

С. Андреев, А. Леонтьев

Система Sign off (Московская релейная)



Введение

Некоторые бриджисты не считают торговлю важнейшей частью бриджа и в совершенствовании своего бриджевого мастерства главное внимание уделяют технике виста и розыгрыша. Однако, по мнению авторов, такое пренебрежение торговлей не верно. По оценке авторов в командных матчах до 70% IMP разыгрывается именно в торговле. В парных соревнованиях этот показатель несколько ниже, но тем не менее - на уровне 40-50% выигранных пунктов.

Рассматриваемая в этой статье система торговли SIGN OFF предназначена как для опытных, так и для начинающих бриджистов. Если играющий по одной из известных натуральных систем торговли начинает понимать ее недостатки или ограниченность в конкурентной торговле, в шлемовой торговле, чрезмерную сложность конвенций, запутанность, какие заявки в каких ситуациях форсируют, а в каких - нет, то такому бриджисту самое время изучить релейную систему SIGN OFF. Играя по этой системе Вы, даже будучи в техническом плане игроком не выше среднего уровня, получите возможность достигать хороших результатов в турнирах и матчах.

Некоторое предостережение: пока Вы глубоко не разберетесь и не попрактикуетесь в игре по предлагаемой системе, Вы иногда можете оказываться в нестандартно плохих контрактах и проигрывать от этого, но не отчаивайтесь - с опытом Вы отыграете все проигранное.

Предлагаемая система не является развитием некоторой известной системы, а есть реализация нескольких принципов.

Основные принципы:

1. Возможность активно торговаться, даже не имея преимущества в

пунктах.

2. Возможность получать очень точную информацию одним из игроков (капитаном), имея преимущество в пунктах.

3. Быстрое получение информации о количестве карт в каждом из мажоров.

4. Минимальная информация оппонентам о суммарной силе пары, о согласованности наших мастей, о тузах, королях и дамах.

5. Простота системы.

Реализация перечисленных принципов достигается за счет следующих системных особенностей:

1. Пониженный по сравнению с большинством общеизвестных систем диапазон как первых открытий, так и ответов на открытия.

2. Наличие строго формализованной стандартной схемы показа расклада с точностью до одной карты единой при различных диапазонах пунктов, при односторонней и при двусторонней торговле, а также схемы показа старших фигур.

3. Как правило, после первого слова отвечающего о его раскладе известно количество карт в мажорах с точностью до одной, а после второго слова - точное количество.

4. Ничего неизвестно о раскладе капитана, неоднозначно известны фигуры отвечающего.

5. Всегда форсирует только минимальная заявка - один шаг (реле). Понятие шагов часто далее употребляется в этой статье и означает - количество ступеней относительно предыдущей заявки, например после заявки 1 черва - 1 пика - один шаг, 1 бк - два шага и т.д. Реле - искусственная заявка, являющаяся вопросом о силе, раскладе или о фигурах партнера. Отвечающий на реле показывает информацию о раскладе всегда одинаково, независимо от диапазона силы.

В описании системы вопросы излагаются по мере понижения степени формализации. В первой части описываются открытия, возможные релейные траектории торговли, борьба с помехами, основы шлемовой торговли. Эта часть наиболее важна для первоначального ознакомления с реализацией основных принципов системы. Вторая часть содержит более тонкую информацию для адаптации системы в практической игре. Начинающим необязательно сразу осваивать все положения второй части, можно играть, приняв лишь часть наиболее употребительных положений и конвенций, или не приняв их вообще.

Условные обозначения

В объяснениях заявок употребляются надстрочные символы + (плюс) и - (минус), их следует рассматривать как обозначение "больше или равно" или "меньше или равно". Например, 16+ рс - не менее 16 пунктов силы, ♦5+ - не

менее пяти карт в бубне, ♥2- не более двух карт в черве.

Во всех примерах, где нет явного указания на двустороннюю торговлю считается, что оппоненты пасуют. Во всех примерах наша пара занимает линию WE.

Масти в примерах показываются в порядке убывания, если нет другого явного толкования, например 6142 - озачает 6 пик, 1 черву, 4 бубны и 2 трефы.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ОСНОВЫ СИСТЕМЫ ТОРГОВЛИ SIGN OFF

Раздел 1. Открытия. Выяснение очков и расклада. Реле

Открытием в системе считается заявление на первой или второй руке.

Вступление на третьей или четвертой руке после паса партнера не есть открытие, кроме 1♣(15+рс). Остальные заявки - 0-14рс, натурально (подробно см. раздел 5).

1.1.Открытия

Пас - 0-7рс в любом раскладе или 8-11рс в плохом раскладе для данной зональности;

1♣ - 16+ рс в любом раскладе;

1♦ - 12-15 рс в любом раскладе;

От 1♥ до 3♠ - 8-11 рс в хорошем раскладе. Плохим считаются расклады без мажорных четверок и минорных пятерок, а также расклады, в которых мажорная четверка или минорная пятерка являются слабыми, не содержат старших фигур (особенно в зоне и/или при минимуме диапазона). Например, следующие руки не заслуживают вступления ни в какой зональности:

♠ xxx	♠ 8xxx	♠ xx
♥ ДВ	♥ Вх	♥ КВх
♦ ТДхх	♦ ТДхх	♦ Д75хх
♣ Вххх	♣ Дхх	♣ Кхх

а в следующих - допустимо вступление вне зоны:

♠ Вххх	♠ 10ххх	♠ хх
♥ х (1♠)	♥ Вх (1♠)	♥ Кхх
(2♦)		
♦ ТДхх	♦ ТДхх	♦ ДВххх
♣ Вххх	♣ Кхх	♣ Кхх

Значение открытий:	1♥ - 4-5 ♥, нет 4 ♠
	1♠ - 4-5 ♠, нет 4 ♥
	1бк - 4-6 ♥ и 4-6 ♠
	2♣ - 5+ ♣, нет 4♥/♠
	2♦ - 5+ ♦, нет 4♥/♠

Мастевые открытия от 2♥ до 3♠ содержат шестерку в одном из мажоров и не более тройки в другом. Эти открытия показывают не только масть, но и структуру расклада. Подробнее эти открытия описаны в п.1.8.

Если есть желание блокироваться выше, то есть натуральные блоки 3бк - 5♦. 3бк - gambling - показывает наборный 7-8-картный минор, остальные открытия не уточняют расклад, не имеют релейного продолжения и делаются по общепринятым правилам безопасности.

1.2. Продолжение торговли

Открывшийся 1♦ и выше становится "солдатом" (отвечающим), его партнёр становится "капитаном", если даёт реле. Реле даётся, если, по крайней мере, при верхней половине диапазона силы у отвечающего реален гейм при любом возможном раскладе. Разумеется, можно и сразу поставить гейм.

