
КЮБИДЫ В ШЛЕМОВОЙ ТОРГОВЛЕ

Клаудио ПЕТРОНЧИНИ и Джорджио БЕЛЛАДОННА

1990

CUE-BIDDING TO SLAM

Claudio Petroncini and Giorgio Belladonna, 1990

Translated by Daniel J. Neill, January 2004

ВВЕДЕНИЕ

При игре в бридж вам могут встретиться, примерно, такие карты руки и болвана:

♠ Qxxxx		♠ KJxxx
♥ –		♥ AKQx
♦ xxx		♦ Jxx
♣ AKQJx		♣ x

Чье бы ни было открытие, ваша система вряд ли позволит вам затормозить на правильном уровне – в частичке 3♠.

Сев в контракте 4♠ (если только оппоненты не проигнорируют бубновую масть), вы сделаете справедливое замечание: «Нет способа остановиться в частичке при наличии 10 козырей, 26 НСР, бокового синглета и ренонса!».

Однако если мы оставим руку Севера без изменений, а у Юга поменяем местами черву с бубной, и при этом даже изыдем у него бубновую даму, то мы получим следующую пару рук:

♠ Qxxxx		♠ KJxxx
♥ –		♥ Jxx
♦ xxx		♦ AKxx
♣ AKQJx		♣ x

Независимо от того, Север или Юг открывает торговлю, лишь в немногих системах тонкость механизмов исследования шлемов достаточна для нахождения идеального контракта 6♠.

И когда вы достигнете уровня 4♠, ваши рассуждения будут не менее убедительны: «При наличии всего лишь 24 НСР каковы шансы на то, что третий ♥J Юга упирается в ренонс Севера, а 3 бубновые фоски Севера закрываются тузом и королем Юга – единственный вариант содержимого мастей, при котором шлем становится беспроблемным?».

Этот пример показывает, что счет пунктов не может быть единственным, что принимается во внимание; на самом деле контракт зависит от многих элементов: длины мастей, локализации онеров, дублетов, синглетов и ренонсов, и каждый из этих факторов может повлиять на выбор финального контракта.

Ни одна из существующих в настоящее время систем не позволит вам на низком уровне исследовать все факторы, от которых зависит контракт, но в любом случае вам предоставляется шанс либо остановиться в частичке, либо продолжить торговлю на пути к более амбициозным целям – гейму и шлему.

Поэтому приходится смириться с тем, что когда вы находитесь в зоне между частичной записью и геймом, вам не всегда будет хватать торгового пространства, и сколь бы скрупулезно вы ни следовали своей системе (при этом не имеет значения, насколько она эффективна), вы иногда можете назначить безнадежный гейм или упустить беспроблемный – что будет обусловлено конкретным распределением лежащих напротив карт. В бридже к каждой проблеме следует подходить статистически, и редкие распределения, снижающие точность торговли, не должны приниматься во внимание при конструировании системы и при ее оценке.

И напротив, когда вы находитесь в зоне между геймом и шлемом и можете использовать для торговли значительное пространство, появляется возможность взять на вооружение утонченные методы, принимающие во внимание все вышеупомянутые фундаментальные факторы для определения уровня контракта.

В частности, кюбиды, если они применяются адекватно и если хватает торгового пространства, дают возможность исследовать локализацию онеров и любого рода раскладные ценности. Эту информацию трудно, если не невозможно, передать иным способом, и она позволяет точно определять потенциал рук и, как следствие, назначать только те шлемы, которые имеют хорошие шансы на успех.

Поэтому кюбиды предполагают, что играть будет по меньшей мере гейм; из этого следует, что они появляются на сцене только после того, как и сила, и расклад уже в некоторой степени

обозначены. Они дают начало диалогу, который может быть внедрен в любую систему торговли (натуральную или искусственную) с момента, когда нахождение в шлемовой зоне не вызывает сомнений, и этим все последующие распросы.

Наконец, использованию кюбидов содействует их способность на независимой основе сосуществовать с конвенциями, к настоящему времени глубоко укоренившимися в бридже, вроде вопросов о тузах и королях или Grand Slam Force, при применении которых решение вопроса о том, продолжать ли торговлю, каким образом, использовать ли в зависимости от обстоятельств один инструмент, или другой, или оба сразу, возлагается только на одного из партнеров.

В примерах, приведенных в этой книге, мы старались представить ситуации, подходящие для большинства систем, искусственных или натуральных. Если вы хотите использовать одну и ту же систему торговли в каждой конкретной сдаче, можно начать с натуралки, основанной на принципах: 5-картные мажоры, лучший минор.

Кроме того, в этих примерах если у открывшего двухмастная рука, то фит отвечающего в масти открывшего всегда является по меньшей мере 4-картным. Поэтому эти примеры могут быть применимы даже к системам, следующим принципам канале.

Для удобства изучения кюбидного диалога будем считать, что ответ 2-на-1 в новой масти форсирует до гейма; даже при отсутствии такого соглашения, несмотря на различия в предшествующей торговле, кюбидный диалог может быть с успехом использован в точно таком же виде.

Передаваемые в ходе кюбидного диалога сообщения часто взаимосвязаны и взаимозависимы; соответственно, их значения могут варьироваться. Поэтому в ходе кюбидной торговли каждому игроку необходимо СПЕРВА подвергать кюбид анализу для его точной интерпретации, ЗАТЕМ обновлять свои представления о раскладе в целом, и НАКОНЕЦ, задействовать свою логику, технику и аналитические способности для поиска подходящего продолжения.

Такие непрерывные умственные тренировки неизбежно приведут к росту индивидуального мастерства, в результате чего партнеры будут чаще делать правильный выбор в момент принятия решения. Это также даст им возможность испытывать удовлетворение и получать удовольствие от процесса торговли, недостижимое иным путем.

Цена, которую каждому придется заплатить за освоение кюбидной торговли, состоит в ее изучении и практическом применении, которое порождает неизбежные ошибки на ранней стадии освоения материала. Эта плата вполне справедлива!

Глава 1. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

1) Вероятности и проценты

Корректно ли при игре в бридж назначать малый шлем, зависящий от импаса (50% шансов на успех)? Как насчет большого шлема?

Ответ напрямую связан не только с типом соревнования (турнир или роббер), но (и, в особенности, применительно к турнирному бриджу) также и с моментом, когда такая возможность представится. В действительности в случае выигрыша шлема премия, полученная непосредственно в этой сдаче, отличается от тех призовых очков, которые повлияют на общее турнирное положение. Последствия будут разными в зависимости от того, играется парный турнир или командный, даже если премия за контракт одна и та же.

Если исходить из чисто математического расчета и в качестве модели рассматривать командный турнир (в котором лучшие действия на длинной дистанции вознаграждаются) с учетом конвертации разницы в записях каждой сдачи в ИМПы, то приблизительные результаты будут такими: назначать малый шлем правильно, когда шансы на его реализацию составляют не менее 50%; для назначения большого шлема его шансы должны превышать 57%.

2) Контроли

Существенным условием реализации шлема является наличие не только необходимого количества взяток, но также и нужных контролей в мастях.

В бескозырных шлемах понятие контроля в масти подразумевает комбинацию карт, предотвращающую немедленное взятие врагом одной взятки, если речь идет о контроле 1-го класса (туз) или двух взяток, если речь идет о контроле 2-го класса (король). В мастевых шлемах ренонс приравнивается к тузу (и рассматривается как контроль 1-го класса), а синглет к королю (и рассматривается как контроль 2-го класса).

Контроль может быть либо непосредственным (для перехвата инициативы разыгрывающим в первой взятке – большой шлем – или во второй взятке – малый шлем), либо превентивным (предотвращающим отбор оппонентом кладущей взятки на следующем круге).

Методы, позволяющие определить, что совокупная сила двух рук теоретически позволяет рассчитывать на 12 или 13 взяток, зависят от используемой системы, и в этом отношении эффективны как традиционные, так и современные системы. Количество пунктов, необходимое для назначения шлемов (естественно, если другие условия выполняются):

в NT	на равномерных руках без 5-картных мастей:	
	МАЛЫЙ ШЛЕМ	33 НСР
	БОЛЬШОЙ ШЛЕМ	37 НСР
	на равномерных руках с, по меньшей мере, одной 5-картной мастью:	
МАЛЫЙ ШЛЕМ	32 НСР	
БОЛЬШОЙ ШЛЕМ	36 НСР	
в масти	на равномерных руках с фитом:	
	МАЛЫЙ ШЛЕМ	32 НСР
	БОЛЬШОЙ ШЛЕМ	36 НСР
	на неравномерных руках с фитом ожидаемую совокупную силу, необходимую для назначения как малого, так и большого шлема, можно значительно снизить.	

Методы, позволяющие определять присутствие контролей, зависят от правил, принятых в каждой системе с момента начала исследования шлема. Эти правила отличаются от тех, которые приняты при исследовании гейма, и шлемовый диалог имеет характеристики полномасштабной системы внутри системы.

3) Диалог

«Шлемовый диалог», или для краткости просто «диалог», представляет собой формальный синтез всех правил для той стадии торговли, когда предполагается, что наличие достаточной для гейма силы установлено и целью дальнейших исследований является шлем. В этом отношении системы заметно отличаются друг от друга: в действительности, чем чаще самые употребительные заявки в шлемовой торговле имеют сложные конвенционные значения, тем современнее система.

Естественно, эффективность диалога напрямую зависит от объема пространства для торговли: чем больше места имеется в распоряжении, тем больше можно передать информации; следовательно, чем ниже уровень, с которого начинается диалог, тем надежнее финальный контракт. Эти соображения повлияли на некоторые современные системы, в которых все ответы 2-на-1 в новой масти форсируют гейм. Это сказывается и на шлемовой торговле: сложный механизм кюбидов («кюбидный диалог»), сравнительно эффективный и при старте на высоких уровнях, становится исключительно точным, если запускается ниже.

Объем информации, передаваемой стартовавшим на низком уровне кюбидным диалогом, столь велик, что по сравнению с этим методом почти всегда выглядят устаревшими многие самые разные конвенции для сортировки контролей, изобретенные за этот век хитроумными теоретиками.

Глава 2. ОСНОВЫ КЮБИДНОЙ ТОРГОВЛИ

1) Кюбид

Начнем с того, что назначение любой масти ($\clubsuit, \diamonds, \heartsuit, \spadesuit$), кроме козырей, теряет натуральный смысл, связанный с показом дополнительной длины. Такое назначение становится конвенционным. Оно предназначено для поиска шлема и показывает контроль в масти – кюбид.

Кюбид (буквально: сигнальная, намекающая, заявка) – это конвенционное назначение, с помощью которого вы сообщаете о наличии у вас контроля в масти.

В NT контрактах окончательный диагноз об отсутствии фита обычно ставится столь высоко, что оставшегося пространства не хватает для кюбидного диалога.

В козырных контрактах, где кюбидный диалог наиболее эффективен, каждый кюбид несет информацию:

а) Непосредственную – при помощи экономичной заявки в масть:

- контроль 1-го класса (туз или ренонс).
- контроль 2-го класса (король или синглет).

б) Косвенную – посредством пропуска масти на ближайшем возможном уровне:

- отсутствие контроля 1-го или 2-го класса.

Возможная изначально двусмысленность относительно класса контроля в дальнейшем исчезает благодаря точным правилам диалога.

В начальной стадии диалога кюбиды должны следовать друг за другом в порядке, обусловленном старшинством мастей, и если при этом какая-то масть пропускается, это отрицает контроль в пропущенной масти и показывает контроль в заявляемой масти.

2) Показ контролей 3-го класса

Поскольку диалогу может предшествовать множество разных последовательностей торговли, правила диалога позволяют идентифицировать некоторые дополнительные ценности в мастях, в которых не хватает контролей. Хотя они и не столь важны, но тем не менее могут решающим образом повлиять на достижение шлема. В этих случаях каждая заявка в ранее пропущенную игроком масть (где он отрицал контроль) тоже относится к категории кюбидов – в том смысле, что она передает информацию, полезную для исследования шлема. Такая заявка должна сразу же однозначно восприниматься как показывающая (а) даму или (б) дублет. Более правильно называть эту заявку не реальным кюбидом, а кюбидом дамой или дублетом. Такие заявки используются для мастей, хотя и не содержащих контролей 1-го и 2-го класса, но с поддержкой в виде дамы или дублета т.е., с «контролем 3-го класса».

В сложных секвенциях торговли если кюбид показывает контроль 1-го класса, но отрицает комбинацию АК, следующий кюбид в этой масти можно использовать для выявления поддержки в виде дамы, т.е., AQ.

3) Ответные и другие кюбиды

В ходе кюбидного диалога помимо заявок в новые масти существуют и другие заявки, с помощью которых можно передавать информацию о контролях, и которые следует отнести к категории кюбидов. Это назначения NT и дополнительные заявки, появляющиеся после вражеской контры – реконтра и пас.

Заявка NT, которая следует сразу же в ответ на кьюбид, очень часто просто показывает кьюбид в той же масти, что и предшествующая ей заявка партнера. Если она используется в этом качестве, она представляет собой обычный реальный кьюбид, к которому применяются такие же, как всегда, кьюбидные правила, невзирая на иную деноминацию заявки.

Аналогично, когда оппонент дает контру, сложные правила диалога позволяют реконтрой или пасом показывать ценности, полезные для поиска шлема – контроль как 1-го, так и 2-го класса, а также даму или дублет; в некоторых весьма редких ситуациях можно показать даже валета в поддержку к даме.

Все эти заявки относятся к категории кьюбидов, но всегда имеют точное значение, поэтому будет уместным называть их соответственно: кьюбид 1-го класса, кьюбид 2-го класса, кьюбид дамой, кьюбид дублетом, кьюбид валетом.

4) Другие заявки в диалоге, не являющиеся кьюбидами

Во ходе диалога помимо кьюбидов заслуживают внимания и другие заявки, которые хоть и не относятся к этой же категории, но все же фундаментально важны для выбора финального контракта. Это заявки в козырной масти и те заявки в NT, которые не являются ответными кьюбидами.

Заявки в козырях никогда не используются для показа контролей, и даже напротив, являются сигналом к прекращению шлемовой торговли (на уровне гейма при определенных обстоятельствах они безусловно отрицают всякие шансы на шлем).

Значения заявок в NT должны определяться, исходя из каждого конкретного случая. Иногда они используются в качестве обычного вопроса о тузах (а затем о королях), иногда спрашивают о качестве козыря (в особенности 4NT и 5NT), но иногда они используются в качестве тормозящих сигналов (2NT или 3NT), а иногда поощряют шлемовые амбиции (3NT, 4NT или 5NT).

Точные правила диалога расшифровывают уникальные сообщения, полученные в ходе торговли, и всегда обеспечивают полноту представлений не только о контролях, но и о совокупной силе двух рук.

Глава 3. КЮБИДНАЯ ЛОГИКА

1) Логика диалога и как он функционирует

Чтобы запустить кьюбидный диалог (или, выражаясь более кратко, начать давать кьюбиды) сила рук должна не только гарантировать гейм, но и содержать дополнительные ценности, сулящие хорошие шлемовые перспективы. Поэтому если сила руки партнера определилась в торговле весьма точно, и, хотя ее хватает для гейма, она недостаточна для обеспечения хороших шансов на шлем, следует воздержаться от инициирования кьюбидной секвенции и незамедлительно затормозить в гейме.

