СИСТЕМА ТОРГОВЛИ
для регулярных индивидуальных турниров СПб
(индив-стандарт 2013)

1. Открытие 1♣ (либо 12-14рс равномер – «слабая группа», либо «сильная группа»: 17^+ неравномер или 19^+ любых, в том числе гейм с руки)

1.1. Секвенция 1♣ - 1♦ трехзначна:

а) 0-6 негатив;

б) 7-9 неравномер без 4-к в мажоре;

в) 16^+ фальшнегатив, без мажорных 4-к и минорных 5-к.

1♣ - 1♦ - ?

2♣ – форсинг до гейма, на что 2♦ - показывает минимум негатива, остальное натурально;

2♥/♠ – форсинг на круг, обычно 2-цвет или сильный одноцвет.

1♣ - 1♦ - 1♥/♠ - ?

Натурально. С вариантом «7-9» заявки 2 и 3♣/♦:

1NT – 4..6, есть две-три карты в масти партнера

2♣/♦ – 4..9 от 5ки

3♣/♦ – 7..9 6ка

1.2. Секвенция 1♣ - 1♥/♠

1NT - слабый вариант, после этого есть check-back 2♣ – этой заявкой отвечающий обещает одновременно силу 10^+ и удлинение своего мажора; он спрашивает открывшего про силу и про 3-картный фит. Ответы:

2♦ – min без 3-картного фита;

2 в мажор отвечающего – min с 3-картным фитом;

2 в другой мажор – max с 3-картным фитом;

2NT – max без 3-картного фита;

Показ max открывающим на check-back всегда создает ФГ.

2♣ - одвротка 4 min / 4 max / 5^+min / 5^+max.

Интервенция ПО открывающего отменяет отвротку.

Интервенция ЛО открывающего делает ответы на одвротку натуральными, включая контру/реконтру;

1♠ - не исключает сильного варианта (1♣-1♥-1♠), при этом 1♣ - 1♥ -1♠ - 2♣ - check-back.

1.3. Секвенция 1♣ - 1NT

2♣ - шлемовый интерес (либо 5^+♣, либо NT);

2♦/♥/♠ - 5^+ натурально, форсирует;

2NT - 15-16, расклад 4-4-1-4;

3 в масть - устанавливает козырную масть, шлемовая.

1.4. Секвенция 1♣ - 2♣/♦

От инвита, 5^+♣/♦. Четвёрки в мажоре возможны в силе ФГ.

2♦ (на 2♣) – натурально, сильный с бубной

2♥/♠ – натурально, ФГ, группа неопределена

2NT – мисфит, min слабой группы

3в этом миноре – фит, min слабой группы

3NT – фит, max слабой группы

1.5. Секвенция 1♣ - 2♥/♠ ФГ от хорошей 6-ки.

1.6. Ответы на 1♣ на 3-м уровне

3♣/♦ - натурально, инвит с 6-картной мастью (в т.ч. если ЛО открывающего интервирует контрой или 1масть);

3♥/♠ - натурально, слабая рука, пример QJxxxxx и более ничего;

3NT - натурально.

2. Открытие 1♦ (11-16рс от 4♦, неравномер)

2.1. Секвенция 1♦ - 1♥/♠

1NT – натурально, далее есть check-back (см. 1.2);

2NT – максимум с 6-картной бубной и без триплета в мажоре отвечающего, на что 3♣ - Гладиатор – этой заявкой отвечающий сообщает о слабой руке и что желает играть частичку; открывший заявляет 3♦ (автоматическая заявка), что отвечающий либо пасует, либо переставляет в предложение контракта. Если отвечающий не заявил 3♣ Гладиатор, то показал сильную руку и форсировал гейм;

3♦ – максимум с 6-картной бубной и триплетом в мажоре отвечающего.

2.2. Секвенция 1♦ - 2♣

От 11 очков, от 4-ки треф, гейм не форсирует .

2♦ – единственная минимальная заявка открывшего, не удлиняет бубну.

2.3. Инвертированные подъемы

Если ЛО открывшего пасует, то:

2♦ – 10^+ с фитом (форсинг на круг);

3♦ – фит, сила до инвита.

Если отвечающий уже пасовал, то подъем в 2♦ не форсирует, но все равно сильнее подъема в 3♦.

2.4. Секвенция 1♦ - 2♥/♠ ФГ от хорошей 6-ки.

2.5. Секвенция 1♦ - 3♣

Натурально, инвит к 3БК с 6-картной мастью (в т. ч. если ЛО открывающего интервирует контрой или 1масть).