Иначе капитан пасует или предлагает любой натуральный контракт (не реле). Предложенный контракт отвечающий может повисить только имея одновременно и верхнюю половину диапазона силы, и хороший расклад. (подробнее см. раздел 5).

Если на 1♦ дано реле (1♥), то отвечающий говорит первое слово о раскладе по стандартной схеме аналогично открытиям 1♥-3♠. Из-за того, что черва уже заявлена капитаном первое слово с мастью ♥ говорится на уровень выше. Заявки 2♣ и 2♦ могут содержать соответственно четверку ♣/♦, в то время как при открытии - от пятерки. Если на открытия 1♥-2♦ дается реле, то отвечающий говорит второе слово по стандартной схеме, так как первое слово уже сказано.

Стандартная схема всегда состоит из трех слов отвечающего, если он называет масти на минимальном уровне. Скачок в масть считается сразу двумя словами. После трех слов отвечающего о раскладе капитану известно количество карт во всех мастях, но отвечающий имеет право исказить на одну карту любую масть. Причём отвечающий обязан ренонсы показывать как синглеты, а восьмикарточные масти как семерки, так как в стандартную схему входят только

расклады, при которых в каждой масти от одной до семи карт. После трех слов о раскладе на реле отвечающий показывает тузы и ренонсы, затем короли, затем дамы. (подробнее см. раздел 2).

Если сказано хотя бы одно слово о раскладе, то капитан всегда знает диапазон силы (например, 8-11 или 12-15 рс). Далее диапазон не уточняется, пока даются очередные реле. Уточнить диапазон капитан может, предложив после реле любой негеймовый контракт (инвит, подробнее см. раздел 4). На это отвечающий пасует с нижней половиной диапазона силы, иначе делает натуральную заявку.

1.3. Первое слово по стандартной схеме выяснения расклада.

Первое слово без скачка делается натурально (за исключением бк – 2 мажора) и аналогично открытиям $1\heartsuit-2\diamonds$, но миноры могут быть четверки.

Скачок в любую масть или бк означает мажорную шестерку (см. п 1.8). Первое слово в системе может быть сказано в следующих ситуациях: вступление, интервенция, ответ на реле после открытия $1\diamonds$, ответ на сильное вступление партнера при 0-5 рс, ответ после очередного перехвата капитанства партнером.

Примеры:

N	E	S	W	Комментарий к заявкам W
-	-	$1\heartsuit$	$1\spadesuit$	$1\spadesuit$ - 10-14рс, $\spadesuit 4-5$, $\heartsuit 3-$
-	$1\heartsuit$	-	$1\diamonds$	12-15рс $\spadesuit 4-5$, $\heartsuit 3-$
	$1\diamonds$		$1\clubsuit$	$1\spadesuit$ - 16-17рс $\spadesuit 4-5$, $\heartsuit 3-$

1.4. Второе слово по стандартной схеме.

Ответы на реле после первого слова, кроме первого слова = бк :

бк – максимальная длина обоих мажоров,

\spadesuit – максимальная длина только в пике,

\heartsuit – максимальная длина только в черве,

\clubsuit , \diamonds – не максимальны ни черва, ни пика, натуральное удлинение.

Примеры:

Е	W	Е	W	Е	W
1♠	1бк - реле	2♣	2♦ - реле	1♠	1бк - реле
2♠	- ♠5, ♥2-	2♠	- ♠3, ♥2-, ♣5+	2бк	- ♠5, ♥3

Ответы на реле после первого слова = бк :

Шаги	1	2	3	4	5	6	7	8	
Длины	♠	4	4	5	5	4	6	5	6
мастей	♥	4	5	4	5	6	4	6	5

Примеры:

Е	W	Е	W
1бк	2♣ - реле	1бк	2♣ - реле
2♠	- ♠5, ♥4	2бк	- ♠5, ♥5

1.5.Третье слово по стандартной схеме.

После двух слов по стандартной схеме, независимо от того, сказаны ли они одновременно или последовательно, говорится третье слово. Это слово говорится не натурально, а по принципу иерархии, который состоит в том, что более хороший расклад показывается большим количеством шагов. Более хорошим считается тот расклад, у которого длиннее самая длинная масть (например, 6322 лучше, чем 5521). В случае равенства самой длинной масти более хороший тот расклад, у которого длиннее вторая масть (например, 6421 лучше, чем 6331). Иначе - аналогично по третьей масти (5431 лучше, чем 5422). Если некоторый расклад может иметь 2 или 3 варианта с различными мастями, то лучшим считается тот, у которого старше более длинная масть (5143 лучше, чем 5134). Пример:

1♠ (♠4-5, ♥3-) 1бк (реле)
 2♥ (♠4, ♥3) 2♠ (реле)

2бк	(4333)	3♣	(4324)	3♦	(4342)	3♥	(4315)	3♠	(4351)
-----	--------	----	--------	----	--------	----	--------	----	--------

Возможен также случай, когда после первого слова на реле

отвечающий делает скачок. Это означает расклад с двумя пятикарточными мастями.

Скачок является сразу вторым и третьим словами о раскладе, поэтому действует принцип иерархии.

Примеры:

<p>2♣ (♣5+) 2♦ (реле)</p> <p>+-----+-----+-----+-----+</p> <p>3♥ -1255 3♠-2155 3бк -1156</p>	<p>1♥ (♠3-, ♥4-5) 1♠ (реле)</p> <p>+-----+-----+-----+-----+</p> <p>2бк -1525 3♣-2515 3♦-1552</p> <p>3♥-2551 3♠-1516 3бк -1561</p>
--	--

Все возможные расклады, показываемые в различных ветках стандартной схемы сведены в таблицу, приведенную в приложении 1.

1.6. Продолжение торговли после открытия 1♣.

Отвечающим становится тот, кто не даст реле, а скажет первое слово о раскладе. Реле даёт тот, кто имеет добавочное усиление. Первым усилением считается брс, поэтому на 1♣ даётся реле (1♦), имея брс. При 0-5рс говорится первое слово о раскладе. После 1♣-1♦ открывший даёт реле (1♥), имея усиление 2рс (18+ рс), а при 16-17рс говорит первое слово о раскладе. И так далее идёт перехват капитанства (реле), пока открывший 1♣ имеет усиления в 2рс или его партнёр имеет усиления в 4рс. Примеры:

1♣ (16+ рс) 1♠ (0-5 рс ♠4-5, ♥3-)

1♣ (16+ рс) 1♦ (6+ рс)

1бк (16-17 рс ♠4+, ♥4+)

1♣ (16+ рс) 1♦ (6+ рс)

1♥ (18+ рс) 2♣ (6-9 рс ♠3-, ♥3-, ♣4+)

1♣ (16+ рс) 1♦ (6+ рс)

1♥ (18+ рс) 1♠ (10+ рс)

2♠ (18-19 рс ♠4-5, ♥3-)

После паса на первой или второй руке и заявления

партнером 1♣, продолжение аналогично, но 1♣ - 15+ рс, а ответное реле от пасовавшего 1♦ - 7+ рс, с 0-6 очками говорится первое слово по стандартной схеме.

