

Въведение

ForcePoint беше създадена за 20 години на базата на една доста опростена, чисто релейна система за разкриване на частичното разпределение на партньора, която имаше интересен успех. Амбициите, които разви **Fr** през всичките тези години се оказаха значително по-големи. Разкриването само на частичното разпределение с поднасяне на информация за приблизителната сила, на практика се оказваше, че крайният контракт е назначен на риск. Между другото, това се прави от всички настоящи системи, независимо дали те са натурални или релейни. Както е известно, при натуралните системи и двамата партньори едновременно разменят информация за частичното си разпределение и приблизителна сила на ръцете, докато при релейните системи само единият от играчите може да се добере до пълната информация за ръката на партньора си. Това понякога се оказва нож с две остриета, защото когато разпитващият сваля картите си, опонентите нямат никакъв проблем с разкриване на точното разпределение на всички играчи, и поради тази причина повечето от бриджорите дават предимство на натуралната система. На практика **Fr** е частично релейна система, особено в повечето от случаите, когато двамата партньори нямат карти за шлем. В по-редките случаи, когато те имат силни ръце, се оказва, че е без значение дали

опонентите ще имат представа за точното разпределение или не, и че е много по-важно за играчите, които използват **Fr** да установят дали те имат малък или голям шлем, а също в случаите, когато опонентите нямат баражни намеси, дали имат манш или борба за скор.

Основната идея на **Fr**, базирайки се на изключително точно броене което коренно се различава от съществуващото класическо броене, е да разкрие точното разпределение на партньора, по възможност до 3 БК. И на тази база, при разменната частична информация за силата на партньора, да вземе решение дали да продължи разпитването за точната му сила и евентуално за точният брой на неговите топ онъори. **Fr** почти не се различава от другите системи, когато ще се играе за скор и в доста случаи манш. Нейната сила се проявява тогава , когато трябва с висока сигурност да се определи дали играта е на 3 или 4 в мажор, и особено когато на масата има шлем, който от разпределение е доста необичаен за хващане от съществуващите системи. Напълно вярно е, че шлемовите игри в бриджа са по-малко от 10%, но при продължителност на състезание от 24 дона, вероятността за поне 2 -3 шлема е напълно реална. Само единият от тях да бъде с разпределение, което другите системи не могат да засекаат статистически, може да изпрати **Fr** с 10-12 импа напред. И ако играчите са дисциплинирани и нямат пропуски на останалите игри, това може да се окаже решаващо за крайният им успех.

Предоставям системата на вашата преценка.

Структура на системата:

Системата използва механизми за разкриване на точната сила и разпределение на партньора, които е много по-лесно да се запомнят, отколкото статични анонси, които показват приблизителната сила и частичното разпределение в ръката на партньора. Това позволява едно прецизно анонсиране, независимо от намесите на опонентите (освен ако не са от 3 пики и нагоре още на 1-вия кръг). То се нарушава само, ако има незабавна висока баражна намеса, която е рискована, но почти без противодействие от която и да е система. В такива случаи, **Fr** променя механизма за разпитване, акцентувайки предимно на разкриването на силата на партньора, и базирайки се на началната информация от откриването или намесата му, се прави преценка за игралното ниво (**Play Level**). Не бива да се съмнявате, че системата притежава в тази ситуация силно оръжие, а именно „**Penalty Rule of 13**”, което гарантирано позволява да се определи дали ще се реализира по-висока печелба от наказание или от собствен договор, естествено в зависимост от зоните.

Force Point използва 7 открития в областта на бриджа, които са напълно непознати за играещият свят. Това са:

1. Броенето (The Counting), което преобразува всички онъорни и дистрибутивни точки в просто число с точност до 0.5. То се нарича **Базов номер (B#)** и показва точният брой на контрактните **взятки** в ръката на играча. Сумата от **B#** на

партньорите показва игралното ниво (**Play Level**) за ФИТ цвета. Ако няма ФИТ, които да е различен от 4 на 4, игралното ниво на БК е винаги с 1 по-долу отколкото е на цвят. Това е нов, изключително точен закон за тоталните взятки (**Fp Law of The Total Tricks**).

2. Конвенцията **SCOR-SCOR**, която разкрива всички възможни разпределения на картите в ръката на партньора, обикновено до 3 NT (използва се с небалансирани ръце).

3. Модифицираната конвенция **Stayman**, която разкрива всички възможни разпределения на картите в ръката на партньора до 3 NT (използва се с балансирани ръце).

4. Уточняването на точните контрактни взятки в ръката на партньора (тези над началните 6, които не се броят в бриджа). Това позволява чрез едно просто сумиране на контрактните взятки в двете ръце да се определи игралното ниво (**PL**).

5. В случай, че се засече игрално ниво за шлем, или поне за манш в минор се продължава с питане за Топ Онъори. Всъщност това е едновременно питане за точния брой на Контролите (**Control Points, CP**), като броя на Дамите се открива без да се пита са тях. За разлика от другите системи този аскинг **разкрива с един въпрос - един отговор точния брой на всички Аса, Попове и Дами на партньора едновременно**. Почти не е необходимо да допълним, че това го няма в никоя от досега създадените системи за бридж.

6. Когато се засече шлемово игрално ниво, е възможно да се пита за цветовете на Поповете и Дамите, като системата почти никога не пита за цветовете на Асата. Разбира се, това в много редки случаи е недостатък, ако в ръката на питащия има шикан, но това е... особено като се има в предвид, че доста често не остава достатъчно пространство за изясняване цветовете на всички Топ Онъори, и по специално цветовете на Дамите. Но след като разпитващият проявява интерес за шлемова игра, той има достатъчно Топ Онъори в ръката си, за да се ориентира, ако не напълно, то поне частично.

7. Не на последно място, особено след модерни агресивни намеси на опонентите, е така нареченото наказателно право от 13 (**Penalty Rule of 13**), което разкрива с много висока точност дали да се накаже противника, или да се играе собствен договор, както вече бе споменато по-горе. **Penalty Rule of 13** се превръща в **Penalty Rule of 16** в случаите с много силно дистрибутивни разпределения, така че бъдете внимателни! Няма да Ви е трудно да се усетите навреме следейки анонсите на опонентите, и в такива случаи може би ще е по-добре да се въздържате от Контри.

Механизъм за анонсиране, Fr Bidding Mechanism

1. Механизмът, който Fr използва е изключително прост: Откриващият анонс или намесата на партньора незабавно показва неговият минимален базов номер **B#** и неговият най-дълъг цвят (**Basic suit**) натурално.

