# **кюбиды и блэквуд**

|  |
| --- |
| * 1. **Устанавливаем позицию ФГ,** ищем фит.   2. **Постановка гейма от обоих – быстрое прибытие,** нет интереса к шлемику: * либо 12-13 очков, * либо очков немного больше, но плохой расклад / очки в коротких мастях и т.д.   1. Если есть интерес к шлемику, начинаем кюбидную торговлю. **Кюбид – заявка НОВОЙ масти НИЖЕ уровня гейма.** Кюбид обещает, что в заявленной масти есть **КОНТРОЛЬ 1 или 2 класса:** * **Туз, ренонс** – контроль 1 класса, * **Король, синглет** – контроль 2 класса.   1. Кюбиды даем **по порядку, без пропусков, начиная с ближайшего** по ходу торговли.   2. На первом круге кюбидов не показываем синглет/ренонс в длинной масти партнера.   3. **Если вы не дали кюбида, у вас его НЕТ.** Если у партнера тоже нет, играем гейм.   4. Если вы не дали кюбида, а партнер не ставит гейм, значит, у него ЕСТЬ контроль в этой масти.   5. **Возврат в сфитованную масть означает:** * либо нет кюбида в масти, в которую пропустил партнер, * либо нет других кюбидов ниже уровня гейма.   1. Если все кюбиды есть, дальше идет **Блэквуд.**   2. **Чтобы задать Блэквуд, нужно иметь:** * либо силу примерно от 17 очков, * либо высокий взяточный потенциал (расклад 6-4, 5-5 с очками в длинных мастях и т.д.)   Если силы на Блэквуд не хватает, продолжайте давать кюбиды, не переходя уровень гейма. Если кюбидов больше нет, возвращайтесь в сфитованную масть.   * 1. **Блэквуд – вопрос о тузах. Общее количество тузов = 5 (по 1 в каждой масти + козырный король). Ответы на Блэквуд – по ступеням:** * 5♣ (1-я ступень) = 1 или 4 туза * 5♦ (2-я ступень) = 0 или 3 туза * 5♥ (3-я ступень) = 2 туза, нет козырной дамы * 5♠ (4-я ступень) = 2 туза + козырная дама   1. **После Блэквуда:** * Заявка 5 в сфитованной масти = **СТОП,** для шлемика не хватило тузов. * Ближайшая заявка, пропуская козырную масть – **вопрос о козырной даме. Ответы на вопрос о даме:** * 1-я ступень (ближайшая заявка) = дамы нет * 2-я ступень = дама есть |

# **Сплинтер**

|  |
| --- |
| 1. Есть **фит от 4 карт.** 2. Есть **баланс на гейм** (возможны раскладные коррекции). 3. Есть краткость в побочной масти – **синглет или ренонс.** 4. Эта краткость – **НЕ СИНГЛЕТНАЯ ФИГУРА (Т/К/Д).** 5. **Нет пустых мастей** – есть очки во всех остальных мастях.  * **Заявка НОВОЙ масти с ДВОЙНЫМ ПРЫЖКОМ – СПЛИНТЕР.** * Сплинтер обещает руку, удовлетворяющую **ВСЕМ** перечисленным выше условиям. * Если хотя бы одно из этих условий не выполнено, сплинтер давать **НЕЛЬЗЯ**. Следует создать позицию ФГ (через ответ 2/1 или как-то иначе). Если нет даже баланса на гейм, торгуем как обычно – через инвит или простой подъем.  Реакция на сплинтер  1. Считаем очки в масти сплинтера ("бесполезные" очки). 2. Вычитаем бесполезные очки из общего количества очков в руке – получаем количество полезных очков. 3. **Если полезных очков хватает, чтобы сделать то же открытие, ищем шлемик. Используем кюбиды, Блэквуд, вопрос о даме.** 4. Если полезных очков на открытие не хватает, ставим гейм. **Постановка гейма = отказ от шлемовой торговли.** |

## сплинтер как вторая заявка открывшегося или отвечающего

1. **Вы открылись 1х, партнер дал ответ 1у.**Например: 1♣ – 1♥.
2. **Партнер открылся 1х, вы дали ответ 1y, партнер заявил 1z**.  
   Например: 1♣ – 1♥ – 1♠.

У вас:

* Есть фит от 4 карт.
* Есть баланс на гейм.
* Есть краткость в побочной масти.
* Эта краткость – НЕ СИНГЛЕТНАЯ ФИГУРА.
* Нет пустых мастей.

**Ваша заявка – СПЛИНТЕР (двойной прыжок в масть краткости).**

## сплинтер в конкурентной торговле

**В конкурентной торговле сплинтер можно дать ТОЛЬКО В МАСТЬ ОППОНЕНТА.**

Сплинтер показываем **одинарным** прыжком **в масть оппонента.**

Все заявки других мастей, в том числе и с двойным прыжком – это **НЕ СПЛИНТЕР.**