1.7 Реле.

Как уже отмечалось, реле задается с целью поиска гейма по крайней мере при верхней половине диапазона силы у отвечающего. Второе реле форсирует гейм.

Реле всегда один шаг, если оно не выше 3♦. Реле один шаг может быть выше 3♦, после двух или трех слов по стандартной схеме если это негеймовая заявка (3♥, 3♠, 4♣, 4♦), причём 4♣ - реле после 3♠. После ответа тузов и далее один шаг - реле, даже если это геймовая заявка, но не выше 5♠. Если известно, что у нас на двоих есть 30 рс, то один шаг - реле может быть геймовой заявкой. Пример:

1♣ (16+)	1♦ (6+)
1♥ (18+)	1♠ (10+)
1бк (20+)	2♠ (10-13 ♠4-5, ♥3-)
2бк (реле)	3♠ (10-13 ♠5, ♥2-)
3бк (реле)	

1.8. Показ шестикарточных мажоров в торговле.

Осуществляется скачковыми заявками на первом слове по стандартной схеме. При этом действуют следующие правила:

- две первые скачковые мастевые заявки (при первых вступлениях - 2♥, 2♠) означают отсутствие побочных четверок, а также семерки в показываемой масти и синглета с боку. При этом, черва или трефа всегда означают черву, а пика или бубна - пику;
- четыре последующие мастевые заявки (при первых вступлениях - 3♣ - 3♠) означают расклады не хуже 6-4 или 7-3, при этом ♣ - означает ♥+♣, ♦ - ♠+♦, ♥ - ♥+♦, ♠ - ♠+♣;
- бескозырная заявка означает семерку в одном из мажоров и не менее тройки - в другом.

Каждая из перечисленных заявок является одновременно первым и вторым словами по стандартной схеме, далее на реле - третье слово по принципу иерархии (конкретно - см. в приложении 1).

Примеры:

Рука W		E	W		Значение заявки
--------	--	---	---	--	-----------------

♠x ♥ТДxxxx ♦xx ♣Kxxx		3♣		8-11pc	♥6+	♣3+	♥+♣	10+
♠Kxx ♥ТВxxxxx ♦xx ♣x		2бк		8-11pc	♥+♠	7+3+	или	3+7+
♠Kxxxxx ♥xx ♦xx ♣xxx		1♣	2♠		0-5pc	♠6+	нет 4-к	и нет 7-3
♠ТКВxxx ♥Тх ♦x ♣КВxx		1♣		1♦	3♠		16-17pc	♠6+ ♣3+ ♠+♣ 10+

Раздел 2. Основной механизм шлемовой торговли - выяснение фигур.

На реле после трех слов по стандартной схеме следует ответ о тузах и ренонсах:

Ответы	Мажорные тузы и ренонсы	Минорные тузы и ренонсы
1 шаг	0 или 2	0 или 2
2 шага	0 или 2	1
3 шага	1	0 или 2
4 шага	1	1

При этом туз или ренонс в масти синглета есть ренонс, так как масть с синглетным тузом показываем как дублет.

Далее на реле аналогичный ответ о королях, затем о дамах. Далее реле о красных королях и дамах. Ответы аналогичны:

Ответы	Красные короли	Красные дамы
1 шаг	0 или 2	0 или 2
2 шага	0 или 2	1
3 шага	1	0 или 2
4 шага	1	1

Больше вопросов нет.

Примеры шлемовой торговли:

Примеры шлемовой торговли:						информация, известная капитану (W)
W	E		S	W	N	E
						1♦ (12-15 рс)
♠ТДх	♠Кх		1♠	Db1	2♠	3♣ (1-е слово: ♠3-, ♥3-, ♣4+)
♥ТКххх	♥ххх		пас	3♦	пас	3♥ (2-е слово: ♠2-, ♥3)
♦КВ10х	♦ТДх		пас	3♠	пас	4♣ (3-е слово: ♠2, ♥3, ♦3, ♣5)
♣Д	♣Тхххх		пас	4♦	пас	4♥ (Тузы: нет или ♣+♦)
						пас 4♠ пас 5♦ (Короли: ♠К, есть ♦Т+♣Т)
						пас 5♥ пас 5бк (Дамы: только ♦Д)
						пас 7♦ пас пас

W	E		S	W	N	E
						2♣ (8-11 рс, 1-е слово)
♠ТКххххх	♠хх		пас	2♦	пас	3♣ (2-е слово ♠2-♥2-♦3-♣6+)
♥-	♥хх		пас	3♦	пас	3♠ (3-е слово ♠2, ♥2, ♦2, ♣7)
♦КДхх	♦Тх		пас	4♣	пас	4♥ (Тузы: только ♦Т)
♣Тх	♣КДххххх		пас	4♠	пас	5♣ (Короли: только ♣К)
						пас 5♦ пас 5♠ (Дамы: только ♣Д)
						пас 7♣ пас пас

Раздел 3. Двусторонняя торговля

3.1 Классификация помех

В системе различаются малые помехи – заявления оппонентов до 3♦ включительно (в редких случаях может быть и выше, если уже сказано не менее двух слов по стандартной схеме) и большие помехи – заявления оппонентов от 3♥ и выше. Малые помехи сохраняют возможность релейного продолжения торговли с показом отвечающим расклада по стандартной схеме, при больших помехах дальнейшая релейная торговля невозможна.

Влияние помех на нашу торговлю определяется кроме уровня помехи еще и тем в какой позиции сделана помеха, т.е. были

ли сделаны нами заявления, а возможно и реле, перед помехой.

При двусторонней торговле несколько расширяются диапазоны силы, но повышаются требования к качеству мастей и как следствие часто искажается расклад (например, слабая четверка показывается как тройка).

3.2. Малые помехи перед нашим первым вступлением.

Оппоненты: 1♣-3♦

- ПАС - 0-14 (при 10-14 нет достойной масти;
- КОНТРА - 15+ рс;
- первое слово по стандартной схеме (10-14 рс)
(с возрастанием уровня помехи - 11-15 рс, 12-16рс).