Винаги 5+ цвят с изключение когато се открие 1 трефа, която има две значения:

- минимум Базов номер от 2.5 или повече контрактни взятки (обикновено 12+ НСР, но не забравяйте, че **Fr** не използва класическите НСР), с 5+ карти в трефа, или
 - силна ръка (обикновено 16+ НСР), всякакво разпределение.
2. Ако партньора се окаже с базов номер 0.5 или по-висок, той ще пусне полу-форсинг, използвайки анонсите 1 БК или Контра (естествено, в случаите на намеса от противника). Това изисква от откриващият да покаже страничните си цветове с равна (приоритетно) или приблизително равна дължина, изключвайки цвета в който е открил. Това става чрез използване на конвенцията **SCOR-SCOR**
 3. Ново реле от разпитващият, ще поиска неговият партньор да покаже натурално вторият си по-дължина цвят (имайки в предвид, че откриването е било направено в най-дългият цвят, **Basic suit**)
 4. Оказва се, че с показването на втория по дължина цвят, разпитващият винаги открива точното разпределение на партньора си (скоро ще Ви дам ключа за това), и сега вече може да се продължи с въпрос за точният Базов номер (**B#**, контрактните взятки) на откриващия (с изключение когато се открие с биколорна ръка,

тогава след изясняването на разпределението се пита директно за Контроли (**Control Points, CP**).

5. Това позволява на разпитващият чрез просто сумиране на двата базови номера да открие с изключителна висока точност игралното ниво за фит цвета (ако няма фит, който да е различен от 4 на 4, игралното ниво на БК е винаги с едно по-долу).
6. Ако разпитващият има шлемови интереси, а много често дори и да няма, той ще продължи с питане за Топ Онъорите, като отговорът ще му позволи незабавно и едновременно да разбере точния брой на всички Аса, Попове и Дами в ръката на партньора му. Тази информация, дори за начинаещи играчи е напълно достатъчна, за да се ориентират за един евентуален договор на цвят или БК.
7. Шлемов интерес от страна на разпитващият ще го накара да продължи с въпрос за цветовете на Поповите, и евентуално за цветовете на Дамите. Отговорите са по **SCOR**.
8. Разпитващият, имайки пълната информация за точното разпределение на партньора си, игралното ниво, точният брой и вида на неговите Топ Онъори и поне цветовете на Поповите, лесно ще се ориентира за назначаване на крайният договор.
9. На практика обаче се оказва, че трябва да се направят допълнителни настройки (**Adjustments**) на игралното

ниво, ако разпитващият иска да има **пълна сигурност за безимпасен** шлемов договор. Това е особено критично за договори на Голям шлем.

10. Този механизъм за анонсиране, който постоянно се повтаря и не зависи от намесите на противника (ако те не са над 3 купи още на първият кръг), е много по-лесен за запомняне отколкото каквито и да са статични анонси. Това вече трябва да Ви покаже, че анонсите, които Fp използва са динамични, т.е. няма никакви поредици от анонси, които трябва да помните предварително с изключение на откриващите анонси.

Сега ще ви запозная с всички по-горе изброени техники, които правят **Fp** уникална система. Ще започнем с броенето (**The Counting**), за да можете да изброявате и да оценявате ръцете си, ще преминем към откриванията и конвенцията **SCOR-SCOR**, и накрая, ще ви запозная с настройките (**Adjustments**), без които точният Шлемов договор понякога е трудно да се назначи.

Броене по Fp (Fp Counting)

За да определите дали имате намеса или откриващ анонс, Вие трябва да се научите да си изброявате ръката. След събирането на стойностите, които ще имате в дадената ръка и след изваждането на 2 контрактни взятки, Вие ще получите вашият **V#**. Базовият номер лежи в основата на тази система.

2.0 контрактни взятки:

Сек Асо

2 Шикана

10 картов цвят (в едната ръка)

1.5 контрактни взятки:

Асо

Сек + Шикан

9 картов цвят

1.0 контрактни взятки:

Рига или Сек Рига

Шикан + 6 картов цвят (в това се включва шикана, вече преброен за 0.75)

8 картов цвят (в едната ръка)

0.75 контрактни взятки

Шикан

0.5 контрактни взятки

Дама

Всеки сек (с изключение на А и К)

6+/5+ биколъор

7 картов цвят (в едната ръка)

За всеки 7+ картов цвят се използва формулата $0.5 * (n - 6)$, където n е боят на картите.

0.25 контрактни взятки

Всеки дву-картов цвят, който не притежава Q

6 картов цвят (в едната ръка), **но само ако имате и Шикан !**

Note: Има едно изключително точно решение кога можете да добавяте по **0.25** за всяко Вале: просто проверете дали **Формулата за наличните Контроли в ръката Ви** в зависимост от **V#** преброявайки и Валетата, е изпълнена: **$CP > |4 * V\#|$** , използвайки **CP** и от Секове и Шикани. Ако **Контролите ви са по-малко, откажете се да броите Валета !**

Note: На откриващият и на отговарящият се забранява броенето на стойностите по **0.25**, освен тези за дву-картовите цветове и за **6 картов цвят с Шикан**. Настройките по **0.25** могат да се правят само от разпитващият (ако има такъв), или когато се окаже, че няма нито разпитващ, нито отговарящ.

-0.5 отрицателни контрактни взятки:

1. За балансирана или с всякакво 4441 разпределение ръка, в която няма Дами, и има повече **Аса** отколкото **Попове**

2. За небалансирана ръка, в която няма Дами, и има 24+ Control Points (CP), включително CP от Секове и Шикани

3. За всяка ръка при абсолютна липса на Дами и Валета

Note: -0.5 може да се използва **max** до 2 пъти достигайки -1.0

Тест: Намерете В# на 2-мата играчи и PL. Откриването от Север по Fr е **3 кари**, което показва **В# = 2.5 до 5.0** с **bi-color 6+ кари /5+** друг цвят или **В5+, 9+** кари. Откриване на пониско ниво предизвиква незабавна намеса в купи с повдигане до 4 купи още на 1-вия кръг, което ще попречи да се назначи Големия Шлем.

AJxx

AJxxxxxxxx

BG бриджори, които искат да получат Sysnotes програмата без заплащане могат да изпратят email до: pboev7@hotmail.com

xxxx

x

KQTx

xxxx

Deal #: 1

Double Dummy Expert Player

3 NORTH B# = -1.5

Contract:

Dealer: S

Restart Bid

Restart Play

Next Game

Go To

N/S Tricks:

E/W Tricks:

Start AutoPlay

B# = 0

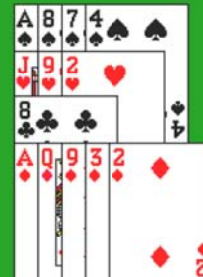
B# = 2

WEST

EAST



	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠	1 N	S	W	N	E
PASS									
	2 ♣	2 ♦	2 ♥	2 ♠	2 N				
	3 ♣	3 ♦	3 ♥	3 ♠	3 N				
	4 ♣	4 ♦	4 ♥	4 ♠	4 N				
PASS	5 ♣	5 ♦	5 ♥	5 ♠	5 N				
	6 ♣	6 ♦	6 ♥	6 ♠	6 N				
	7 ♣	7 ♦	7 ♥	7 ♠	7 N				
AutoBid	Restart	All Pass							



8

18

SOUTH

B# = 3.5

11

Total Points Scoring

Lucky Chance IMPs Scoring

Spacial Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

N/S

N/S

E/W

E/W



В следващите няколко ръце, ще броим заедно с вас.

Започваме с ръката на N:

Q трефа = 0.5

Двойният цвят в каро = 0.25. Това са стойностите за тази ръка = 0.75, което трябва да се закръгли надолу до 0.5, защото няма друго 0.25 с което да се комбинира до 1.0, но за да получим

истинският В#, трябва да извадим 2 от крайната сума, т.е. $V\# = 0.5 - 2 = -1.5$, отрицателен Базов Номер с който дори не бива да подкрепяте партньора си.