2.6. Ответы 3♥/♠ – сплинтерные.

2.7. Ответы 4♥/♠ – контракты.

3. Открытие 1♥/♠ (11-16рс от 5♥/♠)

3.1. Ответ 1NT - не форсирует.

3.2. 2NT - инвит с 4-картным (как правило) фитом.

Ответ 2NT всегда показывает силовой (инвитный) подъем мажора партнера на 3-й уровень, тогда как прямой подъем в 3♥/♠ носит блокирующий характер. Это сохраняет силу и в случае мастевой интервенции ЛО открывшего на 1-м или 2-м уровне. Руки, заслуживающие натурального назначения 2NT, торгуются через негативную контру. Всё - так же, если 1♥/♠ партнера были не открытием, а интервенцией.

3.3. Ответ 3NT

Ответ 3NT – натурален, *но после вызывной контры* врага показывает силовой подъем мажора на 4-й уровень.

3.4. Секвенциия 1♥-3♠ Сплинтер.

3.5. Секвенция 1♥ - 1♠

1NT – натурально, далее есть check-back (см. 1.2);

2NT – максимум с 6-картной червой и без триплета пик, на что 3♣ - Гладиатор (см. 2.1);

3♥ – максимум с 6-картной червой и триплетом пик.

3.6. 2-на-1 (1♥/♠-2♣/♦; 1♠-2♥)

Форсирует на круг (не до гейма и даже не до 2бк).

Если открывший заявил выше 2-х в своей масти, то это форс-гейм. Если же он сделал слабую заявку, то:

- нефорсирующие заявки отвечающего:
  - 2бк;
  - одна из мастей открывающего (пример 1♠-2♦-2♥-3♥);
- форсирующие заявки отвечающего:
  - новые масти (пример 1♠-2♦-2♠-3♣);
  - повтор своей - форс-гейм, как правило, от 6-ки.

3.7. Скачок (1♥/♠-3♣/♦; 1♠-3♥)

Инвит к 3БК с 6-картной мастью (в т.ч. если ЛО открывающего интервирует контрой или 1♠). Следствием из этого значения является то, что заявка «2-на-1» и потом повтор отвечающим своей масти форсирует, притом до гейма, пример 1♠-2♥-2♠-3♥.

3.8. Комбинированный вызов Шурига

Используется при любом согласовании мажора на 2-м уровне.

1♥ - 2♥

2♠ – есть синглет

(⇒ 2NT(где синглет?) - 3♣/♦/♥ - ♣/♦/♠)

2NT/3♣/3♦ - просьба дополнения в ♠/♣/♦.

1♠ - 2♠

2NT – есть синглет

(⇒3♣(где синглет?) - 3♦/♥/♠ - ♦/♥/♣);

3♣/♦/♥ - просьба дополнения в этой масти.

3.9. Друри

Эта конвенция используется:

- после открытия 1♥/♠ на 3-4 руке;
- ИЛИ после интервенции 1♥/♠ на открытие 1♣ (не на 1♦/♥);
- И только если ЛО открывшего (вошедшего) спасовал.

Применение конвенции Друри не гарантирует фита и не отрицает его. Ответы на 2♣(Друри):

2♦ – ослабленное открытие

2♥, 2 в свой мажор – просто полноценное открытие;

выше – максимум открытия (14-16).

3.10. Другие заявки после открытия на 3-4 руке

2 в масть без прыжка (кроме Друри 2♣) - не форсирует;

2NT - по-прежнему инвит с фитом;

Масть с прыжком – масть+фит 3-4 - картный.

3.11. Сплинтер или масть+фит

Речь о заявках в новую масть с двойным прыжком после открытий 1♦/♥/♠, а также про 4♦ после открытия 2♣.

После входа врага мастью сплинтер сохраняется только в масти врага; остальные аналогичные заявки показывают масть+фит. После входа врага вызывной контрой, все эти заявки показывают масть+фит.

4. Открытие 1NT (15-17рс равномер)

4.1. Ответы и основные варианты развития торговли

2♣ – Стейман на 3 ответа (2♦/♥/♠);

2♦/♥ – трансфер в ♥/♠;

2♠ – инвит к 3NT или трансфер в ♣ (2NT - min, 3♣ - max);

2NT – трансфер в ♦ (3♦ - простой приём, 3♣ - supermax);

3♣/♦/♥/♠ - 6-ка, шлемовая торговля, далее – кюбиды;

4NT – инвит, открывающий торгуется натурально.

