

SLAM after SLAM



with FORCE POINT

Pawell Boiew, Svilen Boeff, Aleksander Dulevski, Milen Markov



IL CLUB FORZA PUNTO BOLGAR

SLAM DOPO
SLAM CON
FORZA
PUNTO

Con Force Point Bidding, vedrai la lunghezza delle
e del tuo partner e gli ALTI Onori
trasparentemente attraverso il retro della mano
chiusa.

Apprezzerai questi 36 anni di ricerca sul Double
Dummy Bidding, che ti permetterà di giocare in modo
coerente con i migliori giocatori di bridge!

INIZIA A SCALARE!

NOTA: ti suggerisco vivamente di leggere l'e-Book
visualizzando 2 pagine simultaneamente su uno
schermo; altrimenti, non sarai in grado di controllare
il diagramma del gioco e la spiegazione delle offerte
contemporaneamente!

Il libro è dedicato ad Alex

Slam dopo Slam con Punto di Forza

La Nuova Gara Dichiarativa Esplicita del Bridge

Di cosa si tratta il sistema del Punto di Forza del Bridge

1. Il Conteggio dei Punti di Forza è rapido, facile, esplicito e molto accurato.
2. Utilizzando la Convenzione SCOR - SCOR e i Meccanismi Dichiarativi speciali, sarai in grado di scoprire la distribuzione esatta con bilanciato, monocromatico o qualsiasi bicolore 5+/5+ sono originali ed efficaci.
3. Controllare il Livello di Gioco (PL) esatto assicura tutti i contratti.
4. Trovare il numero esatto di tutti gli Onori SUPERIORI con una sola domanda - una sola risposta risparmia un enorme spazio di gara.
5. Scoprire la forma esatta e i colori degli Onori SUPERIORI importanti (i Re, le Regine e gli Assi, soprattutto se hai un Vuoto) ti permetterà di scoprire tutti i Piccoli e i Grandi Slam anche con 18 PGC in entrambe le mani!

Cosa ti servirà di più prima di stipulare il contratto finale 'vedendo' attraverso il retro delle carte del partner la lunghezza di tutti i semi e dove sono gli ONORI più alti?

Sii sincero almeno con te stesso, nient'altro! È come Un bando a doppia eliminazione, ed è per questo che è quasi perfetto. Per distruggerlo, gli Avversari devono saltare immediatamente al 4° Livello nei minori. Ecco arrivare la Regola di Penalità 13', un conteggio originale per i tiri in discesa degli Avversari.

Basta imparare come farlo. Ti ci vorranno circa 3 mesi per diventare un Esperto di Bando per giocare dal vivo o 3 giorni per iniziare a giocare il Sistema di Punto Forza di Bridge su Internet utilizzando i Sysnotes (Note di Sistema) separati. Programma per computer per il controllo visivo rapido dell'Fp in flusso e della maggior parte delle offerte degli Avversari o dei disturbi di Sovrappresa (quando i giocatori Fp sono Avversari).

Quel programma ti farà risparmiare ore di tempo per passare a studiare il sistema leggendo solo il libro!

Che si tratti di una copia, di una ricerca o di un'offerta personalizzata per un prodotto, avrai la capacità di ricevere contenuti unici e di grande impatto che ti permetteranno di differenziare questo sistema di bridge dalla concorrenza.

I tornei di bridge sono in genere persi, non vinti!

Il grande matematico, il
giocatore di bridge di alta
classe e il direttore di
'The Bridge World'
magazine Sig. Jeff Rubens



In tutto ciò che fai, pratica l'arte del bidding, e
ricorda che questo è un processo di
apprendimento.

Sig. Pavell Boiew

Copyright © 2016 - 2024 di Sig. Pavell Boiew

Tutti i diritti riservati

Nessuna parte di alcun libro, e-Book di qualsiasi formato o di questo file PDF può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico o meccanico, inclusa la fotocopiatura, o da qualsiasi sistema di archiviazione e recupero delle informazioni senza il permesso scritto del titolare del diritto d'autore. ottenendo una

Se si desidera imparare Fp più velocemente e iniziare a giocare su Internet immediatamente, avrete bisogno del programma Sysnotes (System Notes) per computer. <http://bull-bridge.com>

È come un libro con le situazioni di offerta più importanti di Fp e le offerte degli avversari, permettendovi di passarle in rassegna usando il vostro mouse. Il programma Sysnotes vi aiuterà quando giocherete su Internet a scegliere le offerte molto rapidamente e senza errori dall'inizio dell'uso del Sistema Force Point Bridge.

Per aiuto, trovate Boeff o Pavell su BBO, SMS al (718) 66 FIT IN o scrivi a: pboev777@gmail.com

Con il Sistema di Punti Forza, sarai in grado di scoprire il numero di tutti i

Assi + Re + Regine con una sola domanda - una sola risposta!

Nessun altro sistema bridge è in grado di fare questo!

Sviluppatore di offerte Fp Sig. Pavell Boiew, con l'aiuto dell'uso pratico del sistema da parte dei giocatori della squadra Fp Sig. Svilen Boev, Sig. Alexander Dulevski, Sig. Milen Markov.

Il conteggio Force Point (Fp) ti aiuterà a contare direttamente i tuoi punti di contratto (i punti che superano i 6 punti iniziali, che non vengono contati nel gioco del bridge). Il conteggio Fp è in sé una nuova Legge dei Punti Totali, molto migliore di quella vecchia. La somma dei punti di contratto di entrambe le mani ti darà il Livello di Gioco (PL) del gioco con una precisione eccezionale.

Non c'è bisogno di valutazioni al momento del conteggio iniziale, ma uno dei giocatori, il Quest (il giocatore che chiederà al suo partner di rivelare la sua esatta distribuzione) dovrà applicare alcuni Aggiustamenti (se necessari) quando nuovi cambiamenti di distribuzione vengono scoperti durante l'asta.

Quando sei il Quest e hai già scoperto la forma esatta del tuo partner, puoi chiedere il numero esatto di punti di contratto del tuo partner (B#).

La somma dei B# di entrambi i partner ti fornirà il PL esatto del gioco. Se il PL < 5.5 devi decidere sul contratto finale, ma se il PL >= 5.5 (PL >= 5 con 2 FITS) devi usare il CPA (Control Points Asking) per scoprire i TOP Honors del tuo partner per numero e per tipo, e in seguito, eventualmente, per i loro colori, assicurando tutti i Slam!

Prima di utilizzare il CPA, fai una cosa molto importante: calcola i CP attesi del partner (Control Points, i Controlli) utilizzando la semplice Formula:

$$CP = 4 * B\# + 4$$

Aggiungili ai tuoi CP, e se il CP totale (il reale e il pseudo) in entrambe le mani è inferiore a 30, NON usare MAI il CPA!

NOTA: C'è un'eccezione: Quando hai 2 FITS o un SUPER FIT insieme a un Misfit 5 su 2 con 2 o 3 TOP Honors in una carta di servizio, puoi utilizzare il CPA con Play Level (PL) = 5.

I calcoli sono per un ragazzo di 7 anni, quindi il La licito si è rivelata una semplice aritmetica, non nemmeno matematica!

Utilizzando la Convenzione SCOR - SCOR (insieme ai classici Trasferimenti Stayman e Jacoby, naturalmente) per tutte le vostre esigenze di Distribuzione e Controllo, vi permetterà di immaginare le lunghezze esatte dei vestiti del vostro partner.

La Richiesta dei Punti di Controllo (CPA) vi permetterà di scoprire tutti gli ONORI PRINCIPALI del vostro partner (per numero e per tipo) con una sola domanda, una sola risposta e la maggior parte dei luoghi degli ONORI PRINCIPALI prima di decidere il contratto finale.

È come vedere trasparentemente attraverso il retro delle carte del vostro partner!

Sapete cos'è il Gioco del Dummy Doppio; ora avrete il Bidding del Dummy Doppio nel vostro arsenale di armi!

Indice

Il nuovo esplicito Bridge Bidding	3
Introduzione	13
Le abbreviazioni Fp Usa	16
Conteggio dei punti di forza	
19 La teoria semplice,...	30
Le informazioni di base	38
Mostrare il campo basso o alto dopo il	
1° Overcall dell'avversario	42
Trova le vere regine del tuo partner senza	
chiederle	48 & 90 CPA
(Richiesta di punti di controllo)	55
Risposte di passo CPA	58
SCOR Chiedere i colori degli onori SUPERIORI .	
61 Quali sono le regine equivalenti (EQ) e	
dove sono nascoste?	63
Formule dei punti di forza (Fp)	
69 Alcune importanti scoperte che tu	
meglio conoscere	81
Come scoprire se il tuo partner ha un Singleton	
Re	87
Come trovare le vere Regine del Partner	
Senza chiedere loro	90 & 48
Come calcolare il numero di CP del partner	
e EQ	93
Controllo all'indietro della B# dichiarata in	
precedenza dal tuo partner	
.....	95

La Congiunzione tra il Numero di Base (B#) e i Punti di Controllo (CP)	99
Requisiti Fp per Realizzare uno Slam	103
Punto Forza 1NT/1 Licitazione Dinamica Meccanismo	105
SCOR - Convenzione SCOR	107
Convenzione SCOR Estesa	115 1
Apertura	127
Distribuzioni e suits laterali	146
Come CP & EQ cambiano in dipendenza della forma	147 e 307
1 Apertura	165
Regola del Fp Penalty di 13	177
1 Apertura	199
1 Apertura - L'Apertura più Ambiziosa di Sempre ...	205
Spiegazione dell'Fp Jig	226
Apertura di 1 in 3a o 4a posizione	231
Apertura debole di 1NT	253
Contratti a Senza Atout - I più Profittevoli	261
FORTE NT	264
Apertura di 1 NT in base a PCP e Distribuzione	
Richiesta di Apertura (DAB)	265
Apertura di 2NT	275
Apertura di 2 - Convenzione Fp Pseudo Bilanciata	281
Interfluenze Fp in qualsiasi posizione	
2-2 Openings	287
288 / 294 / 303	
Promemoria di come CP e EQ cambiano in	
Dipendenza della forma	307 e 147

3/3/3/3 Aperture	317 / 322 / 326 / 330
Sovrapprendimenti degli avversari al 3° livello	
..... 334 Apertura 3NT	
335 Aperture 4, 4, 4 4NT	339 - 342
Sovrapprendimenti in funzione della	
Vulnerabilità	
& il possesso di una Maggiore	372
Sovrapprendimenti con bicolori	373
Sovrapprendimenti con qualsiasi tipo di mano	
bilanciata	381
Sovrapprendimenti in 3 ^a / 4 ^a posizione	
Le Risposte Scambio	387
Fp per Giocatori che preferiscono usare classici PPC	
420	
Conteggiamenti per il download	488
Regole Fp per scoprire l'EQ del partner	521
Riassumendo i meccanismi di offerta Fp	526
Ricerca matematica teorica	529
Spiega le offerte se hai imparato Fp	544
Installazione del programma di conteggio DEMO Fp	
610	
Riepilogo del sistema di bridge Fp	614
E ora?	615

Usalo o difenditi da esso, è una tua decisione!
!

