

Strong Minors for mathematicians

Georgi Georgiev (Skeleta)

22 май 2016 г.

*To my longtime partners –
Vladimir Babev and my wife Genka.*

Абстракт

This paper proposes a bidding system with an extremely short definition. The system uses a coding scheme for distributions, unification of the bidding states and only one convention.

Съдържание

1	Introduction	2
1.1	Notation	2
1.2	Corrected points	2
1.3	Encoding the distributions	3
1.4	Decoding fictive distributions	3
1.5	Openings and roles	4
2	Обяви в общата схема	6
2.1	Правила за провеждане на разпитване	7
2.2	Особености при неограничен разказвач	9
2.3	Слаби отговори	9
3	Особености при силно откриване	10
4	Откривания с много дълъг цвят	11
5	Намеси след противниково откриване	11
6	Недостатъци	11
6.1	Загуба на темпо при силно откриване	11
6.2	Пропускане на ниски скорове	11
6.3	Възможни пътища за подобрене	12
7	Разрешения и връзки	12
8	Таблицы и конвенции	13
9	Задачи и решения	15

The full name of the system is '*Strong Minors for mathematicians*', the short name is **SDI**.

1 Introduction

Many systems use *cooperative* bidding, when both partners send each other information about their hand, in an attempt to find the best contract.

SDI is a relay-based system. When a game or slam is possible, one player (teller) describes his hand to the partner (Asker). Asker does not give any information and determines the final contract.

1.1 Notation

We use records like 4-4-3-2 to denote distributions with two 4-card colors, one 3-card, and 1 doubleton. The colors are not specified and the numbers are sorted in descending order.

The record 3-4-2-4 denotes a distribution with 3 cards in ♣, 4 in ♦, doubleton ♥ and 4 cards in ♠. Note that the numbers in this case are unsorted and we use natural order of bridge colors ♣-♦-♥-♠.

In case the colors are specified and colors length descends from ♣ to ♠, the upper two notations contradict. More often we get the proper meaning from the context. When this is impossible, we use records like 5=4=2=2 for specified colors and 5-4-2-2 for the common case.

1.2 Corrected points

We use the suit shortness method, close to the method, popularized by Charles Goren [2], to count the *distribution points*:

- -1 point for the worst distribution 4-3-3-3
- for distributions 4-4-3-2 and 5-3-3-2, depending on partnership agreement:
 - do nothing (recommended)
 - add a point if not vulnerable
 - add a point
- 1 point for distribution 5-4-2-2
- in other cases – 1 point for doubleton, 2 for singleton and 3 for void
- -1 point for singleton K, D or J.

With *corrected points* or only *points* we note the sum of standard HCP (High card points) and *distribution points*.

Both partners evaluate their corrected points.

Active bid is a bid, who gives an information for distribution.

Player, making the first *active bid*, becomes a *teller*.

The partner of the *teller* becomes an *Asker*.

The *Asker* corrects his points again, depending of the information he received from the teller. He evaluates the trick-taking potential of both hands and decides how to continue the bidding.

1.3 Encoding the distributions

To ease the rules for conducting the relays, the teller encodes the distribution in few steps into a set of similar distributions.

Then, if relay starts, he gradually gives more accurate information at each step of the relay. The teller answers at each step, by decoding the distribution in opposite order of encoding.

More details on distribution codes are given in [1].

We denote any hand distribution as *real distribution* or simply *distribution*.

The **first** encoding step converts 4 *real distributions* to one *fictive* distribution.

Note that precisely one of the following holds:

- Here is exactly one color of odd length. We obtain *fictive* distribution in this case by decreasing the odd color.
- Here is exactly one color of even length. In this case we increase the even color.