4♣ – Гербер (ответы: «1430» 4♦- 1 или 4 туза,

4♥- 0 или 3 туза, 4♠ - 2 туза);

4♥/♠ – натурально, контракт.

4.2. После трансфера в мажор

Открывший может показать максимум силы и хороший фит в мажоре партнера несколькими способами:

- 2NT покажет фит ФФх (есть повторный трансфер);
- новая масть - 4-картный фит и натурально;
- фит прыжком - 4-картный фит и ровные ценности.

При *обычном приёме* трансфера:

- прыжок отвечающего – автосплинтер;
- новая масть – натурально, форсинг до гейма. Пример: 1NT - 2♦ - 2♥ - 3♣(Ф/Г) - 3♥ показывает червовый фит, не уточняя силу.

4.3. Борьба с интервенцией

После контры на 1NT:

реконтра – силовая;

2 в масть – натуральные убегания с контры;

3 в масть – резкий расклад и инвит к гейму.

На вход 2♣(мажоры) контра показывает очки,

2♦ - не форсирует, 2♥/♠ - вопрос о задержке.

На вход 2♦(малти) контра показывает очки,

3♣/♦ - инвит, 3♥/♠ - форсинг.

На вход 2♥/♠ используется конвенция Lebensohl:

Контра - призывная, сила не более инвита к гейму.

2♠ - не форсирует;

2NT - просьба сказать 3♣, на что:

- масть ниже масти врага - sign-off;
- кюбид - 4-ка в мажоре, держка;
- масть выше масти врага - инвит;
- 3NT - нет мажора, есть держка;

3 в масть ниже масти врага – инвит;

кюбид - 4-ка в мажоре, нет держки;

3♠, 4♣/♦ - форсинг;

3NT - контракт, нет держки.

На вход 2NT(миноры), см. 11.5.

После контры на Стейман (трефа) все значения заявок открывшего сохраняются. Пас показывает приличную трефу (4-ка с двумя онерами), реконтра - 5-ку ♣.

После контры на трансферную заявку (она обещает названную масть) реконтра открывшего является предложением наказать оппонента, пас отрицает фит в масти партнера, принятие трансфера обещает фит.

5. Открытие 2♣ (11-16рс; от 6♣ или 5♣ и 4♥/♠)

Ответы на искусственный вопрос 2♦:

2♥/♠ – натурально, 4-ка;

2NT – одноцвет, max;

3♣ – одноцвет, min;

3♦/♥/♠– max, 6-4, концентрация в длинных мастях.

Другие ответы на открытие 2♣:

2♥/♠ – 5^+ не форсирует (но приглашает торговать);

2NT – натурально, инвит;

3♣ – 6-10, фит;

3♦/♥/♠ - хорошая масть, форсинг до гейма;

4♣ – блок;

4♦ – сплинтер;

4♥/♠ – натурально, контракт.

После вызывной контры врага на 2♣:
реконтра - от 10 HCP;
пас, затем вызывная контра - 6-9;
2♦ - слабость с бубновой мастью.

6. Открытие 2♦ (7-11pc, слабые 2 в неизвестном мажоре)
2♥/♠, 3♥/♠, 4♥ - до длины (но 4♠ - своя масть);
2NT - сильный вопрос с ответами:
3♣/♦ - ♥/♠, max, создает ситуацию ФГ;
3♥/♠ - натурально, min.
3♣/♦ - натурально, форсирует;
Все ответы сохраняют силу и в случае контры от ЛО открывшего (пас настоятельно предлагает играть в бубне, реконтра - убегание в свою масть - открывший говорит 2ч и далее пасует на любую заявку партнера).
В случае входа врага мажором на 2-м уровне контра - до длины, но и назначение мажора - тоже.

7. Открытие 2♥/♠ (7-11pc, двуцвет с названной мастью)
Открытие обещает расклад от 5^{+}-5^{+} при силе до открытия (≈7-11):
2♥ = черва с любой; 2♠ = пика с минором.
Ответы: 2♠/ 3♣/♦ – до длины;
2NT – вопрос о 2-й масти, после чего:
3 в мажор открытия – инвит;
4 в показанный открывшим минор – инвит;
новая масть – натурально, форсирует.

8. Открытие 2NT (7-11pc, двуцвет минорный)
Показывает 5^{+}-5^{+} в минорах при силе до открытия.
Никаких специальных схем не предусмотрено. Ответ 3 в мажор - натуральное форсирующее назначение.

9. Торговля после блоков
Новая масть форсирует. Во всех сомнительных ситуациях согласованной считается масть блока.

