

Натурално анонсиране за математици

Георги Георгиев (Скелета)

14 декември 2015 г.

*На дългогодишните ми партньори –
Владимир Бабев и съпругата ми Генжа.*

Абстракт

В представената система откриванията едно в цвят са неограничени по сила. При шансове за манш или шлем се провежда серия от релета. Откриванията след 1 без коз (включително) са баражи.

Съдържание

1	Въведение	2
1.1	Кодиране на разпределенията	2
1.2	Корекция на точки	3
2	Силни откривания	4
2.1	Правила за провеждане на разпитване	4
2.2	Таблицы	6
2.3	Слаби отговори	7
2.4	Обяви след силно откриване и намеса.	8
3	Слаби откривания	9
4	Отговори на първо питане след ниска намеса	10
4.1	След контра на запитването	10
4.2	След долепяне към запитването	10
5	Разрешения и връзки	11

Повечето идеи в настоящата работа са взаимствани от базпасова система, която разработихме през 1978-1980г. с Владимир Бабев.

Тези идеи включват кодиране и декодиране на разпределенията, обединяване на фиктивните разпределения в групи, правилата за провеждане на разпитванията и частично схемата на слабите откривания.

Сега базпасовите системи са забранени, за да не се плашат начинаещите. Предлаганата система цели заобикаляме на тази политкоректна забрана. Тя е кратка и агресивна, надявам се да достави удоволствие на читателя.

1 Въведение

Представената система е натурална, но при шансове за манш или шлем е базирана на релета. Откриващия разказва ръката си, а партньорът му го разпитва, без да дава никаква информация за своята ръка.

1.1 Кодиране на разпределенията

За леснота при описание и научаване, откриващия играч кодира разпределението си до малък брой възможни групи на няколко стъпки. След това, в процеса на разпитването, той постепенно дава все по-точна информация при всяка стъпка от релето.

Компресиране 4 разпределения към 1 фиктивно така: ако има една нечетна дължина, вадим от нея единица; ако има една четна дължина, прибавяме към нея единица.

Получаваме следните фиктивни разпределения:

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

Четни: 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

Групи:

Средно моно 6-х-х-х: 6-2-2-2, 7-3-3-1

Силно моно 8-х-х-х: 8-2-2-0, 9-3-1-1

Супермоно 10-х-х-х: 10-2-0-0, 11-1-1-1, 12-0-0-0

Равен бикульор 4-4-х-х: 4-4-2-2, 5-5-3-1

Неравен бикульор 6-4-х-х: 6-4-2-0, 7-5-1-1, 8-4-0-0

Големи групи:

5-х-х-х: 5-3-3-3, 6-х-х-х

5-5-х-х: 4-4-х-х, 6-4-х-х, 4-6-х-х, 6-6-0-0,

9-х-х-х: 8-х-х-х, 10-х-х-х

Пример: Нека откриващия има 3-та трефа, 4-то каро, сек купа и 5-та пика и 14 точки. Това е разпределение 3-4-1-5. Компресиране го до фиктивно разпределение 3-5-1-5. То е от група х-4-х-4 и от голяма група х-5-х-5.

С х-5-х-5 и 12+ точки откриваме 1 \diamond . Ако партньорът проведе разпитване, първо ще му кажем че сме в група х-4-х-4, при следващ етап ще уточним,

че фиктивното разпределение е 3-5-1-5, а накрая можем да обясним точното разпределение. Анонсът ще протече така:

- 1 \diamond – 12+ точки, 4+ каро, къса купа
 - 1 \heartsuit – 8+ точки, започва разпитване
 - 1 \spadesuit – 12-15 точки, възможни групи x-4-x-4 или x-6-x-4
 - 1 NT – долепяне, разпитването продължава
 - 2 \clubsuit – откриващия има група x-4-x-4, тя включва 2-4-2-4, 3-5-1-5 и 1-5-3-5
 - 2 \diamond – долепяне, разпитването продължава
 - 2 \spadesuit – фиктивно разпределение 3-5-1-5
 - 2 NT – долепяне, разпитването продължава
 - 3 \clubsuit – точно разпределение 3-4-1-5
- След ново долепяне релето ще продължи с разпитване за аса и т.н.

Четните фиктивни разпределения декодираме, като добавяме липсващата карта от къс към дълг цвят. При еднакво дълги цветове ползваме естествения ред \clubsuit - \diamond - \heartsuit - \spadesuit .

- Пример:* При декодиране на фиктивно разпределение 2-4-4-2 отговаряме:
- ниво 1 – 3-4-4-2 (късите цветове са трефа и пика, тrefата е по-ниския)
 - ниво 2 – 2-4-4-3
 - ниво 3 – 2-5-4-2 (5-то каро, защото от дългите карото е по-ниския)
 - ниво 4 – 2-4-5-2

Нечетните фиктивни разпределения декодираме, като изваждаме излишната карта от дълг към къс цвят. При еднакво дълги цветове ползваме естествения ред \clubsuit - \diamond - \heartsuit - \spadesuit .