We obtain the following fictive distributions:

Odd: 5-3-3-3, 5-5-3-1, 7-3-3-1, 7-5-1-1, 9-3-1-1, 11-1-1-1

Even: 4-4-2-2, 4-4-4-0, 6-2-2-2, 6-4-2-0, 6-6-0-0, 8-2-2-0, 8-4-0-0, 10-2-0-0, 12-0-0-0

The **second** encoding step assembles few similar fictive distributions in *groups*:

Mono color 6-x-x-x: 6-2-2-2, 7-3-3-1

Strong mono 8-x-x-x: 8-2-2-0, 9-3-1-1

Super mono 10-x-x-x: 10-2-0-0, 11-1-1-1, 12-0-0-0

Flat bicolor 4-4-x-x: 4-4-2-2, 5-5-3-1

Skew bicolor 6-4-x-x: 6-4-2-0, 7-5-1-1, 8-4-0-0

In some cases few *groups* gather in *supergroups*:

5-4-x-x: 4-4-x-x, 6-4-x-x

5-5-x-x: 4-4-x-x, 6-4-x-x, 4-6-x-x

1.4 Decoding fictive distributions

We decode even fictive distributions in one relay step by adding the missing card from shortest to longest color. In case of equal length we use natural order

♣-♦-♥-♠.

Example: We decode fictive distribution 2-4-4-2 to real one with answers:

level 1 – 3-4-4-2 (short club and spade, club is lower)

level 2 – 2-4-4-3

level 3 – 2-5-4-2 (5 cards in diamond, it is lower color)

level 4 – 2-4-5-2

We decode odd fictive distributions by subtracting the redundant card from longest to shortest color.

Example: We decode fictive 3-7-1-3 (long \diamond , short \heartsuit) with answers:

level 1 – 3-6-1-3 (redundancy in longest color)

level 2 – 2-7-1-3 (redundancy in clubs, spade is higher)

level 3 – 3-7-1-2

level 4 – 3-7-0-3 (redundancy in shortest color)

Proposed relay step is simple and effective – at a lower level, we explain the weak and frequent distribution, while higher level answer determines the strongest and most rare case.

1.5 Openings and roles

First few bids determine the roles of the players. One of the partners becomes a teller, another becomes an Asker.

When the teller has limited strength (usual interval of 4 points), we denote him as *limited teller* or *LT*.

When the strength of the teller is not specified, we denote him as *unlimited teller* or *UT*.

If not specified, we assume that N opens the bidding.

Strong openings:

1 \clubsuit – 15-18 points, 6 or more losers:

pass – 0-4 points.

1 \diamond – 9+ points, N becomes limited teller:

1 \heartsuit , 1 \spadesuit , ..., 4 \spadesuit – N describes his distribution.

1 \heartsuit , 1 \spadesuit , ..., 4 \spadesuit – 5-8 points, S becomes limited teller.

1 \diamond – 19+ points or ≤ 5 losers, S becomes unlimited teller:

1 \heartsuit , 1 \spadesuit , ..., 4 \spadesuit – S describes his distribution.

Weak openings – 11-14 points. Opener bids in the range 1 \heartsuit , 1 \spadesuit , ..., 4 \spadesuit and describes a distribution. He becomes limited teller.

SDI is a bidding system with a *common distribution scheme* (abbreviated *CDS*). The partner, who first gives an information for the distribution always use a bid in the range 1 \heartsuit , 1 \spadesuit , ..., 4 \spadesuit . We call this moment *entering the CDS*.

Short definition for *teller* – the player, who enters into the CDS.

Meaning of the bids in CDS:

1 \heartsuit – 4+ \heartsuit , 0-3 cards in \spadesuit , possible bicolours \clubsuit - \heartsuit or \diamond - \heartsuit

1 \spadesuit – 4+ \spadesuit , 0-3 cards in \diamond , possible bicolours \clubsuit - \spadesuit or \heartsuit - \spadesuit

1NT – 4+ \diamond , 0-3 cards in \clubsuit , possible bicolour \diamond - \spadesuit

2 \clubsuit – 4+ \clubsuit , 0-3 cards in \heartsuit , possible bicolour \clubsuit - \diamond

2 \diamond – 6+ \diamond , 4+ \clubsuit or \heartsuit

2 \heartsuit – x-x-6-4, 0-0-6-6 (expanded by rule b' from 2.1)

2 \spadesuit – x-4-x-6

2NT – 6-x-x-4, relay bid is 3 \diamond

3 ♣, ♦, ♥, ♠ 8-x-x-x into the suit.
4 ♣, ♦, ♥, ♠ 10-x-x-x into the suit.

