



# Основы шлемовой торговли. Сплинтер.

Анна Стефанова

**Шлемик (малый шлем) – контракт на уровне 6.**

Баланс на шлемик:

**~32-35** очков.

**Шлем (большой шлем) – контракт на уровне 7.**

Баланс на шлем:

**~36+** очков.

# S Мы играем не в очки

♠ 6		♠ Т 9 7 3
♥ Т В 9 8 7		♥ К Д 10 2
♦ Т 9 4 3		♦ 2
♣ Т Д 9		♣ К 7 6 3

	N	
W		E
	S	

На линии EW всего 27 очков, но в черве почти всегда есть большой шлем.

За счет чего получается столько взяток?

У Востока в бубне **синглет**, а у Запада – 4 карты с тузом.

Козырь плотный, без отдач.

Мы можем убить бубновые фоски Запада козырями, расклад других мастей нам почти не интересен (лишь бы не убили что-то с атаки).

# Сплинтер

## Ситуация:

- Партнер открылся 1 в масть.
- У вас есть **хороший** фит – **4 карты** или больше.
- Есть **баланс на гейм**.
- У вас **краткость (синглет или ренонс)** в какой-то из мастей.

## Действие:

- Мы делаем заявку с **ДВОЙНЫМ ПРЫЖКОМ** в масть **краткости**. Эта заявка называется **СПЛИНТЕР**.  
**Сплинтер – один из инструментов шлемовой торговли.**

# S Даем сплинтер

W	N	E	S
Партнер	Опп1	Вы	Опп2
1♥	Пас	4♦	

♠	Т 9 7 3
♥	К Д 10 2
♦	2
♣	К 7 6 3

- ✓ Партнер открылся 1♥.
- ✓ У вас есть хороший фит – 4 карты в черве.
- ✓ У вас 12 очков, есть баланс на гейм.
- ✓ У вас есть краткость – синглет бубен.

Вы должны заявить масть **краткости** (бубну) с **двойным прыжком**.

Заявка 2♦ – без прыжка. Это ответ 2/1 – форсинг гейм от 5 карт в бубне.

Заявка 3♦ – одинарный прыжок. Это инвит – от 6 карт в бубне, 10-11 очков.

Ваша заявка – 4♦ (**сплинтер**).

# S Даем сплинтер

W	N	E	S
Партнер	Опп1	Вы	Опп2
1♥	Пас	3♠	

♠	2
♥	К Д 10 2
♦	Т 9 7 3
♣	К 7 6 3

Карты те же, как в предыдущем примере, поменяли местами бубну и пику.

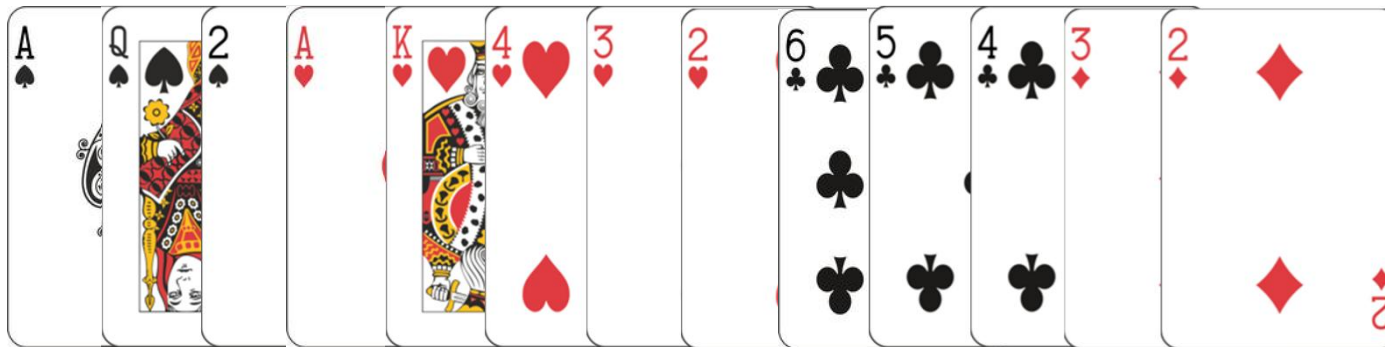
Вы должны заявить масть **краткости** (пику) с **двойным прыжком**.

