности:
  - пас и 2 пики - и то, и другое назначение являются выбором окончательного контракта, так что Отв следует пасовать,
  - 2 б/к - приглашение к бескозырному гейму, показывающее при этом максимум силы у Откр; далее Отв пасует с минимумом и назначает 3 б/к с максимумом, что и становится окончательным контрактом; любое другое назначение Отв в новую масть на 3-ем уровне - натурально, от 5-ки и является контрактом, близким к окончательному;
  - 3 пики - приглашение к гейму, одновременно демонстрирующим минимум 6-ку в пике и максимум силы Откр; далее Отв может спасовать (минимум силы, при этом фит в пике не обязателен), а может назначить один из геймов (3 б/к или 4 пики), что и становится окончательным контрактом,
  - 3 в новую масть - приглашение к гейму, одновременно демонстрирующее максимум силы, расклад минимум 5-5 в пике и назначенной масти; далее Отв имеет следующие возможности:
    - пас и 3 пики - выбор окончательного контракта в зоне частной записи, так что Откр следует пасовать,
    - 3 б/к, 4 пики и гейм во второй масти Откр – выбор окончательного контракта;
  - 2 в новую масть - натурально, от 4-ки, Откр предпочитает играть козырную частную запись, а не б/к, сила Откр при этом не уточняется; далее Отв имеет следующие возможности:
    - пас и 2 пики - выбор окончательного контракта (в том числе вполне осмысленно для Отв спасовать, имея всего 3-ку во второй масти Откр),
    - 3 во вторую масть Откр - натурально, от 4-ки, максимум силы; далее Откр назначает окончательный контракт,
    - любое другое назначение без прыжка - натурально, контракт, близкий к окончательному.

8.3.2. Торговля после позитивов

Подобным образом рассмотрим торговлю после позитивов. Всего после открытия 1 пика в распоряжении Отв имеются следующие позитивные заявки:

- назначение любого гейма - натурально; контракт, близкий к окончательному (сила примерно 12 пунктов, а если назначен гейм в новой масти, то она как минимум самостоятельная);
- назначение любого малого или большого шлема - натурально, окончательный контракт;
- 2 б/к - натурально (т.е. б/к расклад), от 12-ти, форсинг до гейма, карта со шлемовыми интенциями (иначе следовало просто назначить 3 б/к);
- одинарный прыжок в новую масть (т.е. 3 трефы, 3 бубны, 3 червы) - натурально, форсинг до гейма, в назначенной масти минимум 2 фигуры; если в назначенной масти всего 5 карт, то тогда сила руки от 15-ти, если же в назначенной масти 6 карт, то тогда сила руки может быть и несколько слабей - от 13-ти.

Дальнейшая торговля Откр зависит от конкретного ответа, а именно:
- после назначения гейма или шлема - как правило, Откр пасует;
- после 2-х б/к - Откр должен уточнить описание своей руки для облегчения принятия партнером решения об окончательном контракте или переходе к шлемовой торговле; в связи с этим Откр назначает:
    - 3 б/к - примерно 5-3-3-2,
    - 3 пики - от 6-ки, максимум силы,
    - 3 в новую масть - от 4-ки,
    - 4 в новую масть - натурально, тоже от 5-ки (т.е. Расклад минимум 5-5), максимум силы,
    - 4 пики - от 6-ки, минимум силы, после этого Отв назначает окончательный контракт (гейм или шлем) или переходит к шлемовой торговле;
- после одинарного прыжка в новую масть - Откр должен уточнить описание своей руки для облегчения принятия решения об окончательном контракте или о переходе к шлемовой торговле; в связи с этим Откр назначает:
    - поддержка масти Отв без прыжка (т.е. в данном случае 4 в масть Отв) - есть фит в масти Отв; эта заявка имеет безусловное предпочтение перед любым другим продолжением, если только Откр имеет фит в масти Отв,
    - повторение масти Откр (в данном случае - 3 пики) от 6-ки, нет фита в масти Отв,
    - 3 в новую масть - натурально, от 4-ки,
    - 4 в новую масть - натурально, от 5-ки (т.е. расклад минимум 5-5);
    - 3 б/к - все остальные расклады, не попадающие в перечисленные выше, при этом желательно, чтобы рука Откр в этом случае содержала держки в еще не названных мастях, после этого Отв принимает решение об окончательном контакте (в виде любого гейма или шлема) или переходит к шлемовой торговле.

8.3.3. Торговля после "two-over-one"

Вы наверное помните, что после открытия "2 бубны", имеющего большую неопределенность в раскладе (так как масть Откр еще неизвестна!) в распоряжении Отв были заявки "смешанного" типа - условные полупозитивы. Атакующие открытия на 1-ом уровне также имееют большую неопределенность как в силе, так и в раскладе (в момент открытия о раскладе руки вообще почти ничего не известно, кроме наличия, например, минимум 5-картной пики - после открытия 1 пика). Поэтому возникла необходимость в новых заяках смешанного типа: "полупозитивный позитив", - которые могут скрывать за собой как позитив, так и полупозитив, но при этом передавать Откр некоторую информацию о раскладе Отв. Такими заявками после открытия 1 пика является назначения в новую масть на

2-ом уровне ("2 после 1" или по-английски "two-over-one"). Это нелимитированные натуральные назначения, показывающие силу от 10-ти пунктов и от 4-х карт в назначенной масти. Эти назначения форсируют Откр как минимум до 2-х б/к (легко проверить балансом, что если партнеры не найдут никакого фита, то при минимуме силы у обоих контракт 2 б/к должен быть выигран). После ответа "two-over-one" Откр обязан уточнить описание своей руки, так что мы переходим к рассмотрению вторых назначений Откр:

- 2 пики (т.е. повторение масти Откр) - минимум силы (12-14), от 6 карт в пике,
- 2 в новую масть - натурально, от 4-ки, сила пока не уточнена,
- 3 в новую масть без прыжка (например, после ответа 2 червы Откр назначил 3 трефы) - натурально, от 4-ки, максимум силы (15-16),
- 3 в новую масть с прыжком (например, после ответа 2 трефы Откр назначил 3 бубны) - натурально, от 5-ки, максимум силы (15-16),
- 3 в масть Отв (например, после ответа 2 бубны Откр назначил 3 бубны) - натурально, от 4-ки, максимум силы (15-16),
- 3 пики - максимум силы (15-16), от 6-ки,
- 3 б/к - максимум силы (15-16), все остальные расклады,
- 4 червы после того, как Отв назначил 2 червы - натурально, от 4-ки, минимум силы (12-14),
- 2 б/к - минимум силы (12-14), все остальные расклады.

После вторых заявок Откр, которые достаточно описывают его руку (а такими являются те заявки, которые уточняют одновременно и расклад, и зону силы, например - 3 пики - от 6-ки, максимум), Отв принимает решение об окончательном контракте или переходит к шлемовой торговле. В этом случае окончательным контрактом будет назначение отв любого гейма, малого или большого шлема. Если Отв назначит минор на 3-ем уровне (повторяя ранее назначенную им масть, называя новую масть или поддерживая масть Откр), то это натуральное и форсирующее до гейма назначение, показывающее силу не менее 13-ти пунктов. По сути такая заявка является легким приглашением к малому шлему. Если же Отв повторяет на 3-ем уровне свой ранее назначенный мажор, то этот мажор - от 5-ки, но сила Отв - 10-11 пунктов, так что повторение мажора формально не форсирует! Однако оба партнера умеют считать баланс... Поэтому если Отв поддержит одну из мастей Откр, не назначая при этом гейм, то такая заявка является форсирующей согласно логике. Поясним это на примере: пусть торговля партнеров (Севера и Юга) шла, как это приведено ниже:

Север	Юг
1 пика	2 бубны
2 червы	3 червы,- в этот момент о каждом из партнеров известно следующее:

Север - 12-15, от 5-ки пик, от 4-ки червей,

Юг - от 10, от 4-ки бубен, от 4-ки червей. Черва является согласованной мастью, попробуем провести баланс:

в руке Севера - 12 пунктов (за онеры) плюс 2 пункта (за четвертую карту в согласованной масти - черве) плюс 2 пункта (за четвертую и пятую карты в лучшей несогласованной масти - пике) в руке Юга - 10 пунктов (за онеры) плюс 2 пункта (за дублет при согласовании 4-кой, так как Юг показал, что его рука содержит две 4-картные масти, то у него должен быть хотя бы один дублет)

итого: 16+12=28 пунктов (при точном минимуме у обоих партнеров). Но Вы должны отчетливо понимать, что минимум силы Откр - это 12-14 пунктов, и Откр почти никогда не сможет уточнить, имеет он 12 пунктов или 13. Поэтому целесообразно при проведении баланса исходить не из точного минимума каждого партнера, а принять, что сила хотя бы одного из партнеров на 1 пункт больше. Тогда балансный итог составит 29 пунктов, а разделив его на три, Вы получите, что в таком случае следует назначить концовку (4 червы). Юг вместо этого ограничился назначением 3-х червей, что же такая заявка значит?

Всякий раз, когда обоим партнерам известно, что следует назначить гейм (как это имеет место в нашем примере), а партнер назначает частную запись, то такое назначение является приглашением к малому шлему! Так что пасовать на него нельзя!

И наконец, если торговля удержалась на 2-ом уровне, то в распоряжении Отв могут быть еще две заявки:

- 2 б/к - минимум (т.е. 10-11), нечего добавить в описании своего расклада (так что по сути его рука является полупозитивной),
- 2 в новую масть (например, после открытия 1 пика и ответа 2 трефы Откр назначил 2 бубны, а Отв - 2 червы) - натурально, от 4-ки, сила осталась той же (т.е. от 10-ти), заявка форсирует, так как уже 2 трефы сфорсировало Откр до 2-х б/к,
- 2 в масть Откр (в нашем случае - 2 пики) - от 3-ки, форсирует (легко проверить балансом, что гейм должен быть назначен!), приглашение к малому шлему в пике. После того, как Отв ограничил свою силу (назначив 2 б/к), Откр с минимальной рукой (12-13) должен пасовать. Если же Откр имеет большую силу, то ему следует назначить по балансу какой-либо гейм или повторить свою масть (удлиняя ее) в поисках фита и выбора правильного гейма, например:

Север	Юг
1 пика	2 трефы
2 червы	2 б/к

3 пики - от 6-ки, 14 и более пунктов, далее Отв выбирает между 3-мя б/к и 4-мя пиками в зависимости от наличия или отсутствия фита в пике. После того, как Отв назначит новую масть на 2-ом уровне, Откр обязан уточнить свою силу и расклад. Для описания минимума Откр имеет в своем распоряжении следующие возможности:

- 2 пики - от 6-ки,
- 4 червы - натурально, от 4-ки (только если Отв назначал 2 червы!),
- 2 б/к - все остальные расклады, любая другая заявка Откр (в третьем туре торговли) покажет максимум его силы. Далее Отв назначает практически окончательный контракт или переходит к шлемовой торговле.

Как всегда, разбейтесь на команды и приступайте к бриджевому матчу (или играйте с компенсацией).

Занятие девятое

9.1. Торговля после открытия 1 черва

Торговля после открытия 1 черва почти не отличается от торговли после открытия 1 пика: в Вашем распоряжении есть все те же полупозитивы, позитивы и заявки "two-over-one", только если ранее полупозитивы с фитом делались назначениями в пику, то теперь, естественно, такой смысл имеют назначения в черву. Однако есть и некоторые отличия, к рассмотрению которых мы сейчас переходим.

Полупозитивы:

после открытия 1 черва появляется новый полупозитив - 3 пики (двойной прыжок в новую масть) - 8-11, от 6-ки максимум с 1,5 отдачами. Дальнейшая торговля - такая же, как после открытия 1 пика и полупозитива 4 трефы. Но есть и отличие: после полупозитива 3 пики еще возможно назначение Откр гейма 3 б/к в качестве контракта, близкого к окончательному.

Позитивы:

после открытия 1 черва для указания нелимитированного, натурального и форсирующего до гейма позитива с пиковой мастью (от 5-ки с двумя фигурами) используется назначение 2 пики (одинарный прыжок в новую масть); дальнейшая торговля - такая же, как после позитива 3 трефы, но все заявки Откр можно делать на один уровень ниже.

