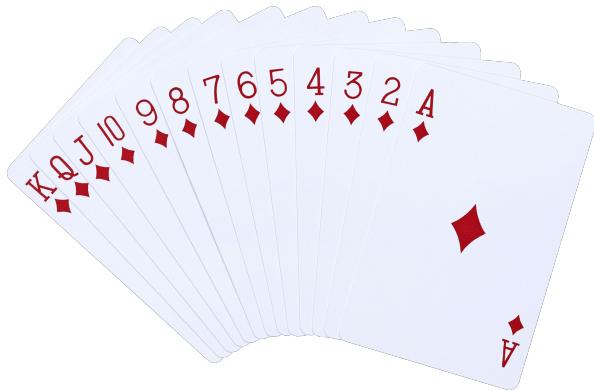
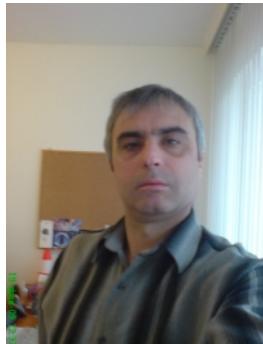




Натурална система за Начинаещи



bridgecup.vercel.app



Теню Русев Тенев

Благодарности

Сърдечно благодарим на покойния Теню
Тенев за създаване на оригиналната
система и за огромните заслуги за
младежкия и българския бридж!



Съдържание

Общи принципи	3
База на откриванията	4
Конструктивно анонсиране	6
Развитие след откриване 1 в минор ($1\clubsuit / 1\diamondsuit$)	6
Отговори след откриване 1 в Минор ($1\clubsuit / 1\diamondsuit$)	7
Отговори след $1\clubsuit$	7
Отговори след $1\diamondsuit$	7
Реанонси на Откриващия	8
Реанонси на Отговарящия	9
Развитие след откриване 1 в Мажор ($1\heartsuit/1\spadesuit$)	11
Реанонси на откриващия (след отговор $1\spadesuit/1NT$)	12
Реанонси на откриващия (след $2/1$ МФ!!)	13
Развитие след откриване 1NT	14
Развитие след откриване 2NT	15
Развитие след откриване 2 \clubsuit	16
Развитие след откриване 3NT	16
Развитие след $2\diamondsuit/2\heartsuit/2\spadesuit$	17
Развитие след баражни откривания на 3-то и 4-то ниво	18
Двустранно анонсиране	18
Негативна контра (Negative Double)	21
Дефанзивно анонсиране	23
Шлемово анонсиране	26
Атаки и сигнали	27



Общи принципи

Всички откривания на 1-во ниво са натурални.

Откриванията 1♥ и 1♠ показват 5+ карти в цвета.

Откриваме с най-дългия цвят:

при 5-4 с петорния,

при 6-5 с шесторния цвят.

С два 5-картови или два 6-картови цвята откриваме с по-високия по ранг: ♠ > ♥ > ♦ > ♣.

При липса на 5-картов мажор:

с 4-4 в минорите откриваме 1♦,

с 3-3 в минорите откриваме 1♣.

Откриване 2♣ е условен силен анонс (единственото формиращо откриване в системата).

Откриванията 1БК, 2БК и 3БК показват балансирани ръце (4333, 4432 и 5332).

Всички по-високи откривания на ниво 2/3/4/5 са натурални баражи.

Стилът на преговорите (по-нататъшното анонсиране от двамата партньори) е натурален.

Повечето първи отговори след откриване 1 в цвят са натурални.

В системата се ползват малък брой общоприети и разпространени конвенции:

Stayman,

Transfers след безкозови откривания,

Jacoby 2БК след откриване 1 в Мажор,

Takeout double и Negative doubles,

Blackwood.



База на откриванията

$1\clubsuit = 3 + \clubsuit$, 12–21 тотални точки (т.т.).

$1\diamondsuit = 3 + \diamondsuit$, 12–21 т.т.

$3\diamondsuit$ само при разпределение $4=4=3=2$ и сила 12–14 т.т. или 18–19 т.т.

$1\heartsuit / 1\spadesuit$ = натурално: $5 + \heartsuit / \spadesuit$, 12–21 т.т.

1БК = 15–17 НСР (онъорни точки), балансирано разпределение.

$2\clubsuit$ = условен форсинг!!! (22+ т.т. или 9+ взетки на Мажор, или 10+ на Минор).

$2\diamondsuit / 2\heartsuit / 2\spadesuit$ = натурални „слаби 2“: 6 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

2БК = 20–21 НСР, балансирано разпределение.

$3\clubsuit / 3\diamondsuit / 3\heartsuit / 3\spadesuit$ = натурални баражи: 7 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

3БК = 25–27 НСР, балансирано разпределение.

