

РОН КЛИНГЕР

БРИДЖЕВЫЕ КОНВЕНЦИИ, ЗАЩИТА ОТ НИХ И МЕРЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ

Первая публикация – Великобритания, 1999

Авторское право: Рон Клингер, 1999

Перевод: Илья Чернов, Петрозаводск, 2002.

Этот перевод посвящен Анне Кочетковой.
Петрозаводск, 07.01.2003

Книга *Бриджевые конвенции, защита от них и меры противодействия* быстро зарекомендовала себя как ведущее руководство по наиболее часто встречающимся конвенциям. Это издание отражает последние изменения в этой области и представляет последние достижения и новые идеи.

Рекомендована журналом *Bridge Magazine*.



Содержание

СОДЕРЖАНИЕ.....	2
ВВЕДЕНИЕ	4
ПОКАЗАТЕЛЬ КАЧЕСТВА МАСТИ	6
ПОДСЧЕТ ТЕРЯЕМЫХ ВЗЯТОК	6
ПОДСЧЕТ ВАШИХ ОТДАЧ.....	7
ОТКРЫТИЯ НА ВТОРОМ УРОВНЕ	8
СЛАБЫЕ ДВА.....	8
ФОРСИНГ-ГЕЙМ ДВЕ ТРЕФЫ	14
ДВА БЕНДЖАМИНА.....	17
МАЛТИ – ДВЕ БУБНЫ.....	20
БЛОКОВЫЕ ОТКРЫТИЯ.....	24
БЛОКИ-ТРАНСФЕРЫ	24
АЗАРТНЫЕ 3NT – ГЭМБЛИНГ	26
НАТУРАЛЬНЫЕ БЛОКИ НА 4 УРОВНЕ.....	27
NAMYATS – ИСКУССТВЕННЫЕ СИЛЬНЫЕ БЛОКИ 4С И 4Д	27
ТОРГОВЛЯ ПОСЛЕ ОТКРЫТИЙ 1NT И 2NT	30
СТЕЙМАН НА 1NT	30
ТРАНСФЕРЫ	32
ЮЖНОАФРИКАНСКИЕ ТРАНСФЕРЫ	34
ОТВЕТЫ НА 2NT	35
КОНВЕНЦИИ ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ МАСТЬЮ НА 1 УРОВНЕ	37
ОТВЕТ 2NT – БАРОН.....	37
ОТВЕТ 2NT – ЯКОБИ.....	38
ШВЕЙЦАРСКАЯ КОНВЕНЦИЯ	40
СПЛИНТЕРЫ	41
ВОПРОС О ПОДДЕРЖКЕ В ДЛИНОЙ МАСТИ (“TRIAL BIDS”)	46
ВОПРОСЫ О ПОДДЕРЖКЕ В КОНКУРЕНТНОЙ ТОРГОВЛЕ.....	47
ПОПЫТКА НА КОРОТКОЙ МАСТИ	48
ЗАЯВКИ, ПОКАЗЫВАЮЩИЕ ДЕРЖКИ	49
ЗАЯВКИ, СПРАШИВАЮЩИЕ О ДЕРЖКАХ	50
КОНВЕНЦИЯ КРАУХУРСТА	52
КОНВЕНЦИЯ ДРУРИ	53
ШЛЕМОВЫЕ КОНВЕНЦИИ	55
БЛЭКВУД 4NT	55
РИМСКИЙ БЛЭКВУД.....	58
ГЕРБЕР 4С.....	61
РИМСКИЙ БЛЭКВУД ПОСЛЕ ПОДНЯТИЯ МИНОРА НА ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ	62
ВОПРОС О КОЗЫРЯЕ 5NT ПРИ ПОИСКЕ БОЛЬШОГО ШЛЕМА.....	63
ЗАЩИТНЫЕ ШЛЕМОВЫЕ КОНТРЫ	64
ВТОРЖЕНИЯ НА ОТКРЫТИЯ НА ПЕРВОМ УРОВНЕ	67
НЕОБЫЧНЫЕ ДВА БЕЗ КОЗЫРЯ	67
КЮБИДЫ МАЙКЛЗА	70
КОНКУРЕНТНАЯ ТОРГОВЛЯ ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ 1NT	75
ВТОРЖЕНИЯ НА СИЛЬНЫЕ ОТКРЫТИЯ	85
ЗАЩИТА ОТ СИЛЬНОЙ ТРЕФЫ (1С).....	85
КОНТРА-МАЖОРЫ, 1NT-МИНОРЫ, ИСКЛЮЧАЮЩИЕ И ИНТЕРЕСНЫЕ ЗАЯВКИ.....	86
ЗАЩИТА ТРУСКОТТА (TRUSCOTT DEFENCE).....	88
ЗАЩИТА ОТ РЕЛЕЙНЫХ СХЕМ	90
ОБЩИЕ КОНКУРЕНТНЫЕ МЕТОДЫ	93
НЕГАТИВНЫЕ КОНТРЫ	93
КОНКУРЕНТНАЯ ТОРГОВЛЯ ПОСЛЕ ИХ ПРИЗЫВНОЙ КОНТРЫ	97

КОНТРЫ-ОТВЕТ	100
КОНКУРЕНТНЫЕ КОНТРЫ.....	101
ИГРА НА НАКАЗАНИЕ	105
S.O.S.-РЕКОНТРЫ	106
Заявки, указывающие ход.....	107
Сильные поднятия или Малые кюбиды.....	108
МАЛОРАСПРОСТРАНЕННЫЕ, НО ЭФФЕКТИВНЫЕ КОНВЕНЦИИ	109
Открытия RCO на втором уровне	109
RCO как защита от открытия 1NT	115
ДВА ТАРТАНА	116
Открытие Две Трефы, когда остальные открытия на втором уровне – многозначные.....	118
Открытие 3NT Кабеля.....	119
Пятикарточный Стейман (вопрос о мажорных пятерках).....	121
Двузначные попытки	123
Шлемовые аскинг-бибы	124
Негативные заявки в свободной позиции	127
Римские оверколы прыжком	128
Дополнительные ситуации, в которых применяется Лебензоль	133
КОНВЕНЦИИ НА ВИСТЕ.....	135
Ходы третьими и пятьми сверху	135
Ходы из-под фигур (ходы Русинова)	137
Обратные сигналы.....	139
Сигналы четными-нечетными на сносе	140
ВПЕРЕД И ВПЕРЕД.....	141
Форсирующие поднятия минора	141
Подъемы Бергена.....	142
Прыжки с фитом	143
Прыжки в новую масть с фитом	143
Еще о мини-сплинтерах	144
Мажор на мажор как форсинг-гейм после Стеймана	145
Сильные ответы 2C и 2D на мажорное открытие	146
Мульти-кюбиды	147
Лэквуд (Воидвуд, Исключающий Блэквуд).....	148
Кикбэк	149
Реле после слабых Два	150
SOAP – Система защиты от искусственных блоков	153
Другая защита от открытий CRASH и RCO	154
Защита от натуральных слабых двухмасток.....	154
Открытие 2NT – оба минора	155
Открытия 2C или 2D – оба мажора	155
Расширенная защита от натуральных слабых двух	155
Призывные контры на блоки на четвертом уровне	156
Защита от открытия 1NT	156

Введение

Год 1999: время движется. Многое осталось неизменным, но в ряде областей заметен прогресс. С поры первого издания «Бриджеевых конвенций, защиты от них и мер противодействия» в 1993 году многие методы стали более популярны, и многие новые идеи были выдвинуты на передний план. Лучшие из них представлены в последней главе, «Вперед и вперед...». Описания и рекомендации глав с 1 по 10 по-прежнему в силе.

«Познай врага своего», «Заранее предупрежденный – заранее вооруженный», «Будь бдителен». Эти мудрости из повседневной жизни даже более актуальны в мире спортивного бриджа. Эта книга содержит описания конвенций, с которыми Вы с большой вероятностью встретитесь, играя в спортивный бридж. Каждая конвенция разобрана, объяснено, когда она используется, как, а также описана ее эффективность. Конвенция может Вам понравиться. Если же нет, Вам все равно полезно быть знакомым с большинством из них. Важно знать, с чем можно столкнуться и как с этим бороться.

Конечно, невозможно рассмотреть все конвенции. Тем не менее, ряд эффективных новых методов приведен в главе 9.

После каждой конвенции Вам предлагается один или несколько методов защиты против нее. Иногда наряду со стандартным методом защиты предлагается более сложная и эффективная защита. Выбор защиты – личное дело Вас и Вашего партнера. Для каждого метода защиты предлагается контр-метод, меры противодействия стороны, играющей конвенцию.

Еще одно замечание, касающееся терминологии. Термин «Продолжающий»¹ часто используется для обозначения партнера первого защитника. Первой защитной заявкой может быть оверкол, контра или другая призывная заявка. Вне зависимости от природы этой заявки партнер игрока, сделавшего ее, называется «продолжающим».

«Пасуй или исправь»² часто встречается в многозначных заявках. Когда заявка игрока имеет много значений, продолжающий выбирает одно, а игрок пасует, если партнер «угадал», либо делает самую дешевую заявку, проясняющую другой(ие) вариант(ы). Это называется «исправить». Пример:

Вест	Ост	Предположим, Вест открыл 2d, что означает слабую руку с шестеркой в неизвестном мажоре. Тогда 2h Оста будет «Пасуй или исправь». Если у Веста черва, он спасует, если пика – исправит, сказав 2s.
2d	2h	

¹ В оригинале: Advancer. (прим. перев.)

² В оригинале: Pass or Correct. Далее в тексте будем использовать и оригиналный вариант. (прим. перев.)

Заявки в скобках относятся к оппонентам. Например, (2s) означает, что оппонент открыл заявкой Две пики.

LHO – левый оппонент, RHO – правый оппонент. HCP – пункты за старшие карты, также обозначается PC. Черта / означает «или». Например, 3h/3s = 3h или 3s. Знак + означает «или более». Например, 5+ в масти – пять или более карт в масти. 10+pc = 10 или более очков.

Существует два важных момента в стратегии защиты от интервенции.

Во-первых, окупается использовать схожие методы против схожих вторжений. Существуют десятки, если не сотни вариантов разных конкурентных методов. Невозможно разработать защиты для них всех. Например, если Вам вторглись на открытие 1nt, Ваша защита должны справиться со всем, что они в принципе могут придумать. Наличие одной универсальной договоренности снижает нагрузку на память и исключает необходимость в бесчисленных обсуждениях, как бороться с той или иной новой напастью. В тех случаях, когда их методы требуют разнообразить подходы, это специально оговорено в тексте.

Во-вторых, Ваш универсальный подход должен быть в стиле: «входить сильно против слабых заявок и слабо – против сильных». Если они пытаются помешать Вам слабой заявкой, будь то блок или просто слабая интервенция, нет смысла из пустого принципа продолжать торговаться на слабых руках. Не надо блокировать блоки. Вашей целью должно быть как можно точнее описать сильные руки. Вам следует попытаться вернуть контроль над торговлей, который они у Вас отняли. Это совсем не просто, но глупо лишать себя пространства, необходимого для описания сильных рук.

С другой стороны, когда они продемонстрировали великую силу, или через сильное открытие (Одна трефа Precision, или Две трефы Акола), или искусственный сильный ответ (форсинг-геймовые реле), Вам следует сосредоточиться на входе в торговлю на минимальной силе, учитывая зональность и раскладные ценности. Когда у оппонентов столько силы, что гейм на Вашей линии невероятен, Ваши приоритеты должны измениться. Если гейм или шлемик недостижимы, надо просто стараться навредить оппонентам, обкрадывая их в смысле торгового пространства и прерывая коммуникации, особенно если их заявки ненатуральны. Торгуйтесь как можно выше и как можно быстрее. Либо сделайте заявку-блок, либо передайте партнеру расклад и пусть он заблокирует. Воруйте пространство, и оппоненты достаточно часто будут упускать премии, чтобы вознаградить Вас.

Дальнейшее изложение подразумевает, что Вам известны некоторые области бриджевой теории, вкратце описанные ниже.

Показатель качества масти

Этот показатель характеризует силу Вашей масти. Он также определяет, достаточно ли сильна масть для заявки на том или ином уровне. Это полезно для блоков, полублоков, оверколов, принятия решения о том, следует ли настаивать на своей масти, и вообще для всех случаев, когда качество масти – критичный показатель.

Считайте количество онеров в Вашей длинной масти.

Прибавьте количество карт в этой масти.

Результат – это SQ, качество масти. Например, Q8742 имеет один онер (даму) и пять карт, стало быть, $SQ = 6$. Для оверкола SQ должно быть не меньше числа взяток, которое Вы собираетесь выторговать. Если $SQ = 6$, эта масть непригодна даже для оверкола на первом уровне (семь взяток требуют $SQ=7$ как минимум). А вот масть KJ954 имеет $SQ=7$ (два онера и пять карт). Этого уже хватает для оверкола на первом уровне (если боковой силы достаточно, разумеется), но для оверкола на втором уровне еще не дотягивает.

Считайте валета и десятку онером при вычислении SQ только если в масти есть старшая фигура.

Например, J85432 имеет $SQ=6$. Не считайте валета, если над ним нет фигуры старше. А вот KJ8432 уже имеет $SQ=8$, валет стал полноправным онером, потому что в масти есть король.

Правило десяти представляет собой полезное применение показателя качества масти. Если у Вашей масти $SQ = 10$ (или более), Вы можете настаивать на своей масти в качестве козыря. Например, KQJ10xx достаточно сильна, даже если партнер имеет ренонс в этой масти. Вы сможете выбить туз и добрать козыря в большинстве случаев.

Предположим, торговля протекала так: 1с-1h-2с-? С картой типа **s**: A5; **h**: KQJ1076; **d**: K52; **c**: 96 можно заявить 4h, так как SQ червы равно 10, но если у Вас **s**: AQ; **h**: KJ7652; **d**: K52; **c**: 96 Вам следует заявить 3h. Масть не столь сильна, чтобы играть в ней против синглета или ренонса. Если у партнера нет фита в черве, лучшим контрактом будет, похоже, 3nt.

Подсчет теряемых взяток

Подсчет теряемых взяток – разумный способ оценить игровую силу руки, в особенности – если есть одна или две очень длинные масти. Пункты за старшие карты хороши для равномерных рук, подсчет теряемых – для более кривых.

Оценка руки вроде **s**: A; **h**: AKQJ9765; **d**: 76; **c**: 42; как 14hcp – это упускание истинной оценки этой карты, которая представляет собой 9 взяток с руки. Торгуй такую руку как 14-очковую, Вы будете злостно недоторговывать. Подсчет теряемых вступает в силу обычно когда Вы с партнером сфитовали хотя бы 8-карточную масть (см. «Losing tricks count» Р. Клингера для систематического изложения этих идей). Однако, часто окупается и просто считать отдачи. Это даст Вам оценку силы Вашей карты, а получив представление о взятках, которые принесет партнер, Вы можете оценить силу на Вашей линии.

Многие системы описывают заявки и секвенции не в терминах пунктов, а в терминах отдач или и пунктов, и отдач. Прыжок, например, пасовавшим игроком, например (пас-1s-3s), нужно расценивать как 10-12pc И 8 отдач.

Подсчет Ваших отдач

Ренонс – нет отдач.

Синглет – одна отдача, если не туз; синглетный туз – нет отдач.

Дублет – две отдачи, если нет туза или короля. AK – нет отдач. Второй туз, второй король – 1 отдача. Вторая дама – две отдачи.

Трехкарточная и более длинная масть – три отдачи (никогда не более), и вычитайте отдачу за туза, короля и даму.

Максимальное число отдач в руке – 12.

Примеры

A8765 – 2 отдачи.	KJ4 – 2 отдачи.	94 – 2 отдачи.
KQJ93 – 1 отдача.	KQ4 – 1 отдача.	K4 – 1 отдача.
J8765 – 3 отдачи.	973 – 3 отдачи.	976542 – 3 отдачи.
AKQ65 – нет отдач.	AK – нет отдач.	A – нет отдач.

В трехкарточной и более длинной масти отнимайте отдачу за даму, если в масти есть еще онер. Если нет, считайте даму за полвзятки.

AQ765 – 1 отдача.	QJ764 – 2 отдачи.	Q104 – две отдачи.
KQ765 – 1 отдача.	Q8764 – 2.5 отдачи.	Q74 – 2.5 отдачи.

Ваши отдачи минус взятки партнера – это один метод оценки совместной силы (7 отдач – 4 взятки = 3 отдачи, то есть 10 взяток). Другой метод: сложите отдачи свои и партнера и вычтите сумму из 24. Разность – это взяточный потенциал. (Максимальное число отдач = 12, а 24 – это предельное число отдач на двух руках).

Открытия на втором уровне

Ваши открытия на первом уровне, естественно, зависят от системы, которую Вы играете. Она определяет диапазон открытия 1nt, длину мажора при открытии 1 в мажор, а также то, является ли открытие 1 в минор натуральным или полунатуральным. Открытия на первом уровне обычно не конвенциональны, а в тех случаях, когда это так, они строго расписаны в Вашей системе.

Но на уровне два и выше Вы обычно выбираете открытия вне зависимости от открытых первого уровня. Стало быть, независимо от системы Вы можете играть Сильные два, Слабые два, Два Бенджамина, Два Малти и другие. Натуральные Сильные Два – не конвенция, но прочие открытия на уровне два и выше будут рассмотрены в этом разделе.

Слабые Два

Слабые Два обычно играются только для мажоров. Когда Слабые два только входили в моду, слабые 2d тоже применялись. Однако открытие 2d можно использовать для гораздо более полезных целей, так что редкая сильная пара играет слабые две бубны.

Требования к открытию 2h/2s на первой или второй руке:

- Сильная 6-карточная масть.
- 6-10HCP.
- 7-8 отдач.
- Нет реноансов и нет двух синглетов.
- Нет четверки в другом мажоре.

Любая из приведенных рук годится:

s AJQ876	s 87	s 9	s QJ9863
h 6	h KQ9852	h AKQ863	h 64
d 432	d A72	d 952	d KJ
c 984	c 63	c 632	c K32

Минимальная сила масти: 3 пункта и два онера, но многие игроки допускаю 2 пункта и два онера; Q10xxxx в масти – это минимум.

Ответы на Слабые Два

- Поднятия носят блокующий характер.
- Новая масть форсирует и отрицает поддержку в мажоре открывающего.
- Любой гейм – сайн-офф.
- 2nt – сильный вопрос.
- 4c и 4d можно играть как сплинтерную шлемовую попытку. Эти заявки обещают трех и более карточный фит и согласуют мажор открывающего в качестве козыря. А также обещают краткость (синглет или ренонс) в названном миноре и пять верных взяток. Имея пропадающие ценности в виде королей и дам в короткой масти партнера открывающий должен дать сайн-офф в своей масти. Без пропадающих ценностей открывающий должен дать кубид или, без тузов, 4nt.

Сильный вопрос 2nt

Его можно играть по-разному. Некоторые используют 2nt как вопрос о синглете (открывающий называет масть синглета, или ставит три в свой мажор с минимумом без синглетов и 3nt с максимумом без синглетов). Некоторые посредством 2nt спрашивают о боковых ценностях (туз, или король, или QJx вне длинной масти). Открывающий называет масть с ценностью. Без таковых он ставит три в свой мажор с минимумом и 3nt с максимумом.

Однако, наиболее популярное и наиболее эффективное применение 2nt – это конвенция Огюста¹. Вопрос 2nt просит уточнить силу по принципу минимум-максимум и спрашивает о числе старших фигур в масти. Ответы:

- 3c = минимум, одна старшая фигура.
- 3d = минимум, две старшие фигуры.
- 3h = максимум, одна старшая фигура.
- 3s = максимум, две старшие фигуры.
- 3nt = AKQxxx или лучше.

Мнемоническое правило для этой конвенции таково: мажоры – максимум, миноры – минимум. Фигуры показываются в порядке 1-2,1-2-3. Старшими фигурами считаются туз, король и дама. Валет старшей фигурой не считается.

Стратегия отвечающего

Синглет или ренонс в масти открывающего

Пас с силой 16рс. С силой 16+рс назовите сильную масть (новая масть форсирует) или задайте вопрос 2nt (если важен диапазон силы). Например, с силой 16-18рс в раскладе 4441 скажите 2nt и дайте сайн-офф в его мажоре, если у него минимум и поставьте 3nt, если максимум.

Поддержка в масти открывающего

Открывшийся Слабым Два на максимуме обычно имеет 6 взяток, а на минимуме – около 5. С фитом и не имея более трех взяток – пасуйте. С очень слабой рукой

¹ В оригинале – Ogust. (Прим. перев.)

имеет смысл подблоковочно поднять. С очень хорошей поддержкой, но безнадежной рукой Вы можете сделать блефовую заявку. Например, партнер открылся 2s, а у Вас **s**: K8642; **h**: 53; **d**: 8; **c**: Q8532. Вы видите, что у оппонентов геймовая сила, возможен и шлемик, и как минимум восьмикарточные фиты в красных мастих. Если правый оппонент пасует, Вы вряд ли имеете право заявляться ниже 4 пик, но есть возможности и для психологической торговли. Скажите 2nt, делая вид, что у Вас значительно больше силы, чем на самом деле. Менее тонко будет дать Блэквуд 4nt, дав сайн-офф 5s вне зависимости от ответа партнера. Если торговля закончится в пяти пиках под контролем, результат все равно может быть в Вашу пользу. Еще одна блефовая заявка – 3h. новая масть форсирует. Конечно, с уходом в пику вне зависимости от действий партнера.

Имея от 3.5 до 4 взяток следует дать инвит к гейму. Задайте вопрос 2nt и поставьте 3 или 4 в мажор в зависимости от силы партнера.

Имея от 4.5 до 5.5 взяток ставьте гейм. Секвенцию 2 в мажор – 4 в мажор следует применять как для подблоковки, так и для прямой постановки гейма без шансов на шлемик. Если оппоненты вторгнутся в торговлю, пасуйте, если блоковали и контрире, если ставили гейм на силе.

С 6 и более взятками есть шансы на шлемик, особенно если у партнера максимум. Торгуйтесь через вопрос 2nt или сплинтеры 4c и 4d.

Подсчет своих взяток

Туза, короля или даму в мажоре партнера считайте за взятку. В других мастих считайте только взятки в старших картах каждой масти (быстрые взятки): AK = 2, AQ = 1.5, Ax = 1, KQ = 1, Kx = 0.5, но AKQ считайте за три взятки. С трехкарточным или более длинным фитом считайте синглет за взятку и реноанс – за две.

Если Вы задали вопрос 2nt, то после ответа:

- 3 в мажор открывающего – контракт.
- Любой гейм – контракт. Например, с картой **s**: Qxx; **h**: Axx; **d**: Axx; **c**: Axxx; Вы зададите вопрос 2nt на открытие 2s и на ответ 3d (минимум, две фигуры в пике) можете поставить 3nt.
- Новая масть – кюбид на мажоре открывающего.

Защита от Слабых Два

Рекомендуется принять ту же стратегию, что и при защите от открытий на первом уровне. Нет необходимости играть слабые прыжки и необычные nt, показывающие миноры. Следуйте принципу «против слабых заявок заявляйтесь сильно!» Поэтому:

- 2nt = 16-18pc с держкой (хотя бы однократной) в их масти.
- 3nt = 21-22pc с держкой (хотя бы однократной) в их масти.
- Контра – призывная. Должна быть краткость в их масти (не более дублета) и четверка в другом мажоре (если минимум). Чем больше силы, тем меньше необходимость быть кратким в их масти. Имея 19-20pc равномера, начинайте с контры.
- 4nt – необычные, миноры, но рука сильная. От 5-5 в минорах и не более 4 отдач. Вот пример: **s**: 76; **h**: 2; **d**: KQJ107; **c**: AKQJ3; или **s**: 7; **h**: 6; **d**: AQJ754; **c**: KQJ82;
- Оверколы натуральны и обещают хорошую масть. Две пики на их 2h могут обещать 7 отдач, но для вторжения на третьем уровне должно быть не более 6. 2s на 2h: 6-7 отдач. 3s на 2h: 5 отдач. Если рука сильнее, сначала дайте контру. 3c/3d – 5-6 отдач. С 4 отдачами и менее начните с контры. 3h на 2s: 6 отдач. С 5 отдачами и хорошей мастью ставьте 4h. С 4 отдачами и менее начните с контры. Качество масти (см. стр. 6) для оверкола на 3 уровне должно быть не менее 8. Неплохо и 9, но и с 8 ждать невыгодно.
- Их масть. Старая трактовка этой заявки – форсинг-гейм, от 24hcp или не более 3 отдач. Однако с такой мощью легко управиться, дав контру и потом называв масть оппонента независимо от реакции партнера на контру. Если продолжающий ответит на контру сильно, следует торговаться шлемик. Более современный подход – рассматривать масть оппонента как кубид Майклза, но с сильной рукой (на слабые открытия вторгаемся сильно). Майклз показывает пятерку в другом мажоре и от пятерки в миноре. Рука должна содержать не более пяти отдач. Ответ 3nt на Майклз – контракт. Ответ 4c – pass or correct, к минору. Ответ 4nt не спрашивает о тузах, а просит назвать минор.

Ответы на вторжение партнера 2nt

3c – Стейман.

3d – Трансфер в другой мажор.

Их масть – расклад 4441 с синглетом в их масти, форсирует до гейма.

3 в другой мажор – от 5-4 в минорах, форсирует до гейма.

4cd – натурально, форсирует до гейма, шлемовый интерес.

Если Вы не любитель искусственных схем, торгуйте 3c как Стейман, 3d – натурально, 3 в их масть – краткость, миноры, и 3 в другой мажор – натурально, форсирует.

Ответы на призывную контру партнера

Общеизвестный подход – делать заявку на самом нижнем из возможных уровней со слабой рукой и прыжком с силой от 10 пунктов. Однако такой подход трудно применим к заявкам 3с, 3d. Есть лучший метод торговли после контры партнера, приносящий в жертву натуральный ответ 2nt.

Заявку 2nt можно использовать как Лебензоль, форсирующий партнера заявить 3с. Даётся со всеми слабыми руками (кроме тех случаев, когда Вы можете сказать 2s на контру партнера на 2h). Когда партнер скажет 3с, пасуйте с трефой либо переводите в свою масть. Например, после (2s)-Контра имея на руках **s**: 762; **h**: 87; **d**: Q98543; **c**: 43 заявляйте 2nt. Когда партнер заявит 3с (а он обязан это сделать), заявите 3d, показывая длину в этой масти и силу 0-9pc.

Тогда заявки на третьем уровне позитивны, 7-10pc. Например, после (2s)-Контра следует делать заявку 3d с рукой типа **s**: 762; **h**: 87; **d**: KQ8543; **c**: K3, показывая солидную карту. Разумеется, называемая масть может быть четырехкарточной.

(2h)-Контра-3s – показывает 7-10pc с пятеркой пик.

(2h)-Контра-2nt-3c-3s – показывает такую же силу, но четверку пик. Торговля через 2nt показывает более бескозырную руку.

Их масть в ответ на контру форсирует до гейма.

3nt в ответ на контру обещает двойную держку в их масти. Если баланса хватает на 3nt, но держка одиночная, заявите 2nt и на три трефы дайте ребид 3nt. Секвенция эта покажет сомнение в разумности бескозырного контракта, и партнер должен уйти с синглетеом в масти оппонентов, если не имеет хорошей рабочей масти.

С очень сильной рукой (обычно от 19pc) или с рукой с четырьмя потерями, контрящий может отказаться от принятия трех треф на Лебензоль 2nt.

(2s)-Контра-2nt-3h – слишком сильная рука, чтобы рисковать быть брошенным в трех трефах. Партнер должен ставить гейм с хотя бы одной взяткой.

С 19-10 равномера контратите, но если партнер заявит 2nt, разумно принять автомат три трефы. На любую другую заявку дайте ребид 3nt.

Меры противодействия со стороны открывшихся Слабыми Два

1. После 2h-(Контра) или 2s-(Контра): торговля та же, за исключением:

- 3с и 3d – натурально, но не форсируют. Это разумнее после контры, когда сила маловероятна. Если масть партнера у Вас коротка, есть риск, что четвертый игрок запасает контру своего партнера. Так как открывшийся вряд ли имеет очень плотную масть, имеет смысл спастись в три в минор с хорошей шестеркой. Например, после 2s-(контра) заявите 3с с рукой **s**: -; **h**: J732; **d**: 92; **c**: KQ108754. Вы точно сыграете лучше в трефах, чем в пиках. Тем более, что в трефах Вы можете отойти без контры.
- Аналогично, 2s-(Контра)-3h – контракт.
- Реконтра наказательна. У Вас синглет или реноанс в масти партнера и от 13 пунктов. Контратите любую их заявку, если в заявляемой масти у Вас хотя бы четверка.

2. После 2h-(2s):

- Контра – наказательно.
- 2nt – Огюст. Не обещает держки, просто вопрос.
- Все прочие заявки имеют тот же смысл, как если бы оппонент пасовал, за исключением заявки 3s. Это вопрос о держке, просящий партнера ставить 3nt с держкой в масти оппонента. Следует иметь что-то вроде **s**: 762; **h**: 4; **d**: AK2; **c**: AKQJ32.

3. После 2h-(2nt) или 2s-(2nt):

- Контра – наказательно. Дальнейшие контры – тоже наказательные.
- Новая масть – натурально, форсирует.
- Масть партнера – инвит (так как инвитная конструкция с 2nt потеряна).

4. После мастевых заявок на 3 уровне и выше:

- Контра – наказательно.
- Масть партнера на 3 уровне – инвит (так как оппоненты отняли инвитную секвенцию с 2nt). Без вмешательства гейм инвитируется через 2nt, а подъемы масти партнера используются как блоки. Но если один оппонент уже вступил в торговлю, блоковать уже поздно, а необходимость в инвите очень велика (подъем масти партнера на 3 уровень).
- Новая масть – натурально, форсирует.

5. После вторжения на Огюста:

- Если после торговли 2h/s-(Пас)-2nt четвертый игрок заявляет 3c, пасуйте, если собирались ответить 3c сами (контра с ценностями в трефе). Остальные заявки имеют обычный смысл.
- Если в той же позиции четвертый игрок заявляет 3d, пасуйте с заявкой 3c, контрите с заявкой 3d.
- После вторжения в аналогичной ситуации 3h/s: пас – минимум, контра – максимум.

Форсинг-гейм Две Трефы

Это часть системы ACOL и естественно входит в Американский стандарт и другие натуральные системы. Открытие 2с означает руку с 23+ пунктами или с меньшей силой, но десятью или более взятками с руки. Каждая из приведенных рук годится для форсинг-гейма 2с:

s AQJ2	s AQJ4	s AQ	s AKJ3
h KQJ	h 8	h AK872	h 2
d AJ9	d AQJ87	d A	d AKQ4
c AJ3	c AKQ	c AQJ53	c AKJ2

Открытие 2с Открытие 2с Открытие 2с Открытие 2с
Ребид 2nt Ребид 3d Ребид 2h Ребид 2s

Указанные ребиды предполагают негативный ответ 2d от партнера. Ребид 2nt, показывающий 23-24pc равномерного расклада, не форсирует. Все остальные ребиды форсируют до гейма. Мастевые ребиды обещают масть от пятерки. С раскладом 4441 заявите свою младшую четверку и надейтесь на лучшее.

Негативный ответ 2d показывает 0-7pc. С 7 пунктами давайте негатив, не имея полутора быстрых взяток, но если Ваши семь пунктов состоят из тузов и короля или содержат туза и даму одной масти – рука заслуживает позитивного ответа.

Любой ответ, кроме 2d, – позитив, обещает 8+pc (или 7pc с 1.5 быстрыми взятками). Смысл позитива – поиск шлемика. Если открывающий имеет 23 пункта, а отвечающий – 8, шлемик довольно вероятен. Аналогично, если у открывающего десять взяток с руки, а у его партнера – полторы, шлемик тоже близко, особенно если удалось найти фит.

Ответ 2nt предназначен для равномерных рук, мастевые ответы делаются от пятерок. С 4441 и позитивной силой заявите 2h (2s если синглет в черве) и не волнуйтесь, в большинстве случаев ничего страшного не произойдет.

Существуют и другие схемы ответов на открытие 2с. Например, показ тузов сразу на открытие, показ контролей ответом или применение 2d в качестве позитива, 2h – в качестве негатива, а всех остальных заявок – как полупозитивных. Однако ни одна из этих схем не получила широкого распространения. Описанная выше схема, пожалуй, наиболее популярна и распространена.

Ответы прыжком показывают 6-карточную масть с четырьмя онерами и ровно одной отдачей: KQJ10xx, AQJ10xx или AKJ10xx. С более сильной мастью лучше дать обычный позитивный ответ. Шлемик почти наверняка есть.

Защита от форсинг-гейма «Две трефы»

Многих игроков пугает сам факт того, что открытие 2с обещает много силы. Однако в зависимости от зональности часто бывает полезно вступить в торговлю с резким раскладом. Негативные последствия вторжения могут включать в себя неприятный подсад под контроль, а также, если оппоненты выиграют торговлю (а скорее всего, так и произойдет) – разыгрывающий будет иметь представление о раскладе Ваших карт, что поможет ему в розыгрыше. Однако на другой чаше весов – возможность найти дешевую защиту, а также – партнеру легче выбрать первый ход, да и в дальнейшем на висте. Кроме того, оппоненты лишаются пространства для торговли, и им зачастую приходится угадывать, есть ли у них шлемик.

Если Вы принадлежите к «торгующему» лагерю, лучше принять на вооружение естественную и непринужденную схему вторжений на неравномерных руках. Если у Вас имеется строгая договоренность вторгаться исключительно на раскладе от 5-5, разыгрывающий будет знать слишком много. В лучшей зональности расклады типа 5-4, 6-4 и даже 4441 должны быть включены в список.

Безопаснее вступать в торговлю с двухмастками, поэтому рекомендуем следующую схему.

На (2с): 2d – бубна с червой, 2h – черва с пикой, 2s – пика с трефой, 3с – трефа с бубной, Контра – трефа с червой, и 2nt – бубна с пикой. Масти выше 3с – сильный одноцвет с длинной мастей. Лучше, чтобы показатель качества (см. стр. 6) был не ниже 9. Рука должна подходить под правило безопасности («двух и трех»). В секвенции (2с)-Пас-(2d): 2h – черва с пикой, 2s – пика с трефой, 3с – трефа с бубной, 3d – бубна с червой, Контра – бубна с пикой, и 2nt – трефа с червой. Масти выше 3d – сильный одноцвет с длинной мастей.

Мнемоническое правило таково: масть без прыжка показывает эту масть плюс масть на один выше. С четырехкарточным или более длинным фитом партнер должен поднять как можно выше, насколько позволяет зональность. Пусть угадывают на таком высоком уровне, каком только возможно. Несоприкасающиеся масти показываются контролем, обещающей контрамусть плюс несоприкасающуюся с ней, и 2nt для второй пары несоприкасающихся мастей. И снова, с фитом поднимайте так высоко, насколько хватит духу. Например:

Вест
s J10873
h 6
d 7
c QJ6532

Вест Норд Ост Зюйд
 2с 2nt Пас
 ?
Заявите 4s. Пусть угадывают.

Меры противодействия со стороны открывшихся Двумя Трефами

После 2с-(Контра).

Распространенное соглашение в этой ситуации таково: Реконтра показывает сильную трефу, готовность играть две трефы под реконтрой или наказывать под контрой трефовый контракт оппонентов. Прочие заявки имеют обычный смысл, 2d – негатив, остальные – натуральные позитивы. Заявка 2nt обещает держку в мастих, показанных контрой. С равномерным раскладом без держки спросите о ней, заявив масть, показанную контрой. Пас обещает слабую руку с трефой, тогда как 2d предполагает слабую трефовую масть.

Если Ваша пара готова играть несколько более сложную схему, приведенная ниже хорошо работает как против контры, обещающей трефу, так и против контры-двуихмастки с трефой.

2d – негатив, синглет или реноанс в трефе.

Пас – негатив, от дублета треф.

Реконтра – позитив, от дублета треф, неравномерный расклад.

Масть – натурально, но синглет или реноанс в трефе.

2nt – натурально, равномерный расклад, позитивно, держка в трефе.

3c – то же, что и 2nt, но без держки в трефе.

Если контра не обещает трефу (скажем, трансфер в бубну, или черва с любой), Ваши действия зависят от показываемой масти. Например, если контра обещает бубну, то 3d значит то же, что и 2nt, но без держки в бубне.

Выгоду от показа краткости в их масти Вы получите позже, когда придется решать, стоит ли конкурировать в торговле, контролировать наказательно или лучше поискать шлемик.

Если они назвали масть.

Распространенные соглашения таковы: пас – негатив, Контра – наказательно.

Другие заявки натуральны и позитивны. Другой метод:

Пас – негатив.

Контра – любой позитив, от дублета в их масти, рука не годится для nt.

Масть – натурально, но синглет или реноанс в их масти.

Это опять поможет принять решение, в жестких условиях торговли.

2nt – натурально, равномерный расклад, позитивно, держка в их масти.

3 в их масть – то же, что и 2nt, но без держки.

Если оппоненты назвали масть на 3 уровне, ставьте 3nt с 8-9pc равномера и без мажорных четверок. С другими раскладами сначала дайте контру, показав позитив с дублетом в их масти.

Два Бенджамина

Эта остроумная схема была предложена Альбертом Бенджамином из Глазго. Она включает в себя слабые два, форсинг-геймовые два и аколовские два (руки, которым не хватает примерно одной взятки до гейма).

2nt – 21-22 пункта равномерного расклада.

2c – 21-22 пункта неравномерного расклада. Это открытие искусственно, форсирует на круг. Может применяться также для рук с силой 19-20рс и 6-карточной мастю, и 17-18рс и 7-карточной мастю.

2d – Искусственный форсинг-гейм, от 23 пунктов или от 10 взяточ с руки. Эквивалентно аколовскому форсинг-гейму 2c (см. стр. 14).

2h/s – слабые два.

Ответы на 2h/s

Такие же, как на Слабые два. См. стр. 8.

Ответы на 2nt

См. главу 3, *Ответы на 1nt и 2nt*.

Ответы на 2d

Стиль ответов близок к ответам на форсинг-гейм 2c (см. стр. 14). Основная разница в том, что негатив теперь 2h, так что с позитивной рукой с червой следует говорить 3h. Это неудобство, несомненно, однако те, кто играют Два Бенджамина, уверены, что это – дешевая плата за возможность легко управиться с руками в области 21-22 пунктов или на взятку меньше гейма.

Открытие 2c

Не следует открываться двумя трефами с равномерным раскладом. С 21-22 очками равномера открывайтесь 2nt. Если рука сильнее – 2d. Если слабее – открывайтесь на 1 уровне. Если партнер пасует, а у Вас сила в пределах 12-20 пунктов, Вы вряд ли упустите гейм. Открывайтесь 2c с неравномерным раскладом в силе 21-22 пункта, или 19-20 пунктов, но с 6-карточной мастю, или 17-18 пунктов, но с 7-карточной мастю.

Игровая сила двух треф определяется в 8-9.5 взяточ, но большинство рук на 8 взяточ следует открывать на 1 уровне. С 8 взяtkами Вам нужно как минимум 2 от партнера, чтобы сыграть гейм. С двумя взяtkами у партнера хватит силы ответить на открытие на 1 уровне.

Ответы на открытие 2c

2d – негатив, 0-7рс. На ребид открывающего отвечающий должен торговаться дальше с хотя бы одной взяткой, а пасовать – только если даже одной взятки рука не обеспечивает.

Все остальные заявки – позитивы, форсируют до гейма.

Ребиды после открытия 2с

Открывающий может очень точно раскрыть игровой потенциал, давая ребид в мажор. Мастевые ребиды на самом низком уровне – от пятерок, прыжки – от шестерок.

2с-2д: 2h/s – 8.5 взяток.

2с-2д: 3h/s – 9 взяток.

2с-2д: 4h/s – 9.5 взяток.

2с-2д: 3с/d – 8.5-9 взяток.

2с-2д: 4с/d – 9.5-10 взяток.

2с-2д: 3nt – плотный минор, 9 взяток.

2с-2д: 2nt – плотный минор, 8 взяток.

Примеры:

Вест	Ост
s AQJ1073	s 54
h KQJ	h 654
d AK	d 8732
c 98	c J652

2с-2д-
3s-Пас

Вест	Ост
s AQJ1073	s K4
h KQJ	h 654
d AK	d 8732
c 98	c J852

2с-2д-
3s-4s

Вест	Ост
s AKQ	s 754
h KQJ1087	h 64
d AQ3	d J75
c 4	c J9853

2с-2д-
4h-Пас

Вест	Ост
s 53	s 9842
h A	h J8632
d A74	d 96
c AKQ8643	c 72

2с-2д-
3nt-Пас

Вест	Ост
s A72	s 6
h AKQ632	h 854
d AK	d 96432
c 98	c J1065

2с-2д-
3h-4h

Вест	Ост
s 53	s 9842
h A	h J8632
d A74	d 96
c AKQ8643	c 72

2с-2д-
2nt-3nt

Попробуйте отторговать эти сдачи без Двух Треф Бенджамина, которые так точно описывают их игровую силу.

Защита от открытия 2nt
См. Главу 4, Ответы на 1nt и 2nt.

Защита от открытия 2d

Разумно играть двухмастную защиту, по тем же принципам, что и против аколовских 2с (см. стр. 15).

Контра – бубна с пикой (несоприкасающиеся масти).

2h – черва с пикой.

2s – пика с трефой.

3с – трефа с бубной.

3d – бубна с червой.

2nt – черва с трефой (несоприкасающиеся масти).

3h, 3s, 4c, 4d – одноцветы.

После (2d)-Пас-(2h):

Та же логика вторжений. Контра = черва+трефа, 2s = пика+трефа, 2nt = пика+бубна, 3с = трефа+бубна, 3d = бубна+черва, 3h = черва+пика, заявки старше – одноцветы.

Меры противодействия со стороны открывшихся 2d

Играйте согласно той же логике, как и при защите аколовских 2с (см. стр. 16). Если пара способна выдержать такую нагрузку на память, лучше играть схему, различающую краткость в масти оппонентов и расклад с мастью оппонентов от дублета.

После 2d-(Контра):

2h – негатив, 0-1 бубна; Пас – негатив, от дублета бубей; Реконтра – позитив, от дублета бубей; масти – позитив, краткость в бубне.

После 2d-(масть):

Пас – негатив;

Контра – позитив, от дублета в их масти;

Другие заявки – позитив, краткость в их масти.

Защита от открытия 2с

Играйте ту же схему, что и против аколовских 2с (см. стр. 15). Разумно играть такие схемы против любых сильных открытий.

Меры противодействия со стороны открывшихся 2с

В той же мере. Сторона, открывшаяся искусственной очень сильной заявкой должна играть одну схему контрмер независимо от природы и значения вторжений. Один метод на все случаи!

Малти – Две бубны

Эта популярная в спортивном бридже конвенция обычно сочетает ряд слабых вариантов и один или два сильных. Часто играют две бубны как слабое два в неизвестном мажоре. Другие добавляют к слабому два в мажоре еще сильный равномер (23-24pc) и Аколовское два в миноре. Еще возможность – слабое два в черве или слабая черная двухмастка или сильный равномер. Возможности ограничены лишь воображением игроков.

Однако структура ответов имеет много общего независимо от вариантов. Со слабой рукой отвечающий говорит 2h – самую дешевую заявку. Если черва есть у открывшего, он пасует. Если нет, он описывает свою руку. Метод *pass or correst*.