Полупозитивные позитивы:

после открытия 1 черва возникает место для заявки Отв 1 пика; такая заяка называется "one-over-one" (ответ на 1-ом уровне после открытия на 1-ом уровне) и показывает натуральную масть (от 4-ки) и нелимитированную силу от 6-ти пунктов; после такого ответа Откр должен описать свою руку, для чего в его распоряжении есть следующие назначения (ответ "one-over-one" форсирует до одного без козыря):

- 1 б/к - минимум, примерно 5-3-3-2,
- 2 трефы, 2 бубны - натурально, от 4-ки, сила не уточнена,
- 2 червы - минимум, от 6-ки,
- 2 пики - натурально, минимум, от 4-ки,
- 2 б/к - максимум, примерно 5-3-3-2 с держками в обоих минорах,
- 3 трефы, 3 бубны - натурально, от 5-ки (т.е. расклад минимум 5-5), максимум силы,
- 3 червы - максимум, от 6-ки,
- 3 пики, натурально, от 4-ки, максимум. Далее Отв может принять решение об окончательном контракте (в виде любого гейма, малого или большого шлема). Кроме того, Отв может сделать тормозящую заявку, повторяя пику на 2-ом уровне (6-9, от 5-ки, почти окончательный контракт). Другая возможность Отв - это пригласить к гейму (так как после "one-over-one" возможный мнимум силы у Отв не гарантирует по балансу гейм даже при найденном согласовании в каком-либо мажоре). Таким приглашением являются назначения Отв на 3-ем уровне в масти Откр (черве) или в своей масти (пике). Откр, принимая приглашение, назначает гейм, в противном случае Откр пасует. Наиболее частый случай - Откр назначает 2 в новую масть (т.е. его сила не уточнена). Тогда в распоряжении Отв есть следующие возможности:
  - пас - негативный выбор окончательного контракта, в данной масти отв имеет не менее трех карт, сила - 6-9 пунктов,
  - 2 червы - негативный выбор окончательного контракта, в черве Отв имеет ровно дублет, сила - 6-9 пунктов (с тройкой в черве и с этой силой Отв сразу бы назначил полупозитив 2 червы),
  - 2 пики - от 5-ки пик, сила 6-9 пунктов, без возможности игры в мастях Откр. После любой из этих заявок торговля должна быстро закончиться. Значения всех

заявок от 2-х б/к и торговля после них полностью совпадает с торговлей после "two-over-one", например:

Север	Юг
1 черва	1 пика
2 трефы	2 б/к - 10-11 пунктов, нечего добавить к описанию расклада.

Однако если Отв назначает новую масть на 2-ом уровне, то такая заявка форсирует Откр до 2-х б/к и показывает силу от 10-ти пунктов (это как бы "two-over-one", но уже во втором туре торговли). Далее Откр уточняет описание своей руки, например:

Север	Юг
1 черва	1 пика
1 б/к	2 трефы - от 10, от 4-ки в трефе; приведем значения различных заявок Откр, причем эти значения не основываются на предварительных договоренностях партнеров, а вытекают из логики торговли:

2 пики - 3-ка в пике (то, что у Откр нет 4-ки, он уже показал, так как не дал немедленного фита),

2 червы - 5-3-3-2 с дублетом в пике и без держки в бубне и без фигурного фита в трефе,

2 б/к - минимум (12 пунктов) с держкой в бубне, возможна 3-ка в пике,

3 трефы - 5-3-3-2 с дублетом в пике без держки в бубне, но с фигурным фитом в трефе,

3 б/к - максимум (14 пунктов) с хорошей держкой в бубне и без 3-ки в пике. Дальнейшая торговля - согласно логике, но имейте в виду, что каждое назначение отвечающим новой масти всегда форсирует Откр по крайней мере до ближайшего б/к! Это один из основных принципов почти любой натуральной системы торговли, разве что партнеры заранее оговаривают какие-то особые случаи.

Механизм торговли после "one-over-one" имеет крайне важное значение, так как он часто встречается после открытий 1 бубна и 1 трефа, так что обратите на него особое внимание.

9.2. Торговля после открытия 1 бубна

Торговля после открытия 1 бубна в основном похожа на торговлю после открытия 1 черва, но так как в данном случае гарантируется не 5-ка в масти открытия, а только 4-ка, то возникает необходимость в большем количестве полупозитивов. Негатив после открытия 1 бубна один - заявка пас, которая делается с силой до 6-ти пунктов с любым раскладом. Перейдем к рассмотрению остальных заявок и торговли после них.

9.2.1. Торговля после полупозитивов

Приведем возможные полупозитивные заявки Отв:

- 1 б/к - 6-9, без 4-ки в бубне и без мажорных 4-ок (так что такой ответ искусственный, но его не нужно алертировать в виду крайней популярности этой трактовки),
- 2 бубны - 6-9, от 4-ки в бубне, без мажорных 4-ок (так что такой ответ искусственный, но его не нужно алертировать в виду крайней популярности этой трактовки),
- 2 б/к - 10-12, б/к расклад без мажорных 4-ок,
- 3 бубны - 10-12, от 4-ки в бубне без мажорных 4-ок (так что такой ответ искусственный, но его не нужно алертировать в виду крайней популярности этой трактовки),
- 3 червы - натурально, 8-11, от 6-ки максимум с 1,5 отдачами,

- 3 пики - натурально, 8-11, от 6-ки максимум с 1,5 отдачами,
- 4 трефы - натурально, 8-11, от 7-ки максимум с одной отдачей, с невозможностью играть в б/к и в бубне,
- 4 бубны - от 4-ки, 8-11, очень резкий расклад (5-5 или 6-4) с невозможностью играть в б/к, балансное приглашение к гейму.

После полупозитива 1 б/к в распоряжении Откр имеются следующие возможности:
- пас - выбор окончательного контракта,
- 2 трефы - натурально, от 4-ки, тормозящая интенция на руке с существенным минорным двухцветом (т.е. минимум силы); далее Отв выбирает, в каком миноре играть: пасует с минимум 3-кой в трефе и переводит в 2 бубны с 3-кой в бубне (на что Откр пасует);
- 2 бубны - натурально, от 5-ки (а вообще-то, от 6-ки), выбор окончательного контракта (т.е. 12-14), на что Отв пасует;
- 2 б/к - приглашение к гейму, максимум, расклад примерно 5-3-3-2 с 5-кой в бубне (могут быть 4-ки в мажоре, но показывать их нет смысла, так как у Отв нет в них фита); далее Отв принимает решение об окончательнном контракте:
    - пас - выбор контракта, минимум,
    - 3 бубны - 3-ка, выбор контракта, минимум,
    - 3 б/к - максимум, выбор контракта, а Откр пасует на любое решение Отв;
- 3 трефы - натурально, от 5-ки, расклад минимум 5-5 в минорах, максимум, приглашение к гейму; далее Отв имеет следующие возможности:
    - пас - выбор окончательного контракта,
    - 3 бубны - выбор окончательного контракта,
    - гейм в б/к или в любом миноре - выбор окончательного контракта.
- 3 бубны - натурально, от 6-ки, максимум; далее Отв принимает решение об окончательном контракте, а именно:
    - пас - выбор окончательного контракта, минимум,
    - 3 б/к - максимум, выбор окончательного контракта,
    - 4 бубны - максимум, приглашение к гейму, на что Откр может спасовать или поднять до 5-ти бубен (в зависимости от оценки своей руки),
    - 5 бубен - окончательный контракт.

После полупозитива 2 бубны Откр имеет в своем распоряжении следующие возможности:
- пас - выбор окончательного контракта,
- 2 б/к - максимум, примерно 5-3-3-2, от 5-ки в бубне, приглашение к 3-м б/к, далее Отв назначает:
    - пас - минимум, окончательный контракт,
    - 3 бубны - минимум, окончательный контракт (с предпочтением козырной игры),
    - 3 б/к - максимум, принято приглашение к б/к гейму,
    - 4 бубны - максимум, приглашение к гейму в бубне, так как расклад руки Отв не позволяет играть б/к контракт - по-видимому, Отв имеет синглет и минимум 5-карт в бубне (Откр далее либо пасует, либо назначает 5 бубен, что и становится окончательным контрактом),
    - 5 бубен - максимум, принято приглашение к гейму, однако рука Отв такова, что он считает гейм в б/к менее вероятным, чем в бубне (см. предыдущий пункт),

- 3 бубны - натурально, от 5-ки, приглашение к гейму (но рука Откр такова, что он не может назначить б/к - наверное, у него нет держек в двух каких-то мастях); далее Отв может назначить:
    - пас - выбор контракта,
    - 3 б/к - максимум, окончательный контракт,
    - 4 бубны - максимум, приглашение к гейму в буб не (по-видимому рука Отв не допускает гейм в б/к, как это уже рассматривалось выше); далее Откр может пасовать или поднимать до 5-ти бубен,
    - 5 бубен - максимум, выбор окончательного контракта (рука Отв - как выше).

После полупозитива 2 б/к Откр имеет в своем распоряжении следующие возможности:

- пас - выбор окончательного контракта;
- 3 трефы - натурально, от 5-ки, расклад минимум 5-5 в минорах, максимум силы (15-16); далее Отв может назначить в виде окончательного контракта один из геймов (3 б/к, 5 треф, 5 бубен) - в зависимости от своего расклада, силы и настроения, но ниже гейма в этой последовательности заявок уже играть нельзя;
- 3 бубны - выбор почти окончательнного контракта (у Откр точный минимум силы и от 6-ки бубен), однако Отв, имея фигурный фит и максимум может не спасовать, а назначить гейм 3 б/к, что и становится окончательным контрактом;
- 3 б/к - максимум, выбор окончательного контракта;
- 4 бубны - максимум, приглашение к гейму в бубне; далее Отв на минимуме пасует, а на максимуме поднимает до 5-ти бубен, что и становится окончательным контрактом;
- 5 бубен - максимум, выбор окончательного контракта.

После полупозитива 3 бубны в распоряжении Откр имеются следующие возности:

- пас - выбор окончательного контракта;
- 3 в мажор - искусственно, предложение назначить 3 б/к, если Отв имеет держку в неназванном мажоре (т.е. Откр показал, что в названном им мажоре он сам имеет держку, а в неназванном - не имеет); далее Отв, имея держку в неназванном мажоре, назначает 3 б/к (что и становится окончательным контрактом), а без такой держки Отв назначает 4 или 5 бубен (по балансу), затем Откр пасует на 5 бубен, а после 4-х бубен Откр может, имея максимум, назначить 5 бубен (что будет окончательным контрактом), в противном случае он спасует на 4 бубны;
- 3 б/к - выбор окончательного контракта;
- 4 бубны - максимум, приглашение к гейму в бубне без возможности назначить 3 б/к; далее Отв с минимумом пасует, а с максимумом назначает 5 бубен, что и становится окончательным контрактом;
- 5 бубен - максимум, выбор окончательного контракта.

После полупозитива 3 червы в распоряжении Откр имеются следующие возможности (торговля Откр очень похожа на рассматриваемую в предыдущем материале торговлю после открытия 1 черва и ответа 3 пики):

- пас - выбор окончательного контракта;
- 3 б/к - выбор почти окончательного контракта, при этом рука Откр должна содержать фит в черве - просто Откр считает, что 9 взяток в б/к получить

проще, чем 10 в черве; далее Отв обычно пасует, но с крайне резкой рукой (особенно – если в одной из неназванных мастей есть ренонс) он может назначить 4 червы, что и становится окончательным контрактом;

- 4 червы - выбор окончательного контракта.

Как мы видим, после открытия 1 бубна Откр обычно не должен повторять масть открытия после ответа 3 червы (в отличие от случая открытия 1 черва и ответа 3 пики, где иногда можно было позволить себе такую роскошь: разница в том, что 4 бубны - не гейм, а тогда контракт 3 червы не хуже).

Торговля после полупозитива 3 пики такая же, как после полупозитива 3 червы, так что не будем повторяться.

После полупозитива 4 трефы в распоряжении Откр имеются следующие возности: спасовать или назначить 5 треф (в виде окончательного контракта). Такое решение Откр принимает на основе имеющейся информации о руке Отв и с использованием баланса.

После полупозитива 4 бубны в распоряжении Откр имеются следующие возности: спасовать (на минимуме) и назначить 5 бубен (на максимуме), что и становится окончательным контрактом.

9.2.2. Торговля после позитивов

После открытия 1 бубна позитивами являются те же заявки, что и после открытия 1 черва (разве что добавилось назначение 2 червы - такое же, как 2 пики, но с червой в виде основной масти). Дальнейшая торговля после позитивов развивается также, как и после открытия 1 черва и соответствующего позитивного ответа. Однако после форсирующих позитивов в торговле Откр есть три изменения:

- если Откр назначает ближайшее б/к, то он тем самым описывает три варианта своей руки:
  - 12-15, б/к расклад без фита в масти Отв, далее – согласно логике,
  - 12-14, примерно 5-3-3-2 с 5-кой бубен и дублетом в масти Отв, далее - согласно логике;
  - 12-14, трехцвет без фита в масти Отв и без возможности назначить одну из своих мастей на 2-ом уровне, далее - согласно логике, но в дальнейшей торговле Откр может (если это понадобится) резко усилить свою руку;

для подавляющего большинства сдач разница между этими вариантами совершенно несущественна (с точки зрения принятия решения об окончательном контракте на основе пунктового баланса), поэтому в дальнейшей торговле считается, что описание руки Откр завершено; однако Отв, конечно, может еще при помощи инвитов уточнить силу Откр (т.е. выяснить, минимален он или максимален):

- если Откр назначает 3 бубны, то он показывает минимум 5-ку в бубне и максимум открытия (т.е. 15-16 пунктов), далее - согласно логике;
- если Откр поддерживает масть Отв, то тем самым он опять описывает те же три варианта своей руки, но с фитом в масти Отв; в дальнейшей торговле, имея третий вариант, Откр может (если это понадобится) резко усилить свою руку. Так как вся остальная торговля идентична торговле после открытия 1 черва (с точностью до замены названия мастей), то было бы крайне полезным еще раз просмотреть материал, изложенный в разделе 8.2.