Примеры:

оппоненты 1♥, наша 1♠ - означает 10-14 рс ♠4-5, ♥3-

оппоненты 1♣, наша 1♦ - 10-14 рс ♦4+, ♥3-, ♠3-

оппоненты 2♣, наши 2♥ - 10-14 рс ♥4+, ♠3- (возможны расклады с пятеркой червей или с четверкой червей и пятеркой бубен или 13-14 рс концентрированными фигурами при регулярном раскладе).

Если капитан боится, что контра (15+ рс) будет запасована отвечающим, то он может дать къяубид, заявлением масти оппонента (даже в том случае, если заявка оппонента была ненатуральной). Ответы как на обычное сильное вступление, за исключением заявки ближайшего бк, которая не может быть дальнейшим реле и говорит о том, что главные ценности партнера сосредоточены в масти оппонентов при 0-6 очках.

Пример:

Рука W	S W	Правильная заявка W
♠ТКххх ♥- ♦КДххх ♣ТДх	1♥ 2♥	W боится давать контру, т.к Е с 4-5 червами может ее запасовать

3.3. Малые помехи после нашего первого вступления, до того как было дано реле.

Реле - КОНТРА (РЕКОНТРА) - означает наличие на нашей линии 22+ рс,

ПАС - натурально или наказующе,
заявка - sign off или инвит.

Здесь также, как и в ситуации, рассмотренной в п.3.2., может применяться кьюбид в качестве реле в том случае, если капитан, имея ренонс или синглет в масти оппонентов, боится что контра-реле будет запасована отвечающим с четверкой в масти оппонентов.

Особо выделяется случай когда помеха оппонентов наступила после нашей 1♣, в этом случае КОНТРА и ПАС используются также, а заявка - 3-5 рс - первое слово по стандартной схеме.

Примеры:

Е	С	W	N	Комментарий
1♥	1♠	контра пас		Контра-реле, обычно 14+ рс
1♣	1♠	2♣		2♣ - 3-5 рс ♣4+, ♥3-

Наказующий (traping) пас применяется, когда после открытия партнера последовала интервенция. На пас партнера вступивший говорит контру с 1-2 картами в масти оппонента (на первом уровне всегда). Если оппоненты называют новую масть, то применявший наказующий пас проявляет это контрой. Если после наказующего паса партнер сделал заявление, то у него вероятен ренонс в масти оппонентов или синглет в очень резком раскладе.

Пример:

Рука	Е	С	W	N	Комментарий
♠КВх	♥Кххх	♦Кххх	♣хх	1♥ 2♣ пас пас	Контра ставится
Е				?	в расчете на наказующий пас W.
					Иначе W снимет с контры

3.4. Малые помехи после реле.

3.4.1. Помеха перед капитаном, уже дававшим реле на показанный отвечающим диапазон.

В этом случае реле - ПАС, КОНТРА (РЕКОНТРА) - наказующая,

заявка – ИНВИТ.

Пример:

Е	С	W	N		Комментарий
1♥	пас	1♠	пас		1♠-реле, обычно 14+ рс
2♥	2♠	пас			пас W – реле (форсинг-гейм)

3.4.2. Помеха в ситуации перехватов капитанства.

В этом случае реле (дальнейшее усиление) – ПАС, КОНТРА (РЕКОНТРА) – первое слово по стандартной схеме – масть помехи, заявка – стандартное первое слово.

Примеры:

Е	С	W	N		Комментарий
1♣	пас	1♦	пас		1♦-реле – 6+ рс
1♥	1♠	2♣			2♣ – 6-9 рс 4+♣, нет 4♥/♠

3.4.3. Помеха перед отвечающим после первого слова по стандартной схеме.

КОНТРА (РЕКОНТРА) – наказание (совпадает с вторым словом отвечающего), ПАС – нижняя половина пунктов, заявка – второе слово не минимум пунктов. Понятия минимум или максимум здесь могут существенно корректироваться в зависимости от длины масти оппонентов.

Если же отвечающий уже сказал 2 слова по стандартной схеме или сказал первое слово бк, то он использует заявки ПАС и КОНТРА иначе:

ПАС – отсутствие шлемового контроля в данной масти,

КОНТРА (РЕКОНТРА) – наличие шлемового контроля, любая другая заявка – очередной ответ без прояснения данного контроля.

Торговля после открытия оппонентов:

Е	С	W	N		Е	С	W	N
1♠	пас	1бк	2♦		1♥	2♣	контра	пас
							(реле)	

1) контра (♠4, ♥2-, ♦4+)	1) пас (♣4+ с фигурой)
2) пас - 8-9 рс	2) второе слово
3) второе слово - 10-11 рс	(в т.ч 3♣, при чем
(в т.ч 3♦-♠4, ♥2-, ♦4, при чем	четверка треф - без фигур)
четверка бубен - без фигур)	

3.5 Большие помехи.

Оппоненты: 3♥ и выше (если не сказано двух слов по стандартной схеме) - в основном натурально, нет релейного продолжения.

Общие принципы торговли в этом случае:

- контра не является наказательной, показывает силу, делающую возможным гейм, но говорит об отсутствии ясной натуральной заявки или раскладной сверхсилы;
- мастевые заявки от пятерок, минорные в весьма резком раскладе.
- заявка 3бк на 3♥/♠ оппонентов натуральна с задержкой в их масти.

Контра на мажорную заявку, как правило, обещает 3-4 карты в другом мажоре. После контры от партнера мастевой ответ без скачка является натуральным и негативным. Партнер имеет также возможность в регулярном раскладе, если ему нечего заявить, оставить такую контру. Общий принцип: чем больше известно "капитану" и чем выше уровень заявки оппонентов, тем большие непоказанные ценности нужны для снятия с контры. Однако, в тех случаях, когда в нашей торговле уже была проявлена сила и пас является форсирующим, контра - наказательная.

Примеры:

Рука W	N E S W	Комментарий
♠Kxxx ♥Дх ♦ТКхх ♣ТВх	1♥ пас 3♥ dbl	
♠Kxx ♥xxx ♦Тххх ♣Вхх	1♣ 3♥ dbl	Силовая контра
♠Вх ♥Дхх ♦ТКхх ♣ТВхх	1♥ 3♠ dbl	(нет другой разумной заявки)
♠ТДхх ♥Дхх ♦Тхх ♣ТВх	1♣	Наказательная,
	пас 1♦ 3♠ dbl	так как есть пас

Мастевые заявки после высокой помехи оппонентов всегда должны содержать не менее, чем хорошую пятикарточную масть. Геймовые заявки никогда не форсируют, негеймовые заявки подчиняются следующим правилам форсирования: если партнер только пасовал или еще не имел слова в торговле, то такие заявки ограничены и не форсируют, если партнер уже делал заявку, то приоритет отдается вопросу выбора геймового контракта, и негеймовая заявка в новой масти – форсирует. Выбор заявки 3 бк делается тогда, когда это скорее всего наиболее правильный контракт, а после контры или мастевой заявки он не будет назначен или будет не с правильной руки.