Ръката на S:

Асо = 1.5

3 Попа * 1 = 3

2 Дами * 0.5 = 1. От това следва, че $V\# = 3.5$ В този случай имаме двоен цвят, но тъй като в него имаме Дама, той не се брой.

Ръката на E:

Две Аса * 1.5 = 3

Q каро = 0.5

Сек трефа = 0.5. Общият сбор е 4, от който вадим ВИНАГИ 2, така че базовият номер $V\# = 2$

Ръката на W:

Асо = 1.5

Поп = 1

$V\# = 1.5 + 1 - 2 = 0.5$, но в този случай имаме балансирана ръка в която няма Дама, и игралното ниво пада до 0.0, тъй като трябва да се извади още 0.5 за липса на Дама с балансирана ръка.

Deal #: 53

Double Dummy Expert Player

14 NORTH B# = 2.5

Contract:

Dealer: S

N/S Tricks:

Vul: None

E/W Tricks:

Restart Bid

Restart Play

Next Game

Go To

Start AutoPlay

B# = 0

B# = -0.5

WEST

EAST



	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠	1 N	S	W	N	E
PASS									
PASS									
PASS									
PASS									
PASS									
PASS									
PASS									
PASS									
PASS									
AutoBid	Restart	All Pass							



7

13

SOUTH

B# = 1.5

6

Total Points Scoring

Lucky Chance IMPs Scoring

Spacial Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

N/S

E/W

N/S

E/W



В следващата диаграма пак започваме с:

Ръката на N:

2 Аса * 1.5 = 3.0

2 Риги * 1.0 = 2.0 (не ги броим за да не вадим на края 2.0)

1 Сек = 0.5

Това прави $V\# = 3.5$, но понеже в ръката има тотална липса на Дами и Валета, а има и 24 CP при липса на Дами, трябва да извадим още $2 * 0.5 = 1.0$, така че крайният $V\# = 2.5$

Ръката на S:

Асо купа = 1.5

Поп купа = 1.0

Две дами * 0.5 = 1.0

Всичко това минус 2 показва $V\# = 1.5$

Игралното ниво (Play Level, PL) за ФИТ цвета (ако има такъв) е равно на сумата от 2-та $V\#$, а ако няма ФИТ е с 1 по долу, и е равно на PL в БК, т.е. в този случай **игралното ниво** за цвета пика е: $PL = 2.5 + 1.5 - 1.0$ (за липса на ФИТ) = 3.0

Игралното ниво на БК е:

$NT\ PL = 2.5 + 1.5 - 1.0$ (за липса на 5 на 3/4 или 6 на 2/3 ФИТ) + 0.5 (за 5 на 2 Мисфит) = 2.5 (ако има Стопери във всички цветове, ако няма е по-добре да се играе на Misfit-a).

Note: По принцип, когато се играе на БК за всеки Сек се вади по 1.0 (за всеки Шикан се вади по 1.5), но когато срещу Сека / Шикана има 2 Контрола, тази настройка (**Adjustment**) се пренебрегва.

Ръката на E:

Асо каро = 1.5

2 Валета по 0.25 = 0.5

- 0.5 за липса на Дама с балансирана ръка

$$В\# = 1.5 + 0.5 - 0.5 - 2.0 = -0.5$$

Note: Нека да проверим дали Формулата за СР е изпълнена:

СР > 4*В# = 6 > 4*|-0.5| = 6 > 2, което означава че можем да броим Валетата по 0.25 всяко.

Ръката на W:

Поп трефа = 1

Две дами * 0.5 = 1, Базов номер В# = 0

Отговор на теста:

В# (на Север) = **5.5** (2 Шикана = 2.0, които няма да броим за да не вадим на края 2.0, остават 3.0 (за 2 Аса) + 1.5 (за 9 картов цвят) + 0.5 (за собствен Супер Фит) + 0.5 (за 2 Валета)

Note: Проверката за Контроли СР > 4*В# показва 24 > 22, т.е. Валетата могат да се броят.

В# (на Юг) = 0.0, но се покачва веднага след откриването до 0.75 (за 10+ карти в каро в 2-те ръце), а в последствие след разпитването се покачва с още 2.0 за 2-та “добри“ Шикана и с още 0.75 за 13-те Коза в каро до **3.5**.

$PL = 5.5 + 3.5 = 9.0$, което показва, че в 2-те ръце има по 1 дублираща се печаливша взятка над максимално възможните 13 взятки за Голям Шлем.

Надяваме се, че след тези 3 игри сте наясно с намирането на точният базов номер, респективно игралното ниво, което се разкрива по време на анонсирането, и което лежи в основата на **Fr**.

В следващата глава ще разгледаме откриванията и намесите според системата.

Откривания и намеси

Откриванията според Fr са натурални. Силното откриване е $1\clubsuit$, но може да бъде и натурално с $5+$ цвят, едно в цвят се открива винаги с $5+$ карти, БК е балансирана ръка (без 5-ти цвят, без Сек)

Откриване $1\clubsuit$

$V\# = 2.5+$, 5-8 карти в \clubsuit с нормална сила, или със силни ръце:

$V\# = 5+$, 5-8 карти в \diamond , или

$V\# = 4.5+$, 5-9 карти в \heartsuit/\spadesuit , или

$V\# = 4.5$ Баланс, или

$V\# = 5.5 +$ Мажорен биколор

1♣ в трета и четвърта позиция, се използва като обиращ анонс с $V\# = 0.75 +$, Без Зона или $V\# = 1.0+$, в Зона. Откриванията над 1♣ в трета и четвърта позиция, показват по-голяма сила, от нормалните откривания в първа и втора позиции.

Откриване 1♦

$V\# = 2.5$ до 4.5, 5 до 9 карти в ♦

Откриване 1♥

$V\# = 2.0$ до 4.0, 5 до 7 карти в ♥ или $V\# = 2$ до 3, 8 или 9 карти в ♥

Откриване 1♠

$V\# = 2.0$ до 4.0, 5 до 7 карти в ♠ или $V\# = 2.0$ до 3.0, 8 или 9 карти в ♠

1БК $V\# = 2.5$ до 4.25 или 14 - 18 НСР балансиран

2♣ $V\# = 2.5$ до 5.0, минорен биколор

2♦ $V\# = 2.5 +$, без Зона или $V\# = 3+$, в Зона, всякакво 4441

2♥ $V\# = 2.5$ до 5.0, биколор с ♥, ако е ♥/♠ $V\# = 3$ до 5 (силен)

2♠ $V\# = 2.5$ до 5, биколор с ♠, ако е ♥/♠ $V\# = 2.5$ (слаб)