10. Открытие 3NT
Gambling с AKQxxxx в миноре и без бокового приема. Никаких специальных схем дальнейшей торговли не предусмотрено. 4♣ - слабость, нежелание играть 3NT; 4♦ - желание играть гейм в масти партнера, остальное натурально.

11. Общие принципы борьбы с интервенцией
Самый общий принцип: во всех сомнительных ситуациях контра, которая *может* быть негативной, считается негативной.
Есть несколько случаев, когда 2БК – Лебензоль. Все эти случаи перечисленны в 11.6., а сама схема расписана в 4.3.

11.1. После вызывной контры на открытие 1 в масть
Реконтра - 10^{+}, прежде всего имеет целью наказать врага на низком уровне (в случае мисфита и/или неблагоприятной для оппонентов зональности).
На 1-м уровне заявки сохраняют свое значение (например: 1♦ контра 1♥ - 4^{+} натурально, форсирует на круг).
На 2-м уровне заявки имеют конструктивно-блокирующий характер (3-9 HCP).
На 3-м уровне заявки сохраняют свои значения.

11.2. После входа мастью на открытие
Новая масть на 1-м уровне – от 4-ки, форсирует.

Новая масть на 2-м уровне – не форсирует, даже с прыжком (это блок).

Новая масть на 3-м уровне – зависит от уровня входа:
против входа на 1-м уровне она значит то же, что и без интервенции (исключение: после открытия 1♣/♦ и входа врага 1♠, заявка 3♥ форсирует натурально);
против входа на 2-м уровне – форсирует (исключение: после входа врага на 1NT работает схема из п. 4.3).

Контра – негативная. Как правило, она является «спутником» (т.е. показывает 4 карты в неназванном мажоре, кроме входа 1♥ - тогда 1♠ объявляется натурально), а также может быть дана с силой форсинга до гейма с рукой, неподходящей для иных форсирующих заявок.

Кю-бид – вопрос о задержке.
Двойные скачки – см. 3.10. «сплинтер или масть+фит».
1NT натурально.

2NT зависит от контекста; несколько примеров (и см. 11.6):
- 2♣ – (2♥) – ?? 2NT натурально;
- 1♠ – (2♥) – ?? 2NT с фитом;
- 1♥ – (2♥ «*пика с ♣/♦*») – ?? 2NT с фитом;
- 1♣ – (2♥ «*черва с любой*») – ?? 2NT Лебензоль.

Остальное – по аналогии в пределах разумного.

11.3. Контра-фит
Контра-фит используется после ответа на 1-м уровне и входа на назначение отвечающего мастью, не выше 2 в масти ответа, например:
1♦ – пас – 1♥ – 2♣ – контра: 3 карты в черве.
Также используется реконтра-фит, например:
1♣/♦/♥ - пас - 1♠ - контра – реконтра: 3 карты в пике.
После ответа 2-на-1 все контры - наказательные.

11.4. После конвенционного входа мастью открытия
Контра - сила от инвита, предложение наказать оппонента (новая масть потом форсирует на круг).

11.5. После входа 2NT, показывающего миноры
см. п. 18.

11.6. Лебензоль
Лебензоль применяется в следующих случаях:
- 1NT – (2♥/♠ опп) – ?
- 1♣ – (2♥/♠ опп) – ?
- (2♥/♠ опп) – контра – (пас) – ?

Значения заявок расписаны в развитии на 1NT (п. 4.3.).

11.7. Оппоненты сконтрили открытие 1♣
1♦/пас – негатив, показывает лучший минор;
1♥/♠ – от 4ки, сохраняются все инструменты;
реконтра – силовая, равномер 10^{+}.

12. Шлемовая торговля

Класс кю-бидов не различается. Если заявка 4NT не натуральна, то это Блэквуд (RKCB) из пяти ценностей (4 туза и король в согласованной масти). Ответы:

5♣ - 1 или 4 ценности из 5;
5♦ - 0 или 3 ценности;
5♥ - 2 или 5 ценностей, нет козырной дамы;
5♠ - 2 или 5 ценностей, имеется козырная дама.

После ответа на RKCB:

- 5 в ближайшую несогласованную масть – вопрос о козырной даме, если соответствующей информации еще нет
  - ответ: дамы нет / дама есть;
- 5NT – вопрос о королях, (козырной не показывается)
  - ответы: 1-4 / 0-3 / 2.

В случае входа оппонента на RKCB:
пас - четное количество ценностей, контра (реконтра) - нечетное.