Visita: <http://force-point.com>
Email all'indirizzo:
force-point@force-point.com se
hai domande

INTRODUZIONE

Lo scopo di questo libro è insegnarti come trovare tutti i possibili Slam nonostante l'HCP e le distribuzioni. È più facile raggiungere uno Slam con 28+ HCP, ma quante volte hai giocato Slam con 19 a 27 HCP in entrambe le mani?

Il sistema dei Punti di Forza ti mostrerà come fare questo in qualsiasi momento. Niente di quasi perfetto è facile. Il sistema Fp non è proprio facile, anche se ho cercato di renderlo logico e più semplice per la maggior parte.

Il libro è solo per Bridge Bidding ed è stato scritto da un immigrato senza una fluente padronanza dell'inglese e senza aiuto, tranne da Google e Microsoft Word. Il materiale al suo interno è inestimabile, quindi frena il tuo malcontento se trovi qualcosa di strano (intendo il letterato) e leggilo. In una settimana (un mese con la pratica), sarai in grado di sentire la piena potenza di questo nuovo sistema di bridge! Sarò soddisfatto se potrai valutare le nuove scoperte sul bridge che ho fatto attraverso i miei 36 anni di ricerca.

Quando stai cercando uno Slam, se vuoi scoprire gli Onori più alti del tuo partner con una sola domanda - una sola risposta, e poi eventualmente dove si trovano, devi familiarizzare con il sistema dei Punti di Forza e penetrare a fondo in esso. Se non riesci a concentrarti durante un Torneo, meglio

completamente saltare Control Points Asking (CPA, chiedendo i Controlli) e affidarsi solo sul Livello di Gioco del gioco, che sarà ancora sufficiente per ottenere buoni risultati.

Puoi persino calcolare i Controlli del tuo partner senza chiederglieli usando le Formule Fp, cioè dalle informazioni sui punteggi di manche del partner (il B#, la forza).

Qui, Slam Games non solo ha presentato la parte migliore di Fp, ma ha anche mostrato l'intero Meccanismo di Gara Fp & Chiedendo.

Non è necessario ricordare le sequenze di gara, ma piuttosto ricordare i Meccanismi di Gara Fp che seguono ogni Apertura o Sovrachimata.

È molto più facile!

Quando scopri che il Livello di Gioco (PL) del gioco < 5.5 (11.5 prese totali - 6 prese iniziali che non vengono conteggiate nel gioco del bridge = 5.5), è vietato cercare uno Slam se non si possiedono 2 FIT o un Super FIT e un 5 da 2 MISH. Il tuo contratto finale dipende principalmente dal PL che ricalcolerai quando sarà il tuo turno se dovessero emergere nuove rivelazioni di distribuzione.

In parallelo alla creazione di Fp, ho iniziato a scrivere Sysnotes (Note di Sistema), un programma per computer separato. È come un libro, quindi un giocatore di bridge

può andare avanti, indietro, su e giù attraverso di essa per vedere rapidamente tutte le possibili offerte del sistema Fp e degli Avversari utilizzando il mouse.

Sysnotes utilizza un file di dati '1NT_over_1.nsf' che è cresciuto fino a oltre 92 MB negli anni. È una banca dati di sequenze ripetute. I giocatori possono vedere i Meccanismi di Offerta e le Domande che Fp utilizza, ma la cosa più importante è che Sysnotes può essere utilizzato su Internet al momento del gioco, consentendo un rapido apprendimento del sistema Fp in un mese di pratica.

Utilizzando la Convenzione SCOR-SCOR per tutte le vostre esigenze di Distribuzione e Controllo vi permetterà di vedere in modo trasparente gli esatti Onori SUPERIORI e le lunghezze dei semi del vostro partner prima di piazzare il contratto finale

Il sistema è in grado di scoprire il numero di Regine del partner senza chiederglielo. Il sistema consentirà anche di scoprire un Re Singolo in possesso del partner senza chiederglielo!

Nessun altro sistema può fare questo!

L'abbreviazione Fp utilizza

Il B# (Numero di Base) è la somma dei punti contrattuali (i punti oltre i 6 iniziali che non vengono contati nel gioco del bridge).

Il B# è la somma dei tuoi Onori e Valori di possesso distributivi meno 2 punti!

Entrambi i giocatori rimuovono 2 punti iniziali. È dimostrato che 1 punto viene dal nulla (sembra che arriva dal nulla; farai sempre almeno un punto anche se non hai nulla in nessuna delle tue mani, probabilmente a causa della tua possessione di FIT). Quindi vengono rimossi 5 punti, ma il 6° non lo è, e questo rende il conteggio Fp molto aggressivo.

La Carta Base è la tua lunga mano da 5+ carte. La Carta Base viene utilizzata con la Convenzione SCOR - SCOR per distinguere la lunghezza di essa insieme alle lunghezze delle tue carte laterali, scoprendo così la distribuzione esatta.

Se hai una mano bilanciata (nessuna mano da 5+ carte, nessun Vuoto) o un bicolore, non hai una Carta Base e la SCOR - SCOR non può essere utilizzata.

B(2.5)+ significa Numero Base (la forza della mano) di 2.5 prese di contratto o più; B3+ significa Numero Base di 3 prese di contratto o più.

PL (Play Level) è il livello sul quale si intende giocare (dopo gli Aggiustamenti), che dipende dalla Distribuzione e dal possesso di Onori in entrambe le mani.

PL iniziale = somma dei B# di entrambi i partner (prima degli Aggiustamenti, se presenti). Il Play Level minimo è il PL che si scopre quando il partner rivela il suo B# minimo con l'Apertura o la Controchiamata. Bisogna aggiustarlo quando compaiono informazioni sulla Distribuzione e sui possessori di Onori.

CPA (Control Points Asking) è una richiesta unica per gli Onori TOP che mostra simultaneamente tutti gli Onori TOP del partner (A + K + Q) per numero e per tipo usando solo 1 domanda - 1 risposta. CP (Control Points) sono il valore dei tuoi Controlli: Asso = 6 CP, Re = 4 CP, Singolo = 4 CP, Vuoto = 6 o 10 CP (10 quando si è assolutamente sicuri che non c'è una duplicazione opposta con un vero Controllo nello stesso seme)

Regime Equivalenti (EQ) - tutto ciò che conta per 0.5 prese di contratto sono EQ: una vera Regina, un Vanto, o qualsiasi carta dal 7° in su di un seme lungo, e così via...

Il segno '!' - indica Relay Forzante da parte dell' Interrogante (il Questen) Per esempio: 1! , RF / Relay GF! offerte. Può essere qualsiasi offerta di limite usata dal Questen (anche Pass - Relay!) dopo che gli avversari sono intervenuti se almeno un Relay attivo del Questen è apparso prima di essa.

Ex Relay! - Relay eccezionale nelle mani degli avversari (offerte 4 /4 & qualsiasi offerta al 6°

livello sono Assolute Dichiarazioni di Passo, ma potresti usarle come Relay se gli avversari ne hanno usate alcune di loro per offrire il seme naturalmente).

L'offerta 3 è anche un'Assoluta Dichiarazione di Passo, ma il Questen può usarla per un Ex-Relay quando entrambi i partner sono assolutamente sicuri che la $PL > 5$
 $V / 2S =$ Vuoto o 2 Singoli, $S / V =$ Singolo o Vuoto

Conteggio del punto di forza (Fp)

Il tuo numero base (B#) è la forza della tua mano nelle prese contrattuali (le prese sopra le prime 6 prese, che non vengono conteggiate nel gioco del bridge)

$B\# = \text{tutti i trucchi meno } 2$

NOTA: Impara a contare visivamente: trova un Asso + una Donna o 2 Re e non contarli (così non dovrai sottrarre 2 alla fine). Conta solo il resto.

.505

Il livello di gioco (PL) del gioco è la somma dei numeri base (B#) di entrambi i partner

I Punti di Controllo (CP) sono i valori dei Controlli che possiedi. I valori dei Controlli reali sono: K = 4 CP, Asso = 6 CP. I valori degli pseudo Controlli sono: Singleton = 4 CP, Void = 6 CP (10 CP quando non si ha alcun TOP Honor opposto nello stesso seme)

Le Regine Equivalenti (EQ) sono tutti valori che

0.5. ~~Troppo EQ per~~ potrebbero rendere errata la risposta finale per i Controlli (CP)!

Obbligo dell'Opener (nel sedile 1st / 2nd) / Rialzatore

Rispondente: Controlla il numero dei tuoi Queens
Equivalenti (EQ) e correggi il tuo B# se necessario

Con mano a 4, 5 o 6 carte (senza Vuoto), se il
tuo EQ $\geq$ 4, DEVI abbassare il tuo B# di 0,5 !