2БК $V\# = 5.0+$, баланс или 22+ НСР

3♣ $V\# = 3$ до 5, 6+ ♣ и 5+Мажор, $V\# = 5+$, 9♣ или 2227

3♦ В# = 3 до 5, 6+ ♦ и 5+ Мажор, В# = 5+, 9♦ или 2272

3♥ В# = 3 до 5, 6+ ♥ и 5+ друг; или В# = 1.5, 8♥

3♠ В# = 3 до 5, 6+ ♠ и 5+ друг; или В# = 1.5, 8♠

3 БК В# = 5.5+, 5+/5+ минорен биколъор

4♣ В# = 3.5 до 4.0, 9 карти в ♣

4♦ В# = 3.5 до 4.0, 9 карти в ♦

4♥ В# = 3.5 до 4.0, 7 карти в ♥ с три онъора или 8+ ♥

4♠ В# = 3.5 до 4.0, 7 карти в ♠ с три онъора или 8+ ♠

4БК В# = 6.5 +, без 4-ти мажор или В# = 5.5+, хх66

Това са по-важните откривания, останалите ще можете да видите в “**Sysnotes**”, отделна компютърна програма, чрез която могат да се проследят всички анонси и реанонси в дълбочина, както и частични анонси при намеси, и която може да се използва са бързи справки при игра на Интернетa. Както виждате, тези откривания не са много по-различни от останалите системи, ако изключим че не се работи (освен на БК) с класическите НСР, като разкриването на точното разпределение на партньора може да започне след пускането на полу-форсинг (**Semi-Forcing**), което е реле за 1 рунд, но все още не гарантира Манш (**Game**). Преди това обаче ще погледнем някои специфики в изброените по-горе откривания

Развитие на специфични откривания.

След откриване 1♣ форсингът е 1БК, 2♣ от откриващият показва силна ръка. Ето ги анонсите на откриващият след 2♦ (автомат) от разпитващия:

2♥/♠ В# = 4.5+, 5 до 9 карти в ♥

2БК В# = 5.0+, 5 или 7 карти в минор

3♣/♦ В# = 5.0+, 6 или 8 карти в минор

3♥ В# = 4.5, баланс 3 карти в ♥ + 4 карти в ♠, или

4 карти в ♥ + 2/3/4 карти в ♠, но може да има и точно 6♥

3♠ В# = 4.5, баланс, 42xx (4♠+2♥), но може да бъде и с 6♠

3БК В# = 4.5, баланс с една или две четворки в минорите.

Това са по-важните ре-анонси, продълженията може да намерите в “**Sysnotes**”. Обърнете внимание, че с балансирани ръце (без 5+ цвят, без Сек, по дефиниция на **Fr** за баланс) не се използва **SCOR-SCOR**, а **модифициран Stayman**, с който се разкрива точното разпределение на партньора до 3 БК, като се анонсира натурално или полу-натурално. Конвенцията **SCOR-SCOR** за разкриване на точното разпределение на партньора се използва само в случаите когато партньора е показал само един 5+ цвят !

Откриване на 1♣ от трета или четвърта позиция:

Анонси на отговарящият:

1♦ В# = -0.5 или по-малък, отрицателен, всякакво разпределение

1♥ В# = 0, всякакво разпределение

1♠ В# = 1+, какъв да е 5-ти цвят. (1БК = въпрос за цвета)

1БК В# = 1 до 2, всякакъв баланс, включвайки и 4441

2 в цвят 2♣/2♦/2♥/2♠ покзва максимално пасувала ръка с 5 карти, или с В# = 1.0- 1.5 за Мажорите и до 2.0 за минорите с 6 карти + сек или шикан.

От 2 БК до 3♠ се показват би-колорни ръце, които можете да видите в “Sysnotes” програмата.

След откриване 1 БК:

Важно е да споменем, че Фр използва като форсинг 2♣ с В# \geq 1. Трансферите се пускат с ръка не по-силна от 0.5, а повдигане до 2БК се прави с балансирана ръка с В# = 0.5 или с 8-10 НСР като се допуска 5 картов Минорен цвят.

След 1БК- 2♣ се отговаря по слабо модифициран от **Фр Stayman**, който ние считаме са по-ефективен. Отговорите са натурални, с изключение на 2БК, което показва минимална ръка от В# = 2.5 с 4к.♠, т.е. 1БК - 2♣ - 2БК (алерт !) = 4к.♠ с минимална откриваща ръка.

Влизане в 2БК се използва и с други четворки ако ръката е слаба, т.е. 1БК - 2♣ - 2♥ (4к. ♥) - 2♠ (реле за втора четворка) - 2БК! (минимална откриваща ръка с $V\# = 2.5$ и 4к.♥), и ако след това партньора продължи с ново реле, втората четворка се показва натурално, а ако няма, се повтря първата.

След откриване 2♦:

2♥ е реле, залепянето от откриващият (2♠) показва минимална ръка $V\#$ с 2.5 точно, и след второто реле (2БК) се казва цвета който е **над** сека, като 3♣ показва Сек ♠ (1444)

Пример: 2♦ - 2♥! - 2♠($V\# = 2.5$) - 2БК! - 3♥ показва $V\# = 2.5$ със сек ♦ (4414)

Ако след 2♥ се каже 2БК, то тогава откриващият е с $V\# = 4+$. Ако той е с $V\#$ от 3 до 3.5 след релето 2♥ си казва веднага цвета **над** сека на трето ниво, например: 2♦ - 2♥ - 3♠ показва 4144

Намеси

Намесите в системата **Fr** са натурални, с изключение на намеса 1 БК и намеса след 1 БК от противника. Ако партньорът Ви не е минал през пас, можете да се намесите, само ако имате откриваща ръка, и ако има **Round Semi-**

Forcing Relay от партньора първо се показва точното разпределение, а след това точния $V\#$. Ако обаче, партньорът Ви е минал през пас, намесите ви започват от $V\# \geq 1.5$, и ако има **RF Relay** от партньора, първо се показва точния $V\#$, а след това точното разпределение. Опитайте се да запомните тази **смяна в механизма на анонсиране** в зависимост от това дали партньора Ви е имал незабавно значещ анонс или 1-во е минал през пас !

След откриване едно в минор от опонентите, намесата Ви с 1 БК показва 5 карти в откритият минор.

Наместа след 1 в мажор с 1 БК, показва 4 карти в другият мажор, независимо дали има стопер в откритият мажор.

Ако имате балансирана ръка с $V\# \geq 2.5$, или силна ръка с $V\# \geq 3.5$ с 5+ карти в цвят, първо се казва Контра, и след евентуално реле от партньора първите 2 стъпки и всеки анонс в БК показва баланс, като $V\#$ започва от 2.5 увеличавайки се с по 0.5, а всички останали анонси показват 5+ цвят, като принципа е на 2-ро ниво да се показват 5 картови цветове, на 3-то ниво 5-7 картови цветове в Минорите и 5-6 картови цветове в Мажорите, на 4-то ниво 8 картови цветове в Минорите и 7+ картови цветове в Мажорите (можете да видите анонсите в **Sysnotes**). Ако единият от партньорите е минал през пас, а другият се е намесил с $V\# \geq 1.5$, то евентуалното първо реле на пасувалия пита за точен базов

номер. След показване на балансирана ръка, релето на партньора е въпрос за четворки.