Заявка 1♠ – без прыжка. Это ответ 1/1 – от 4 карт в пике, от 6 очков, форсирует на круг.

Заявка 2♠ – одинарный прыжок. Это ответ 2/1 – форсинг гейм от 6 карт в пике.

Ваша заявка – **3♠ (сплинтер)**.

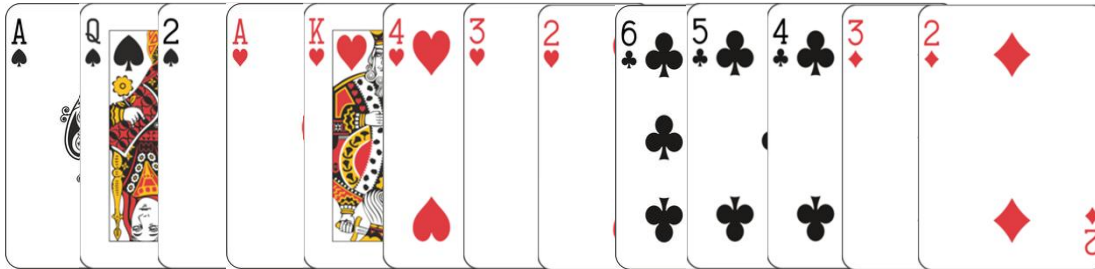
## Зачем нужен сплинтер



Поиск ИСКЛЮЧЕНИЯ:  
нет бесполезных очков  
напротив синглета / ренонса



## Зачем нужен сплинтер



Баланс на шлемик – примерно от 32 очков.

Но если есть **хороший** фит и **ИСКЛЮЧЕНИЕ** в масти краткости, шлемик возможен уже на геймовом балансе.



## Как работает сплинтер

- ✓ Если у отвечающего есть **фит** и **краткость** в побочной масти, эту масть можно убивать козырями.  
Это **увеличивает** количество взяток в контракте.
- ✓ Чтобы делать убитки безопасно, козырь должен быть длинным.  
Отсюда требование – фит **не менее 4 карт**.
- ✓ На линии должен быть геймовый баланс.  
По сути, **сплинтер – это инвит к шлемику**.  
Если партнер его не примет, мы не должны сесть в гейме.
- ✓ Отвечающий должен иметь **фигуры (Т/К/Д) в оставшихся мастях**. Партнер не должен опасаться отдать в них много взяток.

## Сплинтер: требования

1. Фит от 4 карт.
2. Баланс на гейм (могут быть раскладные коррекции).
3. Краткость (синглет или ренонс) в побочной масти.
4. **Нет очков в краткости.**  
**Синглетная фигура из Т/К/Д – это НЕ СПЛИНТЕР!!!**
5. **Нет пустых мастей.** В оставшихся мастях должны быть фигуры из Т/К/Д.

**Если какое-то из требований 4 или 5 не выполнено, сплинтер давать нельзя.**

Торгуем стандартно: например, создаем позицию ФГ через ответ 2/1.

## Реакция на сплинтер

1. Смотрим на масть сплинтера, считаем количество очков в этой масти. Это, условно говоря, **бесполезные очки**.
2. Вычитаем бесполезные очки из общего количества очков в своей руке. Это **полезные очки**.
3. **Если количество полезных очков позволяет сделать то же самое открытие, торгуем шлемик.**  
Для шлемовой торговли у вас есть инструменты – кюбиды, Блэквуд, вопрос о козырной даме.
4. Если полезных очков не хватает на нормальное открытие, играем гейм.