Напротив, если гейм является лишь наименее амбициозной из возможных целей, или если сила партнера, не ограниченная сверху, гарантирует гейм даже в случае минимума, мы не можем воздержаться от кьюбида.

Кьюбидный диалог подчиняется исключительно точным правилам, порождающим серии заявок, каждая из которых тесно связана с предыдущими и черпает из прошлого свои намерения и значения.

Чтобы понять механизм диалога, можно прибегнуть к метафоре. Представьте себе часы с одной стрелкой, на циферблате которых имеется только 5 отметок, соответствующих бриджевым деноминациям и упорядоченных в восходящем порядке по часовой стрелке.

Тот, кто хочет начать диалог, силой своего воображения создает эти часы и передает их партнеру, установив стрелку на козырную масть. Эта операция является сигналом к началу диалога, и только после нее заявки становятся кюбидами. Принявший часы должен воспринять полученную информацию и продолжить движение стрелки часов, не останавливая ее до тех пор, пока она не укажет на масть, в которой у него имеется контроль. После этого он возвращает часы партнеру, приглашая его проделать то же самое, начиная с текущего положения стрелки. За этим вторым сообщением может последовать множество других – при передачах часов туда и сюда.

Каждая передача часов соответствует кругу торговли, в ходе которой каждый из партнеров показывает КАК КОНТРОЛИРУЕМЫЕ масти (на которых останавливается стрелка), ТАК И НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЕ (которые стрелка пропускает). Нельзя позволять диалогу развиваться, не имея контроля в любой из пропущенных мастей: в этом случае часы должны быть остановлены, для чего стрелку следует направить на козырную масть.

Так что если стрелка часов неуклонно движется вперед, то к концу ее первого полного оборота вокруг циферблата будет установлено (прямо или косвенно), что все масти контролируются. Только при этом условии можно, если в этом есть потребность, запустить второй оборот, или третий, и т.д., пока часы не остановятся.

На любом обороте заявка в козырную масть показывает желание прервать движение стрелки и остановить часы, тогда как другие заявки являются кюбидами, точное значение которых всецело определяется предыдущими паузами и количеством оборотов стрелки.

Глава 4. СТАРТ ДИАЛОГА

1) Условия для старта кюбидного диалога:

- Ситуация форсинга до гейма.
- Фит в какой-либо масти.

ТОЛЬКО ТОГДА, когда ОБА условия выполнены и об этом известно обоим партнерам, может быть инициирован диалог, и ТОЛЬКО С ЭТОГО МОМЕНТА заявки в некозырные масти теряют свои натуральные значения и становятся кюбидами.

2) Ситуация форсинга до гейма

Каждая система должна соответствовать своей структуре. Будем исходить из того, что после первоначального ответа 2-на-1 в новой масти без прыжка простой подъем отвечающим масти открывшего (или одной из его мастей) форсирует гейм.

1♥ 2♥	2♣ 3♥	Фит ♥, форсинг до гейма
1♠ 2♥	2♣ 2♠	Фит ♠, форсинг до гейма
1♠ 2♥	2♦ 3♥	Фит ♥, форсинг до гейма
1♠ 2♦	2♣ 3♦	Фит ♦, форсинг до гейма

Кроме того, если уровень, которого достигла торговля, не позволяет остановиться в частичке, то такая торговля сама по себе форсирует гейм, даже без предшествующей форсирующей заявки.

1♥ 4♦	3♥	Сфитована черва, и такая торговля форсирует гейм: контракт 4♥ стал минимальным из всех возможных контрактов. Поэтому назначение 4♦ инициирует кюбидный диалог.
----------	----	--

1♦ 3♠	1♠ 4♣	Фит ♠, форсинг до гейма: 4♠ – минимальный финальный контракт. Поэтому с назначения 4♣ начинается кюбидный диалог.
----------	----------	--

Напротив, если после подъема еще можно остановиться в частичке, и при этом в предшествующей торговле гейм не был сфорсирован, то такая ситуация воспринимается как инвитурующая, пока нет дополнительной информации. В таких случаях соответствующие заявки принято воспринимать как форсинг на круг.

1♥ 3♦	2♥	Гейм не сфорсирован: можно остановиться в 3♥. Поэтому торговля сфорсирована на 1 круг, и заявка 3♦ не инициирует кюбидный диалог.
----------	----	---

1♦ 2♠	1♠ 3♣	Гейм не сфорсирован: можно остановиться в 3♠. Заявка 3♣ форсирует на круг, но не является началом кюбидного диалога.
----------	----------	--

3) *Согласование*

Фит может быть показан либо явно, либо неявно, в зависимости от уровня, которого достигла торговля, и характеристик каждой из рук.

а) *Явное согласование*

Основное правило состоит в том, что как открывший, так и отвечающий, показывает наличие фита посредством натурального подъема масти партнера. В этих случаях согласование является «явным», и соответственно, дальнейшие кюбиды можно называть «явными кюбидами»

1♦ 3♠	2♠	Явное согласование ♠.
1♠ 2♠	2♣ 3♠	Явное согласование ♠.
1♠ 2♥	2♣ 3♥	Явное согласование ♥.

В ситуации форсинга до гейма фит, который исключительно «богат онерами» (не менее 2-х старших онеров: АК, АQ, КQ), можно показать одинарным прыжком, если пространство позволяет остаться при этом ниже уровня гейма (и тогда простой подъем в подобных ситуациях покажет не более одного старшего онера).

1♠ 2♥	2♣ 3♠	Явное согласование ♠ с двумя старшими онерами.
1♥ 2♦	2♣ 3♥	Явное согласование ♥ с двумя старшими онерами.
1♠ 2♦	2♣ 4♦	Явное согласование ♦ с двумя старшими онерами.
1♠ 2♥	2♣ 2♠	Явное согласование ♠, не более одного старшего онера.
1♥ 2♦	2♣ 2♥	Явное согласование ♥, не более одного старшего онера.
1♠ 2♦	2♣ 3♦	Явное согласование ♦, не более одного старшего онера.

b) Неявное согласование

В некоторых ситуациях, возникающих после открытий на 1-м уровне, открывший и отвечающий чаще всего используют секвенции, показывающие фит в масти партнера без ее явного согласования. В таких случаях согласование подразумевается и называется «неявным»; соответственно, последующие кюбиды можно называть «неявными».

Обычно мы прибегаем к неявному согласованию с целью экономии пространства торговли, чтобы извлечь выгоду из заявок, использование которых иным способом было бы слишком ограниченным или вообще невозможным. Заменяя их «натуральное» значение «ненатуральным» кюбидом, мы, несомненно, действуем конструктивно и чаще извлекаем из этого пользу.

Если рука, которую поддерживают, одноцветна, то неявный кюбид не оставляет сомнений в том, какая масть будет козырем: это единственно возможная масть.

1♠ 2NT 4♣	2♥ 3♥	Неявное согласование ♥, кюбид ♣.
1♠	4♦	Неявное согласование ♠, кюбид ♦.
1♠ 2♠	1NT 4♣	Неявное согласование ♠, кюбид ♣.

Если рука, которую поддерживают, является 2-мастной, то во избежание недоразумений (теоретически кюбид может даваться как на первой, так и на второй заявленной масти) общее правило состоит в том, что кюбиды на первой из мастей могут быть только явными, тогда как, имея фит во второй масти, можно также согласовать ее неявным кюбидом.

Поэтому фит в первой масти надо показывать посредством натурального подъема:

1♥ 2♥ 3♦	2♦ 2♠	Явное согласование ♦.
1♥ 2♠	2♣ 3♥	Явное согласование ♥.
1♠ 2♥	2♣ 2♠	Явное согласование ♠.

Однако фит во второй масти можно показать как явно, натуральным подъемом:

1♠ 2♥	2♣ 3♥	Явное согласование ♥.
1♥ 2♠	2♣ 3♠	Явное согласование ♠.

так и неявно:

1♠ 2♥	2♣ 4♣/♦	Неявное согласование ♥, кюбид в ♣/♦.
1♥ 2♠	2♣ 4♣/♦	Неявное согласование ♠, кюбид в ♣/♦.

Однако в некоторых системах прыжок отвечающего в 4♣/4♦ сразу же после натурального ответа 2♣/2♦ является натуральным и имеет целью показать масть определенного качества. Если вы предпочитаете такую структуру системы, то прыжковый ребид в заявленный перед этим минор должен быть натуральным, а прыжок в другой минор (если это возможно) становится кюбидом и неявно показывает фит в масти партнера.

Но все эти случаи неявного согласования следует предварительно обсудить с партнером, даже если вы легко распознаете неявные кюбиды. Каждая такая ситуация обладает по меньшей мере одним из перечисленных ниже свойств:

В1) НЕОБЫЧНЫЙ ПРЫЖОК

«Необычной» является любая прыжковая заявка, не имеющая системного значения. «Необычный прыжок» неявно показывает фит в последней из названных партнером мастей и является кюбидом в масти прыжка. Во всех системах заявками такого типа может пользоваться как открывший, так и отвечающий.

Открывший:

а) прыжком в 4♣/4♦

а1) на 2-м круге:

1♣	1♥	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
4♣/♦		
1♣	1♠	Фит ♠, кюбид ♣/♦.
4♣/♦		
1♦	1♠	Фит ♠, кюбид ♣/♦.
4♣/♦		

а2) на 3-м круге:

1♦	1♠	Фит ♠, кюбид ♣/♦.
2♣	2♠	
4♣/♦		
1♦	1♠	Фит ♠, кюбид ♣/♦.
2♦	2♠	
4♣/♦		
1♦	1♠	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
2♦	2♥	
4♣/♦		
1♥	2♣	Фит ♣, кюбид ♦.
2♥	3♣	
4♦		

б) прыжком в 3♠

б1) на 3-м круге:

1♣	1♥	Фит ♥, кюбид ♠.
2♣	2♥	
3♠		
1♦	1♥	Фит ♥, кюбид ♠.
2♦	2♥	
3♠		
1♦	1♥	Фит ♥, кюбид ♠.
2♣	2♥	
3♠		
1♦	2♣	Фит ♥, кюбид ♠.
2♦	2♥	
3♠		

Отвечающий:

а) прыжком в 4♣/4♦

а1) на 1-м круге:

1♥	4♣/♦	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
1♠	4♣/♦	Фит ♠, кюбид ♣/♦.

а2) на 2-м круге:

1♠	1NT	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
2♥	4♣/♦	
1♥	1♠	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
2♥	4♣/♦	
1♥	2♣	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
2♥	4♣/♦	
1♠	2♦	Фит ♠, кюбид ♣/♦.
2♠	4♣/♦	

б) прыжком в 3♥/3♠

б1) на 2-м круге:

1♦	2♣	Фит ♦, кюбид ♥/♠.
2♦	3♥/♠	
1♦	2♣	Фит ♥, кюбид ♠.
2♥	3♠	
1♥	2♣	Фит ♥, кюбид ♠.
2♥	3♠	
1♥	2♦	Фит ♥, кюбид ♠.
2♥	3♠	

В2) БЕСПОЛЕЗНАЯ МАСТЬ

Заявкой в «бесполезную» масть является назначение на 4-м уровне масти, которая в свете предыдущей торговли не может стать козырем. Даже если партнер называл эту масть, такая заявка не показывает фита; даже если эта масть называлась тем же самым игроком, такая заявка не показывает дополнительной длины. Причина в том, что с момента, когда какая-то масть согласована, использовать заявки бесполезных мастей в их натуральных значениях не имеет смысла, поскольку:

- играть гейм в NT невозможно, если уровень 3NT превышен (заявки 4NT и 5NT почти всегда имеют точные конвенционные значения).
- гейм в заявляемой масти невозможен из-за невозможности обнаружить в ней фита (если бы эта масть годилась для того, чтобы стать козырем, она была бы заявлена и поддержана на более низком уровне).

Вместо применения в натуральных значениях, заявки в бесполезные масти могут быть с выгодой использованы в качестве конвенционных и стать частью шлемовой торговли.

Посему заявка бесполезной масти неявно согласует последнюю названную масть партнера и является кюбидом в этой бесполезной масти. Во всех системах и открывший, и отвечающий имеют возможность использовать эти секвенции; как правило, такие возможности представляются только на 3-м и последующих кругах торговли.

Для открывшего:

1♦ 3♦ 4♥	2♠ 3♠	Фит ♠, кюбид ♥.
1♦ 2♦ 4♣	1♠ 3♥	Фит ♥, кюбид ♣.
1♥ 2NT 3NT 4♥	2♦ 3♦ 4♦	Фит ♦, кюбид ♥.
1♥ 2♥ 2NT 4♣	2♦ 2♠ 3♠	Фит ♠, кюбид ♣.

Для отвечающего:

1♥ 2♠ 3♠	2♣ 3♣ 4♦	Фит ♠, кюбид ♦.
1♠ 2♠ 3♠	2♦ 2NT 4♣	Фит ♠, кюбид ♣.
1♠ 2♠ 3♠	2♦ 3♦ 4♥	Фит ♠, кюбид ♥.
1♠ 2♦ 3♦ 4♦	2♣ 2NT 3NT 4♥	Фит ♦, кюбид ♥.

Использовать механизм бесполезной масти иногда можно и на 2-м круге торговли посредством заявок 3♦, 3♥ или 3♠, но только в тех ситуациях, когда невозможность наличия соответствующего фита очевидна. Это относится к торговле как открывшего, так и отвечающего:

1♥ 3♥	2NT 3♠	Фит ♥, кюбид ♠.
1♦ 3♣	2NT 3♥/♠	Фит ♣, кюбид ♥/♠.
1♠ 3♦	2NT 3♥	Фит ♦, кюбид ♥.
1♥ 2♥ 3♥	2♣ 2NT 3♠	Фит ♥, кюбид ♠.
1♣ 3♣	2NT 3♦	Фит ♣, кюбид ♦.
1♣ 2NT 3♠	2♥ 3♥	Фит ♥, кюбид ♠.
1NT 2♦ 3♠	2♣ 3♥	Фит ♥, кюбид ♠.

ВЗ) ФОРСИРУЮЩАЯ МАСТЬ

Это заявка отвечающего 4 в неназванный минор, которая следует на прыжок открывшего.

Прыжок повышает уровень торговли в ускоренном режиме, и сужение пространства для дальнейших действий ограничивает отвечающего в выборе заявок. Поэтому доступные ему заявки теряют свои натуральные значения и используются в качестве конвенционных, показывающих фит в последней (или единственной) масти открывшего и кюбид в форсирующей масти. Обоснование этому состоит в том, что если бы назначение форсирующей масти было натуральным, оно бы редко использовалось, тогда как в качестве конвенционного оно используется часто и дает возможность ниже гейма обозначить фит и шлемовые возможности. Таким образом, назначение форсирующей масти неявно фитует последнюю масть партнера и является кюбидом в заявляемой масти.