In different cases information for distribution is the same, information for strength may differ.

Examples:

Bidding after entering into the CDS is described in more details in section 2.

Има още няколко възможности за влизане в общата схема:

След противниково откриване 1♣:
контра – 15-18 точки, замества откриване 1♣
всички други анонси са като откриванията.

След противниково откриване 1♦:
контра – 15+ точки, замества откривания 1♣ и 1♦.
S става неограничен разказвач и описва ръката си.
всички други анонси са като откриванията.

Пример 1: (Ние сме N-S, противниците са E-W)

W: 1♣
N: контра – еквивалентно на откриване 1♣ (15-18 точки)
S: 1♦ – 9+ точки
N: 1♠ – 4+ карти в ♠, 0-3 карти в ♦, N влиза в общата схема.

Пример 2:

W: 1♦
N: контра – 15+ точки (подобно на информативна контра)
S: 1N – 4+ карти в ♦, 0-3 карти в ♣, S влиза в общата схема с неясна сила като неограничен разказвач.

Пример 3:

W: 1♦
N: 1N – 11-14 точки, 4+ карти в ♦, 0-3 карти в ♣, N влиза в общата схема като ограничен разказвач.

2 Обяви в общата схема

Подробна информация за разпределенията, с които влизаме в общата схема са дадени в таблица 1:

	1♥	1♠	1N	2♣	2♦
1N	3-3-5-3				
2♣	4-x-4-x	4-x-x-4, 4-0-4-4			
2♦	x-4-4-x	3-3-3-5 _a	3-5-3-3		
2♥	x-x-6-x	x-x-4-4	x-6-x-x _a	5-3-3-3 _a	
2♠	4-x-6-x _a	x-x-x-6	x-4-x-4	4-4-x-x _a	4-6-x-x _a
2N	4-4-4-0	x-x-4-6 _a	0-4-4-4	4-4-0-4	x-6-4-x _a
3♣	6-x-4-x	4-x-x-6	x-6-x-4 _a	6-x-x-x	6-6-0-0
3♦	x-4-6-x	6-0-0-6 _a	0-6-0-6	6-4-x-x	0-6-6-0
3♥	6-0-6-0				

Table 1 Разпределения при слабо откриване и влизане в общата схема.

Второто питане е най-ниския анонс в къс цвят или без коз.

Долно_a е за изкуствените отговори.

Всяка колона описва групи или фиктивни разпределения, които са възможни за анонса на откриване, именуващ колоната.

Играчът, който прави слабо откриване или влиза в общата схема става *разказвач*, а партньорът му *разпитвач*.

Разпитващият коригира точковата си сила според шансовете за добър фит. След баланс на общата сила и разпределение преценя шансовете за манш. Ако те са високи, провежда разпитване, което започва с долепяне към откриването. *Разказвачът* показва разпределението си според редовете в таблица 1.

Забележка: При неограничен разказвач релето протича по друг начин, описан в секция 2.2.

Разпитващият прави второто питане с най-ниския анонс в къс цвят на разпитвания или без коз. Следващите питання са долепяния.