Заявка 2nt – сильный вопрос. У отвечающего по крайней мере инвитная сила на слабейший вариант открывшего. Прыжки обычно носят блоковый характер в стиле *pass or correst*.

Вот несколько схем ответов для примера.

1. 2d – слабое два в неизвестном мажоре.

Ответы:

2h = Пасуй с червой, ставь 2s с пикой.

2s = Пасуй с пикой. С червой ставь 3h, если минимум, 4h – если максимум.

Заявка 2s имеет смысл инвита к червовому гейму.

2nt = искусственно, сильный вопрос. Одна из схем ответов:

3nt – AKQxxx в неизвестном мажоре

3s – пика, минимум, один онер.

3h – черва, минимум, один онер.

3d – пика, рука лучше, чем в 3s

3c – черва, рука лучше, чем в 3h

После 3cd отвечающий может задать второй вопрос, назвав масть + 1 (3d на 3c, 3d на 3h) Ребиды открывшего:

1-ый шаг = минимум, но два онера.

2-ой шаг = максимум, два онера.

3-ий шаг = максимум, но один онер.

Это дает отвечающему столько же информации, сколько можно извлечь посредством конвенции Огюста, 2nt на слабое два. Малти 2d таким образом эффективно сочетает слабые 2h,2s в одной заявке.

2. 2d – слабое два в неизвестном мажоре ИЛИ сильный равномер ИЛИ Аколовское два в неизвестном миноре

Ответы:

2h = Пасуй, если слабое два с червой, иначе прояни ситуацию. Заявка 2h – слабая. Ребид 2s покажет слабое два с пикой, 2nt – сильный равномер, 3c/d – Аколовское два в миноре.

2s = Пасуй, если слабое два с пикой. С другими вариантами открывшего проясняет ситуацию. Ребид 2nt покажет сильный равномер, 3c/d – Аколовское два в миноре, 3h – слабое два в черве, минимум. С максимумом следует сказать 4h. Заявка 2s – слабая, но инвитирует гейм в черве.

2nt = искусственно, сильный вопрос. Инвитирует гейм напротив слабого варианта. Поэтому сила должна быть хотя бы на открытие. Так что напротив сильной равномерной руки или 8.5-9.5 взяток с руки в миноре

такие ценности делают шлемик вероятным. Поэтому открывающий дает ребид на 3 уровне со слабым вариантом (по той же схеме, что изложена выше), и заявляет минор на 4 уровне с Аколовским два, и 4nt с сильным равномером. Однако сильные ребиды очень редки.

**3. 2d – слабое два в черве ИЛИ слабая пиково-трефовая двухмастка (от 5-5)
ИЛИ сильный равномер ИЛИ сильный трехцвет 4441, от 17pc**

Ответы:

2h = Пасуй, если слабое два с червой. Ребид 2s покажет слабую двухмастку, 2nt – сильный равномер, 3c/d/h/s – сильный трехцвет с синглетом в названной масти.

2s = Пасуй, если черная двухмастка. Этот ответ работает как инвит к гейму в черве. С другими вариантами открывающий проясняет ситуацию: ребид 2nt покажет сильный равномер, 3h – слабое два в черве, минимум. С максимумом следует сказать 4h. Ребид 3c/d/s/nt покажет трехцвет с синглетом в названной масти, 3nt означает синглет в черве.

2nt = искусственно, сильный вопрос, сила от открытия. Открывающий проясняет ситуацию: 3c = черная двухмастка, минимум, 3d = черва, минимум, 3h = черва, максимум, 3s = черная двухмастка, максимум, 3nt = от AKQxxx в черве, 4 в масть = трехцвет, синглет в названной масти, 4nt = сильный равномер.

Защита от Малти-2d

Сложность в защите от Малти состоит в том, что открытие не обещает масти (нет «якорной масти»). Против натуральных слабых два можно дать контру и продолжающий может заявить масть оппонента, показав сильную руку. Защита от Малти не располагает такой мастью и продолжающий лишен кюбода в масти врага в качестве ответа на контру. Чаще всего вариант Малти оказывается слабым, поэтому защита должна быть преимущественно сильной. Вот неплохой вариант:

1. На открытие 2d:

- Контра – от 16рс, любой расклад, кроме тех, что в заявках 2/3nt.
- 2nt – 19-21рс равномера, 3nt – 22-24рс равномера
- Масти – натурально, до 16рс. На втором уровне – сильный 5-карточный мажор и рука на открытие. На третьем уровне – 6-карточная масть и не более 6 отдач.

2. В ответ на контру:

- Масть на 2 уровне – слабая, не форсирует.
- 2nt – автомат в 3с. Дает возможность продолжающему показать слабость в миноре. Он пасует с трефой и дает сайн-офф 3d с бубной.
- Масти на 3 уровне – натурально, форсирует до гейма. Обычно от 8рс. Заявки 3h/s на контру обещают масть от 5-ки. С 8 пунктами и без пятерок заявите 2nt и на 3с партнера назовите свой мажор. Это не может быть слабой заявкой, ибо в этом случае можно сразу сказать 2h/s на контру. Это позволяет отличить пятерку от четверки.
- 3nt – 4333, 8-11рс.
- 2nt, затем 3nt – 4333, 12-14рс.
- Если третий игрок заявил что-то на контру партнера: пас = слабость, заявка масти и nt – от 8рс, форсирует до гейма, контра – призывающая, краткость в масти, названной справа от Вас.

3. На секвенцию (2d)-пас-(заявка):

- Трактуйте заявку справа от Вас как открытие. Например, после (2d)-пас-(2h) защищайтесь так же, как от слабого открытия 2h. Если Вы сильны в черве и не хотите заявлять 2nt, пасуйте. Открывшийся прояснит свою руку, если у них нет червы, а если есть, они спасают, и у партнера еще есть возможность вступить в торговлю.

4. На дальнейшую торговлю:

- Свободно используйте призывающие контры на втором и третьем уровнях. Например, после (2d)-пас-(2h)-пас-(2s) защищайтесь так же, как после слабого открытия 2s.

Меры противодействия со стороны открывшихся Малти-2d

1. После 2d-(Контра):

- Все заявки (кроме паса и реконтры) имеют тот же смысл.
- Секвенция 2d-(Пас)-Пас вряд ли возможна, если открытие 2d Малти содержит сильный вариант. Если сильных вариантов нет, пас возможен: либо с хорошей бубной, либо с очень слабой рукой. В последнем случае Вы готовы к провалу двух бубей без контры, если они запасают, так как на их линии есть как минимум гейм. А если торговля пойдет по сценарию 2d-(Пас)-Пас-(Контра), Вы или Ваш партнер можете предпринять спасательные действия.
- В секвенции 2d-(Контра) пас означает: “Партнер, спасайся в своей масти, если второй оппонент спасает; если он сделает заявку, пусть торгаются; я выхожу из торговли”. Пас не обещает бубны, он нужен для того, чтобы спровоцировать четвертого игрока сделать заявку. Если Вы покажете свою слабую руку, четвертый игрок может спасовать, и второй сможет конструктивно войти в торговлю, все зная о Вашей линии.
- Реконтра в той же позиции означает: “Партнер, заявите 2h и спасайте на мою следующую заявку. У меня есть длинная и сильная своя масть, в которой и хочу играть”. Разумеется, с сильным вариантом открывшийся не принимает автоматического ответа 2h, описывая свою руку.

2. После 2d-(Масть)

- Контра – негативная на 2 и 3 уровнях, наказательная на 4. С длинной, сильной мастью оппонента открывающий может, разумеется, запасовать эту контру. Сила контры должна быть от инвита к гейму по отношению к слабому варианту открытия.
- Масть врага – форсирует до гейма, просит партнера прояснить свою руку.

3. После 2d-(2nt)

- Контра – наказательно.
- Мастевые заявки – к масти. Например, 2d-(2nt)-3h, где 2d подразумевает слабое два в мажоре, просит партнера назвать свой мажор на 3 уровне с минимумом, и на 4 уровне с максимумом.

4. Дальнейшая торговля.

- Когда открывшийся прояснил тип своей руки, все контры – наказательные. Например:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра	Оста на 3c наказательна.
2d	Контра	2h	Пас	Пас Веста на 2h	указал на слабое два с червой.
Пас	3c	Контра			

Блоковые открытия

Почти во всех системах открытия на высоте три одинаковы: слабая рука (обычно самое большее – 10 пунктов, и если ровно 10, то плохих), длинная хорошая масть (обычно семерка, но сильная шестикарточная масть допустима для трех в минор), а также 6 взяток до зоны и семь – в зоне. Наиболее популярная защита от натуральных блоков такова: контра – призывающая, 3nt – контракт, масти – натурально (шесть отдач на 3 уровне, пять – на 4, в расчете на две взятки у партнера), и 4nt – сильные миноры на выбор, около 4 отдач.

Однако, время от времени Вам придется столкнуться с методами, включающими в себя искусственные блоки на 3 и 4 уровнях. Открытие 3nt тоже редко в наши дни играется как натуральное, обещающее сильный равномер.

Блоки-трансферы

В этой схеме открытия на третьем уровне показывают блок в масти на 1 выше. То есть,

3c = блок в бубне,
3d = блок в черве,
3h = блок в пике,
3s = плотный минор, 7 взяток, и ничего сбоку,
3nt = блок в трефе.

Теория этого подхода в том, что разыгрывать контракт будет партнер, так что первый ход к руке партнера (вероятно, более сильного) будет обычно безопаснее, чем к руке блокующего (вырезая более сильный стол). Кроме того, неизвестная рука (партнера) останется закрытой, что несколько осложнит вист. Потеря блока 3c – не очень высокая цена. «Три трефы» все равно самый низкий блок, его легче всего преодолеть.

Ответы

Отвечающий называет масть открывающего: на ближайшем уровне, если слабый, и на геймовом – если сильный или с целью подблоковки. Новая масть – натурально, форсирует, за исключением заявки 4c на открытия 2c/3d/3h, которую лучше использовать как Римский Блэквуд на масти открывающего.

На открытие 3s ответы таковы: 3nt – контракт, 4c/4d/5c/5d – к масти, прося партнера пасовать с названным минором и исправить в противном случае.

Защита от блоков-трансферов

Идея, заложенная в блоках трансферах, а именно, сделать разыгрывающим партнера открывшегося, чрезвычайно привлекательна. Однако она дает оппонентам широчайшие возможности для защиты.

1. После 3c/3d/3h:

- *Мастер оппонента* – вызов, 0-1 карт в их масти. Сила обычной призывной контры, то есть не более 6 отдач.
- *Контра* – сильная равномерная рука, от дублета в их масти. Предлагает контрировать наказательно. Это – важнейший недостаток блоков-трансферов: возможность оппонентов дать призыв, сохранив наказательную контру. Все последующие контры – наказательные.
- *Масти* – натурально, 6 отдач на 3 уровне, 5 – на 4 уровне. Если рука сильнее, начните с их масти или контры.
- *3nt* – контракт.
- *Пас* и затем контра на принятые трансфера – простая призывная контра, но слабее, чем вызов, сделанный сразу.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра Севера – вызывная, но
3c	Пас	3d	Пас	показывает меньшую силу, чем
Пас	Контра			заявка 3d или контра сразу.

2. После того, как отвечающий примет трансфер:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Рассматривайте заявку Оста как
3d	Пас	3h	?	открытие и защищайтесь так же, как
				против натурального блока 3h.

3. После открытия 3s (обещающего плотный минор и взяточ с руки):

- Контра – сильная, предлагает наказать.
- 3nt – контракт, смелый, но не глупый. Сильная рука, разумеется, с держками в минорах. Их минор не так плотен, как бы им хотелось. (Поэтому следует рассмотреть и возможность контры).
- 4c – вызов, мажоры. Черва лучше пики.
- 4d – вызов, мажоры. Пика лучше червы.
- 4h/s – натурально, контракт.

4. После открытия 3nt (блок в трефе, эквивалент натурального открытия 4c):

- 4c – вызов, 0-1 карта в трефе.
- Контра – Сильная рука с дублетом треф как минимум. Предполагает наказательную контру на вероятное убегание в 4c.

5. После (3nt)-Пас-(4c):

- Рассматривайте ситуацию как открытие 4c. Рекомендуется контрировать призывно, масти – натурально.

Азартные 3nt – Гэмблинг

Это открытие обещает полный минор на 7 взяток и почти ничего сбоку.

Типичная рука на Гэмблинг выглядит так: **s:** 6; **h:** 72; **d:** AKQ9865; **c:** 852; Допустимо иметь даму вне рабочей масти, но туз или король – уже многовато. С ними лучше открыться на 1 уровне.

Партнеру следует спасовать с держками в боковых мастих и потенциалом на две взятки. С более слабой рукой или с неприкрытой мастью следует заявить 4с. Открывшийся пасует с трефой, или переводит в 4d.

3nt-4d просит партнера пасовать с бубной и ставить 5с с трефой. Отвечающий имеет поддержку в трефе, но ничего не может предложить к бубне. Вы будете точно знать, какой минор у открывшегося, если у Вас в миноре есть старший онер.

Многие играют 3nt-4d как вопрос о синглете. В ответ открывший заявляет 4h/s с краткостью в этом мажоре, 4nt с раксладом 7222, 5с с синглетом в бубне, 5d – с синглетом в трефе.

3nt-5c/5d/6с – к масти, «Pass or Correct».

3nt-4h/s – контракт.

3nt-4nt – вопрос о качестве козыря. Ответы: 5с=AKQxxxx, 5d=AKQJxxx, 5h=AKQxxxx, 5s=AKQJxxxx.

Защита от Гэмблинга 3nt

Контра – сильная рука. Предполагает наказательную контру на любой финальный контракт.

4с – вызов, мажоры, черва лучше пики.

4d – вызов, мажоры, пика лучше червы.

4h/s – контракт.

Замечание по поводу виста

Если их 3nt запасованы, очень часто выгодно атаковать с туза. Такая атака редко разумна против безкозырных контрактов, однако против Гэмблинга она оправдывает себя. Так как открывшийся мало что имеет вне своей масти, атака с туза не отрабатывает в его руке дополнительных взяток. Однако при этом Вы увидите стол, не потеряв хода, и почти всегда сможете найти наилучшее продолжение. Сильные и слабые места стола будут на виду, а про разыгрывающего известно, что он слаб вне рабочей масти.

Меры противодействия со стороны открывшихся 3nt

1. После 3nt-(Контра):

- Все заявки имеют тот же смысл, включая пас.
- Реконтра не просит партнера спасаться. Напротив, она означает уверенность в победе в контракте 3nt и предлагает наказывать оппонентов, если они убегут

2. После 3nt-(Масть):

- Контры – наказательные.
- Минор – к масти.

Натуральные блоки на 4 уровне

Против блоков на 4 уровне многие пары играют контру как просто очень сильную руку. Не ожидаются козырные взятки (на самом деле, у Вас они редко будут). Партнер должен пасовать, не имея длинной сильной своей масти. Заявка 4nt на 4h означает двухмастку в минорах, тогда как 4nt на 4s – любую двухмастку.

Некоторые предпочитают играть контру как призывающую, которую партнер, разумеется, может наказательно запасовать. Такая контра означает, что с длиной в масти оппонента Вы пасуете, не имея сильной длинной масти. Контрить можно, только если Вы готовы к любой масти, которую может заявить партнер. 4nt на 4h по-прежнему означает сильную двухмастку в минорах, тогда как на 4s контра означает трехцвет без пики, а 4nt – любую двухмастку.

Namyats – искусственные сильные блоки 4c и 4d

Многие пары предпочитают отказаться от натуральных блоков 4c и 4d, взамен получая возможность различать сильные и слабые блоки в мажоре на 4 уровне. При этом 4h/s означает обычный блок, тогда как 4c/d – примерно на взятку сильнее, обычно с защитной взяткой вне длинной масти. Например, с

s: AQJ87652; **h:** 62; **d:** 8; **c:** 42 откроитесь 4s, но **s:** AQJ87652; **h:** 62; **d:** 8; **c:** A2 идеально подходит для открытия 4d.

При этом подходе:

3nt – блок в миноре на 4 уровне. Минор от отвечающего – «Pass or Correct».

4c – сильный блок в черве. Отвечающий ставит 4h без шлемового интереса, или дает римский Блэквуд 4nt, или заявляет новую масть – вопрос о контролях в ней.

4d – сильный блок в пике. Отвечающий ставит 4s или делает шлемовую попытку аналогично открытию 4c.

4h/s – обычный блок. С шлемовым интересом отвечающий дает римский Блэквуд или вопрос о контролях в масти, называя эту масть.

Ответы на вопрос о контроллях:

- Шаг 1 – нет контроля.
- Шаг 2 – король.
- Шаг 3 – синглет.
- Шаг 4 – туз.
- Шаг 5 – реноанс.

Защита от Namyats

После 3nt, означающих блок в миноре на 4 уровне:

Играйте ту же защиту, что и после 3nt Гэмблинга.

После 4c, означающих сильный блок в черве:

4h – сильный вызов, 0-1 карта в черве.

4nt – сильная двухмастка в минорах.

Контра – вызывная, но не такая сильная, как 4h. Дает возможность остановиться в контракте 4d, тогда как вызов 4h, по сути, форсирует до гейма. Еще контра привлекательна тем, что позволяет наказательно покончить с оппонентами в 4h.

Вест Норд Ост Зюйд Вторая контра Норда –
4c Контра 4h Пас наказательная, обещает от дублета в
Пас Контра черве. С силой, достаточной для
повторной заявки несмотря на пас партнера, он не стал сразу заявлять 4h, не
имея краткости в масти оппонентов.

Вест Норд Ост Зюйд Контра Зюйда – наказательная.
4c Контра 4h Контра Норд уже дал вызывную контру,
Зюйд может назвать масть или заявить 4nt, прося выбрать минор.

После 4d, означающих сильный блок в пике:

Контра – вызывная, но не такая сильная, как 4s. Почти всегда означает, что Вы не хотели бы перепрыгивать контракт 4h.

4s – очень сильный вызов, предполагает шлемик, так как с червой партнер уже вытолкнут на 5 уровень.

4nt – сильная минорная двухмастка.

Меры противодействия со стороны открывшихся Namyats

1. После 4с-(Контра) или 4d-(Контра):
 - Отвечающий должен проявить свое отношение к конкуренции на 5 уровне.
 - Пас – «не хочу торговаться выше 4 уровня».
 - Масть партнера – «хочу быть разыгрывающим». Вероятна конструкция вроде Kx или AQ в контримой масти. Предполагает готовность играть и на 5 уровне.
 - Реконтра – готовность играть на 5 уровне, но в контримой масти нет вырезаемых ценностей, делающих руку малопригодной для стола.
 - Другие заявки – обычные шлемовые аскинг-биды (см. стр. 27).
2. После 4с/d-(Контра)-Пас-(Пас):
 - Открывающий называет свой мажор,
 - но может и дать реконтру, передавая розыгрыш партнеру. Выбор осуществляется по наличию вырезаемых комбинаций в контримой масти.
 - Открывающий может также назвать промежуточную масть – указание хода в случае, если оппоненты выиграют торговлю.
3. После 4с/d-(Контра)-Реконтра-(Пас):
 - Заявляйте свой мажор или промежуточную масть как указание хода. Если оппоненты продолжают торговаться, смело указывайте партнеру ход, ибо у Вас готов уход в 5h/s.

Торговля после открытий 1nt и 2nt

Стейман на 1nt

Простейший вариант конвенции Стеймана – вопрос о наличии у открывшегося одним без козыря четырехкарточных мажоров. Открывающий имеет лишь три ответа:

2d – нет четверок мажорных.

2h – четверка червей, возможна также и четверка пик.

2s – четверка пик, нет четверки червей.

С четверками в обоих мажорах следует отвечать 2h, показав пику впоследствии.

После 1nt-2c-2d:

2h/s – натурально, обычно от пятерки, предлагает пасовать.

2nt – инвит к трем. Та же сила, что и в секвенции 1nt-2nt, но есть четырехкарточный мажор.

3c – сайн-офф. Слабая рука с длинной трефой.

3d – форсирует, так как можно было спасовать на 2d с длинной бубной и слабой рукой.

3h/s – натурально, от пятерки, форсирует.

После 1nt-2c-2h:

2s – слабая рука с четверкой пик и более длинным минором, например:

s: J1053; **h:** 6; **d:** Q98632; **c:** 87; Отвечающий был готов запасовать ответ 2d. Открывающий может спасовать на 2s или заявить 2nt без пики. На 2nt отвечающий должен назначить свой минор.

2nt – инвит, но с четверкой пик. С минимумом открывающий пасует (если нет четверки пик) или ставит 3s. С максимумом – ставит 3nt или 4s.

3nt – геймовая сила, но с четверкой пик. Можно перевести в 4s.

3c/d – сайн-офф с длинным минором.

3h – инвит с фитом.

3s – форсирует, ровно четверка пик. Отвечающий думает о шлемике и не может заявить вообще говоря нефорсирующие 3nt. С пятеркой пик и без четверки червей следует прямо на открытие 1nt заявить 3s.

После 1nt-2c-2s:

2nt – инвит к трем. Есть ровно четверка червей.

3nt – контракт. Есть четверка червей, но червовый мисфит уже выявлен.

3c/d – сайн-офф с длинным минором.

3h – инвит с червой. Можно было дать сайн-офф или сфорсировать прямо на открытие.

3s – инвит с фитом.

Защита от Стеймана 1nt-2c

Контра – указывает ход. Минимальная трефа – пятерка с тремя и более онерами.

Опасно контрить с более слабой трефой, так как оппоненты могут оставить 2с под контролем или даже под реконтрой. И если они сыграют, Ваш результат будет плачевен. Для контры следует иметь еще боковой приход к трефе, если в ней не AKQ.

Масти – натурально. Для заявок на 3 уровне следует иметь силу в пределах двух взяток от заявляемого контракта.

2nt – двухмастка в минорах.

После слабого 1nt многие вкладывают в контру на Стейман 2с смысл “Я бы поконтил 1nt наказательно”. В этом случае контра, естественно, не обещает сильной трефы. Поскольку она означает общую силу, дальнейшие контры все наказательные. С более слабой рукой лучше спасовать на Стейман и на следующем круге дать вызывную контру. Например:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра	Зюйда	на	2h	–
1nt	Пас	2с	Контра	вызывная.	Означает	руку,		
2h	Пас	Пас	Контра	короткую в черве, с четверкой пик				
				и некоторой возможностью играть любой из миноров.				

Меры противодействия со стороны открывшихся

1. После 1nt-(Пас)-2c-(Контра):

Если контра указывает ход, то нужно выяснить, есть ли держка в трефе.

- Пас – нет держки в трефе. Если пас придет к отвечающему, реконтра от него – просьба все же ответить на Стейман.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Вест	отрицает	держку	треф.
1nt	Пас	2с	Контра	Реконтра	Оста	просит	ответить
Пас	Пас	Реконтра					на
							вопрос
							о мажорных четверках.

- Масти – обычное значение, но с держкой треф.
- Реконтра – желание играть 2с под реконтрой. Открывающий считает, что контра была серьезной ошибкой. Разумеется, должна быть мощная трефа, лучше пятерка.

Если контра просто наказательная, а не на ход:

Играя слабый 1nt, многие используют ответ 2с как начало оборонного маневра. С хорошей трефой открывающий пасует, иначе делает обычный ответ. Если пас придет к отвечающему, его реконтра – вызывная, просит выбрать масть. См. также стр. 83.

Трансферы

Заявка 2с на открытие 1nt используется почти повсеместно как Стейман (см. стр. 30), а остальные заявки на 2 уровне обычно имеют смысл трансферов, позволяющих отторговать многие расклады точнее, чем просто слабые натуральные ответы. Еще одно преимущество трансферов – разыгрывающим очень часто становится открывшийся, что весьма полезно, если у отвечающего слабая рука.

Трансфер обещает от пятерки в масти, следующей за заявляемой. Сила обычно не определена точно: давший трансфер прояснит ее позже, когда партнер «примет трансфер» – назовет масть, которую трансфер обещает.

1nt-2d – трансфер в 2 червы.

1nt-2h – трансфер в 2 пики.

1nt-2s – трансфер в 3 трефы. Многие пары играют только трансферы в мажоры (2d,2h), применяя заявку 2s для других целей. Тем не менее трансферы во все масти очень полезны, особенно после сильного 1nt.

1nt-2nt – трансфер в бубну. С рукой на инвигное поднятие в 2nt заявите 2с и потом дайте ребид 2nt. При таких соглашениях Стейман 2с не обязательно обещает мажорную четверку. Многие играют 1nt-3с как трансфер в бубну, оставляя инвигный подъем в 2nt. Правда и то, что использование 1nt-2с для инвига к бескозырному гейму путем ребида 2nt дает лишнюю информацию о раскладе открывающего оппонентам, а 1nt-2nt имеет серьезное преимущество как трансфер (см. далее), оставляя 1nt-3с как шлемовую попытку на одноцвете.

Торговля после 1nt-2d, 1nt-2h

Обычно открывающий просто называет обещанный мажор. С максимумом открытия и хорошей поддержкой мажора, и с дублетом сбоку открывший может прыгнуть сразу на 3 уровень – «суперприятие». Когда открывшийся примет трансфер, отвечающий дает ребиды следующим образом:

Пас – слабость. Открывшийся разыгрывает.

2nt – инвиг к гейму, к 3nt или 4 в мажоре.

3nt – на выбор: играть 3nt или 4 в мажоре.

3 в свой мажор – инвиг к мажорному гейму на шестерке.

Новая масть – натурально, от четверки, форсирует до гейма.

Торговля после 1nt-2s, 1nt-2nt

Обычно открывающий просто называет обещанный минор. Однако, с максимумом открытия и не хуже чем с Qxx в миноре открывший может сделать промежуточную заявку (2nt на трансфер 2s, 3с на трансфер 2nt). Это может помочь отвечающему поставить 3nt. Со слабой рукой отвечающий просто называет свой минор, несмотря на «суперприятие».

Защита от трансферов

Контра – указывает ход, обещая сильную комбинацию в контрикой масти. Поскольку трансфер – ненатуральная заявка, удобно указывать партнеру масть хода контрой. Также, как и контра на ход на Стейман, такая контра означает масть от пятерки с тремя и более онерами.

Масть трансфера – вызов.

Вест 1nt	Норд Пас	Ост 2h	Зюйд 2s	Если 2h – трансфер, то 2s Зюйда – вызов с краткостью в пике (0-1).
-------------	-------------	-----------	------------	--

Вест 1nt 2s	Норд Пас Пас	Ост 2h Пас	Зюйд Пас Контра	С более слабой рукой или с пикой от дублета дождитесь принятия трансфера и дайте вызывную контру.
-------------------	--------------------	------------------	-----------------------	---

2nt – минорная двухмастка.

Меры противодействия со стороны открывшихся

1. После контры:

Вест 1nt	Норд Пас	Ост 2h	Зюйд Контра	Открывающий использует возможность показать степень своей поддержки мажора партнера и, следовательно, готовность конкурировать на третьем уровне со слабой рукой у партнера.
-------------	-------------	-----------	----------------	--

- Мажор партнера (принять трансфер) – дублет, нет желания конкурировать на 3 уровне.
- Пас – от триплета в мажоре партнера, готов конкурировать на третьем уровне. Если пас придет к отвечающему – реконтра просит все же принять трансфер.
- Реконтра – четырехкарточный фит и максимум силы. Конкуренция на 3 уровне разумеется, сильный инвигит.
- Суперпринятие трансфера

Вест 1nt 3s	Норд Пас	Ост 2h	Зюйд Контра	Рука открывшегося не могла быть лучше. Суперпринятие показывает 4-карточный фит, максимум открытия и дублет в контрикой масти (в примере, в черве). Самый сильный инвигит к гейму из возможных в такой позиции.
-------------------	-------------	-----------	----------------	---

2. После интервенции мажором отвечающего:

Вест 1nt	Норд Пас	Ост 2h	Зюйд 2s	Открывающий пасует, показывая дублет и отсутствие желания конкурировать на 3 Контра – триплет, максимум и готовность конкурировать на 3 уровне.
-------------	-------------	-----------	------------	---

Южноафриканские трансферы

Еще до того, как трансферы на втором уровне стали популярными, Техасская конвенция уже применялась для того, чтобы открывшийся 1nt и 2nt стал разыгрывающим, если у отвечающего рука на ответ 4h или 4s. 1nt-4d было трансфером в черву, а 1nt-4h – в пiku. Выглядевший натурально ответ 4h был не очень удобен для запоминания: если открывющий забудет конвенцию и запасет ответ 4h на свой 1nt, последствия будут жуткие. А если конвенцию забудет отвечающий, то, заявив 4h со своей длинной червой, услышит в ответ 4s и проснется, но теперь ему останется только ставить 5h.

Южноафриканские трансферы исправили этот изъян:

1nt-4c – трансфер в 4h; 1nt-4d – трансфер в 4s.

Поскольку называются миноры, память получит встряску. А если забудется отвечающий и назовет мажор натурально, ничего смертельного не произойдет. Единственное, что теряется при таком подходе – это Гербер 4c, вопрос о тузах. Но это несущественно, так как всегда можно сделать промежуточную заявку, Стейман, например, или назвать масть, прежде чем переходить к шлемовой торговле.

Южноафриканские трансферы полезны даже вместе с трансферами на все масти, если отвечающий хочет играть мажорный гейм. Преимущество в том, что трансфер на втором уровне дает оппонентам широкие возможности для вторжения, тогда как трансфер на четвертом уровне почти всегда отобьет желание вмешаться в торговлю. Другая выгода – возможность управлять контролем на ход. Скажем, можно поставить Четыре Червы так: 1nt-2d-2h-4h или так: 1nt-4c-4h. Если Вы опасаетесь контров на ход в бубну, идите вторым путем. Если трефа внушает опасения – первым.

Вы не обречены торговаться трансферами. Если ход к Вашей руке предпочтительнее, можно сразу поставить гейм, назвав свой длинный мажор натурально. Например, с рукой **s**: QJ97632; **h**: - ; **d**: K93; **c**: K32; ставьте 4s сразу на открытие 1nt.

Задача от южноафриканских трансферов

Контра – указывает ход.

Меры противодействия со стороны открывшихся

Открывшийся может просто принять трансфер, назвав обещанный мажор. С конструкцией типа Kx или AQ в контрамой масти обязательно следует принимать трансфер. С пустой контрамой мастью можно спасовать, передавая разыгрыш партнеру. Однако тот может реконтрой попросить все же принять трансфер. С Ax или Axx открывший может дать реконтру, и тогда разыгрывать будет отвечающий с чем-нибудь типа Qx или KJx.

Ответы на 2nt

2nt-3c – Стейман или Барон.

Есть две популярные схемы:

3c – конвенция Барона, вопрос о четверках по порядку.

Открывающий называет свою самую младшую четверку, начиная с бубны.

Если единственная четверка – трефовая, то следует заявить 3nt.

3d/h – трансферы в черву/пiku.

3s – от пятерки пик, от четверки червей, мажорная двухмастка, которую не выторговать через Барон или трансферы.

Вторая схема использует 3c как Стейман, вопрос только о мажорных четверках, а не о всех четырехкарточных мастиах.

3c – конвенция Стеймана, вопрос о мажорных четверках.

3d/h – трансферы в черву/пiku.

3s – минорная двухмастка с шлемовым интересом.

4c/d – натурально, одноцвет, шлемовый интерес.

Преимущество Стеймана – снижение проблем с запоминанием, так как единый подход действует для открытий 1nt и 2nt. Более существенное преимущество – Стейман позволяет сделать разыгрывающей более сильную руку, если найдется мажорный фит 4-4. Например:

Вест	Ост	Барон	Стейман
s: AQ73	s: K862	Вест	Вест
h: K2	h: 985	2nt	2nt
d: AKJ3	d: 74	3d	3s
c: KJ5	c: A432	4s	Пас

Обе секвенции привели к пиковому гейму, но часто лучше, чтобы разыгрывала более сильная рука. Такие ситуации встречаются достаточно часто, чтобы Стейман был предпочтительнее Барона. Если Вы хотите все же поискать миноры, задайте Стейман и на любой ответ заявите 4c как показатель минорного интереса.

С пятеркой червей и четверкой пик заявите 3d (трансфер в черву) и на принятие трансфера заявите 3s, предоставляя открывющему право выбора. С пятеркой пик и четверкой червей заявите 3c – Стейман. На ответ 3d – нет мажорных четверок – заявите 3s, показывая пятерку.

Использование трансферов после 2nt необычайно важно. Они позволяют дать сайн-офф в мажоре на третьем уровне с безнадежно слабой рукой, а также показать двухмастку на комфортной высоте. Кроме того, при значительной разнице в силе рук открывающего и отвечающего, обычно лучше, чтобы разыгрывала более сильная рука.

Защита от 2nt-3с

С большой силой открывшего в равномерном раскладе редко когда разумно вторгаться в торговлю. Поэтому любые мастевые заявки – в пределах двух взяточ от назначаемого контракта.

Контра – на ход. От пятерки треф с тремя онерами.

3nt – минорная двухмастка, от 6-5.

Меры противодействия со стороны открывшихся

1. После 2nt-(Пас)-3с-(Контра):

- Реконтра – наказательно. От сильной четверки в трефе, с шансами выиграть 3с под реконтрой, если партнер не бессилен.
- Пас – нет держки в трефе. Это маловероятно для открывшегося 2nt. Если пас придет к отвечающему, реконтра – просьба ответить на вопрос. С хорошей трефой отвечающий может и запасовать 3с под контроль.
- Заявки – обычное значение, но с держкой треф.

2. После 2nt-(Пас)-3с-(Заявка):

- Контра – наказательно.
- Пас – нет держки в их масти.
- Заявки – натурально, но с держкой в их масти.

Защита от 2nt-Трансфер

Контра – указывает ход. Не меньше пятерки в контрамой масти с как минимум тремя онерами.

3nt – крайне резкая двухмастка в минорах, обычно от 6-5.

Обещаемая масть – крайне резкая двухмастка, обычно от 6-5, одна из мастей – другой мажор, вторая – минор.

Вест Норд Ост Зюйд Зюйд показывает от пятерки
2nt Пас 3d 3h пик и от пятерки в миноре в
раскладе 6-5. Без фита в пике, продолжающий заявляет 4с – к минору. Партнер переведет в 4d с бубной.

Меры противодействия со стороны открывшихся

1. После 2nt-(Пас)-Трансфер-(Контра):

Открывшему следует принять трансфер. С хорошим фитом, максимумом и дублетом в контрамой масти можно дать суперпринятие, заявив мажор на 4 уровне. Принятие трансфера обещает держку в контрамой масти.

Пас – нет держки (бывает очень редко). Если пас придет к партнеру, реконтра просит все же принять трансфер.

Конвенции после открытия мастью на 1 уровне

Ответ 2nt – Барон

Такой ответ 2nt на открытие 1 в масти означает от 16 пунктов в равномерном раскладе без пятерок. На открытие минором также отрицает мажорные четверки. Преимущество такого ответа в том, что руки в диапазоне от 16 трудно описывать. Заявка 3nt не форсирует и тем делает дальнейшие исследования рискованными. Если 2nt означает руку от 16 пунктов, ответ 3nt можно закрепить за 13-15 пунктов в раскладе 4333.

Дальнейшая торговля натуральна. Ребид масти открытия спрашивает о трехкарточной поддержке. Без таковой отвечающий ставит 3nt. С триплетом отвечающий дает кюбид, показывая ближайшего туза. Другой интересный подход – показ ключевых карт (подробнее о ключевых картах см. стр. 58) в масти открытия. Например:

Вест	Ост
1h	2nt
3h	?

С дублетом ставьте 3nt. С 3-4 червами покажите ключевые карты:

- 3s – 0 или 3 ключевые карты.
- 4c – 1 или 4 ключевые карты.
- 4d – 2 ключевые карты, но нет козырной дамы.
- 4h – 2 ключевые карты плюс козырная дама.

Если открывающий называет вторую масть, отвечающий может показать слабую или сильную поддержку в любой из двух мастей. Например:

Вест	Ост	Отвечающий может поддержать пику, заявив 3s
1s	2nt	(сильная поддержка) или 4s (слабая поддержка). С
3c	?	поддержкой треф дайте кюбид туза.

Альтернативой с поддержкой треф можно показать ключевые карты, пропуская 3s и 3nt в шагах. Таким образом:

- 3d – фит в трефе, 0 или 3 ключевые карты.
- 3h – фит в трефе, 1 или 4 ключевые карты.
- 3s – сильный фит в пике.
- 3nt – нет фитов в показанных мастях (расклад 2443).
- 4c – фит в трефе, 2 ключевые карты без козырной дамы.
- 4d – фит в трефе, 2 ключевые карты плюс козырная дама.

Ответ 2nt – Якоби

Якоби 2nt в ответ на открытие 1 в мажор показывает фит в масти открытия и форсирует до гейма. Не имеет максимума силы и не означает предпочтения к бескозырному контракту. Однако если пара также играет сплинтеры (см. далее), Якоби 2nt отрицает синглеты и ренонсы.

Открывающий уточняет расклад, назвав масть синглета на 3 уровне или ренонса на 4 уровне. Без краткостей:

4 в свой мажор – самый слабый ребид, минимум открытия.

3nt – 14-15pc.

3 в свой мажор – сильнее, чем 3nt.

После ребида открывавшего 3 в мажор – вопрос о ключевых картах. Если 3 в мажор недоступно, можно использовать 3nt в качестве вопроса о ключевых картах. Например:

Вест	Ост	Вест	Ост	
s: AJ854	s: KQ63	1s	2nt	
h: 8	h: 765	3h	3s	– вопрос о ключевых картах
d: A97	d: K8	4d (1)	5c	– вопрос о трефе
c: K1052	c: AQ93	5h (2)	6s	

(1) – две ключевые карты, нет дамы пик
(2) – король треф, нет туза и дамы треф¹

Вест	Ост	Вест	Ост	
s: 9	s: A753	1h	2nt	
h: AQ732	h: K9654	3s	3nt	– вопрос о ключевых картах
d: AJ5	d: K3	4s (1)	5c	– вопрос о трефе
c: K742	c: A3	5h	7h	

(1) – две ключевые карты, нет дамы пик

Вест	Ост	Вест	Ост	
s: 9	s: Q6	1h	2nt	
h: KQ863	h: AJ54	3s	3nt	– вопрос о ключевых картах
d: KJ4	d: A72	4d (1)	4h	
c: K632	c: QJ107			

(1) – одна или четыре ключевые карты

Вест	Ост	Вест	Ост	
s: AK7642	s: Q985	1s	2nt	
h: A87	h: K5	4d (1)	3s	
d: -	d: Q763	4d (1)	4nt	– вопрос о ключевых картах
c: J752	c: AKQ	5c (2)	7s	

(1) – ренонс в бубне (3) – 0 или 3 ключевые карты, очевидно, три

¹ См. стр. 39.

Защита от 2nt Барона и Якоби

Против значительной силы этих ответов редко удается войти в торговлю. Мастевые заявки натуральны, сила – в пределах двух взяточ от заявляемого контракта. Полезно входить в торговлю с резкой двухмасткой без их масти, обычно от 6-5. Для таких раскладов подходит такая схема:

Контра – от 6 в пике, от 5-ки в миноре. Партнер согласует пику, если сможет, иначе заявит минор к масти (“Pass or Correct”).

3 в их мажор – от 5 пик, от 6 в миноре. Тот же подход.

4 в их мажор – от 6-6 в пике с минором..

3nt – оба минора, от 6-5 (или 5-5 и много отваги).

4nt – оба минора, от 6-6.

Во всех этих случаях не сила старших карт (да и не может у Вас ее быть много), а длина фита и расклад определяют, как высоко Вы можете позволить себе забраться. Не стоит очень радоваться восьмикарточному фиту. С девятикартом можно защищаться на 4 уровне, с десяти – на пятом.

Если открывшийся показал синглет в ответ на 2nt Якоби:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Так как атаковать против
1h	Пас	2nt	Пас	червового контракта будет Норд, нет
3d	Контра			смысла в кондре на ход. Лучше всего
				показывать масть краткости (в примере – бубну), предлагаю защиту от
				возможного гейма или шлема.

Меры противодействия открывшейся стороны

После контры на ответ 2nt:

На большинстве рук лучше всего дать обычный описательный ребид. Это даст партнеру наилучшие возможности для принятия решения в случае возможного блока. Однако, с минимумом и равномерным раскладом разумен пас. Так как ответ 2nt форсирует до гейма, все пасы догеймового уровня форсируют: партнер должен либо сделать заявку, либо дать наказательную контру. Реконтра показывает сильную комбинацию в масти, которую обещает кондра, предлагая контриТЬ наказательно.

Если они заявили Ваш мажор на 3 или 4 уровне:

Пасуйте с минимумом на равномерной руке. Контра предполагает, что лучший результат дать наказательная контра.

Если они заявили nt, обещая миноры:

Пасуйте с минимумом на равномерной руке. Контра – предлагает наказывать.

Швейцарская конвенция¹

Швейцарская конвенция использует ответы 4с и 4d на открытие 1 в мажор, как форсинг-геймы на равномерном раскладе с как минимум четырехкарточной поддержкой. Если играется ответ 2nt Якоби, Швейцарская конвенция нецелесообразна, так как ответ 2nt содержит те же руки. Пары, играющие Якоби, обычно используют 4с и 4d как сплинтеры (см. далее).

Так как нет смысла после мажорного открытия использовать прыжки на 4 уровень как натуральные блоки, их можно применить для показа поддержки масти партнера. Швейцарская конвенция имеет два основных подхода. В первом отвечающий показывает ключевые карты:

4с – три туза ИЛИ два туза и козырный король (три ключевые карты).

4d – два туза ИЛИ один туз и козырный король (две ключевые карты).

Но поскольку ключевые карты сегодня можно успешно выявить иными средствами на более низком уровне, этот вариант Швейцарской конвенции изжил себя. Другой вариант ориентирован на качество козыря:

4с – сильный фит, минимум два старших онера.

4d – слабый фит, хуже Qxx.

В обоих случаях обещается четырехкарточный фит. Ответ 4с может означать и более длинный козырь, но 4d – это ровно четверка. Это позволяет избежать шлемиков с козырем вроде K6532 напротив J974.

С ровно одним старшим онером в козыре (туз, король, дама) торгуйтесь обычными средствами.

Защита от Швейцарских 4с и 4d

Поскольку эти заявки искусственные, смело давайте контру на ход.

Меры противодействия со стороны открывшихся

Свой мажор на 4 уровне – минимум, нет контроля в контриной масти.

Пас – нет контроля, но имеется шлемовый интерес, если контроль есть у партнера. Если пас придет к отвечающему, он дает сайн-офф без контроля, реконтратит с королем, но без дамы. Другие заявки обещают туза или KQ в контриной масти.

Реконтра – контроль в контриной масти. Возможен минимум.

Контриная масть – кубид, реноанс. Просьба описать ключевые карты вне этой масти.

¹ В оригинале – The Swiss Convention. (Прим. перев.)

Сплинтеры

Как бы Вы поняли такие секвенции:

Вест
1s

Ост
4d

Вест
1h

Ост
4c

Вест
1h

Ост
3s

Стандартное значение для двойных прыжков было – блок. Однако, после открытия партнера блок на 4 уровне редко оправдан. Можно упустить верхние 3nt. Вообще после открытия редко применяются блоки, так как оппоненты и так вряд ли войдут в торговлю. Вместо того, чтобы заткнуть их, Вы крадете принадлежащее Вам ценное торговое пространство.

Многие пары сегодня предпочитают использовать двойные прыжки как показатель хорошего фита и краткость в названной масти. Такие заявки называются «сплинтеры» – «щепки»¹, так как оказывается краткость, самая слабая, самая «тонкая» масть.

