О системах торговли в бридже

Вступление

Всем привет.

Хочу рассказать о своих мыслях насчёт систем торговли в бридже. В частности, что в них хорошо, что в них плохо и как бы так собрать много хорошего и мало плохого в одной системе, чтобы сделать её лучше. Понятно, что в анализе будет присутствовать субъективизм как бы я ни старался быть объективным. Кроме того все рассуждения базируются на моём опыте, который может отличаться от опыта читателей. Поэтому не навязываю мнение, а просто рассуждаю на заданную тему одновременно призывая других экспертов критиковать и делится своим мнением. Возможно сообща мы придём к какому-то интересному результату.

Принципы построения существующих систем

Не секрет, что в современном бриджевом мире существует огромное множество систем и их вариаций. Очень разные по типам, концепциям и набору свистелко-перделок. Я уверен что, если Вы не игрок мирового класса, то всегда сможете найти что-то достаточно для вас подходящее по вкусу. С учётом того что обычно на скелет системы всегда можно навешать любимые конвенции, проблем с выбором систем не наблюдается. Тем не менее масса игроков не мирового класса кропают свои собственные системы. Здесь совершенно нет ничего плохого. В конце концов бридж — это развлечение и каждый развлекается как хочет и может. Сочинение систем ничуть не хуже и не лучше сочинения фантастических рассказов. Правда любителям сочинений сия статья будет вряд ли интересна. Эта писанина адресована тем, кто использует систему для одной цели — выиграть. Что, конечно, приземляет полёт сознания.

Небольшой обзор существующих систем с этой точки зрения действительно будет совсем небольшим. Систем много, а принцип их создания всегда один. Какой-нибудь мощный игрок играет много лет обрастая пониманием, конвенциями и разными приёмами в торговле. Достраивает свою систему кирпичик за кирпичиком живя в ней как в панцире. В конце концов он становится игроком мирового класса по какой-либо причине и другие игроки копируют его систему. Единственное подтверждение качества системы — это то что её играет мощный игрок. Может поэтому он и мощный? А может и нет — проверить невозможно.

Данный опус призван нарушить данную традицию и проанализировать некоторые особенности систем с точки зрения целесообразности, а не традиционности.

Статистический подход

Очевидно, что никакая система не может передать полную информацию о руках. Слишком мало места. Проблема у построителей систем одна и та же — чем пожертвовать? Отрезать себе ноги или руки или уши? На что натянуть одеяло — на голову или ноги. Вот и мечутся многие начинающие строители. А с точки зрения статистики ответ то элементарен. Если нельзя покрыть всё, надо покрыть хорошо то что даёт максимальную среднюю игровую прибыль. То есть распределить наиболее часто встречающиеся расклады, силовые интервалы, игровые ситуации на заявки позволяющие более тщательную проработку ситуации. Обычно для этого используются более низкие заявки для лучшего использования пространства. То же самое относится к информации ведущей к наиболее прибыльным контрактам типа 3БК и мажорных геймов, и пр. Конечно, особенности игры требуют специфических заявок в специфических местах, но общий принцип пропорционального распределения возможностей остаётся тем же.

Особая точность тут не важна, но приведу пару пропорций для любителей математики. Все пропорции приводятся в предположении что оппоненты пасуют. Если они не пасуют, то рассчёт становится невообразимо сложным. Первый случай — однонаправленная торговля, когда один партнёр всё время даёт минимальную возможную заявку, а другой показывает информацию ответами по ступеням. Для такой релейной системы оптимальная пропорция достигается при распределении количества вариантов от конца к началу (сверху вниз) по последовательности Фибоначчи. Два последних ответа содержат один вариант, третий с конца — два, четвёртый — три и так далее пока все варианты не исчерпаются. В случае очень большого количества вариантов происходит переход от точного ряда Фибоначчи к пропорции золотого сечения. То есть вероятность каждого последующего ответа должна быть примерно 0.68 от предыдущего. Чем дальше ответ, тем меньше должно быть в нём вариантов или меньше его вероятность. При соблюдении этой пропорции релейная система становится максимально компактной. Второй случай — двунаправленная система когда оба партнёра передают информацию. В таких системах оба партнёра равноправно съедают пространство своими ответами. В этом случае вероятность каждого следующего ответа игрока должна составлять примерно 0.8 от предыдущего. Так что, если у вас есть возможность растасовать варианты по зявкам и вам не принципиально как это сделать — пользуйтесь приведёнными пропорциями и получите максимально возможно плотную систему.

Равноправная конкуренция

Те из вас кто изучал много систем наверное заметили стандартную компоновку неконкурентной и конкурентной частей. В начале идёт очень очень очень подробная и развлетвлённая, а главное — очень чётко прописанная неконкурентная часть. Она обычно настолько глубоко проработана и вылизана, что прямо любо дорого смотреть. Конкурентная же часть находится где-то в жопе. Обычно вся скомканная, скупая, с использованием нечётких определений типа «сила» или «слабость» и пр. Совершенно не разветвлённая и даже не претендующая на полноту покрытия. Типа: что есть, то есть, а дальше «натурально» по «балансу». Яркие примеры: точная трефа и французская натуральная на гамбе. Хотя и все остальные, которые я видел сделаны в том же стиле: конкуренция в конце.