Примеры:

Рука	W		N	E	S	W	Комментарий
♠КДххх	♥Дх	♦ТКх	♣ДВх		1♥ пас	3♥ 3♠	Не форсирует
♠Кхх	♥х	♦Тххххх	♣Вхх		1♣ 3♥ 4♦		Форсирует
♠КВх	♥Дх	♦ТКхх	♣ТВхх		3♠	3бк	Предложение контракта

Сверхсила в высокой конкурентной торговле показывается мастью оппонента или скачком. Заявка 4бк после 4♥/♠ оппонентов в том случае, если мы еще натурально не называли мастей является показом двухмастной руки – на 4♥ – миноры, а на 4♠ – две любые оставшиеся масти. Это также может быть просьбой выбора масти, в ситуациях когда об отвечающем известно только одно слово по стандартной схеме.

Примеры:

Рука	W		N	E	S	W	Комментарий
♠КДВх	♥--	♦ТКхх	♣ТКВхх		1♥ пас	3♥ 4♥	сверхсила
♠х	♥КВххх	♦Тхххх	♣Вх		1♠ dbl	4♠ 4бк	двухмастка

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПРАКТИЧЕСКОЙ РЕАЛИЗАЦИИ СИСТЕМЫ.

Раздел 4. Инвиты.

Инвитом называется негеймовая заявка, требующая от партнера при наличии очковых или раскладных усилений сделать заявку, а при отсутствии спасовать. (Особым типом инвитов являются шлемовые инвиты - заявки выше естественного геймового уровня, неиспользуемые конвенционно)

В системе sign off инвитом является:

- любая, отличная от реле и неиспользуемая конвенционно заявка от "капитана", если уже было дано реле на показанный диапазон очков;
- заявка 2бк на вступление или на ответ на 1♣ (если это не реле);
- бескачковая заявка на третьем уровне, отличная от масти партнера и масти оппонентов.

Существует ряд sign off - заявок вплотную примыкающих к инвитам (см. раздел 5).

Цели задания инвита (в порядке убывания значимости):

- достичь правильного геймового контракта при наличии у отвечающего надвышек;
- заказать геймовый контракт, особенно бк с правильной руки;
- остановиться при отсутствии или недостаточности надвышек у отвечающего в наиболее легко реализуемом (дающем лучшую запись в турнире на max) частичном контракте.

Реакция отвечающего на инвит определяется следующими факторами:

- уровень заявки. Чем больше осталось пространства до гейма, тем больше возможностей для показа полупозитива или даже негатива с мисфитом с целью улучшить контракт;
- что известно капитану - ноль, одно или два слова по стандартной схеме;
- инвит является бескозырным или мастевым, в последнем случае - мажорным или минорным, фитованным или нефитованным.

Примеры:

E	W		Комментарий
1♥	1♠		W хочет играть гейм только при наличии

2♥	2бк		у Е усилений
+			
1♥	1♠		то же, W показывает ♠5+
2♣	2♠		

4.1. Бескозырный инвит.

Как правило задается заявкой 2бк (крайне редко 1бк).

а) известно одно слово по стандартной схеме. При принятии отвечать натурально, не проскакивая 3бк. Такой инвит предполагает возможность любого гейма (не обязательно только 3бк).

Примеры:

Е	W		Рука W		Правильная заявка W
+					
	1♦	а)	♠Кхх ♥ДВх ♦ТВхх ♣Дхх	а)	пас
1♥	2♦	б)	♠Кх ♥Дх ♦ТКхххх ♣Дхх	б)	3♦
2бк	?	в)	♠КДх ♥х ♦ТДххх ♣Дххх	в)	3♠
		г)	♠Кх ♥ДВх ♦ТДххх ♣Дхх	г)	3бк

б) известно два слова по стандартной схеме, т.е. вся информация о мажорах.

При принятии:

- при отсутствии резкого расклада в минорах - ставить 3бк;
- при наличии резкого расклада в минорах с минимумом диапазона силы заявить 3♣ или 3♦, а с максимумом - 3♥ или 3♠, что соответственно означает ♣ или ♦.

Примеры:

Е	W		Рука W		Правильная заявка W
+					
	1♠	а)	♠Тххх ♥Дхх ♦Кхх ♣ххх	а)	пас
1бк	2♥	б)	♠Тххх ♥Дхх ♦Кхххх ♣х	б)	3♦
2бк	?	в)	♠Тххх ♥Дхх ♦КДххх ♣х	в)	3♠
		г)	♠ТДхх ♥ДВх ♦Дхх ♣ххх	г)	3бк

в) неизвестны слова по стандартной схеме, а только очки. (1♦ - 2бк).

Здесь капитан показал расклад близкий к 4333. При наличии

у отвечающего пятерки в неравномерном раскладе или шестерки в мажоре следует с минимумом диапазона силы ставить $3\heartsuit/\spadesuit$, а с максимумом - $4\heartsuit/\spadesuit$. При наличии шестерки в миноре - $3\clubsuit/\diamonds$. В приблизительно регулярном раскладе с максимумом - 3бк .

4.2. Мастевые мажорные инвиты.

а) Фитованный мажорный инвит. Если такой инвит задается $3\heartsuit/\spadesuit$, то у отвечающего при принятии только две возможности - поставить соответствующий гейм или 3бк, показывая ценности для бескозырной игры. Если же инвит задан $2\heartsuit/\spadesuit$, то все заявки не превышающие $3\heartsuit/\spadesuit$ показывают от отвечающего полупозитив, а выше - абсолютный максимум диапазона силы.

Примеры:

Е	W	Рука	W	Правильная заявка	W
	$1\heartsuit$	а)	$\spadesuit T x \heartsuit D x x x \diamond x x x \clubsuit K x x x$	а)	пас
	$1\spadesuit$	б)	$\spadesuit x \heartsuit K x x x \diamond D x x x \clubsuit T x x x$	б)	$3\diamond$
	$2\heartsuit$	в)	$\spadesuit T x \heartsuit D x x x \diamond D x x \clubsuit D x x x$	в)	2бк
	?	г)	$\spadesuit T x \heartsuit D B x x \diamond B x x \clubsuit K x x x$	г)	3бк
		д)	$\spadesuit x \heartsuit D x x x \diamond x x \clubsuit T K x x x x$	д)	$3\clubsuit$
		е)	$\spadesuit x x \heartsuit T D x x \diamond x x \clubsuit K B x x x$	е)	$4\heartsuit$

б) Нефитованный мажорный инвит, т.е длина данного мажора не показана отвечающим.