Итак, сплинтер обещает:

- Четырехкарточный или более длинный фит в масти открытия.
- Сила, достаточная для гейма как минимум.
- Синглет или реноанс в масти открытия.

На открытия 1 в мажор сплинтерами являются: 1h-3s, 1h-4c, 1h-4d, 1s-4c, 1s-4d, 1s-4h. Последнюю секвенцию 1s-4h можно исключить из числа сплинтеров, сохранив за ней натуральное значение гейма на своей масти. Сплинтеры не совместимы с 4c Гербера и со Швейцарской конвенцией. Однако, они прекрасно совмещаются с 2nt Яакоби (см. стр. 38). Также они хорошо работают без других искусственных ответов, форсирующих до гейма, на открытие.

Предположим, партнер открылся 1h. Следующие руки годятся для сплинтера:

s: AJ2

h: KJ92

d: 5

c: K7632

Заявите 4d

s: 9

h: A9763

d: KQ6

c: K432

Заявите 3s

s: AK3

h: QJ872

d: A642

c: 5

Заявите 4c

Игровая сила – 7 отдач или менее. Лучше не давать сплинтер с сильной боковой мастью. Сначала назовите эту масть, а потом сфитуйте масть партнера.

¹ Splinter (англ) – лучина, щепка, заноза. (Прим. перев.)

Сплинтеры после минора

Сплинтеры после минорных открытий не так популярны, но они тоже хорошо работают. Особенно полезны они при принятии решения, играть ли 3nt. Чем больше у Вас старших карт напротив краткости, тем более следует склоняться к 3nt вместо 5 в миноре. Сплинтеры на минор выглядят так:

1c-3d,3h,3s; или 1d-3h-3s,4c;

Они заменяют обычные блоковые прыжки. Сплинтер на 4 уровне – шлемовая попытка, так как уровень 3nt уже пройден.

Сплинтерные ребиды

Сплинтеры могут применяться в дальнейшей торговле. Общее соглашение таково: если новая масть форсирует, ребид прыжком – сплинтер. Последняя заявка в приведенных примерах является сплинтером, согласующим последнюю масть, названную партнером, и обещающим краткость в названной масти.

Вест	Ост	Вест	Ост	Вест	Ост
1s	2h	1s	2d	1c	1h
4d		2s	4c	1s	4d

Лучше всего интерпретировать сплинтер как шлемовую попытку на исключении. Не имея пропадающих ценностей в короткой масти партнера, можно попробовать шлемик, даже если баланса не хватает. Напротив синглета туз – ценность, но все остальные фигуры – пропадающие. Напротив ренонса даже туз – пропадающая ценность.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQ643	s: A9875	1s	4h – сплинтер
h: 8742	h: 6	4nt	5h
d: AQJ	d: K95	6s	Пас
c: 6	c: AJ43		

Обе руки имеют минимум силы, но шлемик – верхний.

Имея пропадающие ценности, требуется несколько большая сила для шлемовой попытки, в среднем, на короля (на взятку) сильнее минимума.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQ643	s: A9875	1s	4h – сплинтер
h: AQJ	h: 6	4s	Пас
d: 8742	d: K95		
c: 6	c: AJ43		

У Веста минимум открытия и пропадающие QJ в черве, так как там краткость. Поэтому Вест дает сайн-офф в пике. Даже пятый уровень будет излишне рискованным. Шлемик не безнадежен, но крайне неоправдан.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQ	s: A964	1h	4с – сплинтер
h: KQ6432	h: A975	4nt	5s
d: 62	d: A743	6h	Пас
c: KQ7	c: 8		

У Веста значительные пропадающие ценности в трефе, но руа значительно лучше минимума (5 отдач вместо 7, 15 пунктов вместо 11-12, дополнительная длина в козыре). Это оправдывает шлемик несмотря на пропадающие ценности.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQJ	s: 6	1с	3с – сплинтер
h: J87	h: A62	3nt	Пас
d: 84	d: KQ72		
c: AJ642	c: KQ1097		

Три без козыря можно посадить, но шансы значительно выше, чем у 5с. Даже после червовой атаки 3nt имеют шансы, но 5с обречены. Против 3nt атака будет, вероятно, в показанную столом краткость, тогда как против 5с в такой атаке нет большого смысла.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: J87	s: 6	1с	3с – сплинтер
h: KQJ	h: A62	4с (1)	4nt (2)
d: 84	d: KQ72	5с	Пас
c: AJ642	c: KQ1097	(1) – козырь – трефа, вопрос о	

ключевых картах. (2) – 2 карты плюс козырная дама.

Без держки в краткости партнера 3nt ставить нельзя. Вопросы о ключевых картах с минорным козырем см. на стр. 62.

Мини-сплинтеры

Большинство пар отказываются от блоковых прыжков и используют двойные прыжки как сплинтеры. Многие готовы даже отказаться от новой масти прыжком натурально, играя это как сплинтер – геймовую попытку. В этом методе:

1h-3с = краткость треф, фит в черве, сила поднятия (около 8-10pc). Открывающий может дать сайн-офф 3h, поставить гейм или даже поискать шлемик. Отвечающий, имея более сильную руку, может сделать заявку после сайн-оффа. Пары, играющие мини-сплинтеры, обычно применяют следующие соглашения:

новая масть прыжком – краткость, фит, сила поднятия

новая масть двойным прыжком – реноанс

Преимущество – точный показ длины краткости (синглет или реноанс). После сайн-оффа отвечающий может по-прежнему искать гейм или даже шлемик.

Захиста от сплинтеров

Если оппоненты дали сплинтер, преимущество в силе у них. Обязательно заявите хорошую масть, если готовы пойти в защиту. Их масть или 4nt покажут двухмастки. Например:

Вест Норд Ост Зюйд 4nt – миноры; 4h – пика с минором,

1h Пас 4c ? вероятно, с трефой.

Очевидно, поскольку Вы уже высоко, требуется либо хороший игровой потенциал, чтобы войти в торговлю.

Как Вы поймете контру на сплинтер? Есть два подхода. Один – контра показывает длину и силу в масти сплинтера, другой – указание хода. Вам с партнером следует выбрать, какому из подходов следовать.

С одной стороны, разумно показать контроль силу в короткой масти оппонента, почти без риска предлагая защиту. Однако зональность может быть не располагать к самопожертвованию, да и по своей карте может быть не ясно, сколь высоко оппоненты заберутся. Вероятно, Вы готовы защищаться от их гейма, но не от шлемика.

Рекомендуем играть контру на ход, но не в контримую масть (большого смыслаходить в синглете оппонента в козырном контракте нет), а в *масть на одну ниже контримой*.

Вест Норд Ост Зюйд Пример применения контры на ход.
1h Пас 4d Контра Зюйд просит хода в трефу.

Если дан трефовый сплинтер, контра просит хода в пику.

Некоторые пары играют ненатуральные сплинтеры. Контра на такой сплинтер просит хода в масть сплинтера. Например:

Вест Норд Ост Зюйд Заявка 4c не относится к трефе, а
1s Пас 4c Контра показывает краткость в черве. Контра
просит хода в трефу.

Против натуралистических сплинтеров лучше контролировать на ход в масть ниже масти сплинтера. Допустим, играя этот подход, Вы на Весте имеете карту:

s: Q107; h: Q102; d: 10843; c: 1074.

Торговля развивалась так:

Вест Норд Ост Зюйд
Пас 1s
Пас 4d Пас 4s
Пас Пас Пас

Заявка 4d – сплинтер, краткость бубей. Куда бы Вы атаковали?

В обычных обстоятельствах нет большой разницы между мастями. Однако, играя контры на ход, разумно рассудить, что партнер дал бы контру на ход в трефу. Отсутствие таковой означает, что у партнера нет большого желания хода в трефу, поэтому возможно, что он имеет что-то в черве. Нет никакой уверенности, разумеется, однако этих рассуждений достаточно, чтобы склониться к атаке мелкой червой. Вот полный расклад:

s: AK98
h: 9763
d: 5
c: KQJ5

s: Q107	s: 5
h: Q102	h: AK8
d: 10843	d: QJ72
c: 1074	c: 98632

s: J6432

h: J54
d: AK96
c: A

При «безопасной» минорной атаке разыгрывающий легко выигрывает и берет 12 взяток, снося червовые потери на старшую трефу. При червовой атаке вистующие собирают три первые взятки и разыгрывающему нужно быть ясновидящим, чтобы разыграть козырь без потерь.

Меры противодействия со стороны давших сплинтер

Они заявили 4nt, обещающие миноры:

Контра – желание вистовать под контролем.

Они заявили масть открытия:

Контра – Больше заработка, сажая под контролем, чем играя свой контракт.

Они дали контролю, обещая масть сплинтера:

Все заявки имеют тот же смысл, что и без контроли. Реконтра – контроль первого класса в масти сплинтера, просьба дать кубид. Пас – просьба дать реконтру с ренонсом в масти сплинтера или кубид с синглетом.

Они дали контролю на ход в какую-то другую масть:

Сайн-офф в Вашей масти – нет шлемового интереса (обычное значение), пас – шлемовый интерес, но нет контроля в ключевой масти (в которую просят хода), кубид или 4nt – контроль второго класса в ключевой масти, реконтра – контроль первого класса, переход к кубидам. После паса партнер дает сайн-офф без контроля, дает кубид или заявляет 4nt с контролем 2 класса, дает реконтру с контролем первого класса.

Вопрос о поддержке в длинной масти (“trial bids”)¹

Вопрос о поддержке («заявка-попытка») – это новая масть, названная после того, как мажорное открытие было поднято на 2 уровень. Означает три и более карт в названной масти с двумя или тремя потерями в ней. Является инвитом к гейму в случае, если партнер имеет поддержку в данной масти.

s: AQ876	После торговли 1s-2s Ваша рука достойна геймовой
h: A4	попытки. Типичны вопросы о поддержке с силой 15-17pc
d: J765	или 6 потерь. Заявите 3d, спрашивая о возможности
c: KQ	покрыть бубновые потери.

Партнер может иметь что-то вроде s: KJ54; h: K82; d: 9843; c: 73, что не оставляет шансов контракту 4s. Но может иметь s: KJ54; h: 982; d: A3; c: 7643, вполне подходящие для гейма.

После вопроса о поддержке:

- с тремя отдачами в интересующей масти дайте сайн-офф 3 в мажор;
- с двумя отдачами – дайте сайн-офф с минимумом силы и ставьте гейм с максимумом;
- с одной отдачей или без отдач в интересующей масти ставьте гейм даже на минимуме силы.

С первой из приведенных выше рук следует говорить 3s, а со второй – 4s (одна отдача).

Задача от вопроса о поддержке

Если ответ на вопрос о поддержке был дан отрицательный (сайн-офф на 3 уровне), очевидно, разумно атаковать в масть, о которой спрашивали. Открывающий, задавший вопрос, слаб в этой масти, а она у него длинная. Его партнер показал отсутствие поддержки в этой масти. Если же поддержка нашлась (поставлен гейм), то нет столь явной необходимости пойти в масть вопроса. А если разыгрывающий, получив отрицательный ответ, все же поставил гейм, будьте осторожны. Возможен психологический вопрос о поддержке, заданный с конструкцией типа AQ, провоцирующий атаку в эту масть.

Поскольку вопрос задает вероятный разыгрывающий, контроля хода на масть вопроса не имеет смысла в обычном понимании. Вы можете показать контроль вилку вроде AQx или длиннее, прося партнера ответить в эту масть, когда он получит ход. Поскольку в торговлю никто из Вашей пары не вступал, нет большого смысла показывать контроль масть вопроса, предлагая защиту. Разыгрывающий имеет от триплета в этой масти, к тому же, еще не известно, поставят ли они гейм.

¹ Распространен также термин «вопрос о дополнении». Прим. перев.

Меры противодействия открывшейся стороны

Все заявки имеют тот же смысл. Реконтра показывает сильную конструкцию в контрикой масти, вроде KJ10x или QJ10x, предлагая партнеру спасовать наказательно или поставить 3nt.

Вопросы о поддержке в конкурентной торговле

Очень часто Вы будете участвовать в конкурентной торговле и будете лишены возможности задать вопрос о поддержке.

Вест 1h ?	Норд 2d	Ост 2h	Зюйд 3d	Нет возможности задать вопрос о поддержке. Играйте 3h конкурентно и контру для любых инвайтов к гейму.
Вест 1h ?	Норд 2c	Ост 2h	Зюйд 3c	Играйте 3h конкурентно, контру как инвайт к гейму и 3d как вопрос о поддержке.
Вест 1h ?	Норд 1s	Ост 2h	Зюйд 2s	Играйте 3h конкурентно, контру как инвайт к гейму, а 3c,3d как вопросы о поддержке.

Важно иметь возможность заявить 3 в мажор конкурентно, в ходе борьбы за частичку, без достижения гейма при максимуме партнера. Иначе Вы будете позволять оппонентам выигрывать борьбу за частичку слишком часто.

Наименее нужная заявка в подобных секвенциях – наказательная контра. Если они сфитовали масть в две заявки, крайне маловероятно, что Вы можете причинить существенный ущерб на 2 или 3 уровнях. Стало быть, стоит отказаться от наказательной контры и применять ее как инвайт к гейму.

Защита от инвайтных контр в конкурентной торговле

Если Вы готовы к защите, обычно лучше выждать и посмотреть, встанут ли они в гейм. Частенько они ограничиваются третьим уровнем, так что глупо защищаться от гейма, который все равно не был бы поставлен.

Вест 1s	Норд 2d	Ост 2s	Зюйд 3d	Реконтра в этой позиции не имеет смысла в качестве наказательной.
Контра ?				Поэтому стоит использовать ее как сигнал партнеру о готовности к защите от их гейма, если будет такая необходимость. Зюйд заявкой 3d все о себе сказал, и Норд должен принять решение: вистовать или защищаться. Поэтому разумно использовать пас как сигнал партнеру помалкивать и реконтру – как сигнал о готовности к защите. Партнер, услышав реконтру, может решить вистовать с более равномерной рукой, или поставить защитный контракт с более резким раскладом.

Попытка на короткой масти

Попытка на короткой масти¹ – это заявка новой масти после поднятия открытия 1 в мажор на второй уровень, означающая синглет или реноанс в масти (чаще синглет). Приглашает партнера поставить гейм без пропадающих ценностей в этой масти. Лучше всего иметь три и более мелких карт.

- С тремя отдачами в масти попытки ставьте гейм 4 в мажор.
- С тузом и двумя отдачами – ставьте гейм 4 в мажор.
- Без туза, но с двумя отдачами, ставьте гейм 4 в мажор с максимумом и 3 в мажор – с минимумом.
- С тузом и одной отдачей – ставьте гейм 4 в мажор с максимумом и 3 в мажор – с минимумом.
- Без туза и с одной отдачей – ставьте 3 в мажор.
- С большой силой в масти попытки ставьте 3nt.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K8642	s: A953	1s	2s
h: AJ10	h: Q72	3d	4s
d: 9	d: 8752	Пас	
c: AJ62	c: 84	3d – попытка на короткой бубне	

Без теряемых крупных карт в короткой бубне партнера Ост должен принять приглашение Веста даже с минимумом. Контракт 4s требует пики 2-2 или червового импаса, около 70%.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K8642	s: A953	1s	2s
h: AJ10	h: 8752	3d	3s
d: 9	d: Q72	Пас	
c: AJ62	c: 84	3d – попытка на короткой бубне	

Бубновая дама Оста – теряемая, и у него минимум силы. Стало быть, следует дать сайн-офф. Пиковый гейм может иметь место, но для него нужен развал пик 2-2 и не более одной отдачи в черве. Около 30% в целом.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K8642	s: A953	1s	2s
h: AJ10	h: K752	3d	4s
d: 9	d: Q72	Пас	
c: AJ62	c: 84	3d – попытка на короткой бубне	

Бубновая дама Оста – теряемая, но у него максимум силы простого поднятия и две потери в масти попытки. Даже имея все три бубны мелкими гейм следовало бы ставить.

¹ Распространен также синоним «попытка на исключении». (Прим .перев.)

Защита от попыток на короткой масти

Контра – длина в масти их краткости, предложение защитного контракта.

Заявки, показывающие держки

Заявки-попытки (в том числе, и вопросы о поддержке¹) используются обычно после мажорных открытий, поднятых на 2 уровень. После поднятия минора и если гейм можно поискать, обычно важен вопрос: играть 3nt или 5 в минор? Распространенная практика – после того, как минор будет сфитован на 3 уровне, трактовать новую масть как показ держки в названной масти и предложение играть 3nt, если у партнера есть держки в неназванных мастиах.

Вест	Ост	
1s	2c	3d = «Есть держка в бубне. Волнует черва»
3c	?	3h = «Есть держка в черве. А что у тебя с бубной?»

Вест	Ост	3d = «Держу бубну. Волнует по крайней мере один из мажоров»
1c	3c	3h = «Держу черву, но не бубну»
?		3s = «Держу пiku, но не черву и не бубну»

Показ держек может также игаться в ситуациях, когда партнер повторил свой минор на третьем уровне, показав одноцвет. Например:

Вест	Ост	Заявка Веста 3c показывает около 16-18 пунктов и от шестерки треф без второй длинной масти. Осту безопасно назвать бубну или пiku, показав держку. У Веста не может быть четверки, чтобы поднять.
1s	1h	
3c	?	

После поднятия минора на второй уровень новая масть форсирует, однако можно назвать новую масть на втором уровне, а можно прыгнуть на третий. На втором уровне заявка новой масти – натуральна, показ силы в масти. Это может быть прекрасная масть, а может быть просто держка. Прыжок на третий уровень (1c-2c-3s) можно играть как сплинтер, показывающий синглэт или реноанс и предлагающий 5 в миноре на исключении или 3nt с двойной держкой в короткой масти.

Прыжки на 4 уровень натуральны и показывают расклад 6-5.

¹ В английском оригинале вопросы о поддержке и попытки на короткой масти называются одинаково: trial bids (long suit trials и short suit trials). (Прим. перев.)

Торговля после показа держки

Вест	Ост	Ставьте 3nt с держкой в опасной масти (пике). Без держки
1h	2c	ставьте 3h с очень хорошей пятеркой с тремя онерами или 4c
3c	3d	с дублетом пик или 5c с синглетом пик.
?		

Торговля после сплинтера

Ставьте 3nt с двойной держкой в короткой масти. Иначе заявляйте минор на 4 уровне со слабой силой, особенно с теряемыми ценностями в короткой масти или на 5 уровне с максимумом силы.

Заявки, спрашивающие о держках

Некоторые пары предпочитают использовать вопросы о держке в ситуациях, когда обычно применяются показы держек (см. стр. 49). После согласования минора новая масть при таком подходе означает: «У тебя есть держка в названной мною масти?». Имея держку, партнер заявляет 3nt. Без держки следует сделать еще какую-нибудь описательную заявку. Вопрос о держке предполагает наличие держек в прочих незаявленных мастиах.

Вест	Ост	При описанном подходе заявка 3s Оста означает: «Ставь
1h	2c	3nt с прикрытым пиком». Держка бубей у Оста должна быть.
3c	3s	
?		

Вест	Ост	При описанном подходе заявка 3h Оста есть вопрос о
1c	1d	червовой держке. С держкой Вест ставит 3nt. Однако имея
3c	3h	держку червей и плохую пику Вест может заявить 3s,
?		спрашивая о дежке в этой масти.

Показы держек и вопросы о них – две стороны одной монеты. Нет большой разницы, какой из подходов играть. Главное, чтобы оба партнера помнили, как они играют. Результаты могут быть самые печальные, если, например, Вы спрашиваете о держке, а партнер полагает, что Вы ее показываете.

Одной из причин, по которой некоторые выбирают подход вопросов о держках, является некоторое единобразие системы торговли. В ряде ситуаций применяются именно *вопросы* о держке. Скажем, масть оппонентов во многих случаях означает «нет ли у тебя держки в их масти?». Конвенция «Четвертая масть» тоже несет такой смысл: «как насчет держки в четвертой масти?». Все это – вопросы о держке. Поэтому применение вопросов о держке в минорной торговле приводит к тому, что все заявки, касающиеся держек являются вопросами о них – просто и легко запомнить.

Вест	Ост	После согласования минора на втором уровне по-прежнему разумно играть мажор на 2 уровне натурально, обещая хорошую масть. Часто полезно играть на 4-3 в мажоре. Прыжок на 3 уровень можно понимать как сплинтер.
1с	2с	
2h		
Вест	Ост	Торговля достигла 3 уровня, так что 3d – вопрос о держке. Вест показал сильную пику. Ост показал максимум (иначе 2s 3d заявит бы 3с) и <i>спрашивает</i> о держке в бубне.
1с	2с	
2s	3d	

Защита от показов держки и вопросов о держке

Так как Вы до сих пор не вступили в торговлю, а оппоненты ищут 3nt, единственное вероятное действие – контра связанной с держкой заявки.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Независимо от того, показывает ли 3h червовую держку или спрашивает о ней, контра показывает длину и силу в черве и просит атаки в эту масть.
1d	Пас	2с	Пас	
3с	Пас	3h	Контра	

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Если у Норда нет хорошего первого хода, или червы и пики равны, есть маленькое преимущество пикового хода. Партнер не горит желанием получить червовую атаку, а то бы дал контру на ход.
1d	Пас	2с	Пас	
3с	Пас	3h	Пас	
3nt	Пас	Пас	Пас	

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра контракта 3nt после односторонней торговли обычно просит хода в первую масть, названную «болваном». Однако ход в сфитованную оппонентами масть нужен крайне редко. После приведенной торговли партнер будет выбирать между червой и пикой. Червового хода Вы можете потребовать контроль заявки 3h. Разумно играть контру на 3nt после показа держки или вопроса о ней как контру на ход в неназванную масть.
1d	Пас	2с	Пас	
3с	Пас	3h	Пас	
3nt	Пас	Пас	Контра	

Меры противодействия торгующейся стороны

Если «держечную» заявку поконтирили, по-прежнему можно заявить 3nt с держкой в «критической» масти (о которой спрашивают или которую не назвали). Однако, если Вы играете показ держек, то есть неприятность: атака будет ломать показанную держку.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Есть преимущество в подходе вопросов о держке: если вопрос о держке поконтрят, контракт 3nt будет поставлен с нужной руки.
1s	Пас	2c	Пас	
3c	Пас	3h	Контра	
?				

Если заявка 3h показывает держку, очевидно, Весту неудобно ставить 3nt со своей руки, позволяя Норду атаковать в держку, вырезая ее.

В этой связи рекомендуется такой подход. Реконтра – «держу «опасную» (то есть, неназванную) масть. Ставь 3nt со своей руки, чтобы уберечь держку в контреной масти». В приведенной выше торговле Весту следует заявить реконтру с держкой бубей, если хочет, чтобы Ост разыгрывал. Имея свою держку в черве он может и сам поставить 3nt.

При использовании вопросов о держке: ставьте 3nt с держкой в масти вопроса. Реконтру давайте с верной держкой (Axx или AKx), позволяя партнеру поставить 3nt со своей руки, имея какую-нибудь полезную карту в этой масти, вроде Qx или Jxx.

Конвенция Krauhurst¹

Краухурст – это искусственный ребид 2c отвечающего на ребид 1nt открывшего после открытия на 1 уровне. Применяется независимо от того, было ли открытие трефовым или нет. В секвенциях ниже заявка 2c – Краухурст.

Вест	Ост	Ост	Зюйд	Ост	Зюйд
1c	1d	1c	1h	1c	1s
1nt	2c	1nt	2c	1nt	2c

Вест	Ост	Ост	Зюйд	Ост	Зюйд
1d	1h	1d	1s	1h	1s
1nt	2c	1nt	2c	1nt	2c

Ребид 2c означает силу, достаточную для инвита к гейму. Поскольку ребид 1nt означает силу в пределах 12-16 пунктов, на Краухурста открывший, если у него 12-13 пунктов, заявляет натурально 2d, 2h или 2s, экономно описывая свою руку. Например, после торговли 1c-1s-1nt-2c заявка открывшего 2s покажет 12-13 пунктов, триплет пик и отсутствие четверки червей. Ответ 2nt на Краухурста означает ровно 14 пунктов, на что 3c партнера – опять просьба описать руку натурально. Ответы на Краухурста на 3 уровне означают 15-16 пунктов и тоже натурально и экономно описывают руку.

Альтернативная схема – отвечать 2d со всеми слабыми руками (12-13), 2h, 2s и 2nt с 14 пунктами и на 3 уровне – с 15-16.

¹ В оригинале – Crowhurst.

Вест
s: K72
h: AJ875
d: K76
c: 54

После торговли 1d-1h-1nt (12-16рс) рука Веста вполне годится для инвита к гейму. Вест применяет Краухурст, заявляя 2с. Если партнер ответит 2d (12-13 с триплетом червей), можно спасовать. На ответ 2nt, 14 пунктов, Вест заявит 3с, чтобы узнать о трехкарточном фите в черве. На любой ответ на 3 уровне Вест может осознанно выбрать лучший гейм.

Вест
s: KJ765
h: Q9862
d: 6
c: 43

После торговли 1c-1s-1nt отвечающий с такой рукой может заявить 2h, не опасаясь недоторговать свою карту в глазах партнера. Так как все инвитные руки – в заявке 2с, прочие заявки на втором уровне – слабые и раскладные.

Вест
s: KJ765
h: KQ65
d: 98
c: 73

После торговли 1c-1s-1nt отвечающий должен заявить 2с. На ответ 2d (12-13) можно сказать нефорсирующие 2h, описав силу и расклад. На ответ от 14рс можно либо сразу поставить гейм, либо есть возможности для его поиска.

Со слабой рукой и трефовым фитом приходится прыгать в 3с – сайн офф (то есть, 1c-1s-1nt-3с – контракт), либо заявлять 2nt как форсинг-гейм на трефе. Краухурст также хорошо работает вместе с ответом 1nt в силе 11-16рс.

Конвенция Друри

Конвенция Друри – это ответ 2с на открытие 1 в мажор на 3 или 4 руке (то есть, после паса партнера). Показывает максимум паса и обычно обещает фит в мажоре партнера. Позволяет вовремя остановиться, если открытие было ослабленным. Также дает больше места для исследования возможностей, так как новая масть в ответ на открытие – не форсирует.

Остальные заявки отвечающего на 2 уровне (например, Пас-1s-2d) натуральны, не форсируют и отрицают фит в мажоре партнера. Прыжки отвечающего (например, Пас-1s-3с) показывают максимум паса, хорошую пятикарточную масть и фит в мажоре партнера.

Ребиды открывающего после Друри

2d – ослабленное открытие или самый минимум, нет интереса к гейму.

Остальные заявки означают нормальное открытие, от 14 пунктов, и предлагают поискать гейм.

Ребиды отвечающего

После ребида 2d следует обычно вернуться в мажор партнера. Заявка 3с на 2d (и аналогично любая другая заявка) означает от шестерки треф и отсутствие фита. Так как 3с сразу означало бы трефу с фитом, а 2с – это Друри, отвечающему нужно средство показать максимум паса с трефой. Решение: дайте Друри 2с, а потом заявите 3с.

Прыжки открывающего на третий уровень показывают расклад 5-5 или 6-5.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K932	s: AQJ64	Пас	1s
h: KQJ3	h: A742	Друри –	2с
d: 54	d: A6		2h
c: J85	c: 93		Пас

Без Друри самый вероятный контракт – 4s. В турнире на максимум, однако, 4h значительно лучше.

Заявка 2с тоже Друри и в том случае, когда правый оппонент контрит или входит мастью на открытие партнера.

Защита от Друри 2с

Вы еще не вступали в торговлю, однако часто у Вас все равно будет желание вторнуться на втором уровне. Большинство пар играет контр на Друри как указание хода, однако мы рекомендуем использовать контр как вызывную на мажор открытия. Выбор за Вами.

Меры противодействия со стороны открывшихся

На любую заявку на Ваши 2с: пас равен ответу 2d, остальные ответы – сильные. Если на Друри была заявлена контра на ход, то: Пас – минимум, 2d – максимум с бубной, Реконтра – наказательно.

Шлемовые конвенции

Блэквуд 4nt

После открытий 1nt и 2nt большинство пар играет 4nt как инвит к бескозырному шлемику. С минимальной рукой открывающий пасует. С силой на пункт больше минимума, заявите 5nt. С максимумом ставьте 6nt. Такой же подход часто используют после ответов 1nt и 2nt, обещающих сильный равномер.

После мастевых заявок 4nt обычно играется как вопрос о тузах. Ответы, например, такие:

- 5c – 0 или 4 туза (все или ничего).
- 5d – 1 туз.
- 5h – 2 туза.
- 5s – 3 туза.

После ответа спрашивающий может поставить контракт на пятом или шестом уровне. Заявка 5nt после вопроса о тузах – вопрос о королях. Ответы:

- 6c – 0 королей.
- 6d – 1 король.
- 6h – 2 короля.
- 6s – 3 короля.
- 6nt – 4 короля.

Вопрос о королях 5nt следует заявлять, только когда есть возможность большого шлема (как минимум, все тузы должны присутствовать). В ряде случаев безопасно задавать вопрос о королях даже без одного тузя, например, когда Вы планируете играть бнт вместо б в своей масти (особенно, в парном турнире).

Если Вы, увидев недостаток тузов, хотите играть 5nt, заявите 5 в неназванной масти. Это – просьба партнеру поставить 5nt. Крайне маловероятно, что 5 в новой масти – искреннее желание играть в этой масти.

Решение, принимаемое задающим вопрос 4nt, обычно окончательное. Сайн-офф на 5 уровне означает, что двух тузов не хватает.

Новая масть на 6 уровне – обычно контракт, если не был найден фит. Если есть сфитованная масть, новая масть на 6 уровне – попытка большого шлема, вопрос о поддержке в этой масти. Означает, что тузы все есть.

Наиболее распространенная ошибка среди средних игроков – слишком раннее задание Блэквуда. Сначала следует убедиться, что у Вас достаточно силы для шлемика и выяснить, в какой масти (или без козыря) Вы готовы играть шлемик.

Защита от Блэквуда 4nt

Если Ваша сторона вступала в торговлю, контра на 4nt означает желание вистовать их контракт и предостерегает партнера от защитного контракта.

Мастевые заявки на 4nt наносят оппонентам серьезный ущерб: им приходится угадывать, искать ли шлемик, конкурировать на пятом уровне или контриТЬ наказательно.

Очень полезно контриТЬ ответы на Блэквуд для указания хода. Для этого следует иметь как минимум AK, AQ или KQ в этой масти.

Меры противодействия со стороны давших Блэквуд

Они поконтирили 4nt:

Тузов показываем как и без контры. Реконтра предлагает поиграть 4nt, предполагая это оптимальным контрактом несмотря на контру. Другой подход: реконтра = 0 тузов, пас = 1 туз ($R(\text{edouble})=0$, $P(\text{ass})=1$, отсюда идет мнемоническое правило: ROPI), 5c = 2 туза, 5d = 3 туза, 5h = 4 туза.

Они сделали заявку на 5c:

Есть ряд подходов для борьбы с такой интервенцией.

- a. Контра – наказательная. При таком подходе Вы, видя, что наказательная контра принесет больше, чем можно добить другими способами, просто контите наказательно. Зато Пас покажет 0 тузов (и партнер может теперь поконтириТЬ наказательно с полным основанием). Самая дешевая заявка – 1 туз, следующая за ней – 2 туза, и т.д.
- b. DOPI. Это означает $D(\text{ouble})=0$, $P(\text{ass})=1$, то есть Контра = 0 тузов, Пас = 1 туз. Самая дешевая заявка – 2 туза, и т.д. Контру партнера, отрицающую тузы, можно легко оставить, если шлемик без двух тузов не имеет шансов, а вот сажать оппонентов на пятом уровне может быть весьма прибыльно. После паса, означающего одного тузса, можно дать наказательную контру.
- c. PODI. Это значит, по аналогии с DOPI, что Контра обещает одного тузса, а Пас – их отсутствие. Нет принципиальной разницы между PODI и DOPI. Большинство пар играет DOPI.
- d. DEPO. Эта аббревиатура означает¹: Контра – четное число тузов (0, 2 или 4), Пас – нечетное (1 или 3). Преимущество этого подхода в том, что экономится пространство торговли, однако некоторая неоднозначность может привести к непониманию. Идея состоит в том, что по предыдущей торговле и своей карте партнер может понять, сколько именно тузов показано. Однако мы с Вами знаем, что на практике есть масса возможностей для ошибки. Некоторые пары играют DOPI на пятом уровне и DEPO на шестом, когда нехватка пространства гибельна.

Они поконтирили ответ на 4nt

Обычно такая контра – на ход в названную масть. Теперь кроме количества тузов следует еще убедиться, что атака в указанную масть не разрушит шлемик.

Вест	Ост	Вест	Ост
------	-----	------	-----

¹ D(ouble)E(ven)P(ass)O(dd) – КонтраЧетноеПасНечетное. (Прим. перев.)

s: AQ8742	s: K953	1c
h: A4	h: KQ	1s 4s
d: 75	d: K4	4nt 5d Контра
c: Q73	c: AKJ102	?

Без контры контракт не вызывает сомнений: 6s. Без бубновой атаки легко собираются все взятки. С бубновой атакой шлемик импасовый, 50 на 50. Контра, однако, значительно осложняет дело. Норд теперь однозначно знает атаку, а туз бубновый уже точно у Зюйда.

Действия задавшего Блэквуд таковы:

Сфитованная масть – «Не хватает двух тузов. Пасуй.»

Пас – «Тузов хватает, но не держу масть атаки. Ставь шесть с держкой.»

Без держки партнер даст сайн-офф на 5 уровне. С держкой вроде KQ партнер поставит шесть в Вашей масти или бнт. С Kx или более длинным королем в масти атаки партнер должен дать сайн-офф в Вашей масти (Пас отрицает даже даму в масти атаки, см. Реконтру) или поставить шесть, которые разыгрывать будет сам, так что его король защищен. Имея туза в масти атаки, партнер должен дать реконтру. С контролями первого и второго класса вместе в масти атаки (AK или ренонс) следует дать кубид в новой масти. Тогда с ренонсом можно поставить шесть вообще не имея ничего в масти атаки. С рукой, приведенной выше, Вест спасает на контру, а Ост должен поставить бс (не бнт, так как их будет разыгрывать Вест).

Шесть в сфитованной масти – «Семерик без шансов, но в масти атаки – контроль первого класса».

Реконтру – «Есть дама в масти атаки, не хватает одного тузза». Партнер ставит шесть, имея короля или синглет в масти атаки. С тузом неплохо стать разыгрывающим самому, чтобы вынудить поконтрившего ходить самому.

5nt – «Тузы все у нас. Интересуют короли».

Римский Блэквуд¹

В этом варианте ответы на Блэквуд включают в себя, кроме информации о наличии тузов, еще информацию о козырном короле и, по возможности, о даме. Козырная масть фитуется на предыдущей стадии торговли. Если сфитованной масти нет, последняя натурально названная масть считается козырной.

Вест	Ост	Вест	Ост
1s	2h	1s	2h
4nt		2s	4nt
Червы козыри		Пики козыри	

Ответы на Римский Блэквуд такие:

- 5с – 0 или 3 ключевые карты.
- 5d – 1 или 4 ключевые карты.
- 5h – 2 ключевые карты, нет козырной дамы.
- 5s – 2 ключевые карты плюс козырная дама.
- 5nt – 5 ключевых карт без дамы.
- 6с – 5 ключевых карт плюс дама.

Ключевые карты – это тузы и козырный король. Если не хватает двух ключевых карт, давайте сайн-офф на пятом уровне. Если не хватает одной ключевой карты, ставьте шесть с козырной дамой. Если ее нет, спросите о ней у партнера, если при этом Вы не перепрыгнете свою масть на пятом уровне. Если это невозможно, ставьте шесть с валетом или располагая как минимум девятикарточным фитом. В противном случае ограничьтесь пятым уровнем.

Ответы 5nt и 6с, очевидно, чрезвычайно редки. Если один из партнеров имеет основания для того, чтобы дать Блэквуд, а второй имеет пять ключевых карт – вряд ли что-либо еще может понадобиться.

Ответы 5h и 5s несут информацию о козырной даме. Ребид 5nt на любой ответ означает: «У нас есть все ключевые карты и дама; теперь важны короли вне козырной масти». Козырный король входит в число ключевых карт, так что ответы на вопрос о королях такие:

- 6с – 0 королей.
- 6d – 1 король.
- 6h – 2 короля.
- 6s – 3 короля.

Ответы 5с и 5d не дают информации о даме. Самая дешевая заявка (некозырной масти) – вопрос о даме. Следующая заявка означает «Нету такой», еще следующая означает «Есть такая». Последующие заявки обещают даму и плотную масть (как минимум KQxx или KQJx).

Если партнер спросил Вас о даме, а Вы видите десятикарточный фит – отвечайте что она у Вас есть. Аналогично, с двумя ключевыми картами без дамы отвечайте 5s, видя десятикарточный фит. С фитом типа Axxxx напротив Kxxxx масть ляжет 2-1 почти в 80% случаев.

Ответы 5с и 5d двузначны. В большинстве случаев понятно, сколько у партнера ключевых карт, по торговле и по своей руке. Если же определить не удается,

¹ В русской терминологии эта конвенция обычно называется «Римский Блэквуд». В английской – Roman Key Card Blackwood, т.е. «Римский Блэквуд на ключевых картах». Сокращенно – RKCВ. (Прим. перев.)

считайте, что их мало (первый вариант) ставьте контракт на 5 уровне. Если у партнера действительно первый вариант, он спасает. Если же второй, партнер не должен пасовать, ибо крайне редко разумно давать Блэквуд, если даже трех ценностей мало для шлемика.

Имея «лучший» вариант ответа, партнер делает самую дешевую заявку (первый шаг) без козырной дамы, второй шаг с дамой и любую другую заявку – как показ дамы и сильной масти, источника взяток.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKQ	s: J87	2c	2d
h: 7	h: K32	3c	4c
d: AKQJ	d: 96	4nt	5c – нет ключевых карт
c: AQJ86	c: 97532	Пас	

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKQ	s: J87	2c	2d
h: 7	h: 9643	3c	4c
d: AKQJ	d: 96	4nt	5d – одна ключевая карта
c: AQJ86	c: K532	6c	Пас

Обратите внимание, что в обоих случаях ответ на обычный Блэквуд – 5с.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKQ	s: J8	2c	2h
h: 7	h: AK632	3c	4c
d: AKQJ	d: 96	4nt	5d – одна ключевая карта
c: AQJ86	c: 9753	5nt	6d – 1 король
		6nt	Пас

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKQ	s: J8	2c	2h
h: 7	h: AJ632	3c	4c
d: AKQJ	d: 96	4nt	5h – две ключевые карты, нет Qc
c: AQJ86	c: K753	7nt	Пас

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQJ	s: 7	1d	1h
h: QJ87	h: A106532	3h	4nt
d: Q9842	d: K5	5d	5h
c: A	c: KQJ4	Пас	

Не зная, имеет Вест 1 ключевую карту или 4, Ост дает сайн-офф. Вест, имея одну, пасует.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A62	s: 7	1d	1h
h: K874	h: A106532	3h	4nt
d: A9842	d: K5	5d	5h
c: A	c: KQJ4	5s	7nt
		Пас	

Однако, с максимальным числом ключевых карт, Вы ОБЯЗАНЫ сделать заявку на сайн-офф партнера. Пять пик Вест означают: «У меня четыре ключевые карты, а не одна, но нет козырной дамы». (С дамой Вест бы сказал 5nt).

Три без Козыря как Римский Блэквуд

В последней сдаче на предыдущей странице контракт 5h – рискованный, безопаснее остановиться в четырех. Разумно договориться играть 3nt как Блэквуд, если найден мажорный фит. В торговле, начинающейся: 1h-3h, или 1d-1s-3s, или 1s-2h-3h, или 2d-2s-3s почти никогда не правильно заявлять 3nt с целью игры этого контракта. Ни один из партнеров не может быть уверен, что все масти хорошо прикрыты и что 3nt даст лучший результат, чем 4 в мажоре.

Следовательно, раз 3nt редко заявляется натурально, разумно использовать его как «дешевую форму Блэквуда». В последней сдаче на предыдущей странице Ост заявит тогда 3nt вместо 4nt, получит ответ 4d вместо 5d, и поставит железные 4h вместо импасовых 5h.

Кроме того, 3nt в качестве Блэквуда не только позволяет остановиться ниже, если ключевых карт не хватает, но и дает больше пространства для поиска большого шлема, если ключевые карты все налицо.

Блэквуд 3nt применяется только при найденном мажорном фите. Совершенно неприемлема эта конвенция, если фита вообще не найдено или он минорный. В ситуациях типа 1h-2c-3c или 1d-3d или 1c-1d-3d заявка 3nt – натуральная, предложение играть 3nt.

Защита от Римского Блэквуда

В точности такая же, как против простого Блэквуда. См. стр. 56.

Меры противодействия со стороны давших Римский Блэквуд

Точно такие же, как и меры противодействия вторжению на простой Блэквуд, см. стр. 56.

Гербер 4с

Конвенция Гербера – это трактовка заявки 4с как вопроса о тузах. Ее главное преимущество – экономия пространства по сравнению с Блэквудом 4nt. Решение этого соревнования в том, что Ваша шлемовая торговля должна быть достаточно точной, чтобы Вы могли позволить себе остаться на пятом уровне, не досчитавшись двух тузов. Кроме того, имея мажорный фит, можно использовать 3nt как Блэквуд (см. стр. 60), что экономит еще больше пространства.

Ответы на Гербера:

4d – 0 или 4 туза, 4h – 1 туз, 4s – 2 туза, 4nt – три туза.

После ответа заявка 5с – вопрос о королях, с ответами:

5d – нет королей, 5h – 1 король, 5s – 2 короля, 5nt – 3 короля, 6с – 4 короля.

Некоторые пары играют 4nt (если доступно) как вопрос о королях, другие – ближайшую заявку за пропуском козырной масти. Однако вопрос о королях 5с наиболее распространен, так как содержит меньше всего неясности и позволяет играть 4nt, когда не хватает двух тузов.

Основная проблема с Гербером 4с – это взаимонепонимание, связанное с тем, когда 4с – Гербер, а когда – натурально. В число договоренностей надо внести:

- 4с натурально, если трефа ранее называлась натурально.
- 4с – Гербер, если есть сфитованная козырная масть (например, 1s-3s-4с). Поэтому Гербер несовместим с механизмом кубидов.
- Прыжок в 4с – Гербер, если заявка 3с бы форсировала (например, 1s-2h-4с). Это делает Гербер несовместимым со сплинтерами.
- 4с – Гербер, если прыжок в 4с сделан в ответ на открытие 1nt или 2nt.
- 4с – натурально, если это не прыжок и фита еще не найдено (например, 1s-2h-3s-4с). Такая ситуация нередко встречается, когда оппоненты делали заявки и вытолкнули торговлю на третий уровень.

Лучшие игроки предпочитают не использовать Гербера, используя 4с для кубидов, как сплинтер и для иных целей.

Возможно (и разумно) привлечь ответы на Римский Блэквуд и играть Римский Гербер. Структура совершенно аналогична Римскому Блэквуду.

Защита от Гербера 4с

Такая же, как от простого Блэквуда (см. стр. 56).

Меры противодействия со стороны давших Гербер

Играйте ту же контроборону, что и при простом Блэквуде (см. стр. 56).