Вспоминая наш статистический принцип, казалось бы первым делом надо покрыть наиболее вероятные и важные случаи. Не знаю как у других игроков, а в моей практике борьбу за вероятность и важность конкуренция выигрывает одной левой. Смотрите сами. Во-первых, вероятность. Как часто встречается торг где оппы пасуют? Я так припоминаю где-то в 10-20% сдач. В большинстве случаев, даже со слабой картой, кто-то что-то да вякнет. И всё — торг автоматически переходит в конкурентный. Теперь важность. Если оппы пасуют, то места полно и практически с любой торговлей можно найти фит и проверить есть ли гейм. Разброс результатов торговли минимальный. Если не учитывать разницу в игре, то и разброс импов будет нулевой. Пограничные случаи, когда торговля принципиально лажается и неправильно определяет гейм, очень редки в основном потому что все используют те же самые очки и те же самые уровни геймов. Если же обе пары получили косые карты примерно с равной силой, то борьба идет жесткая и быстрая. Места мало. Практически одна заявка решает судьбу партии. Сложность принятия решения возрастает многократно, так как паре нужно определить не только свои шансы, но и шансы оппонентов. Ошибся в любом параметре — улетел в жопу. Разброс импов порядка 5-10. Причём это случается всегда. Вся конкуренция — один сплошной пограничный случай.

Так что, с какой стороны ни посмотри, умение торговать в конкуренции также или даже более важно чем без неё. Почему же все системы страдают перекосом в одностороннюю торговлю. Я думаю просто потому что её легче глубинно проработать и её легче начинать учить. Мне кажется это глубоко порочный подход поощряющий игроков забивать на конкуренцию вообще. Правильнее было бы покрыть все случаи в первом приближении. Так чтобы игроки с конкуренцией или без могли внятно сделать пару заявок по системе передав по крайней мере какой-то диапазон силы и тип руки. В дальнейшем можно улучшать и наворачивать систему там где возможно. Ещё раз подчеркну. Тактика торговли может и должна меняться в зависимости от реакции оппонентов. Однако она должна быть проработана на равную глубину для всех возможных реакций оппонентов. Также переходы от одной тактики к другой должны быть чётко определены во избежание путаницы. Что во многих системах отсутствует.

Подвожу итог моему мнению. Конкуренция должна быть вплетена в систему. Принципы и последовательность заявок должны описывать прямо в теле конкретного элемента полностью покрывая все случаи, которые могут произойти в данный момент торговли. Конкурентную торговлю **не надо** выделять как отдельный случай.

Неплохо бы ещё описывать точную реакцию на экстремальные события типа борьбы на верхнем уровне. К сожалению, я не встречал таких рекомендаций ни в одной системе. Точнейшие правила постановки блока в 3п есть. А точнейших правил борьбы против них нет. Всё скидывается на воображение игрока и удачу.

Построение системы вокруг особенностей

Ещё одна проблема многих систем — построение её вокруг каких-либо особенностей или интересных принципов. Сами по себе особенности и принципы могут быть хорошими. Однако, на одной особенности далеко не уедешь. Система должна быть гармонична и всеобъемлюща. Это особенности надо подстраивать под систему, а не наоборот. К сожалению, с этим у большинства дизайнеров туго. Одна-две особенности, это всё что они могут охватить своим могучим разумом. Остальное достраивается по остаточному принципу. Варианты раскидываются по оставшимся заявкам как придётся рождая чудовищ. Ну тут уж ничего не попишешь. Подавляющее большинство систем сделаны и продолжают совершенствоваться именно таким образом. Изменения вносятся там и тут по кирпичику. Вот так то. Против традиции тяжело переть. Хотя я всё равно считаю, что можно сделать лучше.

Обратите внимание, я не говорю здесь о конвенциях. Это как бы минисистемы в системе. Они сами по себе, у них другой автор и их качество совершенно не зависит от качества основной системы. Вы как-бы берёте проверенный и обкатанный кусочек и пристёгиваете его к определённому продолжению. Конвенцию всегда можно убрать или поменять по вкусу.

Теперь любимые всеми примеры. Сайк и его сестра близнец: французская натуральная. Если у тебя спрошено будет: что такое Сайк? — ответствуй: пятикарточные мажоры. Вот так вот одной фразой описывается вся система. Это реально не шутка. Мажорные открытия системообразующие. Остальное — говно разной степени унылости. Это даже не только моё мнение. Сайковские никчёмные минорные открытия не критиковал только ленивый. Я даже не знаю, что можно сказать в их защиту. Очевидно, что это совершенно просранная возможность передать информацию партнёру. Широчайший силовой диапазон и абсолютно неясный расклад. Мало того — их две! Две совершенно уродские заявки близнецы. Ну и где выигрыш? Чуть более быстрый поиск мажорного фита за цену двух пустых заявок?