$4\clubsuit / 4\diamondsuit / 4\heartsuit / 4\spadesuit$ = натурални баражи: 8 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

$5\clubsuit / 5\diamondsuit$ = натурални баражи: 9 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

Онъорни точки / High Card Points (HCP)

A = 4 т.

K = 3 т.

Q = 2 т.

J = 1 т.



Тотални точки (т.т.)

При откривания 1 в цвят освен НСР добавяме по 1 точка от дължина за всяка карта над четвъртата в цвят:

за 5-ти цвят = +1 точка,

за 6-ти цвят = +2 точки,

за 7-ми цвят = +3 точки и т.н.

Правило 20

При откриване в 1-ва и 2-ра позиция при избор за откриване на 1 в цвят ползваме т.нар. Правило 20: НСР + сбор на дължините в двата най-дълги цвята $\geq 20 \Rightarrow$ откриваме анонсирането.



Конструктивно анонсиране (анонсиране без намеса от противниците)

Развитие след откриване 1 в минор ($1\clubsuit / 1\diamondsuit$)

Общи принципи на отговорите

Нов цвят на 1-во ниво = натурално, 4+ карти и 6+ т.т.,
Рундфорсинг (РФ).

- при 4-4 отговаряме първо в по-ниския цвят,
- при 5-5 — първо в по-високия,
- при 5-4 или 6-5 — първо в по-дългия.

Цвят на 2-ро ниво без скок (напр. $2\clubsuit$ след откриване $1\diamondsuit / 1\clubsuit$) = натурално, Маншфорсинг (МФ): 4+ карти и 13+ т.т.

Единичен скок в нов цвят на 2-ро ниво (и $3\clubsuit$ след откриване $1\diamondsuit$) = натурално, покана за манш: 6+ карти и 10–12 т.т.

Нов цвят със скок на 3-то ниво = натурално, слабо, 7+ карти и 6–9 т.т.

Отговори в БК = показват балансирано разпределение и отричат четворки в мажорите (\heartsuit / \spadesuit).

ВАЖНО Отговор 1М ($1\heartsuit / 1\spadesuit$) = 4+М и РФ! е с най-голям приоритет и трябва да се прави дори и при наличие на 5+ фит в минора на партньора.



Отговори след откриване 1 в Минор ($1\clubsuit$ / $1\diamondsuit$)

Отговори след $1\clubsuit$

$1\diamondsuit$ = натурално: $4+$ \diamondsuit , $6+$ т.т., Рундфорсинг (РФ).

$1\heartsuit$ = натурално: $4+$ \heartsuit , $6+$ т.т., РФ.

$1\spadesuit$ = натурално: $4+$ \spadesuit , $6+$ т.т., РФ.

$2\clubsuit$ = $13+$ т.т., $5+$ фит, НЕ изключва $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$.

$3\clubsuit$ = $11\text{--}12$ т.т., $5+$ фит, изключва $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$.

$1NT$ = балансирано разпределение, $6\text{--}10$ НСР, изключва $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$.

$2NT$ = балансирано разпределение, $11\text{--}12$ НСР, изключва $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$.

$3NT$ = балансирано разпределение, $13\text{--}15$ НСР, изключва $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$.

$2\diamondsuit$ = натурална покана: $6+$ \diamondsuit , $10\text{--}12$ т.т.

$2\heartsuit$ = натурална покана: $6+$ \heartsuit , $10\text{--}12$ т.т.

$2\spadesuit$ = натурална покана: $6+$ \spadesuit , $10\text{--}12$ т.т.

$3\diamondsuit$ = натурално, слабо (не е форсинг): $7+$ \diamondsuit , $6\text{--}9$ т.т.

$3\heartsuit$ = натурално, слабо (не е форсинг): $7+$ \heartsuit , $6\text{--}9$ т.т.

$3\spadesuit$ = натурално, слабо (не е форсинг): $7+$ \spadesuit , $6\text{--}9$ т.т.

Отговори след $1\diamondsuit$

$1\heartsuit$ = натурално: $4+$ \heartsuit , $6+$ т.т., РФ.

$1\spadesuit$ = натурално: $4+$ \spadesuit , $6+$ т.т., РФ.

$2\clubsuit$ = натурално: $4+$ \clubsuit , $13+$ т.т., Маншфорсинг (МФ!!).

$2\diamondsuit$ = $13+$ т.т., Маншфорсинг (МФ!!) $5+$ фит, НЕ изключва $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$.



$3\heartsuit = 11\text{--}12$ т.т., 5+ фит, изключва $4\heartsuit / 4\spadesuit$.

$1NT =$ балансирано разпределение, 6–10 НСР, изключва $4\heartsuit / 4\spadesuit$.

$2NT =$ балансирано разпределение, 11–12 НСР, изключва $4\heartsuit / 4\spadesuit$.

$3NT =$ балансирано разпределение, 13–15 НСР, изключва $4\heartsuit / 4\spadesuit$.

$2\heartsuit =$ натунална покана: $6 + \heartsuit$, 10–12 т.т.

