# **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 сплинтер1. 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 заявкаоткрывшегося 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.**