Съществуват разбира се и намеси с биколъор. Те биват разделени на два вида: след откриване $1\clubsuit/\diamond$ и след $1\heartsuit/\spadesuit$

Биколъорите се показват чрез конвенцията **SCOR-SCOR**, като след минорно откриване не се изключва цвета на откриването, докато след мажорно откриване цвета се изключва. Стъпките са същите: **SHAPE; COLOR; RANK**

Note: Прочетете малко по-надолу конвенция **SCOR-SCOR**, за да нямате проблеми с разбирането на биколъорните намеси.

Пример: След 1 в минор:

$1\spadesuit - 2\spadesuit = \text{SHAPE}$ биколъор, не изключва цвета на откриване, следователно биколъорът е $\spadesuit + \heartsuit$

$1\spadesuit - 2\heartsuit = \text{COLOR}$ биколъор, също не изключва, тоест $\heartsuit + \spadesuit$

$1\spadesuit - 2\clubsuit = \text{RANK}$ биколъор, не се изключва, тоест $\heartsuit + \spadesuit$

$1\spadesuit - 2\text{БК} = \text{SHAPE}$, този път останалите SHAPE цветове, тоест $\clubsuit + \heartsuit$

$1\spadesuit - 3\clubsuit = \text{COLOR}$, $\clubsuit + \spadesuit$

$1\spadesuit - 3\spadesuit = \text{RANK}$ $\clubsuit + \spadesuit$

Както забелязвате, цвета на откриването не се изключва, а цвета на намесите винаги е единият цвят на биколъора. Важното е да схванете механизма и ще забележите, колко е лесно.

Що се отнася за намесите с биколъор, след откриване 1 в мажор, там самата ни намеса изключва цвета на откриването. Но естествено, биколъорите се показват пак по **SCOR-SCOR**, и **винаги** стъпките са **SHAPE, COLOR, RANK**. След 1 в минор се налага да не се изключват минорните цветове, защото почти във всяка система тези откривания са конвенционални, тоест нямат количество в даденият цвят. Също така намесите след 1 в минор с биколъор са 5+/5+

Пример: След 1 в мажор:

1♥ - 2♥ = SHAPE, но се изключва купата, следователно ♦ + ♠

1♥ - 2♠ = COLOR, пак изключваме купата, тоест ♣ + ♠

1♥ - 2БК = RANK, съответно ♣ + ♦

Следващите 3 стъпки на SCOR-SCOR, показват биколъори с 6+/5+

1♥ - 3♣ = SHAPE 6+/5+

1♥ - 3♦ = COLOR 6+/5+

1♥ - 3♥ = RANK 6+/5+

Намеси след 1 БК от провивника:

2♣ = 4/4 в Мажорите, изключвайки 5-ти минор (Landy)

2♦ = 5+ ♥ или 5+ ♠ без страничен четири-картов цвят

2♥ = 5+ ♥, вероятен 4/5 минор (CAPP)

2♠ = 5+ ♠, вероятен 4/5 минор (CAPP)

2 БК = минорен биколъор

На трето ниво се говори с 6+ к. минор и 7 к. Мажор.

Конвенция SCOR-SCOR

Конвенцията **SCOR-SCOR** е единствената конвенция (ако изключим **Fp Stayman, Jacoby Transfers**, и понякога **Unusual 2NT**), която се използва във **Fp**, и е едно от главните и оръжия. С нея се цели да се открие точното разпределение на картите на партньора. На 1-вия рунд се показват цветовете с равна дължина (приоритетно !) или с приблизителна дължина, като базовият (основният) най-дълъг цвят на откриване се изключва, и без в тях да включват секове или шикани, (изключение прави разпределението 7411 където страничните цветове са с равна дължина 1 на 1 и се показват приоритетно). На 2-рият рунд се показва вторият по дължина цвят натурално. Ако няма такъв, т.е. **ако страничните цветове са 3 на 3, винаги се повтаря базовият цвят !**

Някои играчи намират **SCOR-SCOR** за очарователна, други за революционна, на мъжете им е лесна, на жените им е трудна, но повечето не я харесват поради липсата на въображение да си представят точното разпределение на партньора. Първата част от нея не е нищо ново, но втората част е иновация без дубликат. Какво означава **SCOR-SCOR**?

- „**S**” произлиза от **SHAPE** (от английски „калъп”, форма”) и се отнася за цветовете които са през един, т.е. тези които обгръщат базовият цвят. Те могат да бъдат ♣ и ♥ или ♦ и ♠. Използвайки първа стъпка, Ви трябва да покажете цветовете, които обхващат базовият Ви цвят, но не включват само по 1 сек или по 1 шикан (може да включват 2 сека или 2 шикана).
- „**CO**” произлиза от **COLOR**, тоест черни или червени цветове, изключвайки отново базовият цвят (този в който сте открили).
- „**R**” произлиза от **RANK**, т.е. Мажорни или Минорни цветове, изключвайки базовият цвят.

Първите три стъпки потвърждават, че цветът Ви е 5 или 7 картов, но никога 6 или 8 картов !

Пример: ♠AKxxx ♥Qxx ♦KQx ♣xx

1♠ - 1 БК! (полу-форсинг) - 2♦ (втора стъпка), която показва COLOR (първата е 2♣). Понеже сте открили в ♠, а това е черен цвят, остава страничните Ви цветове да са червени.) - 2♥! (въпрос за вторият по дължина цвят)

2♠ = нямам втори по дължина цвят. След въпрос за вторият по дължина цвят, когато се повтори базовият цвят, това означава, че страничните цветове са винаги 3 на 3. Следователно в посоченият пример става ясно още на второ ниво, че точното разпределение на партньора е 5-3-3-2. За да си представите по-сложни разпределения се използва така нареченият „Ключ“:

Когато на въпроса за вторият по дължина цвят се говори „вътре“ в показаните странични цветове (т.е. казва се един от тях), **това е ясен знак, че в ръката има сек!**

Пример: ♠KQx ♥AKxxx ♦Kxxx ♣x

1♥ - 1БК! (полу-форсинг) – 2♣ (първа стъпка, показваща SHAPE странични цветове, т.е. ♠ + ♦) - 2♦! (питане за втори по дължина цвят) - 3♦. От което става ясно, че ръката има сек, защото се говори ”вътре” в цветовете, които са обявени като странични, т.е. показва се един от тях. Това е ”Ключа” да откриете, че ръката има сек и разпределението е 3=5=4=1

Аналогично, ако вместо 3♦ се отговори 2♠, разпределението ще е 4=5=3=1. **И сега внимавайте:** Ако вместо 3♦ се отговори 3♣, т.е. говори е "извън" показаните странични цветове (т.е. не се казва никой от тях), това ще е "Ключа" да откриете, че ръката няма сек, и разпределението ще е 2=5=2=4

Следващите няколко стъпки над тези трите декларираат, че Вие имате 6 или 8 картов базов цвят. Четвъртата и петата стъпки копират 1-вата и 2-рата стъпки, т.е. те са както при пет-картовият цвят и показват SHAPE и COLOR, но сега вече с 6 или 8 картов основен цвят. Шестата стъпка се използва само когато имате 6 или 8 картов базов цвят + RANK станични цветове и сравнително слаба ръка (2.5 до 3.0 за минорите и от 2.0 до 2.5 за мажорите).

След последващото реле, ако имате шикан си казвате вторият по дължина цвят на 3-то ниво, а ако имате сек, то това става на 4-то ниво.