Если такой инвит задается $2\heartsuit/\spadesuit$, то все заявки до 2бк включительно показывают минимум с мисфитом, от $3\clubsuit$ до 3 в масти инвита - полупозитив с мисфитом или минимум с фитом, выше - максимум. Если же инвит задан $3\heartsuit/\spadesuit$, то естественным образом 3бк - максимум с мисфитом или верхняя половина с полуфитом, а 4 в масти инвита - не минимум с фитом.

Примеры:

Е	W	Рука	W	Правильная заявка	W
	$1\diamond$	а)	$\spadesuit T x \heartsuit x x x \diamond K x x \clubsuit K D x x x$	а)	пас
	$1\heartsuit$	б)	$\spadesuit T x x \heartsuit D x x \diamond x x \clubsuit T D x x x$	б)	$3\spadesuit$
	$2\spadesuit$	в)	$\spadesuit x \heartsuit D B x \diamond K D x x \clubsuit T B x x x$	в)	2бк
	?	г)	$\spadesuit T D x \heartsuit D x \diamond x x x \clubsuit T K x x x$	г)	$4\spadesuit$

4.3. Минорные инвиты.

а) Фитованный инвит. Если инвит принимается, то далее идет обмен информацией о задержках в боковых мастях. Называется масть если есть задержка. Проскакивать 3бк можно, только если одному из партнеров очевидно отсутствие задержки в одной из мастей.

б) Нефитованный инвит. Реакция отвечающего аналогична реакции на мажорный нефитованный инвит.

Примеры:

Е	W	Рука	W	Правильная заявка	W	
1♠	а)	♠Тххх	♥хх	♦Кхх	♣Дххх	а) пас
1бк 2♣	б)	♠Тххх	♥х	♦Дххх	♣Тххх	б) 3♦
3♣	? в)	♠ТКхх	♥хх	♦хх	♣Кхххх	в) 3♠
	г)	♠Тххх	♥Кх	♦Дх	♣Дхххх	г) 3бк

4.4 Инвиты, внешне похожие на sign off - заявки.

Это мастевые заявки на третьем уровне в тех случаях, когда после задания реле скорее всего невозможно будет дать инвит. Применяются когда по тем или иным причинам достигнута высота не ниже 2♥.

Реакция отвечающего на подобные инвиты делается по общим правилам, изложенным в пп. 4.1 - 4.3.

Примеры:

Е	W	Рука	W	Правильная заявка	W	
2♥	а)	♠Дх	♥ТВхххх	♦Вхх	♣хх	а) пас
3♣	? б)	♠Дх	♥ТВхххх	♦ххх	♣Кх	б) 3бк
	в)	♠х	♥ТВхххх	♦Кхх	♣Дхх	в) 3♦

4.5 Шлемовые инвиты.

Реакция отвечающего зависит от того, какие имел "капитан" другие возможности для выторговывания шлема. Инвиты 5♥/♠,

как правило - прежде всего на козырную онерность, а инвита 4бк - на общую силу, плотность, тузовость. На 4бк, принимая, следует натурально показывать масть наибольшей концентрации фигур (возможен семикозырный шлемик).

Примеры:

Рука W (капитана)	E	S	W	N	Комментарий
♠Т ♥Вххх ♦ТКВххх ♣ТК	1♥	2♠	К	3♠	W интересуется сила
	пас	пас	5♥		kozyрей E, при
	?				двух козырных
					фигурах E поставит
					6♥
♠ТДхх ♥ТДхх ♦хх ♣ТКх	1♦	пас	1♥	пас	E показал расклад
	2♦	пас	2♥	пас	2254, W хочет
	3♣	пас	3♦	пас	играть шлемик
	3♥	пас	4бк		только при
					максимуме у E

4.6. Примерная оценка силы инвитов.

Мерой оценки силы инвита является интуитивно оцениваемое качество карты отвечающего в пределах показанного диапазона, не ниже которого от него требуется принятие (полупринятие) инвита. В большинстве случаев отвечающий принимает инвита с верхними 50% показанного диапазона. Если существует возможность полуприема, то с верхней третью - прыжок в гейм, со средней третью - полупозитив, с нижней третью - пас или негатив. Если подобную меру применять по отношению к sign off - заявкам, то она не может превышать 25-30%.

Раздел 5. Sign off - торговля.

Sign off - отличная от инвита (т.е. не было реле на данный диапазон очков) негеймовая заявка, требующая от партнера делать заявки только при наличии максимума и раскладных ценностей или при основательных раскладных ценностях. Sign off может быть сделан после паса или после любого другого вступления партнера. Sign off, как правило, исключает у нас нормальный онерный гейм, т.е. - нет 25 рс. Sign off дается на первом уровне от четверки в масти, на втором - от пятерки, в зоне крепкая пятерка или шестерка,

на более высоких уровнях – по общепринятому правилу безопасности.

5.1. Цели sign off заявок.

Sign off торговля не носит строго формализованный характер. Целесообразность заявки интуитивно оценивается заявляющим путем сравнения этой заявки с другими возможными или с пасом. Основные критерии такого сравнения:

- поиск нашего частичного контракта и конкурентная борьба за него (фактор возрастает с увеличением онерной силы, в парном турнире);
- поиск нашего раскладного гейма на малых очках (гейм возможен только при наличии резких раскладов и нахождении соответствия рук партнеров);
- указание возможности защиты от гейма оппонентов (возрастает вне зоны, с увеличением резкости расклада);
- указание масти первого хода и вообще выбора линии виста для партнера (возрастает с уменьшением силы и должно учитываться в пользу заявления при хорошей онерности в масти и в пользу паса – в противном случае);
- безопасность (возрастает в зоне, при повышении уровня заявки, если оппоненты уже вмешались в торговлю, против сильных оппонентов);
- степень затруднения торговли оппонентам (возрастает при увеличении отбираемого пространства для торговли, убывает с увеличением квалификации оппонентов, убывает в случае, если оппоненты уже явно обнаружили масть).

Примеры:

Рука W	E W	Комментарий W
а) ♠ТДхх ♥хх ♦хххх ♣ххх	пас 1♠	главная цель – масть
б) ♠Дххх ♥Кхх ♦Кххх ♣хх	пас пас	для виста не факт,
в) ♠ДВхх ♥ТДх ♦Тхх ♣ххх	пас 1♠	что ♦ или ♠ – хороший ход надо бороться за контракт

5.2. Особенности некоторых заявок после паса.

1бк – вне зоны после пас – пас показывает 11-14 рс и отсутствие рельефной мастевой заявки, особенно в мажоре. Пасовавшему не следует без пятерок на очках поднимать. Одной из важных целей такой заявки является

затруднение оппонентам входа в торговлю, особенно пиками.

