

БЕРЕЗКА - 2022

(редакция А.С.Гулевич, С.Ю.Орлова, М.Ю. Розенблюма)

1. ОДНОСТОРОННЯЯ ТОРГОВЛЯ

1.1. Открытие 1♣

- а) 12-14 NT (в том числе с четверкой или очень слабой пятеркой ♦);
- б) 12-16 трехцвет без ♦;
- в) 17+ неравномерный (в том числе ФГ);
- г) 18+ любой (в том числе ФГ).

Ответы:

- 1♦ а) негатив (0-7); б) 7-11 без четверок в мажоре, рука, не подходящая для ответа 1NT или 3 в миноре; в) фальшнегатив, 16+, без четверок в мажоре и пятерок в миноре;
- 2♣/♦ – ФГ 5+, нет четверок в мажоре;
- 2♥/♠ – ФГ от хорошей шестерки, одноцвет;
- 2NT – 11-12 NT;
- 3♣/♦ – натурально, инвит с хорошей мастью;
- 3♥/♠ – слабая рука с длинной мастью (вроде QJxxxx и более ничего);
- 3NT – 13-15 NT.

1.1.1. 1♣ - 1♦ - ?

- 1♥/♠ – лучший мажор (3+), может быть сильный вариант, не форсирует;
- 1NT – 18-21; дальнейшая торговля как после открытия 1NT;
- 2♣ – ФГ, на что:
 - 2♦ – выжидательная заявка;
 - 2NT – 7-11 от 5-4 в минорах;
 - 3♣♦ – 7-11 минорный одноцвет.
- 2♦ – натурально, сильный вариант, не форсирует;
- 2♥/♠ – не форсирует, просит продолжить торговлю с фитом или очками;
- 2NT – 22-24;
- 3 в масть – не форсирует;
- 3NT – контракт, просьба пасовать, если негатив.

1♣ - 1♦ - 1♥/♠

- 2NT – 10-11, от 5 - 4 в минорах;
- 3NT – фальшнегатив с силой 16-17;
- 4NT – фальшнегатив с силой 18-20.

1.1.2. 1♣ - 1♥/♠ - ?

- 1NT – слабый вариант, после этого действует двойной чек-бек;
- 2♣ – одвротка с ответами 2♦/♥/♠ - 4минимум/4максимум/5+минимум; заявки 2NT и выше показывают 5+ в мажоре, максимум и натуральны;
- Отсутствие одвротки отрицает триплет в мажоре партнера;

1♠ – не исключает сильного варианта (в секвенции 1♣-1♥-1♠);
2NT – натурально, форсирует, отрицает 4♠;
3М – расклад 4-4-1-4, не минимум;
Двойной прыжок – сплинтер.

1.1.3. 1♣-1NT- ?

2♣/♦ – 4+, сильный вариант;
2♥/♠ – 5+, сильный вариант;
3 в масть – устанавливает козырную масть, шлемовая торговля.

1.1.4. 1♣ - 2♣/♦- ?

2♦/♥/♠ – 5+, сильный вариант;
2NT, фит на уровне 3 – может быть сильный вариант (проявляется позднее);
3♣ на 2♦ – 5+ треф, сильный вариант;
3 в новой масти со скачком – устанавливает козырную масть, шлемовая торговля;
фит на 4-м уровне – форсирует, шлемовая торговля;
4♦ (на ответ 2♣), 4♥/♠ – сплинтер.

1.2. Открытие 1♦

12-16 4+♦, расклад либо неравномерный, либо 5-3-3-2 (с раскладом 5♦-3-3-2 допускается также открытие 1♣, если бубна плохая). На 3-й руке возможно ослабленное открытие.

Ответы:

2♣ – ФГ, 4+♣, нет 4М (на что 2♦ минимум);
2♦ – 10+, 4+♦, нет 4М, форсирует до 3♦, 3♦ от любого из партнеров не форсирует;
2♥/♠ – ФГ от хорошей шестерки, одноцвет;
3♣ – инвит с хорошей мастью;
3♦ – 3-9 конструктивно-блокирующий подъем;
3♥/♠ – сплинтер;
4♥/♠ – контракт.