Fai questo anche quando hai 4 vere Queens in
una mano. Come puoi vedere, le mani a 4-6 carte
possono contenere fino a 3 EQ senza la necessità
di abbassare il tuo B# !

Con un Vuoto, 2 Singoli o una mano a 7
carte, se il tuo EQ $>$ 4, abbassa il tuo B# di 0,5

Come puoi vedere, una mano con un Vuoto, 2
Singoli o 7 carte può contenere fino a 4 EQ
senza la necessità di abbassare il tuo B# !

Una mano con una mano a 7 carte + un Vuoto / una
Singola o 7 carte + 2 Singoli può contenere fino a 5 EQ senza la necessità di
abbassare il tuo B# !

Con una mano a 8 carte o 2 Singoli se il tuo EQ $>$ 5
abbassa il tuo B# di 0.5

Come puoi vedere, una mano con 8 carte può
contenere fino a 5 EQ senza la necessità di
abbassare il tuo B#!

Una mano con un vuoto + 8 carte può contenere
6 EQ senza la necessità di abbassare il tuo B#!

Con 9 carte se il tuo EQ > 6 abbassa il tuo B# di 0,5

Come puoi vedere, un seme di 8 carte può
5 EQ ~~senza bisogno~~ senza bisogno di abbassare il tuo B# e così via ... !

Una mano con un Vuoto + un seme di 8 carte può
accogliere fino a 6 EQ senza bisogno di abbassare il
tuo B# e così via ... !

Usa una semplice Formula per
gestire le tue Regine Equivalenti
(EQ)

Con un seme di 7+ carte, se 'N' è il numero di carte
nel seme più lungo, N - 3 fornirà gli EQ accomodati
senza bisogno di abbassare il tuo B#

Se dimentichi di fare questo, la tua risposta finale per i
Controlli (CP) in seguito sarà sbagliata e il tuo contratto
SLAM potrebbe andare 1 down !

NOTA: Non c'è bisogno di controllare l'EQ se hai
colori 6+/5+ bi-

Forza Punto Conteggio Esplicito

Asso Singolo = 2 trucchi contrattuali (1.5 per l'Asso + 0.5 per il Singolo) .

Asso = 1.5

.595

Re = 1.0 .

Re Singolo = 0.5 !! .

NOTA: Se scopri un Asso opposto al Re Singolo,

portalo a

1.0 .

Regina =

0.5 .

Qualsiasi Singolo = 0.5 (tranne Asso Singolo).

.

NOTA: Non duplicare il conteggio della Regina Singola.

Fp NON analizzare affatto le Regine Singole !! .

Vuoto = 0.5 !!

.

Ax + Ax = 0.5 (in una o entrambe le mani, contare gli Assi separatamente) .

Per KQJx+ in una sesta laterale (non nel Trump) aggiungere 0.5

Per qualsiasi 7222 aggiungere 0,5 per i 3 doppietti (senza TOP Honor solo) in aggiunta a 0,5 per la sequenza di 7 carte.

Per una sequenza mono da 7 carte (con almeno un Honor), aggiungere 0,5, per una sequenza da 8 carte aggiungere 1,0 e così via...

La formula è: $0,5 \cdot (n - 6)$, dove 'n' è la somma delle carte della sequenza lunga.

Per un bi-colore 6/5 aggiungere 0,5, per un bi-colore 6/6 aggiungere 1,0, per un bi-colore 7/6 aggiungere 1,5 e così via...

Non duplicare il conteggio della sequenza da 7 carte contandola separatamente dal bi-colore!

La formula è: $0,5 \cdot (m - 10)$, dove 'm' è la somma delle carte in entrambe le sequenze lunghe.

Sottrarre 0,5 quando hai massimo 1 TOP Honor nella tua sequenza da 5 carte o nessun TOP Honor nella tua sequenza da 6 carte.

Non farlo quando hai un qualsiasi bi-colore 6+/5+!

Adjustamenti

Non apportare alcun Aggiustamento Positivo per 8+ di 1 Trump!

Gli Aggiustamenti Positivi

Aggiungi 0,5 per il tuo Super FIT a 9 carte o per il Super FIT a 9 carte delle mani dei tuoi Avversari!

Non duplicare questo Aggiustamento potenziando il tuo Singoletto o Colore Vuoto dopo che l'Avversario l'ha usato per annunciare il seme.

Aggiungi 0,5 per il Super FIT a 10 carte se NON hai un Onore nel seme corto o quando il tuo Super FIT è composto da 5
per 9 carte!

Aggiungi 1,0 per il tuo Super FIT a 10 carte se hai un Onore nel seme corto o per il Super FIT a 10 carte nelle mani dei tuoi Avversari!

Non duplicare questo Aggiustamento potenziando il tuo Singoletto o Colore Vuoto dopo che l'Avversario l'ha usato per annunciare il seme.

Aggiungi 0,5 per Super FIT a 10 carte se NON hai un Onore nel seme corto o quando il tuo Super FIT è composto da 5 carte su 5 carte!

Aggiungi 1,0 per Super FIT a 10 carte se hai un Onore nel seme corto!

Aggiungi 1.0 per qualsiasi carta Super FIT di 11+ (in una o in entrambe le mani, in qualsiasi seme)

Aggiungi 1.5 per qualsiasi carta Super FIT di 11+ (in entrambe le mani) se hai un bi-colore 6+/5+

Aggiungi immediatamente 0.5 al tuo B# sul momento durante la gara di Bidding, quando uno degli avversari chiama il tuo Singolo o Vuoto (non duplicarlo in seguito se scopri che si tratta di un Singolo 'buono' o di un Vuoto 'buono')

Aggiungi 0.5 per qualsiasi Singolo opposto a Ax+ (nessun altro TOP Honor)

Aggiungi 0.5 per un Singolo x opposto a xx+ colore vuoto (fino a J, incluso)

Aggiungi 0.5 per un Vuoto opposto a xx+ colore vuoto (fino a J, incluso)

Aggiungi 0.5 per i 3 TOP Honor in un lato 2 da 3+ carte (non nell'Atout, in entrambe le mani)

Aggiungi 0.5 per 6 su 2 FIT in un lato con i 2 Controlli (non nell'Atout, in una o entrambe le mani)

Aggiungi 0.5 per i 3 TOP Honor (AKQ) in lato 5 da 2 o 4 da 3 Misfits (anche in 4 da 2) (non nell'Atout, in entrambe le mani)

Aggiungi 0,5 per 4 Assi (in una o entrambe le mani)

Aggiungi 1.0 per AKQxx(x) in un seme laterale (non nell'Asso, in entrambe le mani)

Aggiungi 1.5 per 5 carte AKQJT seme laterale (non nell'Asso, in una mano)

Aggiungi 1.5 per un Re singolo opposto a AQx+ (0.5 per il Re +1.0 per i 3 Onori più alti). Non aggiungere nulla per un singolo x opposto a AQx+

Aggiungi 1.5 per 6+ carte AKQxxx(x) seme laterale (non nell'Asso, in una mano)

Gli aggiustamenti negativi

Per i contratti NT:

Sottrai 0,5 se NON hai 5 per 3 o migliore FIT

NOTA: Non giocare mai un contratto 3 NT con 2 per 2 in un seme con solo 1 TOP Honor!!

Per i contratti di causa:

Se hai scelto un Misfit per una Trump, il tuo PL con Majors scenderà di 0,5 (tranne con 5 per 2 Misfit con almeno 1 TOP Honor tra le 2 carte), ma con Minors il tuo PL andrà in svantaggio per 1 punto.

Per qualsiasi seme di 6 carte opposto a un Void, il tuo PL andrà 1 Down.

Per qualsiasi seme di 7 carte opposto a un Vuoto, il tuo PL scenderà di 0,5.

Sottrai 1,0 per ogni Re opposto a un Vuoto (Vuoto "cattivo"), eccetto nel seme di Atout.

Sottrai 1,0 per ogni Re (nessun Asso, può avere una Regina) opposto a un Singleton (Singleton "cattivo"), eccetto nel seme di Atout.

Sottrai 0,5 per qualsiasi Re + Asso opposto a un Singleton

(Singleton "semi-cattivo"), tranne che nel vestito di Trump.

Sottrai 0,5 quando hai un Singleton o un Void
Di fronte a un Singleton o a un Vuoto. Per un Asso di fronte a un Singleton non apportare alcuna modifica!

Il tuo livello di gioco Trump è uguale al tuo livello di gioco NT, ma solo se hai un FIT 5 per 3 o migliore (il FIT 4 per 4 sarà non aiuta). Se non hai un FIT del genere, il tuo NT PL sarà 1 sotto il tuo seme PL.

Sottrai 0,5 per ogni Asso + Regina di fronte a
un Vuoto (Vuoto "semi-cattivo")

Sottrai 0,5 per qualsiasi seme Mirror (soprattutto
quando hai un solo FIT) se non ci sono 2 TOP Honor
nel seme!!

NOTA: le tute a specchio sono 2 per 2 / 2 per 3 / 3 per 3 /
3 per 4

Sottrai 1,0 per le mani Mirror complete
nonostante i TOP Honors nei semi!

Per qualsiasi contratto:

Sottrai 0,5 quando la differenza dei numeri base
dei partner è $\geq 5,5$ (funziona anche con basi
negative).

Sottrai 0,5 quando gli assi nella tua mano sono
più dei re e non hai regine.

Non farlo quando hai solo 1 Asso

Più Aggiustamenti Negativi

1. Per 5 per 2 Misfit Trump nei Minori, declassare il tuo Pby 1.0
2. Per 5 per 2 Misfit Trump nei Maggiori, se non hai un ONORE SUPERIORE nella suit Trump a 2 carte, declassare il tuo PL di 1.0
3. Per 5 per 2 Misfit Trump nei Maggiori, se hai un ONORE SUPERIORE nella suit Trump a 2 carte, declassare il tuo PL di 0.5
4. Sii consapevole di applicare gli Aggiustamenti MIRROR Negativi con 2 mani bilanciate o ambigualmente bilanciate (maniche 5+ carte ma nessuna V / S)

Alcuni giocatori di bridge ambiziosi, soprattutto matematici, hanno realizzato Valutatori di Mani Bridge, alcuni di loro molto buoni, ma alcuni di essi li hanno collegati a un Sistema di Licitazione di nuova concezione per cui è tremendamente oneroso in termini di creazione tempo!