$2\spadesuit =$ натунална покана: $6 + \spadesuit$, 10–12 т.т.

$3\clubsuit =$ натунална покана: $6 + \clubsuit$, 10–12 т.т.

$3\heartsuit =$ натунално, слабо (не е форсинг): $7 + \heartsuit$, 6–9 т.т.

$3\spadesuit =$ натунално, слабо (не е форсинг): $7 + \spadesuit$, 6–9 т.т.

Реанонси на Откриващия

След отговор $1\heartsuit / 1\spadesuit$ (обикновено $1M =$ натунално, 4+ карти и РФ!)

1. Имаме фит в мажора на Отговаряния При 4-картова подкрепа (фит) в мажора, освен онзорните точки броим и точки от разпределение (късии в страничните цветове):

1 точка за дубъл

3 точки за сек

5 точки за шикан

Така тоталните точки = НСР + точки от разпределение.

[a)] с 12–15 т.т. → покачваме мажора до 2-ро ниво

[b)] с 16–18 т.т. → покачваме мажора до 3-то ниво

[c)] с 19–21 т.т. → покачваме мажора до 4-то ниво

2. Нямаме фит в мажора на Отговаряния



[2.1.] Обявяваме нов цвят на 1-во ниво = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.

[2.2.] Ако сме с балансирано разпределение, без фит в мажора на партньора и без собствен 4-картов мажор:

[a)] с 12–14 HCP → анонсираме 1NT

[b)] с 18–19 HCP → анонсираме 2NT

[2.3.] Нов цвят на 2-ро ниво без скок (реанонсът не е ривърс) = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.

[2.4.] Повторение на цвета на откриването на 2-ро ниво (2 в минор) = 6+ карти (рядко 5), 12–15 т.т.

[2.5.] Единичен скок в цвета на откриването (3 в минор) = 6+ карти, 16–18 т.т.

[2.6.] Ривърс в нов цвят без скок (анонс на 2-ро ниво) = натурално, РФ!, 16–21 т.т., 4+ карти в новия цвят и 5+ карти в цвета на откриването.

[2.7.] Единичен скок в нов цвят (анонс на 2-ро/3-то ниво) = натурално, МФ, 18–21 т.т., 4+ карти в новия цвят и 5+ карти в цвета на откриването.

[2.8.] Скок на 3NT = показва 6+ полусолиден+ цвят (с който сме открили), 18–21 т.т. и стопери в необявените цветове.

Реанонси на Отговаряция

1. Фит в мажорния цвят на партньора

[a)] При сила 6–10 т.т. → единично покачване (фит на 2-ро ниво).

[b)] При сила 11–12 т.т. → двойно покачване (фит на 3-то ниво), покана за манш.

[c)] При сила 13+ т.т. → покачване до манш (фит на 4-то ниво), манш.



2. Липса на фит в мажорния цвят на партньора

2.1. Реанонси в БК Балансирано или полубалансирано разпределение и стопер(и) в необявения(те) цвят/цветове:

[a)] Сила 6–10 т.т. → 1NT

[b)] Сила 11–12 т.т. → 2NT (покана за манш)

[c)] Сила 13+ т.т. → 3NT (манш)

2.2. Повторение на собствения цвят

[a)] При сила 6–10 т.т. → 2 в цвета, 6+ (рядко 5) карти, слабо, за игра.

[b)] При сила 13+ т.т. → 3 в цвета, 6+ карти, МФ!!

ЗАБЕЛЕЖКА. Ако сме притежавали 6+ карти и едноцветна ръка с 10–12 т.т., още на 1-вия рунд на анонсирането щяхме да отговорим 2 в цвят = натурално, покана за манш: 6+ карти и 10–12 т.т.

2.3. Нов цвят

[a)] Нов цвят на 1-во ниво (1X) = натурално, 4+ карти, 6+ т.т., РФ!

[b)] Нов цвят на 2-ро ниво без скок = 4+ карти, 11+ т.т., РФ!, поне покана за манш.

[c)] Нов цвят на 2/3 ниво със скок = 4+ карти, 13+ т.т., МФ!



ЗАБЕЛЕЖКА. Ако сме обявили нов цвят на 2-ро или 3-то ниво и този цвят е четвърти поред обявен цвят – това е условен анонс и е популярната конвенция: Форсинг на четвъртия цвят (Fourth Suit Forcing). Този анонс:

не обещава дължина в този цвят

изисква партньора да доуточни разпределението и силата си

приоритет: да даде фит с 3 карти в обявения от Отговарящия мажор

ако няма 3-фит, показва дали има стопер в четвъртия цвят

Развитие след откриване 1 в Мажор ($1\heartsuit/1\spadesuit$)

Общи принципи на отговорите

Когато имаме сигурен фит, освен онзорните точки броим и точки от разпределение: за страничен Дубъл/Сек/Шикан = $1/3/5$ т.