Пример: ♠Qxxx ♥Kxx ♦AKxxxx ♣ -

1♦ - 1БК - 3♣ (шести базов цвят, слаба ръка от 2.5 до 3.0)

3♦ = въпрос за вторият по дължина цвят

3♠ = втори по дължина цвят с шикан. В горният пример, ако имаме сек трефа и странични 3-3, се повтаря базовият цвят на 4-то ниво, тоест след 3♦ - 4♦ = 3-3-6-1. Ако ръката не е с

минимална сила, то тогава се казва вторият по дължина цвят с шикан на 3-то ниво след 1БК, а със сек, на 4-то ниво след 1БК

Пример: 1♥ - 1БК - 3♦ = ♠ (шикан) ♥ xxxxxx ♦ xxxx ♣ xxx
силна ръка от 3.5 до 4.0

Стъпките, които се отнасят за силна ръка с 6 или 8 картов цвят + RANK странични цветове, се наричат **Extended SCOR**.

Така изглежда **SCOR-SCOR** без намеса от опонентите. Когато има намеса, може да използвате 2 варианта за отговаряне (по ваш избор):

1. Първите две стъпки от конвенцията се заместват с Пас и Контра, долепването до намесата е 3-та стъпка и така нататък ...
2. Пас и Контра да показват 5-ти цвят и съответно Стопер в цвета на намесата, а от долепването до намесата, т.е. от 3-тата стъпка да започва SCOR-SCOR, но направо с 6+ цвят, като 3,4 и 5-та стъпки са за 6-ти основен цвят, а 6,7 и 8-ма стъпки са за 7-ми основен цвят. Повече подробности в **Sysnotes**.

Статични поредици

Само за разпределението 7222, където 7-мия цвят може да е навсякъде, има статичен отговор: след откриване в основния

цвят, и полу-форсинг от партъора, отговора е винаги скок на 3♠ несависимо какъв е основният Ви (**Basic**) цвят !

С разпределение 5440, където 5-тия цвят може да е навсякъде, има частичен статичен отговор: след откриване в основния цвят, и полу-форсинг от партъора, се показват по **SCOR** страничните цветове, и след нов форсинг-питане за 2-рия по дължина цвят, **винаги се скача** в цвета (може и в БК) над релето (едно ниво + 1 цвят, точно 6 стъпки). Естествено, ако има намеса на опонентите, Пас и Контра се използват като стъпки.

Когато научите конвенция SCOR-SCOR, чрез която ще показвате точното си разпределение на партньора си, Вие ще знаете около 75% от системата.

Това може би е единственното трудно нещо от системата. От моя опит съдя, че играчите от световна класа я усещат за 30 мин., експертните играчи правят това за около час, а обикновените играчи отделят до 2 часа за вникването в същността и. За съжаление, аз познавам само 2 жени, които успяха да я научат. Повечето от тях нямат логично мислене и предпочитат да зарежат системата, или пък стават нервни, когато се наложи да си представят разпределението на партньора.

Конвенцията е универсална и може да бъде използвана с всяка система. Познавам няколко играчи, които вече я използват в „Прецизна Трефа” и те казват: „Тя е върхът!”. Но

не забравяйте, че е нож с 2 остриета: ако ръката на разпитващия стане мор, опонентите сте са наясно с разпределението на всички играчи. Според мен по голямо приложение ще намери универсалния **Fp Counting**, който може да се използва с всяка система. Fp разчита на точното броене (**Explicit Counting**), и на точно назначените договори, но това може да бъде използвано във всяка система. Ако отидете на: http://www.bullbridge.com/Bridge_for_FUN.html

Страницата е заключена, използвайте (user name: bridge, password: kremena) за да влезете, ще откриете как да превърнете за една нощ Basic SAYC в по силна система от Full SAYC, 2/1, Precision и Blue Club взети заедно (някои от вас бързо сте добавят тук и Fp) !

Може би тук е мястото да дам линковете за интересуващите се за сваляне на Sysnotes:

http://www.bullbridge.com/Home_Page.php

Свалете файла: ***Install Fp Counting/BiddingProgram*** и инсталирайте програмата, след това свалете всички други файлове директно в новата Ви директория **C:\ForcePoint** (трябва да сте сигурни, че ги вкарвате вътре, иначе няма да имате най-новото от Fp), и изпратете e-mail с 8 буквения-цифров код, който сте намерите над полето за регистрация до: pboev7@hotmail.com за да Ви направя безплатен ключ за отваряне на програмите.

Питане за точния Базов номер (Ask for the exact В#)

След като се разбере точното разпределение на партньора, следващата стъпка е за питане за точен базов номер. Той се показва много лесно. Отговаря се стъпково по 0.5, като за отправна точка като 1-ва стъпка отговор (залепяне) се взема минималният базовият номер показан с откриването на партньора Ви. Тоест, ако той е открил 1♦ минималният му базов номер е 2.5. Да речем, че има ръка с В# = 3.5, а релето за базов номер примерно е 3♠.

Залепянето 3 БК = минималния В# за даденото откриване, тоест В# = 2.5, 4♣ ще показва В# = 3.0, 4♦ = 3.5, т.е. използвате 3-та стъпка за да покажете В# = 3.5

Питането за Базов номер е препоръчително, почти задължително, освен ако при разкриване на точното разпределение не се знае предварително точната сила на ръката. Има обаче една малка подробност, но изключително важна. Тя влиза в сила, само когато в ръката Ви има сек. Когато разпитващият засече, че в разпределението на партньора има сек, той веднага трябва да има едно на ум. **Когато се установи сек, първата стъпка при отговаряне за точен В# е запазена за Сек Рига !**

Ако спрете на нея, Вие потвърждавате, че имате сек К и нищо друго. Ако обаче нямате, то тогава я прескачате, и тогава втората стъпка ще показва минималната за

откриването ръка. Важно е да се отговори без грешка, защото именно точният базов номер, лежи в основата за откриването на точния брой и вида на Топ- Онъорите (Аса + Риги + Дами) само с един въпрос – един отговор, с което следва да Ви запозная сега.

Питане за Контроли (Control Points Asking)

Питането за контроли е иновация, чрез която с един въпрос и един отговор се разкрива броя на Асата и Поповете, но заедно с това и броят на Дамите. За целта трябва да знаете как се броят СР-тата.

Асо = Шикан = 6 СР (Сек Асо = Шикан = 10 СР, но само ако те са „добри“ сек и шикан).

Рига = Сек = 4 СР

Note: Когато отговоряте за СР не добавяйте никакви СР-та за сек или шикан, бройте само реалните Контроли, партньорът Ви ще ги добави отделно. Как се отговаря за СР? Релето за СР се пуска след като се знае точният базов номер на партньора.

