

Максим Поташев
Витольд Бруштунов

БРИДЖ

лучшая игра без мяча



Школа бриджа в Москве:
<http://bridgemoscow.ru/school/>

Учебник для начинающих

УДК 794
ББК 77.056я92
П 64

Все права защищены.

Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или какие-либо иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.

Поташев М., Бруштунов В.

П 64 Бридж: лучшая игра без мяча. Учебник для начинающих. — М.: Омега-Л, 2018. — 246 с.

ISBN 978-5-370-04190-7

Бридж — одна из самых популярных в мире интеллектуальных игр. Этой игрой восхищались Уинстон Черчилль и Омар Шариф, Дэн Сяопин и Билл Гейтс. Во всем мире для политиков и дипломатов, военных и бизнесменов умение играть в бридж — одно из главных условий достижения успеха.

К сожалению, в нашей стране мало знают об этой замечательной игре. Книга Максима Поташева и Витольда Бруштунова — лучший способ сделать первый шаг в мир бриджа, познакомиться с его историей и правилами.

УДК 794
ББК 77.056я92

Руководитель проекта *Ж. Фролова*
Корректор *О. Соколова*
Компьютерная верстка *И. Шубиной*

Издание подготовлено литературным агентством
«Книжкин Дом»

Приглашаем к сотрудничеству авторов и организации.

г. Ростов-на-Дону, ул. Мечникова, 112 г, офис 207.

Электронная почта (e-mail): book_house@list.ru

Сайт: www.k-dom.net Тел.: +7 (863) 207 80 06

По вопросу приобретения книг:

Сайт: www.omega-l.ru Тел.: +7 (495) 259 62 06

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2; 953 000 — книги и брошюры.

Подписано в печать 13.11.2017

Формат 60×90/16. Усл. печ. л. 15,38

Тираж 500 экз. Заказ №

ISBN 978-5-370-04190-7



© М. Поташев, 2017

© В. Бруштунов, 2017

© ООО «Омега-Л», 2018

© ООО «Книжкин Дом», оригинал-макет, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

История первая.	
Истоки бриджа	9
Урок первый.	
Как играют в бридж	18
История вторая.	
Почему бридж — вид спорта?	23
Урок второй.	
Подсчет результатов и смысл торговли	27
Стоимость контрактов	27
Стоимость декларированных взяток	27
Премии	28
Стоимость декларированных взяток при игре с контрой	31
Премии при игре с контрой	32
Стоимость декларированных взяток при игре с реконтрой	32
Премии при игре с реконтрой	32
Общая стоимость выигранного контракта	32
Проигран контракт без контры	34
Проигран контракт с контрой	34
Проигран контракт с реконтрой	35
Основная цель торговли	35
История третья.	
Бриджевые соревнования	37

Урок третий.

Игра картами. Основные способы

получения взяток при розыгрыше и висте	45
Важные термины	45
Игра сверху	46
Вырабатывание форг	47
Импас	48
Экспас	50
Убитка	50
Комбинирование	51
Вист	52
Основные положения виста	52
Сигналы на висте	56

История четвертая.

Звезды бриджа	60
---------------------	----

Урок четвертый.

Оценка силы рук и выбор контракта	68
Взяточная оценка силы руки	70
Пунктовая оценка силы руки	73
Идеология баланса	75
Типы раскладов	80
Классификация мастей	82
Принцип безопасности	85

История пятая.

Судейство и этика в бридже	87
----------------------------------	----

Урок пятый.

Типы заявок и спектр открытий	91
-------------------------------------	----

Классификация заявок	91
Натуральные и искусственные заявки	92
Атакующие и блокирующие заявки.....	94
Лимитированные и нелимитированные заявки	95
Форсирующие и нефорсирующие заявки	95
Тормозящие и инвитурующие заявки	96
Негативы, полупозитивы, позитивы	98
Спектр открытий	98
История шестая.	
Знаменитые бриджевые скандалы	103
Урок шестой.	
Продолжение торговли	108
Общие положения	108
Ответы и дальнейшая торговля после открытий 1 БК и 2 БК.....	108
Ответы и дальнейшая торговля после открытий 1♥ и 1♠	112
Ответы и дальнейшая торговля после открытия 2♣	116
Торговля после блокирующих открытий 2♥, 2♠ («слабые 2 в масть»).....	117
Открытия на высоких уровнях и торговля после них	118
Интервенция	118
Конкурентная торговля	121
История седьмая.	
Звезды и бридж	124

Урок седьмой.

