

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.

Силни откривания (открива N):

1♣ – 15-18 точки, поне 5 губеци:

пас – 0-4 точки.

1♦ – (9+ точки), N описва ръката си с 1♥, ♠, ...

1♥, ♠, ... – 5-8 точки, S описва ръката си.

1♦ – 19+ точки или под 5 губеци, S описва ръката си.

Слаби откривания – 11-14 точки:

1♥, 1♠, 1NT, 2♣ –

4+ карти в ♥, ♠, ♦, ♣,

0-3 карти в ♠, ♦, ♣, ♥, виж таблици 1 и 3.

2♦ – 6+ каро, 4+ трефа или купа

2♥ – x-x-6-4, 0-0-6-6 (развива се по правило b')

2♠ – x-4-x-6

2N – 6-x-x-4 (релето е 3♦)

3/4 ♣, ♦, ♥, ♠ с 8-x-x-x/10-x-x-x в цвета.

	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

След откриване 1♦ S описва разпределението си по същия начин, както при слабо откриване, но силата му е неопределена, той е *неограничен разказвач*.

S отговаря при първо питане според таблица 3, като вмъква в началото елемент min, показващ 0-6 коригирани точки. При показан min и ново питане S развива ръката си чрез таблица 3.

При второ питане и показан max (7+ точки) S 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).

След откриване на противник W:

След 1♣:

контра – 15+ точки, замества откриване 1♣

всички други анонси са като откриванията.

След 1♦:

контра – 15+ точки, замества откривания 1♣ и 1♦.

S описва ръката си както след откриване 1♦,

той става *неограничен разказвач*.

всички други анонси са като откриванията.

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

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