Non è facile creare una Licitazione di successo!

Per fortuna, hai già entrambi l'Fp Esplicita Mano Valutazione e conteggio del sistema di Fp Bidding, ma non dimenticare:

Il gioco è di tua responsabilità!

La teoria semplice

Lo spazio d'asta è diviso in Basi. Ogni Base consiste di 0.5 punti ed ha un numero, quindi il B# indica la forza della mano.

La somma dei B# di entrambi i partner fornirà il Livello di Gioco (PL) prima degli Aggiustamenti (se presenti).

Trova il tuo Numero Base (B#, i trick del contratto, la tua esatta forza)

B# = la somma di tutti i punti di Onore e di Distribuzione meno 2.0 Per trovare il tuo PL (Livello di Gioco) per la SEME di FIT, usa la somma dei B# di entrambi i partner.

Il tuo PL di NT = il tuo PL di SEME se hai un FIT di 5 contro 3 (o di lunghezza maggiore) (un FIT di 4 contro 4 non aiuta!), se non hai un Vuoto o un Singolo. In tutti gli altri casi, il tuo PL di NT è più basso (di solito di 1) rispetto al tuo PL di SEME.

Quando il tuo partner scopre la tua esatta distribuzione usando la convenzione SCOR - SCOR (che mostra simultaneamente la lunghezza esatta della tua SEME di Base insieme alle tue SEME laterali) e al prossimo Relay la tua forma esatta, il tuo partner potrebbe chiederti il tuo esatto B#. Rispondi a tappe. La tua risposta al 1° passo deve mostrare il tuo B# iniziale indicato dalla Apertura.

Per qualsiasi dei prossimi passaggi, devi mostrare
incrementi di 10, 5 o 2 con

Punti di Controllo (i Controlli), CP

Asso = Vuoto = 6 CP

Re = Singolo = 4 CP

NOTA: Il Vuoto deve essere contato come 10 CP (quando sei sicuro che sia opposto a un vuoto dei segnali onorari ALTI). Inoltre, quando richiesto per i CP, mostra solo i tuoi CP reali, se il tuo partner è a conoscenza della tua esatta distribuzione.

Per scoprire la risposta corretta del CP del 1° passaggio, entrambi i partner devono utilizzare la Formula:

$$CP = 4 * B\# + 2, \text{ insieme a 3 EQ}$$

Questa è la Formula principale quando hai una mano bilanciata o una mano sbilanciata con una base di 5 o 6 carte con o senza un Singolo!

Per una mano con un Vuoto, 2 Singoli o una sequenza di 7 carte, la Formula per la risposta del CP del 1° passaggio cambia in:

$$CP = 4 * B\#, \text{ along with 4 EQ}$$

Per una mano con una sequenza a 8 carte o una sequenza a 7 carte + una Vuota o 2 Singole, la Formula per la risposta CP del 1° passo cambia in:

$$CP = 4*B\# - 2, \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

In tutti i casi, per qualsiasi risposta dei prossimi passi, aumentare la CP di 2 e diminuire l'EQ di 1.

In questo modo, scoprirai il numero esatto di tutti i Onori TOP del tuo partner con solo 1 domanda - 1 risposta!

Nessun altro sistema bridge al mondo può

farlo!! Con una mano bilanciata o con una

sequenza Base a 5-6 carte o 5/5

bicolore (in entrambi i casi senza una Vuota), prima di rispondere alla CP, scarta $CP = 4*B\#$, poi dividi il resto della tua CP per 2, e il risultato ti mostrerà direttamente quanti passi fare per la risposta:

La risposta del 1° passo mostra $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3

~~EQ~~risposta del 2° passo mostra $CP = 4*B\# + 4$ insieme a 2

~~EQ~~risposta del 3° passo mostra $CP = 4*B\# + 6$ insieme a 1

~~EQ~~risposta al 4° step mostra $CP = 4*B\# + 8$, no EQ, no S/V

Se non puoi chiedere al tuo partner per CP, con una base di 5-6 carte, senza Vuoti o bicolore 5/5 (in entrambi i casi senza un Vuoto), ma conosci il $B\#$ del partner, puoi aspettarti che il tuo partner abbia CP uguale alla risposta dello step 2nd, cioè

$$CP = 4*B\# + 4 \text{ insieme a } 2 \text{ EQ}$$

Con una mano di 5-6 carte di seme di base + vuota o con una mano di 7 carte di seme di base, senza vuote e 2 singole, prima di rispondere per il CP, scartare il CP $4*B\# - 2$, quindi dividere il resto del tuo CP per 2, e il risultato ti mostrerà direttamente quanti passaggi fare per la risposta:

La risposta del 1° passaggio mostra $CP = 4*B\# + - 0$
 con 4 EQ La risposta del 2° passaggio mostra $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3 EQ
 La risposta del 3° passaggio mostra $CP = 4*B\# + 4$ insieme a 2 EQ

Se non puoi chiedere al tuo partner il CP, con una mano di 5-6 carte di seme di base + vuota o con una mano di 7 carte di seme di base, senza vuote, senza 2 singole ma conosci il $B\#$ del partner, puoi aspettarti, e il tuo partner

$$CP = 4*B\# + 2 \text{ insieme a 3 EQ}$$

Con una mano di 7 carte di seme di base + vuota o 2 singole o con una mano di 8 carte di seme di base, senza V / 2 S, prima di rispondere per il CP devi scartare $CP = 4*B\# - 4$

La risposta del 1° passaggio mostra $CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ
 La risposta del 2° passaggio mostra $CP = 4*B\# + - 0$ insieme a 4 EQ
 La risposta del 3° passaggio mostra $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3 EQ

Se non è possibile chiedere al partner per CP, 7 carte Basic suit + Void o 2 Singletons o con 8 carte Basic suit, no V / 2 S ma conosci il $B\#$ del partner, puoi aspettarti che il partner abbia anche CP pari alla risposta del passo 2nd, cioè

$$CP = 4*B\# \text{ insieme a 4 EQ}$$

Con 8 carte di Basic suit + V / 2 S, prima di rispondere per CP, devi scartare $CP = 4*B\# - 6$

La risposta del 1° passo mostra $CP = 4*B\# - 4$ insieme a 6 EQ

La risposta del 2° passo mostra $CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ
La risposta del 3° passo mostra $CP = 4*B\# \pm 0$ insieme a 4 EQ

Se non puoi chiedere al tuo partner per CP, 7 carte di Basic suit + Vuoto o 2 Singoli o con 8 carte di Basic suit + V / 2 S, al partner, puoi aspettarti che il tuo partner abbia anche CP uguale alla risposta del 2° passo, cioè

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a 5 EQ}$$

Per realizzare 3 NT avrai bisogno di $PL \geq 4.0$ & $22+$ CP

Per realizzare 4 HE o 4 SP avrai bisogno di $PL = 3.5$ o $PL \geq 4.5$ & $22+$ CP

NOTA: NON giocare mai 4 HE o 4 SP con un esatto Play Level (PL) = 4.0 se non hai un Singolo o un Vuoto, gioca Invece 3NT!

Quell'area è il Bermuda Triangle Fp e il tuo contratto affonderà!!

Per fare 5 CL o 5 DI avrai bisogno di $PL \geq 5.0$ e $28+$ CP!

Per realizzare un piccolo SLAM a colore, devi avere PL ≥ 6.0 & 32+ PC

Per realizzare un piccolo SLAM a NT, devi avere PL ≥ 5.5 !
84+ PC

NOTA: Non giocare mai uno SLAM con PL= 6 & solo 30 PC !

NOTA: Un piccolo SLAM è possibile anche con 30 PC quando hai un colore laterale con tutti e 3 gli Onori alti o 2 buone Fit o se hai 1 buona Fit + 1 Super Fit di almeno 10 Atout con entrambi i Controlli.

Per realizzare uno SLAM GRANDE devi avere strettamente PL ≥ 7.5 & 36 o 40 PC (non 38 che sono fisicamente impossibili e devono essere immediatamente abbassati a 34 PC !)

NOTA: Uno SLAM GRANDE è possibile con 36 PC (tutte e 4 le Asse) 2 buone Fit (con tutti gli Onori alti) o 1 buona Fit + 1 Super Fit di almeno 10 Atout con entrambi i Controlli.

Se il tuo partner ti chiede direttamente i tuoi Controlli (o B# esatto) usa la Formula per calcolarlo:

B# = qualsiasi CP / 4 - 1, dove qualsiasi CP = reale + pseudo CP

La Tabella sottostante mostra l'approssimazione tra HCP e i Fp B# (gentilmente forniti dal Signor Aleksander Dulevski)

È utile solo quando si pianifica di giocare un Contratto

NT! Notare la progressione aritmetica di HCP salendo

di 3 HCP

per ogni conteggio Fp 1.0 per ricordarlo più facilmente!

B# HCP B# ... HCP B# ... HCP -1.5 = ~ 2

.....1.5 = ~12..... 4.5 = ~21

-1.0 = ~ 42.0 = ~13 5.0 = ~22

-0.5 = ~ 5 2.5 = ~15 5.5 = ~24

0 = ~ 6 3.0 = ~166.0 = ~25

0.5 = ~ 8 3.5 = ~186.5 = ~27

1.0 = ~ 10 4.0 = ~19 7.0 = ~28

NOTA: Gli HCP mostrati nella tabella sono per mani bilanciate (nessuna carta a 5, nessun Singleton per i requisiti Fp).