9.2.3. Торговля после "two-over-one" и "one-over-one"

После открытия 1 бубна есть три "полупозитивных позитива" - нелимитированных форсирующих натуральных ответа, а именно:

- 1 черва - натурально, от 4-ки, от 6 пунктов, форсирует до 1-го б/к, ("one-over-one"),
- 1 пика - натурально, от 4-ки, от 6 пунктов, форсирует до 1-го б/к, ("one-over-one"),
- 2 трефы - натурально, от 5-ки, от 10 пунктов, форсирует до 2-х б/к, ("two-over-one").

Торговля после этих ответов такая же, как после открытия 1 черва и соответствующего ответа, но со следующими изменениями (в повторных назначениях Откр):

- после ответа 1 черва:

1 пика - 12-15, натурально, от 4-ки в пике, расклад руки пока не уточнен (т.е. это может быть и б/к расклад с 4-ми в бубне и пике, и трехцвет с 4-ми в бубне и пике, и двухцвет с минимум 5-кой в бубне и 4-кой в пике); только дальнейшая торговля уточнит силу и расклад руки Откр;

1 б/к - 12-15, б/к расклад без 4-ок в черве и в пике, 2 червы - 12-15, б/к расклад с 4-ми в бубне и в черве либо 12-14, трехцвет с бубной и червой или 12-14, от 5-ки бубен и 4-ка в черве,

3 червы - 15-16, минимум 5 бубен и 4-ка в черве либо 15-16, трехцвет с бубной и червой (так что это назначение искусственно),

остальные заявки Откр имеют такое же значение, как после открытия 1 черва и ответа 1 пика (с точностью до изменения названия мастей);

- после ответа 1 пика:

1 б/к - 12-15, б/к расклад без 4-ки в пике либо 12-15, трехцвет с синглетом в пике,

2 пики - 12-15, б/к расклад с 4-кой в пике либо 12-14, трехцвет с пиковой 4-кой или 12-14, от 5-ки бубен и 4-ка в пике,

3 пики - 15-16, минимум 5 бубен и 4-ка в пике либо 15-16, трехцвет с бубной и пикой (так что это назначение искусственнно),

остальные заявки Откр имеют такое же значение, как после открытия 1 черва и ответа 1 пика (с точностью до изменения названия мастей).

Дальнейшая торговля после открытия 1 бубна и ответа 1 пика (с учетом описанных выше изменений) полностью идентична торговле после открытия 1 черва и ответа 1 пика (с точностью до замены названия мастей), так что опять вернитесь к уже изученному материалу; если же случилось открытие 1 бубна и ответ 1 черва, то после всех повторных назначений Откр, кроме 1-ой пики (т.е. кроме последовательности заявок:

Север	Юг
1 бубна	1 черва
1 пика),	

дальнейшая торговля также полностью идентична торговле после открытия 1 черва и ответа 1 пика; рассмотрим отдельно приведенную выше последо вательность заявок: Север показал минимум 4-ку бубен, ровно 4-ку пик и силу 12-16 пунктов, а Юг показал пока от 4-ки червей и от 6-ти пунктов; теперь в распоряжении Юга есть три заявки, которые опишут его слабую силу, а именно:

- 1 б/к - 6-9 пунктов, далее Откр становится капитаном и торгует, как если бы Отв сразу назначил полупозитив 1 б/к, но имея в виду, что Отв все-таки успел показать 4-ку в черве (так что известно, что партнеры имеют держки в обоих мажорах),

- 2 червы - 6-9, натурально, от 5-ки, почти окончательный контракт, далее - как в торговле:

Север	Юг
1 черва	1 пика
2 трефы	2 пики,

- 2 пики - 6-9, натурально (т.е. Юг успел показать 4-ки и в черве, и в пике), далее - как в торговле:

Север	Юг
1 черва	2 червы или

Север	Юг
1 пика	2 пики,

так при найденном на 2-ом уровне фите в одном из мажоров и указании на полупозитив у Отв дальнейшая торговля абсолютно такая же, все остальные заявки Отв покажут силу больше, чем 9 пунктов, а сама торговля протекает так же, как в последовательности:

Север	Юг
1 черва	1 пика
2 трефы,	

так что и в этом случае полезно бы было еще раз просмотреть уже изученнный материал;

- после ответа 2 трефы:

2 бубны - 12-13, одноцвет, от 5-ки,

2 червы - 12-15, 4-ка в черве, тип расклада пока не описан,

2 пики - 12-15, 4-ка в черве, тип расклада пока не описан,

2 б/к - 12-14, б/к расклад без мажорных 4-ок,

3 трефы - 15 и б/к расклад с 4-кой в бубне и без 4-ок в мажорах (т.е. минимум 3-ка в трефе), либо 14-15, от 5-ки в бубне, от 4-ки в трефе,

3 бубны и выше - как после открытия 1 черва и ответа 2 трефы (но с точностью до замены названия мастей);

дальнейшая торговля после повторных заявок Откр 2 бубны или 3 бубны и выше полностью идентична торговле:

Север	Юг
1 черва	2 трефы
2 червы,	

или

Север	Юг
1 черва	2 трефы
3 трефы и выше,	

так что и в этом случае еще раз просмотрите уже изученный материал; однако, следует подробней рассмотреть последовательности заявок типа:

Север	Юг	Север	Юг	Север	Юг
1 бубна	2 трефы	1 бубна	2 трефы	1 бубна	2 трефы
2 в мажор		2 б/к		3 трефы,	

к чему мы сейчас и переходим:

- торговля после повторного назначения 2 б/к:

рука Откр описана весьма точно - б/к расклад с 4-кой в бубне без мажорных 4-ок и с минимумом (12-14); далее Отв либо пасует, либо назначает гейм (или шлем);

все остальные его назначения являются форсингами до гейма и расшифровываются согласно логике натуральной торговли (например:

- 3 трефы - от 5-ки, от 12-ти или
- 3 бубны - от 4-ки, от 12-ти и т.д.);

- торговля после повторного назначения 3 трефы:

с точки зрения выбора гейма (а ниже гейма уже играть нельзя - можете проверить это балансом) укладывающиеся в эту заявку варианты расклада (без мажорных 4-ок и либо 4-ка в бубне и 3-4 карты в трефе на б/к раскладе, либо от 5-ки в бубне и 4-ка в трефе) обычно различать не

следует; а вот при решении шлемовых проблем было бы полезно Отв определить, что за расклад все-таки у Откр; поэтому только в дальнейшей шлемовой торговле (например, после инвита к шлему) Откр, повторяя бубну, описывает второй вариант расклада; во всех остальных случаях Отв считает, что рука Откр - бескозырна, и принимает решение в соответствии с этим, а именно:

- 3 б/к - окончательный контракт,
- 3 червы, 3 пики - Отв демонстрирует желание играть 3 б/к, но показывает, что он имеет держку только в том мажоре, который он назначил; далее если Откр имеет держку в неназванном мажоре, то он назначает 3 б/к, что и становится окончательным контрактом; если же Откр не имеет держки в неназванном мажоре, то он назначает 4 трефы (1-ый вариант расклада, далее Отв принимает решение об окончательном контракте) или 4 бубны (2-ой вариант расклада, далее Отв при нимает решение об окончательном контракте);
- 3 бубны - натурально, от 4-ки, начало шлемовой торговли;
- 4 трефы - натурально, от 5-ки, начало шлемовой торговли;

- торговля после повторного назначения 2 в мажор:

дальнейшая торговля Отв полностью идентична торговле после:

Север	Юг
1 пика	2 трефы
2 бубны,	

(с тем что после открытия 1 бубна длины показанных Откр мастей - 4-ки, а после открытия 1 пика – пика от 5-ки, а бубна от 4-ки); но если Отв после этого сделает лимитированное назначение, то решение об окончательном контракте примет Откр, и ему для этого обычно не придется уточнять описание своей руки; вот если Отв сделает одно из нелимитированных назначений, то Откр должен будет уточнить свою руку; в первую очередь Откр должен отделить вариант с б/к раскладом от варианта с козырным раскладом:

- для указания б/к расклада откр назначает ближайшее б/к, например:

Север	Юг
1 бубна	2 трефы
2 червы	2 пики (от 4-ки в пике, от 5-ки треф!)
2 б/к,	

- если Откр имеет козырный расклад, то теперь определяющим для его описания является сила руки: при минимуме силы и отсутствии фита Откр торгует, как если бы он имел б/к расклад (так как с точки баланса чуть лучший расклад и минимум силы вносят такой же вклад, как и худший расклад с максимумом силы); а вот при максимуме силы и козырном раскладе Откр, не имея фита в масти (или в мастях) Отв, назначает натурально свою бубну на 3-ем уровне, завершая описание руки (легко проверить, что в таком случае у Откр обязательно есть минимум 5 карт в бубне); если же Откр имеет фит в масти Отв и эта масть - мажор, то он (Откр) назначает гейм в этом мажоре на минимуме своей силы и назначает 3 в этом мажоре - на максимуме (что является очень легким шлемовым приглашением); если же эта масть минор, то Откр назначает 3

б/к на минимуме (искусственно!) и дает фит на 3-ем уровне на максимуме силы; далее Отв решает судьбу окончательного контракта или переходит к шлемовой торговле.

Изложенный выше материал необходимо проработать самым тщательным образом, так как подобная логика торговли будет широко использоваться после открытия 1 трефа. А теперь попробуйте организовать матч. И постарайтесь использовать во время игры весь изученный Вами материал.

Занятие десятое

Торговля после открытия 1 трефа

10.1. Первые ответы после открытия 1 трефа

Искусственное открытие 1 трефа в системе "Общий язык" перегружено большим количеством значений, что является расплатой за относительную простоту торговли после остальных открытий на 1-ом уровне. В связи с тем, что открытие 1 трефа может содержать даже очень сильную карту (когда для гейма открывающему не хватает самой малости - около одной взятки), то пасовать на это открытие нельзя. Так что если Отв имеет негативную руку, он должен сделать искусственную негативную заявку - 1 бубна (до 7-и пунктов, любой расклад). Более того, на самом деле есть еще одно, существенно более редко встречающееся, но также искусственное значение ответа 1 бубна - от 13-ти, б/к расклад без мажорных 4-ок (это значение называется "фальшнегативом"). Так как негативный (а тем более, что он может быть фальшнегативным) ответ искусственен, то пасовать на него Откр не имеет права. В следующем разделе мы рассмотрим дальнейшее течение торговли, а пока опишем другие ответы Отв:

полупозитивы:

- 1 б/к - 6-9, без мажорных 4-ок,
- 2 б/к - 10-12, примерно б/к расклад без мажорных 4-ок;
- 3 червы - 8-11, от 6-ки в черве не более чем с 1,5 отдачами в ней,
- 3 пики - 8-11, от 6-ки в пике не более чем с 1,5 отдачами в ней,
- 4 трефы - 8-11, от 7-ки в трефе не более чем с одной отдачей в ней и без возможности игры в б/к, или в любом мажоре,
- 4 бубны - 8-11, от 7-ки в бубне не более чем с одной отдачей в ней и без возможности игры в б/к или в любом мажоре;

позитивы:

- назначение любого гейма (или шлема) - натурально, почти окончательный контракт,
- 2 червы, 2 пики, 3 трефы, 3 бубны - нелимитированный и натуральный форсинг до гейма, в назначенной масти есть минимум 2 фигуры, при этом если длина масти - 5-ка, то сила - от 15-ти пунктов, а если в назначенной масти ми нимум 6 карт, то сила - от 13-ти пунктов (обратите внимание на то, что хотя заявка 3 бубны производится с двойным прыжком, она является не полупозитивом, а позитивом, так как ближайшая к открытию заявка - 1 бубна занята под негатив!);

"two-over-one":

- 2 трефы, 2 бубны - натурально, от 10-ти пунктов, от 5-ки, форсирует до 2-х б/к (обратите внимание на то, что хотя заявка 2 бубны производится с одинарным прыжком, она не является форсингом до гейма - ведь ближайшая к открытию заявка - 1 бубна - занята под негатив!);

"one-over-one":

- 1 червa, 1 пика - натурально, от 7-ми пунктов, от 4-ки.