1.2.1. 1♦ - 1♥/♠

Дальнейшая торговля натуральна. Есть двойной чек-бек.

2NT – максимум, 6+♦, без триплета в мажоре партнера, на что:

3♣ – гладиатор (просьба сказать 3♦, а затем спасовать);
остальное (включая 3М и 3♦ – ФГ).

3♦ – максимум, 6+♦, 3 карты в мажоре партнера, на что:

3М – не форсирует;
3ОМ, 4♣ – шлемовая торговля на мажоре;
4♦ – шлемовая торговля на бубне.

1.3. Открытие 1♥/♠ 11-16

11-16 5+ натурально (на 3й руке возможно ослабленное открытие)

Ответы:

- 1NT – форсирует;
- 2♣ – ФГ, может быть короткая трефа;
- 2♦ – ФГ, 5+;
- 2♥ – Ф1, 5+;
- 2NT – инвит с 4-картным фитом;
- 3♣/♦ – инвит с хорошей мастью (3♥ после открытия 1♠ тоже);
- 3M – 3-6, блок;
- 3♠4♣♦, также 4♥ после 1♠ – сплинтер;
- 3NT – 4333, просьба выбрать гейм.

1.3.1. 1♥ - 1♠

Дальнейшая торговля натуральна. Есть двойной чек-бек.

2NT – максимум, 6+♥, без триплета в пике, на что:

- 3♣ – гладиатор (просьба сказать 3♦, а затем спасовать);
- остальное (включая 3♥ и 3♠ – ФГ).

3♥ – максимум, 6+♥, 3 карты в пике партнера, на что:

- 3♠ – форсирует;
- 4♣♦ – шлемовая торговля на черве;

1.3.2. 1♥/♠ - 1NT

- а) 4-6 с фитом (на втором круге говорится 2M);
- б) натуральный 1БК (на втором круге говорится 2M);
- в) sign-off/инвит со своей мастью (на втором круге говорится 2/3 в эту масть или 2M);
- г) 11-12 с 3-картным фитом (на втором круге говорится 3M);
- д) бескозырный инвит (на втором круге говорится 2NT).

- 2♣ – руки, не подходящие для других ответов (может быть даже 4531 после 1♥);
- 2♦ – 4+;
- 2♥ (после открытия 1♠) – 4+;
- 2M – 6+;
- 2♠ (после открытия 1♥) – 6-4 и максимум;
- 2NT – максимум 6+M (рука, подходящая для игры без козыря);
- 3♣/♦/♥ – от 5-5 с хорошей концентрацией;
- 3M – максимум 6+M (рука, не подходящая для игры без козыря).

1.3.3.1♥/♠ - 2минор

Ответ 2 минор на 1♥ не исключает 4 карт в пике.

1M – 2m – 2M – не удлиняет, минимум (заявки выше 2M обещают надвышки)

1.3.4.1♠ - 2♥

Ф1, Если у открывающего есть фит или надвышки, то ФГ.

Единственная секвенция, в которой можно остановиться ниже гейма: 1♠ - 2♥ - 2♠ - пас.

1.3.5. После открытия на 3-4 руке

2♣ – Друри;

2NT – инвит с 4-картным фитом.

1.4. Открытие 1NT

15-17

2♣ – стейман (может быть задан без мажорных четверок, если есть интерес к шлему);

2♦/♥ – трансфер в ♥/♠;

2♠ – инвит к 3NT или трансфер в ♣ (на что 2NT – минимум, 3♣ – максимум);

2NT – трансфер в ♦;

3♣/♦ – 6+, инвит;

3♥/♠ – конвенция 5431: синглет в ♥/♠, миноры от 5-4, ФГ;

4♣ – мажоры от 5-5;

4♦/♥ – трансфер в ♥/♠;

4♠ – натурально;

4NT – инвит, в случае приема открывающий торгуется натурально.

1.4.1.1NT - 2♣-?

1NT - 2♣ - 2♦

2♥ – мажоры от 4-4, sign-off;

2♠ – искусственный ФГ без пятерок, далее - натурально;

2NT – натурально, инвит;

3♣/3♦ – 5+, ФГ;

3♥/3♠ – ФГ, =4 в названном мажоре, 5+в другом.