Торговля в интервенции.....	128
Первые заявки в интервенции.....	128
Интервенция после мастегового открытия на первом уровне	131
Интервенция после открытия 1 БК	133
Интервенция после мастегового открытия на втором уровне.....	134
Дальнейшая торговля в интервенции.....	137

История восьмая.

Тернистый путь бриджа в России	148
--------------------------------------	-----

Урок восьмой.

Шлемовая торговля.....	153
Вопрос о количестве тузов — конвенция Гербер	154
Вопрос о количестве тузов — конвенция Блэквуд (классическая).....	154
Римский Блэквуд.....	155
Некоторые основные правила кюбидной торговли после согласования козырей.....	158

История девятая.

Как проводятся бриджевые турниры	160
--	-----

Урок девятый.

Маневры при игре картами.....	165
Неполное откозыривание	165
«Потеря на потерю»	167

Практикум по торговле.....	170
----------------------------	-----

Правильные ответы и комментарии	178
Приложение 1.	
Точный баланс	192
Приложение 2.	
Система торговли SAYC (Standard American Yellow Card)	198
Спектр открытий	198
Торговля после открытия 1♣	199
Торговля после открытия 1♦	211
Торговля после открытия 1♠	213
Торговля после открытия 1♥	222
Торговля после открытия 1 БК	224
Торговля после открытия 2 БК	229
Торговля после открытия 2♣	230
Торговля после открытия 3♣ и выше	236
Торговля после открытия 3 БК	236
Торговля в интервенции	236
Литература	244
Об авторах	245

Урок первый.

КАК ИГРАЮТ В БРИДЖ

Начнем с основных правил бриджа. В игре за одним столом принимают участие 4 игрока: пара против пары. Принято называть игроков по обозначениям сторон света: Север (С), Восток (В), Юг (Ю) и Запад (З). Север составляет пару с Югом, а Восток — с Западом. Первую сдачу тасует и сдает Север, следующую — Восток, и так далее. Сдающий игрок называется дилером (от английского *deal* — «сдавать»). Кстати, почти вся бриджевая терминология имеет английское происхождение, а английский язык является официальным языком на международных соревнованиях. Каждый игрок получает 13 карт, называемых «рука». После этого начинается первая стадия игры — «торговля».

На стадии торговли игроки по очереди, начиная со сдающего и далее по часовой стрелке делают различные допустимые заявки. Тур торговли состоит из четырех последовательных заявок каждого из игроков.

Различают два типа допустимых заявок: значащие и незначащие. Значащие заявки (их еще называют назначениями) состоят из двух частей. Одна из них определяет уровень игры (количество **декларированных взяток**) и обозначается числительным от одного до семи. Другая часть значащей заявки — **масть игры** (или без козыря) называется **деноминацией**. Примеры значащих заявок:

одна пика, два без козыря, четыре червы, пять бубен, семь трэф.

Первоначальный смысл значащих заявок состоял в том, что игрок, сделавший некую заявку, тем самым брал обязательство, что его пара соберет во время розыгрыша (а это вторая стадия игры) при названном козыре количество взяток, равное уровню игры плюс шесть. Иными словами, при значащей заявке «1 пика» игрок обязуется совместно с партнером взять семь взяток при козыре пика. То есть, учитывая, что всего разыгрывается 13 взяток (напомним, что каждый игрок получает при раздаче по 13 карт), эта пара намеревается взять больше взяток, чем оппоненты. Соответственно, заявка на втором уровне, например, «2 червы», является обязательством взять 8 взяток и так далее. Максимальный уровень — 7, он означает обязательство взять все взятки.

К незначащим заявкам относятся пас, контра и реконтра. Первоначальный смысл этих заявок состоял в том, что в текущем туре торговли данный игрок либо откажется от борьбы (пас), либо считает, что назначенный оппонентами контракт не будет ими выигран (контра), либо не сомневается в том, что оппоненты ошиблись, заявив контру на назначенный им самим или его партнером контракт (реконтра).