Римский Блэквуд после поднятия минора на четвертый уровень

Часто бывает неудобно спрашивать о тузах, после того как минор был поднять на четвертый уровень. В частности, при сфитованной трефе ответ на Блэквуд может превысить уровень пяти треф, при том что ценностей для шлемика не хватает. Обычно в такой ситуации лучше торговаться кубидами, однако, как Вы понимаете, кубидная торговля может не быть возможной с некоторыми руками.

Удобное решение – рассматривать сам подъем минора на четвертый уровень как вопрос о ключевых картах. Партнер может ответить, показывая ключевые карты, а может сам спросить о них. Самая дешевая заявка означает вопрос о ключевых картах. Остальные заявки показывают их.

Вест	Ост	Играя такой метод, Ост заявляет 4d – вопрос о
1h	2c	ключевых картах. А 4h/4s/4nt/5c показывают 0 или
4c	?	3 / 1 или 4 / 2 без Qc / 2 с Qc. Ответы Веста на 4d
		точно такие же.
1d	1s	Теперь 4h Веста будет вопросом о ключевых
3d	4d	картах, а 4s/4nt/5c/5d будут показывать ключевые
?		карты обычным образом. Ответы на 4h такие же.

Обратите внимание, что ни один ответ не превышает уровня пяти в сфитованный минор, так что Вы никак не проскочите геймовый уровень с нехваткой ключевых карт.

Чтобы дать сайн-офф в своем миноре, следует перехватить инициативу в торговле и спросить о ключевых картах самому, так как 5 в минор на 4 в минор будет, очевидно, означать 2 ключевые карты с козырной дамой.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A8	s: K752	1h	2c
h: AK963	h: QJ	4c	4d – вопрос о ключевых картах
d: J2	d: A8	0 или 3 –	4h
c: KQ92	c: A8643	Есть –	5c – козырная дама?
		Король, нет дамы –	5h – что в черве?
		6c	7nt

В ответе на вопрос 5h наличие туза червей уже известно по ответу на Блэквуд. См. стр. 124.

Защита и меры противодействия

Такие же, как на простой Блэквуд. См. стр. 56.

Вопрос о козыре 5nt при поиске большого шлема

Растущая популярность Римского Блэквуда, выявляющего наличие козырных онеров вместе с тузами, снижает потребность в прыжке в 5nt в качестве вопроса о козыре партнера. Однако вопрос о козыре 5nt по-прежнему бывает нужен. У Вас может быть реноанс, и Вам тогда не определить, какие именно ключевые карты есть у партнера, по ответу на Римский Блэквуд. Также последовательность кубидов может вывести Вас за уровень 4nt.

В исходном виде Жозефин 5nt (названный в честь Жозефины Калбертсон) просит партнера поставить семь с двумя из трех старших фигур в козыре, а без них – поставить шесть. Однако легко принять более тонкую конвенцию вместо этой. Вы получите больше пользы играя очень простую схему: 6с/6d/6h/6s на вопрос 5nt показывает 0/1/2/3 фигуры в козыре.

Многие пары играют более сложные схемы, например:

Ваша масть	Ответ	Значение
Трефы	6с	0 или 1 фигура
	6d/h/s/nt	2 фигуры
	7с	3 фигуры
Бубны	6с	0 фигур
	6d	1 фигура
	6h/s/nt	2 фигуры
	7с	3 фигуры
Черви	6с	0 фигур
	6d	1 фигура
	6h	2 фигуры
	7с	3 фигуры
Пики	6с	0 фигур
	6d	1 фигура
	6h	2 фигуры
	6s	2 фигуры + лишний козырь
	7с	3 фигуры

Торговля выше 6 в минор при сфитованном миноре означает, что двух старших козырей хватит для семерика, либо есть возможность играть бнт. Масть, выбранная для показа 2 фигур, – та, где у Вас дополнительная, не показанная еще сила. Без такой масти заявите бнт.

Показ всех трех фигур заявкой 7с обусловлен тем, что партнер имеет возможность проверить наличие онеров в одной масти, а семерик поставить в другой.

Защитные шлемовые контры

Когда Ваша сторона имеет отличный фит, а оппоненты торгуют шлемик, крайне важно определить, когда следует вистовать их контракт, а когда – защищаться своим в своей масти. Глупо защищаться, когда Вы можете посадить их шлемик, тем более, когда Вы должны посадить его. С другой стороны, если шлемик выкладной, Ваша защита может быть очень дешевой, если руки раскладные, потому что у Вас есть хороший фит.

Как принимать решение линии Ост-Вест в такой сдаче:

Сдавал Вест, Норд-Зюйд в зоне

s: AKQ8752

h: A

d: 94

c: J106

s: 93

N

s: 6

h: KJ10764

W

E

h: Q98532

d: A7

c: 542

S

d: 10862

c: A7

s: J104

h: -

d: KQJ53

c: KQ983

Вест Норд Ост Зюйд

2h 4s 5h 6s

Пас Пас ?

Норд-Зюйд торговались грамотно, но оказались в безнадежном шлемике. Вест, как блокующий, должен пасовать, отдавая принятие решения партнеру. Проблема в том, что партнеру не хватает информации для принятия осознанного решения. Очевидно, 7h- дешевая защита. Осту это понятно. Загвоздка в том, что нет смысла защищаться, если у Ост-Веста две отдачи. А ведь, несмотря на разумную торговлю, в этой сдаче две потери налицо.

Ошибочно полагать, что оппоненты всегда знают, что делают, или что они всегда принимают правильные решения. В особенности – после блоков, когда торговля скомкана и решения приходится принимать в условиях нехватки информации.

Лучше всего конкурировать рано и агрессивно, и надеяться, что оппоненты ошибутся и угадают неправильно. С такой точки зрения Осту надо спасовать. Однако сдача может выглядеть и так:

Сдавал Вест, Норд-Зюйд в зоне
s: AK98752
h: A
d: A74
c: 105

s: Q3 h: KJ10764 d: 9 c: J642	W	N	E	s: 6 h: Q98532 d: 10862 c: A7
		S	s: J104 h: - d: KQJ53 c: KQ983	

В таком раскладе 6s верхние, а 7h – всего без четырех. Приятно принять правильное решение, но угадывать каждый раз чревато. Не лучше ли принять совместное решение, чем играть в Русскую рулетку?

Итак, когда Вы готовы защищаться, а оппоненты торгают шлемик, Защитные контры работают так:

Против малого шлема.

Заявки игрока на первой руке по отношению к поставившему шлемик:

Контра – есть две защитные взятки. Конец торговли.

Пас – одна защитная взятка или ни одной. Если пас придет к партнеру, его действия:

Пас с двумя защитными взятками.

Защитный контракт без защитных взяток, так как партнер имеет самое большее одну.

Контра с одной защитной взяткой, на что партнер пасует с одной защитной взяткой и ставит защиту, не имея таковых.

В каждой из вышеприведенных сдач Ост дает контру. В первой сдаче Вест пасует, а во второй Вест, не имея защитной взятки, ставит 7h.

Против большого шлема.

Контра на первой руке с одной взяткой. Партнер обязан спасовать. Без взятки или имея «половинки» – пас. Партнер, получив пас, пасует с одной взяткой и контрат, имея «половинки».

Если партнер поконтил, Вы ставите защиту, не имея никакого потенциала. С «половинками» рискните и спасуйте. Имея по «половинкам» каждый, Вы с партнером посадите шлем с достаточно большой вероятностью, чтобы отказаться от защиты.

Преимущества такого метода в том, что Вы реже будете защищаться от сидящего шлемика, и чаще защищаться от верхнего. Без такой схемы в этой области много угадывания и азартных действий «на авось». Кроме того, в ряде случаев Вы получите чуть лучшую запись, сажая шлемик под контроль, имея по взятке каждый.

Однако хотя защитные контры рекомендуются к использованию средним игрокам, ситуация далеко не так безоблачно, как может показаться по приведенным сдачам. Главная проблема – утрата контры Лайтнера. Например:

Вест Норд Ост Зюйд Общепринятый подход – трактовать
3с 4s 5с 6s контру Веста как указание атаки. Оста
Контра просят сделать необычную атаку. Скорее
всего, у Веста ренонс в одной из красных мастей.

Если играются защитные контры, то контра Веста – это две взятки, возможности указания хода теперь нет. Конечно, если Вест продемонстрировал некоторую силу, это не страшно. Однако, очень даже имеет смысл трактовать контру блокующего на шлемик как контру Лайтнера, если не он делает первый ход. Так что тут надо выбирать.

Что такое «защитная взятка»? Например, туз в длинной масти Вашей пары Вы считаете за взятку? В общем, не рекомендуется считать его за взятку – но и реноанс у оппонентов не разумеется сам собой. Как насчет АК в боковой масти? Выглядит как две взятки, но у одного из оппонентов может быть синглет. А комбинации типа KJx, QJx? Они могут взять взятку («медленная» взятка), а могут не стоить ничего на висте. Синглет в Вашей масти может быть смертельным для их шлемика, если у партнера есть туз в этой масти или козырный туз. Комбинации вроде Qxx или Jxxх в козырях вполне можно считать за взятку. Но если Вы, имея такую комбинацию, объявите, что у Вас есть взятка и разыгрывающий догадается, что у Вас такая комбинация – он вполне может разыграть козырь без потерь.

Несмотря на эти сложности, метод защитных контр имеет значительную ценность. Чем угадывать в шлемовой зоне, доверяя «монетке» решать: -800 или +50, или -1430 или -800, не лучше ли совместно определить защитный потенциал Вашей пары? Не обязательно принимать правильное решение ВСЯКИЙ раз, чтобы выигрывать у тех, кто ВСЕГДА бросается в защиту или у тех, кто НИКОГДА не делает этого, надеясь на подсад. *Если Вы сомневаетесь, вистовать или защищаться, лучше дать им играть в случае, когда торговля была скомканной, и защищаться, если у них было много возможностей исследовать свои возможности.*

Вторжения на открытия на первом уровне

Необычные Два без Козыря

Вторжения (1s)-2nt и (1h)-2nt часто играются как показ слабых рук, силой 8-12pc, с раскладом от 5-5 в минорах. Масти должны быть хорошими, то есть пункты должны быть сосредоточены в длинных мастиах. Лучше иметь пять онеров на две масти. Качество мастей и общая сила может быть ниже в раскладе 6-5 или в лучшей зональности. С раскладом 6-6 допустима любая сила.

Каждая из приведенных рук годится для вторжения 2nt на 1 в мажор:

s: 5	s: 8	s: 9
h: J3	h: 7	h: -
d: KQ874	d: J87642	d: 1087542
c: QJ1062	c: KQJ54	c: K109532

А эти руки не годятся для вторжения 2nt на 1 в мажор:

s: A4	s: 5	s: J82
h: 7	h: K5	h: 5
d: K8532	d: AJ987	d: KQJ4
c: Q7642	c: AQ873	c: QJ983
Масти слишком слабы	Рука слишком сильна	Расклад 5-4

Ответы на вторжение партнера необычными 2nt

Со слабой рукой назовите свой длиннейший минор. При равной длине заявите более сильный. Пасовать можно, лишь имея не более дублета в каждом миноре и двойные мажорные держки. С отличным фитом в миноре и без защитных мажорных взяток ставьте защиту 5 в миноре.

С сильной рукой заявите 4с или 4d – натуральный инвит, поставьте гейм, заявите другой мажор (натурально, от шестерки, форсирует) или спросите о держке, назвав масть оппонента. С исключительной силой спросите о тузах – 4nt. Масть оппонента на 4 уровне – просьба выбрать минор самому.

Пусть торговля была (1h)-2nt-(Пас) и у Вас рука:

s: K76	s: A7	s: QJ109	s: AK64
h: KQ43	h: A9842	h: KQ105	h: A53
d: Q987	d: K965	d: K6	d: 4
c: 86	c: 43	c: AJ3	c: KQ764
Заявите 3d	Заявите 4d	Ставьте 3nt	Заявите 4nt

Защита от Необычных 2nt

Относительно простая методика: Контра – наказательно, 3 в мажоре партнера – разумное поднятие с фитом, 3 в другом мажоре – натурально, форсирует, 3 в минор – вопрос о держке.

Несколько более сложная методика для сыгранных пар: Контра – предлагательная. Около 10 пунктов и более, сильная четверка в одном из миноров, короткий мажор партнера – вот модель руки для контры, с которой контракт 3 в минор может быть успешно покончен.

3 в мажор партнера – натурально, слабее простого поднятия. Соответствует ответу 2 в мажор без интервенции.

4 в мажор партнера – контракт, но с оттенком блока, как 1h-4h или 1s-4s. Блоковая природа этой заявки поможет партнеру принять решение, если они решат защищаться.

3 в другой мажор – длинная сильная масть, около 6-9 пунктов, нет фита, не форсирует.

3 Трефы – от инвита к гейму на черве. Если партнер открыл 1s, заявка 3c не исключает пикового фита.

3 Бубны – от инвита к гейму на пике. Если партнер открыл 1h, заявка 3d исключает фит в черве. С червовым фитом и пикой заявите 3c.

Если открывающий даст сайн-офф 3 в мажор на Ваши 3c или 3d, отвечающий, разумеется, должен сделать заявку, имея более, чем инвит. Заявки могут быть геймами, минорными кубидами на 4 уровне или вопросом о тузах.

3nt – контракт. Гейм обещает больше, чем вист под контроль.

4c,4d – сплинтер на мажоре открывающего. См. стр. 41.

Меры противодействия со стороны заявивших 2nt

Они поконтирили 2nt:

Сделайте обычную заявку, как и без контры. Однако если у Вас слабая рука с равными минорами, спасайтесь – пусть партнер выберет. Это позволяет играть в длиннейшей миноре (если у партнера 6-5). Кроме того, если Ваша сторона испытывает серьезные неприятности, пусть партнер, который это затеял, отдувается. Зачем страдать самому?

Реконтра означает: «Партнер, заяви 3c и спасай на следующую мою заявку». Реконтра позволяет Вам играть в своем мажоре на 3 уровне без риска, что партнер сбежит обратно в свой минор.

На другие заявки:

Со слабой рукой следует пасовать, если нет возможности поставить защиту на пятом уровне. Заявки 4c и 4d по-прежнему инвитные. Если они заявили минор, контра укажет партнеру ход. Это лучше, чем предлагать контроль защиту. Есть защита – ставьте ее.

Их открытия 1с и 1d

Как трактовать вторжение 2nt на открытие 1 в минор? Некоторые играют показ двух младших неназванных мастей (бубну с червой на 1с и трефу с червой на 1d). Другие предпочитают показ другого минора с одним из мажоров. Широчайшее распространение открытий на слабых минорах и фальшнатуральных и полунатуральных открытий 1 в минор дает возможность по-прежнему трактовать 2nt как минорную двухмастку. Однако масти должны быть хорошими.

Другие ситуации, когда 2nt показывает миноры

Общее правило таково: если 2nt может иметь разумное натуральное значение – то это натуральная заявка, не миноры. Поэтому 2nt на Слабое Два (см. стр. 8) – натурально, 16-18pc равномерного расклада. Это важнее, чем показ миноров. Аналогично, 1s-(2h)-2nt – натурально, 10-12pc с держкой червей. Конкурентное 2nt натурально: (1h или 1s)-Пас-(Пас)-2nt – 17-18pc равномера.

Однако заявка «без козыря» в предложенных секвенциях означает миноры:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	или	Вест	Норд	Ост	Зюйд
Пас	1h	Пас	1s		Пас	Пас	Пас	1h
1nt					1nt			

Натуральный бескозырный оверкол пасующего суицидален.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	или	Зюйд	Вест	Норд	Ост
Пас	1h	Пас	2h		1s	Пас	2s	Пас
2nt					Пас	2nt		

Натуральный оверкол 2nt от пасующего вообще не имеет смысла. Отложенная заявка 2nt Веста во второй секвенции – это миноры, но может быть 5-4 или даже 4-4. С нормальной силой и 5-5 он бы сразу сказал 2nt на 1s.

Вест Норд Ост Зюйд Равномер или миноры? Вообще 1s Пас 2s 2nt говоря, спорно, однако отважно заявлять 2nt натурально в такой позиции. Лучше трактовать как миноры.

Вест Норд Ост Зюйд Тоже спорно. У Зюйда может быть 1s Пас 3s 3nt пикивая держка и рабочий минор. Тем не менее, большинство пар трактуют эти 3nt как показ миноров (но недостаточно сильных или не слишком резких для 4nt).

Вест Норд Ост Зюйд Эта заявка должна показывать 1h 1s Пас 2s миноры. Натурально nt можно было Пас Пас 2nt заявить на предыдущем кругу. Рука примерно такая: **s**: 72; **h**: 4; **d**: K9742; **c**: J1074; (слишком слабая для негативной контры на 1s).

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Тут можно спорить, однако
1s	2c	2s	Пас	большинство пар бы поняло эту заявку
Пас	2nt			как минорную с трефой длиннее бубны
				(из-за заявки 2c).

Кюбиды Майклза

Исходный смысл кюбida в масти открытия, например (1h)-2h, был: очень сильная рука, открытие на которой было бы форсирующим. Такая заявка играла роль призывной контры, за тем исключением, что она форсировала до гейма, в то время как ребид в новой масти или прыжком после призывной контры не форсирует, если ответ на контру был слабым.

Однако редкость такого «лома» привела к тому, что большинство спортивных пар придумали другое значение оверколу в масти оппонента. Наиболее распространен «кюбид Майклза», означающий расклад от 5-5 в слабой силе, примерно такой же, как у Необычных 2nt (см. стр. 67). После открытия мажором 5-5 в другом мажоре и одном из миноров. На минорное открытие Майклз означает 5-5 в мажорах. В последнее время Майклз на минорное открытие все чаще означает 5-4. Итак:

- (1h)-2h = от пятерки пик + от пятерки в миноре.
- (1s)-2s = от пятерки червей + от пятерки в миноре.
- (1c)-2c = от 5-5 в мажоре.
- (1d)-2d = от 5-5 в мажоре.

Торговля после Майклза на 1 в мажор

С слабой рукой назовите мажор партнера с хотя бы минимальной поддержкой. Без таковой заявите 3c «к масти». Партнер спасует с трефой или исправит 3d с бубной.

С сильной рукой ставьте гейм, спросите о держке, заявив масть оппонента, либо задайте искусственный вопрос 2nt. Ответы такие:

- 3c – минимум, вторая масть – трефа (т.е., 5-5 в трефе с другим мажором).
- 3d – минимум, вторая масть – бубна (т.е., 5-5 в бубне с другим мажором).
- 3h – максимум, вторая масть – трефа.
- 3s – максимум, вторая масть – бубна.
- 3nt – расклад 6-5 с шестеркой в мажоре и пятеркой треф.
- 4c – расклад 6-5 с пятеркой в мажоре и шестеркой треф.
- 4d – расклад 6-5 с пятеркой в мажоре и шестеркой бубней.
- 4h – расклад 6-5 с шестеркой в мажоре и пятеркой бубней.

Торговля после Майлза на 1 в минор

Со слабой рукой назовите тот мажор, который у Вас длиннее или, при равной длине, лучше. Любые прыжки в мажор – блоки.

С сильной рукой: другой минор – натурально, форсирует. Масть оппонента – вопрос о держке. Заявка 2nt – искусственный вопрос с ответами: 3c – минимум, 3d – максимум, 3h/3s – шестерка.

Зашита от кубида Майлза на 1 в мажор

Предположим для определенности, что торговля развивалась 1h-(2h).

3h – эквивалент поднятия в 2h без интервенции.

3c/d – новая масть, натурально, форсирует.

2nt – натурально, с держкой в их мажоре, 10-12pc, не форсирует.

Контра – предлагает наказывать, тот же тип руки, с которой дадим реконтру на 1h-(Контра). Лучше всего иметь краткость в мажоре открытия и ценности в их масти(ях), сила от 10pc.

2s – сила от простого поднятия. Гарантирует фит и руку не более 8 отдач.

Открывающий может поставить гейм, дать вопрос о поддержке в новой масти ниже 3 в мажор, или дать сайн-офф в свой мажор на 3 уровне. С надышками на сайн-офф надо сделать заявку. Новая масть выше 3 в свой мажор – кубид, шлемовый потенциал.

3s,4c и 4d – сплинтер, такой же, как 1h-3s/4c/4d. См. стр. 41.

Меры противодействия со стороны давших кубид Майлза на 1 в мажор

Они сделали заявку:

Пасуйте со слабой рукой, если нет сильного фита и желания защищаться. С хорошей рукой можно назвать мажор партнера, дать наказательную контру, поставить гейм или заявить 4nt к минору партнера.

Они дали контру:

Все заявки сохраняют свое значение, как и без контры. Реконтра значит «сделай самую дешевую заявку и спасуй на мою». Это позволяет играть Вашу масть на самом низком уровне.

Пас означает отсутствие фита. Позволяет партнеру описать свою руку, что дает возможность найти оптимальный контракт.

Вест Норд Ост Зюйд 2s – пика лучше, длиннее или сильнее.

1h 2h Контра Пас 3c/d – минор длиннее или лучше.

Пас ? 2nt – масти равные. Однако раз партнер не смог заявить 2s, пика – слабая масть.

Реконтра – расклад 5-5-3-0 с реноансом в их масти. Возможно, лучше всего играть с фитом в масти триплета.

Вест Норд Ост Зюйд 2nt – черва длиннее или намного лучше.

1s	2s	Контра	Пас	3c/d – минор лучше червы. Реконтра – 5-5-3-0, реноанс в пике.
Пас	?			

После реконтры 3c/3d – контракт, а 2nt – к длинному минору.

Вест	Ост	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: -	s: QJ872				1s
h: QJ874	h: 5	2s	Контра	Пас	Пас
d: J84	d: A10762	Реконтра	Пас	3d...	
c: K10964	c: A3				

Вест неудачно влез кубидом Майлза в торговлю, но реконтра помогла найти оптимальный контракт для оси Ост-Вест.

Защита от кубида Майлза на 1 в минор

Предположим для определенности, что торговля развивалась 1d-(2d), причем заявка 2d означала мажоры.

3d – эквивалент конструктивного поднятия в 2d без интервенции.

4d или 5d – блок.

3c – 6-9pc, натурально, длинная масть, не форсирует.

2h – от инвита к гейму с трефой. Возможен и бубновый фит.

2s – от инвита к гейму с бубной, от 10 пунктов.

3h/3s/4c – сплинтер (см. стр. 41), так же, как 1d-3h/3s/4c.

4h/s – сплинтер, реноанс, шлемовая попытка.

Контра – предлагает наказывать, тот же тип руки, с которой дадим реконтру на 1d-(Контра). Лучше всего иметь краткость в масти открытия и ценности в их масти(ях), сила от 10pc.

2nt – натурально, лимитировано, с держками в обоих мажорах.

3nt – контракт. Держки в обоих мажорах.

Желая изучить возможности 3nt, дайте сначала геймовую попытку (2h ил 2s).

Затем заявите мажор на 3 уровне, спрашивая о держке. Не имея фита и пятерки в другом миноре заявите контру, а затем спросите о держке (3 в мажор), если наказательная контра покажется менее привлекательной, чем 3nt.

Если торговля была 1c-2c, схема аналогична:

3c – конструктивное поднятие в 2c без интервенции, 6-9pc.

4c или 5c – блок.

2d – 6-9pc, натурально, длинная масть, не форсирует.

2h/s – от инвита к гейму с трефой (2h) или бубной (2s).

3d/3h/3s – сплинтер (см. стр. 41), так же, как 1c-3d/3h/3s.

Остальные заявки – такие же, как указанные выше.

Меры противодействия со стороны давших кюбид Майклза на 1 в минор

Они сделали заявку:

Пасуйте со слабой рукой, если нет сильного фита и желания защищаться. С хорошей рукой можно назвать любой мажор, дать наказательную контру, поставить гейм или заявить 2nt, спрашивая партнера о силе и длине мажоров. Если заявка 2nt не доступна, 3h/3s – инвиты к гейму, а не блоки.

Они дали контру:

Все заявки сохраняют свое значение, как и без контры. Реконтра значит «сделай самую дешевую заявку и спасуй на мою». Это позволяет играть Вашу масть на самом низком уровне.

Пас – нет разницы между мажорами. Позволяет партнеру выбрать самому свой лучший мажор. Кроме того, партнер может дать реконтру, показав расклад 5-5-3-0.

«Майклз на 1 в мажор, натурально на 1 в минор»

При таком подходе кюбид Майклза играется только после открытий 1 в мажор. После минорных открытий вторжение мастью оппонента натурально и означает хорошую масть. Стало быть:

(1c)-2c – натуральный оверкол, такой же, как (1d)-2c.

(1d)-2d – натуральный оверкол, такой же, как (1h)-2d.

Когда оппоненты открывают мажором, очень редко Вы будете хотеть играть в этом мажоре. А широкое распространение систем с искусственной трефой и подготовительной трефой, а также полунатуральных бубновых открытий делает неглупым использование натуральных оверков в их масти.

Вест s: K7 h: 98 d: 652 c: AKJ954	Если Зюйд откроется 1c, как Весту показать свою трефу, не имея натурального оверколя? Можно спасовать и надеяться заявить трефу на следующем круге. Однако торговля может подняться до 3 уровня. А если не успеть показать трефу, партнер наверняка выберет не лучшую атаку.
---	--

Руки с мажорной двухмасткой не так давят, так как можно заявить один мажор и на следующем кругу другой, или второй мажор показать контрой. С сильной рукой и мажорами, разумеется, сначала нужно дать контру.

Тем не менее, кюбиды Майклза привлекательны, так как выгодно показать двухмастку одной заявкой. Например, если после Вашей натуральной мажорной заявки оппонент поставит блок, фит в другом мажоре может быть пропущен.

С другой стороны, нельзя лишать себя возможности показа сильной минорной масти, даже если ею и открылся оппонент. Даже при открытии от четверки у него может быть 8632, тогда как у Вас – AKJ1095.

Разумный компромисс между встречными соображениями – играть масть оппонента без прыжка (простой кюбид) как кюбид Майклза, а кюбид прыжком – как натуральный оверкол. Таким образом,

(1c)-2c или (1d)-2d = Майклз, слабая рука с мажорами.

(1c)-3c или (1d)-3d = Натурально, 11-15pc, сильная шестерка.

Это разумно, так как такая масть и нужна, чтобы ее можно было заявить. Ценой комфорта является то, что если Вы попадете в засаду и Вас посадят, то убыток будет на взятку больше.

Что означают прыжки типа (1h)-3h и (1s)-3s? Это – вопрос о держке, просящий партнера поставить 3nt с держкой в их масти. Нужно иметь плотный минор и 8-9 взяток с руки.

Как торговать очень сильные руки, если Вы играете кубиды Майклза?

Хотя редко выпадает радость получить карту страшной силы, когда оппонент открыл, это случается время от времени, особенно после ослабленных и блефовых открытий на третьей руке. Итак, как торговать такие руки, если Вы играете кубиды Майклза?

Решение состоит в том, чтобы сначала дать контру, а на следующем круге заявить масть оппонента. Вообще руки, которые слишком сильны для простого оверколя нужно торговать через сначала контру, а потом уже давать описательную заявку. Примеры:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Торговля Норда показывает руку в
1d	Контра	Пас	1s	силе 16-18pc, 5 отдач, от хорошей
Пас	2h			пятерки червей, без фита пикового.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Теперь у Норда 19-21pc, 4 отдачи и
1d	Контра	Пас	1s	хорошая пятерка червей. Нет фита
Пас	3h			пикового. Не форсирует, но с одной
				взяткой партнер должен сделать заявку.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Норд показал от 22pc или просто не
1d	Контра	Пас	1s	более 3 отдач. Возможен фит в пике,
Пас	2d			но не обязательно. Форсирует, но если
				Зюйд повторит пику (2s), Норд может спасовать. В такой ситуации
				повтор своей масти не удлиняет масть, а показывает слабость и
				«тормозит» амбиции партнера. С любыми мыслями о гейме Зюйд должен
				сделать любую заявку, кроме своей масти на ближайшем уровне.

Вест	Ост	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: AJ5	s: 9742				1d
h: AKJ4	h: 63	Контра	Пас	1s	Пас
d: 87	d: 6532	2d	Пас	2s	Пас
c: AKQJ	c: 964	Пас	Пас		

Немного глупо лезть выше 2s.

Вест	Ост	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: 5	s: 872				1s
h: AKJ976	h: -	Контра	Пас	2d	Пас
d: 6	d: A8732	2s	Пас	3c	Пас
c: AKQ97	c: J10854	3h	Пас	4c	Пас
		4nt	Пас	5d	Пас
		6с	Пас	Пас	Пас

Заявка 3с от Оста подтверждает серьезные шансы на гейм. Вест пробует сфитовать черву, но безуспешно. Наличие одного туза у Оста делает возможной постановку трефового шлемика.

Конкурентная торговля после открытия 1nt

Существует множество конвенций, связанных с входом в торговлю после открытия 1nt оппонентов. Большинство включает в себя наказательную контру, особенно на слабый 1nt. Основная проблема – сочетание разумной безопасности с возможностью описания двухмастных и одномастных рук. Безопаснее входить двухмасткой, так как если партнер короток в одной из мастей, очень вероятно, что в другой хоть что-то есть.

Для контры слабого 1nt (12-14pc или 13-15pc) рекомендуется иметь от 15 пунктов. Можно меньше с хорошим ходом, например: **s: KQJ1076; h: AK; d: 94; c: 983;**

Рука с 6 отдачами достаточна для вторжения мастью или показа двухмастки на втором уровне. Эти руки достойны заявки:

s: KQ872	s: KJ10742	s: 8	s: AK32
h: AJ632	h: 6	h: AQ65	h: KQ97
d: 54	d: AK4	d: A108742	d: 6
c: 2	c: 985	c: 76	c: J1052

Основной вопрос – как много двухмасток можно показать и какие одноцветы будем заявлять на втором уровне.

Ланди 2с

Оверкол 2с на 1 nt с названием «Ланди» показывает оба мажора. Остальные заявки на втором уровне – натуральны, одноцветы. Это – простейшая структура.

Рипстра (Ripstra)

В этом методе 2с и 2d показывают двухмастки или трехцветы, остальные заявки натуральны, одноцветы. 2с означает мажоры, причем трефа лучше (длиннее) бубны, а 2d – мажоры, причем бубна лучше (длиннее) трефы. Без фита в мажоре партнер может запасовать минор. Рипстра хорошо работает для раскладов 5-4-3-1 и 4-4-4-1 с минорной краткостью.

Бекер (Becker)

2с – оба минора, 2d – оба мажора. Остальные заявки – одноцветы.

Астро (Astro)

2с и 2d показывают двухмастки, остальные заявки – одноцветы. 2с означает черву с минором, 2d – пику с любой другой мастю. Такая схема (если 2nt показывает минорную двухмастку) описывает все двухмастные расклады. Масть, которая точно есть, назовем «якорной» мастю. С фитом в якорной масти партнер называет ее: на втором уровне, если слабый, на третьем – если хочет дать инвит, или на четвертом. Без фита в якорной масти следует сделать самую дешевую заявку (промежуточную). Партнер пасует с названной мастю или называет свою вторую масть на ближайшем уровне. С сильной рукой заявите 2nt – сильный вопрос о второй масти.

Существуют варианты Астро, описывающие расклады более точно. В Точном Астро (Pinpoint Astro):

- 2с – черва с трефой.
- 2d – черва с бубной.
- 2h – черва с пикой.
- 2s – пика с минором.
- 2nt – миноры.

Двухмастки с червой описываются одной заявкой, но ценой отказа от мажорных одноцветов. Версия Рот-Стоун Астро (Roth-Stone Astro):

- 2с – трефа с пикой.
- 2d – бубна с пикой.
- 3с – трефа с червой.
- 3d – бубна с червой.

Контра – оба мажора на сильный 1nt, наказательно на слабый.

Этот подход покрывает минорно-мажорные двухмастки,, хотя приходится выходить на третий уровень с червой и минором.

Ненаказательная контра также является частью конвенции

Брозель (Brozel)

Здесь контра – это любой одноцвет, достойный заявки на втором уровне. Партнер может спасовать с равномерно распределенной силой от 10 пунктов. В иных случаях он заявляет 2с к масти. Пас партнера означает трефу, остальные заявки – натуральны, масть лонгера. Хорошую масть можно показать прыжком на третий уровень. Сильный вопрос о масти – 2nt.

Двухмастки в Брозеле показываются так же, как в Точном Астро (см. Астро). Брозель описывает одно- и двухмастные расклады очень точно, ценой отказа от наказательной контры на сильных, равномерных руках. С другой стороны, тут можно сыграть на наказание, если партнер (с рукой на наказательную контру) запасует контру-одноцвет, а в других схемах одноцвет будет показан по-другому, либо 1nt запасован без контры.

Есть еще две привлекательные черты у этой конвенции. Прыжки на третий уровень показывают сильные трехцветы, 4-4-4-1 или 5-4-4-0, причем называемая масть – это масть краткости. Контра-одноцвет играется и в случае ответа на 1nt.

Вест Норд Ост Зюйд Контра Зюйда показывает одноцвет.

1nt Пас 2s Контра Партнер может спасовать лишь с очень сильной пикой (с трапингом пиковым). В противном случае торгуем к масти – 2nt с сильной рукой, 3с – со слабой. Партнер спасает с трефой на 3с.

Мастевые заявки на ответ на 1nt показывают двухмастки: 3с = трефа с бубной, 3d = бубна с червой, 3h = черва с трефой. При этом 2nt – трехцвет, 3s – сильный трехцвет.

Брозель рекомендуется играть, особенно на сильный 1nt. Но и против слабого он неплох, имея, чем компенсировать отсутствие наказательной контры. Пожалуй, он не хуже ранее описанных конвенций. Самое ценное – возможность показа минорных одноцветов на 2 уровне.

С сильной равномерной рукой приходится пасовать, но все равно может быть возможность сажать 1nt под контрой. Партнер на четвертой руке может дать контру-одноцвет (торговля после 1nt-пас-пас такая же, как и сразу на 1nt), а Вы ее с удовольствием оставите. Или третья рука сбежит с 1nt. Примеры:

Вест Норд Ост Зюйд Отложенная контра Норда показывает
1nt Пас 2h Пас сильную равномерную руку. С одноцветом или
Пас Контра двухмасткой он бы вошел на первом круге.

Вест Норд Ост Зюйд Эта контра Норда тоже показывает сильную
1nt Пас 2d* Пас равномерную руку. Нет смысла пасовать на
2h Контра 1nt, но контриТЬ 2h, не узнав, чего хочет Ост.

* - трансфер в черву.

Полезный вариант Брозеля – сочетание его со схемой RCO (см. стр. 115).

2с – двухмастка, масти одного ранга (миноры или мажоры).

2d – двухмастка, масти одного цвета (красные или черные).

2h – черва с трефой.

2s – пика с бубной.

Трансферы после 1nt

Этот подход позволяет показать все одно- и двухмастки (но некоторые выйдут на третий уровень), сохранив наказательную контру.

2c – трансфер в 2d. Показывает либо длинную бубну (одноцвет или двухмастка), ЛИБО оба мажора. Со слабой рукой принимайте трансфер.

Вест Норд Ост Зюйд Пас = бубновый одноцвет.
1nt 2c Пас 2d 2h = мажоры, не очень сильная рука.
Пас ? Сильную руку с мажорами можно показать
по-другому (см. далее).

2s = пика с бубной.

2nt = черва с бубной.

3c = трефа с бубной, либо 5-5, либо бубна длиннее.

3d = сильный бубновый одноцвет.

С хорошим фитом бубновым трансфер можно не принимать. Заявите 2h или 2s. С бубной партнер переведет в 3d. С сильной рукой заявите 2nt. С одноцветом бубновым партнер заявит 3d, с минорами – 3c, 3h с червой (пика тоже может быть), 3s с пикой (червы при этом быть не может, так что это – двухмастка, пика с бубной).

2d на 1nt – это трансфер в черву. Со слабой рукой принимайте. Партнер спасает с одноцветом или двухмасткой, которую не стоит описывать слабому партнеру. С сильной рукой заявите 2nt. Партнер повторит черву с одноцветом или покажет вторую масть.

Вест Норд Ост Зюйд 2s = вторая масть – пика, рука сильная (со
1nt 2d Пас 2h слабой был бы дан трансфер 2c, см. выше.)
Пас ? Кроме того, пика длиннее червы.. Если нет,

торгуйте через трансфер 2c и потом заявите 3h, если черва длиннее пики.

3c/3d = вторая масть, причем она длиннее червы.

3h = сильный червовий одноцвет.

3s = сильные 6-5 в мажорах, 6-ка в черве.

2nt = сильная рука с червой и минором. От 5-5, черва может быть длиннее.

2h на 1nt – это трансфер в пiku. Со слабой рукой принимайте, партнер спасает с одноцветом или двухмасткой, которую не стоит описывать слабому партнеру. С сильной рукой заявите 2nt. Партнер повторит пiku с одноцветом или покажет вторую масть.

Вест Норд Ост Зюйд 3c/3d = вторая масть, причем она длиннее
1nt 2h Пас 2s пики. Рука хорошая.
Пас ? 3s = сильный пиковый одноцвет.

3h = сильные 5-5 в мажорах, или 6-5 с 6-кой в пике.

2nt = сильная рука с пикой и минором. От 5-5, пика может быть длиннее.

2s на 1nt – трансфер в трефу. Со слабой рукой принимайте (3c). С сильной рукой заявите 2nt. Партнер на 2nt заявит 3c со слабой рукой, покажет вторую масть (в раскладе от 6-4 как минимум) или заявит 3nt с сильным одноцветом.

2nt на 1nt – миноры, но трефа длиннее бубны. Не столь сильна, чтобы дать трансфер в трефу и потом назвать бубну. С 5-5 в минорах или длинной бубной торгуйте через 2c на 1nt и потом заявите 3c (см. описание трансфера 2c).

Если исходный трансфер был в четырехкарточную масть, рука должны быть достаточно сильной, чтобы заявить вторую масть на следующем круге. Партнер ведь может быть вынужден принять трансфер с дублетом в Вашей масти или того меньше.

Трансферы дают возможность показать все двухмастные сильные руки, а также мажорные двухмастки в широком диапазоне силы. Однако другие двуцветы может быть тяжело показать, потому что придется выйти на 3 уровень.

Прыжки на третий уровень сразу на 1nt можно играть как чистые блоки или, если Вам больше нравится, как показ сильных трехцветов а ля Брозель (см. стр. 77).

Меры противодействия со стороны открывшихся 1nt

1. Оппоненты заявили натуральную масть

1nt-(2h)-?. Есть целый ряд подходов для борьбы с таким вторжением.

Стандартный подход

Контра – наказательно. Некоторые играют негативную контру в такой позиции, но преобладает все же наказательная.

Новая масть – натурально, не форсирует.

2nt – инвит, натурально.

Масть прыжком – натурально, форсирует.

Масть оппонента – Стейман.

3nt – контракт. Не обещает держки в их масти, но она может быть. Оппоненты вряд ли войдут на плотной масти (с плотной мастью выгоднее всего затаиться и вистовать), так что можно ожидать (надеяться на, молиться за) держку или две у партнера.

Лебензоль (Lebensohl)¹

Конвенция Лебензоль отменяет натуральное значение 2nt. Зато появляется возможность форсировать на низком уровне, а также дать понять партнеру, есть ли у Вас держка. Заявка 2nt – автомат. Открывающий независимо от своей карты говорит 3c, после чего отвечающий описывает свою руку. Все заявки, кроме 2nt, являются либо форсирующими, либо означают держку. Например:

Вест Норд Ост Зюйд 2s = Натурально, не форсирует. Заявки на
1nt 2h ? втором уровне не очень сильные.

3c/3d = натурально, форсирует.

3h = (масть оппонента) Стейман (т.е. есть четверка в другом мажоре) ПЛЮС держка в их масти.

3s = натурально, форсирует.

3nt = контракт, ЕСТЬ держка в их масти. Нет четверок в неназванном(ых) мажоре(ax), так как в этом случае дал бы Стейман (масть оппонента).

2nt = Лебензоль, обязывает партнера заявить 3c.

¹ Лебензолем называют как всю конвенцию (то есть договоренность о смысле всех заявок в данной позиции), так и только заявку 2nt – автомат в «три трефы». (Прим. перев.)

Вест Норд Ост Зюйд Пас = слабая рука с трефой.
1nt 2h 2nt Пас 3d = слабая рука с бубной, сайн-офф.
3c Пас ? 3h = Стейман, но БЕЗ держки в их масти.

3s = натурально, форсирует, но без держки. Так как для слабой руки с пикой была заявка 2s, то 3s без Лебензоля – сильная рука с пикой и держкой, а 3s после Лебензоля – сильная рука с пикой без держки.

3nt = сила на 3nt, но НЕТ держки в их масти.

Пары, играющие Лебензоль, часто используют контру на натуральный вход как негативную. Она означает силу натурального инвита (2nt без интервенции), но до гейма недостаточную. С геймовой силой есть множество заявок. На контру открывающий может назвать масть или 2nt с минимумом, и поставить 3nt с максимумом. Кстати сказать, такая контра не обещает неназванных мажоров. Открывающий, с максимумом и четверкой мажорной может заявить масть оппонента в качестве Стеймана.

Вест Норд Ост Зюйд Пас = наказательный, очень хорошая черва.
1nt 2h Контра Пас 2s = минимум, пика. Без фита отвечающий
? переводит в 2nt.

2nt = минимум, без четверки пик.

3c/3d = минимум, хорошая пятерка.

3h = Стейман, максимум силы.

3s = максимум, четверка пик, если с пятеркой пик 1nt не открываются. Если открываются, 3s показывает максимум с пятеркой, а Стейман 3h помогает найти abn 4-4. На 3h отвечающий может передать розыгрыш открывающему, заявив 4h на 3h Стеймана.

3nt = максимум, но отрицает неназванные мажоры (в нашем примере, пику).

Использование негативных контр позволяет открывающему (и провоцирует его на это) возобновлять торговлю негативной контролем, если у него коротка названная масть. Этим путем можно кое-что заработать, вистя под контролем.

Трансферный Лебензоль

В стандартном подходе вторжение на 1nt лишает Вас 2c Стеймана и трансферной схемы. Стеймана можно вернуть, используя для этой цели масть оппонента (с или без Лебензоля 2nt). Трансферный Лебензоль позволяет вернуть как Стейман, так и кое-что из преимуществ, которые дают трансферы.

Заявки отвечающего на 2 уровне натуральны и слабы, не форсируют. Контра – либо наказательная, либо негативная – на выбор пары. Заявки на 3 уровне и 2nt – это трансферы и Лебензоль соответственно.

Вест Норд Ост Зюйд 2s = натурально, не форсирует.
1nt 2h ? 2nt = Лебензоль, автомат в 3c.

3c = трансфер в бубну.

3d = трансфер в другой мажор (в данном случае, в пику).

3h = (их масть) Стейман с держкой в их масти.

3s = (другой мажор) шлемовая попытка с обоими минорами.

3nt = контракт, есть держка.

Вест Норд Ост Зюйд 2h/2s = натурально, не форсирует.
1nt 2d ? 2nt = Лебензоль, автомат в 3c.

3с = трансфер в черву.

3d = (их масть) Стейман без держки в их масти.

3h = трансфер в пику.

3s = 5-4 пика с червой.

Рассмотрим дальнейшую торговлю.

Вест Норд Ост Зюйд Пас = Слабая рука с трефой.

1nt 2h 2nt Пас 3d = трефа с бубной. Заявка 2nt сыграла роль
3с Пас ? трансфера.

3h = (их масть после Лебензоля) Стейман без держки. С держкой и четверкой в
другом мажоре заявляйте 3h сразу на 2h оппонента, без 2nt.

3s = четверка пик и от пятерки треф. Заявка 2nt сыграла роль трансфера.