Отговори, гарантиращи фит

Покачване до 2-ро ниво = 6–10 т.т. и 3+ фит. Секвенции: $1\heartsuit-2\heartsuit$, $1\spadesuit-2\spadesuit$. Покачване до 3-то ниво = 11–12 т.т. и 3+ фит, покана за манш. Секвенции: $1\heartsuit-3\heartsuit$, $1\spadesuit-3\spadesuit$. Покачване до 4-то ниво = слаба ръка (до 7–8 НСР) и дълъг фит (обикновено 5+ карти) + късица в страничен цвят. Секвенции: $1\heartsuit-4\heartsuit$, $1\spadesuit-4\spadesuit$. 2NT (Jacoby) = условен отговор, показващ 4+ фит в цвета на откриването и 13+ т.т., МФ!!

Отговори, показващи липса на фит или негарантиращи фит

Нов цвят на 1-во ниво (напр. $1\spadesuit$ след откриване $1\heartsuit$) = натурално, 4+ карти и 6+ т.т., РФ!



Отговор 1NT = 6–12 HCP, липса на фит в цвета на откриването (0–2 карти). Може да бъде обявен и с небалансирано разпределение!

Нов цвят на 2-ро ниво без скок (2/1) = натурално, 13+ т.т., МФ!!.

2 в минор = 4+ карти.

2♥ след откриване 1♠ = 5+ карти.

Секвенции: 1♥–2♣/2♦; 1♠–2♣/2♦/2♥.

Нов цвят със скок на 2/3 ниво = натурално, 10–12 т.т., добър 6+ цвят, липса на фит (0–2 карти), покана за манш.

Секвенции: 1♥–2♠/3♣/3♦; 1♠–3♣/3♦/3♥.

ЗАБЕЛЕЖКА. При 13+ т.т. и трети фит в цвета на откриването първо обявяваме нов цвят на 2-ро ниво без скок (2/1), за да форсирате до манш, а след това показвате фита. Ако притежавате 4+ фит, директно използвате отговора 2NT (Jacoby).

Реанонси на откриващия (след отговор 1♠/1NT)

1. С 12–15 т.т.

1NT = 12–14 HCP, балансирано разпределение.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.

Повторение на цвета на откриването на 2-ро ниво = 6+ карти, 12–15 т.т.

2 в мажора = 4-картов фит и 12–15 т.т.

2. С 16–18 т.т.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.



Скок на 3-то ниво в цвета на откриването = 6+ карти, 16–18 т.т.

3 в мажора = 4-картов фит и 16–18 т.т.

3. С 19–21 т.т.

2NT = 18–19 НСР, балансирано разпределение.

Скок на 4-то ниво в цвета на откриването = 6+ карти, 19–21 т.т.

Скок в нов цвят = натурално, 4+ карти, 19–21 т.т., МФ!!.

4 в мажора = 4-картов фит и 19–21 т.т.

Реанонси на откриващия (след 2/1 МФ!!)

Откриващият анонсира натурално. Тъй като и двамата партньори знаят, че са форсирани поне до манш, няма нужда от скокове – важно е да се пести пространство за изследване на най-добрания маншов (или евентуално шлемов) договор.

Нов цвят = натурално, 4+ карти.

Повторение на цвета на откриването = показва 6+ карти.

Повторение на цвета на откриването със скок = 6+ карти и солиден цвят.

2NT = балансирано разпределение (обикновено 5332).

Фитиране на цвета на отговаряния:

ако отговорът е бил 2 в минор → обещава 4-картов фит;

ако отговорът е бил 2 в мажор → обещава 3+ карти фит.

Заключение. По-нататъшното анонсиране продължава натурално.



Развитие след откриване 1NT

Отговори след 1NT

2♣ = Stayman – въпрос за четворки в мажорите.

2◊ = Transfer (Jacoby) за **♥**: показва 5+ карти.

2♥ = Transfer за **♠**: показва 5+ карти.

2♠ = Transfer за **♣**: показва 6+ карти.

2NT = Transfer за **◊**: показва 6+ карти.

3NT = краен договор за игра.

4♥/4♠ = натурано, за игра, 6+ карти.

1NT – 2♣

?

2◊ = няма мажорни четворки.

2♥ = 4+ карти в **♥**, може да има и **4♠**.

2♠ = 4+ карти в **♠**, няма **4♥**.

1NT – 2◊

?

2♥ = почти автоматично приемане на трансфера.

3♥ = максимална ръка (16–17 HCP) и фит 4+ карти в **♥**.

1NT – 2◊

2♥ – ?

Пас = слаба ръка, 0-7 т.т.

Нов цвят = натурано, 4+ карти в обявения цвят, 10+ т.т., МФ!!