Когато *разказвачът* е уточнил група разпределения, той я декодира в следващо питане съгласно таблица 2:

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
4-4-x-x	4-4-2-2	5-5-3-1	5-5-1-3			
6-4-x-x	6-4-2-0	6-4-0-2	7-5-1-1	8-4-0-0		
6-x-x-x	6-2-2-2	7-3-3-1	7-3-1-3	7-1-3-3		
8-x-x-x	8-2-2-0	8-2-0-2	8-0-2-2	9-3-1-1	9-1-3-1	9-1-1-3
10-x-x-x	10-2-0-0	10-0-2-0	10-0-0-2	11-1-1-1	12-0-0-0	
5-4-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x				
5-5-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x	4-6-x-x			

Table 2 Декодиране (и кодиране) на групи

Разпитващият може да пасува откриването или да направи анонс над долепянето, с който предлага наддаване за нисък договор (борба за скор). Тези анонси са описани в секция 2.3.

2.1 Правила за провеждане на разпитване

(а) Продължаване на разпитването се прави с долепяне. Единствено изключение е анонсът $3N$, той винаги е предложение за окончателен договор.

(b) Когато отговарящият обяснява ръката си съгласно списък с 2-3 елемента, той декодира последния елемент от списъка съгласно таблица 2 или развива фиктивно разпределение в точно.

Пример:

N има разпределение 5-1-4-3 и 12 точки. Добавя 2 точки за сека, стават 14 коригирани точки. Фиктивното му разпределение е 5-1-5-3, групата 4-х-4-х. Съгласно таблица 1 открива с $1\heartsuit$:

N: $1\heartsuit$

S: $1\spadesuit$ – първо питане

N: $2\clubsuit$ – група 4-х-4-х

S: $2\diamondsuit$ – второ питане

Според таблица 2, списъкът от възможности е 4-2-4-2, 5-3-5-1 и 5-1-5-3.

N декодира последния случай и получава по-дълъг списък 4-2-4-2, 5-3-5-1, 4-1-5-3, 5-1-4-3, 5-1-5-2, 5-0-5-3. Отговоря с 4-то ниво след питането:

N: $3\clubsuit$ – показва точното разпределение 5-1-4-3.

(b') Когато отговарящият обяснява ръката си съгласно списък с 2 елемента и първият е от по-висок ранг, той декодира първия елемент от списъка съгласно таблица 2 и допълва списъка с втория елемент.

Пример:

Откриване $2\heartsuit$ правим със списък х-х-6-4, 0-0-6-6.

След питане развиваме х-х-6-4 и отговаряме съгласно списъка:

2-0-6-4, 0-2-6-4, 1-1-7-5, 0-0-8-4, 0-0-6-6

(с) Когато противникът се намеси след въпрос на разпитващия с контра: пас – ниво 1, релето продължава с долепяне, реконтрата е наказателна реконтра – ниво 2, релето продължава с долепяне, пасът е наказателен друг анонс – ниво 3, 4, ... (отместени са с две нива надолу)

(с') Противникът контрира първото питане:

Разказвачът спазва инструкциите от правило (с), но отговаря съобразно списъците от възможни варианти на откриването от таблица 3:

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
1♥	3-3-5-3	5-x-5-x	x-4-5-x	x-x-6-x	4-4-4-0	6-0-6-0
1♠	3-3-3-5	4-x-x-5	x-x-4-5	x-x-x-6	4-0-4-4	6-0-0-6
1N	3-5-3-3	x-5-x-4	x-6-x-x	0-4-4-4	0-6-0-6	
2♣	5-3-3-3	5-4-x-x	6-x-x-x	4-4-0-4		
2♦	4-6-x-x	x-6-4-x	6-6-0-0	0-6-6-0		
2♥ ⁽¹⁾	x-x-6-4	0-0-6-6				
2♠	x-4-x-6					
2N	6-x-x-4					

Table 3 Разпределение за откривания 1♥, ♠, ..., 2N

⁽¹⁾ Откриване 2♥ се развива в списък по правило b'.