Если в первом туре торговли все четыре игрока спасуют, то в данной сдаче записывается нулевой результат и игроки переходят к следующей сдаче. Если один из игроков делает значащую заявку, торговля не заканчивается, пока три игрока не спасуют один за другим.

Каждый игрок имеет право делать значащие и незначащие заявки. При этом он должен руководствоваться следующими положениями:

- ◆ заявки следует делать только в свою очередь;

- ◇ очередная значащая заявка должна быть выше по уровню или «старше» по деноминации (то есть по масти) предыдущей. Старшинство мастей следующее: трефа, бубна, черва, пика, без козыря. То есть трефа считается младшей мастью, без козыря — старшей;
- ◇ контра может последовать лишь на последнюю значащую заявку одного из оппонентов;
- ◇ реконтра может быть дана только после контры одного из оппонентов.

Приведем пример торговли (сдающий Север):

	Север	Восток	Юг	Запад
1-й тур:	пас	1♠	контра	пас
2-й тур:	1 БК	2♠	3♣	3♠
3-й тур:	пас	пас	контра	пас
4-й тур:	4♥	пас	5♥	пас
5-й тур:	пас	контра	пас	пас
6-й тур:	реконтра	пас	пас	пас

Приведенный пример показывает, что вполне допустимо в одном туре торговли сделать незначащую заявку, а в другом туре — значащую.

После трех последовательных пасов торговля заканчивается, а последняя значащая заявка становится контрактом (назначенной игрой). В приведенном выше примере такой игрой является контракт «5 червей с реконтрой», в котором разыгрывающая пара обязуется выиграть 11 взяток. С этого момента начинается собственно игра картами, в которой пара, назначившая контракт, старается его реализовать, то есть получить заявленное количество взяток. Оппоненты, называемые на этой стадии игры вистующими, стараются этот контракт «посадить». Разыгрывающим назначенный контракт является тот

игрок пары, который первым в торговле назначил деноминацию окончательного контракта. В нашем примере окончательный контракт назначил Юг, но разыгрывать этот контракт будет Север, так как именно он первым в торговле назвал черву.

Право первого хода принадлежит вистующим. Игрок, сидящий слева от разыгрывающего (в нашем примере — Восток), атакует, то есть выбирает карту первого хода и кладет ее перед собой на игровой стол.

После этого партнер разыгрывающего открывает свою руку и выкладывает карты на стол. При этом он должен разложить их по мастям. Открывающийся игрок далее называется «болваном» (по-английски — dummy), а его открывшиеся карты — «столом». Разыгрывающий благодарит партнера (а «болван» желает ему удачи) и начинает розыгрыш контракта. В процессе розыгрыша он управляет как картами, которые держит в руке, так и лежащими на столе открытыми картами партнера. «Болван» в текущей сдаче больше никакого активного участия не принимает, а только по указанию разыгрывающего кладет в очередную взятку названную им карту. «Болвану» категорически запрещено каким-либо способом воздействовать на ход игры — мимикой, жестом, голосом, попыткой сделать ход одной из своих карт и так далее.

Розыгрыш каждой взятки заключается в том, что игроки по очереди (по часовой стрелке) выбирают карту хода и кладут ее перед собой на стол. При этом необходимо выполнять следующие правила:

- ◆ если у вас есть карты в масти хода, то вы должны сыграть картой именно этой масти;
- ◆ если у вас нет карт в масти хода, то вы можете играть картой любой масти.

Так, например, в козырном контракте, если ваш партнер ходит тузом пик, а у вас пика уже кончилась, то вы

не обязаны бить туза своего партнера имеющимся у вас козырем, а можете снести ненужную вам карту другой масти. Эта особенность бриджа дает дополнительные технические возможности в борьбе сторон за взятки.

Текущая взятка принадлежит тому игроку, который сыграл в ней старшей картой в масти хода, а если во взятке участвуют козыри, то тому игроку, который сыграл в ней старшим козырем. Старшинство карт в бридже обычное: туз, король, дама, валет, 10, 9 и так далее. Игрок, выигравший взятку (в том числе и «болван»), получает право следующего хода. И так до тех пор, пока не будет разыграна 13-я взятка.