Почти во всех системах такие заявки может использовать только отвечающий – в секвенциях типа:

1♥ 3♥	1NT 4♣/♦	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
1♠ 3♥	1NT 4♣/♦	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
3♥	4♣/♦	Фит ♥, кюбид ♣/♦.
3♠	4♣/♦	Фит ♠, кюбид ♣/♦.

Глава 5. СЕКВЕНЦИИ КЮБИДНОГО ДИАЛОГА

1) Секвенции диалога и показ контролей

При наличии множества различных последовательностей заявок, посредством которых может развиваться кюбидный диалог, должна быть возможность точно интерпретировать каждый кюбид в плане конкретного типа обозначаемого им контроля. Чтобы добиться этой цели, предварительно следует определиться с понятием «диалоговой секвенции» (или просто «секвенции»). Мы имеем в виду полную торговлю, возможную в промежутке между двумя следующими друг за другом козырными уровнями с момента, когда фит был показан и диалог стартовал.

Вновь обратимся к часам из нашей метафоры. Секвенция – это уникальный путь по циферблату стрелки, изначально указывавшей на козыря. Когда стрелка пришла в движение, она должна преодолеть этот путь, чтобы снова указать на козырную масть. Таким образом, диалог может состоять из одной или более секвенций, каждая из которых позволяет прояснить, показал ли определенный кюбид наличие конкретного контроля 1-го или 2-го класса, или, при отсутствии контроля, обозначил ли этот кюбид какую-то из комбинаций другого типа.

Начнем анализ с формулировки правил кюбидного диалога в расширенном виде:

- На первом обороте контроли 1-го и 2-го класса показываются одинаковым способом и не распознаются.
- На втором обороте показываются все пропущенные контроли 1-го и 2-го класса, уточняется тип ранее показанных контролей, а в мастях, контроли в которых ранее отрицались, показываются (однозначным образом) дополнительные ценности.

- На третьем и следующих оборотах показываются более слабые комбинации в поддержку контролям, находят свое разрешение все сохраняющиеся к этому моменту неопределенности, и картина полностью проясняется.

Даже если торговля происходит на безопасном уровне ниже гейма (и минимальный геймовый уровень все еще достижим), важно иметь в виду, что каждая заявка в диалоге должна быть обоснованной, так как она является неотъемлемой частью механизма, в котором каждое сообщение влияет на финальный контракт.

Глава 6. ПРИНЦИПЫ КЮБИДНОГО ДИАЛОГА

1) Общие положения

В ходе кюбидного диалога каждая заявка приобретает свое значение на основании предыдущей торговли и создает контекст для будущей торговли. В связи с этим принципы ведения диалога не являются абсолютными и неизменными. Напротив, они весьма гибки и чувствительны к уровню, к предыдущей торговле и к объему доступного пространства для торговли; поэтому они не могут формулироваться *a priori*, а должны рассматриваться в индивидуальном порядке с учетом конкретной кюбидной секвенции.

В некоторых ситуациях кроме кюбидов в диалоге могут участвовать и другие заявки, и их значения тоже определяются из контекста. Это назначения козырной масти (никогда не являющиеся кюбидами) и заявки в NT, которые в зависимости от торговли могут быть кюбидами (ответный кюбид), а могут и не быть.

Правила кюбидной торговли формулируются для трех ситуаций:

- ПЕРВОЕ СКАНИРОВАНИЕ
- ВТОРОЕ СКАНИРОВАНИЕ
- ТРЕТЬЕ И ПОСЛЕДУЮЩИЕ СКАНИРОВАНИЯ

2) Правила первого сканирования

В ходе первого сканирования целью диалога является проверка того, выполняются ли основные условия для шлема. Кюбидам поручается работа по выявлению мастей, в которых отсутствуют контроли как 1-го, так и 2-го класса, что автоматически уничтожило бы шансы на шлем.

Однако заявка NT сразу после демонстрации фита (естественно, не выше уровня гейма) служит в качестве тормозящего сигнала.

Правила следует рассматривать по отдельности:

1. ПЕРВЫЙ КЮБИД
2. ДАЛЬНЕЙШИЕ КЮБИДЫ
3. НАЗНАЧЕНИЯ NT
4. БЕЗ КЮБИДА
5. КЮБИД С ПРЫЖКОМ
6. СКВИЗ В ТОРГОВЛЕ
7. КОЗЫРНАЯ МАСТЬ

Часто из основных правил вытекают следствия, которые мы будем рассматривать дополнительно.

1) Первый кюбид

Первый кюбид должен быть сделан в ближайшей масти выше уровня козыря, в которой у вас есть контроль 1-го или 2-го класса.

1♥ 2♥ 3♠	2♣ 3♥	Фит ♥, контроль 1-го или 2-го класса в ♠ (♠х ♥АКхххх ♦Qхх ♣Ахх)
1♣ 3♠	2♠ 4♦	Фит ♠, контроль 1-го или 2-го класса в ♦ (♠АКхххх ♥Кхх ♦Кх ♣хх)
1♠ 3♥	1NT 4♦	Фит ♥, контроль 1-го или 2-го класса в ♦ (♠х ♥Кххххх ♦Аххх ♣ххх)

Следствие:

Пропуская масти (находящиеся между козырями и мастью первого кюбида), вы показываете отсутствие контролей 1-го и 2-го класса в этих мастях.

1♠ 4♦	3♠	Кюбид ♦, нет кюбида в ♣ – ♠АКхххх ♥АQххх ♦– ♣хх)
1♦ 3♠	1♠ 4♥	Кюбид ♥, нет кюбидов в ♣ и в ♦ – ♠АКхххх ♥АКх ♦Qх ♣ххх)
3♠	4♦	Кюбид ♦, нет кюбида в ♣ (♠Кхх ♥АКхххх ♦А ♣ххх)

2) Дальнейшие кюбиды

Кюбидная торговля должна развиваться *up-the-line*: каждый следующий кюбид дается в ближайшую масть, содержащую контроль 1-го или 2-го класса.

1♠ 2♥ 3♣	2♦ 2♠ 3♦	Кюбид 1-го или 2-го класса в ♦ (♠QJхх ♥Ах ♦AQJхх ♣хх)
1♠ 2♥ 3♠	2♣ 3♥ 4♣	Кюбид 1-го или 2-го класса в ♣ (♠Qх ♥Кххххх ♦АК ♣KQххх)
1♠ 3♠ 4♦	1NT 4♣	Кюбид 1-го или 2-го класса в ♦ (♠АКJххх ♥Ахх ♦KQJ ♣х)

Следствие:

Пропуск одной или более мастей в ходе диалога (мастей, находящихся между двумя кюбидами или между кюбидом и козырной мастью) показывает отсутствие контролей 1-го и 2-го класса в пропущенных мастях.

1♠ 2♦ 3♣	2♣ 2♠ 3♥	Кюбид ♥, нет контроля в ♦ (♠QJхх ♥Ах ♦хх ♣AQххх)
1♠ 2♥ 3♣	2♣ 2♠ 3♠	Нет контролей в ♦ и в ♥ (♠KJхх ♥Qх ♦хх ♣АКххх)
1♠ 3♠ 4♥	1NT 4♣	Кюбид ♥, нет контроля в ♦ (♠АКQххх ♥Ахх ♦хх ♣Ах)

3) Бескозырные назначения

3а)	2NT	<p>a1) при фите в МАЖОРЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • если 2NT заявляется сразу же на подъем партнера, это показывает минимальную силу и/или плохого козыря и ничего не говорит о боковых контролях, даже в пропущенных мастях. • в ответ на кюбид это показывает ответный кюбид. <p>a2) при фите в МИНОРЕ (если позволяет система: трудно представить себе систему с форсирующим до гейма подъемом в миноре на 2-м уровне):</p> <ul style="list-style-type: none"> • натурально и говорит о предпочтении играть гейм в NT.
-----	-----	---

1♥ 2♦ 2NT	2♣ 2♥	Минимум (♠Kxx ♥AQxxx ♦Qxxx ♣Q)
1♠ 2♥ 2NT	2♣ 2♠	Минимум (♠Axxxx ♥KJxx ♦Kx ♣Qx)
1♠ 2♥ 2NT	2♣ 2♠	Не минимум, но слабый козырь (♠Jxxxx ♥KQxx ♦x ♣AKQ)
1♥ 2♦ 2NT	2♣ 2♥	Не минимум, но слабый козырь (♠KJx ♥Jxxxx ♦AKQx ♣x)
1♥ 2♦ 2NT	2♣ 2♥	Не минимум, но слабый козырь (♠AK ♥xxxxx ♦Kxxx ♣KQ)
1♥ 2♦ 2♠	2♣ 2♥ 2NT	Ответный кюбид в ♠ (♠x ♥Axxx ♦Qxx ♣AQJxx)

Следствие:

Кюбид сразу в ответ на подъем на 2-й уровень показывает не минимальную руку и приемлемого козыря:

1♥ 2♦ 2♠	2♣ 2♥	Не минимум, приемлемый козырь (♠Axx ♥KQxxx ♦Axxx ♣x)
1♠ 2♦ 3♦	2♣ 2♠	Не минимум, приемлемый козырь (♠KQxxx ♥Kx ♦AKxx ♣xx)
1♠ 2♥ 3♣	2♣ 2♠	Не минимум, приемлемый козырь (♠AQxxx ♥Axxxx ♦Kx ♣x)

3b)	3NT	
	b1)	при фите в МАЖОРЕ: <ul style="list-style-type: none"> если 3NT заявляется сразу же на подъем партнера, это показывает минимальную силу и/или плохого козыря и ничего не говорит о боковых контролях, даже в пропущенных мастях. в ответ на кюбид это показывает ответный кюбид.
	b2)	при фите в МИНОРЕ: <ul style="list-style-type: none"> натурально и говорит о предпочтении играть гейм в NT.

1♠ 3♥	2♥ 3NT	Минимум (♠Jx ♥AKQxx ♦Kxx ♣xxx)
1♥ 2♥ 3NT	2♣ 3♥	Минимум (♠Kx ♥KQxxxx ♦QJx ♣Jx)
1♣ 3♥	2♥ 3NT	Минимум (♠Qx ♥AKJxxx ♦Kxx ♣xx)
1♥ 2♥ 3NT	2♣ 3♥	Не минимум, но слабый козырь (♠KJx ♥Jxxxxx ♦AK ♣Qx)
1♠ 2♥ 3NT	2♣ 3♥	Не минимум, но слабый козырь (♠AKxxx ♥xxxxx ♦K ♣KQ)
1♠ 2♥ 3NT	2♦ 3♥	Не минимум, но слабый козырь (♠Axxxx ♥Qxxx ♦x ♣AKQ)
1♥ 2♥ 3♠	2♣ 3♥ 3NT	Ответный кюбид в ♠ (♠x ♥Axxx ♦Qxx ♣AQJxx)
1♣ 3♥ 3NT	2♥ 3♠	Ответный кюбид в ♠ (♠Kx ♥QJxx ♦Axx ♣Axxx)
1♥ 3♣ 3♠	2♦ 3♥ 3NT	Ответный кюбид в ♠ (♠Kx ♥AJxx ♦AKxxx ♣xx)
1♣ 2NT 3♥ 3NT	2♦ 3♦ 3♠	Натурально, не форсирует (♠QJxx ♥AJx ♦Qx ♣KQxx)
1♥ 2♦ 3♥ 3NT	2♣ 3♦ 3♠	Натурально, не форсирует (♠AQx ♥KJxxx ♦QJxx ♣Q)
1♦ 2♦ 3♥	2♣ 3♦ 3NT	Натурально, не форсирует (♠QJx ♥Qx ♦Kxx ♣AKxxx)

Следствия:

- При сфитованном мажоре кюбид на 3-м уровне, заявляемый сразу в ответ на подъём масти, показывает неминимальную руку и приемлемого козыря.
- При сфитованном миноре кюбид показывает неминимальную руку и/или руку, ориентированную на игру в масти, но даже после этого назначение NT не форсирует.

1♥ 2♥ 3♠	2♣ 3♥	Не минимум, приемлемый козырь (♠Axх ♥KQxxxx ♦Axх ♣x)
1♠ 2♥ 3♠	2♣ 3♥	Не минимум, приемлемый козырь (♠KQxxx ♥AKxx ♦x ♣Qxx)
1♦ 3♥	2♥ 3♠	Не минимум, приемлемый козырь ♠x ♥AQJxxx ♦Axх ♣Kxx)
1♣ 2NT 3♥ 3NT	2♦ 3♦ 3♠	Натурально, не форсирует (♠QJxx ♥Axх ♦Qx ♣KQJx)
1♥ 2♦ 3♥ 3NT	2♣ 3♦ 3♠	Натурально, не форсирует (♠QJx ♥Kxxxx ♦AQxx ♣K)
1♣ 3♦ 3♠	2♦ 3♥ 3NT	Натурально, не форсирует (♠Qxx ♥Axх ♦AQJxx ♣Kx)

3с)	4NT	
	с1)	если заявляется сразу после 3NT, 4♣ или козыря, то это вопрос о тузах.
	с2)	если заявляется в ответ на кюбид в ♦, ♥ или ♠, то это ответный кюбид.

1♥ 4NT	3♥	Вопрос о тузах (♠x ♥KQJxx ♦AKQxx ♣Kx)
1♠ 2♥	2♣ 4NT	Вопрос о тузах (♠x ♥KQJx ♦Ax ♣AKxxxx)
1♣	4NT	Вопрос о тузах (♠Kx ♥AKQJxxxx ♦x ♣Ax)
1♥ 2♥ 3♠ 4NT	2♦ 3♥ 3NT	Вопрос о тузах (♠Ax ♥KQxxxxx ♦Kx ♣Kx)
1♠ 3♥ 3NT	2♥ 3♠ 4NT	Вопрос о тузах (♠Kx ♥KJxxxx ♦AK ♣Kxx)
1♣ 2NT 3♥ 3NT	2♦ 3♦ 3♠ 4NT	Вопрос о тузах (♠x ♥Ax ♦KQJxxxx ♣KJx)

1♥ 2♥ 3♠ 4NT	2♦ 3♥ 4♣	Вопрос о тузах (♠AK ♥KJxxxxx ♦Kx ♣Qx)
1♠ 2♥ 3♠ 4♣	2♣ 3♥ 3NT 4NT	Вопрос о тузах (♠x ♥KJxx ♦AKx ♣QJxxx)
1♣ 2NT 3♥ 4♣	2♦ 3♦ 3♠ 4NT	Вопрос о тузах (♠x ♥Ax ♦AQJxxxx ♣QJx)
1♠ 3♦ 4NT	2♥ 4♦	Вопрос о тузах (♠AKxxx ♥x ♦AQxxx ♣Kx)
1♠ 4♦	2♦ 4NT	Вопрос о тузах (♠Kx ♥Axx ♦QJxxxx ♣Ax)
1♠ 2♠ 4♣	2♣ 3♣ 4NT	Вопрос о тузах (♠A ♥Kx ♦KQx ♣AQxxxxx)
1♥ 4NT	4♥	Вопрос о тузах (♠A ♥Kxxxxx ♦AQJxx ♣x)
1♥ 3♥ 4NT	2♦ 4♥	Вопрос о тузах (♠AKx ♥KQJxxxx ♦Kx ♣x)
1♠ 2♠ 4♥ 4♣ 4♥ 4NT	2♥ 3♥ 4NT 4♦ 4♠	Вопрос о тузах (♠x ♥KQxxxxx ♦AKx ♣Kx) Ответный кюбид в ♠ (♠x ♥x ♦xxx ♣KQJxxxxx)
1♠ 3♣ 4♦ 4♠	2♥ 4♣ 4♥ 4NT	Ответный кюбид в ♠ (♠x ♥AKxxx ♦xxx ♣AQxx)
4♥ 4NT	4♠	Ответный кюбид в ♠ (♠x ♥AKJxxxxx ♦x ♣xxx)

3d)	5NT	
	d1)	5NT с прыжком при наличии сфитованной масти спрашивает о качестве козырей.
	d2)	если согласованной масти нет, а прыжок в 5NT последовал сразу же на натуральное мастевое назначение партнера, то это является вопросом о качестве последней названной масти, которая становится козырем.
	d3)	если 5NT заявляется без прыжка в ответ на кюбид, это является инвитом к большому шлему и показывает ответный кюбид 1-го класса (безоговорочно форсируя малый шлем и проверяя контроли 1-го класса для большого).