Se insisti nel conoscere il tuo HCP per mani leggermente o ambigualmente sbiancate, aspettati

1 HCP in meno rispetto agli HCP mostrati. Con mani più sbiancate, aspettati 2-3 HCP in meno rispetto agli HCP mostrati.

Ricorda che B# = 1.0 ~ 10 HCP per mani bilanciate (nessuna carta a 5, nessun Singleton per i requisiti Fp)

9 B# = 1.0 ~ 9 HCP per mani sbiancate per poter trovare velocemente gli HCP per qualsiasi B#.

Nessuna licenza è necessaria per l'utilizzo di Fp nei tornei nazionali.

Una licenza è necessaria SOLO per il diritto dei giocatori di bridge di utilizzare il sistema bridge Force Point in Tornei Internazionali a Coppie o a Squadre:

\$26.10 per una licenza a coppia (rispettivamente x2, x3 o x4 per Coppie o Squadre) su <http://force-point> tramite PayPal (tasse incluse, nessuna commissione nascosta)

La licenza a coppia include 2 e-Book per il Sistema di Gara Fp - l'ultima edizione 7th finale di 'Slam dopo Slam con Force Point', 2 versioni digitali del libro - il programma computer Sysnotes da utilizzare quando si gioca su Internet in una cartella con tutti i programmi e file Fp - nessuna installazione necessaria. Le licenze includono un aggiornamento gratuito a vita da Google Drive del file dati Sysnotes, che comprende quasi tutte le possibili sequenze di gara Fp.

Il file dati ora è di 92,5 MB e, secondo me, ha raggiunto il 99% del necessario soddisfacimento. Gli ultimi 2,5 MB saranno per le risposte CPA e i colori degli Onori SUPREMI.

Nessuna licenza è necessaria per Tornei a Coppie o a Squadre nazionali.

<https://www.facebook.com/groups/1133524473730926>

<http://force-point.com>

Ricerca di Google:

force-point-system@force-point-bridge.com

INFORMAZIONI DI BASE

Fp utilizza gli stratagemmi contrattuali in entrambe le mani (gli stratagemmi oltre i primi 6 stratagemmi che non sono contati nel gioco del bridge) per trovare il livello di gioco (PL) del gioco con grande precisione. Chiamiamo il numero di stratagemmi contrattuali del giocatore Numero Base (B#). La somma dei B# di entrambe le mani fornisce il Livello di Gioco (PL) per il vestito FIT. Troverai alcune spiegazioni ripetute che sono state fatte intenzionalmente per una più facile memorizzazione.

Meccanismo di Offerta di Fp

Usa l'offerta di apertura per mostrare l'intervallo del tuo B# (stratagemmi contrattuali) e la forma generale (bilanciata o pseudo-bilanciata, vestito a 5+ carte o bi-colore)

Quando hai un vestito di base a 5+ carte e il tuo partner usa un'offerta di rimbalzo per un Relay RF (Round Forcing)! (inclusi DBL / RDBL) diventando così il Quest e chiedendo risposte dalla Convenzione SCOR - SCOR:

Le risposte dei primi 3 passaggi sono per il vestito di base a 5 o 7 carte con forma, colore o rango laterale rispettivamente (al prossimo Relay sarai in grado di mostrare la lunghezza esatta del tuo vestito di base insieme al tuo secondo vestito più lungo, che rivelerà il tuo esatto

distribuzione, tranne se si usa la risposta del 1° passo, che è riservata a 7 carte del seme).

I prossimi 3 passi sono per 6 o 8 carte del seme di Base con lati FORMA, COLORE o RANGO rispettivamente (al prossimo Relè sarete in grado di mostrare la lunghezza esatta del vostro seme di Base insieme al vostro secondo seme più lungo, il che rivelerà la vostra distribuzione esatta al vostro partner, tranne se utilizzate la risposta del 1° passo, con un vuoto o S+V), che è riservata a seme di 6 o 8 carte

Prestare attenzione che con qualsiasi seme di Base da 6, 7 o 8 carte, dopo aver mostrato i vostri seme laterali FORMA o COLORE (e la Quest utilizza un nuovo Relè), la risposta del 1° passo è SEMPRE riservata a un vuoto o S+V, quindi deve essere utilizzato un altro Relè per rivelare la distribuzione esatta (forma).

Se avete mostrato una forza di B(4.5)+, con seme laterale di RANGO, usando esattamente il 6° passo di SCOR-SCOR, mostrerete direttamente di avere un vuoto o seme S+V (Singoletto + Vuoto). Se appare un nuovo Relè, potrete mostrare il vostro secondo seme più lungo (la forma esatta) in modo naturale o detenete una forza inferiore a B(4.5), semi-naturale. Se utilizzando il 6° passo di SCOR-SCOR, si mostrano seme di Base da 6 o 8 carte, e su un nuovo Relè, la risposta del 1° passo, come al solito, è riservata a un V o S+V, quindi deve essere utilizzato un altro Relè per rivelare la distribuzione esatta (forma).

NOTA: Quando non sei forte ($B\# < 3.5$) e non sai se la Quest è forte, quando chiedi la forma generale (il relè SCOR - SCOR), usa il 7°

Risposta a step per seme base da 6 o 8 carte + semi laterali di RANK, senza vuoto. Al prossimo turno, mostra il tuo secondo seme più lungo (la forma esatta), tranne quando usi la risposta a step del 1°, che è riservata a seme base da 6 o 8 carte con vuoto o S+V.

NOTA: quando hai 6 o 8 carte del seme base + semi laterali RANK, nessun vuoto e sei forte ($B\# = 3,5 - 4$) o la ricerca si è dimostrata forte, sul relè SCOR-SCOR, SALTA (oltre il 6°

gradino) direttamente in tuo secondo abito più lungo, che mostra immediatamente la tua forma esatta.

Dopo che la missione ha già scoperto la tua distribuzione esatta e appare un nuovo relè:

È per il $B\#$ esatto. Le risposte sono per gradi:

La risposta al primo passaggio conferma il tuo $B\#$ minimo già mostrato dall'apertura e da qualsiasi altro successivo step o aumenta di 0,5 per un passo.

Dopodiché, se un nuovo Relay appare tramite la Missione, si tratta di una Richiesta di Punti di Controllo (CPA).

Prima di rispondere, usa la formula appropriata in base alla tua distribuzione per scartare un certo numero di CP:

1. Quando si hanno 5-6 carte di un colore di base, 5/5 di colore, senza vuoti scartare:

$$CP = 4 * B\#$$

quindi dividere il resto del tuo CP per 2 per trovare esattamente quanti passaggi devi fare per rispondere (o facilmente detto:

aggiungere 2 CP per uno qualsiasi dei prossimi passaggi) o utilizzare la formula principale per la risposta del 1° passaggio:

$$CP = 4 * B\# + 2 \text{ insieme a 3 EQ}$$

2. Quando si hanno 5-6 carte di un colore di base + 5/5 di colore + vuoti o 7 carte di un colore di base, senza vuoti:

$$CP = 4 * B\# \text{ insieme a 4 EQ}$$

quindi dividere il resto del tuo CP per 2 per trovare esattamente quanti passaggi devi fare per rispondere o utilizzare la formula per la risposta del 1° passaggio:

CP = 4*B# insieme a 4 EQ (a causa della mano da 7 carte) vestito o il Vuoto)

2. Quando hai 7 carte Basic suit + V / 2S o 8 carte Basic suit, nessun V / 2S :

$$CP = 4 * B\# - 2 \text{ insieme a 5 EQ}$$

3.

(a causa della composizione a 7 carte + il vuoto o la composizione a 8 carte)
quindi dividi il resto del tuo CP per 2 per trovare esattamente quanti passi devi fare per rispondere o usa la formula per la risposta del 1° passo.

Mostrando il range basso B(2 – 2.5) o alto B(3 – 4) dopo l'Overcall dell'Avversario

Quando l'Avversario interferisce dopo la tua Apertura, questa è DBL/ RDBL per una Relay, e nonostante la 2a offerta dell'Avversario:

Tu (l'Apritore) devi mostrare solo il range di forza B# inferiore di B(2 – 2.5), usando l'offerta di legame o la prima offerta successiva all'ultima offerta o usa le prossime offerte per mostrare il range di forza B# superiore di B(3 – 4), insieme alle sottocombinazioni e alla lunghezza della tua Combinazione Base utilizzando la Convenzione SCOR - SCOR.

Dopo aver mostrato le tue carte laterali con 5 o 7 carte di Base della Mano:

Se il partner utilizza una Relais GF (Game Foreign) l'offerta limitante o l'offerta di Pass per una Relais utilizzata nei casi in cui gli avversari interferiscono) chiedendoti di mostrare naturalmente la tua seconda Mano più lunga, rivelando così la tua distribuzione esatta. NON dimenticare che la risposta al 1° passo e le successive 5 risposte mostreranno la tua forma esatta di qualsiasi 5134, 5143, 5233, 5422 o 5044)

Se hai utilizzato la risposta al 1° passo per una Mano Base di 7 carte, in una nuova Relais, la risposta al 1° passo è di nuovo riservata, questa volta per qualsiasi forma 7042 o 7024.

Le prossime risposte mostreranno le tue distribuzioni esatte di qualsiasi forma 7123, 7132, 7411 mostrando la tua seconda Mano più lunga e forma 7222 (usa sempre l'offerta nella nuova Base per questo) o forma 7033, (usa l'offerta NT per questo).

Dopo aver mostrato i tuoi colori laterali con un colore Base di 6 o 8 carte:

Il tuo partner può utilizzare una Relais GF (Game Forcing) chiedendoti di mostrare il tuo secondo colore più lungo naturalmente, rivelando così la tua esatta distribuzione.

NON dimenticare che la risposta al 1° passo è SEMPRE riservata a un colore Base di 6 o 8 carte con un Vuoto o S+V. Le risposte ai passi successivi saranno per qualsiasi forma 6241, 6421, 6223, 6331, 8113 o 8221, mostrando il tuo secondo colore più lungo.

