#  СИСТЕМА ТОРГОВЛИ «клубный стандарт» (тезисы)

**§1. Открытия.**

 1♣ - *а*)12-14 pc, бескозырный расклад, может быть 5-ка ♣ или 4-ка♦;

 *б*)12-16 pc, трехцвет (4-4-1-4) без бубны;

 *в*)от 17 pc, от 5-ки в масти или трехцвет;

 *г*)от 18 pc, произвольный расклад.

 1♦ - 11-16 pc, от 4-ки♦, расклад неравномерный, может быть 5-3-3-2 с 5-кой бубен, может быть 5-ка ♣ и 4-ка♦.

 1♥⁄♠ - 11-16 pc, от 5-ки ♥⁄♠, (после паса партнера допускается ослабленное открытие).

 1NT – 15-17 pc, бескозырный расклад.

 2♣(пресижен) - 11-16 pc, от 6-ки ♣ или от 5-ки ♣ и 4-ка в мажоре.

 2♦ - 6-10 pc, 6-ка в мажоре.

 2♥⁄♠ - 7-11 pc, двуцвет (5+ - 5+) ♥ с любой ⁄♠ с минором.

 2NT - 8-11 pc, двуцвет (5+ - 5+) в минорах.

 3 в масти, 4♣⁄♦ – блок.

 4♥⁄♠, 5♣⁄♦ - контракт.

 3NT (Gambling) - *AKQ××××* в миноре и боковой прием.

**§2. Ответы.**

На натуральные открытия на первом уровне при силе 0-6 pc – пас, при отсутствии фита и своей масти при силе 7-9 pc - 1NT, если есть фит и 7-9 pc, то 2 в масти.

Ответ 3 в масти - блок.

Ответы на 1М (мажор): 2NT от инвита (10+ pc) с 4-хкартным (как правило) фитом, 3 в мажор – блок, независимо от того, открытие или вход. После контры на 1М ответ 2М может быть ослабленный.

Если на нашу 1♣ вошли, возможные ответы на 1-м уровне от 4-ки, причем играется контра (реконтра)-трешка.

Есть конвенция «Друри» - заявка 2♣. Применяется после открытия 1М на 3-4 руке или после входа на открытие 1♣⁄♦, если после этого «враг» пасует. Ответы: 2♦ - ослабленный вход (8-10 pc), 2М - нормальный (11-15 pc), 2 в другую масть - двуцвет (11-15 pc).

Ответы (в последовательности: 1♣-1М-2♣-?) на 2♣ - отвротка: 4-ка, мин, 4-ка, макс, 5+, мин, 5+, макс, причем «контра» не мешает.

Открытие: 1NT 15-17 pc (+/-оценка карты). Ответы стандартные: 2♣ («Стейман» - вопрос о мажорных 4-х) и трансферы.
Ответы на Стейман: 2♦- нет мажоров, 2♥- есть черва, м.б. и пика, 2♠- есть пика, нет червы.
Трансферы: 2♦ - в черву, 2♥ - в пику, 2♠ - в трефу или инвит, 2NT -в бубну. На 2♠ и 2 NT ответ 3♣- максимум (17 pc).

На открытие 1NT – ответ 3♣/3♦=инвит к 3NT (6+ с 2 старшими фигурами).
На 1NT сразу 4♣ - Гербер (вопрос о тузах), ответы по схеме 14-30.

После мастевой интервенции на наш 1NT играем натурально.

Наша интервенция на чужой 1NT: - Малти-Ленди.

На открытие 3NT – гемблинг – ответы: пас, т.е. готов играть NT, есть держки в других мастях; 3♣ - поиск масти.

Борьба с чужим 2NT (миноры), как открытием, так и входом : 3♥,3♠-натурально, одноцветы, 3♣,3♦ - мажорные двуцветы, 3♣ - черва лучше пики, 3♦ - пика лучше червы.

Ответы на открытия на 2-м уровне.

На 2♣ (пресижен) ответы: 2♦ - вопрос (на него ответы 2♥/♠ показывают 4-ку ♥/♠, 3♣/2NT - 6+треф мин/макс), 2♥/♠ - от 5-ки, не форсирует, 2NT - инвит (8-9) с фитом и боковыми фигурами.

На окрытие 2♦ (блок-мажор) - сильный вопрос о масти: 2NT, 2♥ – слабый поиск масти, 2♠ - черву готов играть на 3-м уровне.

На окрытия 2♥(от 5-5- черва с любой) и 2♠(от 5-5 пика с минором) – сильный вопрос о второй масти: 2NT. Ближайшая масть – слабый поиск второй масти.

На 2NT (миноры) все ответы натуральные и не форсируют.

Заявка 4NT - Блеквуд, если согласована масть (по умолчанию - последняя). Ответы (из 5 ценностей=4 туза+король козырной): 5♣ - 1-4, 5♦ - 0-3, 5♥ - 2 и нет козырной дамы, 5♠ - 2 и есть козырная дама.

Далее, заявка без прыжка в несогласованной масти - вопрос о козырной даме, ответы: ближайшая заявка - нет дамы, следующая - есть дама.

Далее, заявка 5NT – вопрос о королях (без учета козырного). Ответы: 6♣ - 1 король, 6♦ - 0-3, 6♥ - 2.

**§3. Интервенция.**

1. Натуральный оверкол.
2. Заявка с прыжком – блок.
3. Масть врага – двуцвет со старшей мастью.
4. 2NT с прыжком – двуцвет из младших мастей.
5. Контра – вызывная (12-15), мин 3 карты в оставшихся мастях,

 силовая (от 16), показывается 2-й заявкой.