1NT - 2♣ - 2♥

2♠ – искусственный ФГ без пятерок (может быть фит в черве);

2NT – натурально, инвит;

3♣/3♦ – 5+, ФГ с четверкой пик;

3♥ – инвит с фитом;

3♠ – сплинтер;

3NT – гарантирует четверку пик.

1NT - 2♣ - 2♠

3♣ – искусственный ФГ (в том числе вариант с натуральной трефой), на что 3♦ - натурально, а 3♥ - трефа;

2NT – натурально, инвит;

3♦ – 5+, ФГ с 4 червей;

3♥ – пиковый фит, ФГ (шлемовая попытка или предложение выбрать между 4♠ и 3NT);

3♠ – инвит с фитом.

1.4.2.1NT - 2♦/♥-?

Новая масть – натурально, максимум с 4-картным фитом; далее есть повторный трансфер;

3М – минимум с 4-картным фитом.

После приема трансфера:

Прыжок отвечающего – автосплинтер;

Новый минор – натурально, ФГ;

Новый мажор – натурально, ровно инвит.

1.4.3.1NT - 2♠/2NT

Новая масть после трансфера в минор – короткость в этой масти.

1.5. Открытие 2♣

11-16, 6+♣ или 5♣ 4♥/♠, допускается 6♣ и 4♦ на силе 14-16

Ответы:

2♦ – вопрос, от инвита;

2♥/♠ – 5+, не форсирует, но приглашает торговать;

2NT – натурально, инвит;

3♣ – 6-10 с фитом;

3♦/♥/♠ – натурально, хорошая масть, ФГ;

4♣ – блок;

4♦ – сплинтер;

4♥/♠ – натурально.

1.5.1.2♣ - 2♦ - 2♥/♠/NT/3♣

2NT, 3♥/♠ (фит) – инвит;

3♣ – форсирует после ответа 2NT, иначе инвитурует;

Новая масть – 5+ натурально, ФГ;

4♣ – согласование трефы, интерес к шлему.

1.6. Открытие 2♦

Слабые 2 в неизвестном мажоре

Ответы:

2♥/♠, 3♥/♠ - до длины;

4♣ – назови свой мажор трансфером;

4♦ – назови свой мажор;

4♥ – до масти;

4♠ – натурально, своя масть.

2NT – сильный вопрос с ответами:

3♣/♦ – ♥/♠, максимум, создает ситуацию ФГ;

3♥/♠ – натурально, минимум.

3♠/♦ – натурально, форсирует.

1.7. Открытие 2♥/♠

Двуцвет (5+-5+) ♥/♠ с минором ≈ 6-10

Ответы:

2♠, 3♣/♦, 3♥ (на 2♠) – натурально, не форсирует (в том числе после интервенции);

2NT – вопрос, после чего:

3M – инвит;

3OM – ФГ с фитом в мажоре;

4m – инвит;

3/4Om – ФГ с фитом в миноре;

1.8. Открытие 2NT

5+-5+ в минорах ≈6-10

Никаких специальных схем не предусмотрено. Ответ 3M форсирует, как правило, натурально, но может иметь целью выяснение расклада партнера.

1.9. Торговля после блоков

Новая масть форсирует. Во всех сомнительных ситуациях согласованной считается масть блока.

1.10. Открытие 3NT

Гэмблинг с АКQxxxx в миноре и без бокового приема

Никаких специальных схем дальнейшей торговли не предусмотрено.

Ответы:

4♣ – слабость, нежелание играть 3NT;

4♦ – желание играть гейм в масти партнера;

остальное - натурально.

1.11. Шлемовая торговля

Класс кюбидов не различается.

Если 4NT не является натуральной заявкой, то это РКСВ.

4NT – натурально, когда у нас нет сфитованной масти и была возможность форсирующе ее сфитовать.

Ответы на РКСВ:

5♣ – 1-4 ценности из 5 (4 туза и король в согласованной масти);

5♦ – 0-3 ценности;

5♥ – 2-5 ценностей, нет козырной дамы;

5♠ – 2-5 ценностей, имеется козырная дама.