Se hai usato la risposta al 1° passo per un colore Base di 6 o 8 carte, in una nuova Relais mostra le tue distribuzioni esatte di qualsiasi forma 6043 / 6034 / 8032 / 8023 / 8014 / 8041.

NOTA: Con un colore Base di 5 carte, quando non hai il secondo colore più lungo (ad esempio, con qualsiasi distribuzione 5332), devi fare un'offerta sul tuo colore Base o utilizzare un'offerta a NT (che compare prima e quando è possibile) per mostrare esattamente 3 per 3 nei colori laterali!

Con un colore Base di 6 o 7 carte, quando non hai il secondo colore più lungo (ad esempio, qualsiasi forma 3632 o 3370) USA SEMPRE un'offerta a NT per mostrare esattamente 3 per 3 nei colori laterali.

L'offerta a 3NT del Questionante (Interrogatore) di solito è un Segno di Passaggio Assoluto, ma può essere utilizzata come una Relais in

i casi in cui entrambi i partner sono assolutamente sicuri che il livello di gioco minimo (PL) > 5 (cosa facile da sapere con Fp) o dopo un'apertura al 3° livello con 6+/5+ in colori.

le offerte 4 e 4 di solito sono Absolute Offerte di Rinuncia anche, ma possono essere usate come Relay se gli Avversari le hanno usate naturalmente o quando sei assolutamente sicuro che il tuo partner abbia un Vuoto o un Singolo in quella seme.

Se il Cercatore ha scoperto $PL \geq 5.5$, il Control Point Asking (CPA) è obbligatorio.

Prima di usare il CPA, il Cercatore deve calcolare il CP previsto del partner usando la formula:

$CP = 4 * B\# + 4$ per trovare il CP totale previsto in entrambe le mani.

Se sono max 30 CP, il Cercatore non userà il CPA se non ci sono 2 FIT (o un Super FIT + un Misfit). Con CP calcolato ≥ 32 , il Cercatore deve usare il CPA!

Con un $PL < 5.5$ o $CP < 30$, la Búsqueda debe usar una oferta de Signoff para el contrato Final

Il semplice trucco di utilizzare la chiamata 2 NT nel Modified Stayman chiarisce l'intervallo di apertura con una mano bilanciata!

Dopo l'apertura debole di 1NT nel primo posto (con B# da 2.0 a 2.5, bilanciato, senza seme di 5+ carte, senza S/V oppure dopo l'apertura di 1 nel primo posto - 1! (Relay) - 1NT forte (con B# da 3.0 a 4.5, bilanciato, senza seme di 5+ carte, e senza S/V) oppure dopo l'apertura di 1 nel terzo/quarto posto, quando il compagno risponde mostrando una mano bilanciata (con B# da 1.0 a 1.5, senza seme di 5+ carte, e senza S/V),

Il meccanismo di gara di solito permette al giocatore di scoprire la forma e la forza esatte del compagno fino al livello di 3NT con un trucco intelligente utilizzando la chiamata 2NT (Modified Stayman) per:

- eliminare il B# minimo di 2.0 a 2.5 (dopo l'apertura debole di 1NT)
- oppure per eliminare il B# minimo di 3.0 (dopo 1 - 1! (Relay) - 1NT forte, bilanciato)
- oppure per eliminare il B# minimo di 1.0 (dopo aver risposto con la chiamata di 1NT all'apertura di 1 del compagno nel terzo o quarto posto).

In questo caso, Fp utilizza la congiunzione tra HCP e B# per assicurare il contratto 3NT. È possibile trovare il grafico importante della connessione tra HCP e

B# in "No Trump Contracts - Il più
Capitolo "Redditizio" di questo e-book.

Con un seme base da 5 a 7 carte, dopo il
Relay del partner, ricorda che la risposta
del 1° passo (la dichiarazione limite) è
riservata al seme base da 7 carte.

Usa i prossimi 5 passaggi per mostrare il tuo
secondo seme più lungo (la forma esatta)
con il seme base di 5 carte. Usa la
dichiarazione NT per mostrare qualsiasi
distribuzione 5332 o 5440 (che si verifica
prima, vedi Sysnotes).

Con semi di 6 o 8 carte, dopo un Relay, con
semi laterali di FORMA o COLORE, la risposta
del primo passo (la dichiarazione di limite) è
riservata a un Vuoto o Singolo + Vuoto (S+V).

Usa i prossimi 5 passi per mostrare
il tuo secondo seme più lungo (la forma
esatta) con seme base da 6 carte (usa la
dichiarazione NT per mostrare un saldo
ambiguo di qualsiasi forma 6223).

In entrambi i casi, se hai utilizzato la risposta del
mostrando il primo seme base da 7 carte,
oppure un seme base da 6 o 8 carte, nel
turno successivo mostra il tuo secondo
seme più lungo (la forma esatta) in modo
naturale o semi-naturale.

Il tuo partner (il Quest), che conosce
e la tua distribuzione esatta, saprà quanti CP hai
scartato e moltiplicherà il numero dei tuoi passi
per 2, scoprendo così il resto dei tuoi CP, quindi
aggiungerà i CP scartati e quelli mostrati per
trovare il totale dei tuoi CP.

Trova le vere Regine del tuo partner senza chiedergliele

Prestando attenzione al numero di passaggi utilizzati per rispondere per il Quest troverà il numero delle tue Regine senza chiedergliele:

Con 5 o 6 carte di Seme Base, senza Vuoto o con 5/5 bi-colore, senza Vuoto, la risposta del 1° passo mostrerà 3 Regine, la risposta del 2° passo mostrerà 2 Regine e così via ...

Quando gli Avversari non interferiscono, utilizzando la Convenzione Fp SCOR, un modo elegante e semplice per mostrare la tua esatta distribuzione fino a 3NT con qualsiasi Seme Base 5-6 carte e fino al 4° Livello con qualsiasi Seme Base 7-8 carte, fornirà più che sufficiente spazio di gara libero per il Quest per chiedere l'esatto B# del partner, scoprendo così il preciso Livello di Gioco (PL) In una nuova Relay, il Quest scoprirà i CP (Punti di Controllo) del partner insieme al numero delle Regine (senza chiedergliele, perché c'è una forte congiunzione tra il B#, i Controlli e il numero delle Regine). Dopo di che, il Quest può chiedere i Semi degli Onori SUPERIORI!

Questo ti permetterà di immaginare l'esatta distribuzione del partner e dove si trovano gli Onori SUPERIORI, come se potessi vedere attraverso il retro della carta del tuo partner!

Doppio gioco di gara prima di decidere il contratto finale!

Il meccanismo di gara Fp può sembrare difficile prima di familiarizzare con la Convenzione SCOR - SCOR, quindi è molto importante capirlo bene

Le risposte SCOR - SCOR sono a step

Dopo apertura 1 e 1 risposta!

1 = B forte (4.5)+, qualsiasi forma (non risposta SCOR)
1NT = B forte (3 - 4.5), bilanciato (non risposta SCOR)

NOTA: Le 2 offerte sopra non sono risposte SCOR - SCOR.
Sono SCOR per mani forti (qualsiasi forma o bilanciate rispettivamente) e vengono usate solo dopo apertura 1

'2 = la risposta del primo passo di SCOR - SCOR con B(2 - 4) che mostrerà un basic suit da 5 o 7 carte + SHAPE qualsiasi forma 2227. Una nuova Relay chiederà 7 carte nel Basic suit o la forma esatta con un Basic suit da 5 carte + SHAPE sui lati.'

2 = la risposta del 2° passo mostrerà 5 o 7 carte del Basic Suit + colori di assegnazione. Sarà necessario un nuovo Relay per mostrare 7 carte nel Basic Suit o per la forma esatta con 5 carte Basic Suit + colori di assegnazione.

2 = la risposta del 3° passo mostrerà 5 o 7 carte del Basic Suit + Rank di assegnazione, e i prossimi Relay saranno per 7 carte nel Basic Suit o per la forma esatta con 5 carte Basic Suit + Rank di assegnazione.

Le risposte dei prossimi 4° e 5° passo mostreranno un Basic Suit di 6 o 8 carte con SHAPE o colori di assegnazione, rispettivamente (su un nuovo Relay, la risposta del 4° passo è riservata a un Basic Suit di 6 o 8 carte con un Vuoto o S+V e i prossimi passi sono per la 2a carta più lunga, rivelando così la distribuzione esatta. Dopo il 1° passo, sarà necessario un altro Relay per mostrare la forma esatta.

La risposta del 6° passo mostrerà anche un Basic Suit di 6 o 8 carte, ma questa volta con Rank di assegnazione + Vuoto o S+V (su un nuovo Relay l'Aperturista mostrerà la 2a carta più lunga, rivelando così la distribuzione esatta).

NOTA: Se la forza dell'Aperturista non è ancora chiarita B(2 - 4), la risposta del 7° passo mostrerà anche un Basic Suit di 6 o 8 carte + Rank di assegnazione, ma senza Vuoto!

Su un nuovo Relay l'Aperturista mostrerà la 2a la lunghezza della misura, rivelando così la forma esatta (tranne per il 1° passo che mostrerà un Basico a 6 o 8 carte + GRADO + Vuoto o S+V).

Se l'Opener ha già dimostrato il forte B a 7° passo e l'Opener entrerà nello SCOR Esteso con una risposta a SALTO, mostrando direttamente la 2a carta più lunga (la forma esatta) con un seme di Base di 6 o 8 carte + GRADO, senza Vuoti.

Gli ultimi passaggi delle risposte mostreranno un seme di Base di 8 carte con qualsiasi 8221, ma con tutti i diversi B# corrispondenti alla forza dell'Opener.

Per esempio: Se sei nell'intervallo da B3 a B4 ci saranno 3 risposte nell'ultimo passo. La 1a mostrerà B# = 3, la 2a mostrerà B# = 3,5 e la 3a mostrerà B# = 4, tutte loro con la stessa distribuzione della forma 2218 appropriata.