1♠ 5NT	4♠	Вопрос о ♠ (♠Kxxxx ♥AKQxx ♦AQx ♣-)
1♠ 2♠ 4♦	2♥ 3♦ 5NT	Вопрос о ♦ (♠- ♥AKxxxx ♦Kxxxx ♣Ax)
1♠ 5NT	3♠	Вопрос о ♠ (♠Kxxxxx ♥AKxxxx ♦- ♣A)
1♥ 2♠	2♦ 5NT	Вопрос о ♠ (♠Kxxxx ♥- ♦AKxxxx ♣Ax)

3♠	5NT	Вопрос о ♠ (♠Qx ♥AKxxx ♦AKQx ♣Ax)
5♦	5NT	Вопрос о ♦ (♠AK ♥Axxx ♦Q ♣AKxxxx)
5♣ 5NT	5♦	Ответный кюбид 1-го класса в ♦ (♠xx ♥xx ♦- ♣KQxxxxxxxx)
5♦ 5♠	5♥ 5NT	Ответный кюбид 1-го класса в ♠ (♠Axx ♥AKxxx ♦Axx ♣KQ)
5♣ 5♠	5♥ 5NT	Ответный кюбид 1-го класса в ♠ (♠AKxxx ♥Axx ♦KQx ♣Ax)

4) Без кюбида

В момент, когда один из партнеров определяет, что шлем невозможен из-за отсутствия кюбида в одной из мастей или из-за недостатка контролей 1-го класса, ему следует немедленно затормозить в гейме и закончить диалог независимо от того, имеет ли он дополнительные контроли, которые можно было бы показать кюбидами.

1♠ 2♥ 3♣ 4♠	2♣ 2♠ 3♥	Отсутствует кюбид в ♦ (♠AJxxx ♥AQxxx ♦xx ♣A)
1♠ 3♠ 4♠	1NT 4♦	Отсутствует кюбид в ♣ (♠AKJxxx ♥AKx ♦Kx ♣xx)
1♥ 2♦ 3♣	2♣ 2♥ 4♥	Отсутствует кюбид в ♠ (♠xxx ♥AJxx ♦A ♣KQJxx)
1♠ 3♠ 4♠	1NT 4♥	Отсутствует 2 туза (♠AKQxxx ♥KQx ♦Kxx ♣x)
1♠ 2♥ 3♥	2♣ 2♠ 4♠	Отсутствует 2 туза (♠Axxx ♥xx ♦KQx ♣KQJxx)
1♥ 2♦ 3♦	2♣ 2♥ 4♥	Отсутствует 2 туза (♠xx ♥Qxxx ♦Ax ♣KQJxx)

Следствия:

- После кюбида с пропуском масти следующий кюбид (или любое поддержание диалога) показывает контроли как в новой заявленной масти, так и в масти, пропущенной партнером.
- После кюбида с пропуском двух мастей следующий кюбид (или любое поддержание диалога) показывает контроли как в заявляемой масти, так и в обеих пропущенных партнером мастях (хотя бы в одной из пропущенных мастей должен быть контроль 1-го класса, так как иначе у вас отсутствует 2 туза).

1♠ 2NT 3♠	2♦ 3♦ 4♣	Кюбиды в ♣ и ♥ (♠хх ♥Ах ♦АКJххх ♣Кхх)
1♥ 2♦ 3♣	2♣ 2♥ 3♦	Кюбиды в ♦ и ♠ (♠Ах ♥KJхх ♦Ах ♣QJххх)
1♥ 2♦ 2♠ 3♠	2♣ 2♥ 3♦	Кюбиды в ♠ и ♣ (♠АКх ♥AQххх ♦Qххх ♣х)
1♠ 3♠ 5♣	1NT 4♥	Кюбиды в ♣ и ♦, хотя бы один 1-го класса, иначе к отдаче ♣А и ♦А (♠АКQххх ♥Кхх ♦х ♣АКх)
1♠ 2♥ 3♥	2♣ 2♠ 3♠	Кюбиды в ♣ и ♦, хотя бы один 1-го класса, иначе к отдаче ♣А и ♦А (♠Аххх ♥хх ♦AQ ♣KQJхх)
1♥ 2♦ 3♦	2♣ 2♥ 3♥	Кюбиды в ♠ и ♣, хотя бы один 1-го класса, иначе к отдаче ♠А и ♣А (♠Кх ♥Qххх ♦Кх ♣АКххх)

5) Кюбид с прыжком

В ситуациях, когда гейм уже был сфорсирован ранее (но не в позициях типа простого подъема с 1-го уровня на 2-й), кюбид с прыжком показывает максимальную руку, выдающегося козыря, контроль 1-го класса в масти кюбида и отсутствие контролей 1-го и 2-го класса в мастях, предшествующих масти прыжка, в которые тоже можно было бы прыгнуть (т.е., в мастях между козырем и мастью прыжка).

1♦ 2♦ 3♠	2♣ 2♥	Выдающаяся ♥, кюбид 1-го класса в ♠ (♠– ♥KQхх ♦АКхххх ♣Qхх)
1♥ 2♥	2♣ 3♠	Выдающаяся ♥, кюбид 1-го класса в ♠ (♠– ♥AQхх ♦QJхх ♣KQххх)

1♠ 2♠	2♣ 4♣	Выдающаяся ♠, кюбид 1-го класса в ♣ (♠Axhx ♥xx ♦Kx ♣AKxxx)
1♥ 2♥	2♦ 4♦	Выдающаяся ♥, кюбид 1-го класса в ♦, нет контролей в ♠ и ♣ (♠xx ♥AQxx ♦AKQxx ♣xx)
1♥ 2♥	2♣ 4♣	Выдающаяся ♥, кюбид 1-го класса в ♣, нет контроля в ♠ (♠Qxx ♥AQxx ♦x ♣AKxxx)
1♠ 2♠	2♣ 4♦	Выдающаяся ♠, кюбид 1-го класса в ♦, нет контроля в ♣ (♠KQxx ♥x ♦AKx ♣QJxxx)

Следствие:

Если гейм еще не был форсирован, то кюбид с прыжком (будучи единственным способом показать фит ниже уровня гейма при наличии хороших шансов на шлем) показывает хороший фит и отсутствие контролей 1-го и 2-го класса в предшествующих мастях, в которые можно было бы прыгнуть, но не уточняет класс контроля (1-й или 2-й) в масти кюбида.

1♠ 2♥	1NT 4♣	Фит ♥, кюбид 1-го или 2-го класса в ♣ (♠xx ♥AQxxx ♦xx ♣Kxxx)
----------	-----------	---

Необычный прыжок здесь обязателен, поскольку 3♥ не форсирует, а после подъема в 4♥ можно упустить беспроблемный шлем.

1♠ 2♥	1NT 4♦	Фит ♥, кюбид 1-го или 2-го класса в ♦, нет контроля в ♣ (♠Qx ♥Axhxxx ♦x ♣hxxx)
----------	-----------	--

Необычный прыжок здесь обязателен, поскольку 3♥ не форсирует, а после подъема в 4♥ можно упустить беспроблемный шлем.

1♦ 2♦ 4♣	1♠ 2♠	Фит ♠, кюбид 1-го или 2-го класса в ♣ (♠KJx ♥xx ♦AKhxxx ♣Ax)
----------------	----------	---

Необычный прыжок здесь обязателен, поскольку 3♠ не форсирует, а подъем в 4♠ может помешать достижению беспроблемного шлема.

6. Сквиз в торговле

Когда пространство для торговли почти исчерпано, и между кюбидом партнера и козырем на геймовом уровне остается всего один возможный кюбид, этот кюбид, заявленный в ответ на кюбид с пропуском масти, показывает контроль в пропущенной масти, но не гарантирует наличие контроля в заявляемой масти (это называется «Сквиз в торговле»).

Столь anomальное решение необходимо, поскольку нельзя, не имея соответствующих силовых резервов, превышать уровень гейма с контролем в пропущенной масти и без контроля в масти непосредственно ниже козыря (или, что еще хуже, тормозить в гейме только лишь из-за неуверенности в том, какие контроли присутствуют).

1♣ 3♥ 4♦	2♥ 4♣	Кюбид в ♠ 1-го или 2-го класса, сквиз в торговле в ♦, контроль в которой не гарантирован. (♠AKx ♥Axxx ♦xx ♣QJxx)
1♠ 4♦	3♠ 4♥	Кюбид ♣ 1-го или 2-го класса, сквиз в торговле в ♥, контроль в которой не гарантирован. (♠QJxx ♥xx ♦Qxx ♣Axxx)
1♠ 3♠ 4♥	1NT 4♦	Кюбид в ♣ 1-го или 2-го класса, сквиз в торговле в ♥, контроль в которой не гарантирован. (♠AKQxxx ♥AJx ♦Axx ♣x)

Следствие:

В позиции сквиза в торговле тормозящее назначение в козыря в ответ на кюбид с пропуском масти отрицает контроль в пропущенной масти независимо от наличия или отсутствия контроля в сквизуемой масти.

1♣ 3♥ 4♥	2♥ 4♣	Отрицает контроль в ♠ (♠xx ♥Axxx ♦AKx ♣KJxx)
1♠ 4♦	3♠ 4♠	Отрицает контроль в ♣ (♠KJxx ♥Ax ♦Qxx ♣xxxx)
1♠ 3♠ 4♠	1NT 4♦	Отрицает контроль в ♣ (♠AKQxxx ♥A ♦Axx ♣xxx)

7) Козырная масть

Козырные онеры не показываются кюбидом. Притормозить после первого сканирования обязан тот, кто уже показал все свои контроли и/или считает шлем маловероятным.

1♠ 2♥ 3♣ 3♠	2♣ 2♠ 3♦	(♠KQJxx ♥QJxx ♦xx ♣Ax) Вынужденное торможение: контроли для показа исчерпаны.
1♥ 2♦ 3♣	2♣ 2♥ 3♥	(♠KJx ♥KQxx ♦Qx ♣QJxxx) Вынужденное торможение: контроли для показа исчерпаны.
1♥ 2♥ 3♠ 4♣	2♦ 3♥ 3NT 4♥	(♠AQ ♥Kxxx ♦QJxxx ♣Qx) Вынужденное торможение: контроли для показа исчерпаны.
1♥ 2♦ 2♠ 3♥	2♣ 2♥ 3♦	(♠Kxx ♥KJxxx ♦Kxxx ♣A) Вынужденное торможение: при отсутствии ♠A и слабости в ♦ шлем маловероятен, если у отвечающего нет правильно локализованных дополнительных ценностей.

1♥	2♣	(♠Ax ♥QJxx ♦Qx ♣KJxxx)
2♦	2♥	Вынужденное торможение: при отсутствии ♣А и слабости боковых мастей шлем маловероятен, если у открывшего нет ♣Q или правильно локализованных дополнительных ценностей.
2♠	2NT	
3♦	3♥	
1♣	2♦	(♠x ♥AQJ ♦AQxxxx ♣Jxx)
2NT	3♦	Вынужденное торможение: при дубликации в ♥ и слабости ♣ шлем маловероятен, если у открывшего нет правильно локализованных дополнительных ценностей.
3♥	3♠	
4♣	4♦	

Следствие:

Козырное назначение тормозит шлемовую торговлю. На уровне гейма или выше оно является предложением финального контракта, исходящим из отсутствия дополнительных контролей и/или из мнения, что мы уже и так находимся достаточно высоко.

1♥	2♣	(♠QJx ♥AQJxxx ♦KJx ♣x)
2♥	3♥	
4♣	4♦	
4♥		
1♠	2♦	(♠Kxx ♥Qxx ♦AQJxx ♣Qx)
2♠	3♠	
4♣	4♦	
4♥	4♠	
1♠	2♣	(♠AKQxxx ♥QJx ♦xx ♣Kx)
2♠	3♠	
4♣	4♦	
4♠		

3) Правила для второго и последующих кюбидных сканирований

На втором обороте, когда партнеры уже убедились в наличии контролей во всех мастях, целями диалога становится как оценка шансов на шлем, так и выяснение того, достаточно ли для шлема контролей 1-го класса. Кюбиды служат для идентификации класса контроля в каждой масти (1-й, 2-й или оба сразу), если предыдущая торговля и конкретная секвенция это позволяет, а также для демонстрации остальных контролей и вспомогательной поддержки в мастях, в которых формальные контроли отсутствуют. Тормозящими сигналами являются назначения в козырную масть, а также иногда в NT (естественно, ниже уровня гейма).

Правила для этой фазы диалога могут быть сведены к 8 различным положениям, которые можно озаглавить так:

1. СТАРТ ВТОРОГО СКАНИРОВАНИЯ
2. ПЕРВЫЙ КЮБИД ПОСЛЕ КОЗЫРНОГО НАЗНАЧЕНИЯ
3. КЮБИД С ПРОПУСКОМ КОЗЫРНОЙ МАСТИ
4. КЮБИД В ДАМУ
5. ПРОЯСНЕНИЕ ПРЕДЫДУЩЕГО КЮБИДА
6. КОНТРОЛЬ ОДНОВРЕМЕННО И 1-ГО, И 2-ГО КЛАССА
7. НАЗНАЧЕНИЯ NT
8. КОЗЫРНАЯ МАСТЬ

1. Старт второго сканирования в диалоге

Когда первое кюбидное сканирование закончилось назначением козырной масти, можно продолжить торговлю, иницируя второе сканирование, но только если все еще сохраняются хорошие шансы на шлем. В случае, когда таких шансов нет, или когда шлем определенно невозможен, вы сразу же назначаете гейм, если находитесь ниже уровня гейма, или пасуете, если находитесь на геймовом уровне.

В ходе второго сканирования кюбиды следует заявлять up-the-line по порядку, и показываемые ими контроли, если в силу иных причин они не должны быть определенного типа, могут быть и 1-го, и 2-го класса.