После ответа на РКСВ: +1 о даме (если применимо), + 2 о королях (если о даме неизвестно) с ответами: 1-й шаг – 0 или 3; 2-й шаг – младший или два других; 3-й шаг – средний или два других; 4-й шаг – старший или два других. Если есть дама, то отвечаем сразу о королях по той же схеме.

Если оппонент входит на РКСВ ниже 5 в нашей масти, то добавляется два шага (пас и контра).

Если оппонент входит на РКСВ выше 5 в нашей масти: пас – нечет, контра (реконтра) – чет.

2. БОРЬБА С ИНТЕРВЕНЦИЕЙ

2.1. Общие принципы и правила

1. Когда контра может быть негативной, она является негативной.

2. Если мы находимся в ситуации *форсинга до 2NT* (то есть оппонент не может играть до этого уровня без контры), то контра является наказательной, а пас форсирует. При этом минимальные натуральные заявки на нашей линии не форсируют (в том числе и ниже 2NT), форсинг через кюбид или прыжок. Выше уровня форсинга контра вызывная, пас не форсирует.

Также существуют ситуации *форсинга до 3NT и до 3M*, в которых действуют аналогичные правила (1x - (2NT) - контра; 1x - (2x) - контра).

3. Конвенционные заявки – одвротка и 2♦ на открытие 2♣ – сохраняют свое значение, если есть возможность их использовать.
4. Если оппоненты назвали две масти, то кюбид – вопрос о задержке.

2.1.1. После входа вызывной контрой или мастью на первом уровне

Реконтра 10+, *форсинг до 2NT*;

Заявки на 1-м уровне сохраняют свое значение;

Заявки на 2-м уровне без прыжка имеют конструктивный характер (7-11);

Заявки на 2-м уровне с прыжком имеют конструктивно-блокирующий характер;

Заявки в новой масти на 3-м уровне инвит;

Масть оппонента – от инвита с фитом (если партнер открылся 1♣, то вопрос о задержке).

2.1.2. После входа оппонента мастью на втором уровне (с прыжком или без)

Новая масть на 2-м уровне не форсирует, на 3-м уровне форсирует (в том числе после входа на открытие 1NT, за исключением позиции Лебензоля).

2.1.3. Специальные заявки после входа на открытие 1M на 1-м и 2-м уровнях

2NT – инвит с 4-картным фитом;

Кюбид – от инвита с 3-картным фитом;

3NT – конструктивный подъем в 4M;

4♣♦ – масть + фит.

2.1.4. После любого входа на назначение отвечающего

Контра-трешка до 2 в мажоре партнера, реконтра-трешка (отрицают сильный вариант, если есть возможность задать отвротку);

После ответа 2-на-1 или нефорсирующим 1NT все контры наказательные;

После ответа форсирующим 1NT контры с любой руки вызывные.

2.1.5. После входа кюбидом Майклза

Контра создает ситуацию *форсинга до 3M*.

2.1.6. После входа на блок

Новая масть не форсирует (если не имеет конвенционного значения).

2.2. Некоторые специфические ситуации

2.2.1. После открытия 1♣

1♣ - контра - пас/1♦ – негатив с 4♣/без 4♣;

1♣ - (2♦) - контра – от 9 очков, создает ситуацию *форсинга до 2NT*;

При интервенции на одворотку ответы становятся натуральными, включая контру и реконтру.
Возобновление на 1-м уровне не обещает сильный вариант.

2.2.2. После открытия 1NT

1NT - (контра)

2х – натурально, не форсирует

1NT - (контра или 2 в масть)

Контра/реконтра – 7+ очков, создает ситуацию форсинга до 2NT;

1NT - (2♣)

2♥♠ – натурально, не форсирует;

3♥♠ – натурально, форсирует.

1NT - (2♥/♠)

2NT и выше Лебензоль

1NT - 2♣ - (контра) - ?

пас – приличная трефа (четверка с двумя онерами);

реконтра – пятерка ♣;

остальные заявки сохраняют значение.

1NT - 2♦/♥ - (контра) - ?

Пас – нет фита;

2♥/♠ – есть фит;

Реконтра – натурально, от хорошей четверки.

1NT - (контра) - пас - (2х)

контра вызывная с обеих рук.

1NT - (пас) - пас - 2М

контра вызывная с обеих рук.