Выигранные взятки принадлежат не отдельному игроку, а паре в целом. То есть если Север выигрывает 5 взятков, а Юг — 7, то считается, что пара Север — Юг выиграла 12 взятков.

После окончания розыгрыша определяется результат сдачи, зависящий от назначенного контракта и количества взятков, выигранных разыгрывающей стороной.

Чем выше назначенный контракт, тем больше получит разыгрывающий за его реализацию. Но если он не будет реализован, то положительный результат запишут себе вистующие. Заявки «контра» и «реконтра» увеличивают как выигрыш — в случае реализации контракта, так и проигрыш — при его нереализации.

История вторая.

ПОЧЕМУ БРИДЖ — ВИД СПОРТА?

В уже упоминавшемся рассказе Леонида Андреева «Большой шлем», сюжет которого связан с игрой в винт, один из персонажей, Масленников, переживает, что его постоянный партнер Яков Иванович никогда не назначает игру выше четырех. Напомним, такое назначение обещает, что партнеры соберут 10 взяток.

«Однажды случилось, что как начал Яков Иванович ходить с двойки, так и отходил до самого туза, взяв все тринадцать взяток. Масленников с гневом бросил свои карты на стол, а седенький старичок спокойно собрал их и записал за игру, сколько следует при четырех.

— Но почему же вы не играли большой шлем? — вскрикнул Николай Дмитриевич (так звали Масленникова. — *Прим. авторов*).

— Я никогда не играю больше четырех, — сухо ответил старичок и наставительно заметил, — никогда нельзя знать, что может случиться».

Чем плоха стратегия Якова Ивановича? Казалось бы, это вполне разумный подход для игрока, не слишком уверенного в своих силах, защищающий его от крупных проигрышей. Однако лучшие игроки уже тогда понимали, что мастерство проявляется в том, чтобы выжать

максимум из каждой сдачи. И им очень хотелось доказать, что они умеют это делать лучше других. Но как это сделать, если в игре велик элемент случайности? Даже самый выдающийся эксперт, в совершенстве владеющий техникой игры, не сможет ничего поделаться с профаном, которому постоянно везет и приходит сильная карта. Да и объективно сравнить мастерство экспертов невозможно именно потому, что фактор везения сильно влияет на результаты игры.

Гениальное решение этой проблемы нашел в середине XIX века англичанин Генри Джонс. Он считался лучшим игроком в вист в Англии, но хватало желающих поставить под сомнение его превосходство. Они полагали, что ему и другим признанным авторитетам виста просто везет. Амбициозный Джонс задался целью доказать, что дело не в везении.

В самом известном лондонском карточном клубе «Кавендиш» Джонс собрал команду из четырех классных игроков и вызвал на матч четверку игроков послабее. Играли они за двумя столами. За одним столом члены команды Джонса расположились на позициях Севера и Юга, за другим их сокомандники сидели на позициях Запада и Востока. Когда очередная сдача была сыграна за первым столом, взятки не смешивались, и каждый игрок передавал те карты, которые получил при раздаче, игроку, занимавшему аналогичную позицию за другим столом. То есть каждый игрок передавал свои карты игроку другой команды. После того как сдачу сыграли за обоими столами, можно было объективно сравнить результаты, достигнутые разными командами. Было сыграно несколько десятков сдач, после чего подведены окончательные итоги матча. Команда Джонса одержала убедительную победу, доказав, что действительно превосходила соперников в мастерстве.

Идея Джонса позволила исключить из игры фактор случайности. Придуманый им способ сравнения результатов, достигнутых разными игроками с одними и теми же картами, получил название «принцип дубликатности». Именно использование этого принципа делает современный бридж спортивной игрой.

Чтобы организовать такую игру, требовались две команды из четырех человек. В самом конце XIX века еще один известный британский игрок в вист, Джон Митчелл, развил идею Джонса, разработав систему дубликатной игры для пар. Суть его системы заключается в том, что игра идет одновременно за несколькими столами, в каждый момент времени за разными столами играют разные сдачи, а затем они передаются на другой стол. Пары тоже играют разные туры против разных соперников, переходя от стола к столу. Митчелл разработал схему движения пар и сдач, при которой ни одна пара не может повторно сыграть одну и ту же сдачу. По системе Митчелла начали проводиться регулярные парные турниры по висту в клубе «Кавендиш», а затем и в других клубах. Современные бриджевые турниры проводятся практически по той же системе.