- (d) Противникът се намесва след въпрос на разпитващия с долепяне:
пас – ниво 1, релето продължава с долепяне, контрамата е наказателна
контра – ниво 2, релето продължава с долепяне, пасът е наказателен
друг анонс – ниво 3, 4, ... (отместени са с едно ниво надолу)
- (d') Противникът се намесва след първи въпрос с долепяне:
Разказвачът спазва инструкциите от правило (d), но отговаря съобразно списъците от възможни варианти на откриването от таблица 3.
- (e) Противникът се намесва след въпрос на разпитващия високо:
пас – отговорът е под намесата, релето продължава с долепяне, контрамата е наказателна
контра – отговорът съвпада с намесата, релето продължава с долепяне, пасът е наказателен
друг анонс – нормален отговор над намесата
- (f) Когато противникът се намеси след отговор с контра:
пас – приемане на контрамата
реконтра – наказателна
най-нисък анонс в къс цвят или без коз – продължаване на разпитването
друг анонс – предложение за договор
- (g) Когато противникът се намеси след отговор:
пас – отказ от инициатива
контра – наказателна
най-нисък анонс в къс цвят или без коз – продължаване на разпитването
друг анонс – предложение за договор

(f', g') Противникът контрира или се намесва след откриване (влизане в общата схема):

Самите откривания могат да се интерпретират като отговор на питане. Приложете директно правила (f) след контра и (g) след намеса.

Спорен е статутът на реконтрата, алтернативното значение е SOS със слаба ръка и 0-2 карти в цвета на откриване.

2.2 Особенности при неограничен разказвач

Разказвачът отговаря при първо питане според таблица 3, като вмъква в началото елемент min, показващ 0-6 коригирани точки. При второ питане и показан min разказвачът отговаря пак според таблица 3.

При второ питане и показан max (7+ точки) разказвачът отговаря според таблица 2, но вмъква в началото на списъка елемент max2, показващ 11+ точки. При ново питане след max2 отговаря по същия начин с вмъкнат елемент max3 (15+ точки).

Недостатък на този метод са многото питання за уточняване на силата на разказвача. При най-често срещания случай (7-11 точки) тези питання са сведени до минимум.

Пример *Strong_Hand_2* от секция 9 демонстрира този недостатък при силни балансираны ръце у двамата партньори.

2.3 Слаби отговори

Разпитващият коригира допълнително точките си така:

Вади точка за 4-5 карти във всеки къс цвят на разказвача.

Прибавя 2 точки за фит, 3 точки за 9-картов и 4 точки за 10-картов фит.

След допълнителната корекция започва разпитване с 12+ точки, пасува с 0-7 точки и анонсира натурално с 8-11 точки.

Отговори след 1♥:

1N – 4+ пика

2♣/2♦/2♥ – 4+ цвят

2♠ – 6+ пика

2N – 4-4-4-0

3♣ – 5-5 трефа-купа

3♦ – 5-5 каро-купа

3♥ – 6+ купа

Отговори след 1♠:

2♣/2♦/2♥/2♠ – 4+ цвят

2N – 4-0-4-4

3♣ – 5-5 трефа-пика

3♦ – 6+ каро

3♥ – 5-5 купа-пика

3♠ – 6+ пика

Отговори след 1N:

2♦ – 4+ каро или 4-3-3-3

2♥/2♠ – 4+ купа/пика

2N – 5+ трефа

3♣ – 0-4-4-4

3♦ – 6+ каро

3♥ – 6-6 каро-купа

3♠ – 5-5 каро-пика

Отговори след 2♣:

- 2♥/2♠ – 4+ купа/пика
- 2N – 4+ каро или 4-4-0-4
- 3♣ – 4+ трефа
- 3♦ – 6+ каро
- 3♥ – 6-6 трефа-купа
- 3♠ – 6-6 трефа-пика
- 3N – 5-5 трефа-каро

Някои отговори, особено над 2N може да изглеждат силни и релето да ви се струва по-подходящо. Всъщност те се правят с много малко онърни точки.

Примерно ако отговорите 3♣ след 1♠ имате 8-11 коригирани точки и 5-5 в трефа-пика. При корекциите сте добавили поне 3 т. за късите цветове и 3 т. за 9-картов фит.