Dopo l'apertura di 1 e la risposta di 1, la 1a di SCOR - risposta SCOR che mostra 5 o 7 carte nel seme di Base sarà 1. Rispettivamente, dopo l'apertura di 1 e la risposta di 1 sarà 1NT e dopo l'apertura di 1 e la risposta di 1NT sarà 2.

Dopo che la tua forma esatta è stata svelata, la tua domanda per la tua forza esatta (B#), poi per le CP, scoprendo così simultaneamente il tuo numero esatto e tipo di ONORI superiori (A + K + Q) con una sola domanda - solo una risposta!

Per scoprire come scoprire il numero esatto delle Regine del tuo partner senza chiederglielo, devi leggere 3 brevi capitoli:

1. Cosa sono le Regine Equivalenti (EQ) e dove sono nascoste?
2. Come trovare le vere regine del partner senza chiederglielo?
3. Come calcolare il numero di ControlPoints (CP) e EQ del partner?

Per la maggior parte dei giocatori sarà sufficiente trovare il livello di gioco calcolando la somma dei B# (prese contrattuali) di entrambi i partner in base alla conoscenza del B# del partner.

Applicando gli aggiustamenti distributivi e degli onori (se presenti), sarai in grado di scegliere il contratto finale con un'accuratezza molto elevata.

Quelli di voi che vogliono statisticamente percentuali di qualsiasi Slam (per lo più con distribuzioni speciali e 19+ HCP in entrambe le mani e in particolar modo per tutti i Grandi Slam) dovrà penetrare più a fondo nel sistema Fp.

In tali casi, CPA, l'unico Fp Asking for Controls, deve essere utilizzato (il quale, tra parentesi, è meglio di RKCB, perché la Ricerca scoprirà simultaneamente tutti i TOP Honors (A + K + Q) per numero e per tipo con una sola domanda - una sola risposta!

Ora è facile, ma 36 anni di semplice aritmetica ora mi sorprendono persino. Sembra che le persone siano istruite a inventare tecniche alle cose più semplici!

Tutto finito con successo quando ho scoperto la forte congiunzione tra la distribuzione della mano, il B#, il CP e l'EQ.

Quando si conoscono i primi 3, non c'è bisogno di chiedere il 4°.

Sarà necessario scoprire la distribuzione esatta del partner utilizzando la Convenzione SCOR-SCOR per poter applicare gli Aggiustamenti (se presenti) per il PL al volo al momento della Licitazione.

Il B# del partner ti mostrerà il PL del gioco. Quando si trova un PL $\geq 5,5$, è obbligatorio chiedere il PL del partner. Facendo ciò, sarete in grado di scoprire quante Regine ha il vostro partner senza chiederglielo. Quindi potete chiedere gli Onori Superiori del partner e verificare se tutti gli Onori Superiori disponibili e i loro colori sono in posizione per uno SLAM.

Di solito, dopo il bombardamento degli avversari, calcolerai il CP del partner senza chiederli, ottenendo ottimi risultati statisticamente.

Quando hai intenzione di puntare a un GRANDE SLAM, chiedere i semi dei Re e delle Regine del partner ti aiuterà a garantire il tuo contratto. A proposito, Fp utilizza solo calcoli elementari per uno studente di 7a classe. Qualsiasi ragazzo o ragazza di 15 anni che abbia il dono del gioco, imparando il sistema bridge Fp può diventare un esperto di alto livello nel Bidding Bridge in soli 3 mesi invece di 3 o più anni!

Quando scopri la forma e la forza esatte del tuo partner e applichi gli aggiustamenti (se presenti), devi calcolare il PL finale. Se è inferiore a 5,5 è meglio scegliere direttamente il contratto finale. Se il $PL > 5$, chiedi al tuo partner il B# esatto, poi il numero dei Controlli e anche dove si trovano gli Onori SUPERIORI se vuoi indagare su un GRANDE SLAM.

I calcoli sono per un alunno di 7a, quindi le decisioni difficili nel gioco del bridge si rivelano essere una semplice aritmetica, nemmeno matematica.

CPV (PUNTI CONTROLLO CHIEDENTI)

I valori dei tuoi Punti Controllo (PC) sono:

Asso = Vuoto = 6 PC, Re = Singolo = 4PC

I Controlli distribuzionali (pseudo-Controlli) non vengono mostrati quando rispondi per i PC, ma i loro valori sono:

Singolo = 4 PC

Vuoto = 6 o 10 PC (10 quando sei assolutamente certo che non c'è una duplicazione opposta con un Controllo reale nello stesso seme).

In Generale

Con 32 a 36 PC in entrambe le mani (inclusi i PC pseudo senza duplicazione con Controlli reali) & un PL = 6 a 7 avrai un Small SLAM

Con 36 o 40 PC in entrambe le mani (inclusi i PC pseudo senza duplicazione con Controlli reali) & un PL $\geq 7,5$ avrai un GRAND SLAM

Il 38 CP mancante dal grafico deriva dal fatto che 38 CP non sono fisicamente disponibili le combinazioni tra Assi + Re quando li conti per i requisiti di Fp, e se trovi 38 CP in entrambe le mani, è un segnale forte che hai un conteggio duplicato di un

Controllo reale opposto a un Controllo pseudo (S / V).

Quando scopri di avere 38 CP in entrambe le mani, in realtà hai 34 o 36 CP, quindi abbassali immediatamente.

Per fare 3NT avrai bisogno di $PL \geq 3$ con qualsiasi FIT 5 per 3 (il FIT 4 per 4 non ti aiuterà) e di due Disallineamenti 5 per 3, ~~almeno a CP >= 22. Se hai solo FIT(5) 4 per 4,~~ avrai bisogno di $PL \geq 4,5$ per fare 3NT

NOTA: Per i contratti 3NT, devi anche utilizzare la tabella per le mani bilanciate nel capitolo Contratti NT. È il più reduttivo, che è ancora meglio delle spiegazioni di cui sopra.

(grazie al Sig. Alexander Dulevsky)!

Con mani bilanciate (per requisiti di Fp: nessuna colore, nessun Vuoto) per trasferire il B# del partner a HCP, ricorda sempre di associare B1 a 10 HCP e B(1,5) a 12 HCP, e aggiungi/sottrai 3 HCP per qualsiasi variazione del B# con 1,0 in su o in giù rispettivamente!

Per esempio: il tuo partner ti ha mostrato una mano bilanciata con un minimo di B# = 2.5. Quando sai che $B(1.5) = 12$ PCP, per trovare il tuo partner's

minimo HCP, sarà necessario aggiungere 3 HCP per l'aumento di 1.0 da B(1.5) a B(2.5), quindi il tuo partner ha 15 HCP.

Con mani sbilanciate, associare B1 a 8 HCP, B(1.5) a 10 HCP, B2 a 11 HCP e B(2.5) a 13 HCP e così via... e aggiungere/sottrarre 3 HCP

per ogni cambio di B# in aumento o in diminuzione per B# interi o interi e mezzo rispettivamente!

Per fare 4 in Maggiore, avrai bisogno di un FITS e di un PL ≥ 3.5 con CP ≥ 24 (incluso il pseudo CP)

Per fare 5 in Minore, avrai bisogno di un FITS e di un PL ≥ 5 con CP ≥ 28 (incluso il pseudo CP)

NOTA MOLTO IMPORTANTE: Per fare 5 in Minore, è assolutamente fondamentale avere un minimo di 28 CP (incluso il pseudo CP), anche se il PL non è così importante!

Ricordalo bene!!

Per fare una Piccola MANCHE avrai bisogno di un PL ≥ 6 e di CP ≥ 32 (30 se hai 2 FITS molto buoni o un FITS Super + 5 di 2 Misfits, entrambi con i 2 Controlli)

Per ottenere un Grand SLAM servono PL ≥ 36 e CP ≥ 125

PUNTI DI CONTROLLO (CPA) RISPOSTE PIÙ ADATTE (STEPS)

Con una mano bilanciata o con un colore di base a 5/5 ~~o 6/6~~ (in tutti i casi senza una cava), prima di rispondere ai CP, scartare $CP = 4 * B\#$, quindi dividere il resto dei vostri CP per 2 e il risultato vi mostrerà direttamente quanti passi fare per la risposta.

NOTA: Per scoprire quanti CP scartare in base alla vostra distribuzione prima di rispondere ai CP, fate attenzione alle seguenti cose:

1. Un singolo (se presente) non cambia nulla, quindi la formula principale per la risposta ai Punti di Controllo (CP) del 1° passo rimane intatta:

$$CP = 4 * B\# + 2, \text{ quindi}$$

la risposta del 1° passo mostrerà $CP = 4 * B\# + 2$ insieme

la risposta del 2° passo mostrerà $CP = 4 * B\# + 4$ insieme a 2 EQ

il 3° passo risposta mostrerà $CP = 4 * B\# + 6$ insieme a 1 EQ

il 4° passo risposta mostrerà $CP = 4 * B\# + 8$, no EQ (no regine vere, no S / V)