1 ♠	2 ♣	(♠AJxx ♥Kxx ♦Jx ♣KQxx) Тормозящая заявка 3 ♠ говорит об отсутствии хороших шансов на шлем.
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	4 ♠	
1 ♥	2 ♣	(♠Qxx ♥AQJxx ♦KQxx ♣x) Тормозящая заявка 3 ♥ говорит об отсутствии хороших шансов на шлем.
2 ♦	2 ♥	
3 ♣	3 ♥	
4 ♥		
1 ♥	2 ♦	(♠Kx ♥AJxxxx ♦Kxx ♣Kx) Тормозящая заявка 4 ♥ говорит об отсутствии хороших шансов на шлем.
2 ♥	3 ♥	
3 ♠	3NT	
4 ♣	4 ♥	
пас		
1 ♠	2 ♣	(♠AJxx ♥Kx ♦KJx ♣AQxx) Шлем невозможен: отсутствуют ♦А и ♥А.
2 ♥	2 ♠	
2NT	3 ♣	
3 ♠	4 ♠	
1 ♥	2 ♣	(♠AQx ♥AQJxx ♦QJxx ♣x) Шлем невозможен: отсутствуют ♦АК.
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2NT	
3 ♣	3 ♥	
4 ♥		
1 ♠	2 ♣	(♠AQxxxxx ♥Kxx ♦KQx ♣-) Шлем невозможен: отсутствуют ♦А и ♥А.
2 ♠	3 ♠	
4 ♣	4 ♠	
пас		

Следствие:

Пропуск одной или более мастей в ситуации, когда возможность дать кюбид в эту масть (масти) представилась впервые, отрицает контроли 1-го и 2-го класса в пропущенной масти (мастях), если там не должно быть контролей определенного качества в силу иных причин.

1♠	2♦	Кюбид в ♦, нет кюбида в ♣ (♠QJxx ♥Ax ♦AKxxx ♣xx)
2♥	2♠	
3♣	3♦	
3♠	4♦	
1♠	2♣	Нет кюбидов в ♣ и в ♦ (♠KJxx ♥AK ♦xx ♣QJxxx)
2♥	2♠	
3♣	3♥	
3♠	4♥	
1♠	2♣	Нет кюбида в ♦ (♠AQxxx ♥AKxxx ♦xx ♣x)
2♥	2♠	
3♣	3♦	
3♥	4♣	
4♥		

2. Первый кюбид после козырного назначения

Если первое сканирование закончилось назначением в козырную масть на 3-м уровне, то следующий кюбид показывает контроль 1-го класса (или даму, если тот, кто заявляет кюбид, перед этим пропускал эту масть).

1♠	2♣	Контроль 1-го класса в ♣, интерес к шлему (♠Axxx ♥Ax ♦Jx ♣AQxxx)
2♥	2♠	
3♣	3♥	
3♠	4♣	
1♥	2♣	♣Q и интерес к шлему (♠xx ♥AQxxx ♦AKxx ♣Qx)
2♦	2♥	
3♦	3♥	
4♣		
1♠	2♦	Контроль 1-го класса в ♦, интерес к шлему (♠KQxxx ♥AJxxx ♦Ax ♣x)
2♥	2♠	
3♣	3♦	
3♥	3♠	
4♦		

Следствие:

Заявка 3NT применяется в случаях, когда у вас нет контроля 1-го класса в масти, куда следовало бы дать кюбид (или дамы, если кюбид в соответствующей масти отрицался в ходе предыдущего сканирования), но вы по-прежнему имеете хорошие перспективы на шлем и хотите пригласить партнера к продолжению диалога.

1♠	2♣	Интерес к шлему без контроля 1-го класса в ♣ (♠Axxxx ♥Ax ♦Qx ♣Kxxx)
2♥	2♠	
3♣	3♥	
3♠	3NT	

1♥	2♣	Интерес к шлему без ♠Q, ♣Q и без контроля 1-го класса в ♦ (♠xx ♥AKQxx ♦KQJx ♣xx)
2♦	2♥	
3♦	3♥	
3NT		
1♠	2♦	Интерес к шлему без контролей 1-го класса в ♣ и в ♦ (♠AKxxx ♥Axxx ♦KJx ♣x)
2♥	2♠	
3♣	3♦	
3♥	3♠	
3NT		

3 Кюбид с пропуском козырной масти

Если первое сканирование заканчивается после кюбида с пропуском ближайшей козырной заявки, это автоматически сообщает о старте второго сканирования.

Если это происходит ниже гейма, кюбид показывает максимум и контроль 1-го класса в заявляемой масти (или даму, если игрок, заявляющий кюбид, ранее пропускал эту масть).

1♥	2♣	♠Q, максимум (♠Qxx ♥AQJxx ♦AQxx ♣x)
2♦	2♥	
3♣	3♦	
3♠		
1♠	2♣	Контроль 1-го класса в ♥, максимум (♠QJxx ♥Ax ♦Ax ♣KJxxx)
2♥	2♠	
3♣	3♦	
3♥	3NT	
1♠	2♣	Контроль 1-го класса в ♣, максимум (♠Kxxx ♥Qxx ♦A ♣AQxxx)
2♦	2♠	
3♣	3♦	
3♥	4♣	

Следствие:

В конце первого сканирования козырная заявка ниже гейма показывает не максимальную руку и/или отсутствие контроля 1-го класса (или дамы) в масти, возможный кюбид в которую был бы выше козырной заявки.

1♠	2♣	(♠KQxxx ♥AJxx ♦Kxx ♣x)
2♥	2♠	Не имея максимума, вы не можете заявлять 3NT (ответный кюбид в ♥), переступая через козырную заявку.
3♣	3♥	
3♠		
1♥	2♣	(♠AJ ♥Qxxx ♦xx ♣KQxxx)
2♦	2♥	Не имея максимума, вы не можете заявлять 3♠, переступая через 3♥.
3♣	3♥	
3♠		
1♥	2♣	(♠Kx ♥Qxxx ♦xx ♣AKxxx)
2♦	2♥	Не имея максимума, вы не можете заявлять 3NT (ответный кюбид в ♣), переступая через 3♥.
2♠	2NT	
3♣	3♥	

1♥	2♣	(♠xx ♥AQJxx ♦KQxx ♣Kx) Вы не можете давать ответный кюбид 3NT, не имея ♦А.
2♦	2♥	
3♣	3♦	
3♥		
1♠	2♣	(♠QJxx ♥KQ ♦Ax ♣KQxxx) Вы не можете давать ответный кюбид 3NT, не имея ♥А.
2♦	2♠	
3♣	3♦	
3♥	3♠	
1♠	2♣	(♠KJxx ♥xxx ♦А ♣KQxxx) Вы не можете давать кюбид 4♣, не имея ♣А.
2♦	2♠	
3♣	3♦	
3♥	3♠	

4. Кюбид в даму

Кюбид в масть, ранее пропущенную заявляющим кюбид игроком, показывает даму в этой масти.

1♥	2♣	♦Q (♠KQx ♥AKxxx ♦QJxx ♣x)
2♦	2♥	
2♠	3♣	
3♥	4♣	
4♦		
1♥	2♣	♠Q (♠Qxx ♥KJxx ♦x ♣AKxxx)
2♦	2♥	
2♠	3♣	
3♥	3♠	
1♠	2♣	♣Q (♠AQxxx ♥AKxx ♦xx ♣Qx)
2♥	2♠	
3♥	3♠	
4♣		

Следствие:

Повторный пропуск ранее пропущенной масти отрицает даму в этой масти.

1♥	2♣	Нет ♠Q (♠Jxx ♥AKxxx ♦AKxx ♣x)
2♦	2♥	
3♣	3♥	
4♦		
1♥	2♣	Нет ♠Q (♠xx ♥QJxx ♦Kx ♣AKQxx)
2♦	2♥	
2♠	3♣	
3♥	4♣	

1 ♠	2 ♦	Нет ♣Q (♠AQxxx ♥AKxx ♦Qx ♣xx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♥	3 ♠	
4 ♦		

5. Прояснение предыдущего кюбида

Повторение своего кюбида с неизвестным до этого типом контроля или кюбид в масть, пропущенную партнером, подтверждает наличие в этой масти контроля 1-го класса.

1 ♥	2 ♣	Контроль 1-го класса в ♠ (♠Axx ♥KJxx ♦x ♣AQxxx)
2 ♦	2 ♥	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
1 ♠	2 ♦	Контроль 1-го класса в ♣ (♠Axxxx ♥AQxx ♦xx ♣Ax)
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
4 ♣		
1 ♠	2 ♦	Контроль 1-го класса в ♦ (♠Kxxx ♥xx ♦AQJxx ♣Kx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦	

Следствие:

Пропуск масти, в которой игрок показал контроль прямо (кюбидом) или косвенно (продолжая диалог, несмотря на то, что партнер отрицал контроль в этой масти), означает наличие в этой масти контроля только 2-го класса.

1 ♥	2 ♣	Контроль 2-го класса в ♠, кюбид ♣ (♠Kx ♥QJxx ♦Ax ♣Axxxx)
2 ♦	2 ♥	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	4 ♣	
1 ♠	2 ♦	Контроль 2-го класса в ♣, 1-го класса в ♥, нет контроля в ♦ (♠AQxxx ♥AKxx ♦Jxx ♣x)
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
4 ♥		
1 ♠	2 ♦	Контроль 2-го класса в ♦, нет контроля в ♣, контроль 1-го класса в ♥ (♠Axxx ♥Ax ♦KQJxx ♣xx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♠	4 ♥	

6. Контроль одновременно и 1-го, и 2-го класса

Повторение масти, предыдущий кюбид в которую показал контроль 1-го класса, показывает вдобавок к нему еще и контроль 2-го класса (АК, синглетный туз или ренонс).

1 ♠	2 ♣	Контроль 1-го и 2-го класса в ♥ (♠KJxx ♥A ♦Kxx ♣KQxxx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3NT	
4 ♣	4 ♥	
1 ♠	2 ♣	Контроль 1-го и 2-го класса в ♦, (♠KJxx ♥Jxx ♦— ♣AKxxxx)
2 ♦	2 ♠	
3 ♦	3NT	
4 ♣	4 ♦	
1 ♠	2 ♦	Контроль 1-го и 2-го класса в ♥ (♠KQxxx ♥AKxx ♦Kx ♣xx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♦	3 ♥	
3NT	4 ♣	
4 ♥		

Следствие:

Пропуск масти, в которой игрок перед этим показал контроль 1-го класса, отрицает контроль 2-го класса в этой масти.

1 ♠	2 ♣	Контроль 1-го класса в ♦, но нет ♦ контроля 2-го класса (♠QJxx ♥Qxx ♦Ax ♣AKxx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♦	3NT	
4 ♣	4 ♥	
1 ♠	2 ♣	Контроль 1-го класса в ♥, но нет ♥ контроля 2-го класса (♠Qxxx ♥Axx ♦Kx ♣KJxx)
2 ♥	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3NT	
4 ♦	4 ♠	
1 ♠	2 ♣	Контроль 1-го класса в ♦, но нет ♦ контроля 2-го класса (♠AQxxx ♥Qxx ♦AQJx ♣x)
2 ♦	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	
3NT	4 ♣	
4 ♥		

7. Назначения NT

7a)	3NT	
	a1)	при фите в МАЖОРЕ: <ul style="list-style-type: none"> если 3NT заявляется в ответ на козырное назначение, это показывает немаксимальную руку без кюбидов в промежуточных мастях и/или отсутствие контролей 1-го класса в других мастях (non-serious 3NT).

	a2)	<ul style="list-style-type: none"> • в ответ на кюбид это показывает ответный кюбид. при фите в МИНОРЕ (если позволяет система): <ul style="list-style-type: none"> • натурально и говорит о предпочтении играть гейм в NT.
--	-----	---

1♠	2♣	
2♥	2♠	(♠Axхх ♥Kх ♦хх ♣AJххх)
3♣	3♥	Не максимум.
3♠	3NT	
1♠	2♦	
2♥	2♠	(♠KQххх ♥Kххх ♦х ♣Axх)
3♣	3♦	Не максимум.
3♥	3♠	
3NT		
1♥	2♣	
2♦	2♥	(♠хх ♥KJхх ♦KJх ♣AJхх)
2♠	3♣	Не максимум без ♠Q.
3♥	3NT	
1♠	2♣	
2♥	2♠	(♠AKххх ♥Axххх ♦Kх ♣х)
3♣	3♦	Нет контроля 1-го класса в ♣ или ♦.
3♥	3♠	
3NT		
1♠	2♣	
2♦	2♠	(♠KJхх ♥Ax ♦Kх ♣KQххх)
3♦	3♥	Нет контроля 1-го класса в ♣ или ♦.
3♠	3NT	
1♠	2♣	
2♦	2♠	(♠KQJхх ♥Kхх ♦KQJх ♣х)
3♣	3♦	Нет контроля 1-го класса в ♣ или ♦.
3♥	3♠	
3NT		
1♠	2♣	(♠KJхх ♥Qх ♦Axх ♣KQJх)
2♥	2♠	Ответный кюбид ♦ 1-го класса,
3♦	3NT	нет контроля в ♥.
1♥	2♣	
2♦	2♥	(♠х ♥AQххх ♦Axххх ♣Ax)
2♠	2NT	Ответный кюбид ♦ 1-го класса,
3♣	3♦	нет контроля 1-го класса в ♠.
3NT		
1♥	2♣	
2♦	2♥	
2♠	3♣	(♠Qх ♥KJхх ♦Qх ♣AQххх)
3♦	3♥	Ответный кюбид в ♠Q.
3♠	3NT	

7b)	4NT	
	b1)	Если с прыжком или в ответ на 3NT или 4♣, то это вопрос о тузах.
	b2)	Если в ответ на кюбид, то это ответный кюбид с контролем 1-го или 2-го класса.
	b3)	Если в ответ на козырное назначение, то это приглашение к шлему без кюбидов в промежуточных мастях.