3nt = сила на 3nt, но нет держки в их масти. С держкой ставьте 3nt сразу.

Вест Норд Ост Зюйд Пас = Слабая рука с бубной.

1nt 2h 3с Пас 3h = Форсинг-гейм с бубной, без держки в их
3d Пас ? масти. Некоторый шлемовый интерес.

3s = четверка пик и от пятерки бубей. Обычная трансферная секвенция.

3nt = Длинная бубна и держка. Легкий шлемовый интерес.

4с = от 5-5 в минорах, очень сильный шлемовый интерес.

4d = от шестерки бубей, форсирует, шлемовый интерес. Просит начать кубидную
торговлю.

Вест Норд Ост Зюйд 3d – это трансфер в другой мажор (здесь – в
1nt 2h 3d Пас пику, но если вход был 2s – то в черву).

? Обычно открывающий просто принимает

трансфер, но в этой ситуации можно заявить 3h, показав максимум силы, фит в пике и
туза червей. Трансфер в пику не может быть слабым, так как была заявка 2s. Если бы
торговля была 1nt-(2s)-3d, следует принимать трансфер, заявляя 3h. Отвечающий
может иметь совсем слабую руку.

Вест Норд Ост Зюйд Отвечающий имеет четверку пик и держку
1nt 2h 3h Пас червей. Заявите 3s с четверкой и максимумом
? силы (открывая возможность кубидной

торговли), или 3nt без четверки пик. Прыжок в 4s обещает четверку пик, но минимум
открытия, пресекая шлемовую попытку.

Вест Норд Ост Зюйд или Вест Норд Ост Зюйд
1nt 2h 3s Пас 1nt 2s 3h Пас
?

Так как у отвечающего есть возможность дать трансфер в другой мажор, заявку
другого мажора можно использовать как шлемовую попытку с минорами. Без фита
или без интереса к шлему открывающий ставит 3nt. В противном случае он заявляет
выбранный минор.

2. Оппоненты сделали искусственную заявку

Если на Ваш 1nt вошли искусственно, их заявка обычно обещает какую-либо
конкретную масть (возможно, двуцвет этой масти с любой, или трансфером, или еще

как-то). Такую масть называют «якорной», и Ваша оборона должна строиться вокруг этой масти.

Вест Норд Ост Зюйд Если 2с – это Ланди (мажоры), то якорной
1nt 2c мастью считайте черву; если Астро, (черва с
минором), черва будет якорной мастью; если это трансфер, то якорной мастью будет
бубна.

После всех этих заявок действия отвечающего обычно такие же, как после натуральных оверковов, только якорная масть играет роль натуральной. Это верно независимо от того, какой метод пары играет: простой, Лебензоль или Трансферный Лебензоль. Вопросы о держках и показы держек относятся к держкам в якорной масти. Единственная разница – заявка масти оппонентов. В большинстве случаев у Вас будет возможность заявить масть оппонента на уровень ниже: на втором или третьем уровне.

Вест Норд Ост Зюйд Предположим, что $2d$ – это пика с любой, так что
1nt 2d ? якорная масть – пика. Используем стандартный
подход:

2s – Стейман.

3s – форсинг-гейм, краткость в пике, триплет червей и от 5-4 в минорах. Например: **s**: 6; **h**: KJ3; **d**: AJ763; **c**: A872;

Используем Лебензоль или Трансферный Лебензоль.

2s – Стейман с держкой пик.

2nt, затем 3s – Стейман, нет держки пик.

3s – форсинг-гейм, краткость пик, триплет червей и от 5-4 в минорах (как и выше). Преимущества такого «сплинтера» – можно быть уверенным, что открывающий надежно держит масть оппонентов в контракте 3nt. С четверкой в другом мажоре открывающий может выбрать контракт в мажоре на 4-3.

Отвечающий может также прыгнуть в 3s с краткостью в их масти и длинным минором. Если партнер поставит 3nt, хорошо. Если нет, то любой ответ можно перевести в 5 в минор.

3. Оппоненты сделали искусственную заявку без якорной масти

Иногда Вы будете встречаться за столом с парами, вторгающимися на 1nt заявками типа 2с – мажоры или миноры, 2d – красные масти или черные масти, и т.д. Не всегда само собой безопасно пасовать с сильной рукой, так как четвертая рука может тоже спасовать, будучи очень слабой (что может случиться, если Ваша карта сильна), либо если игрок сможет сосчитать, какие масти у его партнера. Против таких заявок:

1. Стандартный подход.

Контра – наказательно.

2nt – натурально, инвит.

Масть без прыжка – натурально, не форсирует.

Масть прыжком ниже гейма – форсирует.

2. Лебензоль.

Так как нет якорной масти, то нет возможности заявить «их» масть в качестве Стеймана, или показать держку постановкой 3nt и отрицать держку постановкой 3nt после Лебензоля 2nt. Так что надо либо играть стандартный подход, либо схему, подобную приведенной ниже трансферной:

Масть на втором уровне – натурально, не форсирует.

2nt – трансфер в трефу.

3c – трансфер в бубну.

3d – трансфер в черву.

3h – трансфер в пiku.

3s – от пятерки пик, от четверки червой. Этот расклад непросто показать одними трансферами, не превысив 3nt.

Контра – хорошая рука, от инвита, но с короткой мастью, на которую дается контра (которую заявил оппонент). Это призывающая контра, но открывающий, разумеется, может ее оставить с сильной контреной мастью. Поскольку отвечающий в ней короток, она, вероятно, есть у того оппонента, который вошел в торговлю.

Если у Вас длина в масти, заявленной оппонентом, вполне вероятно, что Вы еще сможете заявиться, так как четвертый игрок, скорее всего, сделает заявку.

Контра и потом опять контра – наказательно.

Пас и потом контра – призывающая.

4. Спасение от наказательной контры на 1nt

Если Вы играете сильный 1nt, Вам вряд ли придется резво спасаться от наказательной контры. Однако после слабого 1nt необходимость в механизме убеганий значительно более явно выражена. Первый тонкий момент: если торговля началась 1nt (слабый)-(Пас), а Ваша рука очень слаба, имеет смысл начать убегать до того, как Вас поконтрят. Многие пары играют наказательную контру на 1nt с обеих рук, но подавляющее большинство использует контру на мастевую заявку как призывающую. Так что у Вас неплохие шансы спастись, если Вы назовете масть до того, как получите наказательную контру.

С рукой **s**: 764; **h**: J87; **d**: 9873; заявите 2c и спасуйте на любой ответ. Можно и тут не уцелеть, но попробовать стоит. Маловероятно, что результат будет хуже, чем в 1nt, а вот лучше он быть очень даже может.

После 1nt-(Контра):

Есть несколько возможных путей ухода в безопасный контракт. Большинство схем используют реконтру как трансфер или автомат в трефу. Вот, например, простая схема:

Реконтра – автомат в 2c. Означает одноцветную руку. Отвечающий спасает на 2c с трефой или даст сайн-офф в своей длинной масти.

2c – от четверки в трефе и любой другой масти.

2d – от четверки в трефе и мажоре.

2h – от 4-4 в мажорах.

Открывающий пасует с фитом от триплета в названной масти или называет следующую масть (там от триплета, так как открытие 1nt допускает только один дублет). Метод гарантирует нахождение, как минимум, фита 4-3, хотя можно при этом не найти лучший фит¹.

Трансферы на контру

Этот метод позволяет разыгрывать открывашему, вынуждая сильную руку (с которой контроли) атаковать из-под более сильной руки открывшего.

Реконтра – трансфер в 2c.

2c – трансфер в бубну.

2d – трансфер в черву.

2h – трансфер в пику.

Пас – форсирует до реконтры (отвечающий обязан заявить реконтру, если четвертый игрок спасает). Это позволяет играть 1nt под реконтрой, если у отвечающего сильная рука. А если нет, отвечающий показывает двухмастки по схеме, описанной выше.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	2c – трефа с другой мастью.
1nt	Контра	Пас	Пас	2d – бубна с мажором.
Реконтра	Пас	?		2h – мажоры.

Двузначные трансферы на контру

Метод сохраняет все преимущества трансферов, а кроме того – позволяет отвечающему описывать некоторые трехцветы и особенно двухмастки.

Реконтра – трансфер в трефу ИЛИ трехцвет без трефы, ИЛИ мажоры с червой длиннее пики. На 2c открывающего 2d означают трехцвет, а 2h – мажоры с лучшей червой.

2c – трансфер в бубну ИЛИ мажоры с пикой длиннее червы. На 2d отвечающего 2h означают мажоры с лучшей пикой.

2d – трансфер в черву.

2h – трансфер в пику.

Пас – форсирует до реконтры.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	2c – трефа с другой мастью.
1nt	Контра	Пас	Пас	2d – бубна с мажором.
Реконтра	Пас	?		2h – мажоры равной длины.

Так Вы сможете играть в Вашем лучшем (на двоих) мажоре.

Свайн (SWINE)²

Этот метод придумали Боб Себесфай и Аллан Вудс. *SWINE* означает ‘Sebesfi-Woods-1-Notrump-Escape’ («убегание из 1nt Себесфая и Вудса»). Кроме чисто

¹ Эта конвенция известна под названием «Московское убегание», со следующим дополнением: пас на контру на 1nt форсирует до реконтры (открываший обязан заявить реконтру, если второй оппонент спасает) и означает либо сильную руку (и желание играть 1nt под реконтрой), либо слабый расклад 4333. В последнем случае отвечающий заявляет 2c, прося отвечающего назвать четверку. (Прим. перев.)

² Swine (англ) – свинья. (Прим. перев.)

технических достоинств этой конвенции, очень приятно заявить (на англоязычном турнире) “We play Swine!”¹.

Пас – форсирует открывшего до реконтры. Отвечающий может спасовать наказательно, а его мастевая заявка обещает эту масть плюс масть на одну выше.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Пас	– наказательно.	2d – бубна с червой.
1nt	Контра	Пас	Пас	2c – трефа с бубной.	2h – черва с пикой.	
Реконтра	Пас	?				

Реконтра прямо на контру – автомат в 2с, и означает одноцвет. С трефой отвечающий спасает, с другой мастью – назовет ее (сайн-офф).

Вест	Норд	Ост	Зюйд	2c – трефа с мажором.	Цель – не
1nt	Контра	?		попасть на третий уровень.	Именно
поэтому для показа пики с трефой, например, не используется заявка 2s.					
2d – бубна с пикой.	2h/2s – отличная масть и вообще сильная рука.	Легкий геймовый			
инвит.	С максимумом 1nt и хорошим фитом следует принять инвит.				
2nt – сильный неравномер, расклад от 5-5.					

Вторжения на сильные открытия

Защита от Сильной Трефы (1с)

Самые распространенные системы с Сильной Трефой – это 1с Пресижн² (от 1брс), однако бывают и другие, да и Пресижн имеет много вариантов. Поскольку ценности в мире размываются временем, то сильная трефа от 15 пунктов сейчас уже почти не встречается.

Все такие системы имеют общую черту: все сильные руки открываются 1с. Одно важное преимущество таких систем – остальные открытия. Ограничение руки открывшегося 11-15 пунктами (или 10-14) позволяет партнеру точно оценить баланс и, как следствие, совместный потенциал двух рук. Второе преимущество – высокая точность торговли, если обе руки сильны, так как для исследования шлемовых возможностей оставлено очень много пространства.

Ахиллесова пята, однако, это – сама Сильная Трефа. Открывающий показал силу от 16, но ничего не сказал о своем раскладе и сильных мастиах. Если оппоненты войдут в торговлю, в особенности, смогут быстро поднять торговлю на третий уровень – открывшейся стороне придется пережить неприятные минуты, разбираясь в своих совместных возможностях.

Следуя базовой философии «торговаться слабо на сильные открытия» (см. Введение), второй игрок должен пасовать на 1с с руками от 13рс. Это безопасно, так как 1с форсирует. На следующем кругу появится шанс заявиться. Отсюда вытекает основное правило:

Пас и потом заявка = сила от 13 пунктов

Это выполняется независимо от того, будет ли заявка мастевой, бескозырной или контрой.

Если третий игрок заявит 1d, искусственный негативный ответ, Ваш вход зависит от ребида открывшего. Если, скажем, торговля развивалась (1с)-(1d)-(1nt),

¹ На русский эту двусмысленность можно перевести: «Мы играем свинью!». Перевод вызывает трудности: во-первых, слово «свинья» в русском не связывается с этой конвенцией, а во-вторых, нет достаточно адекватного русского перевода данной двусмысленности. (Прим. перев.)

² Precision (англ) – точность. (Прим. перев.)

входите как на открытие «сильный 1nt». Разница лишь в том, что теперь Ваш вход будет от 13рс.

Если же ответ на 1с будет позитивным (обычно позитивы форсируют до гейма) – пасуйте. В шлемик оппоненты вряд ли встанут, а Ваши 13 пунктов, лежащие за сильной рукой, дают неплохие шансы на подсад их гейма. Конечно, и на позитив можно войти, с сильной, длинной мастью.

Даже если Вы не захотите играть какие-то особые системы, все равно следует вступать в торговлю на 1с даже на самых слабых руках. Вторгайтесь на первом уровне с любой мало-мальски хорошей мастью. Масть типа KQxxx и ничего кроме – достаточно для вторжения на первом уровне, если Вы до зоны. Очень редко когда Вас будут сажать без многих на контроле на первом уровне. Еще с одной взяткой (KQxxxx) можно входить и в зоне. Прыгайте на второй уровень со слабой рукой и шестеркой. Используйте правило 2 и 3, чтобы решить, можно ли влезть на втором уровне, или ограничиться первым. На третий уровень прыгайте с семеркой, опять же в зависимости от зональности и правила 2 и 3.

Однако постоянным парам стоит иметь более систематический метод. Предложенные методы будут эффективнее вышеизложенного натурального.

Контра-мажоры, Int-миноры, Исключающие и Интересные заявки

1. Контра = мажоры, Int = миноры

Мастевые заявки – натуральны, слабые. Прыжки – слабые, от шестерки. Контра на 1с означает оба мажора, а 1nt на 1с – оба минора.

Это простая схема, и она хорошо работает на описываемых ею руках. Главный ее недостаток – отсутствие возможности описывать четыре другие двухмастки.

2. Исключающие заявки (Exclusion bids)

В этом методе мастевая заявка до 2с включительно – это эквивалент слабой призывающей контре на эту масть. Означает краткость в названной масти и некоторое наличие всех остальных мастей. Например, (1с)-1s = краткость пиковая и фит или хотя бы возможность играть в других мастиах. Модельный расклад – 4-4-4-1, но может быть и 4-4-3-2, и 5-4-3-1. Партнер отвечает как на призывающую контру, но помня при этом, что сила заявившего ограничена 13рс.

Метод хорош для описываемых рук, но, опять, есть много двухмасток, которые не показать (5-4-2-2, 5-5-2-1). Можно играть прыжки на второй уровень как двухмастки, но тогда одноцветы не заявить ниже 3 уровня.

3. Интересные заявки (Wonder bids)¹

В этом методе мастевые заявки до 2с включительно означают ЛИБО одноцвет в названной масти, ЛИБО трехцвет без этой масти. Иными словами, заявка либо натуральная, либо исключающая. Называются «странными», потому что всем за столом интересно, какой же вариант у заявившего. Каждая из приведенных рук годится для «интересной» заявки 1s на 1с оппонента:

s: AJ1076

s: 6

s: 5

s: KQ10862

¹ Слово wonder (англ.) имеет два значения: «удивляться» и «интересоваться». Некоторая оригинальная двусмысленность в названии необратимо теряется при переводе. Альтернатива выбранному переводу – «Странные заявки». (Прим. перев.)

h: 97
d: 83
c: J1063

h: K764
d: QJ85
c: K962

h: J984
d: QJ7
c: Q9832

h: 763
d: 432
c: 5

После Интересной заявки партнер должен действовать, имея в виду обе возможности. С хорошим фитом в случае одноцвета заявите свою лучшую масть так высоко, как осмелитесь, но так, чтобы в случае одноцвета играть его не слишком высоко.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Заявка 3d означает: «Пасуй с трехцветом, а с пикой ставь 3s».
1с	1s	Пас	3d	
Реконтра	Пас	?		

С сильной поддержкой масти одноцвета, но без хорошей боковой масти, заявите свою длиннейшую масть на ближайшем уровне. С равными мастями выберите более сильную. Например, пусть торговля началась (1с)-1s-(Пас), а у Вас **s: 97632; h: A5; d: KQ7; c: 983**. Заявите 2d. С пикой партнер переведет в 2s, а если у него трехцвет – Вы показали ему ход.

Если у Вас короткая заявленная партнером масть, лучше всего спасовать со слабой рукой или поставить 1nt с сильной. На 1nt партнер спасает с одноцветом, за исключением того случая, когда в длинной масти разумно играть даже напротив синглета. С трехцветом партнер заявит свою лучшую, длиннейшую масть на втором, или, если максимум силы, на третьем уровне.

Если Интересная заявка запасована, а открывший дает контру, то: Пас – одноцвет, масть – лучшая масть трехцвета, Реконтра – трехцвет с мастями равной длины (4-4-4-1, масти примерно равной силы)

С исключительно сильной рукой против Интересной заявки заявите 2nt. Партнер покажет лучшую масть трехцвета или повторит масть одноцвета (на третьем уровне, а если готов играть ее напротив синглета – то и на четвертом). Ребид 3nt покажет одноцвет, но с пятеркой, так что играть эту масть напротив дублета не хочется.

Интересные заявки позволяют удобно показывать двухмастки на втором уровне и с использованием заявок 1nt и Контра. Масти на втором уровне показывают названную масть плюс масть на один выше:

- (1с)-2d – бубна с червой.
- (1с)-2h – черва с пикой.
- (1с)-2s – пика с трефой.
- (1с)-2nt – оба минора.

Несоприкасающиеся масти показываются посредством 1nt и Контры:

- (1с)-Контра – трефа с червой.
- (1с)-1nt – бубна с пикой.

Интересные заявки являются мощным деструктивным оружием, так как дают возможность входить в торговлю на большинстве раскладов со слабой рукой. Недостатком является тот факт, что если партнер входил в торговлю, а атаковать Вам, то Вам может быть нелегко найти удачный первый ход. Если оппоненты продолжат торговлю (а они в большинстве случаев продолжат), партнер не сможет безопасно прояснить свой расклад.

Защита Трускотта (Truscott defence)

Этот метод, придуманный Аланом Трускоттом, бриджевым редактором *Нью-Йорк Таймс*, описывает двухмастки на первом уровне. Заявки до 2с включительно показывают двухмастки, а более высокие мастевые заявки означают одноцветы. Мастевые заявки до 2с включительно обещают названную масть и масть на один выше:

- (1с)-1d – бубна с червой.
- (1с)-1h – черва с пикой.
- (1с)-1s – пика с трефой.
- (1с)-2с – трефа с бубной.

Несоприкасающиеся масти показываются посредством 1nt и Контры (неплохим мнемоническим правилом вообще является расшифровка БК = «Без Касания¹»):

- (1с)-Контра – трефа с червой.
- (1с)-1nt – бубна с пикой.

Длина обещанных мастей зависит от зональности, уровня торговли и персональной отваги. Естественно, что сила должна быть больше в зоне или если Вы выталкиваете себя на второй уровень (заявки 1nt и 2с). Кроме того, возможен расклад 4-4. Если партнер спасовал до открытия оппонента и, стало быть, гейм оппонентов очень вероятен, а шлемик весьма возможен, то стоит попробовать полублефовые заявки на раскладе 5-3 или даже 4-3. Окупается не быть слишком консервативным в раскладах. Если оппоненты выиграют торговлю (а чаще всего так и будет), то незачем давать разыгравшему уверенность что Ваш расклад не хуже 5-4. Слишком легко ему тогда будет сосчитать Ваш расклад. Играйте двухмастки легко и непринужденно.

- (1с)-2d/2h/2s/3с – одноцветы. Заявки выше – тоже одноцветы, но как минимум – от семерки.
- (1с)-2nt – крайне резкий двуцвет, от 6-5 в любых мастих.

Если партнер делает двухмастную заявку, с фитом в одной из мастей поднимайте ее так высоко, как осмелитесь. В особенности против пар, играющих релейные схемы – Вам необходимо отнять как можно больше пространства, чтобы не дать им торговаться релейно. Фит от 4 карт и 8 отдач – достаточно для поднятия на 3 уровень. Такие прыжки оказывают максимальное давление на оппонентов.

С слабой рукой и фитом от 3 карт выберите масть на самом низком уровне. С фитом в названной партнером масти надо спасовать. Ответ 1nt натурален и означает нежелание играть в мастих партнера.

С сильной рукой заявите 2nt, прося партнера прояснить длину мастерий и наличие третьей масти. Новая масть на 2nt – натурально, от четверки – это третья масть.

Если торговля началась (1с)-Пас-(1d), вторгаться можно также, как и сразу на 1с. Однако теперь есть смысл играть более натурально. Во-первых, не абсолютно безопасно пасовать с сильной рукой. Хотя открывающий обычно делает заявку на негатив партнера, тем не менее негатив формально не форсирует, и открывающий может и спасовать при случае. Во-вторых, негативный ответ снижает стимул вторгаться на слабых руках. Маловероятно, что оппоненты начнут сложную, точную релейную торговлю. Рекомендуется на 1d использовать контру как призывную с обоими мажорами, а мастевые заявки на низком уровне – как натуральные, с разумной мастью. Прыжки хорошо играть как слабые одноцветы с длинной мастью.

¹ В оригинале – NT = “Non Touching” – «Не Соприкасающиеся») (Прим. перев.)

* * *

Описанные методы можно адаптировать и к другим сильным открытиям. Защита Трускотта хорошо работает против сильных открытий 2с и 2d (см. стр. 15 и 17). Изредка Вам может встретиться пара, использующая сильное открытие 1d. Против него лучше играть Интересные заявки. Если Вы предпочитаете Защиту Трускотта, Вашими входы на сильную 1d будут:

1h/1s/2c/2d – названная масть плюс масть на один выше.

Мастевые заявки выше 2d – одноцветы.

Контра – бубна с пикой.

1nt – трефа с червой.

Правило таково: Контра показывает несоприкасающиеся масти, включая контрирующую масть, тогда как nt показывает вторую пару несоприкасающихся.

Если Вы много играете в Спортивный Бридж, Вы можете встретиться с парами, играющими системы Сильного Паса, хотя они запрещены на многих турнирах нижнего уровня. Если Вам придется играть против Сильного Паса, имейте в виду, что их пас (как открытие) означает лишь руку сильнее средней (обычно от 13 пунктов). Такой пас – самая слабая часть их систем, так как показывает только силу (и не очень большую), но никак не описывает масти и расклад. Вторгайтесь на Сильный Пас также, как на Сильную Трефу, и Вы заставите их пожалеть о своих методах. Итак, на их Пас:

1c/1d/1h/1s – названная масть плюс масть на один выше.

1nt – бубна с пикой.

2c – трефа с червой.

Контра – бубна с пикой.

Масти выше 2c – одноцветы.

Так как такой пас форсирует, Вы можете смело пасовать с силой от 13pc, и вторгнуться в торговлю на следующем круге. Пас + заявка на следующем круге = сила от 13 пунктов, как и на сильную 1с.

Защита от релейных схем

Играя достаточно серьезно в Спортивный Бридж, иногда встречаешься с парами, применяющими релейную торговлю после всех или почти всех открытий. Такие пары часто открываются натурально, но используют заявку на один выше открытия как искусственный форсинг-гейм. Такая торговля представляет собой не диалог, как торговля натуральная, а, скорее, допрос по принципу «вопрос-ответ». Партнер открывшегося выясняет о его руке все, что только можно (расклад, силу, количество контролей, и наличие ключевых карт), или то, что он хочет знать, и принимает решение об окончательном контракте.

Релейные схемы исключительно эффективны, в особенности для шлемовой торговли. Поэтому следует иметь в распоряжении деструктивный метод, позволяющий вторгаться в торговлю на реле как можно чаще. Так как реле форсирует до гейма или показывает силу от инвита к гейму, можно быть уверенным: преимущество в силе на стороне оппонентов.

Для того, чтобы быть полезными, реле нужно пространство торговли. Отберите пространство, и Вы отнимите у них реле. Заявка на три или четыре выше релейной обычно полностью разрушает ее. Лучше использовать двухмастные входы. С хорошим фитом в одной из мастей партнер сможет безопасно подняться достаточно высоко, чтобы разрушить релейную торговлю.

Если Вы привыкли к Защите Трускотта, ее можно легко адаптировать против релейных схем.

Пусть торговля началась (1h)-Пас-(1s), причем 1s – реле. Поскольку 1h – натуральное открытие, двухмастки с червой можно исключить из рассмотрения. Попробуйте такую схему:

Контра – пика с трефой.
2c – трефа с бубной.
2d – бубна с пикой.
1nt – слабый вызов, трехцвет без червы
Масти выше 2d – слабые одноцветы.

Общее правило таково: мастевые заявки показывают названную масть и масть на 1 выше (пропуская масть оппонентов), контра показывает контрирующую масть и масть на один выше, а заявка nt или их масти (что ниже) – это трехцвет без показанной ими масти.

Пусть торговля началась (1s)-Пас-(2d), причем 2d – искусственное форсирующее до гейма реле. Опять же, поскольку 1s – натурально, то пику не показываем. Итак:

Контра – бубна с червой.
2h – черва с трефой.
3c – трефа с бубной.
2s – слабый вызов, трехцвет без пики
Масти выше 3c – слабые одноцветы.

Меры противодействия со стороны открывшихся Сильной Трефой

Против натуральных вторжений в Вашей системе уже наверняка есть методы защиты. Как быть, если входят ненатурально: Интересными Заявками или Защитой Трускотта?

Есть три важных момента:

1. Очень редко удается выиграть, планируя вистовать под контролем. Лучше использовать заявку Контра в том или ином конструктивном смысле, чем играть наказательную контру.
2. Если их вход показывает двух- или трехмастку, Вам все равно может быть интересно играть контракт в мажоре, несмотря на то, что один из оппонентов может иметь четверку в козыре. Однако менее вероятно, что Вы захотите играть в миноре, который показал оппонент. Поэтому разумно принять, что заявка показанного оппонентом мажора имеет натуральный смысл, тогда как заявка показанного оппонентом минора – искусственная.
3. Не переусердствуйте с искусственной обороной. Часто из заявки не отнимет много места. В этом случае трактуйте свои заявки как обычно, только используйте дополнительные возможности в виде Паса и Контры (Реконтры) для описания деталей, которые иначе не описать.

После 1с-(Контра): (Контра означает некоторую двухмастку)

Они не отняли у Вас ничего. Больше того, Вы кое-что о них знаете, а также имеете две дополнительные заявки: Пас и Реконтру. Так что Ваши заявки начиная с 1h и выше сохраняют свой смысл. Остальное:

Пас – 0-4pc любого расклада.

Реконтра – другие две масти и верхняя часть силы негативного ответа (5-7pc). Эту полезную информацию без контры не передать.

1d – верхняя часть силы негативного ответа, нет необещанных мастей.

1с-(1d): (1d означает некоторую двухмастку)

Опять Вы почти не лишились пространства. Вместо украденной 1d Вы получили Пас и Контру. Заявки 1h и выше имеют обычное значение.

Контра – верхняя часть негатива плюс две другие масти.

Пас – все остальные негативные ответы.

После 1с-(1h): (1h означает некоторую двухмастку)

Они по прежнему не отняли ничего существенного (пока).

Контра – верхняя часть негатива плюс две другие масти.

Пас – все остальные негативные ответы.

Заявки – обычные позитивы. Если 1h означает мажоры, играйте 1s и 2h как натуральные заявки, масть от пятерки, позитивная сила.

После 1с-(1s): (1s означает некоторую двухмастку)

Контра – верхняя часть негатива плюс две другие масти.

Заявки – в целом, обычные позитивы. Если 1s означает пику с трефой, играйте 2s натурально: от пятерки и позитивно. Заявку 2с, их минор, трактуйте как конкурентную силу с другим мажором (то есть, в данном случае, 5-8рс с червой).

Пас – все остальные негативные ответы.

После 1с-(1nt): (1nt означает некоторую двухмастку. Возможно, миноры, возможно, бубну с пикой (несоприкасающиеся масти))

Контра – верхняя часть негатива плюс две другие масти (мажоры, если 1nt означает миноры, или черву с трефой, если 1nt означает бубну с пикой).

Обратите внимание, что Ваш подход к обороне практически не зависит от значения их входа. Это важно, так как снижает нагрузку на память и позволяет эффективно торговаться с любыми парами независимо от значения их заявок.

2с – конкурентная сила с червой, если 1nt – миноры.

2d – конкурентная сила с пикой, если 1nt – миноры.

2d – конкурентная сила с червой, если 1nt – бубна с пикой.

Остальные заявки – натуральны. Пас включает в себя все негативы, не входящие в другие заявки.

Прыжки в их масти или их масти на третьем уровне нужно трактовать как попытку найти бескозырный контракт – вопрос о держке.

Оборона от Интересных Заявок

Используйте Контру для показа конкурентной силы с поддержкой в любом неназванном мажоре. Например, на 1с-(1s) Контра будет значить 5-8рс и от четверки в черве. С другими негативами – пасуйте. Вы почти наверняка еще получите слово на следующем круге, и Ваши дальнейшие заявки (если они не форсированные) будут отрицать четверку червей. Все остальные заявки обещают позитивную силу. Заявка их мажора (в примере 2s) натуральна и обещает масть от пятерки. Прыжок в 3s означает бескозырную руку без четверки червей и держки пик.

Если торговля началась, скажем, 1с-(1s)-Пас-(Пас), открывавший почти без вариантов должен что-то предпринять. Пас возможен ТОЛЬКО если Вы исключительно сильны в пике И по своей руке Вы видите, что гейм очень маловероятен, И оппоненты в зоне, так что недобраные ими взятки пойдут по 100 каждая. В противном случае возобновите торговлю натуральной заявкой или негативной контрой. Заявка их масти сразу – натуральная. Заявка их масти после контры – искусственная, показ очень сильной руки.

Общие конкурентные методы

*Негативные контры*¹

«Негативные контры» – один из неудачных терминов бриджа. Их назвали негативными в противоположность «позитивным» наказательным. Термин «негативные» не означает слабой руки, а лишь означает нежелание играть на наказание. Проще говоря, это призывные контры отвечающего. Лучшим термином был бы «Ответная контра», так как это призывная контра с силой ответа на открытие – от 6 пунктов.

Основные вопросы, на которые нужно ответить:

1. До какого уровня контра на мастевое вторжение оппонента будет негативной?
2. Какую длину мастей обещает негативная контра от отвечающего?

Изначально негативная контра игралась только на первом и втором уровнях. Многие лучшие игроки сегодня играют негативную контру вплоть до четвертого уровня (и выше тоже!). Этот момент необходимо обговорить Вашей паре. Чем больше играешь негативную контру, тем яснее становятся преимущества, и большинство игроков решают расширить диапазон. Единственное условие – с ростом уровня должна расти и сила, необходимая для контры. Шесть пунктов – хватит для того, чтобы сфорсировать, по сути, партнера до второго уровня, но если Вы выталкиваете Вашу пару на четвертый уровень (скажем, 1h-(3s)-Контра), сила должна быть силой открытия.

Оригинальная концепция также предполагала, что контра обещает четверки в неназванных мажорах. Таким образом:

- 1c-(1s)-Контра – от брс, от четверки червей.
- 1c-(2d)-Контра – от брс, от 4-4 в мажорах.
- 1c-(1h)-Контра - от брс и ровно четверка пик.
- 1c-(1h)-1s - от брс, от пятерки пик.

Правило было таково: «Контра на мажор = от четверки в другом мажоре, другой мажор на мажор – от пятерки».

1c-1h-Контра сегодня используется многими сильнейшими парами как отрицание четверки пик. Теория такова: поскольку 1c-1s означает пику от четверки и с этим можно без проблем справиться, то ничуть не труднее справиться с 1c-(1h)-1s, если 1s означает опять же пику от четверки. Тогда контра показывает руку с длинами в минорах, но непригодную для подъема минора партнера, и непригодную для бескозырного ответа, и слишком слабую для заявки второго минора на 2 уровне.

После торговли 1d-(1h) любая из приведенных рук годится для контры, отрицающей четверку пик:

s: AJ5	s: 62	s: 5	s: 876
h: 974	h: 9764	h: 9842	h: 76
d: 832	d: A98	d: QJ7	d: 432

¹ Имеется различие в терминологии в русском и английском языках: контра, тем или иным образом обещающая неназванные масти (призывная, негативная, конкурентная, ответ), по-английски называется “take-out” («удалить», «забирать»), подразумевая «удаление» названных мастей. Различные виды таких контр отражают ситуации их применения. В русской терминологии нет общего термина, эквивалентного “take-out”. Здесь в этом качестве используется термин «призывная» или «вызывающая» контра (так как она «призывает» партнера выбрать масть), хотя этот термин традиционно закреплен за контрой на открытие, а прочие контры-“take-out” называются «негативными». (Прим. перев.)

c: Q1063

c: K952

c: A9832

c: AQ983

Все эти руки не имеют приличной заявки на вход оппонентов 1h, если контру не использовать.

А эти руки для подобной контры не годятся:

s: AJ54

h: 97

d: 832

c: Q1063

s: 62

h: K976

d: A98

c: 9652

s: 53

h: 984

d: QJ74

c: A983

s: 876

h: Q2

d: AJ2

c: AQ983

Заявите 1s

Заявите 1nt

Заявите 2d

Заявите 2c

Это изменение исходного смысла контры в высшей степени разумно. Несколько менее привлекательно использовать контру для показа менее, чем четверки в мажорах в других секвенциях.

Вест Норд Ост Зюйд Многие играют контру в такой позиции
1d 2c ? как от 4-3 в мажорах. Это неоправданно
рискованно. Открывающий может предполагать четверку и должен, по общей логике, ставить гейм с соответствующей силой и четверкой в мажоре. Кроме того, торговля может быть конкурентной. Семикарточные фиты 4-3 выгодны на втором уровне, но выше риск неоправдан.

Когда оба мажора были названы, контра обещает миноры.

Вест Норд Ост Зюйд Контра Оста обещает от 4-4 в
1s 2h Контра минорах и от 6 пунктов.

Ответы открывающего на Негативную Контру

Отвечающий торгует так, как если бы отвечающий назвал масть на 1 уровне. Трактуйте 1c-(1s)-Контра как эквивалент 1c-1h. Таким образом, 1c-(1s)-Контра-(Пас)-3h эквивалентно 1c-1h-3h. Это не новая масть прыжком, а подъем масти партнера прыжком. Секвенция 1c-(1d)-Контра-(Пас)-3c показывает то же самое, что и 1c-1h-3c или 1c-1s-3c.

С минимальной рукой открывающий делает заявку на минимальном уровне. С силой 16-18pc надо сделать прыжок. С силой от 19pc ставьте гейм, а если не ясно, какой гейм будут правильным – заявите масть оппонента.

Можно не спешить делать прыжковый ребид с граничной рукой в 16pc. Контрящий должен сделать еще одну заявку с силой от 10 пунктов. Если Вам потребно 10 пунктов от партнера, чтобы поставить гейм, сделайте заявку на самом низком уровне. Если у партнера есть 10 пунктов, он пришлет Вам заявку.

Ребиды отвечающего

Вы дали негативную контру, на которую партнер сделал заявку на самом низком уровне. С силой 6-9pc нужно спасовать, если заявка партнера Вас устраивает. Если нет, заявите 1nt (если можно), назовите масть партнера на втором уровне или заявите новую масть сами.

Вест Норд Ост Зюйд Контра, а затем масть отвечающего –
1d 1s Контра Пас от пятерки в заявленной масти, но

2с Пас 2h сила 6-9рс. Если у отвечающего 10рс, то он может заявить масть (здесь – черву) сразу – 2h. Контра + масть позволяет торговаться с рукой типа **s**: 54; **h**: QJ7632; **d**: 76; **c**: KJ2, с которой (без негативной контры) нужно либо пасовать на 1s, либо переторговывать (2h).

С силой 10-12рс отвечающий должен инвитировать к гейму. С такой силой у контрящего должен быть равномерный расклад или 4-4-4-1. Пятерок в новой масти быть не должно, так как с пятеркой и силой от 10 пунктов можно заявить длинную масть натурально. У отвечающего, впрочем, может быть пятикарточный фит в миноре открывающего. После 1с-(1s) давайте контру с рукой типа **s**: 87; **h**: KJ65; **d**: K4; **c**: K9742. Если партнер ответит 1nt, Вы можете прыгнуть в 3с. Уберите любого короля, и Ваш ребид – 2с.

Сила 10-12рс показывается ребидом 2nt или мастью партнера на 3 уровне.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Что после такого начала должен заявить Ост со следующими руками?
1d	1s	Контра	Пас	
2с	Пас	?		

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|------------|
| 1. s: KJ6 | 2. s: 763 | 3. s: 862 | 4. s: 6532 |
| h: KQ65 | h: A762 | h: K762 | h: KQ76 |
| d: 873 | d: KJ32 | d: Q7 | d: AQ2 |
| c: Q98 | c: K4 | c: AJ98 | c: 62 |

Ответы:

1. Заявите 2nt, обещая 10-12рс, равномерный расклад и держку пик.
2. Заявите 3d.
3. Заявите 3с.
4. Заявите 3d. Меньшее из зол.

С геймовой силой ставьте гейм, если понятно, какой. Если не ясно, какой гейм лучше, торгуйтесь через масть оппонента.

s: A976 Если торговля началась 1d-(1s)-Контра-(Пас)-2с-(Пас), Ваша рука достойна подъема в 3nt. Однако, если торговля была 1d-(2h)-Контра-(Пас)-3с-(Пас), лучше сначала заявить 3h. Партнер может иметь держку червей, но с рукой вроде **s**: J; **h**: A2; **d**: KQ954; **c**: A9532.

Решения в конкурентной торговле

Вест Норд Ост Зюйд Что должен иметь Вест, чтобы заявить 3h? А что нужно для ребида 3c? Что Весту заявлять с этим:
1c 1s Контра 2s

- | | | | |
|----------|----------|-----------|-----------|
| 1. s: Q6 | 2. s: 76 | 3. s: 862 | 4. s: 862 |
| h: KQ65 | h: A762 | h: K7 | h: K7 |
| d: 87 | d: KJ | d: QJ | d: AJ |
| c: AJ982 | c: AK432 | c: AQ9872 | c: AKJ972 |

Если Вы заявите 3h с рукой 2, то вряд ли разумно делать эту же заявку с рукой 1. Аналогично, если заявлять 3c с рукой 4 (а вряд ли можно сделать больше), то с рукой 3 Вы вряд ли решитесь на такой риск. Иначе как отвечающий решит, оставлять контракт на 3 уровне или доставлять до гейма?

Рекомендуемая стратегия – пасовать в такой позиции с минимальной рукой. Тогда ребид на третьем уровне означает ту же силу, что и прыжок на третий уровень. Иными словами, заявка 3h от открывающего в этой позиции значит то же, что и в секвенции 1c-1h-3h, а ребид 3c – то же, что и в секвенции 1c-1h-3c. Отвечающий тогда знает, что сила партнера – в пределах 16-18pc, и может осознанно принять решение.

Это, впрочем, не значит, что Вы даете оппонентам получить контракт на втором уровне. Скорее, отвечающий берет на себя продолжение конкурентной торговли. Когда (после Вашего паса) 2s придут к партнеру, он должен принять меры даже с минимальной рукой. Заявить пятерку, если есть, сфитовать показанную ранее масть или дать еще одну контру.

Вест Норд Ост Зюйд Что должен предпринять Ост, с
1c 1s Контра 2s такими руками:
Пас Пас ?

- | | | | |
|----------|----------|-----------|-----------|
| 1. s: 87 | 2. s: 87 | 3. s: 87 | 4. s: 852 |
| h: KQ75 | h: KQ75 | h: QJ9643 | h: AQ32 |
| d: Q964 | d: 764 | d: K92 | d: KJ762 |
| c: 764 | c: Q964 | c: 54 | c: 2 |

Ответы:

1. Контра. Какую масть партнер не выберет, Вас она устроит. У партнера может быть пятерка треф.
2. Заявите 3c. О четверке червей партнер знает по контре. Не имея интереса к бубне, контролить не следует.
3. Заявите 3h. Это покажет от 5 червей и, следовательно, 6-9pc.
4. Заявите 3d. От 5 бубей и ранее показанная четверка черв.

Конкурентная торговля после их призывной контры

Вест Норд Ост Зюйд Старый стиль торговли – реконтрить
1s Контра ? со всеми руками от 10 пунктов, а все
остальные заявки трактовать как 6-9рс, не форсирует.

Современная теория учит сохранять как можно больше от обычной структуры торговли если оппоненты влезают. Если Вы считаете свои методы разумными, зачем отказываться от них из-за интервенции? Зачем позволять оппонентам определять Вашу торговлю?

При таком подходе Ваши ответы на призывную контру такие же, как и без интервенции, за исключением заявок с прыжком, заявки 2nt и появившейся возможности дать реконтру. Новая масть – натурально, форсирует, как если бы второй игрок спасовал. Схема подъемов:

2 уровень: 6-9рс, 9 отдач. Пунктов может быть поменьше при той же игровой силе. Если торговля началась как показано выше, то надо заявить 2s как с рукой типа s: K963; h: 87; d: QJ65; c: 975, так и с рукой типа s: K963; h: 5; d: 8753; c: 6542; Обе имеют по 6 отдач.

3 уровень: 6-9рс, 8 отдач. Сила та же, но игровой потенциал должен быть выше. Надо заявить 3s с руками s: K963; h: 87; d: QJ1065; c: 54; и s: K963; h: 4; d: K652; c: 8753.

4 уровень: 6-9рс, 7 отдач. Это тот же тип руки, с которым Вы сразу поставите 4s на открытие 1s без интервенции. Надо заявить 4s с рукой s: K963; h: 8; d: QJ10652; c: 54; – подъем-блок, и с рукой s: Q8752; h: -; d: 652; c: K8762.

Цель – описать партнеру свою игровую силу, чтобы, если оппоненты продолжать торговаться, он мог принять решение: защищаться или вистовать. Зная Ваши отдачи и рассчитывая максимум на одну защитную взятку при прямом поднятии, партнер знает достаточно, чтобы оценить защитно-атакующий потенциал.

2nt – конвенция Трускотта.

Показывает от 10рс и фит масти открытия. После минорного открытия отрицает мажоры. Цель – объявить торговое пространство своим. Заявка 2nt показывает, что Вы имеете преимущество в силе и хороший фит. Это обычно заставляет замолчать партнера контрящего.

После мажорного открытия открывающий может дать сайн-офф на 2nt в своем мажоре на третьем уровне (причем открывающий не пасует с силой от 12рс) или на четвертом уровне (причем отвечающий может сделать шлемовую попытку). Открывающий может спросить о поддержке ниже 3 в свой мажор (см. стр. 46) или дать кубид выше 3 в свой мажор. Так как 2nt обещает фит, разумно трактовать 3nt от любого из партнеров как Блэквуд.

После минорного открытия новая масть на третьем уровне от любого из партнеров – вопрос о держке, поиск 3nt.

Реконтра – от 10рс, обычно – желание играть на наказание. Отрицает фит. С 10 пунктами и фитом торгуйтесь через 2nt на Контру.