2 БК = покана за манш, 8-9 т.т., 5 ♥ (балансирано/полубалансирано разпределение)

3 ♥ = покана за манш, 8-9 т.т., 6+ ♥

3 БК = показва 5 ♥, сила за манш (10-15 т.т.) и (балансирано/полубалансирано разпределение)

4 ♥ = показва 6+ ♥, сила за манш (10-15 т.т.)

1NT – 2♥

?

2♠ = почти автоматично приемане на трансфера.

3♠ = максимална ръка (16–17 HCP) и фит 4+ карти в ♠.

Развитие след откриване 2NT

Отговори след 2NT

3♣ = Stayman – въпрос за четворки в мажорите (пнататък както след 1NT–2♣).

3♦ = трансфер за ♥: показва 5+ карти.

3♥ = трансфер за ♠: показва 5+ карти.

3♠ = трансфер за ♣: показва 6+ карти.

3NT = краен договор, за игра.

4♣ = трансфер за ♦: показва 6+ карти.

4♦ = трансфер за ♥: показва 6+ карти.

4♥ = трансфер за ♠: показва 6+ карти.



Развитие след откриване 2♣

Отговори след 2♣

2♦ = условен отговор, 0–7 НСР, произволно разпределение.

2♥ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

2♠ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

2NT = балансирано разпределение и 8+ НСР.

3♥ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

3♠ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

2♣ – 2♦
?

2♥/2♠/3♥/3♠ = натурално, 5 карти в обявения цвят (по-нататък натурално).

2NT = 22–24 НСР и балансирано разпределение (по-нататък както след откриване 2NT).

3♥/3♠/4♥/4♠ = натурално, много силна ръка със солиден цвят (6+ карти в обявения цвят) и шлемови идеи.

Развитие след откриване 3NT

Отговори след 3NT

4♣ = Stayman – въпрос за четворки в мажорите (по-нататък както след 1NT–2♣).

4♦ = трансфер за ♥: показва 5+ карти.

4♥ = трансфер за ♠: показва 5+ карти.



Развитие след блокиращи откривания

Откривания $2\spadesuit/2\heartsuit/2\clubsuit$ – „слаби 2“

Критерии за откриване:

- Шесторен добър цвят (2 топ оньора или 3 от 5-те: A,K,Q,J,10).
- Сила 5–10 HCP.
- Обикновено без странична четворка в мажор и без страничен шикан.

Отговори след „слаби 2“

- Пас = при късица (сек/шикан) в цвета на откриването и без добър собствен цвят; възможно и с ръце до 16 HCP.
- Покачване на откриването до 3-то ниво = показва 3 фит; за игра, не е форсинг; баражно.
- Покачване на откриването до 4-то ниво = за игра и не е форсинг; може да бъде както със силна ръка (16+ HCP, 2/3+ фит), така и блокиращо с 4+ фит.
- 3NT или манш в нов цвят = натурално, за игра; избор на договор.
- Нов цвят = натурално, рундфорсинг; показва добър 5+ цвят и 16+ HCP (по-нататък натурално).
- 2NT = форсинг! – питат открилия да опишне ръката си.

$2\spadesuit/2\heartsuit/2\clubsuit$ – 2NT

?

- Повторение на цвета на откриването = минимална ръка, 5–7(8) HCP.
- 3NT = максимална ръка с много силен цвят (начело с AQJ, AKJ или AKQ).



- 3 в нов цвят = максимална ръка (8–10 НСР), показва топоньор (A или K, по-рядко Q) в този цвят.

Развитие след баражни откривания на 3-то и 4-то ниво

Отговори

- Покачване на откриването до 4/5 ниво = за игра, не е форсинг; може да бъде със силна ръка (16+ НСР и 2/3+ фит) или блокиращо с 3+ фит.
- 3NT или манш в нов цвят = натурализън, за игра; избор на договор.
- Нов цвят = натурализън, манш форсинг (МФ).

История

Бриджът се появява през XVII век като усложнен вариант на руския вист. Впоследствие играта се разпространява по целия свят и добива широка популярност в САЩ и Англия. Въвеждат се нови начини на изчисление и играта придобива състезателен характер. През 1925 г. американският милионер Вандербилт въвежда точкови премии за изпълнен манш и шлем, с което бриджът добива днешния си облик.

Двустранно анонсиране

(анонсиране след намеса от противниците)



1. Партиорът е открил 1 в минор и противникът се е намесил

a) Информативна контра (takeout double)

- Реконтра = показва 10+ НСР и балансирано разпределение.
- Другите анонси = както без контра.

б) Намеса с цвят на 1-во ниво

- Контра = негативна, показва 6+ НСР и дължина в необявения/те мажор/и.
- Нов цвят на 1-во ниво = натуралино, 4+ карти.
- Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натуралино, 5+ карти, 10+ т.т., РФ.
- Останалите анонси = както без намеса.

