

Поторопись – и подумай!

(Mike Phillips)

Как бриджевый распорядитель, я обнаружил, что есть две вещи, которые последовательно создают большинство проблем.

Во-первых, это кондиционер. Невозможно угодить всем, и на каждого, кому от него холодно, найдется другой, кому от него жарко. В Trumps Bridge Center, когда кто-то жалуется, я часто использую то, что я называю «стратегией плацебо». Я притворяюсь, что меняю настройки, и этого обычно хватает на полчаса. По моему опыту, кондиционирование воздуха – несовершенная наука, и люди должны понимать, что в этом нет вины распорядителя, и быть снисходительны.

Другой момент, касающийся распорядителей, состоит в медленной игре. Это досадно не только потому, что в этом нет никакой необходимости, но и потому, что это одна из вещей, которые отвращают людей от бридж-клубов, в то время как идёт борьба за поддержание численности.

Десять лет назад Брюс Макинтайр из Ванкувера написал несколько подходящих комментариев, которые так же актуальны сегодня, и некоторые из них я позаимствовал.

Действенные ключи к быстрой игре – это формирование привычек, которые помогают поддерживать течение игры и оставаться внимательным за столом. Чтобы играть быстро, вам не нужно играть быстро; вам просто нужно реже играть медленно.

Предположим, что торговля идет 1NT (15-17) справа от вас, вы пасуете на одиннадцати очках, ЛНО дает трансфер. Вы должны увидеть, что, вероятно, в конечном итоге, первый ход за вами, и вы должны начать обдумывать, каким может быть лучшим ход против БК, или против предложенной масти, которая будет заявлена РНО. Как только торговля закончена, вы можете сразу положить карту на стол. После того, как карта вашего хода будет повернута лицевой стороной вверх, вы можете записать контракт на своем личном бланке, пока разыгрывающий изучает стол.

В том же роде, вы защищаетесь против козырного контракта, у вас короткий козырь, и вы знаете, что будут необходимы сносы, когда разыгрывающий потянет козырь. Не дожидайтесь наступления этого момента, чтобы подумать о своём сносе – вы знаете свою систему сигналов, и вам надо включать голову сразу же при появлении стола, чтобы быть в состоянии сыграть ровно и быстро, когда придёт время.

Есть еще много способов сохранить драгоценные секунды и даже минуты, что не только ускорит игру, но и позволит больше времени уделить картам.

Давайте спустимся на землю и посмотрим на отдельную раздачу, и как напрасно потраченное время может превратиться в дополнительное сэкономленное:

Прибытие за стол: Именно здесь уходит большая часть времени. Курильщики должны выходить на улицу или в курительную комнату, где они не могут слышать объявление о начале тура. В некоторых клубах есть туалеты или кофе-зоны, которые находятся далеко от столов. В некоторых клубах недостаточное количество туалетов приводит к очередям. Ничто из этого не может служить оправданием для позднего прибытия на стол. Единственным предлогом для позднего прибытия к столу является то, что вы все еще доигрывали раздачу, когда был объявлен переход. Даже это не оправдание, если вы заканчиваете игру поздно, а затем неторопливо идёте освежиться, пока следующие оппоненты вас ждут (хотя биологическая безотлагательность является исключением, если вы следуете ей, согласуя с бриджевой безотлагательностью, чтобы восполнить потерянное время),

Приветствие противников: Слишком многие из нас не приветствуют наших противников. Но некоторые из нас делают это с такой теплотой, что ко времени выполнения первой заявки другие столы уже сыграли три взятки. Счастливой серединой является приветствие при вытаскивании карт из слота. Это оставляет всех счастливыми. Если кто-то хочет рассказать историю, просто поберегите ее до конца тура, и почти наверняка у вас будет время – поверьте мне.

Торговля: Перед сортировкой карт проверьте дилера и зональность на коробке. Проблема времени номер один в торговле заключается в игроках, которые не понимают, что наступила их очередь делать заявку. Либо дилер не видел, что он является дилером, либо игрок, который должен сделать следующую заявку, ждет, что его ЛНО что-то скажет. Если следующая заявка ваша и вы думаете больше нескольких секунд, неплохо дать понять, что вы знаете про вашу заявку, чтобы никто не волновался.

Перед началом розыгрыша: как только торговля закончится, игроки должны записать контракт в свои личные бланки – кроме игрока, делающего первый ход; он должен в первую очередь не затягивать процесс. Точно так же болван не должен задерживать выкладывание карт из-за записи контракта.

Игра: У атакующего должен быть записан контракт к моменту появления тринадцати карт стола. В этот момент независимо от того, насколько очевидна игра в первой взятке, разыгрывающий должен подумать хотя бы 10 секунд до начала игры. Партнер атакующего также может пожелать потратить некоторое время до или после того, как он сыграет своей картой. Время, затраченное на первую взятку, не тратится впустую; это, практически, всегда время планирования и углублённого размышления. Однако в дальнейшем розыгрыше возможны самые разнообразные ненужные, раздражающие, расходующие время приемы, которые часто случаются:

- разыгрывающий размышляет в течение минуты, затем ходит к тузу-даме стола, ЛНО спокойно кладёт малую, а разыгрывающий снова забирается в танк. Разумеется, во время первого зависания он должен был подумать,

что наиболее вероятным результатом будет малая карта от ЛНО. Его решение о том, нужно ли резать или нет, уже должно быть принято.