1♥ 2♦ 2♠ 3♣ 3♥ 4NT	2♣ 2♥ 2NT 3♦ 3♠	Вопрос о тузах (♠х ♥АКхххх ♦КQххх ♣х)
1♠ 2♥ 2NT 3♦ 3♠	2♣ 2♠ 3♣ 3♥ 4NT	Вопрос о тузах (♠КQхх ♥х ♦Qх ♣АКххххх)
1♥ 2♦ 3♣ 4NT	2♣ 2♥ 3♠	Вопрос о тузах (♠хх ♥АQхххх ♦АКQхх ♣х)
1♠ 2♥ 3♣ 3♥ 4NT	2♦ 2♠ 3♦ 3NT	Вопрос о тузах (♠АКхххх ♥КQхххх ♦Кх ♣х)
1♠ 2♥ 3♠ 4♣	2♣ 3♥ 3NT 4NT	Вопрос о тузах (♠х ♥КJхххх ♦АК ♣QJхххх)
1♠ 2NT 3♥ 4♣	2♦ 3♦ 3♠ 4NT	Вопрос о тузах (♠х ♥Ах ♦АQJхххх ♣Qхх)
1♠ 2♥ 3♠ 4♣ 4NT	2♣ 3♥ 3NT 4♦	Ответный кюбид ♦1-го или 2-го класса (♠КQхххх ♥АQхххх ♦– ♣Ахх)
1♥ 2♠ 3♠ 4♦	2♣ 3♥ 3NT 4NT	Ответный кюбид ♦1-го или 2-го класса (♠х ♥КJхххх ♦Ах ♣АКхххх)
1♠ 2NT 3♥ 4♣ 4♠	2♦ 3♦ 3♠ 4♥ 4NT	Ответный кюбид ♠ (♠– ♥Аххххх ♦АКJххххх ♣Qхх)

1♠ 2♠ 4♣ 4♥ 4NT	2♦ 3♠ 4♦ 4♠	Приглашение к дальнейшим кюбидам (♠AKxxxx ♥Axx ♦KJx ♣x)
1♠ 2♥ 3♠ 4♥	2♣ 3♥ 4♣ 4NT	Приглашение к дальнейшим кюбидам (♠xx ♥KQxxx ♦A ♣Axxxx)
1♣ 2NT 3♠ 4♣ 4♥	2♥ 3♥ 3NT 4♦ 4NT	Приглашение к дальнейшим кюбидам (♠x ♥AQJxxxx ♦AK ♣Qxx)

7с)	5NT	<p>с1) Если с прыжком, то это вопрос о качестве козыря.</p> <p>с2) Если последовало сразу после вопроса о тузах 4NT, то это вопрос о королях.</p> <p>с3) Если последовало в ответ на кюбид, то это приглашение к большому шлему с контролем 1-го или 2-го класса в масти этого кюбида (если это не вычисляется логически) и без непоказанных кюбидов в промежуточных мастях.</p> <p>с4) Если последовало в ответ на козырное назначение, то это инвит к большому шлему без непоказанных кюбидов в промежуточных мастях.</p>
-----	-----	---

1♠ 2♥ 3♣ 3♠ 4♦ 5NT	2♦ 2♠ 3♥ 4♣ 4♥	Вопрос о качестве ♠ (♠AJxxx ♥KQxxx ♦— ♣KQx)
1♣ 2NT 3♠ 4♦	2♥ 3♥ 3NT 5NT	Вопрос о качестве ♥ (♠AQx ♥KJxxxxx ♦AQx ♣—)
1♠ 2♦ 3♦ 4♣	2♣ 2♠ 3♥ 5NT	Вопрос о качестве ♠ (♠Qxxx ♥A ♦Kxx ♣AKJxx)
1♥ 3♠ 4NT 5NT	3♥ 4♣ 5♥	Вопрос о королях (♠AKQx ♥AQxxxx ♦A ♣xx)
1♣ 2NT 4♣ 5♠	2♥ 3♥ 4NT 5NT	Вопрос о королях (♠A ♥AKJxxxx ♦Kxx ♣Qx)

1♣	2♠	Вопрос о королях (♠KQJxxx ♥Kx ♦AK ♣Qxx)
2NT	3♠	
4♣	4NT	
5♣	5NT	
1♠	1NT	Ответный кюбид в ♥ (♠AKxxxxxx ♥Axx ♦– ♣Kx)
4♠	5♣	
5♦	5♥	
5NT		
1♣	2♦	Ответный кюбид в ♥ (♠Jxxx ♥AKx ♦Jx ♣Axxx)
2NT	3♦	
3NT	4♦	
4♥	4♠	
5♣	5♥	
5NT		
1♠	2♦	Ответный кюбид в ♠ (♠– ♥Axx ♦AKJxxxx ♣Kxx)
2♠	3♦	
3NT	4♦	
4♥	4♠	
4NT	5♣	
5♠	5NT	
1♠	4♠	Дополнительные ценности, интерес к большому шлему (♠AKxxxxx ♥AKx ♦Axx ♣–)
5♣	5♦	
5♥	5♠	
5NT		
1♠	2♦	Дополнительные ценности, интерес к большому шлему (♠KQxxxxx ♥– ♦Kxx ♣Axx)
2♠	2NT	
3♠	4♠	
5♣	5♦	
5♥	5♠	
5NT		
1♣	2♠	Дополнительные ценности, интерес к большому шлему (♠AKJxxxx ♥AQx ♦–♣Qxx)
2NT	3♠	
4♣	4♦	
4♥	4NT	
5♣	5♦	
5♠	5NT	

8. Козырная масть

Назначение козырной масти в конце второго сканирования (на геймовом уровне или выше) является предложением контракта и подразумевает отсутствие дополнительных ценностей, которые можно было бы показать в торговле, и/или мнение о том, что мы находимся уже достаточно высоко.

1♥	2♣	(♠Kxx ♥AQJxx ♦Kxxx ♣x) У открывшего больше нет ничего, что можно было бы показать кюбидом.
2♦	2♥	
2♠	3♣	
3♦	3♠	
4♣	4♦	
4♥		

1 ♠ 2 ♦ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♦ 4 ♠	2 ♣ 2 ♠ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♠	(♠KJxx ♥xx ♦Kxx ♣AQJx) У отвечающего больше нет ничего, что можно было бы показать кюбидом.
1 ♠ 2 ♦ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♦ 4 ♠	2 ♣ 2 ♠ 3 ♦ 3 ♠ 4 ♥ 4 ♠	(♠KJxxx ♥Kxx ♦AQJx ♣x) У открывшего не осталось ничего, что можно было бы показать кюбидом.
1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♠	2 ♣ 2 ♠ 3 ♦ 3NT 4 ♥ 4 ♠	(♠AQxxx ♥KJxx ♦xx ♣Ax) Открывший не может гарантировать реализацию контракта на 5-м уровне.
1 ♠ 2 ♦ 3 ♦ 3NT 4 ♦	2 ♣ 2 ♠ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♠	(♠QJxx ♥Kx ♦Jxx ♣AQxx) Отвечающий не может гарантировать реализацию контракта на 5-м уровне.
1 ♥ 2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 3NT 4 ♦	2 ♣ 2 ♥ 2NT 3 ♥ 4 ♣ 4 ♥	(♠Kx ♥Kxxx ♦xx ♣AKxxx) Отвечающий не может гарантировать реализацию контракта на 5-м уровне.
1 ♠ 2 ♠ 4 ♣ 4NT 5 ♠	2 ♦ 3 ♠ 4 ♦ 5 ♣ пас	(♠Axx ♥KQx ♦Kxxxx ♣Kx) Шлем невозможен.
1 ♠ 2 ♠ 4 ♣ 4NT 5 ♦ пас	2 ♦ 3 ♠ 4 ♦ 5 ♣ 5 ♠	(♠KQJxxx ♥xx ♦Axx ♣AQ) Шлем невозможен.
1 ♠ 2 ♠ 4 ♣ 4NT 5 ♦ 5 ♠	2 ♦ 3 ♠ 4 ♦ 5 ♣ 5 ♥ пас	(♠Kxx ♥Axx ♦Kxxx ♣Kxx) Шлем невозможен.

Следствие:

По окончании второго сканирования кюбид, превышающий уровень гейма в согласованной масти, показывает полезные для шлема дополнительные ценности и контроль 1-го или 2-го класса в масти кюбида, если предыдущая торговля не указывает на нечто более конкретное.

1♥ 2♦ 2♠ 3♦ 3NT 4♠	2♣ 2♥ 3♣ 3♠ 4♦	Контроль и 1-го, и 2-го класса в ♠, дополнительные ценности. (♠A ♥KQxxx ♦AQxxx ♣xx)
1♠ 2♦ 3♣ 3♥ 4♦	2♣ 2♠ 3♦ 4♣ 4NT	Контроль 1-го класса в ♦, дополнительные ценности. (♠KJxx ♥xx ♦Ax ♣AQJxx)
1♠ 2♦ 3♣ 3♥ 4♦ 4NT	2♣ 2♠ 3♦ 3♠ 4♥	Контроль 1-го класса в ♥, дополнительные ценности. (♠KQJxx ♥Axx ♦AQxx ♣x)
1♠ 2♥ 3♣ 3♥ 4♣ 4NT	2♣ 2♠ 3♦ 3NT 4♦	Контроль 1-го или 2-го класса в ♦, дополнительные ценности. (♠AQxxx ♥KQxx ♦x ♣Axx)
1♠ 2♦ 3♦ 3NT 4♦	2♣ 2♠ 3♥ 4♣ 4NT	Контроль 1-го или 2-го класса в ♦, дополнительные ценности. (♠Qxxx ♥Kx ♦Kxx ♣AQxx)
1♥ 2♦ 2♠ 3♦ 4♦	2♣ 2♥ 2NT 3♠ 4NT	Контроль 1-го или 2-го класса в ♦, дополнительные ценности. (♠Ax ♥Kxxx ♦Kxx ♣AKxx)

4) Правила для третьего сканирования

На третьем круге сканирования торговля идет выше уровня гейма. Если большой шлем невозможен, и при этом сохраняется возможность остановиться ниже малого шлема, целью диалога может быть выяснение, нет ли у партнеров непоказанных дополнительных контролей и/или резервов, которые могли бы пригодиться в малом шлеме. Но когда малый шлем уже сфорсирован, диалог, подчиняющийся тем же принципам, исследует вопрос о том, можно ли назначить большой шлем.

Кюбиды служат для дальнейшей демонстрации контролей и неконтрольных ценностей, а также для устранения любой неоднозначности по части уже показанного.

Козырные заявки являются тормозящими сигналами.

Заявки NT стимулируют продвижение вперед и связаны с показом контролей и/или дополнительных ценностей.

Правила ведения диалога на этой стадии можно вывести из вышеописанных по аналогии. Их можно резюмировать следующим образом:

- Когда второе сканирование кюбидного диалога заканчивается заявкой в козырную масть (на уровне гейма или выше), то третье сканирование можно начать, только если шансы на шлем все еще значительны, иначе следует пасовать.
- Если второе сканирование заканчивается кюбидом, превышающим уровень козырной масти, это автоматически запускает процесс третьего сканирования.
- На стадии третьего сканирования диалог подчиняется тем же правилам, что и на стадии второго сканирования.
- Посему кюбиды должны заявляться по порядку (*up-the-line*), и показываемые ими контроли, если в свете предыдущей торговли их тип еще не уточняется, могут быть как 1-го, так и 2-го класса.
- Кроме того, есть возможность показать даму в масти, контроль 1-го класса в которой уже показан, а контроль 2-го класса отрицался. Если любой контроль в масти отрицался, а дама уже была показана, можно показать валета. А если отрицалось наличие в масти как любого контроля, так и дамы, то можно показать дублет.

1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♦ 4 ♠ 4NT	2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♠	Приглашает к дальнейшим кюбидам (♠AQxxx ♥AKxxx ♦Kx ♣x)
1 ♥ 2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♥ 4NT	2 ♣ 2 ♥ 2NT 3 ♠ 4 ♦ 4NT	Приглашает к дальнейшим кюбидам (♠Axx ♥Kxxx ♦Kx ♣KJxx)
1 ♠ 2 ♥ 3 ♦ 4 ♦ 4 ♠ 4NT	2 ♣ 2 ♠ 3 ♠ 4 ♥ 4NT	Приглашает к дальнейшим кюбидам (♠QJxx ♥Qxx ♦Kx ♣AKxx)
1 ♠ 2 ♦ 3 ♣ 3NT 4 ♦ 4NT 5 ♠	2 ♣ 2 ♠ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♥ 5 ♥ пас	Шлем невозможен (♠Axxx ♥AK ♦xxx ♣Kxxx)
1 ♠ 2 ♥ 2NT 3 ♦ 3NT 4 ♥ 4NT 5 ♠	2 ♦ 2 ♠ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♠ 5 ♦ пас	Шлем невозможен (♠Axxx ♥x ♦Kxxxx ♣AQx)
1 ♥ 2 ♦ 2 ♠ 3 ♥ 4NT 5 ♥	2 ♣ 2 ♥ 3 ♦ 4 ♦ 5 ♦	Шлем невозможен (♠x ♥KQxxx ♦Kxxx ♣AKx)

1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♥ 5 ♥	2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 3 ♠ 4 ♦ 5 ♣	Контроль и 1-го, и 2-го класса в ♥ (♠Axhxx ♥AKxx ♦xx ♣Ax)
1 ♥ 2 ♦ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♦	2 ♣ 2 ♥ 3 ♦ 3 ♠ 4 ♠	Контроль и 1-го, и 2-го класса в ♠ (♠AKx ♥KJxx ♦x ♣AQxxx)
1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♥	2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 3 ♠ 4 ♦ 5 ♦	Контроль и 1-го, и 2-го класса в ♦ (♠KQxx ♥xx ♦AKJxx ♣xx)
1 ♠ 2 ♥ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♥ 4NT	2 ♦ 2 ♠ 3NT 4 ♦ 4 ♠ 5 ♦	♦AKQ (♠AJxx ♥xxx ♦AKQxx ♣x)
1 ♥ 2 ♦ 3 ♣ 3NT 4 ♦ 5 ♦	2 ♣ 2 ♥ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♠	♦AKQ (♠xxx ♥KQJxx ♦AKQx ♣x)
1 ♠ 2 ♦ 3 ♣ 3NT 4 ♥ 5 ♦	2 ♣ 2 ♠ 3 ♦ 4 ♣ 4NT	♦AQ (♠AQxxx ♥Qxx ♦AQJx ♣x)
1 ♠ 2 ♠ 4 ♦ 4 ♠ 5 ♦ 5 ♠ 6 ♣	2 ♣ 3 ♠ 4 ♥ 4NT 5 ♥ 5NT	Дублет ♣ (♠AQJxxx ♥Qxx ♦Ax ♣xx)
1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ 3 ♥ 4 ♦ 4NT 5 ♦	2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♠ 5 ♣ 5 ♥	Дублет ♥ (♠KJxx ♥xx ♦KQxxx ♣Ax)
1 ♥ 2 ♦ 2 ♠ 3 ♦ 4 ♣ 4 ♥ 5 ♣	2 ♣ 2 ♥ 2NT 3 ♠ 4 ♦ 4NT	♣J (♠x ♥KQJxx ♦KQJx ♣QJx)

Глава 7. Частные аспекты кюбидного диалога

1) После вражеской контры

В ходе диалога оппонент может дать контру на кюбид. Структура торговли для таких случаев должна быть такой, чтобы извлекать из вмешательства выгоды и обеспечивать немедленное поступление той информации о контрированной масти, которая при отсутствии контры могла бы поступить лишь впоследствии, или вообще никогда.

Две дополнительные заявки, возможные благодаря контре, могут использоваться не только для уточнения информации о контроле в масти (1-й или 2-й класс), но и в случаях, когда контроля в масти нет – для показа любой полезной альтернативной комбинации (без каких-либо неоднозначностей).

Простой и эффективный метод состоит в том, чтобы реконтра показывала контроль 1-го класса или даму (если ранее контроль отрицался), а пас показывал контроль 2-го класса или дублет (если ранее контроль отрицался). Тогда обычное продолжение диалога (как без контры) отрицает возможность дать реконтру или спасовать, т.е., показывает отсутствие контроля 1-го или 2-го класса, или, если контроль ранее отрицался, отсутствие комбинации, создающей поддержку.

Если следует пас, и слово доходит до игрока, заявлявшего кюбид, он должен продолжить диалог, и в его распоряжении появляется заявка, которой при иных обстоятельствах быть не могло: реконтра. Эта заявка может использоваться не только для уточнения информации о контроле, но и для показа любых дополнительных комбинаций в случаях, когда тип контроля уже определен.