# S Реагируем на сплинтер

W	N	E	S
Вы	Опп1	Партнер	Опп2
1♥	Пас	4♣	Пас
4♦			

♠	Т Д 6
♥	Т В 9 8 7
♦	К 2
♣	9 6 4

Партнер показал фит в черве от 4 карт, баланс на гейм и краткость в трефе.

У вас в трефе нет очков – значит, все ваши очки полезные.

Торгуем шлемик.

Задавать Блэквуд рано – ваша рука недостаточно сильна для этого.

Даем кюбид в бубне – **заявка 4♦**.

# S Реагируем на сплинтер

W	N	E	S
Вы	Опп1	Партнер	Опп2
1♥	Пас	4♣	Пас
4♥			

♠	9 6 4
♥	Т В 9 8 7
♦	К 2
♣	Т Д 6

Карты те же, как в предыдущем примере, поменяли местами трефу и пику.

Теперь у вас в трефе 6 очков.

Всего очков 14.

$14 - 6 = 8$ , полезных очков не хватает для нормального открытия.

Играем гейм – **заявка 4♥**.

# Прочие ПОЗИЦИИ для сплинтера

# S Сплинтер после ответа 1 в мажор

W	N	E	S
Вы	Опп1	Партнер	Опп2
1♦	Пас	1♥	Пас
4♣			

♠	Т Д 4
♥	Т В 9 7
♦	Т К В 10 2
♣	6

- ✓ Вы открылись 1♦, партнер заявил 1♥ – от 4 карт в черве, от 6 очков.
- ✓ У вас есть фит – 4 карты в черве.
- ✓ У вас 19 очков, есть баланс на гейм.
- ✓ У вас есть краткость – синглет треф.

Вы должны заявить масть **краткости** (трефу) с **двойным прыжком**.

Заявка 2♣ – без прыжка. Обещает от 4 карт в трефе, 12-17 очков.

Заявка 3♣ – одинарный прыжок. Обещает от 4 карт в трефе, 18-21 очко.

Ваша заявка – **4♣ (сплинтер)**.

# S Сплинтер после ребида 1 в мажор

W	N	E	S
Партнер	Опп1	Вы	Опп2
1♦	Пас	1♥	Пас
1♠	Пас	4♣	

♠	Т Д 8 4
♥	К Д В 9 7
♦	Д 10 2
♣	6

- ✓ Партнер открылся 1♦, а на вашу 1♥ заявил 1♠ – нет фита в черве, 4 карты в пике, 12-21 очко.
- ✓ У вас есть фит – 4 карты в пике.
- ✓ У вас 14 очков, есть баланс на гейм.
- ✓ У вас есть краткость – синглет треф.

Вы должны заявить масть **краткости** (трефу) с **двойным прыжком**.

Заявка 2♣ – без прыжка. Это "четвертая масть" – неопределенный ФГ, расклад не уточняет.

Заявка 3♣ – одинарный прыжок. В рамках нашей системы такого ребида нет.

Ваша заявка – **4♣ (сплинтер)**.



# S Сплинтер в конкуренции

W	N	E	S
Партнер	Опп1	Вы	Опп2
1♥	2♣	4♣	

♠	К 7 6 3
♥	К Д 10 2
♦	Т 9 7 3
♣	2

**В конкурентной торговле сплинтер возможен ТОЛЬКО В МАСТИ ОППОНЕНТА.**

**Сплинтер в конкуренции – одинарный (не двойной!) прыжок в масть оппонента.**

Все заявки в другие масти, даже если они сделаны с двойным прыжком – не сплинтер.

Заявка НОВОЙ масти в конкурентной торговле:

- на 2 уровне – от 5 карт, 8-11 очков, НФ
- на 3 уровне – от 5 карт, ФГ
- на 4 уровне – от 5 карт, есть фит в масти открывшегося, ФГ