Изваждаме тези 6 дистрибутивни точки и се оказва, че имате 2-5 онърни точки, следователно противника има около 23+ точки и фит, тоест вероятен манш. Вместо да почвате релета, по-добре блокирайте неговите анонси.

Откриващият може да се премести в другият ви цвят, да пасува, или с друг анонс да покаже първи контрол (шикан или асо) и да покани за манш. С такива слаби ръце понякога има и шлем.

Ако след слаб отговор противникът контрира, пас от откриващия има смисъл на приемане на договора, реконтрата е SOS.

3 Особености при силно откриване

Нека N открива силно, а E прави ниска намеса:

1♣ – контра – приятна намеса, дава нови възможности на S:

- пас – 0-4 точки, 3+ карти в трефа
- реконтра – 0-4 точки, SOS, 0-2 карти в трефа

1♦ – контра:

- пас – 0-6 точки, 3-5-3-3
- реконтра – 0-6 точки, 4-0-4-4

1♣ – 1♦:

- пас – 0-4 точки
- контра – 9+ точки, начало на реле, отговорите са стандартни

1♦ – 1♥:

- пас – 0-6 точки и разпределение за 1♥
- контра – 7+ точки и разпределение за 1♥

4 Откривания с много дълъг цвят

3 ♣, ♦, ♥, ♠ откриваме с 8-х-х-х в съответния цвят.

4 ♣, ♦, ♥, ♠ откриваме с 10-х-х-х в съответния цвят без асо в коза. С асо в дългия цвят открийте 1♦, независимо че може да имате малко точки, такава ръка има най-много 3 губещи.

5 Намеси след противниково откриване

Ниските противникови откривания 1♣/1♦ се игнорират, както е описано в секцията 1.5.

При откриване на противника 1♥ или по-високо, не можем да покажем разпределението си с влизане в общата схема.

Същото става при наше откриване 1♣ и намеса на противника поне 1♥ или наше откриване 1♦ и намеса на противника поне 1N.

Обикновено откриванията над 1♥ са натурални и близки по значение в повечето системи. В тези случаи прилагаме общоприетата схема за намеса с трап-пас, информативна контра и кюбид в цвета на противника и 2NT. Ако не сте уговорили друго, ползвайте схемата за дефанзивно анонсиране на SAYC.

6 Недостатъци

6.1 Загуба на темпо при силно откриване

Когато откриваме 1 в минор, даваме само информация за силата. Противникът има възможност да баражира и да ограничи обмена на информация. Натуралните системи нямат този недостатък, тъй като анонсът на откриващия дава информация за разпределение и баражът на противника има по-леки последици.

Този недостатък е присъщ на всички системи с ниски силни откривания. При системите със силна трефа обикновено и двете откривания едно в минор не дават информация за разпределение и причиняват загуба на темпо.

Донякъде се компенсират от по-детайлното описание на ръката при другите откривания.

6.2 Пропускане на ниски скорове

Системата практически се отказва от скорове 1 в минор.

По-лоша е ситуацията със скор 1NT. В повечето ситуации този скор също е недостижим.

6.3 Възможни пътища за подобрене

Предложената схема за кодиране гарантира четни дължини. По този показател тя прилича на ACOL и е възможно да дефинираме натурална схема за откривания, подобна на ACOL, но с релета при шансове за манш и шлем.

Натуралните схеми са по-тежки за описване и изучаване и са добри за експерти.

Примерна ACOL-подобна система с релета предлагам на

http://skelet.ludost.net/bidding/qnat/sNT_0_2_short.pdf

7 Разрешения и връзки

© Системата се рапространява под свободния лиценз LGPL (GNU Lesser General Public License).