в) Намеса с цвят на 2-ро ниво

- Контра = негативна, показва 8+ НСР и дължина в необявения/те мажор/и.
- Нов цвят на 2-ро ниво = натуралино, 5+ карти, 10+ НСР, РФ.
- Нов цвят на 3-то ниво без скок = натуралино, 5+ карти, 13+ т.т., МФ.

г) Намеса с цвят на 3+ ниво

- Контра = негативна, показва 10+ НСР и дължина в необявения/те мажор/и.
- Нов цвят = натуралино, 5+ карти, 13+ т.т., маншфорсинг.



Анонсиране в цвета на противника (ку-бид) е силен анонс и показва добра ръка (МФ) без интерес към необявения/те мажор/и, обикновено с фит в цвета на откривания. Това е въпрос за стопер в цвета на противника!

2. Партийорът е открил 1 в мажор и противникът се е намесил

a) Информативна контра (takeout double)

Реконтра = показва 10+ НСР и липса на фит (0–2 карти).

Другите анонси = както без контра.

б) Намеса с цвят на 1-во ниво

Контра = негативна, показва 6+ НСР и дължини в необявените цветове.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натуралино, 5+ карти, 10+ т.т., РФ.

Останалите анонси = както без намеса.

в) Намеса с цвят на 2-ро ниво

Контра = негативна, показва 8+ НСР и дължина/и в необявения/те мажор/и и/или цветове.

Нов цвят на 2-ро ниво = натуралино, 5+ карти, 10+ НСР, РФ.

Нов цвят на 3-то ниво без скок = натуралино, 5+ карти, 13+ т.т., МФ.

г) Намеса с цвят на 3+ ниво

Контра = негативна, показва 10+ НСР и дължина/и в необявения/те мажор/и и/или цветове.



Нов цветът = натуралино, 5+ карти, 13+ т.т., МФ.

Анонсиране в цвета на противника (ку-бид) е силен анонс и показва добра ръка (МФ) с фит в цвета на открилия.

Играта бридж е стратегия и тактика. Тя е едновременно забавление, наука и партньорство. За да печелите в бриджа са необходими доверие, комуникация, търпение и самообладание.

Негативна контра (Negative Double)

Примери за използване на негативна контра

1♣ – (1♥) – ?

- Контра = 4♣ и 6+ HCP, РФ.
- 1NT = 5+ ♣ и 6+ HCP, РФ.

1♥/1♠ – (1♣) – ?

- Контра = 4+ ♦ и 6+ HCP, РФ.
- (При 5+ ♦ силата е 6–9 HCP).
- 2♦ = 5+ ♦ и 10+ HCP, РФ.

1♣ – (1♠) – ?

- Контра = (4-4)+ в двата минора и 8+ HCP и липса на фит в ♣, РФ.

1♦ – (2♥) – ?

- Контра = (4-4)+ в двата минора и 10+ HCP и липса на фит в ♦, РФ.

1♣ – (2♦) – ?

- Контра = 4♥ и 8+ HCP и липса на фит, РФ.



След откриване 1NT и намеса от противника

a) Контра

- Реконтра = изисква партньора да обяви $2\clubsuit$ (показва слаба ръка с $5+$ \clubsuit/\diamondsuit). С трефи – пас, а с кари – обявява $2\diamondsuit$.
- Другите анонси = както без контра.

б) Намеса с цвят на 2/3 ниво

- Контра = негативна, показва $6/8+$ НСР и дължини в необявените цветове.
- Нов цвят на 2-ро ниво = натурано, $5+$ карти, не е форсинг.
- Нов цвят на $3+$ ниво = натурано, $5+$ карти, МФ (освен ако не е манш).

4. Партьорът е открил $2\clubsuit$ (силно) и противникът се е намесил с:

Намеса с цвят на 2/3/4 ниво

- Контра = негативна, показва $5+$ НСР и дължини в необявените цветове.
- Нов цвят на $2/3/4$ ниво = натурано, $5+$ карти, МФ.

5. Партьорът е открил с бараж (от $2\diamondsuit$ и нагоре) и противникът се е намесил с:

Контра

- Реконтра = наказателна.
- Другите анонси = както без контра.

Намеса с цвят на $2/3+$ ниво



-
- Контра = наказателна (партньорът е изразил сила на ръка).
 - Нов цвят на 3+ ниво = натурано, 5+ карти, РФ (освен ако не е манш).
 - 3NT = за игра.
 - Покачванията = както без намеса.

Дефанзивно анонсиране (анонсиране след като противниците са открили анонсирането)

1. Противникът е открил 1/2 в цвят:

Намеса с цвят на 1-во ниво = натурано, 5+ карти и 8–16 НСР. При минимална намеса (8–11 НСР) трябва да имаме добър цвят и/или много добро разпределение.

Намеса с цвят на 2+ ниво без скок = натурано, 5+ карти (обикновено 6+) и 10–16(17) НСР. При минимална намеса (10–13 НСР) трябва да имаме винаги добър цвят.