Есть два типа рук, с которыми хорошо давать реконтру. Один – это равномерные руки, с которыми Вы планируете ребид 2nt (10-12рс) или 3nt (от 13рс), если не

получится контролить наказательно. Это руки с держкой в их масти, но козырь недостаточно силен, чтобы контролить наказательно.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	С рукой типа s : Q74; h : 73; d : K976;
1h	Контра	Реконтра	2d	c : KQ98; Ост заявят 2nt. Заяви Зюйд
Пас	Пас	?		2c, козырь Оста позволит ему заявить

наказательную контру. Добавьте Kh в руку Оста, и ребид на 2d будет уже 3nt.

Второй тип рук – это пригодные для наказательной контры. Короткая в масти открытия, от 10pc, сильные конструкции как минимум в двух других мастиах. Чтобы контролировать наказательно на первом или втором уровне потребно хотя бы четыре козыря с двумя старшими. Если партнер открыл 1h, а оппонент справа от Вас вошел контрой, реконтрите с **s**: KQ1062; **h**: 7; **d**: AJ92; **c**: J52. Вы готовы наказывать и 1s, и 2d.

Если у Вас одна длинная и сильная масть, лучше заявить ее. Вряд ли оппоненты ее назовут, дав возможность контролировать наказательно, так что можно смело торговаться натурально. После 1h от партнера и контры заявляйте 2c с рукой **s**: 87; **h**: 63; **d**: K62; **c**: AQJ943.

Торговля после их реконтры

Продолжающий должен торговаться так же, как и после паса. Реконтра не мешает сделать любую заявку. Без достойной масти можно спасовать на реконтре, передав выбор партнеру, но психологически лучше заявить что-нибудь самому. Пас декларирует слабость, так что им легче теперь дать наказательную контру. Сделав заявку, Вы отразите контру.

Открывающий должен спасовать на заявку продолжающего, если не может дать наказательную контру (от 4 козырей, две козырные взятки). Заявка от открывающего означает силу до минимума и раскладное открытие. С хорошей рукой открывающему не следует делать заявку. Реконтра обещает продолжение торговли.

Если заявка продолжающего придет к реконтрящему, контра будет наказательной. Вообще, все контры после наказательной реконтры – наказательные. Новая масть от реконтрящего форсирует на круг.

Меры противодействия со стороны контрящих

Если третья рука подняла на второй уровень:

Пас – 0-5pc.

Масть – 6-9pc.

2nt – 10-12pc, равномер, держка в их масти, нет мажоров.

Прыжок в масть – 10-12pc с учетом расклада.

Контра – вызывная, от 6 пунктов, неназванные масти одного ранга – равной длины. См. *Контры-ответ* ниже.

Если третья рука подняла на третий уровень:

Масть на третьем уровне – 8 отдач, около 10-12pc с учетом раскладных ценностей.

Масть на четвертом уровне – 7 отдач.

3nt – контракт, хорошо укреплена их масть.

Контра – вызывная. См. *Контры-ответ* ниже.

Если третья рука подняла на третий уровень:

Масть на четвертом уровне – 7 отдач или менее, кроме того случая, когда Вы защищаетесь.

4nt – вызов на двухмастке.

Контра – силовая. Показывает от 10 пунктов, но не обещает козырных взяток.

Дает партнеру выбор: оставить контру (обычно лучшее решение) или сделать заявку.

Если третья рука заявила 2nt:

Масть на третьем уровне – 8 отдач

Прыжок на четвертый уровень – 7 отдач.

Контра – вызывная. См. *Контры-ответ* ниже.

Контры-ответ

В ситуациях, когда третий игрок поднимает масть партнера после контры Вашего партнера, лучше всего трактовать контру как вызывную, показывающую равную длину в неназванных мастих одного ранга. Такая контра четвертого игрока после поднятия масти открытия называется «Контра-ответ».

Вест Норд Ост Зюйд Контра Зюйда – контра-ответ, и
1d Контра 2d Контра обещает равную длину в мажорах.
Решает проблему выбора, например, с рукой: **s:** QJ65; **h:** K943; **d:** 872; **c:** J2.

Вест Норд Ост Зюйд Контра Зюйда – контра-ответ, и
1s Контра 2s Контра обещает равную длину в минорах.

Опять решает проблему выбора, скажем, с рукой: **s:** 9642; **h:** 7; **d:** KQ65; **c:** KJ92. Дать партнеру возможность выбрать минор – это лучше, чем угадывать самому.

Рекомендуется играть контру-ответ на втором и третьем уровнях. На третьем уровне следует иметь больше силы как в старших картах, так и вообще игровой силы.

Вест Норд Ост Зюйд Контра-ответ Зюйда показывает
1c Контра 3c Контра равную длину в мажорах, возможно,
рука вроде такой: **s:** KQ73; **h:** AJ52; **d:** 842; **c:** 65. Партнер заявит 3 в мажор с
минимумом или поставит гейм с дополнительными ценностями.

Вест Норд Ост Зюйд Контра-ответ Зюйда показывает
1h Контра 3h Контра равную длину в минорах, рука типа
s: 5; **h:** 6532; **d:** AQ96; **c:** KQ75; или, быть может **s:** 7; **h:** 54; **d:** KJ853; **c:** A7642. Если
оппоненты сфитовали мажор, не следует давать контру-ответ с другим мажором.
Просто заявите его. После (1h)-Контра-(3h) надо сразу заявить 3s с рукой **s:** KQ73; **h:**
A53; **d:** J872; **c:** 43. Контру давать не следует.

Вест Норд Ост Зюйд Если оппоненты используют ответ
1s Контра 2nt Контра 2nt как сильный подъем открытия,
контру на 4 руке разумно трактовать как контру-ответ. Старших карт может быть
поменьше, так как баланс уже известен. В этом примере контра Зюйда предлагает
защиту с рукой типа **s:** 76; **h:** 8; **d:** QJ872; **c:** Q9854.

Контра не является ответом, если отвечающий называет новую масть. Контра на новую масть – наказательна, показывает длину и силу в контриной масти. Служит для разоблачения вероятного или подозреваемого блефа.

Вест Норд Ост Зюйд Контра Зюйда показывает от 4 пик
1h Контра 1s Контра и от 6 пунктов. Означает, что Зюйд
заявил бы 1s как минимум. Рука должна быть: **s:** KQ974; **h:** 762; **d:** J732; **c:** 5; или **s:**
AJ87; **h:** 763; **d:** AQ75; **c:** 62. Велика вероятность, что Ост сделал блефовую заявку 1s
с хорошей червой в запасе. Много есть на свете таких Остов, которые попытаются
украсть у Вас пик с рукой вроде **s:** 63; **h:** KJ84; **d:** 9864; **c:** 875. После Вашей контры
им придется вернуться к черве, рано или поздно. Тогда Вы заявите свою пику на
нужном уровне или это сделает партнер, если Вы уже описали свои ценности.

Вест Норд Ост Зюйд Заявка 1nt Зюйда обещает держку в
1h Контра 1s 1nt масти открытия, черве, но пиковой

держки может не быть. 1nt означает: «Я бы заявил 1nt на пас третьего игрока». Вы рассчитываете на то, что контрающий имеет что-то в неназванных мастиах (в том числе, и в пике).

Конкурентные контры

Успех и высокая привлекательность призывных контр от отвечающего (см. *Негативные контры*, стр. 93) привели к тому, что бриджисты стали пересматривать другие секвенции с контрой на низком уровне. Старый стандарт предусматривал, что контра наказательна, если торговля достигла третьего уровня, если контратится бескозырная заявка и если партнер вступал в торговлю.

Однако призывные контры на блоки и после поднятий на третий уровень ((1h)-Пас-(3h)-Контра) разрушили принцип «третьего уровня».

Вест Норд Ост Зюйд Большинство игроков трактует
1h Пас 1nt Контра такую контру как призывную на 1h.
Это эквивалент (1h)-Контра. Так пал принцип наказательной контры на nt.

Конкурентные контры продолжают тот принцип, что все контры на мастевую заявку на 1 и 2 уровнях – призывные, независимо от предыдущей торговли. Исключениями являются те случаи, для которых в Вашей системе предусмотрено, что контра – наказательная. Пара может включить в систему следующие признаки наказательной контры:

- После наказательной контры/реконтры.
- После наказательного паса на ненаказательную контру.
- В особо оговоренных ситуациях (например, после открытия 1nt).

Все неоговоренные контры на 1 и 2 уровнях – призывные, независимо от того, открывающим они даны или отвечающим, или в защите. Такие контры, например, даются, когда поднимается масть оппонента, однако далеко не только. Конкурентные контры встречаются намного чаще, чем наказательные. Они особенно хорошо работают на низких уровнях в конкурентной торговле. Даже если Вы потеряете все штрафы, все равно конкурентные контры окупят себя. Как будет показано далее, Вы все равно сможете немало заработать на штрафах с оппонентов.

Конtra Веста в этой секвенции – конкурентная:

Вест Норд Ост Зюйд Вест показывает руку с
1d Пас 1h 1s трехкарточной поддержкой червы.
Контра Лучше всего трактовать контру от
открывающего на 1 уровне как второстепенную поддержку мажора отвечающего¹.
Есть и дополнительные выгоды. Подъем в 2h вместо контры будет означать ровно
четверку червей. Это исключительно важно, если оппоненты продолжают
торговаться. Кроме того, отсутствие контры и подъема масти означает, что у партнера
нет триплета червей. Стало быть, ответы 2d или 2c означают 0-2 червы.

Вест Норд Ост Зюйд Торговля началась так. Как
1d Пас 1h 1s поступить Весту на следующих
? руках:

¹ Такую контру называют еще «Контра-трешка». (Прим. перев.)

- | | | | |
|--|--|--|--|
| 1. s: Q6
h: K65
d: AJ8742
c: K3 | 2. s: 76
h: 43
d: AKJ762
c: A32 | 3. s: 82
h: K72
d: AKJ762
c: AQ | 4. s: 862
h: Q7
d: AKJ762
c: AK |
| 5. s: 6
h: K65
d: AJ874
c: KJ32 | 6. s: 6
h: K653
d: AJ87
c: AJ32 | 7. s: 82
h: 72
d: AKJ76
c: AQ97 | 8. s: 8
h: Q72
d: AKJ76
c: AK85 |

ОТВЕТЫ:

1. *Контра.* Обещает трехкарточный фит в черве. Не обещает дополнительной силы.
2. *2d.* Показывает одноцвет и отрицает триплет червей.
3. *Контра.* Обещает трехкарточный фит. На сильных руках тоже нужно контрировать. Если партнер покажет слабость, есть возможность повторить бубну на 3 уровне на следующем круге.
4. *3d.* Показывает 16-18pc и бубновый одноцвет. Отсутствие контры показывает короткую черву (не больше двух). Следовательно, ребид 3h открывающего покажет как минимум шестерку червей.
5. *Контра,* есть триплет червя. Если конкурентная контра не используется, Вест будет разрываться между 2h и 2c, причем большинство игроков склонится к 2h.
6. *2h.* Контра показывает триплет, так что прямое поднятие не делается с трехкарточной мастью. Отвечающий уверен в четырехкарточном фите.
7. *2c.* Показывает двухмастку и отрицает триплет червей.
8. *Контра.* Эта рука вызывает проблемы, если оппоненты не войдут. Рука слишком сильна для 2h, но прыжок в 3h означает четверку. Большинство игроков заявят 2c, надеясь показать трехкарточный фит на следующем круге. Опасность, разумеется, в том, что ребид 2c обычно не форсирует. Отвечающего ничто не спровоцирует сделать заявку с 6-7 пунктами и фитом в трефе. Вы можете обнаружить себя в контракте 2c с лучшими шансами на более ценный червовий контракт.

Контра решает эту проблему, показывая трехкарточную поддежку. Если партнер делает минимальную заявку, Вы можете заявить свою трефу на следующем круге. Конкурентные контры скорее заставят Вас радоваться их интервенции, чем опасаться ее.

Если враг входит на втором уровне, конкурентная контра открывающего означает краткость в их масти. Идеальный расклад – полфита в масти партнера и четверка в неназванной масти. Тем не менее, можно контрировать с любой из приведенных ниже рук. Контра не обещает трехкарточного фита.

Вест 1d ?	Норд Пас ?	Ост 1s	Зюйд 2c	1. s: KJ2 h: 72 d: AK8632 c: J4	2. s: 65 h: AK84 d: AJ6532 c: 5
-----------------	------------------	-----------	------------	--	--

Обе руки пригодны для контры. Не следует опасаться червового ребида от партнера в первом случае. Если у него есть четверка червей, то в пике должна быть

пятерка (по ответу 1s). Следовательно, Вы всегда сможете перевести любую червовую заявку в пику.

Вторая рука затруднительна, но ребид 2d или пас могут привести к утре червового фита, если Норд поддержит трефу. Отвечающий должен предполагать у открывшего неназванную масть с большей вероятностью, чем трехкарточный фит, и торговаться соответственно. С трехкарточным фитом открывший всегда успеет уйти в эту масть.

Еще одно преимущество конкурентных контр возникает, когда открывший не может дать контру. Тогда Пас или 2d от открывшего отрицают трехкарточный фит и четверку в неназванной масти. Ребид 2d можно дать с рукой вроде s: A; h: K72; d: AQ9854; c: 652.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	1.	s: KJ62	2.	s: K65
1h	Пас	2c	2d		h: AJ963		h: AKJ842
?					d: 7		d: K4

				1.	c: KJ4	2.	c: 52
--	--	--	--	----	--------	----	-------

Рука 1 идеальна для контры. У Вас есть полфита в трефе и четверка пик. С рукой 2 следует дать ребид 2h. Отсутствие контры означает отсутствие интереса к другим мастям.

Отвечающий тоже свободно использует конкурентные контры.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	1.	s: KJ962	2.	s: K6542
1c	Пас	1s	2d		h: A862		h: A9732
Пас	Пас	?			d: 7		d: 6

				1.	c: 983	2.	c: 52
--	--	--	--	----	--------	----	-------

Отвечающий должен контролировать на обеих руках. Ни та, ни другая недостаточно сильны для ребида 2h. Такой ребид (в новой масти) форсирует. Выгода контры в том, что она не обещает дополнительной силы. Контра Оста в такой позиции напоминает негативную контру на первом круге, как если бы торговля началась 1c-(2d). Ост бы дал контру на 2d с любой из этих рук.

Конкурентные контры также могут свободно использоваться обоими защитниками.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра Норда – призывающая.
1d	1s	2d	Пас	Отсутствие контры на первом круге
Пас	Контра			означает, что у Норда лишь триплет в

черве. С рукой s: KQ762; h: AJ76; d: 7; c: K98; Норд должен контролировать 1d. Однако с рукой s: KQ762; h: A76; d: 7; c: KJ98; или с s: KQ762; h: A76; d: J2; c: K98; лучше войти 1s и поконтрить 2d при возможности.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра Зюйда – призывающая. У
1d	1h	2d	Контра	Зюйда следует ожидать пятерку пик

и готовность к черве (вероятно, дублет). Возможна также трефа, но не обязательно.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра Зюйда – призывающая и
1s	2h	2s	Контра	похожа на негативную контру от

отвечающего. У Зюйда следует ожидать оба минора и готовность к черве (дублет).

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Хотя отвечающий и сменил масть,
1d	1s	2c	Контра	контра Зюйда все равно призывающая.

Зюйд должен иметь хорошую черву и не меньше, чем дублет пик. Например, рука s: Q6; h: AJ10862; d: 543; c: 62; подойдет.

Можно заметить, что негативные контры и контры-ответ – разновидности конкурентной контры. Нет причин против использования конкурентных контр и открывающей стороной.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Негативная контра Оста обещала
1h	1s	Контра	2s	миноры. Контра-ответ Веста означает
Контра				равную длину в минорах (возможно, 0-5-4-4, возможно, 2-5-3-3), и просит выбрать минор. Нет нужды угадывать, если контра дает возможность поучаствовать партнеру.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	В случаях, когда второй игрок
1h	1s	Пас	2h	входит в торговлю, четвертый игрок
Контра				часто называет масть открывшегося, обозначая сильное поднятие масти партнера (носит название «сильное поднятие ¹ » или «малый кьюбид ² ». См. стр. 108). Как бы Вы поняли контру Веста на такой кьюбид? Напрашивается указание хода, но партнер и так, скорее всего, пойдет в Вашу масть. Разумная трактовка – вызывная контра на масть входа, так как малый кьюбид имеет смысл поднятия. У Веста должно быть что-то вроде s : 7; h : AJ432; d : KQ87; c : AQ8.

¹ В оригинале – Cue raise. (Прим. перев.)

² В оригинале – Unassuming cue bid. (Прим. перев.)

Игра на наказание

Когда оппоненты согласуют масть на третьем уровне, разумно играть контру согласованной масти как призывную.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Редко удается заработать на контроле,
1s	2c	Пас	3c	когда они назвали масть и подняли ее
Контра				на 3 уровень. Контра – вызывная.

Однако, если подъем на третий уровень был с задержкой или это был подъем на третий после подъема на второй, или если названа новая масть на третьем уровне – контра наказательна. Кроме того, если партнер успел дать информацию о своей руке, контра предлагает наказывать.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Первая контра Норда была
1s	Контра	2s	Контра	вызывной. Зюйд дал контру-ответ,
3s	Контра			обещая равные миноры. Теперь нет

смысла Норду давать опять вызывную контру, представляя себе руку партнера. Норд настоятельно предлагает наказывать.

Наказательный пас

Представьте, что Вы хотите играть на наказание на первом или втором уровне. Метод для этого совершенно прямой. Вы пасуете наказательно, надеясь, что партнер возобновит торговлю вызывной контрой. В этом случае Вы наказательно оставите его ненаказательную контру – снова наказательный пас.

Вест	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: 7		Пас	1s	2d
h: A3	?			
d: K10954				
c: K9832				

Лучшие руки для наказания – с краткостью в масти партнера, сильным козырем и силой 9-11pc. Рука Веста – идеальна. Ему следует спасовать на 2d, надеясь на контру от Оста.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Контра от Оста – наказательная,
1d	1s	Пас	Пас	так как он мог дать призывную
Контра	2s	Контра		контру на 1s. Контра на 2s означает,
что Ост бы запасовал контру на 1s. Бедный Норд.				

Вест	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: K87	1d	Пас	1h	2c
h: A3	?			
d: A1095				
c: K1098				

Вест должен спасовать. Когда 2c придет к Осту, чаще всего он возобновит торговлю контрой, если только у него не форсинг-геймовая сила. Вест запасает контру и будет в свое удовольствие вистовать под контроль.

S.O.S.-Реконтры

Проза жизни состоит в том, что время от времени оппоненты «ловят» нас, играя на наказание. Чаще всего с этим ничего нельзя поделать. Можно только сжать зубы и терпеть (или терпеть, не сжимая зубы).

Однако иногда можно найти лучший выход. В целом, не окупается спасать партнера, если только Ваша масть (куда Вы хотите убежать), по меньшей мере, не менее сильна, чем ожидаемая масть партнера. Больше шансов в ситуации, когда у Вас есть две масти, каждую из которых партнер может поддержать.

Зюйд	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: -	1h	1s	Пас	Пас
h: 873		Контра	Пас	?
d: KJ762				
c: QJ942				

Вы слишком слабы для того, чтобы сделать заявку на 1s партнера (а если Вы и сделаете заявку, партнер может повторить свою пику выше). Ваши худшие опасения воплощаются в реальности, когда Ост оставляет контру своего партнера. Почти наверняка бубна или трефа будут лучшей мастю для Вашей стороны, но вот какая именно?

Выход есть – спасательная реконтра, которая просит партнера выбрать масть из числа неназванных.

Реконтра на призывную контру обычно показывает силу. Реконтра на наказательную контру на масть – призывная. Тот же подход работает, когда призывная контра наказательно пасуется. Тогда реконтра призывная.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Зюйд оставил призывную контру
1c	Контра	Пас	Пас	Норда, желая наказывать. Реконтра
Реконтра				Веста просит выбрать что-нибудь
кроме трефы.				

Как бы Вы поняли такую торговлю:

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Так как контра призывная, реконтра
1d	2c	Контра	Реконтра	не может быть SOS, так как нет
				причин предполагать наказательный
пас Веста. Однако нет также смысла играть реконтру как вызов. Ост своей контрой				
обещает мажоры. Если у Зюйда тоже мажоры, ему следует пасовать и ждать, в				
готовности вистовать.				

Многие пары понимают такую реконтру (партнер вошел в торговлю, правый оппонент поконтил призывно) как показ старшего онера в масти партнера. Длина масти – от дублета. Реконтра просит хода в названную масть. Партнер может войти в торговлю с мастью с AQ во главе. Вряд ли ему захочется атаковать (да и потом пойти) с такой масти. Ваша реконтра обещает Kx или длиннее, что делает ход из-под AQ безопасным. Прямой подъем тогда отрицает старшего онера и предостерегает партнера от рискованного хода с свою масть.

Заявки, указывающие ход

В конкурентной торговле есть много ситуаций, когда Вам следует сделать заявку, но Вы не хотите потом получить атаку в названную Вами масть. Вам бы больше подошел ход в какую-нибудь другую масть. Очень часто у Вас будет возможность подсказать партнеру масть атаки.

Вест	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: J107642	1s	2c	2s	Пас
h: AKQ	Пас	3c	Пас	Пас
d: Q83	?			
c: 7				

Что следует сделать Весту сейчас?

Конечно, следует побороться за частичку, заявив 3s, и почти всегда это завершит торговлю. Однако есть оппоненты, слава Богу, которые не могут остановиться. Неизлечимый Норд или Зюйд может поставить 4c. В этом случае Вам больше понравится червовая атака, нежели пиковая. Так заявите 3h, указывая масть атаки. Это не может быть геймовой попыткой, так как имел место пас на 2s. Без этого паса заявка 3h была бы геймовой попыткой на червовом дополнении. Пас на 2s и затем новая масть – это указание атаки.

Эти ситуации очень часто встречаются, когда Вы намерены торговаться конкурентно на геймовом уровне.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Если Вест намерен заявить 5h, он
1h	1s	4h	4s	может указать масть атаки против
?				возможных 5s заявкой 5c или 5d.

Вест	Вест	Норд	Ост	Зюйд
s: 763		1s	3d	4s
h: 76542	5d	6s	Пас	Пас
d: KQJ98	?			
c: -				

У партнера нет двух защитных взяток (не поконтил), так что 7d – недорогая защита. Однако следует принять меры против 7s. Заявите предварительно 7c. Тогда партнер пришлет Вам убитку треф с первого хода против большого шлема.

Есть основания для заявки 5c на 4s для указания хода. Есть смысл заявить 7c на 6s с рукой **s: 763; h: 7654; d: KQJ98; c: 6**. Оппоненты не знают, что Ваше указание трефового хода не очень правильное. Вряд ли они поставят 7s, если Вы заявляете, что убьете трефу с атаки.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Имея s: K763; h: 54; d: 6432; c: AKQ ,
1d	2s	Контра	?	Вы можете заявить 4s. Однако, заявка
				3c укажет ход партнеру. Поставить 4s Вы всегда успеете.

Сильные поднятия или Малые кюбиды

Вест Норд Ост Зюйд Как Вы понимаете подъем Зюйда в
1d 1s Пас 3s? В традиционных системах это –
сильная рука (сила открытия), с хорошим фитом. Этот подход непопулярен среди
сильных игроков, предпочитающих играть прямые поднятия как блоки. С сильной
рукой с фитом лучше торговаться через масть оппонента.

Вест Норд Ост Зюйд Малый кюбид 2d означает руку,
1d 1s Пас 2d достойную заявки 2s по силе. Партнер
может не принять инвит, заявив 2s, либо принять, назвав новую масть, или пику на
третьем уровне и выше.

Конвенция Сильного поднятия использует заявку в масти оппонентов («кюбид»)
на втором уровне как двузначную: либо как разумное поднятие масти входа на второй
уровень, либо как инвит к гейму без фита. Вся конвенция выглядит так:

Подъем на второй уровень (2s) – блок, хороший фит, но 9 отдач. Например, **s**: KQ98; **h**: 7653; **d**: J7; **c**: 873.

Подъем на третий уровень (3s) – блок, хороший фит, 8 отдач. Что-то вроде **s**: K987; **h**: 7; **d**: 983; **c**: K8743.

Подъем на четвертый уровень (4s) – блок, очень хороший фит, 7 отдач.
Вероятно, что-то типа **s**: K9872; **h**: 7; **d**: 93; **c**: K8743.

Эти заявки предполагают, что лучше играть свой контракт, чем вистовать. Если
оппоненты конкурируют, партнер, зная о сильном фите, слабой вистовой силе Вашей
руки (максимум одна защитная взятка) и пределах игровой силы Вашей руки, может
осознанно принять решение: торговаться выше или пасовать.

Масть оппонентов на четвертом уровне (4d) – геймовая сила, фит. 6 отдач.

Масть оппонентов на третьем уровне (3d) – сильный подъем на третий уровень,
инвит. 7 отдач.

Масть оппонентов на втором уровне (2d) – либо сильный подъем на второй
уровень (8 отдач, разумная сила), либо просто сильная рука без фита, сила от инвита.
С минимумом партнер должен повторить свою масть. Продолжающий тогда пасует
либо делает натуральную заявку – инвит. С максимумом входа входивший называет
новую масть, без козыря или масть оппонентов на следующем уровне.

Поддержка масти партнера кюбидом (заявкой масти оппонента) означает, что
рука больше пригодна для виста, чем для игры своего контракта, если они продолжат
торговлю. Сила в основном лежит вне козырной масти, а козырь слабее, чем в случае
прямого поднятия.

Малораспространенные, но эффективные конвенции

Конвенции, описанные в этой главе, не используются повсевместно, однако они работают очень хорошо. Вы можете обнаружить, что некоторые из них запрещены в Вашем клубе или в соревнованиях низкого уровня. Вам придется обуздовать желание поиграть их, пока Вы не попадете на соревнования высокого уровня, обычно национальные чемпионаты, где они допустимы.

Открытия RCO¹ на втором уровне

Этот метод использует открытия 2h, 2s и 2nt для показа слабых двухмасток. Сила – 6-10pc, расклад – от 5-5.

2h – Ранг. Две масти одного ранга, мажоры или миноры.

2s – Цвет. Две масти одного цвета, красные или черные.

2nt – Остальные. Две масти разного ранга и разного цвета: пика с бубной или трефа с червой

Хотя с такими заявками тяжело бороться, их основная цель – точно описать руки, слабые с точки зрения старших карт, но сильные раскладом. Каждая из приведенных рук годится для открытия RCO:

s: 5	s: AJ1063	s: -	s: J109764
h: KQ764	h: QJ1054	h: 94	h: -
d: QJ8732	d: 7	d: KJ8763	d: KQJ98
c: 8	c: 93	c: KQ763	c: J5
Открытие 2s	Открытие 2h	Открытие 2h	Открытие 2nt

Метод RCO можно запомнить как “Responder Can Operate” (Отвечающий может действовать). Он похож на метод CRASH, в котором 2h – цвет, 2s – ранг, 2nt – форма («острые» – пика и бубна, и «круглые» – трефа и черва). RCO имеет то преимущество, что с мажорами Вы открываетесь 2h, что позволяет играть мажор на втором уровне. В CRASH Вы откроетесь 2s, и черву придется играть на третьем. Если Вам повезло и Вы имеете мажорное преимущество, незачем лезть на третий уровень без нужды.

Ответы на 2h и 2s со слабой рукой

Заявите свою трехкарточную масть. Лучше выбрать пониже. Пасуйте, если есть основания полагать, что у партнера есть названная им масть. Пасовать следует и с очень слабой рукой *без масти, названной партнером*.

Получив мастеровой ответ, партнер действует по схеме “Pass or correct”. Имея названную масть – пасует, не имея – называет ближайшую.

¹ RCO – сокращение от Rank-Colour-Odd (Ранг-Цвет-Непарные). На русский можно перевести как РЦО – Ранг-Цвет-Остальные. Прим. перев.

Вест 2h	Норд Пас	Ост ?	Зюйд	2h – мажоры или миноры. Что Осту делать с такими руками?
1. s: K87 h: 86 d: QJ874 c: K98	2. s: 8 h: K97 d: QJ874 c: J986	3. s: 9 h: K986 d: KJ63 c: 9872	4. s: 876 h: Q97 d: 876 c: J752	

Ответы:

1. Заявите 2s. Если у партнера мажоры, то пика – Ваша масть. Если у него миноры, то 3с партнера Вы переведете в 3d.
2. Пас. Крайне вероятно, что у партнера мажоры, так что нет смысла заявлять 3d, выталкивая себя в 3h. Конечно, может статься, что у партнера и миноры, но сейчас надо пасовать. Если оппоненты запасают, а у партнера окажутся миноры, подсад оправдывается тем, что у оппонентов почти наверняка есть гейм или даже шлемик в мажоре.
3. Заявите 3d. Если у партнера миноры, Ваша масть – бубна. Если мажоры, то Вы готовы играть черву на третьем уровне (девятирешеточный фит).
4. Пас. Вы не представляете, какие масти у партнера и Ваша рука так слаба, что Вы можете позволить себе спасовать, надеясь, что оппоненты возобновят торговлю. Если они покончат, Вы сможете найти фит.

Ответы на 2nt со слабой рукой

Вы опять заявляете масть, но 3с – исключение, это – сильный вопрос. С рукой **s: 762; h: Q94; d: KQ986; c: A2**; заявите 3d. Партнер спасает с бубной и пикой и заявит 3h с червой и трефой. С рукой **s: KQ98; h: 5; d: KQJ874; c: 62**; спасуйте на 2nt. У партнера точно трефа с червой и у Вас мисфиты. Если последует контра, можно убежать в 3d (см. стр. 113).

Если у Вас есть отличный фит для каждой возможности, можно прыгнуть в гейм в качестве резкой защиты. Предположим, партнер открыл 2nt, а у Вас рука: **s: A9854; h: 4; d: 76; c: KQ874**. Заявите 4s. Партнер спасает с пикой и бубной и поставит 5с с трефой и червой.

Ответы на 2h,2s с сильной рукой

Если у Вас хватает силы на гейм или хотя бы на инвайт, заявите 2nt. Это сильный вопрос о мастих, которые имеет партнер и о силе (минимум-максимум). Партнер заявляет более дешевую масть, если у него минимум, и менее дешевую – если максимум.

2h-2nt:

- 3с – миноры, минимум.
- 3d – миноры, максимум.
- 3h – мажоры, минимум.
- 3s – мажоры, максимум.

2s-2nt:

- 3c – черные, минимум.
- 3d – красные, минимум.
- 3h – красные, максимум.
- 3s – черные, максимум.

Ответы на 2nt с сильной рукой

Сильный вопрос (реле) – 3c. Он просит партнера указать масти и силу. Партнер заявляет более дешевую масть, если у него минимум, и менее дешевую – если максимум, но с трефой и червой имаксимумом силы надо заявить 3nt.

2nt-3c:

- 3d – бубна с пикой, минимум.
- 3h – трефа с червой, минимум.
- 3s – бубна с пикой, максимум.
- 3nt – трефа с червой, максимум.

После ответа на реле отвечающие обычно располагают всей информацией для выбора контракта. Заявки на геймовом уровне – сайн-оффы. Если показан минимум силы, одна из показанных мастей ниже гейма – контракт. Например,

Вест	Ост	Заявка 2h показала мажоры или миноры. Ответ на 2nt
2h	2nt	показал минимум силы и мажоры. Партнер хочет
3s	3s	играть пиковую частичку.

Если показан максимум, ситуация форсгеймовая. Если отвечающий заявляет минор партнера на четвертом уровне – это фит и вопрос о ключевых картах (см. стр. 62). Новый минор фитует мажор открывающего и является вопросом о ключевых картах. Например:

Вест	Ост	3s – мажоры, максимум. Теперь 4c фитует черву, а 4d –
2h	2nt	пику. Открывающий показывает ключевые карты на
3s		сфитованной масти (см. стр. 58).

Защита от RCO

Основная сложность в защите от RCO – отсутствие «якорной» масти. Нужно иметь большую силу или сильную масть, чтобы входить в торговлю.

Контра – от 16pc любого расклада, кроме тех, что в заявках 2nt и 3nt.

2nt – 19-21pc равномера.

3nt – 22-24pc равномера.

Масти – натурально, сила не выше 16pc. На третьем уровне нужна хорошая шестикарточная масть и рука на 6 отдач.

С другими руками сначала спасуйте, а потом можно дать призывную контру, когда масти прояснятся.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Трактуйте ситуацию как слабое открытие 2s, имея в виду, что у оппонента 5-5 в мажорах. Любая Ваша заявка покажет силу до 16рс.
2h	Пас	2s	Пас	
Пас	?			

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Трактуйте ситуацию как блок 3с, имея в виду, что у оппонента 5-5 в минорах. Любая Ваша заявка покажет силу до 16рс.
2h	Пас	2s	Пас	
3c	?			

На четвертой руке трактуйте все слабые заявки правого оппонента как открытия. Контра будет призывной с краткостью в этой масти. С длиной в этой масти есть основания полагать, что у оппонента другие масти. Разумно подождать коррекции.

Ответы на контру от партнера

Пас – сила в контрикой масти.

2s – (если доступна) слабая, не форсирует.

2nt – автомат в 3с, слабая рука. На 3с партнера – пас с трефой, другие заявки – натурально, не форсируют. Партнер пасует, если не исключительно силен и нет резкого мисфита.

Масти на третьем уровне – натурально, форсируют до гейма, от 8рс.

3nt в ответ на контру – 8-11рс, расклад 4333.

2nt, затем 3nt – 12-14рс, расклад 4333.

Защита очень напоминает защиту от Малти 2d, когда якорная масть тоже не известна (см. стр. 22). В пограничных ситуациях часто лучше посидеть тихонько, пока ситуация не прояснится, и затем ввязаться в бой. Нет радости играть контракт в масти, в которой у оппонента пять карт.

Торговля после их открытия 2nt

Контра – от 16рс любого расклада.

Масти – натурально, хорошая масть и рука на 6 отдач.

После контры используйте 3с как автомат в 3d для слабых рук. Остальные мастевые заявки на контру – форсинг-гейм.

Меры противодействия со стороны открывшихся RCO

1. Защита от контры

Масти – Pass or Correct

Реле – как обычно, сильный вопрос

Реконтра – «сделай самую дешевую заявку и спасуй на мою следующую».

Позволяет убежать в длиннейшую масть отвечающего при отсутствии фита в мастих открывающего. Скажем, партнер открыл 2nt, справа контрат, а у Вас **s**: KQ98; **h**: 5; **d**: KQJ874; **c**: 62; Вы знаете, что у партнера трефа с червой, поэтому 3d он исправит в 3h, и Вам придется заявлять 4d или 3nt, и побоище будет кровавым... и не в Вашу пользу. Лучше дать реконтру, партнер заявит 3c и спасует на 3d. Это- лучший контракт в данной ситуации. Если беда и случится, приободритесь, припомнив положительные результаты метода.

Пас – «если названня масть у тебе есть, я хочу играть ее».

Предположим, партнер открыл 2h, контра от правого оппонента, а у Вас s: 76; h: Q87; d: AKJ64; c: 762. Ваша заявка – пас. Если у партнера мажоры – 2h лучший контракт. С минорами партнер уйдет с контры.

Если партнер открылся 2nt и правый оппонент поконтил, пас показывает интерес к трефе (по сравнению с червой). Вы не можете заявить 3с, спасаясь от контры, потому что 3с – сильное реле.

Если контра запасована обратно к открывашему, очевидно, следует пасовать с контреной мастю. Если этой масти нет, расклад прояняется другими заявками. Это зависит от наличия пространства.

Вест Норд Ост Зюйд Пас – мажоры. Другие заявки покажут миноры:
2h Контра Пас Пас 2s – немного пики, 3-0-5-5; Реконтра – бубна
? лучше трефы; 2nt – трефа лучше бубны;
3c – равные миноры.

Вест Норд Ост Зюйд Пас – черные. Другие заявки покажут красные:
 2s Контра Пас Пас Реконтра – черва лучше бубны; 2nt – бубна
 ? лучше червы; 3c – немного трефы, 0-5-5-3.
 3d – равные красные масти.

Общий принцип таков: реконтра показывает дополнительную длину или силу в более далекой масти. Это позволяет паре найти самый дешевый контракт. Этот же принцип работает, когда партнер выбирает масть, и ее контрат правый оппонент, а у Вас другие масти.

Вест 2s ? Норд Контра Ост 3с Зюйд Контра Пас – черные. Другие заявки покажут красные масти: Реконтра – красные, черва лучше бубны; 3d – равные красные или бубна лучше.

Тут не хватает места сделать все.

Вест Норд Ост Зюйд Реконтра – дополнительная длина в более
 2nt Контра Пас Пас дальней масти. После реконтры 3d на 3c
 ? партнера покажут бубну с пикой с лучшей
 пикой. 3c – трефа с червой, масти равные или трефа лучше. 3d – бубна с пикой,
 масти равные или бубна лучше.

2. Они заявили масть на наше открытие

Контра – вызывная на втором и третьем уровнях, с силой от инвита. Можно играть и вызывные контры, и наказательные, но опыт показывает, что вызывные работают лучше. Они позволяют найти фит, если у партнера другие масти, как оно чаще всего и бывает. В ответ на контру партнер заявляет свою самую дешевую масть, если у него минимум, вторую масть – если максимум. С пятеркой в масти входа контру можно оставить.

Мастевые заявки по-прежнему “Pass or Correct”. Предполагают доинвитную силу. Партнер пасует или называет самую дешевую масть. С резким раскладом (6-5) можно поднять масть или заявить не самую дешевую масть.

Контра на четвертом уровне и выше – наказательная.

3. Другие конкурентные решения

Если отвечающий сделал исправляемую заявку, и начинающий прояснил свои масти, контра отвечающего – наказательная.

Если отвечающий сделал исправляемую заявку, но начинающий не имел возможности прояснить свои масти, контра отвечающего означает: «Пасуй с контримой мастью, если нет – сделай заявку».

Вест Норд Ост Зюйд Открывающий показал миноры своим
 2h Контра 3c Контра пасом на 3c. Контра на 4s наказательна и
 Пас 3s Пас 4s нужно пасовать.
 Пас Пас Контра

Вест Норд Ост Зюйд Масти открывающего неизвестны. Контра
 2h Пас 3c 4s Оста просит спасовать с пикой и
 Пас Пас Контра поставить 5c с минорами.

После сильного реле все контры – наказательные.

RCO как защита от открытия 1nt

Большинство методов атаки открытия 1nt не располагают достаточными средствами для показа всех и даже большей части двухмасток (подробности см. в Главе 6, стр. 75). Конвенция RCO на открытие 1nt показывает все двухмастки, оставляя заявки 2h,2s для одноцветов.

После слабого 1nt:

Контра – наказательно.

2h/s – одноцвет.

2c – одноранговые масти (мажоры или миноры).

2d – масти одного цвета (красные или черные).

2nt – остальные две пары (трэфа с червой или бубна с пикой).

После сильного 1nt:

Также, как после слабого 1nt, но контра – для несоприкасающихся мастей.

Эти методы действуют как на второй, так и на четверой руке.

Против сильного 1nt можно показать все двухмастки на втором уровне. Применение наказательной контры против слабого 1nt означает, что несоприкасающиеся масти приходится показывать на третьем уровне. В главе 6 (стр. 77) упоминалось, что при применении контры Брозеля (любой одноцвет) все двухмастки можно описать на втором уровне:

2c – мажоры или миноры.

2d – красные или черные.

2h – черва с трефой.

2s – пика с бубной.

Торговля после входа RCO на 1nt:

После (1nt)-2c или (1nt)-2d:

Со слабой рукой можно спасовать или назвать масть на самом дешевом уровне. Партнер спасает или исправит.

С сильной рукой заявите 2nt. Ответы совпадают с ответами после открытия 2h/s RCO (см. стр. 110).

После (1nt)-2nt (несоприкасающиеся масти):

Так же, как после 2nt RCO (см. стр. 109).

После (1nt)-Контра (несоприкасающиеся масти):

Можно оставить контру, заявить масть со слабой рукой по принципу “Pass or Correct”, или задать сильный вопрос 2nt (ответы строятся по той же схеме, что и на сильный вопрос 2nt после RCO см. стр. 110).

Меры противодействия со стороны открывшихся 1nt

Их можно найти на стр. 82 в разделе, описывающем борьбу с вторжениями без якорной масти (не показывающими масти).

Два Тартана

Два Тартана сочетают Аколовские Два в мажоре и слабые двухмастки с хотя бы одним мажором.

2h – Аколовское Два с червой ИЛИ равномерная рука в силе 21-22pc, ИЛИ двухмастка, черва с минором.

2s – Аколовское Два с пикой ИЛИ двухмастка, пика с любой мастю.

2nt – минорная двухмастка.

Ответы на 2h:

2s – реле, хотя может быть несильная рука. Открывающий заявляет 2nt с равномером 21-22pc (продолжение как после натурального сильного 2nt), 3c/d со слабой двухмасткой, 3h с Аколовским Два в черве и 3s/4c/4d натурально с Аколовским Два и второй мастю.

2nt – сильное реле, геймовые возможности напротив слабой двухмастки, шлемовая сила напротив сильного варианта. Ответы похожи на ответа на реле 2s, но 21-22pc равномера – в 3nt. Если ответ – 3c/3d, то 3h – инвит. Другие заявки ниже гейма – форсируют.

2h-2s-3c/d-3h – контракт, но 2h-2nt-3c/d-3h – инвит.

3c/d – контракт, если двухмастка. Готов играть гейм, если 21-22pc равномера. Исправления не требует. Отрицает мажорные четверки.

3h – от триплета червей, 6-10pc. Блоковый характер, если у партнера слабый вариант. Если сильный вариант, форсирует. Отрицает четверку пик.

4h – от триплета червей, 11-15pc, нет туз. Контракт, если у партнера слабый вариант. Если сильный вариант, форсирует: шлемовая попытка. Новая масть открывающего – кубид. Отвечающий в ответ показывает кубидами королей. 4nt открывающего – контракт (21-22pc равномера), если не хватает двух тузов.

3nt – 11-15pc, от триплета червей, есть туз. Открывающий заявляет 4h со слабой двухмасткой. С сильным вариантом 4nt – вопрос о тузах, мастевые заявки – кубиды.

Ответы на 2s:

2nt – реле. Открывающий заявляет 3c/3d/3h с двухмасткой (вторая масть) и 3s с Аколовским одноцветом. Заявки 4c/4d/4s – Аколовские двухмастки.

3c/3d/3h – контракт, если слабый вариант. Не требует коррекции.

3s/4s/3nt – то же, что и 3h/4h/3nt на открытие 2h, но с пиковой поддержкой.

Ответы на 2me (миноры):

3c/3d – контракт.

4c/4d – инвит.

3nt/5c/5d – контракт. Пять в миноре – вероятно, блок.

4h – Римский Блэквуд (см. стр. 58) на трефе.

4s – Римский Блэквуд (см. стр. 58) на бубне.

3h/3s – Натурально, форсирует, вопрос о дублете в масти. Чтобы играть 4h/s, заявите 3h/s и потом повторите 4h/s.

4nt – Блэквуд, вопрос о тузах.

Защита от 2h/2s Тартана

Играйте ту же схему, что и после Слабых Двух (см. стр. 11). Хотя 2h/2s могут быть сильными, это маловероятно, если у Вас сильная рука. Так как в случае слабой

двухмастки открытие обещает названную масть (то есть натурально), защита как от Слабых Два вполне подходит и снижает нагрузку на память. В любом случае, когда слабый вариант многозначной заявки обещает масть натурально, защищайтесь как от Слабых Два.

Меры противодействия со стороны открывшихся

После контры:

Пас – готов играть, если слабый вариант.

Реконтра – наказательно (силовая). Аналогично 1h-(Контра)-Реконтра.

