

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.

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 K,D или J.

Силно откриване: 1NT – 21+ точки или до 5 губещи. Виж стр. 3

Откривания едно в цвят – 4+ карти в цвета и 11-20 точки.

Делим на минимум и максимум – 11-14/15-20 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 ⁻ | 3-5-3-3 ⁻ | x-4-4-x, 4-4-4-0 | |
| 2♣ | 6-x-x-x ⁺ | 4-4-x-x | 3-3-5-3 ⁻ | 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 ⁻ |
| 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 ⁺ | 3-5-3-3 ⁺ | 3-3-5-3 ⁺ | 3-3-3-5 ⁺ |
| 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.

Примерни развития след второ питане (m=15-17т. M=18-20т.):

4-x-4-x, 4-0-4-4 → (4-x-4-x⁻, 4-0-4-4⁻, 4-x-4-x⁺, 4-0-4-4⁺)

4-x-x-4 → (4-x-x-4⁻, 4-x-x-4⁺) → (4-x-x-4⁻, 4-2-2-4⁺, 5-3-1-5⁺, 5-1-3-5⁺)

6-x-x-x⁺ → (6-x-x-x^M, 6-x-x-x^m)

→ (6-x-x-x^M, 6-2-2-2^m, 7-3-3-1^m, 7-3-1-3^m, 7-1-3-3^m)

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.

| | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|
| | 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:*
 $x-x-4-5 \rightarrow (x-x-4-4^-, x-x-4-4^+, x-x-4-6^+, 0-0-6-6^+)$
 $x-5-x-x \rightarrow (3-5-3-3^-, 3-5-3-3^+, 2-6-2-2^+, 3-7-3-1^+, 3-7-1-3^+, 1-7-3-3^+)$

Намеси след откриване на противника:

След 1♣:

- контра – замества откриване 1♣
- всички други анонси са като откриванията.

След 1♦ или по-високо откриване ползвайте стандартни намеси.

Силно откриване: 1NT – 21+ точки или до 5 губещи. Развитие:

2♣ – 0-5 точки, препоръчително с най-много един контрол (К или сек)

2♦ – форсинг, слабият описва ръката си по таблица 1NT

2♥...3♠ – предложение за скор, не е форсинг.

2♦ – 10+ точки, силният описва ръката си по таблица 1NT.

2♥...3♦ – 6-9 точки, разпределения съгласно таблица 1NT.

3♥ – 6-9 точки, х-х-6-4, 0-0-6-6 (развива се по правило b')

3♠ – 6-9 точки, х-4-х-6

3N – 6-9 точки, 6-х-х-4 (релето е 4♦)

4♣, ♦, ♥, ♠ – 6-9 точки, с 10-х-х-х в цвета.

| | 2♥ | 2♠ | 2N | 3♣ | 3♦ |
|----|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 2N | х-х-5-х | | | | |
| 3♣ | 4-х-4-х, 4-4-4-0 | 4-х-х-4, 4-0-4-4 | | | |
| 3♦ | х-4-4-х | х-х-х-5 _a | х-5-х-х | | |
| 3♥ | 6-х-4-х | х-х-4-4 | х-4-х-4 _a | 5-х-х-х _a | |
| 3♠ | 4-х-6-х _a | 4-х-х-6 | х-6-х-4 | 4-4-х-х _a | 4-6-х-х _a |
| 3N | х-4-6-х _a | х-х-4-6 _a | 0-4-4-4 | 6-4-х-х | х-6-4-х _a |
| 4♣ | 6-0-6-0 | 6-0-0-6 | 0-6-0-6 | 8-х-х-х | 6-6-0-0 |
| 4♦ | х-х-8-х | х-х-х-8 _a | х-8-х-х | 4-4-0-4 | 0-6-6-0 |

Table 1NT Описване на разпределенията след откриване 1NT.

Долно_a е за изкуствените отговори.

© by Skelet in terms of LGPL, mail:skeleta@gmail.com

Файлове за L^AT_EX и PDF-и: <http://skelet.ludost.net/bidding/sNT/>