Перейдем к подробному рассмотрению торговли после каждого сделанного ответа.

10.2. Торговля после негатива

После искусственного открытия 1 трефа и искусственного негативного (а возможно - фальшнегативного) ответа 1 бубна основная задача Откр - это безопасный выход из атакующей торговли, если сила его открытия лежит в зоне 12-15 пунктов. Однозначно показывает такую силу только повторное назначение открывающим 2 трефы, что означает:

12-15 пунктов, от 5-ки в трефе (т.е. показывает натуральный вариант открытия 1 трефа). Далее Отв, как правило, пасует, но если у него не более синглета в трефе и есть своя минимум 6-картная масть, то он назначает эту масть на 2-ом уровне, что и становится окончательным контрактом. Вместе с тем, если отв имел б/к расклад и от 13-ти пунктов, то теперь ему достаточно назначить в б/к, при этом 3 б/к - это окончательный контракт, а 2 б/к - форсинг до гейма и просьба уточнить описание руки - такая заявка делается на карте со шлемовыми интенциями - т.е. с фитом в трефе и силой от 16-ти пунктов. Далее Откр назначает 3 б/к (что означает расклад примерно 5-3-3-2), повторяет 3 трефы (от 6-ки) или называет натурально свою 4-ку на 3-ем уровне. В дальнейшем назначение отвечающим гейма или шлема (малого или большого) в б/к или в трефе - окончательные контракты. Кроме того отв может перейти к шлемовой торговле. Но все это только с фальшнегативом!

В распоряжении Откр есть еще 2 заявки, которые могут указывать на силу 12-15 пунктов: 1 черва и 1 пика. Откр делает эти назначения, когда его рука содержит силу 12-15 пунктов и не содержит 5 карт в трефе. В этом случае Откр назначает свою 4-ку в мажоре, если же у него обе мажорных 4-ки, то он называет черву. Таким образом, откр показывает ближайшую мажорную 4-ку, имея при этом либо б/к расклад, либо трехцвет (без бубен!). Однако может случиться, что Откр имеет б/к расклад без мажорных 4-ок. В этом случае ему (Откр) придется сделать полунатуральное назначение в мажорную 3-ку (если у Откр в обоих мажорах есть 3-ки, то он называет черву). Такое назначение обманывает как партнера, так и оппонентов в длине названной масти (три карты вместо четырех!), но этот обман не настолько велик, чтобы заявку считать совершенно искусственной. Однако и такую заявку следует алертировать... Далее Отв имеет следующие возможности:

- пас - натурально, от 3-ки в названной Откр масти, выбор контракта,
- 1 б/к - примерно 5-6 пунктов (т.е. максимум негатива) без своей хорошей 5-ки и без 4-ки в масти Откр (а если Откр назначил 1 черву, то без 4-ки в пике); далее Откр, как правило, пасует;
- 1 пика (если вторая заявка Откр была 1 черва) - от 4-ки в пике без 3-ки в черве и без 5-ок в других мастях; далее Откр пасует, имея минимум 3-ку в пике, а без 3-ки в пике назначает 1 б/к, что и становится окончательным контрактом;
- 2 в новую масть - натурально, от 5-ки, окончательный контракт;
- 2 в масть Откр - максимум негатива (5-6 пунктов), от 4-ки; далее Откр, как правило, пасует;
- 2 б/к - от 13-ти, натуральный форсинг до гейма, Отв показывает, что его назначение 1 бубна было фальшнегативом; далее откр уточняет описание своей руки (назначая минорную 4-ку или 3 б/к), а Отв назначаает гейм (в том числе - пасует на 3 б/к Откр) или переходит к шлемовой торговле;
- 3 б/к - примерно 13-15, б/к расклад (т.е. Отв давал фальшнегатив), окончательный контракт.

Все остальные вторые назначение Откр (кроме перечисленных 1-ой червы, 1-ой пики и 2-х треф) показывают силу от 17-ти, а именно:

- 1 б/к - 19-21, б/к расклад; далее Отв торгует как после открытия 1 б/к (т.е. в его распоряжении есть Стэйман, инвит, искусственные негативы на 2-ом уровне - они носят название "техас"), но оба партнера помнят, что сила Откр не 16-18, а 19-21 и что Отв уже показал силу до 6-ти пунктов; кроме того, если Отв делал фальшнегатив, то он должен хотя бы пригласить (натурально) к малому шлему в б/к, назначая (со своим минимумом) 5 б/к, а если сила Отв около 15-ти пунктов, то он должен прямо назначить 6 б/к;
- 2 бубны, 2 червы, 2 пики - натурально, 17-21 пункт, от 5-ки в назначенной масти, примерно 8 атакующих взяток; далее Отв проводит взяточный баланс и торгует натурально в соответствии с ним (т.е. на минимуме негатива - пасует, а имея какие-либо атакующие взятки, в первую очередь дает фит в мажорной масти Откр и назначает в б/к, если масть Откр - минорная, кроме того Отв

может назначить свою масть - от 5-ки или назначить б/к, далее - согласно логике);

- 3 в масть - натурально, от 6-ки, 17-21 пункт, примерно 9 атакующих взяток; далее Отв торгует натурально в соответствии со взяточным балансом (в первую очередь - дает фит в мажоре или назначает б/к, если масть Откр - минор).

И опять необходимы пояснения. Что делать, если рука Откр содержит 5-ку в какой-либо масти и силу 17-21, но атакующих взяток не хватает на системную повторную заявку? Во-первых, если эта масть - минор, то Вам, в предвидении подобного случая, следовало открывать 1 б/к (с силой 16-18), но если Ваша сила 19-21, то Вы теперь должны назначить 1 б/к, несколько обманывая партнера (но такой обман допускается системой, и он должен всякий раз поясняться оппонентам, алертировать же такое назначение не надо, т.к. оно вполне натурально). Если же Ваша масть - мажор, то Вам следует назначить 1 в этот мажор (как если бы у Вас было всего 12-15 пунктов!). И не следует опасаться, что партнер спасует: если так случится, то у него нет никаких атакующих взяток, а ведь Вам для гейма не хватает более 2-х атакующих взяток (не забывайте, что у Вас их меньше 8-ми!). Если же в такой ситуации у Вашего партнера более 2-х атакующих взяток, то он что-либо назначит (поддержит Вашу масть, имея в ней фит, назначит б/к, имея максимум силы без фита, назначит свою масть). Если же Вы после этого не спасуете, а продолжите торговлю, то Ваш партнер в этот момент поймет, что у Вас 17-21 и что Вам не хватало для гейма более 2-х взяток, проведет пунктовый баланс и примет соответствующее решение, например:

Север	Юг
1 трефа	1 бубна
1 пика	1 б/к (максимум без фита)
2 червы	

(теперь ясно, что у Откр от 5-ки в пике и 4-ка в черве, 17-21), далее Отв может назначить:

пас - окончательно
2 пики - окончательно
2 б/к - инвит
3 червы - инвит
3 б/к - окончательно
4 червы - окончательно;

другой пример:

Север	Юг
1 трефа	1 бубна
1 черва	2 червы (максимум с фитом)
3 червы	

(теперь ясно, что у Откр 17-21 и это приглашение к гейму), далее Отв может либо спасовать, либо назначить 4 червы;

еще один пример:

Север	Юг
1 трефа	1 бубна
1 пика	2 пики
4 пики	

(теперь прояснилось, что сила Откр даже не 17-21, а просто около 20-ти, но атакующих взяток было мало, зато после получения информации о фите и 5-6 пунктах у Отв Откр провел пунктовый баланс и назначил гейм).

Следующая трудность у Откр - это сила 17-21 с трехцветным раскладом. Наилучшее решение в таком случае - назначить 1 в мажор и ждать развития событий. А если партнер не спасует, то Вы еще сможете показать красоту своей карты... Другое возможное (но опасное, особенно с мажорным синглетом) решение - это с силой 19-21 назначить 1 б/к, обманывая партнера (и оппонентов) в типе своего расклада. Такой обман слишком далеко отходит от

системы торговли и редко приведет к успеху, но можете рискнуть. Это один из самых безобидных блефов.

10.3. Торговля после полупозитивов

Если Откр имеет силу 12-15 пунктов, то после всех остальных ответов (полупозитивов, позитивов, "two-ove-one", "one-over-one") его торговля почти не отличается от торговли после открытия 1 бубна и соответствующего ответа (разумеется, с точностью до замены мастей в названиях и в раскладе - бубны на трефу). Для указания же сильной руки Откр использует особый механизм, который подробно описан далее. Перейдем к рассмотрения торговли после каждого из возможных полупозитивов:

после 1-го б/к Откр, имея силу 12-15, пасует почти вне зависимости от расклада; единственные две заявки, которые Откр еще может сделать на силе 12-15:

- 2 трефы - натурально, от 5-ки; эта заявка означает, что Откр не хочет играть 1 б/к, что у него козырный расклад и он предпочитает разыгрывать контракт 2 трефы, так что Отв следует пасовать;
- 2 б/к - максимум (15-16), от 5-ки в трефе, могут быть 4-ки в мажорах, приглашение к гейму; далее Отв может спасовать, назначить окончательный контракт (3 трефы, 3 б/к, 5 треф) или пригласить к гейму заявкой 4 трефы, на что Откр пасует или поднимает до 5-ти треф. Все остальные назначения Откр покажут силу 17-21 и, как следствие, сфорсируют гейм (это легко проверить пунктовым балансом), а именно:
- 2 бубны, 2 червы, 2 пики - натурально, от 5-ки, вопрос о фите; далее Отв, имея фит, дает его, а без фита назначает свою масть (от 5-ки) или б/к; далее - согласно логике (но гейм сфорсирован!);
- 3 в масть - натурально, от 6-ки; далее - согласно логике;
- любой гейм - окончательный контракт.

После полупозитива 2 б/к Откр, имея силу 12-15 пунктов, может сделать только одну из двух заявок: пас - если он не принимает приглашения к гейму, и 3 б/к - если он принимает такое приглашение. Любая другая его заявка покажет силу 17-21, форсирует гейм и может стать началом шлемовой торговли. Кроме того, даже с силой 17-21 Откр может решить, что 3 б/к в этой сдаче является лучшим контрактом. Рассмотрим по отдельности каждое из возможных продолжений Откр:

- 3 в масть - натурально, от 5-ки, вопрос о фите; далее Отв без фита назначает 3 б/к (далее - согласно логике), а с фитом показывает масть ближайшего туза или просто поддерживает масть Откр, после чего Откр принимает решение об окончательном контракте или переходит к шлемовой торговле;
- любой гейм или малый шлем - окончательный контракт.

После полупозитива 3 в мажор с силой 12-15 Откр должен решиться на одно из возможных продолжений:

- пас - минимальная рука, может и не быть фита в масти Отв;
- 3 б/к и 4 в масти Отв - окончательный контракт (обращаю Ваше внимание на то, что чаще всего правильней будет назначить гейм в масти Отв). Все остальные назначения Откр - натуральны и покажут силу 17-21. Дальнейшая торговля - согласно логике, но теперь речь идет скорее о шлемовой попытке, чем о выборе правильного гейма.

После полупозитивов 4 в минор на силе 12-15 Откр, как правило, либо пасует (крайне редко), либо назначает гейм в миноре Отв. Все остальные назначения Отв являются натуральными и покажут силу 17-21, причем каждое такое назначение является как минимум приглашением к малому шлему. Например, если Откр в такой торговле (после ответа 4 бубны) назначит 4 пики (натурально, от 6-ки), то Отв может спасовать, только имея полный минимум без фита в масти Откр. Во всех остальных случаях Отв следует продолжить торговлю (натурально); далее согласно логике.