Поскольку в наше время в вист уже почти никто не играет, бридж оказался единственной карточной игрой, в которой систематически применяется дубликатный принцип. В последние десятилетия были попытки проводить дубликатные турниры по покеру и преферансу, но пока они не завоевали популярность. Для игроков, привыкших играть на деньги, оказалось психологически сложно смириться с тем, что доля удачи в дубликатной игре минимальна. А вот бриджисты, наоборот, традиционно рассматривают игру именно как спортивное соревнование. Робберный бридж, придуманный для игры на деньги, в наше время стал экзотикой. Подавля-

ющее большинство бриджистов предпочитает играть в соревнованиях, где обязательно соблюдается дубликатный принцип. Каждая сдача ставит перед ними столь захватывающие интеллектуальные задачи, что не требуется дополнительно подкреплять интерес к игре материальной заинтересованностью.

Именно поэтому бридж стал единственной карточной игрой, которую Международный олимпийский комитет официально признал видом спорта и включил в программу ставших уже традиционными Международных интеллектуальных игр, задуманных как Олимпийские игры для тех, кто занимается интеллектуальными видами спорта.

Урок второй.

ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ И СМЫСЛ ТОРГОВЛИ

Результатом игры являются набранные парами очки. Поэтому важно понимать правила подсчета результатов в бридже.

Стоимость контрактов

Если пара реализовала назначенный контракт, то есть выиграла обещанное количество взяток или даже больше, то эта пара получает количество очков, складывающееся из декларированной стоимости контракта и премии.

Стоимость декларированных взяток

Декларированные взятки — это те, которые фигурируют в обозначении контракта. То есть в случае контракта 1 трефа декларирована 1 взятка, в случае контракта 6 бубен — 6 взяток. Каждая декларированная взятка стоит:

- ◆ при игре в миноре (так называются младшие масти трефа или бубна) — по 20;
- ◆ при игре в мажоре (так называются старшие масти черва или пика) — по 30.

Если же окончательный контракт назначен в «без козыря», то:

- ◇ первая декларированная взятка стоит 40;
- ◇ каждая последующая взятка стоит по 30.

Таким образом, стоимость декларированных взяток в контракте 2 червы равна $2 \times 30 = 60$, а в контракте 3 без козыря — $40 + 2 \times 30 = 100$. Еще раз отметим, что в этом расчете учитывается именно декларированный уровень контракта, а выиграть требуется на 6 взяток больше. В контракте 2 червы надо взять 8 взяток, а в контракте 3 без козыря — 9.

Премии

Пара, назначившая и реализовавшая какой-то контракт, получает за это дополнительные премии, которые зависят от уровня контракта и масти, в которой он играется, общего количества выигранных взяток и зональности.

Для пояснения нового понятия «зональность» необходимо ввести несколько других определений:

- ◇ контракт, стоимость декларированных взяток которого меньше 100, называется *частичным*;
- ◇ контракт, стоимость декларированных взяток которого больше или равна 100, называется *геймом* (от английского слова, означающего «игра»);
- ◇ контракт на 6-м уровне (12 взяток) называется *малым шлемом* (или шлемиком);
- ◇ контракт на 7-м уровне (13 взяток) называется *большим шлемом* (или просто шлемом).

Особую значимость в бридже имеет понятие гейма. Гейм, то есть не менее 100 очков, как следует из приведенной выше стоимости декларированных взяток, дают следующие контракты: 3 без козыря, 4 червы или пики, 5 трэф или бубен.

До появления спортивного бриджа игра проистекала на одном столе и заключалась в том, что пары стремились выиграть два гейма. При этом выиграть гейм можно было как одной сдачей, так и постепенно, по сумме нескольких сдач.

Этот вариант бриджа был интеллектуальной, но коммерческой игрой и назывался робберным бриджем. В робберном бридже два выигранных одной стороной гейма приводили эту пару к выигрышу роббера, то есть всей игры, после чего можно было приступить к следующему робберу или заканчивать игру. О паре, сыгравшей гейм, принято говорить, что она «вошла в зону». Соответственно, в робберном бридже есть три типа ситуаций:

- ◆ обе пары еще не сыграли ни одного гейма;
- ◆ одна из пар сыграла первый гейм;
- ◆ обе стороны сыграли первый гейм.