ИНТЕРВЕНЦИЯ

13. Вызывная контра

Обещает силу от 12 HCP. Ответы и дальнейшие заявки натуральны, но есть одно исключение: после контры на открытие оппонента 1♣ торговля развивается так же, как если бы контривший открыл 1♣ (1♦ - негатив, имеется одвротка и т.д.).
Если после вызывной контры оппоненты согласовали масть открытия, применяется контра-ответ, например в позиции:
1♥ контра 2♥ ?? контра – 4-ка ♠; 2♠ – от 5ки.

13.1. В затухающей позиции

Контра может быть ослаблена. Переставка ответа партнера в 2♣ или в 2♦ не обещает сильного варианта (например, контра на открытие ЛО 1♠ на 4-й руке может быть дана с раскладом =2461 с 8-14 HCP, и если партнер ответил 1БК или 2♣, то на этой руке можно сказать 2♦). Переставка ответа партнера в 2♥ или 2♠ обещает сильный вариант.

14. Простой оверкол

Дальнейшая торговля натуральна; ответ 1NT – 9-13, не отрицает 3-картный фит. После оверкола 1♥/♠ на 1♣ есть Друри (см. 3.9.), а при оверколе 1♥/♠ на 1♦ Друри нет (тут 2♣ просто натурально, а искусственный форсинг – через масть оппонента 2♦). Так же, как и после открытия 1♥/♠, 2NT означает инвит с фитом; а подъем ♥/♠ на 3-й уровень – блок. Новая масть без скачка форсирует на 1-м и 3-м уровнях, не форсирует на втором уровне.

15. Специальные оверколы

15.1. После открытий 1♦/♥/♠:

- Cue – 2-цвет со старшей мастью, до 10 или 15^+;
- 2NT – 2-цвет в младших непоказанных мастях, до 10 или 15^+;
- Масть с прыжком – одноцветный блок;
- Cue с прыжком – Gambling без задержки в масти открытия;
- 3NT – Gambling с задержкой в масти открытия.

15.2. После более высоких открытий:

- Cue – 2-цвет;
- Масть с прыжком: на 2♣ - блок; на блок - сильный одноцвет.

15.3. Прыжковые входы на открытие 1♣
По спектру открытий: 2♦/♥/♠/NT – Multi, двуцветы.

16. Бескозырные оверколы

16.1. Оверкол 1NT

- В прямой позиции – 15-17; дальнейшая торговля - такая же, как после открытия; трансфер в мажорную масть оппонента – вопрос о качестве задержки.
- В позиции reopen – 10-14; дальнейшая торговля натуральна (нет трансферов даже в мажор);
- В позиции «сэндвич» после позитивного ответа ПО на открытие его партнера – от 5-4 в непоказанных мастях;
- В позиции «пас пас пас 1♥/♠» 1NT – миноры.

16.2. Оверкол 2NT

- После открытия на 2-м уровне – 15-18; далее применяются Стейман 3♣ и трансферы 3♦/3♥;
- С прыжком – 2-цвет в младших мастях (см. 15.1);
- В позиции «сэндвич» – непоказанные масти (аналогично п.16.1), только резче;
- В позиции балансирования после затухания вражеской торговли на 2-м уровне – 4^+-4^+ в минорах.

17. Малти-Лэнди – входы на открытие 1NT

- Контра – силовая;
- 2♣ – от 5-4 в мажорах (на это 2♦-назови 5-ку);
- 2♦ – мажорный одноцвет;
- 2♥/♠ – от 5-ки в объявленном мажоре и от 4-ки в ♣/♦;
- 2NT показывает миноры.

В позиции reopen - то же самое.

18. Входы на открытие 2NT

- Контра показывает силу;
- 3♣ – оба мажора, черва не хуже пики;
- 3♦ – оба мажора, пика лучше червы;
- 3♥/♠ – натурально, отрицает длину в другом мажоре.

В И С Т

19. Ходы

Из любого секвенса (обычного, внутреннего или ТК) ходят старшей.
Из длинной масти, возглавляемой онером, ходят 4-й сверху, из пустой длинной масти - 2-й сверху.
Из дублета ходят со старшей.
Из Фхх ходят с младшей.

18. Сигналы

Качественные и количественные сигналы - обратные: младшая карта показывает либо поощрение, либо четное количество карт.
На сносах - итальянский сигнал.
Лавинталь - прямой.
<u>«Стандартные» приоритеты сигналов:</u>
На ход партнера:

- поощрение-запрет;
- количество;
- предпочтение масти.

На ход разыгрывающего:

- количество;

- предпочтение масти.