Приводимый нами метод состоит в том, что реконтра показывает контроль 1-го класса, а если ситуация с контролями уже прояснилась, то это может быть контроль одновременно как 1-го, так и 2-го класса, или QJ. Тогда обычное продолжение диалога (без реконтры) отрицает возможность дать реконтру, т.е., показывает только контроль 1-го класса, или только контроль 2-го класса, или только даму.

Подождим заявки после контры с их значениями и возможными продолжениями:

1. РЕКОНТРА	Контроль 1-го класса (или дама)
2. ПАС	Контроль 2-го класса (или дублет). После этого когда слово дойдет до заявлявшего кюбид: <u>2А. реконтра</u> 1-й класс, или 1-й и 2-й класс, или QJ, в зависимости от предыдущей торговли. <u>2В. другая заявка</u> Отсутствие того, что показала бы реконтра.
3. ОБЫЧНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ДИАЛОГА	Отсутствие тех ценностей, которые позволяли бы реконтрировать или спасовать.

В любом из этих вариантов впоследствии диалог продолжается как обычно.

1. Реконтра

В зависимости от предыдущей торговли показывает:

- 1а. Контроль 1-го класса;
- 1б. Даму.

1а. Контроль 1-го класса

1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ XX	2 ♣ 2 ♠ 3 ♦	(X)	Контроль 1-го класса в ♦ (♠KQxxx ♥AQxxx ♦— ♣Axx)
1 ♠ 2 ♠ 4 ♦ XX	2 ♣ 3 ♠ 4 ♥	(X)	Контроль 1-го класса в ♥ (♠AKJxxx ♥Axx ♦x ♣Qxx)
1 ♦ 3 ♥ 4 ♣	(X)	2 ♥ 3 ♠ XX	Контроль 1-го класса в ♣ (♠x ♥AKJxxxx ♦Qxx ♣Axx)

1б. Дама (если наличие контроля 1-го или 2-го класса невозможно в свете предыдущей торговли).

1 ♥ 2 ♥ 3 ♠ 4 ♦ 4 ♠	(X)	2 ♣ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♥ XX	♠Q (♠Qx ♥Qxx ♦KJx ♣AQxxx)
1 ♦ 2NT 3 ♠ 4 ♦ 4 ♠	(X)	2 ♥ 3 ♥ 4 ♣ 4 ♥ XX	♠Q (♠Qx ♥AKxxxx ♦Kxx ♣Ax)
1 ♥ 2 ♦ 3 ♣ 3 ♥ XX	2 ♣ 2 ♥ 3 ♦ 3 ♠	(X)	♠Q (♠Qx ♥KQxxx ♦Axxx ♣Kx)

2. Пас

- 2а. Контроль 2-го класса
- 2б. Дублет

2а. Контроль 2-го класса

1 ♠ 2 ♥ 3 ♣ пас	2 ♣ 2 ♠ 3 ♦	(X)	Контроль 2-го класса в ♦ (♠KJxxx ♥Axxx ♦Kx ♣Ax)
1 ♠ 2 ♠ 4 ♦ пас	2 ♣ 3 ♠ 4 ♥	(X)	Контроль 2-го класса в ♥ (♠AKJxxx ♥Kxx ♦x ♣Qxx)

1♣		2♥	Контроль 2-го класса в ♦ (♠xxx ♥AKJxxx ♦x ♣AKx)
3♥		4♣	
4♦	(X)	пас	

2б. Дублет (если наличие контроля 1-го или 2-го класса уже отрицалось)

1♣		2♦	Дублет ♥ (♠Kx ♥xx ♦AQJxxx ♣KQx)
3♦		3♠	
4♣		4♦	
4♥	(X)	пас	
1♥	2♣		Дублет ♠ (♠xx ♥KQxxx ♦Axxx ♣Kx)
2♦	2♥		
3♣	3♦		
3♥	3♠	(X)	
пас			
1♥	2♣		Дублет ♠ (♠xx ♥AQJxx ♦KQxxx ♣x)
2♦	2♥		
3♣	3♦		
3♥	3♠	(X)	
пас			

ПЕРЕХОД ЗАЯВКИ ДАВШЕМУ КЮБИД ПОСЛЕ ПАСА

После паса игрок, давший кюбид (который следом был законтрен), может, в свою очередь, либо торговать далее, либо реконтрить:

2А. Реконтра

В зависимости от предшествующей торговли:

2А1. Контроль 1-го класса

2А2. Контроль одновременно 1-го и 2-го класса

2А3. и дама, и валет

2В. Обычная заявка

2В1. Нет контроля 1-го класса

2В2. Нет контроля 2-го класса

2В3. Нет валета

2А. Реконтра

2А1. Контроль 1-го класса (если кюбид не уточнял тип контроля)

1♠	2♣		Контроль 1-го класса в ♦ (♠AQxx ♥Kx ♦Ax ♣Kxxxx)
2♥	2♠		
3♣	3♦	(X)	
пас	XX		
1♠	2♣		Контроль 1-го класса в ♥ (♠Qxxx ♥Ax ♦Ax ♣KJxxx)
2♠	3♠		
4♦	4♥	(X)	
пас	XX		
1♣		2♥	Контроль 1-го класса в ♦
3♥		4♣	
4♦	(X)	пас	
XX			

2A2. Контроль как 1-го, так и 2-го класса (если кюбид показывал контроль 1-го класса)

1♥ 2♦ 3♣ 3♥ пас	2♣ 2♥ 3♦ 3♠ XX	(X)	Контроль как 1-го, так и 2-го класса в ♠ (♠AKx ♥AJxx ♦Kx ♣Kxxx)
1♥ 2♦ 2♠ 3♣ 3♥ пас	2♣ 2♥ 2NT 3♦ 3♠ XX	(X)	Контроль как 1-го, так и 2-го класса в ♠ (♠A ♥Axxx ♦Kxx ♣Kxxxx)
1♥ 2♦ 2♠ 3♦ 3♠ XX	(X)	2♣ 2♥ 3♣ 3♥ пас	Контроль как 1-го, так и 2-го класса в ♠ (♠- ♥AKxxx ♦KQxxx ♣xxx)

2A3. QJ (если кюбид показывал даму)

1♠ 2♥ 3♦ 4♣ XX	(X)	2♦ 2♠ 3NT пас	♣QJ (♠KQxxx ♥AKxx ♦x ♣QJx)
1♥ 2♦ 2♠ 3♦ пас	2♣ 2♥ 3♣ 3♠ XX	(X)	♠QJ (♠QJx ♥Axxx ♦x ♣AQxxx)
1♥ 2♥ 4♣ 4♠ XX	(X)	2♣ 3♥ 4♦ пас	♠QJ (♠QJx ♥AQxxxx ♦AQx ♣x)

2B. Обычная заявка

2B1. Нет контроля 1-го класса (если кюбид не обозначил тип контроля)

1♠ 2♥ 3♣ пас	2♣ 2♠ 3♦ 3♥	(X)	Контроль 2-го класса в ♦ (♠Axxx ♥Kx ♦Kx ♣Kxxxx)
1♠ 2♠ 4♦ пас	2♣ 3♠ 4♥ 4♠	(X)	Контроль 2-го класса в ♥ (♠Qxxx ♥Kx ♦Kx ♣AJxxx)
1♣ 3♥ 4♦ 4♥	(X)	2♥ 4♣ пас	Контроль 2-го класса в ♦ (♠KQJ ♥QJxx ♦Kx ♣QJxx)

2В2. Нет контроля 2-го класса (если кюбид показал контроль 1-го класса)

1♥ 2♦ 3♣ 3♥ пас	2♣ 2♥ 3♦ 3♠ 3NT	(X)	Контроль только 1-го класса в ♠ (♠Ахх ♥АJхх ♦Кх ♣Кххх)
1♥ 2♦ 2♠ 3♣ 3♥ пас	2♣ 2♥ 2NT 3♦ 3♠ 3NT	(X)	Контроль только 1-го класса в ♠ (♠Ах ♥Аххх ♦Кхх ♣Кххх)
1♥ 2♦ 2♠ 3♦ 3♠ 4♦	(X)	2♣ 2♥ 3♣ 3♥ пас	Контроль только 1-го класса в ♠ (♠Ах ♥KQххх ♦Аххх ♣Qх)

2В3. Нет валета (если кюбид показал даму)

1♥ 2♦ 3♣ 3♠ 4♣	(X)	2♣ 2♥ 3♦ пас	Нет ♠J (♠Qх ♥KQххх ♦Аххх ♣Ах)
1♥ 2♦ 3♣ 3♠ 3NT	(X)	2♣ 2♥ 3♦ пас	Нет ♠J (♠Qхх ♥АKххх ♦KQхх ♣х)
1♥ 2♥ 3♠ 4♠ пас	(X)	2♦ 3♥ 4♦ 5♣ 5♦	Нет ♣J (♠хх ♥Qххх ♦АKQхх ♣Qх)

3. Обычное продолжение диалога

В зависимости от предшествующей торговли:

3а. Нет контроля ни 1-го, ни 2-го класса

3б. Нет контроля 3-го класса

3а. Нет контроля ни 1-го, ни 2-го класса (если ранее не было возможности проинформировать об этой масти)

1♠ 2♥ 3♣ 3♥	2♣ 2♠ 3♦	(X)	Нет контроля 1-го или 2-го класса в ♦ (♠KJххх ♥KQхх ♦Qх ♣Ах)
----------------------	----------------	-----	---

1♠ 2♦ 3♣ 3♥	(X)	2♣ 2♠ 3♦ 3♠	Нет контроля 1-го или 2-го класса в ♥ (♠Axxx ♥xx ♦Ax ♣KQxxx)
1♣ 3♥ 4♦	2♥ 3♠	(X)	Нет контроля 1-го или 2-го класса в ♠ (♠Qx ♥Kxxx ♦AKx ♣QJxx)

3б. Нет контроля 3-го класса. Если в ходе предшествующей торговли контроль 1-го или 2-го класса в этой масти отрицался, то реконтра покажет даму, пас покажет дублет, а это значит, что обычное продолжение диалога неизбежно покажет отсутствие вышеупомянутых дополнительных ценностей, т.е., по меньшей мере 3-картную масть, возглавляемую в лучшем случае валетом.

1♥ 2♦ 3♣ 3♥ 3NT	2♣ 2♥ 3♦ 3♠	(X)	По меньшей мере триплет ♠ без А, К или Q (♠xxx ♥AKJxx ♦KQxx ♣x)
1♠ 2♥ 3♣ 3NT 4♦	(X)	2♣ 2♠ 3♥ 4♣ 4♠	По меньшей мере триплет ♦ без А, К или Q (♠Kxxx ♥Kx ♦xxx ♣AKxx)
1♥ 2♦ 2♠ 3♦ 3♠ 4♦	2♣ 2♥ 2NT 3♥ 4♣	(X)	По меньшей мере триплет ♣ без А, К или Q (♠A ♥KQJxx ♦Axxx ♣xxx)

2) Кюбиды в масть известного синглета или ренонса

В системах с конвенционными открытиями для показа 3-цветов и 2-цветов, а также в любой ситуации, когда была продемонстрирована краткость, возможно использование кюбидного механизма, позволяющего уточнить, представлена ли короткая масть синглетным тузом, ренонсом, голым королем или синглетом меньшего достоинства.

В следующих примерах предположим, что мы используем «Римскую Трефу», в которой открытия 2♣/2♦ и 2♥/2♠ показывают соответственно 3-цветные руки силой 12-16 и 17-20 НСР (2♣ и 2♦) и 2-цветные руки с 5-картным мажором и 4-картной трефой (2♥ и 2♠). Ответ 2NT на эти 4 открытия форсирует гейм и спрашивает о раскладе. На это с 3-цветной рукой открывший показывает краткость (синглет или ренонс), называя ее масть на 3-м уровне (имея 4-4-4 или 5-4-4 в других мастях), а с 2-цветной рукой показывает триплет в одной из боковых мастей, называя ее (имея 5 карт в мажоре, 4 трефы и краткость в 4-й масти). Если отвечающий, уточнив расклад открывшего, называет одну из мастей партнера ниже гейма, он фиксирует ее в качестве козыря и инициирует кюбидный диалог, который идет в соответствии с уже рассмотренными нами принципами, но с некоторыми дополнениями. Кюбид отвечающего в короткую масть партнера показывает контроль 1-го класса. Что касается открывшего, он должен придерживаться следующих правил и вытекающих из них следствий:

1. Туз или ренонс

Кюбид в этой масти при первой возможности показывает контроль 1-го класса – туза или ренонс.

2♣ 3♦ 3♠ 4♦	2NT 3♥ 4♣	Контроль 1-го класса в ♦ (♠Axxx ♥KJxx ♦A ♣QJxx)
2♥ 3♦ 3♠	2NT 3♥	Контроль 1-го класса в ♠ (♠A ♥AQxxx ♦Axx ♣Qxxx)
2♦ 3♥ 4♥	2NT 4♦	Контроль 1-го класса в ♥ (♠AQxx ♥– ♦AKxx ♣Axxxx)

Следствие:

Пропуск кюбида при первой возможности его дать отрицает контроль 1-го класса в масти краткости.

2♣ 3♣ 3♠ 4♦	2NT 3♥ 3NT	Нет контроля 1-го класса в ♣ (♠Axxx ♥KJxx ♦Axxx ♣x)
2♥ 3♦ 4♦	2NT 3♥	Нет контроля 1-го класса в ♠ (♠x ♥AQxxx ♦AQx ♣QJxx)
2♦ 3♠ 4♦ 4NT	2NT 4♣ 4♥	Нет контроля 1-го класса в ♠ (♠x ♥AQxx ♦AKxx ♣AJxx)

2. Король

Кюбид в пропущенную ранее короткую масть показывает короля.

2♣ 3♣ 3♥ 4♦ 4♠ 5♣	2NT 3♦ 3♠ 4♥ 4NT	♣K (♠Kxxx ♥AQxx ♦KJxx ♣K)
2♥ 3♦ 4♣ 4♠	2NT 3♥ 4♦	♠K (♠K ♥KQxxx ♦Axx ♣Axxx)
2♦ 3♦ 3♠ 4♥ 4NT 5♦	2NT 3♥ 4♣ 4♠ 5♣	♦K (♠AJxx ♥AJxx ♦K ♣KQJx)

Следствие:

Пропуск ранее пропущенной короткой масти отрицает короля.

2♣	2NT	Нет ♣К (♠KQxx ♥KJxx ♦Axxx ♣x)
3♣	3♥	
3♠	3NT	
4♦	4♠	
5♦		
2♥	2NT	Нет ♠К (♠x ♥AQxxx ♦AQx ♣QJxx)
3♦	3♥	
4♦	4♠	
5♣		
2♦	2NT	Нет ♣К (♠AQxx ♥AQxx ♦KQxx ♣x)
3♣	3♠	
4♦	4♥	
4♠	4NT	
5♥		

3. Ренонс

Повторение данного при первой возможности кюбида в короткую масть показывает, что контролем 1-го класса является ренонс.