- Пример:* При декодиране на 3-7-1-3 (дълго каро, къса купа) отговаряме:
- ниво 1 – 3-6-1-3 (вадим карта от най-дългия цвят)
 - ниво 2 – 2-7-1-3 (вадим карта от тrefите, защото е по-ниска от пика)
 - ниво 3 – 3-7-1-2
 - ниво 4 – 3-7-0-3 (вадим карта от най-късия цвят)

Описаната схема на декодиране позволява в по-често срещаните случаи да ползваме по-малко нива.

1.2 Корекция на точки

След преброяване на точките от онъори правим следните корекции:

- За разпределение 4-3-3-3 с произволна четворка вадим една точка.
- За всеки сек добавяме по една точка, за всеки шикан по две.
- За сек K,D,J вадим една точка.

2 Силни откривания

Правим ги с 12+ точки с поне 4 карти в цвета на откриване и не повече от 3 карти в следващия го цвят:

- 1 ♣ – 4+ трефа, 0-3 карти в каро.
- 1 ♦ – 4+ каро, 0-3 карти в купа.
- 1 ♥ – 4+ купа, 0-3 карти в пика, изключва група 5-х-5-х.
- 1 ♠ – 4+ пика, 0-3 карти в трефа, изключва група х-5-х-5.

Откриванията едно в цвят са с неограничена сила и форсират партньора, той не може да пасува!

С разпределение 10-х-х-х и асо в цвета открийте силно, дори и с малко точки!

Вторият играч се долепя със силна ръка (над 8 точки, коригирани според шансовете за добър фит). Това е начало на разпитване, откриващият с 12-15 точки показва разпределението си според групите, описани в таблица 1. С 16+ точки отговаря с единствен анонс, а след продължение на релето развива ръката си според таблица 2.

2.1 Правила за провеждане на разпитване

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

(б) Когато отговарящият обяснява ръката си съгласно списък с 2-3 елемента, той декодира последния елемент от списъка съгласно таблица 3.

Пример:

N открива с 1 ♣, S започва разпитване с 1 ♦, N отговаря 1 ♠.

Според таблица 1, това са 12-15 точки и групи 4-х-х-4, 6-х-х-4.

S продължава разпитването с 1 *NT*.

N декодира група 6-х-х-4 в списък фиктивни разпределения и отговаря:

- 2 ♣ – група 4-х-х-4
- 2 ♦ – 6-2-0-4
- 2 ♥ – 6-0-2-4
- 2 ♠ – 7-1-1-5
- 2 *NT* – 8-0-0-4

(с) Когато противникът се намеси след въпрос на разпитващия с контра: пас – ниво 1, релето продължава с долепяне, реконтрата е наказателна контра – 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:

Има специална табличка за отговори пас, реконтра и няколко разместени отговора – 4.1. Ако не сте я назубрили, ползвайте пас за разпределение 5-3-3-3 и реконтра за 4-4-4-0 и не ползвайте съответните им отговори (това важи само за силните откривания). Релето след пас и реконтра продължава с най-ниския анонс в къс цвят или без коз.

- (d) Противникът се намесва след въпрос на разпитващия с долепяне:
пас – ниво 1, релето продължава с долепяне, контрата 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:
Има специална табличка за отговори пас, контра и някои размествени отговори – 4.2. Ако не сте я назубрили, ползвайте пас или контра за да укажете, че отговорът ви съвпада с намесата. Релето продължава с долепяне.
- (e) Противникът се намесва след въпрос на разпитващия високо:
пас – отговорът е под намесата, релето продължава с долепяне, контрата 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 контрата
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

2.2 Таблици

	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
1 ♥	4-х-4-х, 6-х-4-х			
1 ♠	4-х-х-4, 6-х-х-4	х-4-х-4, х-6-х-4		
1 NT	16+ точки	16+ точки	16+ точки	
2 ♣	5-3-3-3	4-4-х-х, 6-4-х-х	3-3-5-3	16+ точки
2 ♦	6-х-х-х	3-5-3-3, 4-6-х-х	х-4-4-х (♠)	3-3-3-5
2 ♥	4-х-6-х	х-6-х-х	х-4-6-х	х-х-4-4 (N)
2 ♠	4-х-х-6	х-4-х-6	х-6-4-х	х-х-4-6
2 NT	4-0-4-4 (♦)	4-4-0-4 (♥)	4-4-4-0 (♠)	0-4-4-4
3 ♣	8-х-х-х	6-6-0-0 (♥)	х-х-6-х	х-х-6-4
3 ♦	10-х-х-х	х-8-х-х	0-6-6-0 (♠)	х-х-х-6
3 ♥	6-0-6-0	х-10-х-х	х-х-8-х	0-0-6-6 (♣)
3 ♠	6-0-0-6	0-6-0-6	х-х-10-х	х-х-х-8
3 NT				х-х-х-10

Table 1 Първи отговори след силно откриване.