Похожая проблема у берёзки и вообще у многих других построенных на идее пятикарточных мажоров. Там миноры хоть и прописаны более чётко, но всё равно сильно многозначные. Так что после таких заявок открывающему надо ещё продолжать объясняться что же он имел ввиду.

Ладно Сайк ещё симметричная система. В ней хотя бы мажоры торгуются одинаково. А я видел случаи где у мажоров разная последовательность торговли. И всё в угоду какой-то одной особенности, которая выглядит круто просто потому что круто. Объяснить пользу как всегда никто не в состоянии.

Ещё один пример из бесконечного ряда: точная трефа с её удивительными супер открытиями 1б и 2б.

Оценка силы и привязка к торговле

Не могу пройти мимо оценки силы. Ну не могу. Вот хоть кидайте в меня жёванными кротами. Ведь как без оценки руки поставить гейм? Беда в том что описания системы не дают информации о том в какой системе оценивать руку. И что тогда значат это маленькие номерки описанием силы рядом с заявками? Ну вот уже начали кидаться кротами. Знаю, знаю, оценка силы легко заменяется. Но всё равно какую-то

надо же выбрать? Ну хотя бы для того чтобы использовать одну и ту же между партнёрами. Удивительно что партнёры постоянно договариваются о торговле, но я никогда даже не был свидетелем того чтобы кто-то договаривался о методе оценке руки. Ну ладно БК контракты все оценивают в чистых РС. Тут ни у кого проблем нет. Но методов для учёта раскладных ценностей для мастевых контрактов великое множество. Разные методы могут запросто разойтись на два пункта в ту или другую сторону. Ну и зачем теперь инвитировать партнёра на его якобы трёхпунктном интервале когда на самом деле там может оказаться какой-нибудь пяти или шести пунктный. Ставьте уж сразу по чутью. Ну в общем многие так и делают.

Короче. Договаривайтесь о методе оценки руки. А лучше выбирайте не абы какой, а качественный. А ещё лучше — проверенный и подтвержденный качественный метод от лучшего производителя всех методов оценки.

Маленькое замечание о чёткости описаний

Не знаю у кого как в голове, а я думаю так. Система — это в первую очередь общий язык и только во вторую — последовательность заявок для достижения оптимального контракта. Если партнёры делая заявки друг друга не понимают, то о достижении оптимального контракта можно только мечтать. С этой точки зрения система должна быть максимально ясная и точная. Чем более расплывчато описаны заявки или принципы, тем хуже взаимопонимание. Что в результате вредит достижению оптимальных контрактов. Я встречал многих системных строителей, которые не то чтобы не ставили взаимопонимание во главу угла, но и вообще плохо понимали что это такое в практическом смысле. Многие вещи нам непонятны не потому, что наши понятия слабы; но потому, что сии вещи не входят в круг наших понятий. Это, конечно, не является камнем преткновения. Можно потратить массу времени с партнёром и таки выучить образ мыслей друг друга. Многие так и делают и проблем не видят. А я вижу парочку.

Самая очевидная — потеря жуткого количества времени. Кому-то может не жалко молодость потратить на тренировки, а мне вот жалко. Казалось бы, ты уже написал талмуд своего собственного изобретения. Ну увидели вы с партнёром ты какую-то неясность — поправь прямо в документе. Допиши несколько слов. А если надо, то и целый параграф. Переосмысли кусок торга, в конце концов. Жалко что-ли бумаги. Один раз исправил и порядок. Нет, надо эту смутную область торговать десятки и сотни раз пока стихийно оба партнёра по умолчанию догадаются что же это должно значить. Ужас. Эта же самая проблема выливается в закрытость системы. Кому-нибудь другому выучить её с листа уже невозможно. Ну или это будет уже другая система. Со своими неписаными «недоговорённостями».

Другая проблема опять же вытекающая из первой — это то, что после такого тренинга часть системы оказывается на бумаге, а часть в голове у игроков. И как теперь показывать оппонентам систему? Пояснять что-ли каждую заявку? Партнёры то как-то научились друг друга понимать за годы совместной игры, а вот у оппонентов этого времени нет. Надо быстро за столом решать. Я считаю, что это подлость и обман! Попытка запутать оппов или психологически подавить их невозможностью «прочитать» вашу информацию в торговле. Это неспортивно.

Я рекомендую писать всё в цифрах: силу, длину мастей. Бридж разрешает делать заявки не соответствующие описанию. Важно лишь чтобы и партнёр и оппоненты поняли это одинаково. Как по писаному. Небольшие отклонения в конструктивной торговле допустимы, все это понимают. Зато у партнёра и оппонентов, по крайней мене, есть от чего отталкиваться в размышлениях. Вместо «сила/слабость» или «длина/краткость» пишите просто сколько. Смысл тот же, а интереса в торговле больше.