Прочие заявки – обычный смысл.

После масти:

Контра – наказательно.

Масть – инвит, требует исправления (“Pass or correct”).

Задача от 2nt (миноры)

Контра – наказательно. Контра после контры – наказательно. Контра после паса – вызывная.

3h/3s – натурально, одноцвет, 6 отдач.

3c – вызов, мажоры, черва не хуже пики.

3d – вызов, мажоры, пика лучше червы.

4c/4d – сильный вызов, мажоры, реноанс в заявленной масти.

Меры противодействия со стороны открывшихся

После контры:

Пас – вызов, нет предпочтительного минора..

Реконтра – наказательная, последующие контры – наказательные.

Прочие заявки – обычный смысл.

После масти:

Контра – наказательно.

Минор – инвит.

Прочие заявки – обычный смысл.

Открытие Две Трефы, когда остальные открытия на втором уровне – многозначные

Есть много методов, использующих только открытие Две Трефы в качестве сильного. Например:

2d – Малти, Слабое Два в неизвестном мажоре.

2h – слабая двухмастка 5-5, черва с любой мастью.

2s – слабая двухмастка 5-5, пика с минором

2nt – слабая двухмастка в минорах.

Другой вариант: 2d – Малти, 2h/2s/2nt – RCO.

Такие методы работают лучше всего в сочетании с форсирующим открытием 1с. Оно может быть и слабым, но поскольку партнер обязан ответить (используя 1d для слабых рук в качестве негатива), открывающий ребидом может показать силу. Для тех, кто не играет форсирующую 1с, открытие 2с может покрыть большую часть потребностей. Играющие много многозначных открытий должны быть готовы терпеть редкие убытки от открытия 2с, утешаясь более частыми плюсами от менее редких слабых раскладных открытий. Тем не менее, открытие 2с можно расширить, чтобы оно покрывало больше сильных рук, чем руки в силе от 23 пунктов или с геймом с руки.

Равномерные расклады с силой 21-22рс можно включить в Малти 2d. Равномеры с силой от 23рс входят в 2с, которое также включает руки в силе 19-22рс и с шестеркой в масти.

Ответы на 2с обычные, с негативом 2d и прочими натуральными ответами с силой от 8рс (см. стр. 14). Отличия возникают в описании ребидов открывающего на негатив 2d.

После 2с-2d ребиды открывающего таковы:

3с/3d/3h/3s – 19-22, от шестерки (Аколовское Два, одноцвет).

3nt – 19-22, плотный минор, 9 взяток.

2nt – 23-24 равномера, не форсирует. Обычное продолжение.

2s – форсинг-гейм, пятерка пик. Обычное продолжение.

2h – искусственный форсинг-гейм без пятерки пик.

После 2с-2d-2h ребиды отвечающего таковы:

2s – повторный негатив, 0-4рс.

Прочее – натурально, 5-7рс.

После 2с-2d-2h-2s ребиды открывающего таковы (ситуация форсинг-гейма):

2nt – от 25рс равномера. Обычное продолжение.

3с/3d/3h/3s – натурально.

Открытие 3nt Кабеля

Нет смысла открываться 4nt. Если Вам нужно спросить о тузах, всегда можно начать с какой-нибудь другой заявки и потом спросить о тузах. Некоторые пары используют открытие 4nt как специальный вопрос о тузах. Партнер отвечает 5c не имея тузов, 5d/5h/5s/6c с тузом в названной масти, 5nt с двумя тузами в несоприкасающихся мастих, 6d/6h/6s с двумя тузами в названной масти и масти на одну выше, бнт – с двумя минорными тузами. Метод неплох, но имеет тот недостаток, что некоторые ответы оказываются чересчур высоко.

Трактовка открытия 3nt как специального вопроса о тузах решает эту проблему, почти ничего не теряя. Натуральное открытие 3nt почти никогда не используется. Все предпочитают открыться каким-нибудь сильным открытием на втором или первом уровне, экономя пространство для изучения геймовых и шлемовых возможностей. Гэмблинг (см. стр. 26) – обоюдоострый меч, и из-за своей скрытой опасности не популярен среди сильных пар.

Хотя открытие 3nt в качестве вопроса о тузах нечасто встречается, оно работает очень хорошо, когда все же приходит. Если в Вашей системе не задействовано открытие 3nt, рекомендуем использовать Кабель.

Три Без Козыря Кабеля спрашивает партнера о тузах.

Ответы:

4с – нет тузов.

4d/4h/4s/5c – один туз, в названной масти.

5d/5h/5s/6c – два туга, в названной масти и в масти на одну выше.

4nt – два туга в несоприкасающихся мастих.

5nt – три туга.

После ответа на 3nt мастевая заявка – сайн-офф, а 4nt – вопрос о королях. Если 4nt уже недоступна, вопросом о тузах будет 5nt.

Ответы на вопрос о королях 4nt:

5с – нет королей.

5d/5h/5s/6c – один король, в названной масти.

6d/6h/6s – король в названной масти плюс король в масти на одну выше.

6нт – два минорных короля.

5nt – два короля в несоприкасающихся мастих.

7с – три короля.

Ответы на вопрос о королях 5nt (если 4nt уже недоступна):

6с – нет королей.

6d/6h/6s – один король, в названной масти.

6нт – король, треф.

7с – два короля.

Примеры открытия 3nt Кабеля.

Ситуации, когда нужно спрашивать о тузах первой заявкой, очень редки. Нужна рука с 11 взятками или еще лучше, когда расположение тузов и королей решает вопрос: остановиться в пяти, заказать шлемик или большой шлем. Такие руки обычно имеют одну очень длинную масть или две длинные масти. Одним из преимуществ столь резкой торговли будет то, что Вы почти наверняка не столкнетесь с вторжением оппонентов. Открытие форсирующими 2с или 2d (и тем более 1с) допускает вторжение на невысоком уровне. Если у Вас очень длинная масть или резкая двухмастка, вполне вероятно, что у оппонентов тоже резкий расклад. Тогда торговля поднимется слишком высоко раньше, чем Вы успеете разобраться в своих раскладах и выяснить, есть ли у Вас шлем и какой: малый или большой.

Приведенные примеры все встречались в турнирах:

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AK	s: 98643	3nt	4d
h: AKQ1098632	h: 75	4nt	5с
d: 32	d: A64	6h	Пас
c: -	c: 1098	4d – туз бубей.	
		5с – нет королей.	

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQJ	s: A8	3nt	4nt
h: AKQJ9876	h: 3	7h	Пас
d: KQ	d: A742	4nt	– два таза в
c: -	c: J87642	несоприкасающихся мастих.	

Как бы Вы торговали, если торговля бы началась 2с-3с?

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKQ	s: 73	3nt	4h
h: K8	h: AQJ	7c	Пас
d: -	d: 987642	4h – туз червей.	
c: AKQJ10965	c: 32		

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKQJ98543	s: 72	3nt	4с
h: A	h: 976	4nt	6с
d: A	d: 52	7nt	Пас
c: A2	c: KJ8743	4с – нет тузов.	
		6с – трефовый король	

Нет сомнений, что Кабель приходит редко. Тем не менее, если открытие 3nt не используется, почему бы не использовать его и быть во всеоружии, если счастье вдруг привалит?

Пятикарточный Стейман (вопрос о мажорных пятерках)

Многие пары включают руки с пятикарточными мажорами в открытие 1nt (расклад 5332). Это позволяет разыгрывать бескозырный контракт сильной рукой (иначе после торговли 1h-1nt или 1s-1nt разыгрывать nt будет слабая рука). Тогда вопрос 2c будет вопросом о мажорной пятерке.

Простая схема ответов:

2hs – пятикарточная масть.

2d – нет пятикарточного мажора.

После 1nt-2c-2d:

2h – четверка червей, возможна и четверка пик. Не форсирует. Открывающийся может спасовать, поднять в 3h, заявить 2s с пиковой четверкой или 2nt без мажорных четверок.

2s – четверка пик, нет четверки червей. Не форсирует. Открывающий может спасовать, поднять в 3s или заявить 2nt без фита пикового.

2nt – нет четверок мажорных, инвит к 3nt.

3c – натурально, не форсирует, пассивно.

3d – искусственная заявка, форсирует, вопрос о мажорных четверках (Стейман).

Открывающий заявляет 3h с четверкой червей или с двумя мажорными четверками, 3s с одной пиковой четверкой и 3nt без мажорных четверок. На 3h отвечающий может заявить 3nt с четверкой пик, давая партнеру выбор между 3nt и 4s, если у него есть оба мажора. Ребид 3d обещает хотя бы одну четверку в мажоре.

3hs – форсирует, от пятерки в мажоре.

Схема Лавингса:

После 1nt-2c:

2d – минимум, нет мажорных пятерок.

2hs – минимум, пятерка в масти.

2nt – максимум, нет мажорных пятерок.

3cdhs – максимум, пятерка в названной масти.

После 2d или 2nt заявка 3d – Стейман, вопрос о мажорных четверках, а 3c – Барон, вопрос о четверках по возрастанию. Разумно договориться, что 3d означает: «назови мажорную четверку, если у тебя не 4333. В этом случае поставь 3nt». Барон позволяет найти мажорный фит в раскладе 4333.

Открывающий 1	Открывающий 2	Отвечающий
s: 972	s: 97	s: 843
h: AQ84	h: AQ84	h: KJ63
d: AK8	d: AK82	d: 954
c: KJ4	c: KJ4	c: AQ7

После торговли 1nt-2c-3d открывший 1 поставит 3nt, лучший контракт, тогда как открывший 2 заявит 3h и финальным контрактом будет 4h, тоже лучший контракт.

Пятикарточный Стейман после 2nt:

Достаточно распространено открываться 2nt с пятеркой в мажоре, особенно система не позволяет иначе показать 5332 в силе 21-22pc. Тогда разумно использовать 3с как вопрос о пятерке.

Простая схема ответов:

3d – нет пятикарточного мажора.

3hs – пятикарточная масть.

На 3d отвечающий может заявить четверку в мажоре (форсирует). Если отвечающий заявил 3h, 3s открывающего покажет четверку пик.

Недостаток метода является тот факт, что отвечающий разыгрывает многие из контрактов на фите 4-4 в мажоре.

Стейман-автомат

Эта схема гарантирует, что сильная рука будет разыгрывать большинство контрактов.

После 2nt-3c:

3d – нет пятерок мажорных, но есть хотя бы одна четверка мажорная.

3hs – пятерка.

3nt – нет ни четверок, ни пятерок мажорных.

На 3d, если отвечающего интересуют четверки, он заявляет мажор, который ему НЕ интересен:

2nt-3c-3d-3h – четверка пик.

2nt-3c-3d-3s – четверка червей.

2nt-3c-3d-4d – обе мажорные четверки.

Открывающий ставит гейм в мажоре, имея фит, без фита – 3nt. Заявка 2nt-3c-3d-4d покажет 4-4 в мажорах.

Отвечающий должен торговаться через 3с, имея мажорную четверку или трехкарточный фит в любом из мажоров (кроме расклада 4333, при котором часто разумно играть в nt). Однако с пятеркой в мажоре, включая расклад 5-3 в мажорах, следует торговаться через трансферы.

2nt-3d – трансфер в черву, от пятерки червей (возможна также четверка пик). Почти всегда отвечающий заявляет 3h в ответ. С пятеркой пик и дублетом червей следует заявить 3s, на что отвечающий фитует пику (4s), ставит 3nt или дает повторный трансфер в черву: 4d.

2nt-3h – трансфер в пику, от пятерки пик (точно нет четверки червей). Почти всегда отвечающий заявляет 3s в ответ. С пятеркой червей и дублетом пик следует заявить 3nt, на что отвечающий пасует, дает трансфер в черву (4d) или повторный трансфер в пику (4h).

Единственным недостатком – тот редкий случай, когда у отвечающего 5-2 в мажорах и невозможно остановиться в 3 в мажоре.

2nt-3s – у отвечающего пятерка пик и четверка червей.

Двузначные попытки

После торговли 1h-2h или 1s-2s многие играют попытки на короткой или длинной масти (см. стр. 46, 48). Оба метода имеют свои достоинства. Если приходится выбирать, то попытки на длинной масти оказываются полезны чаще. Однако, если Вы готовы пожертвовать натуральным смыслом 2nt, можно объединить оба подхода.

После 1h-2h:

- 2s – искусственная заявка, означающая: «хочу сделать попытку на короткой масти (на исключении)».
- 2nt – попытка на длинной пиковой масти.
- 3cd – попытка на длинной названной масти.
- 3h – инвит к гейму. Просит партнера спасовать с минимумом и поставить гейм с максимумом.

После 1h-2h-2s:

Отвечающий может спросить о краткости заявкой 2nt. Ответы:

- 3c – краткость треф,
- 3d – краткость бубей,
- 3h – краткость пик.

Имея краткость, отвечающий может показать ее, вместо того, чтобы спрашивать через 2nt. Заявки отвечающего на 2s означают:

- 3c – краткость треф,
- 3d – краткость бубей,
- 3h – краткость пик.

После 1s-2s:

2nt – искусственная заявка, означающая: «хочу сделать попытку на короткой масти (на исключении)».

3cdh – попытка на длинной названной масти.

3s – инвит к гейму. Просит партнера спасовать с минимумом и поставить гейм с максимумом.

После 1s-2s-2nt:

Отвечающий может спросить о краткости заявкой 3c. Ответы:

- 3d – краткость бубей,
- 3h – краткость червей.
- 3s – краткость треф.

При показе краткости новая масть означает краткость в этой масти, а три в сбитованный мажор – краткость в масти, недоступной на третьем уровне.

Имея краткость, отвечающий может показать ее (по тому же правилу).

Задача и меры противодействия

Такие же, как и против простых попыток на длинной или короткой масти (см. стр. 46, 48).

Шлемовые асинг-биды

Если паре удалось определить наличие ключевых карт на низком уровне, имеет смысл выяснить наличие старших онеров в других мастих, помимо козырной. 3nt в качестве Римского Блэквуда (см. стр. 60) оставляет много пространства после того, как ключевые фигуры будут найдены и наличие козырной дамы будет установлено. Даже Римский Блэквуд 4nt оставляет пространство для вопроса (пусть на шестом уровне) о короле или даме вне козырной масти.

Системы типа Precision дают много пространства для исследования шлемовых возможностей, так как торговля может быть сфорсирована до гейма и козырная масть при этом может быть согласована на втором-третьем уровне. В оригинальном варианте секвенции 1c-1h-2h и 1c-1s-2s являлись вопросами о козыре. Разумной альтернативой будет трактовка таких секвенций как Римского Блэквуда. Также предусмотрены асинг-биды после секвенций типа 1c-2c-2s, 1c-1s-2h. И точно также разумно отвечать так: первый шаг – нет поддержки, прочие шаги – поддержка, показ ключевых карт.

Вопрос о контролях

Часто Вам будет не хватать одной ключевой карты, и нужно выяснить, защищена ли критическая масть. Когда наличие ключевых карт и козырной дамы установлено, новая масть – вопрос о контролях в ней. После ответов на Римский Блэквуд, показывающих 0/3 или 1/4 туза, новая масть (за исключением вопроса о даме) – вопрос о контролях в ней. Ответы:

Шаг 1 – нет контроля (первого или второго класса).

Шаг 2 – Король.

Шаг 3 – Синглет.

Шаг 4 – Туз.

Шаг 5 – Реноанс.

Шаг 6 – A+K.

Шаг 7 – A+K+Q.

Если синглет или реноанс исключены по торговле, то соответствующие шаги исключаются, а остальные варианты показываются на шаг или два выше. Если у Вас синглетней король или туз, показывайте онера, а не синглет. Партнер может задать повторный вопрос о контроле третьего класса или чтобы выявить синглет.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K1074	s: AQJ52	1d	1s
h: 652	h: QJ98	3s	3nt
d: AKJ82	d: 94	4c	4h
c: A	c: KQ	4s	Пас

3nt – Римский Блэквуд, 4 – 0 или 3 ключевые карты, очевидно, 3 (по торговле).

4h – вопрос о контроле, 4s – нет контроля.

Повторный вопрос о контроллях

После ответа на вопрос о контроле повторный вопрос в той же масти – вопрос о контроле третьего класса.

Шаг 1 – нет контроля.

Шаг 2 – Дама.

Шаг 3 – Дублет.

Шаг 4 – Вторая дама.

Шаг 5 – Синглет (если ответ на первый вопрос показал туза и короля).

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K1074	s: AQJ652	1d	1s
h: Q3	h: AKJ54	3s	3nt
d: AQJ82	d: 9	4c	4h
c: A5	c: 6	4s	5h
		6d	7nt

3nt – Римский Блэквуд, 4 – 0 или 3 ключевые карты, очевидно, 3 (по торговле). 4h – вопрос о контроле, 4s – нет контроля, 5h – повторный вопрос, 6d – вторая дама. В командном турнире или роббере 7s безопаснее.

Аскинг-биды выше 5 в сфитованной масти

Так как вопрос выше пяти в сфитованной масти в любом случае выводит на шестой уровень, предполагается, что все ключевые карты имеются. Спрашивающий знает о тузе в масти вопроса из ответа на Римский Блэквуд. Поэтому ответы на вопрос описывают только наличие короля и дамы.

Шаг 1 – нет дамы, нет короля.

Шаг 2 – есть дама, нет короля.

Шаг 3 – есть король, нет дамы.

Шаг 4 – KQ.

Вопрос о синглете

Когда известно, что у партнера синглет (например, после сплинтера), можно задать вопрос, заявив масть синглета.

Шаг 1 – 10 или меньше.

Шаг 2 – J. Шаг 3 – Q. Шаг 4 – K. Шаг 5 – A. Шаг 6 – Ренонс.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KJ107	s: AQ8652	1d	1s
h: J	h: AKQ105	4h	4nt
d: AQJ82	d: 9	5c	5h
c: AQ6	c: 2	5nt	7nt

4h – сплинтер, краткость черв. 4nt – Римский Блэквуд на пике. 5c – 0 или 3 ключевые карты, 3 по торговле. 5h – вопрос о синглете. 5nt – валет.

Вопрос о контроле и ключевых картах

Если торговля началась, скажем, 1d-1s-2s, а 3nt – Римский Блэквуд, что значит заявка 4c? Если Вы используете кубиды, замечательно – это кубид. Если, однако, Вы не используете кубиды, новая масть вместо Блэквуда может означать Вопрос о контроле в этой масти и ключевых картах. Ответы:

Первый шаг – нет контроля 1 или 2 класса в масти.

Второй и последующие шаги – контроль первого или второго класса + ответы на Римский Блэквуд

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K1074	s: AQJ52	1d	1s
h: A	h: KQJ	3s	4c
d: AKJ82	d: Q4	4d	4s
c: 987	c: J63	Пас	

4c – вопрос о контроле и ключевых картах, 4d – нет контроля в трефе.

Ответы на вопрос о ключевых картах со слабой рукой

Когда известно, что у партнера слабая рука, нет смысла играть весь диапазон ответов, описывающих ценности, которые в принципе не могут быть. Например, после торговли 2c-2d-2s-3s отвечающий имеет максимум 7 пунктов. Если открывающий задаст Римский Блэквуд 3nt, даже две ключевые карты – это уже многовато.

Для заведомо слабой руки ответы такие:

Шаг 1 – нет ключевых карт, нет козырной дамы.

Шаг 2 – есть козырная дама, нет ключевых карт.

Шаг 3 - одна ключевая карта, нет козырной дамы.

Шаг 4 - одна ключевая карта + козырная дама.

Шаг 5 - две ключевые карты, нет козырной дамы.

Шаг 6 - две ключевые карты + козырная дама.

Шаг 7 – три ключевые карты.

Слабая рука – это не имеющая силы открытия. Поэтому максимальная сила – 12pc, что составляет максимум 3 ключевые карты.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AKJ84	s: Q75	2c	2d
h: AKQ	h: 762	2s	3s
d: -	d: 9432	3nt	4d
c: AJ873	c: KQ5	5c	5h
		6c	6h
		7s	Пас

3nt – Римский Блэквуд, 4d – слабый ответ (нет ключевых карт, но есть дама пик).

5c – вопрос о контроле, 5h – король треф. 6c – повторный вопрос, 6h – есть дама треф.

Негативные заявки в свободной позиции

Партнер открыл 1s, правый оппонент вошел 2h. Что бы Вы заявили с рукой **s: 52; h: 43; d: 863; c: AKJ975?**

В стандартных методах Вам бы пришлось спасовать. Рука недостаточно сильна для форсирующей новой масти на третьем уровне. Те, кто играют негативные заявки в свободной позиции, могут сделать нефорсирующую заявку в новой масти после входа второй руки. Обычно на втором или третьем уровне. Например, после 1d-(2c) негативная заявка 2s идеально описывает руку **s: KQ9872; h: 8; d: 872; c: KJ4**. Обычно для такой заявки требуется от шестерки в масти и 8-11pc. Масть должна согласовываться с показателем качества масти (см. стр. 6).

С минимумом открытия открывающий пасует. С фитом или надвышками следует торговаться далее. Подъем масти – инвайт, новая масть – форсирует, повтор своей масти – поощряет, масть оппонента ниже 3nt – вопрос о держке. Следует предполагать, что у партнера, сделавшего негативную заявку в свободной позиции, шестикарточная масть и рука на 7 отдач, примерно как максимум слабого два.

Негативные заявки в свободной позиции хорошо работают в ситуациях, для которых они придуманы. Однако следует уметь обращаться и с сильными руками тоже. Пусть торговля началась 1s-(2h). Что Вы будете делать с рукой типа **s: 52; h: 43; d: AJ3; c: AKJ975**, если 3c не форсирует?

Сильные руки торгуются через контру. Контра, а затем новая масть – форсирует (в противоположность негативным контрам, где такая секвенция – слабая). С приведенной рукой Вы сначала контрите. Если партнер заявит 2s, Вы сфорсируете: 3c. На 2nt Вы можете сфорсировать: 3c, или спросить о держке: 3h.

Аналогично, после 1d-(1s) отвечающий должен начать с контры с рукой типа **s: 62; h: AQ9872; d: K4; c: AJ2**, так как 2h не форсирует. Если открывающий не заявит черву сам (маловероятно), то червовый ребид от открывающего будет форсирован, если он ниже гейма.

Открывающий должен быть более осторожен, чем обычно, отвечая на негативную контру, так как партнер может не иметь поддержку во всех неназванных мастих. С силой гейма открывающий должен торговаться через масть оппонентов, нежели ставить гейм сразу.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	С рукой s: KQJ3; h: A4; d: AKJ86; c: 92; открывающий должен заявить 3c, а не 4s. Нет гарантии, что у партнера есть пика.
1d	2c	Контра	Пас	
?				

Римские оверколы прыжком

Римские оверколы прыжком показывают двухмастки, обычно от 5-5. Сила – обычно невелика: 8-12pc. Для 6-5 допустима сила 6-7, а для 6-6 – любая сила.

Прыжок в новую масть показывает эту масть плюс масть на одну выше, пропуская масть открытия. Заявка масть оппонента прыжком – несоприкасающаяся пара (без масти оппонентов).

Ha (1s):

3c – трефа с бубной.

3d – бубна с червой.

2s – трефа с червой, несоприкасающиеся масти.

Ha (1h):

2s – пика с трефой.

3c – трефа с бубной.

2h – пика с бубной, несоприкасающиеся масти.

Ha (1d):

2h – черва с пикой.

2s – пика с трефой.

2d – черва с трефой, несоприкасающиеся масти.

Ha (1c):

2d – бубна с червой.

2h – черва с пикой.

2c – бубна с пикой, несоприкасающиеся масти.

При таком подходе прыжок в минор открытия ((1c)-3c, (1d)-3d) – натурально, промежуточная сила (около 11-15pc с шестеркой в масти). Если Вы хотите сохранить натуральные входы (1c)-2c и (1d)-2d, то (1c)-2s покажет пiku с бубной, а (1d)-3c – трефу с червой.

Заявки (1c)-2nt и (1d)-2nt можно трактовать как 5-5 в минорах. Если не нравится, можно играть 2nt как сильную двухмастку (не более 4 отдач) без масти открытия.

Заявку (1 в мажор)-2nt можно трактовать как расклад 6-5 с шестеркой в другом мажоре и минорной пятеркой. Это полезно, так как с Кюбидами Майлза (см. стр. 70) часто трудно показать мажорную шестерку.

Другой вариант – трактовать (1 в мажор)-2nt как сильную двухмастку (не более 4 отдач).

Оверколы прыжком, не задействованные как Римские, можно играть как входы промежуточной силы, 11-15pc с шестеркой в масти. Например, (1h)-3d не требуется для показа бубны с пикой, так как эти масти покажет более экономная заявка 2h. Поэтому (1h)-3d – натурально, промежуточная сила.

Аналогично, (1s)-3h не потребно для червы с трефой, потому что такая торговля выходит на четвертый уровень, тогда как этот расклад можно показать через (1s)-2s. Заявка (1s)-3h можно использовать как прыжок промежутной силы.

Одно из преимуществ этого подхода в том, что исчезает неопределенность в входах (1s)-2s и (1h)-2h. В секвенциях типа (1s)-2s-(4s) или (1h)-2h-(4h), где 2s – кубид Майлза, продолжающий хотел бы защищаться в миноре, но боится заявить его, так как не уверен, что у партнера именно этот минор. Представьте, что у Вас s: 8642; h: 43; d: A; c: KJ8762, торговля началась (1s)-2s-(4s). Насколько приятнее играть Римские оверколы, когда точно известно, что у партнера черва с трефой, чем простой

Майлз, когда у партнера черва с минором и самоубийственно заявлять трефу на пятом уровне и нарваться на черву с бубной у партнера.

После Римского оверколя на втором уровне

Заявки в показанных мастях – контракты (прыжки носят блоковый характер). С силой от инвита продолжающий задает вопрос 2nt. Ответ 3с показывает минимум. Одна из показанных мастей – показ максимума и более длинной масти. Самая низкая заявка, кроме 3с и показанных мастей – максимум, равные масти. Например:

(1с)-2h (оба мажора)-(Пас)-2nt-(Пас)-?

3с – минимум силы.

3d – максимум силы, равные мажоры.

3h – максимум, черва длиннее пики.

3s – максимум, пика длиннее червы.

(1h)-2s (пика с трефой)-(Пас)-2nt-(Пас)-?

3с – минимум силы.

3d – максимум силы, равные масти.

3h – максимум, трефа длиннее пики.

3s – максимум, пика длиннее трефы. Расклад 5-4, если 6-5 пика с трефой показывается через вход 2nt.

Также возможно играть (1h)-2nt как 6-5 пика с трефой, а (1h)-3d как 6-5 пика с бубной (вместо входа промежуточной силы). Аналогично, можно играть (1s)-2nt как 6-5 черва с трефой и (1s)-3h как 6-5 черва с бубной.

После (1hs)-2nt, где 2nt означает 6-5 в другом мажоре с минором

3с/3d/4c/4d/5c/5d/6с – к минору. Партнер пасует с названным минором или называет свой.

Мажор партнера или 3nt – контракт.

Масть оппонента – форсинг-гейм, вопрос о миноре.

Если продолжающий дал сайн-офф, но партнер сделал еще одну заявку, это показ сильной руки, 3-4 отдачи.

Вест	Норд	Ост	Зюйд
1h	2nt	Пас	3с
Пас	3s		
У Норда девять взяток с руки			

Вест	Норд	Ост	Зюйд
1h	2nt	Пас	3с
Пас	4s/4c		
У Норда десять взяток с руки			

После Римского оверкола на третий уровень

Показанные масти – контракт.

Новая масть – натурально, от шестерки, форсирует.

Масть оппонента – форсинг-гейм.

Защита от Специальных Кубидов Майлза

Если они заявили мажор открывающего

Играйте ту же защиту, что и против кубидов Майлза (см. стр. 71), поскольку это всего лишь вариант мажорно-минорной двухмастки. Заявка минора, показанного вошедшим, – это вопрос о держке. Контра предлагательная. Мажор оппонента – фит в мажоре партнера, сила – от простого поднятия.

Если они заявили минор открывающего

После 1с-(2с), показавших бубну с пикой:

Контра – предлагает наказывать.

2d – от 10pc с червой.

2h – натурально, не форсирует.

2s – сила от простого поднятия с трефой.

3с – вместо поднятия в 2с.

2nt или 3nt – контракт.

3d, 3s – сплинтер с трефой, синглет или реноанс в названной масти. Заявка 3s также обещает держку в бубне, так что открывающий может поставить 3nt с хорошей пикой.

После 1d-(2d), показавших черву с трефой:

Тот же подход: контра – наказательно, 2h – от 10pc с пикой, 2s – натурально, не форсирует, 3с – от простого поднятия в бубне, 3d – вместо 2d, прыжки в 3h и 4с – сплинтеры. Прыжок в 3s можно трактовать как сплинтер, если без интервенции заявка имеет это значение, либо как сильный одноцвет.

Меры противодействия со стороны вошедших

Показанные масти – контракт. Реконтра – «сделай ближайшую заявку и спасуй на мою следующую заявку». Контры наказательные.

Защита от 1 в мажор – (2nt) – от шестерки в другом мажоре и минор

Контра – предлагательно.

3 в мажор – вместо поднятия 2 в мажор.

1s-(2nt)-3h – от простого поднятия в пике.

1h-(2nt)-3с – искусственно, от простого поднятия в черве.

1h-(2nt)-3s – сплинтер на черве, форсинг-гейм.

Осталные заявки на третьем уровне – натуральны, форсируют.

Прыжки в 4с, 4d – сплинтеры.

1s-(2nt)-4h – сплинтер.

Меры противодействия со стороны вошедших

Показанный мажор – контракт. Реконтра – «заяви 3с и спасуй на мою следующую заявку». Любая минорная заявка – к масти. Пас на контру даст партнеру возможность показать минор или реконтрой обозначить значительную дополнительную силу в мажорной шестерке.

Защита от Римских оверколов, показывающих названную масть плюс следующую масть.

Вест Норд Ост Зюйд 2s Норда показали пику с трефой.
1d 2s ?

После прыжка на второй уровень:

Контра – призывающая. Тогда 3h на ребид 3d открывавшего не форсирует. Поддержка масти открытия (3d) – разумное поднятие на второй уровень. 3с – от простого поднятия. 3с, а потом 3s на 3d – вопрос о держке. 3s или 4с – сплинтер.

Неназванная масть (3h) – натурально, форсирует. 2nt или 3nt – натурально, не форсирует.

Вест Норд Ост Зюйд 3с Норда показали трефу с бубной.
1h 3с ?

После прыжка на третий уровень:

Контра – призывающая.

Их вторая масть (3d) – от простого поднятия.

Неназванная масть (3s) – натурально, форсирует.

Их масть на четвертом уровне (4с, 4d) – сплинтер.

Меры противодействия со стороны вошедших

Вторая показанная масть – контракт. Масть оппонента – вопрос о держке. Поднятия носят инвитный характер.

Римские оверколы прыжком после открытия 2с Precision

В этом случае нет никаких причин заявлять масть оппонентов натурально, так как у открывавшего – от пятерки треф. Можно играть входы на втором уровне как 10-15рс (с большей силой торгуем через контру), а прыжки на третий уровень – как двухмастки.

(2с)-3d – бубна с червой.

(2с)-3h – черва с пикой.

(2с)-3с – бубна с пикой.

(2с)-3s – можно играть как натуральный сильный одноцвет или как двухцвет с пикой и бубной, причем пика от шестерки.

Римские оверколы прыжком после слабых два

Это по-прежнему двухмастки, но игровая сила более значительна, не хуже пяти отдач, согласно принципу «торгуйся сильно на слабые открытия».

(2h)-3s – пика с трефой.

(2h)-4c – трефа с бубной.

(2h)-3h – пика с бубной, несоприкасающиеся масти. Это лучше, чем 4d, так как можно остановиться в 3s.

(2s)-4c – трефа с бубной

(2s)-4d – бубна с червой.

(2s)-3s – черва с трефой, несоприкасающиеся масти.

Римские оверколы прыжком после открытий Малти

После 2d, где 2d – слабое два в мажоре:

(2d)-3h – черва с минором.

(2d)-3s – пика с минором.

(2d)-4c – трефа с бубной.

На ответ 2hs, показывающие эти масти, вхолите также, как на слабые два, см. выше.

После двухмастных входов RCO или CRASH:

Прыжок покажет двухмастку с названной мастью плюс масть, которой не должно быть у открывающего. Не очень умно было бы прыгать с двухмасткой, одну из мастей которой обязан иметь оппонент.

(2h-ранг)-4c – трефа с бубной.

(2h-ранг)-3s – пика с червой, готовность к 4h.

(2s-цвет)-4c – трефа с пикой.

(2s-цвет)-4d – бубна с червой.

(2nt-остальные)-4c – трефа с червой.

(2nt-остальные)-4d – бубна с пикой.

В каждом случае следует иметь сильную двухмастку, от 5-5, и не более 5 отдач.

Дополнительные ситуации, в которых применяется Лебензоль

Конвенция Лебензоль, трактовка ответа 2nt как автомата в 3с, была изначально разработана для борьбы с вторжением на открытие 1nt (см. стр. 79). В дальнейшем она была расширена для использования после призыва контры на слабое Два (см. стр. 11). Есть и другие ситуации, в которых Лебензоль в высшей степени эффективен.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	В этой секвенции слабого Норда
1s	Пас	2s	Контра	может снести потоком, но может быть
Пас	?			

и сильная рука. При том, что они сформировали масть большой необходимости в натуральном 2nt нет. Поэтому разумно привлечь Лебензоль для разделения безнадежных рук продолжающего от внушающих оптимизм.

2nt – «Заяви 3с. У меня бесполезная конструкция и я хочу дать сайн-офф». На 3с партнера продолжающий пасует с трефой или дает сайн-офф в своей масти на третьем уровне. С сильной рукой контривший может и не принять Лебензоль. Другие заявки на 2nt (кроме 3с) обещают сильную масть, не хуже, чем 5 отдач.

3cdh – лучшая масть, хорошая рука, около 7-9pc. Редко когда у отвечающего будет больше, с учетом силы, показанной остальными игроками. Если у продолжающего вдруг от 10pc, можно дать ответ прыжком на контру. С силой от 13pc (очевидно, кто сделал блефовую заявку, а партнеру Вы верите), заявите масть оппонентов.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	В этой позиции 2s – слабая заявка, так
1h	Пас	2h	Контра	что 2nt используется для слабых рук с
Пас	?			минором. Прыжок в 3s – 7-10pc, от

пятерки пик. А ребид 3s после 2nt – тоже 7-10pc, но ровно четверка пик.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Лебензоль не применяется, если
1s	Контра	2s	?	правый оппонент ушел с контры. Здесь

продолжающий вообще в свободной позиции. С пустой рукой пасуйте. Стало быть, 2nt не требуется для разграничения слабых и сильных рук, а посему эта заявка натуральна, 10-12pc.

Для показа минорной двухмастки 2nt тоже не требуется, потому что с этим справляется контра-ответ (см. стр. 100)

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Ответ 2nt на отложенную контру
1s	Пас	2s	Пас	также не Лебензоль. В этой позиции
Пас	Контра	Пас	2nt	нет необходимости ни в натуральном

2nt, ни в разделении слабых и сильных рук, так очевидно борьба идет за частичную запись. Здесь 2nt – это двухмастка с обоими минорами, что-то вроде **s**: 873; **h**: 54; **d**: KJ65; **c**: K984.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Как	Вы	поймете	2nt	Оста	в	этой
1d	2s	Пас	Пас							позиции?
Контра	Пас		?							

Можно трактовать это натурально, 7-9рс в равномерном раскладе с держкой пик, но лучше играть Лебензоль. В этой позиции Ост может иметь совершенно пустую руку, а может и обладать некоторыми ценностями, которые не показать сразу. У Веста тоже может быть минимум открытия и краткость пик, а может быть и очень сильная рука. Для Веста может быть жизненно важно знать, пустая ли у партнера рука или что-то есть.

Маловероятно, что у Оста есть некая сила и четверка червей, так как он не дал контру. Тем не менее, даже если пара использует негативные заявки в свободной позиции, есть много случаев, когда Ост не будет входить в торговлю на третьем уровне с силой 7-10рс. Ост должен пасовать на 2s со всеми руками:

s: 7653	s: 97	s: Q5	s: 9743
h: 42	h: AK	h: A93	h: K72
d: A2	d: 632	d: K2	d: A72
c: KJ752	c: J85432	c: 875432	c: Q43

В ответ на контру Ост должен заявлять 3с с первыми тремя из приведенных рук. Это покажет разумную силу и от четверки треф. Со слабой рукой (0-5рс) Ост должен использовать 2nt и запасовать 3с или дать сайн-офф 3d/3h.

Последняя рука, не имеющая хорошей масти, создает проблемы. Сила разумна, но нет масти. Рекомендуется заявлять 3d в ответ на контру. Это не будет показом силы поднятия с бубновой поддежкой, так как с такой рукой следовало бы заявить бубну сразу на 2s. Отложенная заявка масти партнера, обещающая формально силу и фит реально, таким образом, обещает силу, но лишь «полфита».

Аналогично, заявка 3h в этой позиции не может означать и силу, и черву, потому что с такой рукой можно было заявить контру на 2s.

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Заявите 3h сразу с длинной червой и
1d	2s	Пас	Пас	силой 4-5рс, с чем-то вроде s: 652; h:
Контра	Пас		?	KQ8743; d: 43; c: 63;

Вест	Норд	Ост	Зюйд	Торгуйте черву через Лебензоль со
1d	2s	Пас	Пас	слабой рукой, например с s: 7652; h:
Контра	Пас	2nt	Пас	J8743; d: 5; c: 653; или s: 876; h:
3c	Пас	3h		Q98532; d: 32; c: 54;

Конвенции на висте

Ходы третьими и пятыми сверху

Обычный ход из длинной масти без секвенса – четвертой сверху. Однако, многие лучшие игроки предпочитают ходить третьей сверху из четырехкарточной масти и пятой сверху из пяти- и шестикарточной масти. При таком подходе карта хода подчеркнута на примерах ниже:

KJ73 KJ732 KJ7632 Q72 872 9852

Атакуя четвертой сверху Вы зайдете двойкой как из конструкции Q842, так и из Q42. Нижняя карта может быть как из четырехкарточной, так и трехкарточной конструкции. Соответственно Вы зайдете тройкой как из KJ63, так и из KJ632, четырех- и пятикарточной конструкции. С разницей всего в одну карту партнеру практически не определить истинную длину Вашей масти.

Если же играются ходы третьими и пятыми, имеет место разница в две карты, если атака была нижней картой масти. Если партнер атаковал двойкой, у него либо триплет, либо пятерка. Вам чаще удастся определить что именно. Если партнер атакует в неназванную масть против бескозырного контракта заведомо нижней картой, почти наверняка у него пятерка.

Знание точной длины может быть важным, даже жизненно важным, в козырном контракте. Это особенно верно, когда нужно решить, следует ли добрать масть.

s: 9
h: AKQ83
d: 865
c: 9762

	N		s: J3
W		E	h: J1076
	S		d: AKQ4
			c: Q54

Вест	Норд	Ост	Зюйд
	Пас	1d	4s
Пас	Пас	Пас	

Вест атакует тройкой бубей. Зюйд дает десятку под даму Оста. Как следует продолжать Осту?

При игре четвертыми сверху тройка Веста может быть из J93, J973, J9732. Если у Зюйда синглет, может быть необходимо переключиться в трефу во второй взятке, выйдя дамой, играя на **s: AKQxxxx; h: xx; d: 10; c: Kxx;** у разыгравшего.

Однако если у Зюйда есть вторая бубна, следует ее добрать, а потом уже переключиться в трефу, выйдя маленькой. Такой вист посадит контракт, если у Зюйда Kx или K10 и заставит угадывать, если е него KJ в трефе.

При игре четвертыми сверху Осту придется угадывать. Третий и пятые облегчают принятие некоторых решений такого рода. Из конструкции J9732 Вест бы зашел двойкой. Стало быть, ход тройкой не может быть из пятикарточной масти. У Веста может быть J93, J73, J932, J732. В любом случае Осту безопасно собрать еще одну бубну. С трехкарточной бубной Вест снесет теперь старшую фоску, и Ост

соберет еще одну бубну. С четверкой Вест снесет младшую, и Ост переключится в трефу.

Конечно, ходы третьими и пятыми не снимают всех проблем. Атака Веста двойкой может быть как из триплета, так и из пятерки. Однако Осту все равно легче разбираться с двумя возможностями вместо трех. С учетом прыжка в 4s более вероятно, что у Зюйда синглет в масти, названной оппонентами, нежели триплет. Дублета быть не может.

Трети и пятые особенно полезны против бескозырных контрактов, когда Вы хотите знать, атаковал партнер с четырехкарточной масти или из пятерки. Если у него четверка, возможно, следует переключиться в другую масть. Если пятерка, следует вернуть ход. Атаки четвертой сверху обычно оставляют третьей руке ее проблемы. При игре третьими и пятыми нижняя карта означает пятерку и ставит третью руку в лучшие условия в области принятия решения о переключении либо продолжении в масть атаки.

Атаки третьими и пятыми имеют недостаток, связанный с необходимостьюходить мелкой из трех фосок. В стандартных методах мелкой ходят только из триплета или четверки с онером во главе. Из трех или четырех фосок предпочтительно играть средней-старшей-мелкой. Играя трети-пятые, Вы атакуете одинаково из K32 и 432.

s: 104
h: A763
d: AK
c: KQ962

	N		s: AKJ73
W		E	h: 82
	S		d: 76542
			c: A

Вест	Норд	Ост	Зюйд
	1c	1s	2h
Пас	4h	Все пас	

Вест атаковал двойкой пик. Как вистовать Осту?

В стандартных методах Осту легко взять королем, отобрать тузом треф и отойти мелкой пикой. Атака двойкой пик обещает онера (очевидно, даму) либо это синглет. В любом случае Ост возьмет взятку и пришлет убитку треф.

Если применяются ходы третьими и пятыми, атака двойкой может быть как с 862, так и с Q62. Теперь Осту глупо ходить мелкой пикой, отдавая взятку на даму пик. При игре на IMPы или в роббере это не так важно. Вряд ли есть другой шанс разрушить контракт, чем дать Весту взять вторую пiku. В парном турнире лишняя взятка может дать Вам ноль.

Ответ состоит в том, что Вы принимаете жертвы, выхванные недостатками метода, который Вы играете. Если метод дает Вам хорошие результаты часто и плохие лишь время от времени, не стоит от него отказываться. Независимо от того, является ли метод конвенцией в торговле или сигналом на висте, он не может работать идеально всегда. Все же Вест может отсигналить масть на туза треф, крупной фоской с дамой пик, мелкой – без.

Игроки, предпочитающие трети и пятые, уверены, что информация о длине масти хода важнее, чем сведения о наличии онеров в ней. Если Вы решили играть

трети-пяты, Вы следуете тому же принципу и дв дальнейшем висте, при переключении в новую масть. Однако при переключении старшая из фосок означает обычно пустую масть. *Переключение* в масть старшей фоской означает отсутствие интереса к масти хода, *переключение* мелкой – желание получить ответ в эту масть.

Ходы из-под фигур (ходы Русинова)

Обычный ход из секвенса – старшей. Играя ходы из-под фигур, ходят второй сверху из двух последовательных фигур (а в обычном висте ходят старшей). Карта хода подчеркнута:

<u>A</u> KJ7	<u>K</u> QJ4	<u>K</u> Q107	<u>K</u> Q2	<u>Q</u> J105	<u>Q</u> J93	<u>Q</u> J7
J1094	J1082	J105	10985	10972	1095	
AQJ63*	AJ1052*	A1098*	KJ107	K1098	Q1098	

* Только против бескозырных контрактов. Против козырного контракта с такой масти вообщеходить не следует, а если Вы вынуждены, то ходите с тузом.