Примеры:

Рука W	E	W	Комментарий
♠Тхх ♥хх ♦КВхх ♣КДхх	пас	1бк	затруняет оппонентам торговлю в мажорах в зоне небезопасно

В зоне и/или в интервенции 1бк - 14-16 рс и партнер, спасовавший с 10-11 рс должен поднимать до 2бк.

2бк после паса делается с двумя пятикартовыми мастями, исключая два мажора и показанную масть оппонентов. Если 5+5 мажор + минор, особенно с пиками, то мажор значительно слабее минора и блокирующий характер карты превалирует над остальными факторами, иначе лучше торговать натурально.

Примеры:

Рука W	E	W	Комментарий
♠х ♥ДВхххх ♦КВххх ♣х	пас	2бк	главная цель - блок
♠ТДххх ♥Дх ♦Кхххх ♣х	пас	1♠	лучше торговать конструктивно

5.3. Особенности sign off торговли в интервенции.

В интервенции возрастают факторы безопасности и качества заявляемой масти. Весьма существенно делается заявка после обычного первого паса партнера или его лимитированной заявки с одной стороны, или после вынужденного паса партнера на заявку оппонентов - с другой. В последнем случае у партнера возможна значительная сила (до 14 рс в регулярном раскладе или даже до 17 рс с мастью оппонента). Поэтому на sign off, даваемый в такой ситуации, накладывается дополнительное требование по силе карты - приблизительно 10-14 рс.

Примеры:

N	E	S	W	Комментарий
1♥	пас	пас	1♠	1♠ - 10-14 рс, т.к Е мог пасовать с червой и должен иметь возможность прдолжить торговлю
пас	пас	1♣	2♦	хорошая 6-ти карточная масть, т.к велика опасность штрафной контры оппонентов

5.4.Продолжение торговли после sign off.

Поднятие sign off - заявки партнера может делаться в целях:

- поиска раскладного гейма;
- конкурентной борьбы, блокирования, защиты;
- поиска лучшего контракта при мисфите в резком раскладе.

В бесконкурентной торговле поднятие масти партнера делается с силой, близкой к максимальной в пределах ранее показанного диапазона и фитом. Название новой масти (бк) говорит о максимуме и мисфите (полуфите).

В конкурентной торговле с мисфитом вообще не следует далее торговаться или нужно иметь очень солидные основания для этого, с фитом можно торговаться и без абсолютного максимума.

В условиях мисфита, когда ясно, что преимущество в очках у оппонентов, пока они не законтрили, не следует называть новые масти (возможно, не смогут законтрить или оставить контру), а после контры следует действовать весьма осторожно, чтобы найти хотя бы семикарточную масть. В такой ситуации заявка бк или масти оппонентов, а потом своей масти играет роль реконтры - SOS, так как таковой у нас нет.

5.5 Sign off - заявки, близкие к инвитам.

К этой категории можно отнести два типа заявок:

- заявки на третьем уровне, когда можно было заявить ниже в той же масти;
- фитованные заявки после 1♣ и негативного ответа.

Sign off - заявки типа 1♥ - 3♥, 1♦ - 3♠, 1♠ - 3♦ и т. п. могут делаться в блокирующих целях или совмещать блок и поиск раскладного гейма. Отвечающий имеет право продолжать торговлю только с дополнительными раскладными ценностями, в частности с фитом в масть партнера, если таковой не был ранее показан. Из фигурных ценностей в таких ситуациях резко возрастает ценность тузов и убывает - дам и валетов.

Sign off - заявки вступившего 1♣ или контрой на заявку оппонента обладают той особенностью, что делаются на весьма широкий диапазон очков отвечающего 0-5(6) рс. Поэтому при максимуме отвечающий должен продолжить торговлю, исключая случай когда его очки представлены исключительно Д,В в регулярном раскладе.

5.6. Возобновление торговли пасовавшим.

Партнер пасовавшего мог спасовать на заявку оппонента, имея 11-14 рс и не имея достойной масти для заявки, а с мастью оппонента и до 16 рс. В этой ситуации используется контра - геореп. Дальнейшее продолжение натурально. Например:

♠	xx	торговля	Е	С	W	N
♥	Kxx		пас	1♠	пас	пас
♦	Txxx		?			
♣	Dxxx	контра	Е	очевидна.		

Раздел 6. Конвенции.

Этот раздел содержит наиболее тонкую, в некоторых случаях спорную и поэтому подверженную изменениям информацию о системе. В связи с этим конвенции приведены отдельно, а не в тексте основных разделов (1-5). Однако, конвенции привязываются к тематике своих разделов за счет нумерации.

1.1. БК - мажор экономия на первом и втором словах по стандартной схеме:

Самая дальняя из трех заявок (бк, ♥, ♠) - означает удлинение обоих мажоров. Если из оставшихся двух заявок есть бк, то натуральная заявка имеет естественное значение, а бк - недостающий мажор.

Примеры:

Е	S	W	N	Комментарий
1♥	пас	1♠	пас	1бк означает ♥4, ♠3; 2♥ - ♥5, ♠2-;
?				2♠ - ♥5, ♠3
1♥	пас	?	1♦ пас	1♠ означает ♠4-5, ♥3-; 1бк -♥4-5, ♠3-;
				2♥ - ♥4-6, ♠4-6

1.2. На 1♣ - 1♥ - 0-5 рс, ♥3-5, ♠3-
-2♣/♦ - от пятерок.

С 0-5 рс и раскладами 2344, 3334 и 3343 на 1♣ - заявлять 1♥. С раскладом 3244 исказить, удлиняя масть с онерами. Далее на реле расклад придется исказить на одну карту. Отвечающий может косвенно уточнить расклад при принятии инвита.

Примеры:

Рука W	Е	W	Правильная заявка W
а) ♠xx ♥Дxx ♦xxxx ♣xxxx	1♣	?	а) 1♥ б) 1♠
б) ♠Кxx ♥xx ♦xxxx ♣xxxx			слово на втором уровне
			опасно

1.3. У пасовавшего нет второго перехвата капитанства, т.е. после торговли Пас - 1♣ - 1♦ - 1♥, пасовавший не может давать очередное реле и говорит первое слово по стандартной схеме.

2.1. Сразу после ответа о тузах реле два шага есть уточнение тузов.

Ответы:

- 1 шаг - 0/2 красных туза (может быть ренонс);
- 2 и более шагов - стандартный ответ о королях при одном красном тузе (ренонсе).