В скоби е цветът за продължаване на релето, ако не е долепяне.

откриване	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
1 ♣	20+ точки	5-х-х-х	5-х-5-х	5-х-х-5	4-0-4-4	9-х-х-х
1 ♦	20+ точки	х-5-х-х	5-5-х-х	х-5-х-5	4-4-0-4	х-9-х-х
1 ♥	20+ точки	х-х-5-х	х-5-5-х	4-4-4-0	х-х-9-х	
1 ♠	20+ точки	х-х-х-5	х-х-5-5	0-4-4-4	х-х-х-9	

Table 2 Втори отговор след силно откриване и 16+ точки

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

Table 3 Декодиране (и кодиране) на групи

Питане за върхови карти (аса, попове, дами), отговаря се с нива. Първото питане е за аса, после може да се направи питане за попове, после за дами. Отговори:

ниво 1: 0 или 4 върхови карти

ниво 2: 2 върхови карти

ниво 3: 1 карта в най-дългия цвят, или са 3 карти в другите цветове

ниво 4: 1 карта във втория по дължина цвят, или са 3 в останалите

ниво 5: 1 карта в третия цвят, или са 3 в останалите

ниво 6: 1 карта в най-късия цвят, или са 3 в останалите

2.3 Слаби отговори

Със слаба ръка (0-7 коригирани точки) вторият играч прави негативен отговор, различен от долепяне.

С минимална ръка се обявява най-ниския 4+ цвят с шансове за фит.

1 *NT* показва 4-5 карти в късия цвят на откриващия.

Цвят със скок показва максимум (5-7 точки) и 6+ в цвета.

2 в късия цвят на откриващия показва 6-8 точки и 6+ в цвета.

Препоръчвам слаб отговор с 6+ цвят да се прави с група 6-х-х-х. С по-добро разпределение (примерно 6-4-х-х) и 6+ точки започнете разпитване.

След негативен отговор аноните са натурални.

Ако отговорът не показва 6+ дължина, откриващият форсира за един рунд с анонс в късия си цвят.

Ако отговорът показва 6+ дължина, откриващият форсира с долепяне.

Примери:

1 ♣ – 4+ трефа, 0-3 карти в каро, 12+ точки

1 ♠ – 0-7 точки, 4+ пика, без 4-та купа

pass – съгласие

1 *NT* – 14-16 точки, къса пика, стопер в каро

2 ♣, ♥ – 12-15 точки, 5+ цвят без фит в пика

2 ♦ – 16+ точки, форсинг за един рунд

2 ♠ – 12-15 точки, 4+ пика, сек в каро или купа.

1 ♦ – 4+ каро, 0-3 карти в купа, 12+ точки

2 ♥ – 6-8 точки, 6+ купа, група х-х-6-х

pass – съгласие

2 ♠ – 16+ точки, реле.

2 *NT* – 14-16 точки, стопери в другите, връзки към купа

3 ♣, ♦, ♠ – 12-15 точки, 6+ цвят, къса купа

3 ♥ – 12-15 точки, трета купа, къса пика или трефа.

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

2.4 Обяви след силно откриване и намеса.

Различаваме три случая на намеса:

- (1) контра – това е приятна намеса, дава ни две нови възможности:
пас – 0-5 точки, безинтересна ръка, 3+ карти в цвета на откриване
реконтра – 0-5 точки, SOS, 0-2 карти в цвета на откриване
- (2) долепяне към откриването. За по-ниски откривания (до 1 ♥) използваме възможността да пасуваме, а останалите анонси да не се променят:
пас – 0-5 точки, безинтересна ръка
контра – 8+ точки, начало на реле, отговорите на релето са стандартни

При намеса 1 *NT* след откриване 1 ♠ (също и след долепяне към слабо откриване) ползваме схемата (3):

- (3) при по-висока намеса:
пас – безинтересна и слаба ръка
контра – предложение за наказание
най-ниската обява в къс цвят на откриващия или без коз – начало на реле, което се провежда съгласно таблица 2, с тази разлика, че ниво 1 означава 16+ точки.

Пример:

N: 1 ♦

E: 2 ♣ – намеса, която не е долепяне

S: пас – безинтересна ръка, 0-5 точки

S: контра – предложение за наказание

S: 2 ♥ – реле (купа е късия цвят на откриващия), вероятно 10+ точки

S: друг анонс – натурално, сила 6-9 точки

3 Слаби откривания

Правим ги с небалансирана ръка и 8-11 точки. Ползваме нестандартно фиктивно разпределение 5-5-1-1, което декодираме така:

5-5-1-1: 5-5-2-1, 5-5-1-2, 5-5-3-0, 5-5-0-3

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 на цвят, независимо че може да имате малко точки, такава ръка има най-много 3 губещи.