Старшей по-прежнему ходят из секвенса в масть партнера (названную в торговле) или с дублета, состоящего из двух соприкасающихся онеров.

<u>A</u> K	<u>K</u> Q	<u>Q</u> J	<u>J</u> 10	<u>1</u> 09
------------	------------	------------	-------------	-------------

Русинов убирает неопределенность хода королем (как с AKx, так и с KQx). В первом случае, играя Русинова, Вы зайдете Королем, а во втором – дамой. Впрочем, атакую тузом из AK и Королем из KQ Вы тоже справитесь с неопределенностью, хотя в козырных контрактах туз может быть как из масти с AK, так и из масти с тузом, но без короля. Необходимость в последнем встречается редко, так что проблемы не возникает.

Одно из ярких преимуществ ходов Русинова в том, что третья рука точно знает, когда партнер атаковал с дублета из двух фигур.

s: J74

h: A763

d: Q2

c: 8753

N

s: A1065

W

h: 82

E

d: 765

S

c: 10964

Зюйд открыл 1h и поставил 4h на ответ партнера 2h. Вест атаковал королем пик и продолжил дамой. Как вистовать Осту?

Сдавал Вест, Норд-Зюйд в зоне

s: J74

h: A763

d: Q2

c: 8753

s: KQ

h: 54

d: 109843

c: AQJ2

W

N

E

S

s: A1065

h: 82

d: 765

c: 10964

s: 9832

h: KQJ109

d: AKJ

c: K

Играя обычные методы Осту нельзя перебивать вторую пiku, это будет страшной ошибкой. Играя Русинова, Ост знает, что партнер атаковал с KQ в обрез (король, потом дама). Теперь следует перебить даму тузом и дать убитку. В противном случае третьей пиковой взятки можно и не получить.

Минусы ходов Русинова проявляются, когда следует ходить девяткой. Например, с дублета или с конструкции типа 109x, 1098x, Q109x, K109x. В стандартных методах девяткой ходят только из дублета или конструкции KJ9. Играя ходы Русинова, разобраться удается только во второй взятке.

Неопределенность хода второй сверху из секвенса или старшей из дублета тоже может вызвать проблемы.

Норд

c: Q762

Ост

c: AK94

Против 4h Вест атаковал десяткой, разыгрывающий сыграл мелкой со стола. Как вистовать Осту?

Если Вест атаковал с дублета, нужно перебить, добрать вторую старшую трефу и дать убитку. Однако это не лучшее начало виста, если Вест атаковал из J10x! Однако если играть на это, вистующие теряют убитку. Зюйд получит на валета и неизвестно еще, получат ли АК взятку! Осту нужно быть ясновидящим, чтобы угадывать во всех таких случаях.

Обратные сигналы

В стандартном висте, если партнер ходит в масть, Вы играете крупной-мелкой фосками, поощряя партнера продолжать в эту масть. Снос мельчайшей просит переключиться.

Обратные сигналы просто меняют местами значения. Снос мелкой – поощрение. Крупная фоска сигналит отказ, а крупная, затем мелкая означает отсутствие желания хода в эту масть.

Стандартным сигналам обучают новичков, потому что на ранней стадии они не склонны замечать мелкие фоски. Снос десятки или девятки обратит их внимание. Поэтому сигналы поощрения крупной-мелкой рано входят в жизнь бриджиста.

Обратные сигналы технически безупречны. Теория учит, что если Вы хотите продолжения, Вам может быть жалко крупную фоску, а мелкую всегда можно отдать без потерь. Соответственно, если Вы не хотите продолжения, Вам вряд ли пригодится крупная фоска. Ваши возможности всегда ограничены Вашими картами, но мелкая для поощрения найдется всегда.

s: J762

s: AK5

s: Q1043

s: 98

Вест атакует тузом. Ост не может позволить себе снести десятку. В стандартных методах Осту придется сигналить четверкой, картой, которую Вест может понять неправильно. В обратных сигналах Ост сыграет тройкой. Чем меньше карта, тем больше она поощряет. Вест продолжает королем и затем мелкой пикой, прорезая J7 к Q10. Обратные сигналы позволяют не транжирить старшие фоски.

Если Вы играете обратные сигналы и, надеясь на убитку, хотите поощрить партнера продолжать ходить в масть, Вы опять переворачиваете обычный порядок. Мелкая-крупная просит продолжения.

s: J762

s: AK54

s: 93

s: Q1098

Вест атакует тузом. Если Ост хочет поощрить, он сносит тройку. Если же Осту интересно переключение, он сыграет девяткой.

Если Вы сигналите количество карт в масти, порядок также меняется. Вы сносите нижнюю из четного количества и крупную-мелкую из нечетного. Снова Вы можете обычно позволить снести мелкую из дублета, а вот старшую – не всегда. Из триплета всегда можно снести среднюю или старшую.

Обратные сносы

Те же рассуждения применимы и к сносам. В стандартных методах снос крупной фоски просит хода в масть этой фоски, младшая показывает отсутствие интереса к масти сноса. Обратные сносы означают, что крупную фоску сносят от ненужной масти, а мелкую – от масти, в которую хочется получить ход. И опять обратный метод лучше обычного, потому что мелкая фоска как минимум так же ценна, как и крупная, а чаще всего менее ценна. Аналогично, из неинтересной масти всегда можно вынести и старшую фоску.

Сигналы четными-нечетными на сносе

Этот метод дает Вам наибольшую гибкость в сносях. Вы можете, снеся масть, отсигналить интерес к этой масти. А можете, отсигналив отсутствие интереса, одновременно указать, в какую масть нужно пойти.

Снос нечетной поощряет. Если Вы сносите 3, 5, 7 или 9, Вы просите тем самым партнера пойти в эту масть.

Снос нечетной запрещает. Если Вы сносите 2, 4, 6, 8 или 10, Вы показываете, что не хотите хода в эту масть.

Четные сносы несут также информацию о масти желаемого хода.

Мелкая четная фоска просит хода в младшую из оставшихся мастей. Одной масти у Вас нет, а из второй Вы сносите, исключая ее. Остаются две масти. снос двойки просит пойти в младшую из них.

Крупная четная фоска просит хода в старшую из оставшихся мастерий. Снос десятки или восьмерки просит партнера пойти в старшую масть.

Вы всегда ограничены картами, которые Вам сданы. Сигналы четными-нечетными у Вас есть широкий выбор, почти всегда позволяющий просигналить партнеру масть хода.

Если у Вас есть возможность сделать два сноса, а сигнализировать нечего, Вы можете снести крупную нечетную, а затем мелкую нечетную фоску. Крупная нечетная, а затем мелкая нечетная в одной масти – это означает «Проигнорируй сигнал предпочтительной масти».

Обратите внимание, что четные-нечетные сигналы относятся только к сносям, но не к следованию масти, независимо от того, кто в нее ходит: партнер или разыгрывающий. Обычно слишком мало вариантов.

Вперед и вперед...

Форсирующие поднятия минора

Сильные руки без мажоров, но с фитом в миноре открывшегося партнера, несомненно, трудно торговать. Распространенным решением является трактовать подъем минора как форсирующий, а прыжок – как слабый. Тогда:

1c-3c или 1d-3d: У отвечающего 6-9pc, фит в миноре и нет мажорных четверок. Если открывающий хочет торговаться далее, новая масть на третьем уровне – показ держки.

Задача: Контра призывная, масти – натурально.

Меры противодействия: Все заявки – прежний смысл.

1c-2c или 1d-2d: У отвечающего от 10pc, фит в миноре и нет мажорных четверок. Заявка форсирует на круг. Самой слабой заявкой открывающего будет поднять минор на третий уровень. С минимумом отвечающий спасает.

Если отвечающий делает еще заявку на 3 в минор партнера, торговля сфорсирована до гейма. Масть на третьем уровне – показ держки, тогда как прыжок в новую масть (1c-2c-3c-4s) – сплинтер (см. стр. 41).

Сильная торговля после 1c-2c или 1d-2d

Новая масть открывающего показывает интерес к гейму. Заявка новой масти может обещать хорошую, полноценную масть, а может просто показать держку. Если отвечающий на это заявит 3 в минор, это минимум, 10-11pc, и можно спасовать. Если открывающий заявил новую масть, и отвечающий тоже заявил новую масть (показ держки) или 2nt, это форсирует до гейма.

Ребид 2nt открывающего форсирует до гейма и обещает держки в неназванных мастиах. Не имея держки в одной из мастей, торговите через показ держки в другой масти. Новая масть открывающего на 2nt показывает краткость и неуверенность в 3nt, разве что масть краткости очень хорошо защищена.

Прыжок открывающего на 2 в минор – это сплинтер (1d-2d-3h) и форсирует до гейма. Отвечающий может поставить 3nt с силой в масти краткости. Со шлемовыми возможностями отвечающий может дать кубид или заявить 4 в минор, спрашивая о ключевых картах (см. стр. 62).

Задача

Контрите 2 в минор призывно. 2nt – 5-5 в черве с другим минором. Прыжки – блоки.

Меры противодействия

Реконтра – силовая, предлагает играть на наказание. Контры на 2nt или мастевых заявок все наказательные.

Подъемы Бергена

Подъемы Бергена очень популярны среди экспертов, играющих мажорные открытия от пятерок, но их можно использовать и играя открытия от четверок.

Теория конвенции, как и в случае с форсирующими поднятиями минора, в том, что сильные оппоненты не дадут Вам играть Вашу масть после простого поднятия на второй уровень. Конкурентная стратегия требует действий почти всегда после открытия оппонентов, если они сфитовали масть на втором уровне и готовы это запасовать. И поскольку Вам все равно не светит играть на втором уровне с хорошим фитом, Вы можете смириться с этим и играть, сразу ориентируясь на третий уровень.

1h-2h или 1s-2s: 6-9pc с трехкарточным фитом, или четырехкарточный фит, если расклад 4333.

Защита: Контра призывная, масти – натурально.

Меры противодействия: Все заявки – прежний смысл.

1h-3h или 1s-3s: 0-5pc, фит от четверки и некоторый расклад (хотя бы 4432). Подъем прыжком – это полностью блок, так что открывающий должен иметь очень сильную руку, чтобы доставить до гейма.

Защита: Контра призывная, масти – натурально.

Меры противодействия: Все заявки – прежний смысл.

1h/1s-3c: 6-9pc, фит от четверки и некоторый расклад (хотя бы 4432). Конструктивный подъем.

Открывающий может дать сайн-офф в сфитованной масти или поставить гейм. Новая масть ниже 3 в сфитованный мажор – попытка (см. стр. 46). Новая масть выше 3 в сфитованный мажор – шлемовая попытка. Это редко бывает, открывающий чаще всего просто ставит 3 или 4 в мажоре.

1h/1s-3d: 10-12pc, фит от четверки. Это простое поднятие, 8 отдач.

Открывающий может дать сайн-офф в сфитованной масти или поставить гейм. Новая масть – кюбид, шлемовая попытка.

С силой от 13pc или с 7 отдачами рука слишком сильная для 3d. Без краткости торгуйте через 2nt Яаки (см. стр. 38). С синглетом или ренонсом и четырехкарточным фитом используйте сплинтер (см. стр. 41).

Защита от Бергеновских ответов 3c и 3d

Контра обещает контримый минор и указывает ход. Это может быть одноцвет или первым шагом в показе двухмастки (вторая масть будет показана на следующем круге). Мажор открывающего обещает второй мажор и неназванный минор. 3nt – контракт (длинный рабочий минор и держка в их мажоре), тогда как 4nt – это оба минора и около 4 отдач.

Меры противодействия после контры: реконтра – это вопрос о поддержке в контримом миноре (попытка). Остальные заявки имеют обычный смысл. На любые дальнейшие действия оппонентов контры наказательные.

Прыжки с фитом¹

(Несовместимы с подъемами Бергена)

Это прыжки в новую масть, обещающие хорошую масть от пятерки и фит в масти партнера. Показанная масть должна быть качеством KQxxx или лучше (в крайнем случае, AJxxx). Цель – найти двойной фит. Если он есть, часто удается взять на взятку больше, чем предполагают счет пунктов или отдач. Например:

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A63	s: 52		Пас
h: KQJ862	h: A743	1h	3с – прыжок с фитом в черве
d: 5	d: 98	4nt	5h
c: KJ4	c: AQ853	6h	Пас

У Веста шесть отдач, у Оста – семь. Это предполагает предел в одиннадцать взяток. Аналогично и подсчет пунктов не дает шлемового баланса. А двенадцать взяток взять легче легкого. Объяснение – в силе двойного фита.

Прыжки с фитом также широко используются в конкурентной торговле: после призыва контры оппонента, после их слабых входов прыжком, после оверкола партнера. Последняя заявка всех приведенных ниже секвенций – прыжок с фитом (но постоянным парам нужно об этом договориться):

1d-(Контра)-2h 1d-(2h)-3s (1d)-1h-(1s)-3с

Прыжки в новую масть с фитом

(Несовместимы с подъемами Бергена)

Прыжки в новую масть с фитом показывают масть от пятерки и фит в масти партнера. Сила – либо простого поднятия, либо шлемовый потенциал. Руки с силой гейма, но не шлема торгуите через новую масть и затем постановку гейма. После такого прыжка открывающий может заявить свою масть или показать шлемовый интерес кубидом в новой масти.

(a) s: 96	s: AJ	(b) Обе эти руки годятся для прыжка в 3d с
h: K1082	h: AJ43	фитом на открытие 1h партнера.
d: KQ632	d: AQJ95	
c: 85	c: 95	

С рукой (a) Вы спасаете на ребид 3h партнера и дадите сайн-офф 4h, если открывающий даст кубид. С рукой (b) на 3h и 4h партнера Вы дадите кубид в пике. Шлемик возможен даже при минимуме партнера.

Защита от прыжков с фитом (обоих типов)

Контра обещает неназванные масти. Новая масть – натурально. Масть оппонентов – очень раскладная пуга с неназванными маствами.

Меры противодействия

После контра: реконтра – предложение играть на наказание.

В иных случаях: контра – предлагательная, заявки имеют обычный смысл.

¹ В оригинале эти параграфы называются Fit Showing Jumps и Fit Showing Jump Shifts, что имеет один и тот же смысл. В настоящем переводе заголовки параграфов переведены дословно. (Прим. перев.)

Еще о мини-сплинтерах

(Несовместимы с подъемами Бергена, прыжками с фитом и обычными сильными прыжками в новую масть. См. также стр. 43).

Прыжок в новую масть, трактуемый как мини-сплинтер, показывает силу от простого поднятия и краткость в заявляемой масти. Они полезны тем, что позволяют отличить синглет от ренонса, если отвечающий имеет силу гейма.

1h-3c: Ост имеет синглет треф, от четверки в масти партнера – черве, и силу, достаточную для 3h как минимум. Может быть и реноанс треф, но только если сила – для простого поднятия.

У отвечающего синглет или реноанс и сила простого поднятия ИЛИ силы хватает на гейм или шлем и тогда ровно синглет. Если торговля началась как показано выше, открывающий может дать сайн-офф 3h или 4h или дать кубид, имея шлемовый интерес.

На сайн-офф партнера 3h отвечающий пасует с силой простого поднятия, с дополнительной силой ставит гейм или дает кубид или спрашивает о тузах с шлемовой силой.

1h-4c: Если играются мини-сплинтеры, двойной прыжок – это реноанс в заявленной масти, фит от четверки и сила гейма. Если на сайн-офф в сфитованной масти отвечающий задает Блэквуд 4nt, открывающий игнорирует туза в масти ренонса.

1d-2s: Мини-сплинтеры можно играть и в мажоре после минорного открытия. 2s здесь – это сила простого подъема в 3d с синглетом или реноансом пик ИЛИ синглет пик и сила гейма или шлема.

1d-3s: Двойной прыжок – это форсинг-гейм с реноансом в заявленной масти.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: 32	s: 8765	1h	3c – мини-сплинтер
h: AQJ86	h: K743	4h	
d: KQ4	d: A973	(После 1h-3h Вест спасает. Поменяйте местами	
c: 875	c: 10	миноры Веста, и на 3c он заявит 3h.)	

Защита от мини-сплинтеров

Все заявки – натуальные. Контра на сплинтер как указывающая ход не имеет большого смысла. Лучше трактовать контру как обещающую силу в старшей из неназванных мастей (как указание хода или предложение защиты, также см. стр. 43).

Вест Норд Ост Зюйд Контра Зюйда обещает силу в пике,
1h Пас 3c Контра старшей из неназванных мастерей

Меры противодействия: Все заявки имеют обычный смысл. Реконтра предлагает наказание. См. стр. 45.

Мажор на мажор как форсинг-гейм после Стеймана

Когда отвечающий имеет шлемовый потенциал и получает благоприятный ответ на Стейман, не существует дешевого удобного стандартного пути утвердить мажор в качестве козыря и приступить к кюбидам.

1nt 2c Здесь 3h – это инвит, а 4h – сайн-офф. Некоторые играют 4c как
2h ? Гербер, другие – как сплинтер. Даже если 4c – это кюбид, у
отвечающего может не найтись удобного кюбида в ответ.

Возможным решением этой проблемы является использование заявки 3 в другой мажор.

1nt 2c После ответа на Стейман 3 в другой мажор – это форсинг-гейм на
2h 3s названном мажоре и шлемовая попытка. Открывающий должен
дать кюбид.

Независимо от того, играете Вы трансферы или нет, нет необходимости в натуральной заявке другого мажора на третьем уровне.

1nt 2c Небольшим преимуществом является также то, что 1nt-2c-2h/s-4nt
2s 3h будет количественным подъемом (инвитом к шлемику). Блэквуд 4nt
задается после 3 в другой мажор.

Этот же подход может быть применен после открытия 2nt.

2nt 3c Тут 3s фитует черву и обозначает шлемовый потенциал. С
3h 3s четверкой пик отвечающий заявляет 3nt с силой гейма, 4nt с силой
шлемовой попытки и 5nt, настаивая на шлемике. С 4-4 в мажорах
открывающий может показать пику.

2nt 3c Тут 4h фитует пику. С минимумом открывающий ставит 4s, на что
3s 4h партнер может дать Блэквуд 4nt или кюбид. С максимумом
открывающий сам может дать кюбид или задать Блэквуд 4nt.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AK52	s: QJ104	2nt	3c
h: Q96	h: AK	3s	4h – фитует пику
d: AQ	d: 962	5c – кюбид	5h – кюбид
c: AK85	c: J742	6s – кюбид	6s – нет интереса к большому шлему
		Пас	

Задача от искусственной заявки другого мажора

Контра указывает ход.

Меры противодействия

Реконтра – кюбид в контрамой масти.

Сильные ответы 2с и 2d на мажорное открытие

Эти сильные ответы сразу обозначают намерения пары и таким образом освобождают другие заявки для слабых действий.

1h/1s 2d Ответ 2d – искусственный форсинг-гейм. Он покрывает все форсинг-геймовые руки, кроме сплинтерных.

1h/1s 2c Ответ 2c – искусственная геймовая попытка, 10-12pc. С минимумом 11-13pc открывающий делает искусственный ребид 2d. Остальные заявки – форсируют до гейма.

1s 2h Ответ 2h на 1s показывает от шестерки червей и инвитирует к гейму. С минимумом и без серьезной поддержки червь открывающий пасует. С 4-5 червями и 10-12pc заявляйте 2c и на 2d партнера дайте ребид 2h.

После 1h/1s-2d торговля следует натуральной схеме. Если открытия от четверок, первой обязанностью открывающего будет показать пятерку, с учетом того что ребид 3c/3d покажет расклад от 5-5.

Подъемы в гейм показывают минимум. Заявки до гейма показывают больше силы и шлемовый интерес. После 1h-2d-2h заявка 3h сильнее чем 4h.

Если Вы играете открытие 1nt в силе 12-14pc, то ребид 2d на ответ 2c на открытие 1h/1s обещает неравномерный расклад.

После торговли 1h/1s-2c-2d (минимум открытия) торговля натуральна, поиск лучшей частички.

Так как 2c и 2d включают в себя все сильные руки, поднятия прыжком и новая масть прыжком – слабые заявки. Ответ 2nt на 1h/s может обещать миноры.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AQJ72	s: 4	1s	2h
h: 96	h: KQ8732	Пас	
d: KQ	d: A84	Натуральная торговля приведет к более	
c: 8532	c: J74	рискованному контракту 3h.	

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AJ864	s: KQ92	1s	2c
h: KQJ	h: A32	2d	2s
d: Q2	d: J84	Пас	
c: 843	c: J105	Заявка 2c позволяет остановиться ниже.	

Подробнее см. книгу Power Acol в серии Master Bridge

Защита от Сильных ответов 2c/2d

Контра искусственной заявки минора указывает ход.

Меры противодействия

Пас отрицает держку в контрилом миноре. Заявки держку обещают. Реконтра предлагает поиграть минорный контракт под реконтрой.

Мульти-кюбиды¹

В торговле мульти-кюбидами первая серия кюбидов показывает контроли первого либо второго класса. Пропуск масти отрицает контроль и первого, и второго класса. Одно из достоинств в том, что незашезенная масть определяется быстрее, что часто позволяет остановиться на геймовом уровне. После того, как кюбиды выявят наличие контролей во всех мастях, Римский Блэквуд 4nt (см. стр. 58) позволит убедиться, что отсутствие двух ключевых карт не имеет места.

Обычные кюбиды, показывающие сначала только контроли первого класса, могут вызвать проблемы, когда экономный показ контролей невозможен. Для подачи мульти-кюбида есть больше контролей, а пропуск многих мастер очень информативен в смысле отсутствия контролей.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A972	s: KJ1084	1h	1s
h: AQJ103	h: K8	3s	4d
d: KQ	d: AJ3	4s	Пас
c: 85	c: QJ4	5s	могут быть, но 4s все же безопаснее.

4d Оста отрицает контроль в трефе, так что Вест дает сайн-офф 4s.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A972	s: KQ1084	1h	1s
h: AQJ103	h: K8	3s	4c (1)
d: K8	d: A3	4d (2)	4h (3)
c: Q5	c: A432	4nt (4)	5c (5)
		5s (6)	6s (7)
		7s (8)	Пас

- (1) 4c – кюбид, показывающий контроль первого или второго класса в трефе.
- (2) 4d – кюбид, показывающий контроль первого или второго класса в бубне.
- (3) 4h – король или туз в черве. Вест знает, что король. Не следует показывать кюбидом краткости в масти, в которой у партнера длина.
- (4) Римский Блэквуд.
- (5) 0 или 3 ключевые карты.
- (6) Сайн-офф на случай, если ключевых карт нет. У Оста может быть 15pc и ни одной ключевой карты.
- (7) 3 ключевые карты, дама пик, нет королей или других источников взяток.
- (8) Если бы Вест был уверен в наличии пятерки пик у партнера, он мог бы поставить 7nt. Но тринадцатая взятка может быть убиткой.

Защита от мульти-кюбидов

Контры указывают ход.

Меры противодействия

Реконтра – контроль первого класса. Пас позволяет партнеру дать реконтру, если контриальная масть не вызывает сомнений. Остальные заявки – обычные.

¹ Используется дословный перевод оригинального названия Multicues. В русской терминологии нет принципиального разделения понятий кюбида и мульти-кюбида: в зависимости от договоренности кюбид показывает либо контроль только первого класса, либо любой контроль. (Прим. перев.)

Лэквуд¹ (Voidwood², Исключающий Блэквуд³)

Как учесть реноанс, после того как козырная масть сфитована? Вопрос о ключевых картах не поможет, если только ответ партнера не выявит наличие всех их. Можно начать последовательность кубидов, но партнер может не понять, что Вы показываете реноанс, а не туза. Одно из решений – это Лэквуд, прыжок в новую масть после согласования масти.

1s 2c Ребид 4h показывает шлемовый интерес с реноансом червей. Один 3с 4h подход: партнер может дать кубид 4s, спросить о ключевых картах 4nt или дать сайн-офф 5с со значительными пропадающими ценностями в черве.

Однако более предпочтительно просто показать ключевые карты обычными ответами на Римский Блэквуд, но игнорируя туза в масти реноанса.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AQ7	s: K109843	1h	1s
h: AJ832	h: KQ4	2s	4с (1)
d: 5	d: AKQ2	4nt (2)	7s (3)
c: J532	c: -	Пас	

(1) Лэквуд: реноанс треф, вопрос о ключевых картах вне трефы.

(2) Шаг 4: две ключевые карты плюс козырная дама.

(3) Ост знает, что у партнера Ah, As и Qs. Этого хватает, что поставить 7s.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: 8762	s: KJ10943	1h	1s
h: QJ1083	h: K4	2s	4с (1)
d: J	d: AKQ52	4d (2)	4s (3)
c: AKQ	c: -	Пас	

(1) Лэквуд. (2) Шаг 1 – 0 или 3 ключевые карты. (3) Ост знает, что у Веста не может быть трех ключевых карт вне трефы и, следовательно, не хватает Ah и As.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A9842	s: KJ	1s	2с
h: KQ2	h: -	4с	5h (1)
d: 9	d: AKQ62	5s (2)	7с (3)
c: AK93	c: QJ8762	Пас	

(1) Лэквуд. (2) Шаг 1 – 0 или 3 ключевые карты. (3) Ост знает, чтоих три.

Защита: Контра на Лэквуд просит хода в старшую из оставшихся мастей (без козырной масти и масти реноанса).

Меры противодействия: Все заявки имеют прежний смысл.

¹ В оригинале Lackwood. Непереводимая игра слов: Lackwoodозвучно Blackwood, но lack по-английски – это нехватка, что отражает смысл конвенции (реноанс – это нехватка масти). (Прим. перев.)

² В оригинале Voidwood. Слово сконструировано так, чтобы ассоциироваться с Blackwood. Void по-английски – реноанс. (Прим. перев.)

³ В оригинале Exclusion Blackwood. (Прим. перев.)

*Кикбэк*¹

Этот экономящий пространство метод был изложен Джейфом Рубенсом в статье в журнале *Bridge World*. После согласования козырной масти заявка на один выше четырех в согласованной масти – Римский Блэквуд.

Так, при сфитованной трефе 4d – Блэквуд; при бубне – 4h; при черве – 4s. При сфитованной пике Римским Блэквудом будет традиционная заявка 4nt. Метод имеет огромное преимущество для минорных козырей, потому что можно убедиться в нехватке ключевых карт ниже геймового уровня (см. также стр. 62).

Вест	Ост	Вест	Ост
s: KQJ53	s: 2	1s	2d
h: Q75	h: 4	4d	4h (1)
d: AJ86	d: KQ97542	5c (2)	5d (3)
c: A	c: KQ72	Пас	

(1) Кикбэк. (2) 2 ключевые карты, нет козырной дамы. (3) Так как не хватает двух ключевых карт, Ост дает сайн-офф.

Обратите внимание, что на вопрос 4nt ответ 5h не будет желанным.

Если Кикбэк доступен без прыжка, то 4nt будет кюбидом в масти Кикбэка:

1s 2d Так как 4h будет кикбэк (а 4s будет предложением контракта), то 4nt
4d 4nt будет кюбидом в черве на согласованной бубне.

Если Кикбэк – заявка с прыжком, как отличить его от Лэквуда?

1s 2c Будет 4d Кикбэком или Лэквудом? Так как Кикбэк намного более
3c 4d полезен, нежели Лэквуд, лучше трактовать 4d как Кикбэк.

1s 2c Заявку 4nt здесь разумно понимать как Лэквуд в бубне. Единственный
3c 4nt риск – забыть, так что убедитесь, что Вы с партнером на одной волне.

Защита

Контра на Кикбэк предлагает защиту (не указывает ход, так как ходить контрающему). Контра на ответ на Кикбэк указывает ход.

Меры противодействия

Если дана контра на Кикбэк или ответ на кикбэк, дальнейшие заявки обычны. Пас отрицает контроли первого и второго класса в контрамой масти. После паса партнер может дать сайн-офф, а остальные заявки имеют прежний смысл.

¹ В оригинале Kickback. (Прим. перев.)

Реле после Слабых Два

Реле могут быть полезны, если отвечающий имеет околошлемовую силу, но ограниченную поддержку масти партнера. Возможно насладиться всеми преимуществами конвенции Огюста (см. стр. 9) и реле, чтобы узнать точный расклад партнера. Предлагаемая структура подходит, если слабое открытие на втором уровне может быть сделано только с раскладом 6331, 6322 или 6421 с четверкой в миноре. Если Вы с партнером открываетесь, имея реноанс или даже на пятерке в масти, Вам нужно изменить схему.

2h:2s – реле: см. ниже. Используется при шлемовых руках или с геймовой силой и плохим фитом масти партнера.

2h-2nt – Огюст. Ребиды обычные. Используется для инвитных рук или геймовой силы с хорошим фитом.

2s-2nt – реле: см. ниже.

2s-3c – Огюст. Ребиды: 3d – минимум, масть любая.

3h/3s/3nt – обычные максимумы.

После 3d заявка 3s – сайн-офф, а 3h просит прояснения: 3s – один старший онер, 3nt – два старших онера. После ответа на Огюст продолжение обычное.

В ответ на реле расклад показывается шагами:

Шаг 1 – 6331;

Шаг 2 – 6322;

Прочие – 6-4.

Таким образом:

2h-2s (реле)-?

2nt – любой 6331.

3c – любой 6322.

3d – 1624.

3h – 1642.

3s – 2614.

3nt – 2641.

Краткости показываются по порядку мастей, старшая краткость первой, так что расклады идут в числовом порядке от 3d к 3nt.

После 2h-2s-2nt заявка 3c спрашивает о синглете. Синглеты показываются по порядку сверху:

3d – 1633.

3h – 3613.

3s – 3631. (Опять расклады идут в числовом порядке).

После 2h-2s-3c (6322) заявка 3d спрашивает о триплете:

3h – 2623.

3s – 2632.

3nt – 3622. (Числовой порядок).

После Слабого Два в пике:

2s-2nt (реле):

3с – любой 6331.

3d – любой 6322.

3h – 6124 или 6214 (чтобы выяснить, что именно, заявите 3s. Ответы: 3nt – 6124, 4c – 6214).

3s – 6142.

3nt – 6241.

После 2s-2nt-3c (6331) заявка 3d спрашивает о синглете:

3h – 6133.

3s – 6313.

3nt – 6331.

После 2s-2nt-3d (6322) заявка 3h спрашивает о триплете:

3s – 6223.

3nt – 6232.

4c – 6322.

3nt здесь пропускается только если триплет в черве. Если этот вариант нежелателен, не давайте реле 3h.

Когда расклад высечен, 3nt – контракт, тогда как 4d – автомат в 4h, путь к окончанию торговли. Партнер, заявив в обязательном порядке 4h, пасует на любую следующую заявку партнера. Первый шаг (самая низкая заявка за исключением упомянутых выше) согласует мажор открытия в качестве козыря и является вопросом о ключевых картах. Если этот вопрос задан ниже 4s, то первый шаг ответа показывает минимум открытия, после чего отвечающий должен снова спросить о ключевых картах, если это по-прежнему интересно.

Можно согласовать и другие масти помимо мажора открытия. Шаг 2 (за пропуском 3nt и 4d) согласует вторую по длине масть, шаг 3 – третью по длине, шаг 4 – кратчайшую. Если масти равной длины, мажор предшествует минору, трефа – бубне.

Несколько примеров:

Вест	Ост	Вест	Ост
s: K87	s: AQJ5	2h	2s – реле
h: AJ10874	h: 3	2nt (1)	3с – реле
d: J52	d: AKQ764	3s (2)	4s (3)
c: 8	c: A6	5с (4)	5s (5)
		6d (6)	7d

(1) Любой 6331. (2) Ровно 3631.

(3) Третий шаг (за пропуском 3nt и 4d), Римский Блэквуд на бубне в качестве козыря. (4) Одна ключевая карта.

(5) Аскинг-бид в пике.

(6) Король пик, но нет дамы пик (см. стр. 124).

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A109843	s: K5	2s	2nt – реле
h: 4	h: A76	3h (1)	3s – реле
d: J5	d: K8	3nt (2)	4h (3)
c: K1083	c: AQJ652	5d (4)	6с

(1) 6124 или 6214. (2) Ровно 6124.
(3) Второй шаг (за пропуском 4d), Римский Блэквуд на трефе.
(4) Максимум (7 отдач), две ключевые карты без дамы треф.

Вест	Ост	Вест	Ост
s: AJ10762	s: -	2s	2nt – реле
h: K54	h: A76	3с (1)	3d – реле
d: 2	d: AJ1053	3s (2)	4d (3)
c: 952	c: AK643	4h (4)	5с (5)

(1) Любой 6331. (2) Ровно 6313.
(3) Автомат в 4h, выход из торговли.
(4) Вынужденная заявка. (5) На вынужденные 4h партнер дает сайн-офф.

Другие ответы на открытие, кроме реле и Огюста: новая масть – натурально, не форсирует. Новая масть прыжком (2s-4с/d/h, 2h-3s/4c/d) – показ сильной масти без одного из трех старших онеров, либо одноцветаня рука, либо сильная масть с фитом в масти партнера. Это особенно полезно, если у отвечающего есть ренонс. Например:

Вест	Ост	Вест	Ост
s: A109762	s: KQ	2s	4с (1)
h: 98	h: AKQJ	4h (2)	7с (3)
d: 1094	d: -		
c: K8	c: AQJ7643		

(1) Сильная трефа без одного старшего онера.

(2) Показ недостающего трефового онера, но минимум. С максимумом и онером отвечающий показывает ключевые карты, так что 4ы будет максимум и 0 ключевых карт, 4nt – 1 ключевая карта, и т.д.

(3) Безопасно, так как открытие 2s не должно даваться от масти с валетом во главе.

Задача

Контра на ненатуральные заявки указывает ход.

Меры противодействия

Пас отрицает наличие контролей 1 и 2 класса в контрамой масти. Заявки имеют прежний смысл, но обещают контроль 1 или 2 класса.

*SOAP – Система защиты от искусственных блоков*¹

Этот метод защиты от искусственных открытий на низком уровне был разработан Полом Марстоном, одним из ведущих мировых теоретиков торговли. Вам вряд ли придется столкнуться с такими открытиями в Ваших обычных клубных встречах, но на турнирах необычные методы встречаются чаще.

1. Если их искусственное открытие показало масть или масти

Контра – призывная, предлагает выбрать масть за исключением показанной (показанных). Остальные заявки имеют натуральный смысл. Например, если они играют трансферные открытия и открылись 1d, обещая черву, контролте призывно как на 1h, а 2d и 3d будут натуральны. Можно играть 1h как натуральную заявку, а 2h – как кубид Майлза, или и 1h, и 2h как кубиды Майлза: 1h покажет пику с трефой, 2h – пику с бубной.

Поскольку они показали хотя бы одну конкретную масть, нет необходимости в экзотических методах для борьбы с ними. В большинстве случаев их открытия дадут Вам больше пространства, чем если бы они торговались натурально.

2. Если их искусственное открытие не обещает конкретной масти

Так как масти не показаны, Вы можете хотеть играть в любой масти. Марстон проводит аналогию с открытием 1nt, где защитники тоже могут хотеть играть в любой масти.

a) Их искусственное открытие – Пас, Одна Трефа, Одна Бубна

Любой мажор можно назвать на первом уровне, заявка минора тоже натуральна. Контра – призывная (на 1c, 1d), как если бы открытие было натуральным. На Сильный Пас 1c играет роль призывной контры. Остальные заявки натуральны.

b) Их искусственное открытие – Одна Черва или Одна Пика

Теперь Вам требуется нечто более изощренное. Модель Марстона напоминает защиту от 1nt:

На 1h (не обещающее масти):

Контра – от 16pc, любой расклад. В ответ 1s – искусственный негатив, 0-7pc. Остальные заявки натуральны, от 8pc, форсируют до гейма.

1s – 11-15pc, от четверки пик. Может быть длинная боковая масть.

1nt – 13-15pc равномерного расклада.

2c – 11-15pc с пятеркой червей.

2d – 11-15pc с пятеркой бубей, нет мажорных четверок.

2h – 11-15pc, четверка червей и длинный минор.

2s – 11-15pc с шестеркой пик.

2nt – 11-15pc, миноры, от 5-5.

3c – 11-15pc, от шестерки треф.

Остальные заявки – натуральные блоки

Если их искусственное открытие – 1s или 1nt, подход схож, только 2d покажет пятерку пик, а 2s покажет четверку пик и длинный минор, тогда как в ответ на контру заявка 2c будет негативом.

Руки делятся на три типа по силе: руки от 16pc (торгуются через Конту), руки в силе 0-10pc (Пас, если рука не годится для блока), и руки в силе 11-

¹ SOAP – это аббревиатура System Over Artificial Pre-emption (Система На Искусственные Блоки). Игра слов: soap – по-английски «мыло» или «лесть». (Прим. перев.).

15pc с гарантированной заявкой. Ключевое правило здесь – самые дешевые заявки дают более существенную информацию, о мажорных мастиах.

Одно из преимуществ SOAP в том, что ее можно использовать на любом уровне, например, после открытий RCO (см. стр. 109), открытия 2nt (блок в неизвестной масти), Гэмблинга 3nt (см. стр. 26) и т.д.

Если их искусственное открытие – в миноре на втором уровне или выше, не требуется искусственной структуры защиты, потому что мажоры могут быть названы на этом же уровне. На все искусственные заявки на высоком уровне Марстон рекомендует пасовать с длиной в заявленной масти и трактовать все контры как призывные (с короткой заявленной мастью).

Другая защита от открытых CRASH и RCO

Когда оппонент открывается искусственной заявкой, показывая двухмастку, но не обещает якорной масти (как CRASH, RCO, см. стр. 109 и далее), важно показать свою двухмастку, чтобы не упустить лучшего фита своей линии. Эйвон Вилсмор предложил следующую остроумную схему:

Контра – подходящая двухмастка с трефой.

3с – подходящая двухмастка без трефы.

Остальные заявки натуральны.

Например, если они открылись 2h, показав мажоры или миноры, то Контра покажет миноры (подходящая пара с трефой), а 3с покажет мажоры (пара без трефы). Если их открытие – 2s, означающее красные или черные масти, Контра покажет трефу с пикой (пара с трефой), а 3с покажет бубну с червой (пара без трефы). На 2nt (трефа с червой или бубна с пикой) Контра покажет трефу с червой, а 3с – бубну с пикой.

Поскольку 3с форсирует (очевидно, в трефе у оппонента пятерка), сила может варьироваться, от 6 отдач и лучше. Хуже всего может быть, если Ваша двухмастка совпала с их двухмасткой.

Защита от натуральных слабых двухмасток

Там, где администраторы турниров в ряде стран запретили открытия CRASH и RCO, кроме как на высоких уровнях, бриджисты стали играть натуральные слабые двухмастные открытия, такие как 2h – от пятерки червой плюс от четверки в другой масти (возможно, в пике) или 2s – от пятерки пик плюс от четверки в миноре. Рекомендуемая защита от таких открытий такая же, как и от натуральных слабых Два (обычно обещающих одноцвет). См. стр. 11.

Открытие 2nt – оба минора

Открытие 2nt, означающее слабую руку с минорами даже более эффективно, чем Необычные 2nt, потому что оппоненты еще не успели войти в торговлю. Продолжение – как после оверкола 2nt (см. стр. 67). Ответ 2h/2s форсирует, показывает сильную руку с шестеркой в масти.

Защита

3h и 3s – натурально. 3c и 3d – искусственно, оба мажоры. 3c означает предпочтение червы, 3d – пики. Прыжок в 4c/4d означает от 5-5 в мажорах и краткость (синглет или реноанс) в заявленном миноре. Контра показывает сильную равномерную руку и предлагает наказывать, если у партнера хорошая четверка в миноре, который они заявили.

Меры противодействия

Такие же, как и после оверкола 2nt – см. стр. 68.

Открытия 2c или 2d – оба мажора

Открытие, показывающее слабую двухмастку в мажорах часто играется теми, кто использует 2h и 2s как мажорно-минорную двухмастку. Расклад может быть 5-5, 5-4, 4441 и, для контингента героев, даже 4432. Любой мажор – контракт. Заявка 2nt – сильный вопрос о раскладе. Минорный ответ на 2nt – натурально (четверка или пятерка в масти), тогда как мажорный ответ – пятерка.

Защита

2nt – 16-18pc равномера, Контра – призывающая, миноры, или от 19pc равномера. 2h и 2s – натурально (вероятно, сильная шестерка), тогда как 3h и 3s – вопрос о держке, вероятно, с длинным рабочим минором.

Меры противодействия

Контры – наказательные. Мажор на третьем уровне – инвит.

Расширенная защита от натуральных слабых Двух

На слабое Два заявка 4nt показывает оба минора и около 4 отдач (см. стр. 11). Прыжок в их масть на четвертом уровне – (2h)-4h – показывает миноры, 2-3 отдачи, но нет отдач в их масти (реноанс, синглетный туз или АК обрезные).

Их масть, (2s)-3s, рекомендовалось трактовать как Майклз (см. стр. 11). Сила – около 4-5 отдач. С более сильной рукой и раскладом кюбита Майклза (около 3 отдач), заявите 4c (от пятерки треф и другой мажор) или 4d (от пятерки бубей и другой мажор).

Если у Вас сильный одноцвет в миноре, слишком сильный для 3c и 3d, сначала дайте контру. Если партнер заявит 2nt (Лебензоль, см. стр. 11), ответьте 3d или 4c, показав силу и минор.

Призывные контры на блоки на четвертом уровне

На высокие блоки эффективнее играть контру как призывную, нежели наказательную или силовую. Вы можете потерять немного штрафов, но зато Вы будете успешно справляться с значительно более частыми руками с краткостью в их масти.

После (4h) – Контра ответ 4nt продолжающего – призыв с двумя минорами, от 4-4. После (4s) – Контра ответ 4nt покажет руку с двумя любыми мастьми (кроме пики). Найти лучшую масть и лучший гейм важнее, чем поиск шлемика. См. также стр. 27.

Защита от открытия 1nt

БЕРГЕН (еще известен как DONT¹)

Предложенная Марти Бергеном структура:

Контра – одноцвет, обычно не пиковый (2c продолжающего – к масти).
2c – трефа и другая масть.
2d – бубна с мажором, трефы нет.
2h – мажоры.
2s – натурально, пиковый одноцвет.

Этот же подход можно применить, если Ваш 1nt поконтили (реконтра покажет одноцвет), или если они вошли мастью на Ваш 1nt.

POTTAGE (в Великобритании) или КАПУЛЕТТИ/ГАМИЛЬТОН (США)

Контра – наказательная.
2c – любой одноцвет.
2d – оба мажора.
2h – черва с минором.
2s – пика с минором.

TRASH²

Заявка масти – это либо от пятерки в масти на одну выше (трансфер), либо две другие масти.

(1nt) – 2c – трансфер в бубну ИЛИ оба мажора. Если партнер заявит 2d, ребид 2h покажет мажоры, тогда как прочие заявки покажут бубну с другой мастью (2s – бубна с пикой, 3c – трефа с бубной, 2nt – черва с бубной).

(1nt) – 2d – трансфер в черву ИЛИ пика с трефой, и так далее.

Меры противодействия со стороны открывшихся 1nt

Их можно найти на стр. 79.



¹ DONT – Disturbing Their No Trump (Мешая их Без Козыря). (Прим. перев.).

² TRASH – TRAnsfer or two Suits HIGher – Трансфер или две масти выше. Игра слов: Trash – по-английски «хлам», «мусор». (Прим. перев.).