Сорсовете за \LaTeX и съответните PDF компилации са на сайта

<http://skelet.ludost.net/bidding/sdi/>

Мейлът ми за кореспонденция е skeleta@gmail.com

8 Таблицы и конвенции

	1♥	1♠	1N	2♣	2♦
1N	3-3-5-3				
2♣	4-x-4-x	4-x-x-4, 4-0-4-4			
2♦	x-4-4-x	3-3-3-5 _a	3-5-3-3		
2♥	x-x-6-x	x-x-4-4	x-6-x-x _a	5-3-3-3 _a	
2♠	4-x-6-x _a	x-x-x-6	x-4-x-4	4-4-x-x _a	4-6-x-x _a
2N	4-4-4-0	x-x-4-6 _a	0-4-4-4	4-4-0-4	x-6-4-x _a
3♣	6-x-4-x	4-x-x-6	x-6-x-4 _a	6-x-x-x	6-6-0-0
3♦	x-4-6-x	6-0-0-6 _a	0-6-0-6	6-4-x-x	0-6-6-0
3♥	6-0-6-0				

Table 1 Разпределения при слабо откриване и влизане в общата схема.
Второто питане е най-ниския анонс в къс цвят или без коз.
Долно_a е за изкуствените отговори.

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
4-4-x-x	4-4-2-2	5-5-3-1	5-5-1-3			
6-4-x-x	6-4-2-0	6-4-0-2	7-5-1-1	8-4-0-0		
6-x-x-x	6-2-2-2	7-3-3-1	7-3-1-3	7-1-3-3		
8-x-x-x	8-2-2-0	8-2-0-2	8-0-2-2	9-3-1-1	9-1-3-1	9-1-1-3
10-x-x-x	10-2-0-0	10-0-2-0	10-0-0-2	11-1-1-1	12-0-0-0	
5-4-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x				
5-5-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x	4-6-x-x			

Table 2 Декодиране (и кодиране) на групи

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
1♥	3-3-5-3	5-x-5-x	x-4-5-x	x-x-6-x	4-4-4-0	6-0-6-0
1♠	3-3-3-5	4-x-x-5	x-x-4-5	x-x-x-6	4-0-4-4	6-0-0-6
1N	3-5-3-3	x-5-x-4	x-6-x-x	0-4-4-4	0-6-0-6	
2♣	5-3-3-3	5-4-x-x	6-x-x-x	4-4-0-4		
2♦	4-6-x-x	x-6-4-x	6-6-0-0	0-6-6-0		
2♥ ⁽¹⁾	x-x-6-4	0-0-6-6				
2♠	x-4-x-6					
2N	6-x-x-4					

Table 3 Разпределение за откривания 1♥, ♠, ..., 2N
⁽¹⁾ Откриване 2♥ се развива в списък по правило b'.

Питане за върхови карти (аса, попове, дами), отговаря се с нива:
ниво 1: 2 върхови карти, долеянето е въпрос за уточняване кои са те:
ниво 1: минор/мажор – ♣-♦ или ♥-♠
ниво 2: червени/черни – ♦-♥ или ♣-♠
ниво 3: кръстосани – ♣-♥ или ♦-♠
Ако разпитващият не се интересува кои са двете карти, прескача
ниво, така пита за следващите по ранг върхови карти.
ниво 2: 0 или 4 върхови карти
ниво 3: 1 карта в най-дългия цвят, или 3 карти в другите цветове
ниво 4: 1 карта във втория по дължина цвят, или 3 в останалите
ниво 5: 1 карта в третия цвят, или 3 в останалите
ниво 6: 1 карта в най-късия цвят, или 3 в останалите

9 Задачи и решения

Example 29

Board 29	♠ KDxx										
North dealer	♥ DTxx										
Both vul	♦ KJTx										
	♣ x										
♠ Jxx	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ x
	N										
W		E									
	S										
♥ AKJx		♥ xxxxx									
♦ xxx		♦ xx									
♣ xxx		♣ Jxxxx									
	♠ Axxxx										
	♥ —										
	♦ ADxx										
	♣ AKDx										

N adds 2 points for the singleton ♣, E-W passed all the time:

N: 1NT – 11-14 corrected points, 4+ ♦, 0-3 ♣, possible 4+ ♠ or 0-4-4-4

S: 2♣ – 12+, forcing

N: 2NT – fictive distribution 0-4-4-4 (4♠ is save contract at this point)

S: 3♣ – question for the exact distribution

N: 3♦ – 1-4-4-4 (missing card is in the shortest colour)

S: 3♥ – relay for aces, S evaluates 9-12 honour points for N

N: 3NT – 0 or 4 aces

S: 4♣ – relay for kings

N: 4♦ – 2 kings

S: 4♥ – where are your kings?