Именно эти ситуации и определяют четыре возможные зональности:

- ◆ все до зоны;
- ◆ пара Север — Юг в зоне;
- ◆ пара Восток — Запад в зоне;
- ◆ все в зоне.

В робберном бридже зональность, естественно, зависит от результатов предыдущих сдач. Спортивный бридж принципиально отличается от робберного тем, что в нем появляется как минимум еще один стол, на котором разыгрываются те же сдачи, что и на первом столе. И результат вашей пары сравнивается не с результатом ваших текущих оппонентов, а с результатами всех пар на других столах, которые сыграли ту же сдачу и имели в ней ваши с партнером руки.

Поэтому в спортивном бридже ситуация не должна зависеть от результатов предыдущих сдач, а задается в

каждой сдаче заранее. Существует принятый порядок чередования сдающего и зональности в зависимости от номера сдачи.

ТАБЛИЦА ЧЕРЕДОВАНИЯ ЗОНАЛЬНОСТИ

№ сдачи	Сдающий	Зональность
1	Север	Все до зоны
2	Восток	Север — Юг в зоне
3	Юг	Восток — Запад в зоне
4	Запад	Все в зоне
5	Север	Север — Юг в зоне
6	Восток	Восток — Запад в зоне
7	Юг	Все в зоне
8	Запад	Все до зоны
9	Север	Восток — Запад в зоне
10	Восток	Все в зоне
11	Юг	Все до зоны
12	Запад	Север — Юг в зоне
13	Север	Все в зоне
14	Восток	Все до зоны
15	Юг	Север — Юг в зоне
16	Запад	Восток — Запад в зоне

Легко видеть, что за цикл из 16 сдач каждый игрок является четыре раза сдающим по одному разу в каждой из возможных зональностей.

Величина премии за выигранный контракт зависит от того, в зоне ли разыгрывающая пара.

За частичный контракт пара получает премию 50 в любой зонной ситуации.

За гейм пара получает (вместо премии за частичный контракт):

◆ 300 — если эта пара до зоны;

◆ 500 — если эта пара в зоне.

За малый шлем пара получает (дополнительно к премии за гейм):

◆ 500 — если эта пара до зоны;

◆ 750 — если эта пара в зоне.

За большой шлем пара получает (вместо премии за малый шлем и тоже дополнительно к премии за гейм):

◆ 1000 — если эта пара до зоны;

◆ 1500 — если эта пара в зоне.

Еще одно важное отличие спортивного бриджа от робберного следует из того, что каждая отдельная сдача не зависит от предыдущих. Соответственно, в спортивном бридже можно выиграть гейм только одной сдачей. Поэтому вновь напомним, что такое геймовый уровень: 3 без козыря, 4 червы или пики, 5 трэф или бубен.

Кроме того, если пара не только выигрывает назначенный контракт, но и возьмет какое-то количество «лишних» (то есть сверх принятого обязательства) взятки, то за каждую такую взятку пара получает дополнительную премию в размере стоимости декларированной взятки (в бескозырном контракте — по 30).

Но никакая премия (в том числе и за лишние взятки) не изменяет стоимости декларированных взятки (а значит, не превращает частичный контракт в гейм).

Стоимость декларированных взятки при игре с контрой

При игре с контрой стоимость декларированных взятки увеличивается вдвое, так что контракт 2 червы с контрой уже является геймом (так как $2 \times 60 = 120$)! Других изменений в стоимостях декларированных взятки нет.

Премии при игре с контрой

При игре с контрой не меняются премии за частную запись, гейм, малый и большой шлемы. Однако появляется новая (дополнительная) премия — 50 за выигрыш контракта с контрой. Кроме того, меняется премия за лишние взятки: теперь каждая лишняя взятка стоит по 100, если разыгрывающая пара до зоны, и по 200, если разыгрывающая пара в зоне.

Стоимость декларированных взяток при игре с реконтой

Стоимость декларированных взяток возрастает еще вдвое (то есть в четыре раза по сравнению с контрактом без контры), так что уже контракт 1 пика на реконте будет геймом ($4 \times 30 = 120$). Других изменений в стоимостях декларированных взяток нет.