2.2.3.1♥/♠ - (2NT) миноры

Контра – создает ситуацию форсинга до 3NT;

3♣ – черва (фит или своя), от инвита после открытия 1♥, форсинг после открытия 1♠;

3♦ – пика (фит или своя), от инвита после открытия 1♠, форсинг после открытия 1♥;

3♥♠ – не форсирует.

2.2.4.1♣/1NT - (2NT) миноры

Контра – создает ситуацию форсинга до 3NT;

3♣ – мажоры, черва не хуже пики;

3♦ – мажоры, пика лучше червы;

3♥/♠ – натурально, форсирует.

2.2.5. После открытия 2♦

2♦ - (контра) - ?

реконтра – назови свою масть;

2♥/♠ – натурально;

При интервенции 2М: контра – до длины, 2/3ОМ тоже до длины.

При интервенции контрой, 2NT, 3♣, 3♦ заявки 3♥/♠ 4♣, 4♦, 4♥/♠ – сохраняют свое значение.

2.2.6. После открытия 2♥/♠

В случае входа другим мажором контра наказательная.

В случае входа минором контра до длины.

2.2.7. Контры в конкурентной торговле, если сфитован мажор

Если мы нефорсирующе сфитовали мажор на втором уровне, то контры на заявки оппонентов наказательные, заявки ниже 3М инвитуруют.

Исключение: оппонент вошёл заявкой 3М-1 не в затухающей позиции. В этом случае контра – инвит.

3. ИНТЕРВЕНЦИЯ

3.1. Вызывная контра

После контры на открытие оппонента 1♣ торговля развивается так же, как если бы контривший открыл 1♣ (т.е. 1♦ – негатив, имеется одвротка и прочее).

(1♥) - контра - (2♥)

контра – отрицает четверку♠, вызов к минорам;

2♠ – 4+ ♠.

После контры в затухающей позиции переставка ответа партнера в 2♣ или в 2♦ не обещает сильного варианта. Переставка ответа партнера в 2♥ или 2♠ обещает сильный вариант.

3.2. Оверкол 1М

2♣ – с неспасовавшей руки Друри с ответами как после открытия (отрицает фит, если открытие было не 1♣);

2♣ – со спасовавшей руки натурально, если открытие было не 1♣, иначе Друри;

Кюбид – от инвита с фитом;

2NT – инвит с 4-картным фитом;

Новая масть без скачка форсирует на 1-м и 3-м уровнях, не форсирует на 2-м.

3.3. Специальные оверколы

После открытия оппонента 1♣ оверколы на 2-м уровне совпадают с открытиями.

После открытий 1♦/♥/♠:

Кюбид – двуцвет со старшей из непоказанных мастей, до 10 или от 15;

2NT – двуцвет в двух младших непоказанных мастях, до 10 или от 15.

После более высоких открытий:

Кюбид – двуцвет;

Прыжок в масть: после 2♣ - блок, после блока - сильный одноцвет.

3.4. Бескозырные оверколы

(1м) - 1NT дальнейшая торговля как после открытия.

(1М) - 1NT (также действует в секвенции (2М) - 2NT)

- 2♣ – трансфер в бубну;
- 2♦ – трансфер в другой мажор;
- 2М – стейман от инвита;
- 2ОМ – трансфер в трефу;
- 2NT – инвит.

В позиции затухающей позиции 1NT показывает 10-14; дальнейшая торговля как в прямой.

3.5. Интервенция на 1NT

- контра – силовая;
- 2♣ – от 5-4 в мажорах;
- 2♦ – мажорный одноцвет;
- 2♥/2♠ – 5+ в объявленном мажоре и 4+ в миноре;
- 2NT – миноры.

В затухающей позиции - то же самое.

4. КОНВЕНЦИИ

4.1. Двойной чек-бек

Играется в любой торговле 1х - 1М - 1у, в том числе если ЛО открывающего вошел в торговлю или ПО открывающего дал контру на ответ.