Откриванията 1 NT, 2 ♣, ♠, ♥, ♠, NT и отговорите на първото питане (винаги долепяне) са в таблицата:

	1 NT	2 ♣	2 ♠	2 ♥	2 ♠	2 NT
2 ♠	5-5-1-1					
2 ♥	х-х-6-4	5-1-5-1, 6-х-4-х				
2 ♠	х-х-х-6	6-х-х-4	х-6-х-4			
2 NT	1-1-5-5	6-х-х-х	х-6-х-х	х-х-6-х		
3 ♣	6-4-х-х	5-1-1-5	4-6-х-х	4-х-6-х	4-х-х-6	
3 ♠	6-6-0-0	6-0-0-6	1-5-1-5	х-4-6-х	х-4-х-6	х-6-4-х
3 ♥	0-0-6-6	6-0-6-0			х-х-4-6	1-5-5-1
3 ♠			0-6-0-6			0-6-6-0

Table 4 Първи отговори след слабо откриване

Второто питане след слабо откриване е най-ниския анонс в къс цвят на откриващия или без коз (но не 3 NT). Другите правила за провеждане на разпитване са същите, като след силно откриване 2.1.

Интересен е въпроса как да започнем реле след откриване 1 NT и намеса. В този случай откриващият не е посочил къс цвят. Моята препоръка е долепянето към намесата да е питане, на което се отговаря с нива по схемата в таблица 4.

4 Отговори на първо питане след ниска намеса

Тази част е за напреднали, таблиците по-долу спестяват нива при отговор на първото питане, но трябва да се назубрят!

Тя дефинира тези отговори при всички откривания.

4.1 След контра на запитването

N-E-S-W	pass	redbl			
1♣-p-1♦-dbl	4-x-4-x	4-x-x-4	1♥: 6-x-4-x	1♠: 6-x-x-4	
1♦-p-1♥-dbl	3-5-3-3	4-4-x-x	2♣: 6-4-x-x	2♦: 4-6-x-x	
1♥-p-1♠-dbl	3-3-5-3	16+ точки	1N: x-4-4-x	2♣: x-x-6-x	2♦: x-6-4-x
1♠-p-1N-dbl	3-3-3-5	16+ точки	2♣: x-x-4-4	2♦: x-x-x-6	2♥: x-x-6-4
1N-p-2♣-dbl	5-5-1-1	6-4-x-x	2♦: 1-1-5-5	2N: 0-0-6-6	3♣: 6-6-0-0
2♣-p-2♦-dbl	6-x-4-x (r)	6-x-x-4	2♥: 5-1-5-1	2♠: 5-1-1-5	3♣: 6-0-6-0
2♦-p-2♥-dbl	4-6-x-x (r)	1-5-1-5	3♦: 0-6-0-6		
2♥-p-2♠-dbl	4-x-6-x (r)	x-4-6-x			
2♠-p-2N-dbl	x-4-x-6	x-x-4-6			
2N-p-3♣-dbl	x-6-4-x (r)	1-5-5-1	3♦: 0-6-6-0		

Table C: Отговори след контра на първо питане.
Дадени са само промените спрямо таблици 1 и 4.

В таблицата е указано след пас продължаването на питането в някои случаи да се прави с реконтра.

Това е съмнителна теза и е добре да се пробва на практика.

4.2 След долепяне към запитването

N-E-S-W	pass	dbl	
1♣-p-1♦-1♥	4-x-4-x	6-x-4-x	
1♦-p-1♥-1♠	x-4-x-4	x-6-x-4	
1♥-p-1♠-1N	3-3-5-3	16+ точки	2♣: x-x-6-x
1♠-p-1N-2♣	3-3-3-5	16+ точки	2♦: x-x-x-6
1N-p-2♣-2♦	6-4-x-x	5-5-1-1	3♣: 6-6-0-0
2♣-p-2♦-2♥	6-x-4-x	5-1-5-1	
2♦-p-2♥-2♠	x-6-x-4	1-5-1-5	3♦: 0-6-0-6
2♥-p-2♠-2N	x-x-6-x	x-4-6-x	
2♠-p-2N-3♣	4-x-x-6	x-x-4-6	
2N-p-3♣-3♦	1-5-5-1	x-6-4-x	3♥: 0-6-6-0

Table D: Отговори след намеса долепяне на първо питане.
Дадени са само промените спрямо таблици 1 и 4.

5 Разрешения и връзки

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

Сорсовете за L^AT_EX и съответните PDF компилации са на сайта <http://skelet.ludost.net/bidding/>

Мейлът ми за кореспонденция е skeleta@gmail.com