Премии при игре с реконтой

Реконтра, как и контра, не меняет премий за частную запись, гейм, малый и большой шлемы. Однако вместо премии 50 за выигрыш контракта с контрой вводится дополнительная премия 100 за выигрыш контракта с реконтой. Кроме того, меняется премия за лишние взятки: каждая лишняя взятка стоит по 200, если разыгрывающая пара до зоны, и по 400, если разыгрывающая пара в зоне.

Общая стоимость выигранного контракта

Общая стоимость выигранного контракта является суммой стоимости его декларированных взяток и всех положенных премий. Примеры:

2 червы, до зоны, 10 взяток:

$2 \times 30 = 60$ — декларированные взятки (это частичный контракт);

50 — премия за частичный контракт;

$2 \times 30 = 60$ — премия за 2 лишние взятки.

Итого: 170.

4 без козыря, в зоне, 11 взяток:

$40 + 3 \times 30 = 130$ — декларированные взятки (это гейм);

500 — премия за гейм;

30 — премия за лишнюю взятку.

Итого: 660.

6 трэф, до зоны, 12 взяток:

$6 \times 20 = 120$ — декларированные взятки (это гейм);

300 — премия за гейм;

500 — премия за малый шлем.

Итого: 920.

7 бубен, в зоне, 13 взяток:

$7 \times 20 = 140$ — декларированные взятки (это гейм);

500 — премия за гейм;

1500 — премия за большой шлем.

Итого: 2140.

3 пики, с контрой, в зоне, 11 взяток:

$3 \times 60 = 180$ — декларированные взятки (это гейм);

500 — премия за гейм;

50 — премия за выигрыш с контрой;

$2 \times 200 = 400$ — премия за 2 лишние взятки.

Итого: 1130.

2 трефы с реконтрой, до зоны, 9 взятков:

$2 \times 80 = 160$ — декларированные взятки (это гейм);
300 — премия за гейм;
100 — премия за выигрыш с реконтрой;
200 — премия за лишнюю взятку.
Итого: 760.

ШТРАФЫ ЗА ПРОИГРАННЫЙ КОНТРАКТ

Если назначенный контракт проигран, то разыгрывающая пара никаких очков не получает, в то время как ее оппонент (вистующая пара) получает очки, количество которых зависит от зональности разыгрывающей пары и от количества «недобранных» разыгрывающей парой взятков.

Проигран контракт без контры

За каждую недобранную разыгрывающей парой взятку вистующая пара получает по 50, если разыгрывающая пара до зоны, и по 100, если разыгрывающая пара в зоне.

ПРИМЕР:

5 трэф, в зоне, 9 взятков («без двух») — оппоненты получают $2 \times 100 = 200$.

Проигран контракт с контрой

Разыгрывающая пара до зоны: за первую недобранную взятку вистующие получают 100, за вторую и третью недобранные взятки вистующие получают по 200, а за четвертую и каждую последующую недобранную взятку вистующие получают по 300.

Разыгрывающая пара в зоне:
за первую недобранную взятку вистующие получают 200, а за вторую и каждую последующую недобранную взятку вистующие получают по 300.

ПРИМЕР:

**5 бубен, с контрой, до зоны, 6 взятков («без пяти») —
оппоненты получают:**

100 — первая недобранная взятка;
 $2 \times 200 = 400$ — вторая и третья недобранные взятки;
 $2 \times 300 = 600$ — четвертая и пятая недобранные
взятки.

Итого: 1100.

Проигран контракт с реконтрой

Результат вистующей пары является удвоением того результата, который эта пара получила бы при игре с контрой (то есть в этом случае реконтра просто увеличивает проигрыш разыгрывающей пары вдвое).

ПРИМЕР:

**3 без козыря с реконтрой, в зоне, 7 взятков
(«без двух») — определяем результат оппонентов
при игре с контрой:**

200 — первая недобранная взятка;
300 — вторая недобранная взятка.
Итого: 500.

И умножим эту сумму на 2. То есть оппоненты получат 1000.

Основная цель торговли

Основной целью торговли является назначение контракта, приносящего паре наилучший из возможных