10.4. Торговля после позитивов

После позитивов если Откр имеет силу 12-15 пунктов, то его торговля почти не отличается от торговли после открытия 1 бубна и позитивного ответа (с точностью до замены бубны на трефу - в заявках и в раскладе). Казалось бы, что серьезные проблемы возникнут, если сила Откр в зоне 17-21, однако все как раз наоборот: ведь Откр знает, что Отв форсировал гейм, исходя из его (Откр) силы 12-15, так что при столь существенно большей силе дело в данной сдаче не может завершиться без малого (или большого) шлема, и только в крайне неблагоприятном случае партнеры могут остановиться ниже малого шлема (например, если шлемовая торговля покажет им отсутствие 2-х тузов). Как же Откр следует в таком случае вести торговлю? У него есть несколько стратегических возможностей:

- Откр может неторопливо описывать свой расклад, как будто бы с силой 12-15 пунктов, но при этом он должен внимательно следить за тем, что бы ни в коем случае не допустить от себя назначение, на которое Отв мог бы спасовать (т.е. Откр не должен назначать никакого гейма!); а далее, в тот момент, когда с точки зрения Отв назначен окончательный контракт, Откр неожиданно продолжает торговлю (натурально!), что и покажет силу 17-21, например:

Север	Юг
1 трефа	2 пики
2 б/к	3 червы
3 пики	4 пики
5 треф	

(шлемовая торговля на согласованной пике, сила 17-21, показана масть, в которой у Откр много старших фигур);

- Откр может сделать натуральное назначение прыжком, показывая сразу основную масть своей руки (очень сильную - не хуже самостоятельной), что немедленно продемонстрирует и соответствующую зону силы 17-21; далее партнеры пытаются найти фит в мастях друг друга, но в любом случае они сразу же сфорсированы до - как минимум – шлемовой попытки, например:

Север	Юг
1 трефа	2 пики
4 червы	4 пики
5 пик	6 пик (или пас, так как 5 пик было приглашением к малому шлему, показывающим, что у Откр по пунктовому балансу не получился малый шлем при минимуме Отв);

- Откр может следать натуральное мастевое назначение, а в дальнейшем повторить эту же масть, показывая от 5-ки (но масть, хуже самостоятельной, так как иначе Откр мог бы в нее прыгнуть!) и силу 17-21;

далее партнеры торгуют согласно логике, но и в этом случае им следует хотя бы попытаться поискать малый шлем, например:

Север	Юг
1 трефа	2 червы
2 пики	3 червы

3 пики (вот теперь стало ясно, что Откр имеет не 12-15 с 4-кой в пике, а 17-21 и от 5-ки в пике, при этом Откр может с целью лучшего описания свое руки даже временно скрыть от партнера свой фит в черве);

далее торговля могла бы протекать, например, следующим образом:

	3 б/к
4 червы	6 червей.

10.5. Торговля после "two-over-one" и "one-over-one"

после "two-over-one" если Откр имеет силу 12-15, то его торговля почти не отличается от торговли после открытия 1 бубна и ответа "two-over-one" (с точностью до замены бубны

на трефу - в заявках и в соответствующих раскладах). Однако с силой 17-21 Откр может (как и в предыдущем разделе) сразу же продемонстрировать своему партнеру эту силу, совершая прыжок (в новую масть, разумеется, так как прыжок в масть Отв всего лишь покажет 15-16, фит и от 5-ки в трефе, см. соответствующее место в торговле после открытия 1 бубна). Далее партнеры, конечно, сфорсированы до гейма, но (особенно при минимуме у Отв) могут обойтись даже без шлемовой попытки, например:

Север Юг
1 трефа 2 бубны
3 пики 4 пики (Отв показал этим свой фит и минимум)
пас.

Другие возможности Откр на сильной руке - это вести торговлю неторопливо, но называя при этом новые масти и не позволяя тем самым партнеру пасовать, а заставляя его подробней описывать свою руку. В дальнейшей торговле, когда Отв сделает с его точки зрения назначение, завершающее торговлю, Откр неожиданно ее продолжит (натурально), что и покажет его сильную руку и соответствующую интенцию, например:

Север Юг
1 трефа 2 бубны
2 червы 2 б/к (минимум, не форсирует, но инвитирует)
3 бубны (это уже 17-21 и форсинг до гейма, так как при силе 12-15 Откр должен был либо пасовать, либо поднять до б/к гейма); далее если Отв не принимает шлемового приглашения - ибо последняя заявка Откр еще и шлемовое приглашение, так как в противном случае он мог бы и сам назначить гейм: 3 б/к или 5 бубен, - то Отв назначает 3 б/к или 5 бубен - в зависимости от своей руки; любое другое его назначение будет означать, что он принял приглашение к малому шлему, например:
3 червы (указание на фигурный фит)
4 бубны 4 пики (туз в пике)
6 бубен (окончательный контракт).

После "one-over-one" если Откр имеет 12-15, то его торговля почти идентична торговле после открытия 1 бубна и ответа "one-over-one". Однако теперь рука Откр может содержать и большую силу. Механизм описания зоны 17-21 такой же, как и после ответа "two-over-one" (т.е. это может быть и немедленный прыжок в новую масть, и неторопливое повторение той масти, наличие которой в руке Откр невозможно при силе 12-15 и т.д.). Всякое такое указание силы 17-21 всегда форсирует гейм, но отнюдь не часто приведет к шлемовой торговле, так как теперь сила Отв может быть около семи пунктов (чего обычно для шлема не должно хватить). Если же сила Отв больше, то он найдет способ это показать и тогда - как и после "two-over-one" - следует совершить шлемовую попытку, например:

Север Юг
1 трефа 1 черва
1 пика 2 червы (6-9, от 5-ки)
4 червы (17-21, так Откр не спасовал, но назначен окончательконтракт), или

1 трефа 1 черва
1 пика 2 трефы (от 10-ти, как бы "two-over-one")
3 трефы (как бы 15-16, от 4-ки, но ведь гейм уже сфорсирован!) далее могло бы быть:
3 б/к
4 трефы (инвит к шлему!)
4 пики (фигурный фит, приглашение принято)
6 треф (окончательный контракт).

Однако отнюдь не случайно в приведенных примерах использован ответ 1 черва, так как после него в распоряжении Откр еще есть заявка 1 пика, которая пока не уточняет силу

руки Откр (так как оба партнера сфорсированы до 1-го б/к!). Но если Отв сделает назначение 1 пика, то возможности Откр по ведению неторопливой (иначе говорят - "конструктивной") торговли падают до нуля: в его распоряжении нет ни одной мягкой форсирующей заявки, так что имея большую силу, Откр вынужден делать заявку с прыжком. Но тем не менее выход есть и здесь: вспомните,что при силе 12-15 пунктов у Откр не может быть бубновой масти (согласно спектру открытий), поэтому в обычной торговле повторное назначение Откр 2 бубны уже покажет силу 17-21. Можно оставить это назначение для указасильной руки с бубновой мастью (от 5-ки), но ведь в раскладе 5-3-3-2 с минорной мастью и силой 16-18 есть открытие 1 б/к... Значит Вам следует открывать 1-ной трефой с сильной рукой и бубновой мастью, либо когда Ваша сила больше (т.е. 19-21), либо когда бубна длинней (т.е. от 6-ки). В первом случае более правильным повторным назначением будет прыжок в 3 б/к, а во втором - более точно описывающим может быть прыжок в 3 бубны (после которых Отв принимает решение об окончательном контракте или о переходе к шлемовой торговле; напомним, что ответ "one-over-one" и сильная рука у Откр гарантируют - по балансу - гейм). Так что назначение 2 бубны после ответа "one-over-one" в натуральном смысле почти не используется. Поэтому такое назначение может быть использовано в качестве конвенции: у нас оно будет описывать сильную (т.е. 17-21 пункт) руку и от 3-ки в масти Отв. Одновременно это назначение является вопросом о силе руки Отв и о длине в его уже показанном на 1-ом уровне мажоре. Такое назначение должно быть алертировано. После такого назначения Отв отвечает (также искусственно!):

- 2 червы - искусственно, ровно 4-ка в масти Отв, 6-9 пунктов,
- 2 пики - искусственно, ровно 4-ка в масти Отв, от 10-ти,
- 2 б/к - искусственно, от 5-ки в масти Отв, 6-9 пунктов,
- 2 трефы - искусственно, от 5-ки в масти Отв, от 10-ти. Далее если ответ показал, что Отв имеет минимум 5 карт в своей масти, то эта масть уже согласована (так как у Откр в ней от 3-ки!), так что Откр либо назначает в ней гейм, либо переходит к шлемовой торговле. Если же ответ показал лишь 4-ку, то возможны 2 случая:

- у Откр в этой масти есть не 3, а 4 карты, так что она все равно уже согласована; Откр может назначить гейм в этой масти (почти окончательно, разве что Отв имеет существенно больше, чем показанные 10 пунктов,- в этом случае он может продолжить торговлю) или перейти к шлемовой торговле, назначая 3 в этот мажор; далее Отв либо не при мет приглашение к шлему, назначая гейм в согласованном мажоре, либо перейдет к шлемовой торговле;
- у Откр нет 4-ки в масти Отв; в этом случае он продожает натуральную торговлю (масть - от 5-ки, вопрос о фите, б/к - нет 5-ок и т.д.), при этом если Откр назначит гейм - то это почти окончательный контракт; далее партнеры торгуют согласно логике (ищут фит в мастях друг друга, если их масти минорные, то они стараются не проскакивать 3 б/к без шлемовых интенций и т.д.).

На этом Вы завершили изучение системы торговли "Общий язык". Обратите внимание на следующие важные принципы, которыми Вам следует руководствоваться в своей атакующей конструктивной торговле (в рамках системы "Общий язык"):

- всякая новая масть, назначенная отвечающим (если до этого он не сделал лимитированного назначения), форсирует обоих партнеров - как ми нимум- до ближайшего б/к,
- всякое назначение отвечающим (после открытия 1 в масть) минорной мас ти на 3-ем уровне - от 12-ти, форсинг до гейма,
- всякое назначение открывающим (после открытия 1 в масть) минорной масти на 3-ем уровне - 15-16,
- всякое назначение открывающим, находящимся в сфорсированной ситуации (до ближайшего б/к), новой масти, ниже этого б/к, - не уточняет силу руки откр (т.е. Отв также не должен пасовать, пока не будет достигнут уровень, до которого он сфорсировал открывающего). Далее Вам остается разобраться с

торговлей в интервенции, со шлемовой торговлей и с особенностями конкурентной (когда обе пары что-то назначают) торговли.

10.6. Маневры

Последнее время мы изучали только торговлю, оставляя в стороне вопросы розыгрыша. Но Вы каждый раз имели некоторый практикум по розыгрышу, так что некоторый навык у Вас уже должен появиться. Ниже мы рассмотрим некоторые проблемы, довольно часто возникающие при розыгрыше.

Для составления плана розыгрыша большинства контрактов (как, впрочем, и плана розыгрыша основной масти) достаточно комбинаций простых способов получения взяток. В практике игры часто встречаются некоторые стандартные планы розыгрыша, называемые "маневрами". Эти маневры полезно запомнить, чтобы уменьшить расчетную нагрузку при составлении плана и сьэкономить время, затрачиваемое на розыгрыш.

10.6.1. Неполное откозыривание

Обычно розыгрыш козырного контракта следует начать с розыгрыша козырной масти с тем, чтобы отобрать у вистующих все их козыри и чтобы они не могли воспользоваться преимуществами козырных контрактов (т.е. чтобы у вистующих не осталось козырей для совершения ими убиток, которые приводили бы разыгрывающего к потере взяток). Однако довольно часто встречаются контракты, вероятность реализации которых значительно возрастает, если в начальной стадии розыгрыша отобрать у вистующих не все козыри, а только их часть. Цель такого "неполного откозыривания" - сохранить несыгранным козырь в руке стола (при полном откозыривании Вы были бы должны отыграть и весь козырь стола) с тем, чтобы в дальнейшем использовать этот оставшийся на столе козырь для убитки. И только после этого Вы собиретесь довести откозыривание до конца. Простейшим примером такого маневра является маневр Гуллимара. Рассмотрим сдачу (на диаграммах расклада рук масти приводятся сверху вниз согласно старшинству мастей, т.е. в первой строке - пика, во второй - черва и т.д.):

рука Запада:	рука Востока:
Т,К,6,5	Д,4,2
Т,К	9,8,6
К,Д,В,8,3	Т,10,2
Т,К	9,4,3

В этой сдаче Запад разыгрывает контракт 7 бубен, а Север атаковал дамой червей. Как получить 13 взяток? При игре сверху есть уверенные 12 взяток (5 взяток в бубне, по 2 в трефе и черве и 3 в пике). При этом если расклад пиковой масти у оппонентов 3-3 (а вероятность этого составляет 36%), то после трех туров розыгрыша пики эта масть у вистующих кончится и вы получите 13-ую взяттку на пиковую форту. Так что при таком плане розыгрыша вероятность реализации Вашего контракта 36% (т.е. Вы выиграете примерно 1/3 подобных контрактов). Однако, эту вероятность реализации можно несколько увеличить, если Вы начнете с того, что отберете у вистующих не весь козырь (сыграв козырем два раза), в связи с чем на столе тоже останется один козырь. Далее Вы три раза сыграете пикой сверху. Если пика лежала у вистующих 3-3, то Вы после этого отберете оставшийся козырь и покажете карты - у Вас все 13 взяток. В этом случае у Вас ничего не изменилось по сравнению с предыдущим планом, тем самым вероятность реализации контракта не стала меньше 36%. Но если пика легла у вистующих не 3-3, то во втором плане появилась дополнительная возможность, а именно: у того из вистующих, у которого пика была короткой (т.е. в руке которого было меньше карт в пиковой масти), было одновременно меньше трех карт в козырной масти, так что после двух туров игры в бубну у этого вистующего козырей уже нет и ему нечем убить! Тогда в последующем Вы еще раз сыграете пикой и перебьете ее оставшимся на столе козырем а затем перейдете в руку, например, червовым тузом, доберете оставшийся у оппонентов козырь и откроете карты - у Вас все 13

взяток. Конечно, если оставшийся козырь принадлежит тому вистующему, у которого пика короткая, то он убьет Вашу пиковую взятку своим козырем, но затем Вы спуститесь в руку по одному из тузов, убьете на столе свою последнюю пику и покажете карты - 12 взяток, без одной. Но имейте ввиду, что если бы Вы отобрали весь козырь (избавляя себя от потери взятки в третьем пиковом туре), то Вы все равно проиграли контракт, так как из-за расклада пики 4-2 вам пришлось бы отдать последнюю взятку в пике, так что результат был бы таким же 12 взяток, без одной. Это означает, что второй план розыгрыша ничем не хуже первого, но в нем есть дополнительная возможность: короткая пика у вистующего лежит при коротком козыре. Оценим вероятность этого: вероятность расклада пики 4-2, 5-1 и 6-0 - 64%, кроме того, более короткий козырь может быть как у одного вистующего, так и у другого, так что грубая оценка того, что короткий козырь принадлежит той же руке, что и короткая пика дает примерно 32% (на самом деле эта величина несколько меньше, так как более вероятно, что при короткой пике будет лежать длинная бубна, но разница не слишком существенна для нашего анализа). Тогда совместная вероятность реализации контракта 7 бубен в данной сдаче составляет для второго плана розыгрыша 36%+32%=68%, а ведь это почти вдвое больше, чем для первого плана! И достигнуто такое преимущесство простым способом: неполным откозыриванием.