N: 5♣ – in ♣-♥ or ♦-♠

S: 5♦ – relay for queens (6♠ is save contract now)

N: 5♥ – 2 queens

S: 7♠ – final bid

Strong_Hand_2: Анонсирайте при откриване на N или S, E-W пасуват.

	♠ A95										
	♥ A9										
	♦ 92										
	♣ AKDT65										
♠ KJ873	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 64
	N										
W		E									
	S										
♥ 652		♥ T874									
♦ D6		♦ JT743									
♣ J72		♣ 43									
	♠ DT2										
	♥ KDJ3										
	♦ AK85										
	♣ 98										

Открива N:

N: 1♦ – N има 19 точки – 17 онъорни и 2 дистрибутивни

S: 1♥ – 4+ карти в ♥, 0-3 карти в ♠

N: 1♠ – питане, S=(min, 3-3-5-3, 5-x-5-x, x-4-5-x, x-x-6-x, ...)
 S: 2♥ – S има голяма група x-4-5-x и 7+ точки
 N: 2♠ – питане, S=(max2, x-4-4-x, x-4-6-x)
 S: 2N – S има 11+ точки
 N: 3♣ – питане, S=(max3, x-4-4-x, x-4-6-x)
 S: 3♦ – S има 15+ точки
 N: 3♥ – питане, S=(max4, x-4-4-x, x-4-6-x)
 S: 3N – S има 15-18 точки и x-4-4-x
 N: 4♣ – питане, S=(2-4-4-2, 3-5-5-1, 1-5-5-3)
 S: 4♦ – S има 2-4-4-2
 N: 4♥ – питане
 S: 4N – S има 2-4-4-3
 N: 5♣ – питане за аса
 S: 5♠ – S има асо каро
 N: 5N – питане за попове
 S: 6♣ – S има два попа (и 4-7 точки в дами/валета)
 N: 6♦ – къде са поповете
 S: 6♠ – в червени/черни (прескачаме 6N)
 N: 7N – спорен финал, с около 60% шансове

Открива S:

S: 1♣ – S има 15-18 точки
 N: 1♦ – N има 9+ точки, питане
 S: 1♥ – 4+ карти в ♥, 0-3 карти в ♠
 N: 1♠ – питане
 S: 2♦ – S има x-4-4-x
 N: 2♠ – питане (това е второ питане в схемата, не може с 2♥)
 S: 2N – S има 2-4-4-2
 N: 3♣ – питане
 S: 3♥ – S има 2-4-4-3
 N: 3♠ – питане за аса
 S: 4♦ – S има асо каро
 N: 4♥ – питане за попове
 S: 4♠ – S има два попа
 N: 4N – къде са поповете
 S: 5♦ – в червени/черни
 N: 5♥ – питане за дами
 S: 5♠ – S има две дами
 N: 5N – къде са дамите
 S: 6♣ – в минор/мажор
 N: 6N – с 90% шансове, или:
 N: 7N – при очакване за 1-2 валета, с около 70% шансове

Литература

- [1] G. Georgiev (Skeleta), V. Babev, Coding the distributions in contract bridge

- [2] Goren, Charles (1949). Point Count Bidding in Contract Bridge. New York: Simon and Schuster Inc. Also: 1950, 1954
- [3] G. Georgiev (Skeleta), Strong NoTrump for mathematicians
- [4] G. Georgiev (Skeleta), Strong Minors for mathematicians