Намеса с цвят на 2/3+ ниво със скок = натурано, блокиращо (същите критерии и продължения както при баражни откривания).

Намеса с 1NT/2NT без скок

Показва 15–17(18) НСР, балансирано разпределение и стопер в цвета на противника.

По-нататък анонсирането продължава както след откриване 1NT.

Намеса с информативна контра (Takeout double) Една от най-често употребяваните и важни конвенции в състезателния бридж.



Варианти на информативна контрола:

Вариант 1: Показва късица в цвета на противника (0–2 карти, рядко 3), поне по 3 карти в необавените цветове. За 1-во ниво – поне 11 НСР (за всяко следващо ниво се изисква по-голяма онзорна сила). При сила до 16 НСР отрича добър 5+ мажорен цвят.

Вариант 2: Силна ръка със собствен цвят и 17+ НСР (може и с по-малко при 8+ офанзивни взетки).

Вариант 3: Силна балансирана ръка с 18–19+ НСР, със или без стопер в цвета на противника.

Отговори на информативна контрола:

Цвят на минимално ниво = натурално, 0–9 НСР, 4+ карти (понякога 3).

1NT = 6–10 НСР, балансирана ръка със стопер в цвета на противника.

Цвят с единичен скок = натурално, 10–12 т.т., 4+ карти, не е форсинг.

2NT = 11–12 НСР, балансирана ръка със стопер в цвета на противника.

3NT = 13–16 НСР, за игра, балансирана ръка със стопер в цвета на противника.

Цвят с двоен скок = натурално, 6+ карти, полублокиращо.

Кю-бид в цвета на противника = силна ръка, РФ!

Пас (много рядко) = наказателен, показва 5+ много добри карти в цвета на противника с 3–4+ сигурни взетки в коза.

Продължения от контриралия

Пас = по-малко от 16 т.т.



Покачване (с фит) = 16–18 т.т., 4+ фит.

Покачване със скок = 19–21 т.т., 4+ фит.

Нов цвят без скок = натурално, 5+ карти, 17–21 т.т., не е форсинг.

1NT = 18–20 HCP, балансирано разпределение и стопер в цвета на противника.

2NT = 19–21 HCP (ако е без скок) или 21–22 HCP (ако е със скок), балансирана ръка и стопер.

3NT = ръка с 9 взятки (вероятно солиден цвят 6+ карти) и стопер.

Кю-бид = силна ръка, форсинг!

Когато сме в балансираща позиция Противникът е открил и са последвали два паса:

(1/2 в цвят) – пас – (пас) – ?

Ползваме същите намеси, както в директна позиция, но може да са малко по-слаби (обикновено с 2–3 HCP), защото се очаква партньорът да има някаква онърна сила (отговарящият е пасувал на откриване и е показал слаба ръка).

2. Противникът е открил 1NT

a) Намеса с контра = Контрата е наказателна и показва онърна сила поне колкото открилия.

Партньорът на контриалия:

- С всяка балансирана ръка и ръка с 6+ HCP → пас.
- Със слаба дистрибутивна ръка (0–5 HCP) → обявява цвят натурално.
- С много добра дистрибутивна ръка (9+ HCP и 6+ силен цвят) → скок в този цвят, маншфорсинг.



б) намеса с $2\lozenge$ = КОНВЕНЦИОНАЛНО!, показва двуцветна ръка: поне 5–4 в двата мажора с добри цветове.

Партньорът на намесилия се с $2\lozenge$ (двета мажора) анонсира:

- $2\clubsuit$ = УСЛОВНО!, въпрос към партньора да обяви по-дългия или по-добрия мажор (при равни дължини в двета мажора).
- $2\heartsuit/2\spadesuit$ = фит в съответния цвят, избор на договор.

в) намеса с $2\heartsuit/2\spadesuit/3\clubsuit$ = натуралино, 5+(6+) цвят, обикновено ръка с добър цвят и небалансирано разпределение (не е от типа 5332).

Шлемово анонсиране

Blackwood (KCB – Key Card Blackwood)

Една от най-старите шлемови конвенции. Блякууд е инструмент за избягване на „лоши“ шлемове, а не за „намиране“ на шлемове.

При силни поредици, когато сме установили, че имаме необходимата сила за шлем: 4NT е въпрос за брой аса.

Отговори на 4NT

$5\clubsuit$ = 0 или 4 аса

$5\lozenge$ = 1 ако

$5\heartsuit$ = 2 аса

$5\spadesuit$ = 3 аса

Ако имаме идеи за голям шлем и при отговор на 4NT установим, че имаме всички аса, може да попитаме и за риги с 5NT. Отговаряме по същия начин, както след 4NT.

В следващата версия на системата (за напреднали) ще използваме много от модерните шлемови конвенции като:



ку-биди, RKCB (Roman Key Card Blackwood), Splinters, 5NT = pick a slam и др. Засега по-просто.