Тогава:

Ако партньорът Ви има балансирана ръка, или небалансирана с 5 или 6 карти или 5/5 биколъор:

1-ва стъпка: $CP = 4 * V\# + 2 + (3 \text{ еквивалентни } Q)$

2-ра стъпка: $CP = 4 * V\# + 4 + (2 \text{ еквивалентни } Q)$

3-та стъпка: $CP = 4 * V\# + 6 + (1 \text{ еквивалентни } Q)$

4-та стъпка: $CP = 4 * V\# + 8$ (без еквивалентни Q, много рядко със сек K)

Пример: ♠ AKxxx ♥ Kxx ♦ Ax ♣ Qxx

Колко CP-та има в ръката? 2 Аса * 6 + 2 Попа * 4. Това прави 20 CP. Ръката има $V\# = 3.5$, което партньора е разбрал от питането за точния Ви базов номер. Умножавате си $V\#$ по 4 и извадете резултата от броя на CP-тата които имате в ръката си: $3.5 * 4 = 14$, вие имате 20 CP, $20 - 14 = 6$, и тъй като за всяка стъпка се показват по 2 CP, Вие трябва да направите отговор в 3 стъпки. $CP = 4 * V\# + 6 = 4 * 3.5 + 6 = 20$ CP, и тъй като използвате 3-тата стъпка, Вие имате само една дама, както е и в дадения случай.

Ако партньорът Ви има небалансирана ръка с 7+ картов цвят, или 6+/5+ биколър:

1-ва стъпка: $CP = 4 * V\# + 0 + (4 \text{ еквивалентни } Q)$

2-ра стъпка: $CP = 4 * V\# + 2 + (3 \text{ еквивалентни } Q)$

3-та стъпка: $CP = 4 * V\# + 4 + (2 \text{ еквивалентни } Q)$

4-та стъпка: $CP = 4 * V\# + 6 + (1 \text{ еквивалентна } Q)$

5-та стъпка: $CP = 4 * V\# + 8$ (без еквивалентни Q)

Note: Когато партньорът Ви има небалансирана ръка с 8+ карти, отговорите за СР-та ще бъдат същите, но той трябва да включи всички СР-та при отговора си (реални + псевдо от сек и шикани), ако не направи това, отговорът няма да бъде точен.

Note: Не включвайте в отговора си сек К (но включете сек А), защото партньорът ви ще добави 4 псевдо СР-та така или иначе за вашият сек. Също така не бива да показвате сек Дама, ако вашият партньор попита за цветовете на дамите.

Изисквания за min брой на СР при определени договори

3 БК се нуждае от минимум 22 СР (обикновено 24, рядко 20 СР).

4♥/4♠ се нуждаят от минимум 24 СР-та

5♣/5♦ се нуждаят от минимум 28 СР-та

Малък Шлем изисква минимум 32 СР-та

(може и 30 СР-та, но с два добри Фита).

Голям Шлем изисква минимум 40 СР-та

(може и с 36 СР-та , но с два добри Фита).

Отговори за Контроли след директно фитоване

Когато партньорът Ви открие, че вие с нулева ръка ($B\# = 0$) и фит го фитовате, той може да пусне реле за вашите контроли. Това става с реле-долепване, а вашите отговори са:

1-ва стъпка: 4 CP (1 Поп) или по-малко

2-ра стъпка: 6 CP (1 Асо)

3-та стъпка: 8 CP (2 Попа) и така нататък.

Ако партньорът Ви продължи с ново реле, покажете му цветовете на вашите контроли по SCOR-SCOR (полу-натурално, или натурално, ако имате само 1 Поп или 1 Асо)

Note: Когато нямате никакви контроли, или имате само К в цвета на фита, след релето, повторете цвета на фита.

Едно от най-важните неща, което прави системата Fr точна, са нейните „настройки” (**Adjustments**). Важно е те да се прилагат правилно, защото именно заради тях, Вие ще можете да назначите правилният договор. Има различни „настройки” за различни елементи. Някои от тях се правят още след откриването на партньора, други чак преди назначаването на крайният договор. Има два вида „настройки”: положителни и отрицателни.

Едно от първите неща, които забелязвате е, че след като партньора Ви открие в цвят, може да имате фит или супер

фит. За 9 карти в коза в двете ръце, 5 на 4 или 6 на 3, повдигнете незабавно В# си с 0.5

При 10 карти в коза, добавяте 0.75, при 11 карти в коза прибавяте 1.0, при 12 карти в коза, добавяте 1.25, при 13 карти в коза прибавяте 1.5

Когато засечете АКQx+ в комбинация от 4 до 7 карти (от която минимално 1 до 2 карти са в ръката на партньора, и са извън козовият цвят, т.е. в страничен цвят), прибавяте 1.0 контрактна взятка. Когато тази комбинация е допълнена с J, то прибавете 1.5.

Ер отрицателни настройки

Отрицателните настройки изискват намалянето на „игралното ниво“ (сбора от двата базови номера) моментално.

- За липса на Фит в коза: -1
- За сек/шикан срещу сек/шикан: -1; но сваляте само 0.5, когато имате Асо срещу сек/шикан
- За „лош“ сек/шикан: -1; но -0.5 ако имате А срещу сек/шикан.
- За шест-картов цвят без А срещу шикан: -1; но -0.5 ако имате А срещу шикан.
- За всякакви 2 на 2 или 3 на 2 огледални карти:-0.5 (за двете ръце), но не вадете нищо, ако имате АК в такива

цветове. Но ако имате 3 на 3, извадете 0.75 (за двете ръце), не вадете само, ако имате АКQ в тях.

- За две или повече комбинации от 4+ карти срещу сек/шикан, извадете по 0.5 за всяка комбинация (това е много важно, но обикновено се изпуска да се приложи!).
- За всеки 5 на 3 или 4 на 4 страничен фит с АК, но без Дама, извадете 1.0.
- За всяко баражно откриване или намеса, намалете своето ниво на игра с 0.75, ако нямате сек/шикан, или поне Ах в цвета.
- Ако броя на козове в късата страна е равен или по-малък от този на картите, които ще трябва да цакате (след 2 рунда коз), незабавно намалете игралното ниво с 1.0 (ще знаете това, веднага след като разкриете точното разпределение на партньора. За по-ниско ниво от шлем използвайте опростена отрицателна настройка: извадете 0.5, ако имате сек/шикан в ръката с късият коз.

Note: Когато разкриете общ сбор от 38 СР в двете ръце (включително и псевдо), намалете ги веднага на 36 СР, защото сбор от 38 СР-та просто не съществува. Бъдете внимателни, защото това показва, че нещо не е наред. Или партньорът Ви има с 2 СР-та по-малко, заради повече Дами (това се случва доста рядко), или Вие имате Поп срещу Сек.

Fr положителни настройки

- За всеки 5 на 3/4 или 6 на 2/3 страничен Фит с трите Топ Онъора добавете 1.0
- За станичен Фит от минимум 4 карти (вижте дефинициите по-долу) в едната или в двете ръце с 3 Топ онъора прибавете 1.0
- За „добър” сек прибавете 0.5, а за „добър” шикан 1.0.
- За сек или шикан в цвета на опонентите добавете 1.0,
- но само 0.5, ако в техният цвят имате сек А или К.
- С 40+ СР (включвайки и псевдо СР-та), ако имате страничен 6+ картов цвят с Асо, повдигнете своето ниво на игра с 0.5

Note: Никога не използвайте повече от две позитивни настройки, въпреки че можете да повдигнете минимална корекция от 0.5 до максималното 1.0, ако имате 3-та позитивна настройка.