2♣	2NT	Ренонс ♦ (♠Axxx ♥KQxx ♦- ♣KQxxx)
3♦	3♥	
3♠	4♣	
4♦	4♥	
4♠	5♣	
5♦		
2♦	2NT	Ренонс ♣ (♠KQJx ♥KQxx ♦AQxxx ♣-)
3♣	3♦	
3♥	3♠	
4♣	4♦	
4♠	4NT	
5♣		
2♣	2NT	Ренонс ♥ (♠QJxx ♥- ♦KQxx ♣AKxxx)
3♥	3♠	
4♣	4♦	
4♥	5♦	
5♥		

Следствие:

Пропуск короткой масти, в которую при первой возможности был дан кюбид, показывает, что контролем 1-го класса является туз.

2♣	2NT	♦А (♠Axxx ♥KQxx ♦А ♣Kxxx)
3♦	3♥	
3♠	4♣	
4♦	4♥	
4♠	5♣	
5♦		

2♦	2NT	
3♣	3♦	
3♥	3♠	♣A
4♣	4♦	(♠KQxx ♥KQxx ♦Axxx ♣A)
4♠	4NT	
5♦		
2♣	2NT	
3♥	3♠	♥A
4♣	4♦	(♠QJxx ♥A ♦KQxx ♣Axxx)
4♥	5♦	
5NT		

Глава 8. АСКИНГ-БИДЫ

1) Традиционные аскинг-биды

В большинстве случаев в ходе исследования шлема кюбиды являются наилучшим методом выявления контролей. Тем не менее, иногда правильный контракт может быть найден путем простой проверки количества тузов и королей у партнера, или, когда целью является большой шлем, путем немедленного выяснения онерного качества козырной масти. Для этих целей в ходе кюбидного диалога заявки 4NT и 5NT иногда теряют свои значения кюбидов и ответных кюбидов и применяются в качестве вопросов о количестве тузов и королей в руке партнера (4NT с последующим 5NT) или о качестве козырей (5NT без предварительного вопроса о тузах 4NT).

Конвенционная заявка 4NT как вопрос о количестве тузов была официально представлена в 1934 году Изли Блэквудом. В первоначальной версии ответ 5♣ демонстрировал 0 или 4 туза, а следующие ступени – 5♦/5♥/5♠ – соответственно 1, 2 или 3. Аналогичные заявки применялись в ответ на последующий вопрос о королях 5NT.

Конвенционное назначение 5NT, спрашивающее о качестве козырей (наличие A/K/Q) было изобретено Эли Калбертсоном и представлено его супругой Жозефиной в статье, появившейся в «The Bridge World» в 1936 году. С тех пор эта конвенция известна под названием «Жозефин»; в ответ на 5NT полагалось назначать малый шлем при наличии одного из старших козырных онеров и большой шлем на двух онерах.

С годами ответы на такого рода аскинг-биды подверглись множеству модификаций и породили многочисленные конвенции, в названиях которых сохранились имена авторов первоначальной идеи.

Руководствуясь общим принципом, согласно которому назначать малый шлем выгодно при шансах на его реализацию 50% или более (для большого шлема шансы должны быть не менее 57%), и принимая во внимание как эффективность этих конвенций, так и их простоту, можно с помощью небольшой модификации сделать возможным при необходимости получать информацию не только о трех старших козырных онерах (AKQ). Эта модификация будет представлена далее.

Что касается вопроса о тузах и королях, то придав козырному королю статус туза и рассматривая его в качестве ключевой карты наравне с четырьмя тузами (что дает в общей сложности 5 ключевых карт для показа), можно получить информацию также и о козырной даме – либо сразу в ответ на 4NT (с применением ответов 5♠/5♥ для ее показа/отрицания), либо позднее, с помощью специального реле (для случаев, когда все 5 ключевых карт присутствуют, и возможен большой шлем). Что касается козырного вопроса, то при использовании других ответов часто удается выяснить онерное качество козырной масти и количество имеющихся в ней карт. Структура ответов зависит от козырной масти, так что чем старше козырь, тем точнее описание.

2) 4NT и продолжения

Для начала рассмотрим аскинг-бид 4NT, который открывает дорогу к последующему аскинг-биду 5NT или к реле. Этот механизм применяется в случаях, когда все, что нужно знать для выбора финального контракта – это информация о количестве тузов, королей и о наличии козырной дамы.

Заявка 4NT спрашивает о количестве имеющихся тузов (из пяти);

- После любого ответа незамедлительная заявка 5NT спрашивает о количестве королей (из трех, так как король в козырной масти уже был включен в предыдущий ответ).
- После ответов 5♣ и 5♦ (которые ничего не говорят о козырной даме) незамедлительная релейная заявка просит сообщить о ее наличии или отсутствии, и в случае ее наличия – о количестве королей.

А. Вопрос о ключевых картах 4NT

Мы исходим из того, что у заявляющего 4NT есть по меньшей мере одна из 5 ключевых карт (хотя бы король в козырях, по своей важности приравненный к тузу, или хотя бы один туз). Поэтому отвечающий, использующий релейные ответы по ступеням – ♣, ♦, ♥, ♠ – должен иметь возможность показать от 0 только до 4-х ключевых карт. Ответы в ♣ и ♦ двузначны и показывают соответственно 0-3 или 1-4 ключевых карт (точное их количество должно быть ясно из торговли и руки партнера). Ответы в ♥ и ♠ показывают 2 ключевые карты без козырной дамы и с козырной дамой соответственно.

Значения ответов на 4NT:

1-я ступень (5♣): 0 или 3
2-я ступень (5♦): 1 или 4
3-я ступень (5♥): 2 без козырной Q
4-я ступень (5♠): 2 с козырной Q

В. Вопрос о королях 5NT

Назначение 5NT после вопроса о тузах 4NT направлено на поиск большого шлема и подразумевает наличие всех пяти ключевых карт. Оно имеет целью проверить количество королей.

Очевидно, что король в козырной масти, уже показанный ранее, не должен приниматься в расчет вторично. Поэтому отвечающий, использующий в качестве ступеней ответа заявки в ♣, ♦, ♥ и ♠, имеет возможность показать от 0 до 3-х королей, не используя при этом двузначных заявок.

Значения ответов на 5NT:

1-я ступень (6♣): 0 королей
2-я ступень (6♦): 1 король
3-я ступень (6♥): 2 короля
4-я ступень (6♠): 3 короля

С. Реле о козырной даме и королях (только на 5♣ или 5♦)

Когда на 4NT последовал ответ 5♣ или 5♦ (ничего не сообщающий о козырной даме), то если все 5 ключевых карт присутствуют и при козырной даме у партнера возможен большой шлем, можно использовать реле (5♦ на 5♣ или 5♥ на 5♦) в качестве специального вопроса о козырной даме. Дальнейшая торговля не создает никаких трудностей, но требует отдельного рассмотрения для различных вариантов:

C1. У отвечающего нет Q:

Большой шлем заказан не будет, и отвечающий незамедлительно назначает малый шлем (sign-off).

C2. У отвечающего имеется Q:

Заказ большого шлема зависит от количества королей, которое показывается по ступеням, начиная с ближайшей заявки:

На 5♦ (реле после 5♣)

1-я ступень (5♥):	0
2-я ступень (5♠):	1
3-я ступень (5NT):	2
4-я ступень (6♣):	3

На 5♥ (реле после 5♦)

1-я ступень (5♠):	0
2-я ступень (5NT):	1
3-я ступень (6♣):	2
4-я ступень (6♦):	3

Из этих правил имеется только два исключения, одно для спрашивающего и одно для отвечающего.

Спрашивающий должен учитывать, что релейная заявка может попасть в согласованную масть; в этом случае козыри резервируются под финальный контракт, а релейной становится следующая заявка:

Ответ 5♣, козырь ♦: 5♦ – контракт 5♥ – реле	Ответ 5♦, козырь ♥: 5♥ – контракт 5♠ – реле
---	---

Отвечающий, имея даму, должен учитывать, что одна из 4-х ступеней для показа королей может попасть в согласованную масть на 6-м уровне; в этом случае козырь на уровне 6 всегда отрицает даму, и эта заявка не рассматривается как ступень – соответствующей ступенью становится следующая заявка (и все последующие ступени также смещаются на единицу вверх).

Козырь ♣		
<u>На 5♦ (реле после 5♣)</u>		
a)	Без ♣Q – 6♣;	
b)	При наличии ♣Q:	
	1-я ступень (5♥):	0 королей
	2-я ступень (5♠):	1 король
	3-я ступень (5NT):	2 короля
	4-я ступень (6♦):	3 короля
<u>На 5♥ (реле после 5♦)</u>		
a)	Без ♣Q – 6♣;	
b)	При наличии ♣Q:	
	1-я ступень (5♠):	0 королей
	2-я ступень (5NT):	1 король
	3-я ступень (6♦):	2 короля *
	4-я ступень (6♥):	3 короля

* Это единственный случай, когда отвечающему приходится пропустить малый шлем в согласованной масти при наличии только 2-х королей.

Козырь ♦	
	<u>На 5♥ (реле после 5♣/5♦)</u>
a)	Без ♦Q – 6♦;
b)	При наличии Q:
	1-я ступень (5♠): 0 королей
	2-я ступень (5NT): 1 король
	3-я ступень (6♣): 2 короля
	4-я ступень (6♥): 3 короля

Козырь ♥	
	<u>На 5♦ (реле после 5♣)</u>
a)	Без ♥Q – 6♥;
b)	При наличии ♥Q:
	1-я ступень (5♥): 0 королей
	2-я ступень (5♠): 1 король
	3-я ступень (5NT): 2 короля
	4-я ступень (6♣): 3 короля
	<u>На 5♠ (реле после 5♦)</u>
a)	Без ♥Q – 6♥;
b)	При наличии ♥Q:
	1-я ступень (5NT): 0 королей
	2-я ступень (6♣): 1 король
	3-я ступень (6♦): 2 короля
	4-я ступень (6♠): 3 короля

Козырь ♠	
	<u>На 5♦ (реле после 5♣)</u>
a)	Без ♠Q – 6♠;
b)	При наличии ♠Q:
	1-я ступень (5♥): 0 королей
	2-я ступень (5♠): 1 король
	3-я ступень (5NT): 2 короля
	4-я ступень (6♣): 3 короля
	<u>На 5♥ (реле после 5♦)</u>
a)	Без ♠Q – 6♠;
b)	При наличии ♠Q:
	1-я ступень (5♠): 0 королей
	2-я ступень (5NT): 1 король
	3-я ступень (6♣): 2 короля
	4-я ступень (6♦): 3 короля

При согласованном мажоре можно использовать вариант этой конвенции, позволяющий при случае остановиться в контракте на 5-м уровне, если козырная дама отсутствует. Если согласована пика, это возможно всегда, если черва, то только после ответа 5♣. Приняв этот вариант, можно применять реле о даме даже когда одна или более из ключевых карт отсутствует и большой шлем не рассматривается, но малый все еще возможен.

Если вы стремитесь к возможности заказывать малый шлем при наличии у партнера козырной дамы, сохраняя при этом шанс в случае ее отсутствия затормозить на 5-м уровне, конвенцию следует модифицировать таким образом, чтобы ответ на вопрос о даме состоял только из двух ступеней. Разумеется, первая из этих ступеней должна отрицать козырную даму, а вторая показывать ее присутствие. При использовании этой модификации в случае, если дама показана, следующая релейная заявка спрашивающего обещает наличие всех ключевых карт и является вопросом о королях в целях поиска большого шлема.

Полное описание всех вариантов этой модификации:

Козырь ♥	
	<u>На 5♦ (реле после 5♣)</u>
a)	Без ♥Q – 5♥;
b)	При наличии ♥Q – 5♠, на что 5NT спрашивает о королях.
Козырь ♠	
	<u>На 5♦ (реле после 5♣)</u>
a)	Без ♠Q – 5♥, на что 5♠ – контракт.
b)	При наличии ♠Q – 5♠, на что 5NT спрашивает о королях.
	<u>На 5♥ (реле после 5♦)</u>
a)	Без ♠Q – 5♠;
b)	При наличии ♠Q – 5NT, на что 6♣ спрашивает о королях.

3) Прыжок в 5NT – вопрос о качестве козыря

Вопрос о качестве козыря при помощи заявки 5NT является инструментом для нахождения большого шлема, зависящего исключительно от наличия у отвечающего двух старших козырных онеров – АК, КQ или AQ.

Такая заявка на практике встречается крайне редко. С одной стороны, по торговля должно быть известно, что малый шлем гарантирован, а большой зависит только от качества козырей. С другой стороны, спрашивающий должен в этот момент иметь достаточно пространства, чтобы суметь прыгнуть в 5NT (для того, чтобы 5NT стало козырным вопросом, прыжок необходим).

Если возможность для использования этой конвенции все-таки представляется, отвечающий при наличии двух старших онеров должен всегда назначать большой шлем, а имея меньше, он должен использовать все заявки ниже козыря для максимального прояснения содержимого своей козырной масти. Естественно, эта информация будет тем более подробной, чем больше доступно ступеней – т.е., чем выше козырь.

Вот значения возможных ответов на 5NT в зависимости, как от содержимого козырной масти, так и от того, какая масть является козырем:

A)	С двумя старшими козырными онерами – 7 в козырной масти;		
B)	Без двух старших онеров:		
	B1) Козырь ♣:		
	6♣ –		не более 1 онера

		В2) Козырь ♦: 6♣ – 6♦ –	в лучшем случае Q А или К
		В3) Козырь ♥: 6♣ – 6♦ – 6♥ –	в лучшем случае Q А или К А или К при наличии хотя бы одной карты сверх минимальной длины
		В4) Козырь ♠: 6♣ – 6♦ – 6♥ – 6♠ –	нет старших онеров Q А или К А или К при наличии хотя бы одной карты сверх минимальной длины

4) После вмешательства врага

Если оппонент входит в торговлю на заявку 4NT, 4 степени ответа модифицируются так:

<u>На контру:</u>		<u>На заявку в масть:</u>	
1 ст:	пас	1 ст:	пас
2 ст:	реконтра	2 ст:	контра
3 ст:	5♣	3 ст:	ближайшая заявка
4 ст:	5♦	4 ст:	следующая заявка

Если оппонент дает контру на 5NT, и если при этом у вас нет желания сразу же назначить большой шлем, то 4 степени ответа модифицируются так:

1 ст:	пас	
2 ст:	реконтра	
3 ст:	6♣	
4 ст:	6♦	

Если на 5NT оппонент входит мастью, правильной стратегией является свободная: назначение большого шлема, если для этого хватает информации, использование контры в качестве штрафной и, наконец, пас, который говорит о том, что вы считаете шансы на большой шлем неплохими, но хотите предоставить решение партнеру.

Если противник входит в торговлю на реле о даме, то назначение шлема отрицает даму в козырях, а при наличии дамы 4 степени ответа модифицируются так:

<u>На контру:</u>		<u>На масть:</u>	
1 ст:	пас	1 ст:	пас
2 ст:	реконтра	2 ст:	контра
3 ст:	ближайшая заявка	3 ст:	ближайшая заявка
4 ст:	следующая заявка	4 ст:	Следующая заявка