Атаки и сигнали

1. Атаки

Ползваме стандартни атаки:

От онърна поредица (онър е всяка карта от A, K, Q, J, 10), атаката е с по-високия онър; нормално атака с онър обещава следващия след него.

Изключение е да се атакува от AK бланк с Ригата.

От вътрешна поредица се атакува с втората по сила карта (например от AJ10, KJ10, A109, K109, Q109).

Атака изпод единичен онър или изпод два, които не са поредица:

от 2 карти (втори онър) – с високата (с онъра)

от 3 карти – най-ниската

от 4 и повече карти – четвъртата по сила

Атаки от малки карти:

от 2 карти – по-високата

от 3 карти – средната и после по-високата (т.нр. MUD – Middle/Up/Down)

от 4 и повече карти – втората по сила



Срещу договор в цвят

<u>A</u> <u>K</u>	<u>A</u> <u>Kx(x)</u>	<u>K</u> <u>Q10(x)</u>	<u>K</u> <u>Qx</u>	<u>K</u> <u>J10(x)</u>
<u>K</u> <u>109(x)</u>	<u>Q</u> <u>109x</u>	<u>Q</u> <u>J10x</u>	<u>Q</u> <u>J9x</u>	<u>Q</u> <u>Jx</u>
<u>J</u> <u>109x</u>	<u>J</u> <u>10x(x)</u>	<u>109xx</u>	<u>10x<u>x</u></u>	<u>98xx</u>
<u>98x</u>	<u>9x</u>	<u>Hx</u>	<u>Hx<u>x</u></u>	<u>Hxx<u>x</u></u>
<u>Hxxxxx</u>	<u>Hxx<u>xxx</u></u>	<u>xx</u>	<u>x<u>xx</u></u>	<u>xxxx</u>
<u>xxxxxx</u>	<u>xx<u>xxxxx</u></u>			

Срещу договор в БК

<u>A</u> <u>K</u>	<u>A</u> <u>J10(x)</u>	<u>K</u> <u>QJ(x)</u>	<u>K</u> <u>Q10x</u>	<u>K</u> <u>J10(x)</u>
<u>K</u> <u>109(x)</u>	<u>Q</u> <u>109x</u>	<u>Q</u> <u>J10x</u>	<u>Q</u> <u>J9x</u>	<u>Q</u> <u>Jx</u>
<u>J</u> <u>109x</u>	<u>J</u> <u>10x(x)</u>	<u>109xx</u>	<u>10x<u>x</u></u>	<u>98xx</u>
<u>98x</u>	<u>9x</u>	<u>Hx</u>	<u>Hx<u>x</u></u>	<u>Hxx<u>x</u></u>
<u>Hxxxxx</u>	<u>Hxx<u>xxx</u></u>	<u>xx</u>	<u>x<u>xx</u></u>	<u>xxxx</u>
<u>xxxxxx</u>	<u>xx<u>xxxxx</u></u>			

2. Сигнали

2.1. Сигнали за желание и брой карти (четност/нечетност)

Ползваме обратни сигнали (UDCA – Upside Down Count and Attitude):

При атака от партньора: Attitude сигнал. Ниска карта = желание в цвета, окуражава продължение. Висока карта = нежелание, предлага смяна.

При първо чистене: отново Attitude сигнал. Ниска карта = желание за игра в този цвят (обикновено с оньори). Висока карта = липса на интерес.

Когато играе разиграващият: даваме сигнал за брой карти. Ниска–висока = четен брой (2/4/6...). Висока–ниска = нечетен брой (3/5...).



2.2. Сигнал за предпочтение на цвет (Suit Preference)

Ниска карта = желание за игра в нисък цвет.

Висока карта = желание за игра в висок цвет.

10 Причины да играя Бридж

1. Ще използвате ума си – хората с интензивна умствена натовареност живеят по-дълго, защото запазват добра-та памет и ясния ум.
2. Ще намерите нови приятели в бридж, където и да пътувате – в родината и по света. Ще посетите нови места.
3. Ще се запознаете с интересни и интелигентни хора. Ще имате връзка с хора от всички сфери на живота, които обичат играта бридж.
4. Бриджът ще ви държи далеч от телевизора и хладилника.
5. Ще играете в едни и същи турнири с национални и световни шампиони. Ще се насладите на играта срещу знатен играчи.
6. Ще се научите да се концентрирате и да губите – което е много важно в живота.
7. Ще се научите на дипломация, което е много важно за всяка работа. Бриджът е работа в екип, а дипломаци-ята е отборна дейност.
8. Ще почувствате тръпката от напредъка във вашата игра, а това повишава увереността в себе си.
9. Ще сте в състояние да измервате напредъка си по ре-зултатите и одобрението на партньорите ви.
10. Но най-важното – ще се забавлявате и животът ви ни-кога няма да е скучен!