10.6.2. "потеря на потерю"

Не менее часто, чем неполное откозыривание, встречается тема отказа от некоторой взятки (хотя эту конкретно взятку можно было бы и не терять) с целью сноса в этой взятке карты, которую и так пришлось бы отдать в дальнейшем. Маневры, использующие эту идею, называются "потеря на потерю". Рассмотрим пример:

рука Запада:	рука Востока:
К,Д,В,10,3	8,7,6
В	10,5
7,6,4,2	Т,К,Д,В
Т,К,7	9,4,3,2

Запад в данной сдаче разыгрывает контракт 4 пики, Север атакует королем червей (берет эту взятку) и продолжает дамой червей. Если Вы сразу убьете даму червей козырем в своей руке, а затем приступите к розыгрышу козырей, то если козырь у вистующих лег 3-2 (а это 68%), то никакой беды не произойдет: тот из вистующих, у кого есть туз пик рано или поздно получит на него взятку, и во что бы он не пошел, контракт не проиграть, так у Вас есть лишние (по отношению к вистующим) козыри для совершения убитки и для отбора у вистующих оставшихся у них козырей. После этого Ваши взятки: 4 в пике (вместе с убитками в Вашей руке), 4 - в бубне (сверху), 2 - в трефе (сверху), - итого 10 взяток, своя игра. А что, если пика у вистующих лежит 4-1 с четвертым тузом? Вероятность расклада 4-1 28%, вероятность того, что туз лежит в руке с длинным козырем 80%, так что вероятность четвертого туза 22%. В этом случае вистующий перебьет своим тузом только Ваш третий тур игры в козырь (т.е. когда будет сыгран последний козырь на столе) и опять пойдет червой. Далее от Вас уже ничего не зависит: рано или поздно Вы должны будете убить черву своим последним козырем, в то время как у вистующего еще отанется козырь! И когда Вы приступите в отбору своих старших карт в трефе и бубне он сможет совершить убитку (это будет уже третья взятка вистующих) и забрать свою черву, так что Вы не реализуете назначенный контракт. В то же время Вы могли еще на втором ходу предусмотреть такое развитие событий и не бить ход дамой червей козырем в руке (опасно сокращая себя в козырях), а снести в своей руке 7-ку треф, которую все равно когда-нибудь придется отдать. После этого вистующие не могут посадить Ваш контракт, если только козырь не лежит 5-0 (примерно 4%). Даже если пика лежит 4-1 с четвертым тузом, у Вас сохраняется козырный перевес, так вистующий не может с пользой для себя пойти в черву третий раз (теперь червей нет не только в Вашей руке, но и на столе - ход в масть, которой нет в обеих руках пары называется ходом в двойной ренонс,- так что Вы сможете убить эту черву козырем на

столе, снося в руке фоску бубен). Далее Вы отдадите пику на туза и даже если Вам придется убить в руке червовый ответ, то у Вас теперь уже хватает козырей для их полного отбора у вистующих и для получения своих верхних взяток в остальных мастях - своя игра. Сносом потери на потерю (7-ки треф на даму червей) Вы увеличили вероятность реализации данного контракта на 22% и подняли ее с 68% до примерно 90%.

И опять приступайте к практической игре в своем очередном бриджевом матче или в игре с компенсацией.

Занятие одиннадцатое

11.1. Интервенция после открытия 1 в масть

Возвращаемся к обсуждению проблем торговли. Наша очередная большая тема - это интервенция.

Интервенция - это торговля пары после того, как один из оппонентов первым сделал какую-либо значащую заявку. Игрок, который первым вторгается в торговлю оппонентов, называется первым интервирующим (1 Инт), а его партнер - вторым интервирующим (2 Инт). По своим целям есть три типа интервенции: блокирующая, защитная и атакующая.

11.1.1. Блокирующая интервенция

Блокирующей интервенцией в данном случае являются назначения новой масти с прыжком (одинарным и выше), а также масти открытия с двойным или выше прыжком (а если открытие было искусственным, то блокирующая интервенция в масти открытия начинеется уже с одинарного прыжка). Дальнейшая торговля после такой интервенции абсолютно аналогична торговле после блокирующих открытий, так что стоит еще раз обратиться к уже изученному материалу.

11.1.2. Защитная интервенция

Защитная интервенция заключается в назначении новой масти без прыжка (а после искусственных открытий - также в назначении масти открытия). Основная цель защитной интервенции - это указание масти атаки в случае, когда оппоненты назначат какой-либо контракт в атаке. Рассмотрим возможности второго интервирующего и дальнейшее течение торговли:

- негатив - в распоряжении второго интервирующего есть только один негатив: заявка пас;
- полупозитивы - у второго интервирующего есть несколько полупозитивов, а именно:
  - 2 в масть 1-го Инт (после интервенции 1 в масть) - фит не хуже, чем фигура с двумя фосками; эта заявка никуда не приглашает, а просто показывает 1-му инт, что любой из партнеров может атаковать в эту масть без особых опасений наиграть в ней взятку; далее партнеры, как правило, пасуют;
  - 3 в масть 1-го Инт (если это мажор) - натуральное приглашение к гейму, основанное на пунктовом балансе (из расчета на 10 пунктов и 5-ку у 1-го Инт); далее 1-ый Инт с минимумом пасует, а с максимумом - поднимает до гейма, что и становится окончательным контрактом;
  - все остальные назначения в масть 1-го Инт – окончательные контракты, причем они могут быть быть назначены не в атаке, а в качестве превентивной защиты (т.е. могут быть блоками по принципу безопасности); 1-ый Инт обязан пасовать;
  - 1 б/к (если 1-ый Инт назначил на 1-ом уровне) - 10-14 пунктов, примерно б/к расклад с держками в известных мастях оппонентов; далее 1-ый Инт на минимуме может либо спасовать, либо повторить свою масть (назначая почти окончательный контракт); все остальные назначения 1-го Инт демонстрируют некоторое усиление, а именно:
    - 2 в новую масть - натурально, от 4-ки, с силой 10-15 пунктов,
    - 2 в масть оппонентов - искусственно, максимум (13-15), примерно 5-3-3-2 без держек в масти оппонентов,
    - 2 б/к - примерно 5-3-3-2, 12-13 пунктов,
    - 3 в новую масть - натурально, от 5-ки, максимум (13-15),
    - 3 в масть интервенции - максимум (13-15), от 6-ки,

- 3 б/к - примерно 5-3-3-2, максимум (13-15) с минимум одной держкой в масти оппонентов, далее 2-ой Инт назначает почти окончательный контракт, а 1-ый Инт может продолжить торговлю (до гейма) только если ранее он еще не уточнил описание свое руки (т.е. только после своей повторной заявки "2 в новую масть");

- 2 б/к (только после интервенции на 2-ом уровне) - 12-14 пунктов, примерно б/к расклад с держками в масти оппонентов; далее 1-ый Инт имеет следующие возможности:
  - пас - выбор контракта,
  - 3 в свою масть - окончательный контракт, минимум,
  - 3 в новую масть - натурально, от 4-ки, 12-15 пунктов,
  - 3 б/к - примерно 5-3-3-2, 12-15 пунктов,
  - гейм в масти интервенции - от 6-ки, максимум,
  - новая масть с прыжком - натурально, от 5-ки, максимум,
  - 3 в масть оппонентов - искусственно, примерно 5-3-3-2, максимум без держек в масти оппонентов, далее 2-ой Инт принимает окончательное решение о контракте;

- новая масть без прыжка - натурально, от 4-ки - если это мажор, и от 5-ки - если это минор, сила 10-14 пунктов и ответное указание масти для атаки (т.е. 2-ой Инт пред почитает, чтобы его партнер атаковал именно в масть); далее 1-ый Инт имеет следующие возможности:
  - пас - минимум, от дублета в масти 2-го Инт,
  - 2 в свою масть - минимум без дублета в масти 2-го Инт,
  - назначения в б/к - примерно 5-3-3-2 с держками в масти оппонентов, по балансу, исходя из 10-ти пунктов у 2-го Инт,
  - новая масть без прыжка, но на 2-ом уровне натурально, от 4-ки, 10-15 пунктов,
  - новая масть без прыжка, но на 3-ем уровне натурально, от 4-ки, 12-15 пунктов,
  - новая масть с прыжком - натурально, от 5-ки, максимум (13-15),
  - масть интервенции с прыжком - от 6-ки, максимум (13-15),
  - поддержка масти 2-го Инт - натурально, от 4-ки, 10-12 пунктов,
  - поддержка масти 2-го Инт с прыжком - натурально, от 4-ки, 13-15 пунктов,
  - масть оппонентов - искусственно, максимум без держки в масти оппонентов,

  далее 2-ой Инт назначает почти окончательный контракт, 1-ый Инт может продолжить торговлю, только если сила его руки не была описана достаточным образом (т.е. если его повторная заявка была "новой мастью без прыжка, но на 2-ом уровне");

- позитивы - в распоряжении второго интервирующего есть следующие позитивы:
  - назначение любого гейма или шлема - натурально, окончательный контракт;
  - б/к с прыжком (т.е. 2 б/к после интервенции на 1-ом уровне)
    - натурально, от 15-ти, форсинг до гейма, примерно б/к расклад с держками в масти оппонентов; далее 1-ый Инт имеет следующие возможности:
      - 3 б/к - минимум, примерно 5-3-3-2,
      - 3 в свою масть - от 6-ки, не минимум,

- 3 в новую масть - натурально, от 4-ки, не минимум,
- 3 в масть оппонента - искусственно, максимум и примерно 5-3-3-2,

далее 2-ой Инт назначает окончательный контракт (гейм или шлем) или переходит к шлемовой торговле;

- новая масть с прыжком - натурально, от 15-ти пунктов, от 5-ки с двумя фигурами, форсинг до гейма; далее 1-ый Инт имеет следующие возможности:
  - гейм в масти 2-го Инт - минимум с фитом,
  - мягкое повторение своей масти - минимум без фита,
  - любое другое назначение в масти 2-го Инт максимум с фитом,
  - назначение в б/к - примерно 5-3-3-2 с держкой в масти оппонента, не минимум,
  - назначение масти оппонента - искусственно, примерно 5-3-3-2 без держки в масти оппонента, не минимум,
  - назначение в новую масть - натурально, от 4-ки не минимум,

  далее 2-ой Инт назначает окончательный контракт (гейм или шлем) либо переходит к шлемовой торговле; однако 1-ый Инт с целью указания своего максимума мог спрятать фит в масти 2-го Инт во втором туре торговли; в таком случае он поддерживает масть 2-го Инт после назначения им окончательного контракта, а 2-ой Инт после этого пересматривает торговлю и принимает окончательное решение, например:

Запад	Север	Восток	Юг
1 бубна	1 пика	пас	3 трефы
пас	3 червы	пас	3 б/к

  4 трефы (14-15, от 5-ки пик, 4-ка червей и фигурный фит в трефе с синглетом в бубне), далее Юг назначит либо гейм, либо малый шлем в трефе;

- назначение в масть оппонента (только если открытие было натуральным) - искуственный форсинг до гейма, от 15-ти пунктов, без сильной (минимум пятикартной) масти и без держки в масти оппонентов (если 2-ой Инт в дальнейшей торговле повторит масть оппонентов, то тогда он покажет не более синглета в этой масти, фит в одной - или в обеих - мастях 1-го Инт, интенция такой заявки - легкое шлемовой приглашение); далее 1-ый Инт должен описать свою руку, а именно:
  - назначение в б/к (но не гейм) - не минимум с держкой в масти оппонентов,
  - назначение гейма в своей масти - минимум, от 6-ки,
  - назначение гейма в б/к - минимум с держкой в масти оппонентов,
  - повторение свое масти - от 6-ки, не минимум,
  - назначение масти оппонентов - искусственно, примерно 5-3-3-2, не минимум,
  - назначение новой масти - натурально, от 4-ки, не минимум,

  далее 2-ой Инт назначает окончательный контракт (гейм или шлем) либо переходит к шлемовой торговле.