1. После ребида отвечающего 2♣ открывающий обязан заявить 2♦ (если у него не сильный вариант), после чего все заявки инвитуруют (кроме 3♣ – sign-off);
2. После ребида отвечающего 2♦ устанавливается ситуация ФГ; открывающий описывает свою руку натурально (приоритеты: непоказанная четверка в черве, фит, показ расклада);
3. Прыжковые заявки на 3-й уровень являются инвитами раскладного характера (в том числе в новой масти).

1♣ - 1♥ - 1♠ - 2♦-?

- 2♥ – слабый вариант, 3 карты в черве;
- 2♠ – 5+, сильный вариант;
- 2NT – равномер, может быть сильный вариант, нет 3 карт в черве;
- 3♣♦ – сильный вариант, =4 карты в пике и 5+♣♦.

Если отвечающий уже пасовал, то значение заявки 2♣ и дальнейшая торговля сохраняются, при этом 2♦ показывает инвитуемую руку с 5+♦ и =4М

Если оппонент вошел на открытие или ответ контрой, то двойной чек-бек сохраняется.

Если оппонент вошел на открытие мастью, то двойной чек-бек сохраняется.

Если оппонент вошел на ответ мастью (1♣♦ - 1♥ - (1♠)), то двойного чек-бека нет.

4.2. Комбинированный вызов Шурига

Используется после подъема открытия 1♥/♠, а также в любой иной ситуации после согласования 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 заявляемой масти.

4.3. Лебензоль

В вынужденной позиции:

(2M) - контра - (пас)

(2M) - пас - (пас) - контра

1♣ - (2M) - пас - (пас) - контра

В свободной позиции:

1NT - (2M)

2NT – автомат в 3♣⇒3♣

пас/3♦/3OM – слабая рука в вынужденной позиции (sign-off в свободной позиции);

3M – ФГ с четверкой в другом мажоре, с задержкой;

3NT – ФГ без четверки в другом мажоре, с задержкой.

3♣♦ – конструктивно, но не форсирует в вынужденной позиции (инвит в свободной позиции);

3M – ФГ с четверкой в другом мажоре, без задержки;

3OM – с прыжком 5+ ФГ; без прыжка инвит;

3NT – ФГ без четверки в другом мажоре, без задержки.

4.4. Друри

Играется в следующих ситуациях:

– после открытия 1M на 3-й и 4-й руке;

– после входа 1M на любое открытие до паса партнера;

– после входа 1M на открытие 1♣ после паса партнера.

Заявка 2♣ является искусственным форсингом на что:

2♦ – минимум (нет силы открытия);

2♥ (после 1♠) – не минимум, натурально;

2M – есть сила открытия, но без геймового интереса;

Остальные заявки – натурально, от инвита к гейму.

5. ВИСТ

5.1. Первые ходы

Из любого секвенции (обычной и внутренней) ходят старшей.

Из-под фигуры ходят 4-й сверху (младшей из Nxx), из пустой длинной масти – 2-й сверху.

Из дублета ходят со старшей.

Из xxx ходят со средней, а затем играют старшей (MUD).

Ход с К(Д) против NT может быть сделан из секвенции (ТКВ10/КД109) и просит разблокировки.

5.2. Сигналы

Общий принцип – сигналятся то, что нужно партнеру.

Качественные и количественные сигналы – обратные: младшая карта показывает либо поощрение, либо четное количество карт.

На проносах итальянские сигналы (нечетная фоска – сила в масти, четная фоска – Лавинталь).
Лавинталь – прямой.

5.2.1. Сигналы в БК контрактах

Поощрение – запрет сигналятся, если партнер может остаться при ходе (ход с фигуры, не перебит на столе); в противном случае сигналятся количество, а отношение к масти первого хода определяется с помощью сигнала Дороти Хайден.

Дороти Хайден сигналятся на первый ход разыгрывающего с обеих рук: малая – поощрение масти первого хода (отсутствие альтернативы), большая – запрет (наличие альтернативы). Этот сигнал не применяется, если разыгрывающий ходит в масть, к которой нет боковых приходов (в этом случае сигналятся количество)

5.2.2. Сигналы в козырных контрактах

Приоритетным сигналом в козырном контракте на ход партнера является поощрение-запрет. Если поощрение – запрет не имеет смысла и это очевидно обоим партнерам (например, синглет на столе), то дается сигнал предпочтения масти (Лавинталь).