

Корекция на точки – вадим точка за 4-3-3-3

Прибавяме точка за всеки двоен цвят, две за сек, три за шикан.

Вадим точка за сек К, D или J.

Силно откриване: 1N – показва 19+ точки или под 5 губещи.

Откривания едно в цвят – 4+ карти в цвета и 11-18 точки.

Делим на минимум и максимум – 11-14/15-18 точки (– и + в таблица 1).

С минимум откриваме без 6+ цвят. С неравен бикульор откриваме в 6-тия цвят. С равен бикульор (4-4-x-x, 6-6-0-0) откриваме в по-ниския цвят, ако не са съседни и в по-високия, ако са съседни.

Изключения:

С минимум и 6-4-x-x откриваме 1♣.

С минимум и x-6-4-x откриваме 1◇.

С минимум и x-x-6-4 откриваме 1♥.

	1♣	1◇	1♥	1♠
1♥	4-x-4-x, 4-0-4-4			
1♠	4-x-x-4	x-4-x-4, 4-4-0-4		
1N	5-3-3-3 (11-16)	3-5-3-3 (11-16)	x-4-4-x, 4-4-4-0	
2♣	6-x-x-x ⁺	4-4-x-x	3-3-5-3 (11-16)	x-x-4-4, 0-4-4-4
2◇	6-4-x-x	x-6-x-x ⁺	x-4-6-x ⁺	3-3-3-5 (11-16)
2♥	6-x-4-x ⁺	x-6-4-x	x-x-6-x ⁺	x-x-4-6 ⁺
2♠	6-x-x-4 ⁺	x-6-x-4 ⁺	x-x-6-4	x-x-x-6 ⁺
2N	5-3-3-3 (17-19)	3-5-3-3 (17-19)	3-3-5-3 (17-19)	3-3-3-5 (17-19)
3♣	8-x-x-x ⁺	4-6-x-x ⁺	4-x-6-x ⁺	4-x-x-6 ⁺
3◇		x-8-x-x ⁺	0-6-6-0 ⁺	x-4-x-6 ⁺
3♥	6-0-6-0 ⁺	6-6-0-0 ⁺	x-x-8-x ⁺	0-0-6-6 ⁺
3♠	6-0-0-6 ⁺	0-6-0-6 ⁺		x-x-x-8 ⁺

Table 1 Първи отговори след откриване едно в цвят.

Слаби откривания – 11-14 точки и 6+ цвят:

2♣, ◇, ♥ – 6+ цвят, къс цвят в долепянето (Таблица 2)

2♠ – 6+ пика: 4-x-x-6, x-4-x-6, x-x-x-6

2N – x-x-4-6, 0-0-6-6

3♣, ◇, ♥, ♠ – 8-x-x-x в цвета.

4♣, ◇, ♥, ♠ – 10-x-x-x в цвета.

	2♣	2◇	2♥	2♠
2♥	6-x-4-x			
2♠	6-x-x-4	x-6-x-4		
2N	6-x-x-x	x-6-x-x	x-x-6-x	
3♣	6-0-6-0	4-6-x-x	4-x-6-x	4-x-x-6
3◇	6-0-0-6	6-6-0-0	x-4-6-x	x-4-x-6
3♥			0-6-6-0	(x-x-x-6)
3♠		0-6-0-6		

Table 2 Първи отговори след слабо откриване.
Разпределенията в скоби се развиват директно.

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.

	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	6-6-0-0			
5-x-x-x	5-3-3-3	6-2-2-2	7-3-3-1	7-3-1-3	7-1-3-3	

Table 3 Декодиране (и кодиране) на групи

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
1♣	5-x-x-x	5-x-4-x	5-x-x-4	4-0-4-4	6-4-x-x	8-x-x-x ⁺
1♦	x-5-x-x	4-5-x-x	x-5-x-4	4-4-0-4	x-6-4-x	x-8-x-x ⁺
1♥	x-x-5-x	x-4-5-x	4-4-4-0	x-x-6-4	4-x-6-x ⁺	x-x-8-x ⁺
1♠	x-x-x-5	x-x-4-5	0-4-4-4	4-x-x-6 ⁺	x-4-x-6 ⁺	x-x-x-8 ⁺

Table 4 едно в цвят – намеса – реле (отговори с нива)

При ново питане групите с минимум се слагат отпред. *Примери:*
x-x-4-5 = (x-x-4-4⁻, x-x-4-4⁺, x-x-4-6⁺, 0-0-6-6⁺)
x-5-x-x = (3-5-3-3^{min}, 3-5-3-3^{max}, 2-6-2-2⁺, 3-7-3-1⁺, 3-7-1-3⁺, 1-7-3-3⁺)

След откриване на противник W:

След 1♣:

контра – 15+ точки, замества откриване 1♣
всички други анонси са като откриванията.

След 1♦:

контра – 15+ точки, информативна контра.
S описва ръката си както след откриване 1♦ в sdi,
той става *неограничен разказвач*.
всички други анонси са като слабите откривания в sdi.

© by Skelet in terms of LGPL, mail:skeleta@gmail.com
Файлове за ЛАТЕХ и PDF-и: <http://skelet.ludost.net/bidding/qnat/>