11.1.3. Атакующая интервенция

Наиболее простой является торговля после атакующих назначений, описывающих трехцветные расклады (2 или 3 в масть открытия, если открытие было натуральным), а именно:

- после 2-х в масть открытия - 2-ой Инт определяет, есть ли согласованная масть (в первую очередь - мажор), далее при согласованном мажоре назначает в нем по логике пунктового баланса; при согласованном миноре 2-ой Инт определяет возможность игры в б/к (в зависимости от наличия у него не менее 1,5 держек в масти Откр) и назначает в б/к или в согласованном миноре по пунктовому балансу; далее 1-ый Инт с максимумом силы должен поднять до гейма, если 2-ой Инт сделал инвитирующее назначение; особая проблема возникает у 2-го Инт, когда у него нет ни одной согласованной масти и не хвататет на балансное назначение в б/к (будь то из-за отсутствия держек в масти откр, будь то из-за недостаточной силы); в таком случае 2-ой Инт должен назначить ближайший возможный козырный контракт (в масти своей ближайшей 3-ки), а 1-ый Инт не должен продолжать торговлю после такого назначения;
- после 3-х в масть открытия - торговля протекает, как в предыдущем абзаце с той разницей, что в данном случае 2-ой Инт проводит не пунктовый баланс, а взяточный.

Рассмотрим теперь торговлю после искусственного сильного назначения 1 б/к - от 16-ти пунктов, минимум 5 карт в какой-то масти. Далее 2-ой Инт имеет в своем распоряжении следующие продолжения:

- 2 трефы - искусственно, до 7-ми пунктов, любой расклад (т.е. это негатив); в дальнейшей торговле 1-ый Инт описывает свою зону силы и показывает основную масть своей руки, а именно:
    - пас - 16-19, от 5-ки треф,
    - 2 бубны, 2 червы, 2 пики - натурально, от 5-ки в назначенной масти, 16-19 пунктов; далее партнеры торгуют согласно логике пунктового баланса (с минимумом и без фита 2-му Инт чаще следует спасовать, чем продолжить, так как продолжение торговли обещает некоторую силу - 4-7 пунктов),
    - 2 б/к - искусственно, форссинг до гейма, вопрос о силе и раскладе 2-го Инт; далее 2-ой инт назначает:
        - 3 трефы - 0-3, любой расклад, после чего 1-ый Инт натурально показывает свои масти (вначале от 5-ки), партнеры ищут фит и назначают свой лучший гейм или переходят к шлемовой торговле,
        - 3 бубны, 3 червы, 3 пики - 4-7 пунктов от 5-ки в назначенной масти; далее партнеры торгуют натурально и либо назначают свой лучший гейм, либо переходят к шлемовой торговле,
        - 3 б/к - 4-7 пунктов, либо расклад без 5-ок, либо от 5-ки в трефе; далее партнеры торгуют натурально и либо назначают свой лучший гейм, либо переходят к шлемовой торговле,
    - 3 в масть - натурально, назначенный контракт есть у 1-го Инт с руки, инвит к гейму; далее 2-ой Инт торгует натурально, согласно логике взяточного баланса,
    - любой гейм или шлем - натурально, окончательный контракт;
- 2 бубны, 2 червы, 2 пики, 3 трефы - натурально, от 5-ки в назначенной масти, от 8-ми пунктов (т.е. это позитив, который форсирует гейм); далее партнеры торгуют натурально, согласно логике пунктового баланса: стараются найти фит (особенно - в мажоре), при необходимости переходят к шлемовой торговле;
- 2 б/к - от 8- пунктов, без 5-ок (т.е. это тоже позитив, который форсирует гейм); далее - как выше.

И наконец, рассмотрим торговлю после контры (искусственно, от 13-ти пунктов, без 5-ок). Такая контра называется "призывной". В распоряжении 2-го Инт имеются следующие возможности:

- негатив - назначение ближайшей мастевой ступени (например:

Север	Восток	Юг	Запад
1 черва	контра	пас	1 пика!)

является искусственным указанием малой силы (0-6 пукнтов) на любом раскладе; далее 1-ый Инт, имея до 15-ти пунктов включительно, должен пасовать (и только в дальнейшем, если оппоненты наказательно сконтрят, то интервирующие попытаются найти свою лучшую масть для контракта; при этом любое мастевое назначение 2-го Инт покажет его лучшую масть и является окончательным контрактом; хуже, если у 2-го Инт не будет такой масти - т.е. у него тоже расклад без 5-ок, - в таком случае пас на контру, которую дал один из оппонентов, покажет минимум 3 карты в данной масти и явится предложением партнеру играть этот контракт, а реконтра будет означать крайнее нежелание играть в данной масти и требование партнеру назначить лучшую из оставшихся мастей, - такая реконтра является искусственной и носит название реконтры-SOS, ее необходимо алертировать, - далее партнеры пытаются найти свою лучшую масть, лежащую и них 4-4); любое же добровольное продолжение 1-ым Инт торговли покажет сильную руку, причем если он назначит без прыжка, то сила 16-18, с прыжком - 19-21 и т.д., а почти все его назначения - натуральны (т.е. в б/к с держкой в масти Откр, в масть - 4-ка), за исключением заявки в масть открытия - искусственно, трехцвет с синглетом или ренонсом в масти Откр и силой от 16-ти до примерно 20-ти пунктов; далее 2-ой Инт торгует в соответствии с логикой пунктового баланса; обратите внимание на то, что после контры на открытие 1 пика негативом является назначение 2-ым Инт 2 трефы (ближайшая мастевая ступень);
- полупозитивы - полупозитивами являются все назначения 2-го Инт ниже гейма и не в масть открытия; эти заявки - натуральны и не форсируют, причем мастевые назначения без прыжка показывают от 4-ки, от более высокие мастевые назначения показывают от 5-ки, назначение 2 б/к обязательно показывает не менее 1,5 держки в масти Откр; основа для всех полупозитивов - пунктовый баланс, исходя из 13-ти пунктов и 3-ки в любой масти у 1-го Инт; далее партнеры торгуют согласно логике пунктового баланса (т.е. любое продолжение торговли 1-ым Инт является усилением его руки); особый смысл имеет полупозивная заявка пас, которая показывает силу примерно 7-10 пунктов и минимум 5-карт с фигурами в масти Откр, основная интенция этой заявки - наказать оппонентов в их контракте, поэтому такой пас называется наказательным;
- позитивы - позитивами являются:
  - любой гейм или шлем - натурально, окончательный контракт (по крайней мере, если сила 1-го Инт меньше 17-ти, с большей силой 1-ый Инт может натурально продолжить торговлю),
  - 2 в масть Откр - искусственно, от 13-ти на любом раскладе, форсинг до гейма, но карта со шлемовыми интенциями; далее партнеры торгуют натурально, согласно логике, однако (особенно - если был найден фит в какой-либо масти) следует совершить хотя бы шлемовую попытку.

11.2. Интервенция после открытия 1 б/к

Обычно открытие оппонентов весьма точно описывает их руку, что в значительной степени облегчает интервирующим принятие решения о выборе типа интервенции.

11.2.1. Блокирующая интервенция

Любое мастевое назначение на 3-ем и выше уровне - натуральные блоки по принципу безопасности. Торговля после этих назначений такая же, как после блокирующих открытий, но 2-му Инт следует принимать во внимание уже известное в данной сдаче распределение силы между игроками (в связи с информацией о силе открытия 1 б/к).

11.2.2. Защитная интервенция

Любое мастевое назначение на 2-ом уровне является защитной интервенцией (натурально, от 5-ки, 10-15 пунктов). Дальнейшая торговля - такая же, как при защитной интервенции после мастевого открытия на 1-ом уровне, но в данном случае нет форсинга мастью оппонентов (если такая масть не показана).

11.2.3. Атакующая интервенция

Атакующая интервенция состоит из единственной заявки 1-го Инт: контры, которая может быть как призывной (т.е. от 13-ти пунктов, но не слабее силы оппонента), так и контрой с сильной картой (от 16-ти, любой расклад). Далее в распоряжении 2-го Инт есть следующие возможности:

- негативы - негативами являются все мастевые назначения на 2-ом уровне (от 2-х треф до 2-х пик); минимальная сила негатива - 0 пунктов, а вот максимальная сила зависит от минимально возможной силы 1-го Инт: пределом для негатива является совместная сила интервирующих в 21 пункт (т.е. когда сумма силы 2-го инт плюс минимум силы 1-го Инт не превышала 21-го пункта); приведем значения негативных заявок:
    - 2 трефы - искусственно, либо без 5-ок, либо от 5-ки в трефе; далее партнеры торгуют, как после негатива 2 трефы после контры на 1 пику (т.е. с силой до 15-ти пунктов 1-ый инт должен пасовать),
    - 2 бубны, 2 червы, 2 пики - натурально, от 5-ки; далее 1-ый Инт с силой до 15-ти пунктов должен пасовать, а его всякое продолжение - натурально и от 16-ти (если с прыжком - то форсирует);
- полупозитив - единственным полупозитивом является наказательный пас, означающий, что с точки зрения 2-го Инт совместная сила рук интервирующих больше, чем 21 пункт (2-ой Инт может иметь любой расклад); интенция этой заявки - посадить разыгрывающего, так как право первого хода и преимущество в силе почти гарантируют, что оппоненты не выиграют назначенный контракт (разве что интервирующие грубо ошибутся на висте); максимум силы такого паса определяется минимумом позитивнного назначения (см. ниже);
- позитивы - позитивами являются натуральные назначения 2 б/к, а также мастевые назначения на 3-ем уровне; интенция этих заявок - шлемовая попытка (в то время как 2-ой Инт считает, что "подсад" разыгрывающего не окупит премию за назначенный и выигранный малый или большой шлем); дальнейшую торговлю партнеры ведут натурально, согласно логике, но оба сфорсированы до повторных шлемовых попыток; и только если окажется, что для малого шлема не хватает тузов, партнеры могут остановиться в гейме.

11.3. Интервенция после открытия 2 в масть

Напомним, что если оппонент сделал блокирующее открытие, то у Вас нет блокирующей интервенции (нет блока после блока!), а все те заявки, которые были бы (после такого же, но атакующего открытия) блокирующими, становятся атакующими и являются контрактом, назначенным практически с руки (с точностью до 0.5 атакующей

взятки). Поэтому прежде чем выбрать свою заявку в интервенции полезно поинтересоваться у оппонентов, что означает их открытие.

Торговля после блокирующей интервенции такая же, как после блокирующих открытий.

Логика торговли после защитной интервенции в данном случае такая же, как при защитной интервенции после мастевого открытия на 1-ом уровне. Однако следует помнить, что чем выше первая заявка в интервенции, тем более сильную (пунктово и взяточно) карту она описывает. Напомню так же, что любое назначение 2-го Инт в новую масть на 3-ем уровне (даже без прыжка!) форсирует до гейма.