Пример:

Рука	W (капитана)	E	W	Комментарий
-----+-----+				
-				
♠ -	♥КДВхх	♦ТКххх	♣ДВх	1бк 2♣ Е показал расклад
4423,				
		2♦	2♥	1 туз в мажоре и 1 туз
		2♠	2бк	в миноре, W важно туз
		3♠	?	червей или туз пик 3бк
				- реле, 4♣ - уточнение
				тузов
-----+-----+				
-				

2.2. В ситуациях когда уровень не позволяет давать реле - можно делать запрос тузов 4бк, OSW - масть оппонентов. Это является сообщением о согласовании масти и, одновременно, о наличии шлемовой задержки в масти оппонента (4бк) или ее отсутствии (OSW). Игрок с ограниченной силой аналогичными заявками только информирует. Отвечающий на OSW в случаях если у него отсутствует шлемовая задержка в запрашиваемой масти или в случае отсутствия тузов (вступавший сильным открытием и с одним тузом) дает негатив одним шагом. Иначе - стандартно отвечает о тузах. Повторные вопросы - при явно согласованной масти - одним шагом, несовпадающим с согласованной мастью, иначе - мастью оппонентов.

Примеры:

E	S	W	N	Комментарий
-----+-----+				
-				
1♠	3♥	4♥		OSW; ответы 4♠ - нет задежки в
				черве или нет тузов, 4бк и
				выше - есть задержка в черве,
				стандартно о тузах
-----+-----+				
-				
1♠	3♥	4бк		S имеет задержку в черве,
				стандартный вопрос о тузах

2.3. Конвенция о слабых шлемовых инвитах. Условия применения: до задания инвита было дано не менее двух реле. Слабый шлемовый инвита задается негеймовой мастевой заявкой, отличной от реле. Отвечающий с минимальной или средней в широком смысле (расклад, очки, тузовость, расположение фигур) картой ответит 3бк или 4♥, если инвита был задан заявкой 4♣/♦. С максимальной картой отвечающий делает заявку как на очередное реле, пропуская шаг 3бк (4♥). После негативного ответа, любая следующая заявка капитана – контракт или инвита – шлемовый или обычный (4♣/♦). После позитивного ответа, торговля продолжается так, как если бы капитан давал обычные реле, за исключением того факта, что название масти слабого шлемового инвита на геймовом уровне не может быть реле, а есть контракт. В этом случае реле или уточняющий вопрос сдвигаются на одну ступень.

Пример:

Рука	W (капитана)	Е	W	Комментарий
♠ х	♥ТКхх	♦ДВххх	♣ТКх	1♠ 1бк Е показал расклад 4144,
		2♦	2♥	W хочет играть шлемик
		2бк	3♦	только при максимуме и контрольной карте у Е.
				3♦ – слабый шлемовый инвита, при минимуме Е ответит 3бк, иначе – о тузах

3.1. Название "капитаном" масти оппонентов, отличное от реле, на втором или третьем уровне есть вопрос о задержке, кроме случая, когда – кьюбид (различие определяется тем, что кьюбид может быть дан только непосредственно на заявку оппонентов). На вопрос о задержке отвечающий, при наличии таковой, должен поставить бк или заявить масть оппонентов на третьем уровне, при отсутствии задержки – сделать наиболее рельефное натуральное заявление. В масти, где после двух слов не показана тройка, полузадержка типа Дх, Вхх должна быть показана как задержка.

Пример:

Е	С	W	N	Комментарий
-----+-----				

1♥ 1♠ К пас | 2♠ - вопрос о задержке в пике
 2♦ пас 2♠ | при наличии задержки - 2бк , 3♠ или
 | 3бк при отсутствии - натурально

3.2. Если на помеху оппонентов и нашу контру последовало пас пас, то далее натурально, по возможности пасуя при отсутствии наказания, и, контря - при наличии. Если в конечном итоге наказание не состоялось, то усиление показывается скачком или мастью оппонента.

Пример:

N	E	S	W	Комментарий
1♥	К	пас	пас	W покзал черву 5+, очки
1♠	пас	пас	?	неопределены, если W не имеет наказания в пике, то он должен показать 7+ рс названием пики или скачком

5.1. После вступления 1♦ - 1♠ - 5-9 рс, ♠4+
 1бк - 5-9 рс, ♥3+, ♠3-
 2♣/♦ - 5-9 рс, ♣/♦ 5+, ♥/♠ 3-

5.2. После вступлений 1бк и 2бк есть слабый вопрос 2(3) ♦, ответы -натурально, при равной длине заявлять черву.

Пример:

Рука W	E	W	Комментарий
♠Тхх ♥Дхх ♦Кхх ♣хххх	1бк	2♦	W предлагает выбрать более длинный мажор

7. Вариант системы, применяемый в условиях системных ограничений на слабые открытия.

Меняются только открытия, продолжение торговли не меняется. Открытия при ограничении по правилу "19":

пас - 0-11 рс
 1♣ - 16+ рс
 1♦ - 12-15 рс, исключая 12-13 рс с раскладами, с которыми следует вступить 1♥ - 1бк
 1♥-1бк - 10-13 рс, первое слово
 2♣-3♠ - 8-11 рс, совпадают со стандартными

вступлениями

Если ограничения касаются раскладов наших вступлений (прежде всего 1бк и 2бк), то возможны перестановки вступлений, например 1бк и 2♣.

Конкретно модификация системы обговаривается в зависимости от сути ограничений, но всегда эта модификация будет незначительной и будет касаться только первых вступлений и, возможно, конвенционных продолжений после них.

Приложение

1. Таблица раскладов на третьем слове по стандартной схеме.

1-е и 2-е слова	Пример	1 шаг	2 шага	3 шага	4 шага	5 шагов	6 шагов	7 шагов
мажор1, мажор1	♠♠	5233	5224	5242	5134	5143		
мажор1, мажор2	♠♥	4333	4324	4342	4315	4351		
мажор, минор	♠♦	4243	4144	4252	4153	4162	4261	4171
мажор, бк	♠бк	5323	5332	5314	5341			
минор, мажор	♦♠	3244*	3253	3154	3262	3163	3172	3271
минор, бк	♣бк	3334*	3325	3316				
минор1, минор1	♦♦	2263	2272	1273	2173			
минор1, минор2	♦♣	2254	1264	2164	1174			
min скачок маж	2♠	6223	6232	6322	6133	6313	6331	7222
скачок не min	3♦	6142	6241	6151	7132	7231	7141	
скачок бк	2бк	3712	3721	7312	7321	4711	7411	
мажор, скачок**	♠, ск	5125	5215	5152	5251	5116	5161	
минор, скачок**	♦, ск	1255	2155	1165				
бк , 44		4423	4432	4414	4441			
бк , 54	♠♥	5422	5413	5431				
бк , 55		5512	5521					
бк , 64	♠♥	6412	6421					

Примечания: расклады, помеченные * опускаются при первых вступлениях

2♣/♦; ** – шаги нумеруются, начиная со скачковых.