Fr положителни и отрицателни настройки за 4 на 3 цветове

Без никакъв Контрол в тях, извадете 1

С един Контрол в тях, извадете 0.75

С два Контрола в тях, извадете 0.5

С трите Топ онъора, извадете 0.25

С четири онъора, които не са 2 на 4 в двете ръце не правете никакви настройки, но ако са 2 на 4 направете позитивна настройка от 1.0

Негативни настройки на БК:

Ако нямате никакъв Фит от 5 на $\frac{3}{4}$ или 6 на $\frac{2}{3}$, извадете 1.0 (4 на 4 фит не помагат)

За всеки Сек, който не е срещуположен на А + К, и/или за всеки огледален цвят 2 на 2, извадете 1.0

За всеки шикан, който не е срещуположен на А+К извадете 1.5

Note: Не правете повече от 2 еднакви настройки !

Положителни настройки на БК:

За всеки 5 на 2 мисфит прибавете 0.5

Настройки на СР-тата:

Когато имате високо игралното ниво с недостатъчно са Шлем Контроли (Control Points, СР, където Асо = Шикан = 6 СР, Поп = Сек = 4 СР), които за Малък Шлем трябва да бъдат от 32 до 38, а за Голям Шлем 40+, може да се добавят 4 СР-та, ако намалите игралното ниво с 1, например, ако имате 30 СР-та и игрално ниво 7, вие може да играете малък шлем, така както играете на малък шлем с 34 СР-та и с игрално ниво 6. Същото това важи, и когато имате игрално ниво 8 с 36 СР-та,

можете да играете голям шлем. За да приложите обратната корекция, имайте в предвид, че за всеки 4 СР-та можете да повдигате игралното ниво само с 0.25, т.е. това няма да има реално практическо приложение.

Fr Дефиниции:

force*point (форсирано*основание): Когато финалното (след настройките) игрално ниво е $x.75$, имате force*point (откъдето идва и името на системата), така че можете да повдигнете своето игрално ниво с 0.25. Но не забравяйте че отговарящият не може да брои или да добавя 0.25. Това може да се прави само от разпитващият !

Страничен Мисфит за цветни договори (работещи и за Безкозови договори):

Минимум от 4 и максимум от 7 карти, с минимум от 3 до 6 карти в едната ръка и с минимум 1 и максимум 2 карти в другата ръка (3 на 1; 3 на 2; 4 на 1; 4 на 2; 5 на 1; 5 на 2 и 6 на 1) с трите Топ Оньора (където и да са), или 4 на 3, когато имате всичките 4 Оньора, но само когато са два на два в двете ръце (иначе ще скъсате комуникациите си)

Балансирана ръка:

Ръка изключваща какъв да е 5+ картов цвят или сек

Псевдо баланс:

Всякакво 4441 разпределение

Опасни огледални карти:

2 на 2 или 3 на 2 = -0.25 (когато имате само 1 контрол) или -0.75 (когато нямате никакви Контроли)

3 на 3 = -0.25 (когато имате 2 Контрола) или -0.75 (когато имате само 1 контрол) или -1.0 (когато нямате никакви Контроли)

Небалансирана ръка:

Ръка с някакъв 5+ картов цвят

Сек:

Всеки сек, с изключение на Контролите.

„Добър” Сек:

Сек в потвърденият цвят на опонентите или сек срещуположен на Асо без никакви други Топ онъори в по-малка от 4 картова комбинация = +0.5.

„Лош” Сек:

Сек срещуположен на най-малко 2 Топ онъора в по-малка от 5 картова комбинация.

„Добър” Шикан:

Шикан в цвета на опонентите или шикан срещуположен на комбинация с липсващи Контроли

„Лош Шикан”: Шикан срещуположен на Поп = -1.0

Внимание: Намалете корекцията наполовина до 0.5, ако шикана е срещуположен на Асо или Поп + Дама в по-къса от пет карти комбинация или не вадете нищо, ако имате АКQJ+ или KQJ10+ срещу шикан.

Еквивалентни Дами:

Всичко, което се брои от 0.5 до 0.75 (Дама, Сек, Шикан, 7+ картов цвят, някакъв 6+/5+ биколъор, 2 шикана, шикан + сек, шикан + 6 картов цвят, Вале покрито от 3 Топ Онъора, Сек Асо, 2 сека и т.н.) се нарича Еквивалентна Дама. По този начин, когато знаете точното разпределение на партньора, може да разберете точният брой на реалните Дами.

Penalty Rule of 13

Когато трябва да се прецени дали да се защитава или да се накаже противника, се използва уникално изчисление, и ако достигнете поне до числото 13, опонентите са винаги вътре (не важи са силно дистрибутивни ръце, когато Наказателното правило се превръща в **Penalty Rule of 16**).

Как се процедира за преценката:

1. Събират се 2-те игрални нива, вашето и на противника
2. Към тях се добавят по 2 за всяко Асо и за Козовия Поп, и по 1 за всеки друг Поп и останалите Козове

3. Ако имате 4 Коза с Онъор добавяте още 2, за 5 Коза добавяте още 3

Ако достигнете 13-14, опонентите са поне 1 вътре, 15-16 показва минимум 2 вътре, 17-18 са сигурни 3-4 вътре. Очевидно е, че няма да можете да направите преценка за вътрешните по този начин при договор на Без Коз.

Генерални бележки:

1. Забранено е да се закръглява игралното ниво нагоре, с изключение, когато имате игрално ниво 3.5, Фит в Мажор и потвърден поне един страничен Сек в коя да е от двете ръце.
2. Не правете никакви негативни настройки за лоши цветове, когато откриете 4 Аса или 3 Аса + „добър” шикан.
3. **За да се научите да броите светкавично**, преди да започнете да броите, намерете визуално комбинация, която ви носи 2 контрактни взятки, (например 2 Попа или Асо + Дама) и ги махнете. Тогава пребройте останалото. По този начин ще намерите директно вашият базов номер много бързо и без грешка. Забравите ли да извадите тези 2 контрактни взятки, договора ви ще изгърми, предизвиквайки само снизходителни усмивки !

4. Бъдете внимателни и повдигнете **незабавно** игралното си ниво с 1.0, ако имате сек (но не Сек Контрол) или шикан в обявеният от опонентите цвят !
5. Настройките, и специално тези за огледалните цветове, трябва да бъдат прилагани много прецизно, или вашия договор ще бъде съборен.

Това бяха най-важните неща, които трябва да знаете от теорията на тази система. Трябва да вникнете в същността и, за да можете да я прилагате на практика. Предполагам, че много от българите играещи бридж няма да си направят този труд, още повече че никой не е станал месия в собствената си страна, но въпреки това реших да я издам 1-во на български език, за да могат по-умните от вас да имат 1 рамо напред, когато бъде публикувана и на английски.

Публикация: България – USA, Май – Юни 2010

Във втората част на книгата, ще ви запознаем с практиката, с множество примери, откривания, намеси и обясненията им.

Дължа огромна благодарност на Свилен Боев и Милен Константинов, които ми оказаха голяма помощ при коригирането на системата.

Павел Боев

Copyright by Bidding Expert, New York, 1990-2010. All rights reserved.