Рассмотрим проблемы, возникающие после атакующей интервенции. Наиболее частая атакующая заявка - контра. После этого у 2-го инт имеются следующие возможности:

- негативы - после открытия на 2-ом уровне и контры 1-го Инт на первый план выдвигается проблема безопасного выхода из торговли, если рука 2-го Инт слаба; если в подобной ситуации после контры на 1-ом уровне Вы делаете искусственный негатив и не боитесь его разыгрывать, то после контры на 2-ом уровне уже не хватает места для того, чтобы вначале делать негатив, а затем – искать лучшую масть; в данном случае негативами являются любые мастевые назначения без прыжка - натурально, лучшая масть, 0-7 пунтктов; далее 1-ый Инт пасует с силой до 16-ти пунктов, а если он продолжает торговлю, то его сила не менее 17-ти и все заявки - натуральны, далее - согласно логике;
- полупозитивы - все заявки (кроме масти открытия), ниже гейма, являются натуральными полупозитивами; далее 1-ый Инт может спасовать (с минимумом своей контры) или назначить гейм в масти 2-го Инт или в б/к (с максимумом своей контры); любое другое назначение 1-го Инт будет натуральным и покажет "контру с сильной картой" (т.е. от 17-ти пунктов), а значит - сфорсирует 2-го Инт до гейма; дальнейшая торговля - согласно логике; среди других заявок полупозитивом является также "наказательный пас" - 7-11 пунктов, от 5-ки с фигурами в масти Откр; далее (если торговля на этом не закончится) - согласно логике;
- позитивы - все назначения на геймовом и выше уровне; 1-ый Инт продолжает торговлю, только если у него "контра с сильной картой";

особое место среди позитивов занимает назначение 2-ым Инт масти Откр - искусственно, форсинг до гейма (от 12-ти пунктов), обычно это означает, что 2-ой Инт хочет играть 3 б/к, но не имеет держки в масти Откр, после чего 1-ый Инт назначает 3 б/к, если у него есть держка в масти Откр (подобная конвенция называется "бескозырным выяснением); без такой держки 1-ый Инт назначает свою лучшую масть (чаще 1-му Инт следует предпочесть назначить мажор!), а 2-ой Инт принимает окончательной решение о контракте.

Следующая атакующая заявка - это 2 б/к (15-17 пунктов, примерно б/к расклад с держками в известных мастях откр). Далее 2-ой Инт имеет следующие возможности:

- негатив - пас (а если оппоненты дадут контру, то натуральными негативами будут все мастевые назначения на 3-ем уровне - от 5-ки, окончательный контракт, а реконтра - SOS!);
- полупозитивов после 2-х б/к нет;
- позитивы - логика дальнейшей торговли такая же, как в торговле:

Север	Юг
2 трефы	2 бубны
2 б/к),	

но 2-ой Инт не делал негативной заявки, а ведет атакующую торговлю основанную на пунктовом балансе;

Торговля после остальных атакующих заявок (3 в масть интервенции, прыжки мастью) проста, крайне похожа на торговлю в подобных ситуациях после других открытий и основывается на балансе.

11.4. Интервенция после более высоких открытий

После более высоких открытий в распоряжении интервирующих остается только атакующая интервенция. Рассмотрим продолжение торговли после каждой атакующей заявки 1-го Инт.

- после контры :
  - негатив - обычно негативом является заявка пас, так что 1-ый Инт должен иметь это в виду, когда он дает контру (т.е. в его руке должно быть 4.5 взятки при игре оппонентов!);
  - полупозитивы - все мастевые заявки на 3-ем уровне - натурально, по балансу, от 5-ки; далее - согласно логике;
  - позитивы - все остальные ответы являются позитивами, но только искусственная заявка (в масть Откр) форсирует, а поэтому очень сильную руку (особенно - двухцветную или трехцветную) 2-ой Инт может показать, назначая вначале масть Откр, а затем ближнюю из своих мастей (с двухцветом) или повторяя масть Откр (с трехцветом); далее - согласно логике;
- после интервенции мастью - оба партнера торгуют натурально, согласно логике пунктового или взяточного баланса;
- после интервенции мастью Откр (при открытии на 3-ем уровне) – далее 2-ой Инт проводит взяточный баланс и назначает на уровне окончательного контракта в масти ближайшего фита (это искусственная заявка); далее 1-ый Инт пасует (если это назначение совпало с одной из его мастей) и переводит в свою ближайшую масть (если это назначение не совпало с его мастью), на что 2-ой Инт пасует (если имеет там фит) или переводит (искусственно!) в оставшуюся, уже известную вторую масть 1-го Инт (если не имеет фита в первой масти 1-го Инт), например:

Север	Восток	Юг	Запад
3 бубны	4 бубны	пас	6 треф (фит)
пас	6 червей	пас	6 пик (фит);

- после интервенции мастью Откр (при открытии на 4-ом уровне) – далее 2-ой Инт проводит взяточный баланс и назначает окончательный контракт в согласованной масти (так как 1-ый Инт показал трехцвет);
- после интервенции 4 б/к (при открытии на 4-ом уровне) - далее логика торговли полностью совпадает с торговлей после открытия на 3-ем уровне и интервенции мастью открытия на 4-ом уровне;
- после остальных заявок, основанных на количестве атакующих взяток торговля ведется согласно логике взяточного баланса.

11.5. Шлемовая торговля

Основная задача шлемовой торговли - это определение количества верхних отдач, когда вы хотите назначить малый или большой шлем. Условия для перехода к шлемовой торговле:

- по балансу получается малый (или большой) шлем,
- у Вас нет уверенности, что все в порядке с верхними отдачами (напом ню, что для назначения малого шлема Ваши совместные руки должны со держать не менее трех тузов и не менее трех королей - при козырной игре ренонс

заменяет туза, а синглет заменяет короля, - а для назначения большого шлема Ваши совместные руки должны содержать всех тузов и королей). Один из приемов в шлемовой торговле - это назначение партнерами мастей, в которых у них есть фигуры (в первую очередь - тузы, во вторую очередь - короли), с целью определения, есть ли у них масть, в которой нет ни туза, ни короля. Этот один из самых распространенных приемов в шлемовой торговле называется кю-бидом.

Самой же распространенной конвенцией шлемовой торговли является назначение 4 б/к в качестве вопроса о тузах. Автор этой конвенции - Блэквуд, и повидимому нет в мире ни одного бриджиста, который бы не знал, что такое "Блеквуд" (как, впрочем, и "Стэйман").

Итак, искусственное назначение 4 б/к является вопросом о количестве тузов. Как правило, этот вопрос задается после того, как была согласована некоторая масть. Тот из партнеров, который задает вопрос Блэквуда, далее является капитаном в торговле, и только он определяет уровень окончательного контракта. Его партнер в данной сдаче становится ведомым, который должен всего лишь описать количество старших карт в своей руке и смириться с любым решением капитана. Приведем ответы на Блэквуд:

- 5 треф - ноль или 3 туза,
- 5 бубен - 1 или 4 туза
- 5 червей - 2 туза и ноль королей,
- 5 пик - 2 туза и 1 король,
- 5 б/к - 2 туза и 2 короля,
- 6 треф - 2 туза и 3 короля,
- 6 бубен - 2 туза и 4 короля.

Легко видеть, что тот, кто хочет перейти к Блэквуду, должен иметь не менее одного туза (так как ответ 2 туза и 2 короля уже приводит к малому шлему). Кроме того, капитан должен уметь на основе предыдущей торговли (т.е., исходя из показанной ранее ведомым силы своей руки) и своей карты определить сколько же тузов у ведомого (после двух первых ответов). Если капитан, получив ответ, назначает согласованную масть, то это конец торговли (выход из шлемовой торговли). Именно поэтому необходимо было ранее явно согласовать масть, чтобы ведомый знал, какое назначение завершает торговлю. Но если капитан, получив один из двух первых ответов, назначает ближайшую заявку (которая не совпадает с согласованной мастью!), то это - очередной вопрос, на этот раз о количестве королей в руке ведомого (так что это - тоже искусственное назначение). Ведомый отвечает (искусственно):

- ближайшее назначение - ноль королей,
- следующее назначение (следующая ступень) - 1 король,
- следующая ступень - 2 короля,
- следующая ступень - 3 короля,
- следующая ступень - 4 короля. После этого капитан назначает окончательный контракт.

11.6. Борьба с интервенцией

Когда оппоненты интервируют в Вашу торговлю, то это не может не оказать по крайней мере некоторого влияния на смысл Ваших заявок. Во-первых, после искусственных назначений Вашего партнера (когда Вы должны были хоть что-нибудь назначить даже на слабой руке) теперь у Вас есть возможность спасовать, а любая Ваша торговля в такой ситуации будет говорить о каком-то усилении Вашей руки. Во-вторых, после натуральных назначений Вашего партнера и интервенции оппонента (особенно, если он проинтервировал контрой) Ваше любое мягкое назначение не форсирует, а является всего лишь полупозитивом (а не форсирующим "one-over-one" или "two-over-one", как этот было после открытия 1 в мажор и без интервенции) или даже натуральным негативом (а не форсингами,

как этот было с назначениями на 2-ом уровне после открытия 1 б/к и без интервенции), например:

Север Восток Юг

1 черва 1 пика 2 трефы (от 5-ки, не фор сирует, 8-11 пунктов, далее - согласно логике),

еще пример:

Север Восток Юг

1 б/к контра 2 трефы (натурально, от 5-ки, негатив - а не форсирующий Стэйман).

Кроме того, если оппонент проинтервировал мастью, а у Вас в этой масти есть минимум 4 карты хотя бы с одной фигурой, то Вы можете дать наказательную контру (в расчете на то, что оппоненты не выиграют назначенный контракт). Но при этом Вы должны быть уверены, что выигрыш собственного более дорогого контракта (например, гейма 3 б/к) либо маловероятен, либо принесет Вам худший результат.

И еще одно замечание. Если оппонент сконтрил открытие Вашего партнера, то значение Вашей заявки реконтра зависит от того, какое было сделано открытие:

- после блокирующих открытий на 2-ом уровне Ваша реконтра - это SOS, вместо вопроса; далее Откр должен показать свою масть (после открытия 2 бубны) или показать свою вторую масть (после открытий 2 в мажор),

- после остальных открытий Ваша реконтра - наказательна, т.е. вы хотите играть данный контракт с реконтрой (это как минимум полупозитив).

Остальное оставьте без изменений, по крайней мере, в ближайшие 5-6 месяцев вашей игры.

11.7. Парные турниры

Кроме уже знакомой Вам формы спортивного бриджа - матча, существует еще одна популярная разновидность: парный турнир. Соревнующейся единицей в парном турнире является пара. В соревновании участвует не меньше восьми пар (сверху это количество ничем не ограничено). В начальный момент пары рассаживаются за игровыми столиками в соответствии с указаниями судьи турнира и играют некоторое количество сдач (одинаковое на всех столах), называемое туром. После завершения тура пары и комплекты со сдачами особым образом перемещаются со стола на стол, так чтобы к концу турнира каждая пара разыграла каждый комплект сдач и при этом - против разных пар. Порядок перемещений определяет судья (о чем он должен сделать своевременное обьявление). В каждой коробке со сдачей находится секретный протокол, в который после окончания розыгрыша в каждом туре заносится достигнутый в этом туре результат, а также номера пар, которым этот результат принадлежит. После окончания турнира в каждой сыгранной сдаче определяются пары, получившие найлучший результат, затем следующий результат и т.д.. Окончательный же результат турнира - это фактически сумма ваших мест по всем сыгранным вами сдачам (хотя и несколько вычурно вычисленная).

Ну, вот Вы и закончили курс первичного обучения. Приступите к своему последнему ученическому матчу. В реальной спортивной борьбе никто Вам не позволит во время игры пользоваться конспектами или другими вспомогательными записями, так что постарайтесь выучить изложенный в этом курсе материал.

А для включения в спортивную бриджевую борьбу Вам необходимо связаться с ближайшим бриджевым клубом (или - в крайнем случае - организовать собственный) и наладить контакты с существующими республиканскими бриджевыми организациями. Приведем далеко не полный список городов, в которых по состоянию на декабрь 1990 года действовали бриджевые клубы, секции или кружки:

Белоруссия: Минск, Брест, Витебск

Грузия: Кутаиси, Тбилиси

Казахстан: Алма-Ата, Чимкент

Киргизия: Фрунзе
Латвия: Вентспилс, Даугавпилс, Кулдига, Рига
Литва: Вильнюс, Каунас, Мариямполе, Тракай
Молдова: Кишинев
Россия: Брянск, Волгоград, Воронеж, Десногорск, Иркутск, Калининград, Кострома, Краснодар, Курган, Липецк, Москва, Мурманск, Набережные Челны, Нальчик, Нижний Новгород, Новосибирск, Пенза, Пермь, Петрозаводск, Подольск, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Свердловск, Сыктывкар, Тольятти, Троицк, Тула, Тюмень, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Череповец, Южно-Сахалинск, Ярославль
Узбекистан: Ташкент
Украина: Бердичев, Днепропетровск, Киев, Львов, Мариуполь, Одесса, Севастополь, Симферополь, Сумы, Тернополь, Ужгород, Харьков
Эстония: Валга, Вильянди, Виру, Пайде, Пярну, Сууре-Яани, Таллинн, Тарту, Тюри, Хаапсалу

Удачных Вам раскладов!

Литература

Culbertson E. "The Official Book of Contract Bridge", Chicago
Goren Ch. "Goren's Bridge Complete", N-Y
"Brydz dla wszystkich" - специальные выпуски, Warszawa