- игрок вытаскивает карту из своей руки, удерживает ее невидимой в воздухе, а затем снова заменяет ее. Десять секунд спустя, тот же самый поступок с другой картой (или снова той же?). Некоторые разыгрывающие в своем глубокомысленном замешательстве заходят так далеко, что играют картой со скоростью около трех миллиметров в минуту, пока все в клубе не смогут понять, что это за карта, только затем, чтобы быстро вернуть её в последний момент! Это часто заставляет противников бросать свои карты на стол с отвращением, что, несомненно, вносит вклад в трату времени, но после такой пытки, кто сможет их обвинить?
- многие неопытные игроки (особенно, когда пытаются учиться у лучшего партнера) сбиваются со своего пути, чтобы сделать абсолютно правильный, совершенный на 100% сигнал в защите при игре каждой картой. Это приводит к десяти секундам размышлений о том, играть ли пятёркой или сначала тройкой, когда разыгрывающий пробирает свою верхнюю девятикартную масть. Партнер обычно так ошеломлён повторяющимися зависаниями, что он даже не замечает сигналов.

Решение состоит в том, чтобы стараться предвидеть, что произойдет. Не отделяйте карту, пока не убедитесь, что хотите сыграть ею. Не ходите к столу, не имея представления о том, какой картой вы сыграете при ожидаемых обстоятельствах. Если вы переходите к болвану или в свою руку, знайте, какой картой вы намерены играть. Сигнальте просто. Если вы столкнулись с затруднениями, долгое размышление не сделает невозможное возможным, поэтому если вам не избежать подсада, садитесь элегантно – и быстро. Взгляд в потолок вам не поможет.

Предъявление карт: многие игроки нервничают по поводу предъявления карт. Не стоит: Кодекс поощряет предъявление карт разыгрывающим, когда исход сдачи становится ясен. Иногда возможны ошибки, но в них нет ничего позорного. Если вы вистуете и видите, что стол старший (и вы **знаете**, что партнер не может взять еще одну взятку), сделайте уступку. Это экономит время.

Нарушения: нет ничего глупее, чем игроки, обсуждающие вопрос о том, должен ли распорядитель быть вызван после нарушения. Просто позовите его и продолжайте звать, пока ваш вызов не будет услышан. (Есть игроки, которые думают, что можно вызвать распорядителя, размахивая руками, как будто они предлагают еще сотню на негласном аукционе. Не получится. Кричите ему. Даже если он говорит по телефону.)

После тринадцатой взятки: Записывающий должен занести результат в бриджмейт прежде, чем в свой собственный протокол. Если Север/Юг захотят поболтать, я предлагаю, чтобы Восток или Запад сами взяли бриджмейт и положили его перед ними. У нас так много возможностей потерять время, что все четверо игроков должны проявлять особую бдительность. Прodelайте свою работу прежде, чем подробно обсуждать сдачу. Не позволяйте никому

рассматривать бриджмейт, пока еще есть сдачи для игры. Беглый взгляд или два, или быстрое (и тихое) резюме по самым популярным результатам – это лучшее. Всесторонний анализ того, кто поставил шлем, против кого, подсчёт столов, чтобы выяснить, кто является парой номер 13, совсем не подходит. Главное – отложить все *post mortem* на конец тура.

Всегда: Будьте в курсе того, сколько времени у вас есть до того, как будет объявлен переход. Распорядители могли бы сделать гораздо больше, чтобы помочь игрокам в этом отношении. Некоторые распорядители уже не говорят, что «вы должны играть последнюю сдачу», или что-то в этом роде. Распорядителю лучше объявлять об истечении половины отведенного на тур времени, чтобы игроки могли ускориться, если это необходимо.

Золотое правило: По поводу медленной игры есть одно заблуждение, разделяемое почти всеми игроками, и оно относится к принципу виновности. Слишком много игроков отказываются ускорить игру (что, как мы видели, означает не обязательно играть быстро, а просто стараться не играть медленно) после того, как пара прибывает с опозданием, так как они чувствуют, что не отвечают за первоначальную задержку. Если ваши противники задерживаются за вашим столом, то независимо от причины задержки все четверо из вас обязаны стремиться наверстать упущенное.

Золотое правило заключается в том, что **есть только один человек, несущий ответственность за медленную игру: вы.** Независимо от обстоятельств, и даже если вы никогда в жизни не опаздывали к столу, если вы не прилагаете никаких усилий, чтобы наверстать упущенное, вы **виноваты.** Если ваша позиция – «*Я не буду помогать, потому что это не моя вина*», – то вы наносите игре вреда больше, чем любая медленная пара.

Быстрые игроки не играют «быстро». Они реже замедляют игру. В результате у них больше времени на размышление.

Что нам следует делать, так это обнаруживать пути, на которых все мы замедляем игру, и избавляться от них, наполняя их осознанием происходящего и паузами для размышлений.

Медленные игроки не играют «медленно». Они теряют нить и тратят много времени на множество ненужных вещей, которые замедляют игру. Для задержек требуется только один игрок. **Не позволяйте этому человеку быть вами.** Поддерживайте игру на ходу: поторопитесь – и подумайте!

Перевод текста «Slow Play.pdf» (А.Фёдоров, А.Рыбников 24 июля 2018)