2. Con 2 Singoletti o un Vuoto (se presente) o con una mano a 7 carte, senza S/V, abbassa il tuo CP di 2, quindi prima di Controlli devi scartare 2 e la Formula per la risposta del 1st passo è cambiata in:

$$CP = 4*B\#$$

e la risposta del 1° passo mostrerà $CP = 4*B\#$ insieme a 4 EQ

la risposta del 2° passo mostrerà $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3 EQ

la risposta del 3° passo mostrerà $CP = 4*B\# + 4$ insieme a 2 EQ

la risposta del 4° passo mostrerà $CP = 4*B\# + 6$ insieme a 1 EQ

3. Con una mano base a 7 carte + Vuoto o 2 Singoletti o con una mano base a 8 carte, senza V/2S, abbassa il tuo CP di 4, quindi prima di mostrare i tuoi Controlli devi scartare 4 & la Formula per la risposta del 1st passo è cambiata in:

$$CP = 4*B\# - 2, \text{ quindi}$$

la 1a risposta al passo mostrerà $CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ

la 2a risposta al passo mostrerà $CP = 4*B\# + 0$ insieme a 4 EQ

la risposta del 3° step mostrerà $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3 EQ

la risposta del 4° step mostrerà $CP = 4*B\# + 4$ insieme a 2 EQ

4. Con 8 carte di Colore Base + vuoto o 2 singoli oppure con 9 carte di Colore Base, nessun vuoto/25 diminuire il CP di 6; quindi prima di mostrare i tuoi Controlli devi scartare 6 e la Formula per la risposta del 1° step è cambiata in:

$$CP = 4*B\# - 4, \text{ quindi}$$

la risposta del 1° step mostrerà $CP = 4*B\# - 4$ insieme a 6 EQ

la risposta del 2° step mostrerà $CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ

la risposta del 3° step mostrerà $CP = 4*B\# + 0$ insieme a 4 EQ

la risposta del 4° step mostrerà $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3 EQ

PUNTEGGIO CHE CHIEDE I COLORI DEGLI ONORI PRINCIPALI

Un promemoria: risposte prioritarie per le combinazioni '2 Onori dello stesso tipo' o '3 dello stesso tipo'

2 Re - mostrali con PUNTEGGIO

Re + Regina - mostrali con PUNTEGGIO, ma quando sono dello stesso seme, usa il 4° passo del punteggio - Punteggio

Re + Asso - mostrali con PUNTEGGIO, ma quando sono dello stesso seme, usa il 4° passo del punteggio - Punteggio

Asso + Regina - mostrali con PUNTEGGIO, ma quando sono dello stesso seme, usa il 4° passo del punteggio - Punteggio

Re + Regina + Asso - 1° mostra Re + Regina con PUNTEGGIO, poi mostra Re + Asso con PUNTEGGIO

2 Regine - mostrali con PUNTEGGIO

3 Re - fai un'offerta naturale della seme del Re omesso

3 regine - licita naturalmente la mano omessa delle regine

1 Re - mostralo naturalmente

1 Regina - mostrala naturalmente

2 Assi - mostrarli per SCOR

3 Assi - offrire naturalmente il seme degli Assi mancanti

1 Asso - mostralo naturalmente

NOTA: Non mostrare il colore del Re Singolo se ne hai solo uno! Il tuo partner sa già dov'è!

Se hai 3 Re (1 di essi Re Singolo) usa
la risposta '2 di un tipo' per mostrare i colori
dei 2 Re non Singoli per SCOR

Cosa sono le Regine Equivalenti (EQ) E Dove sono nascoste?

Qualsiasi carta che hai con il valore di una Donna reale, che è 0.5, è una Regina Equivalente (EQ)

- una Donna = 1 EQ = 0.5 punti di presa
- una Singola (eccetto un Re Singolo) vale 1 EQ
- un Vuoto vale 1 EQ
- 2+ Fanti coperti in una mano bilanciata = 1 EQ = 0.5
- un Asso Singolo vale 1 EQ = 0.5
- combinazione Ax + Ax vale 1 EQ = 0.5 ciascuna
- 3 Doppie (con max 1 Asso e nessun'altra Figura Alta Gli onori in essi) consistono in 1 EQ = 0,5

NOTA: Con un bicolore, per calcolare l'EQ, usa la formula: $n - 10$, dove 'n' è la somma delle carte in entrambi i semi bicolori.

Il bicolore 6/5 consiste in 1 EQ = $11 - 10 = 1 \text{ EQ} * 0,5$

Il bicolore 6/6 consiste in 2 EQ = $12 - 10 = 2 \text{ EQ} * 0,5$

Il bicolore 7/5 consiste in 2 EQ = $12 - 10 = 2 \text{ EQ} * 0,5$

Il bicolore 7/6 consiste in 3 EQ = $13 - 10 = 3 \text{ EQ} * 0,5$

Il bicolore 8/5 consiste in 3 EQ = $13 - 10 = 3 \text{ EQ} * 0,5$

Esercitamoci

Supponiamo che la tua mano sia: AKxxx xxx

Axxx x B# = 2,5 con 5 carte di Basic suit con

una Singolina.

El sono 2 di un tipo', i 2 Assi, ma a causa della Fp più bassa in ordine di priorità alla fine, ma non obbligatorio (parla con il tuo partner) chiederanno i loro colori dopo aver controllato il colore del Re (la risposta può essere naturale o semi-naturale (in NT se la Relay è nello stesso seme dove è il tuo Re)

Dopo la Relay 5, punta 5 mostrando di avere il Re di e se appare una nuova Relay 5NT, punta 6 = risposta 1° passo per la FORMA degli Assi

Supponiamo che la tua mano sia: AQx AKxxx xx xxx

B(2,5), bilanciamento ambiguo (5 carte di seme, no S, no V). Le '2 di un tipo' sono K + Q. Sono di RANGO.

Dopo la Relay 5, usa la risposta 3° passo 5 per mostrare di avere il Re Maggiore o Minore + Q.

Guardando le sue carte, il Quest nella maggior parte dei casi sarà in grado di scoprire i loro colori.

Supponiamo che la tua mano sia: x Qxxxx AKQx

AQx Attenzione, hai 4 EQ (3 vere Regine + 1

pseudo)!

Il tuo B# = 3,5 (non B4) con 5 carte di Basic suit + una Singolina. Prima mostra naturalmente il tuo Re, poi il seme omesso (seme), dove non hai la Regina).

Se la tua mano è: Q Qxxxx AKQx Axx Il

tuo B# = 3,5 con 5 carte di Palo Base + una

Singola.

1° mostra il tuo Re naturalmente, poi i '2 dello stesso tipo' sono di COLORE, quindi usa il 2° passaggio

con SCOR. Fp non mostra mai il colore della

Singola !!

Ora supponi che la tua mano sia: KQx AQx AQxxx xx

B# = 3,5, bilanciamento ambiguo (5 carte di Palo, nessuna Singola, nessun Vuoto).

1° mostra il tuo Re naturalmente, poi il Palo omesso (Palo), dove non hai la Regina) e se c'è un nuovo Relay, mostra gli '2 dello stesso tipo' di Assi con SCOR.

Quando hai 2K + 2Q, 1° mostra con SCOR i colori dei Re e su un nuovo Relay (se presente) mostra di nuovo i colori delle Regine con SCOR (eccetto quando hai 2 Re RANGO + 2 Regine). L'eccezione è spiegata di seguito:

Quando hai 2 Re RANGO + 2 Regine, devono essere mostrati

simultaneamente.

Il 3° passo di SCOR, che normalmente è per 2 RE di RANGO, mostrerà anche 2 REGINE di FORMA

Il 4° passo di SCOR mostrerà di nuovo 2 RE di RANGO, ma ora con 2 REGINE di COLORE

Il 5° passo di SCOR mostrerà di nuovo 2 RANK Re, ma ora con 2 RANK Regine

Quando hai 2K + Q, il 1° passo di SCOR mostrerà i colori dei Re, e su un nuovo Relay (se presente) mostrerà il colore della Regina naturalmente.

Quando hai K + 2Q, il 1° passo di SCOR mostrerà il colore del Re naturalmente (per esenzione!) e su un nuovo Relay (se presente)

~~mostrerà i colori delle 2 Regine.~~

Quando hai K + Q, mostra con SCOR i colori del Re + il colore della Regina, ma usa il 4° passo se sono in un solo seme.

Quando hai A + K, mostra il colore del Re + il colore dell'Asso con SCOR, ma usa il 4° passo se sono in un solo seme.

Quando hai A + Q, mostra i colori dell'Asso + il colore della Regina con SCOR, ma usa il 4° passo ~~se~~ sono in un solo seme.

Non dubitare mai se il tuo partner capirà la tua risposta o no. Segui semplicemente i requisiti Fp quando rispondi!

Il resto è la responsabilità del tuo partner!

Scopri dove si trovano gli EQ nascosti

AKQxx KQx xx Qxx 3 EQ, nessun EQ nascosto,
3 regine vere (B# = 3)

AKxxxxx KQx Qx x 4 EQ, 1 EQ nascosto
nella 7ª carta del seme lungo + 1 EQ nascosto
nella Singolina + 2 regine vere (B# = 3.5, non 4)

AKQxxxxx Kxx Qx 6 EQ, 2 EQ nascosti
nella 7ª e 8ª carta del seme lungo + 2 EQ
nascosti nel Vuoto + 2 regine vere (B# = 4, non
4.5)

Prestare attenzione: quando hai B(0) o B(0.5) e il
tuo partner ha usato CPA, chiedendoti il CP, le
risposte del 1° passaggio nei due casi sono
uguali e mostreranno 4 CP = 1 Re, la risposta del
2° passaggio mostrerà 6 CP = 1 Asso, la risposta
del 3° passaggio mostrerà 8 CP = 2 Re

La differenza sarà nel numero degli EQ:

Con B(0) la tua risposta del 1° passaggio per il CP
mostrerà 1 Re + 2 EQ, il 2° passaggio mostrerà 1
Asso + 1 EQ, il 3° passaggio mostrerà 2 Re, nessun EQ

Con B(0.5) la tua risposta del 1° passaggio per il CP
mostrerà 1 Re + 3 EQ, il 2° passaggio mostrerà 1 Asso +
2 EQ, il 3° passaggio mostrerà 2 Re + 1 EQ

Nota: Con B(-), il tuo 1° passo mostrerà 0 Re, forse 2 EQ, il 2° passo mostrerà 1 Re, forse 1 EQ, il 3° passo mostrerà 1 Asso, nessun EQ

Se c'è ancora uno spazio di offerta libero dopo che la Ricerca ha scoperto tutti i CP, EQ, i colori di tutte le '2 dello stesso seme' e il singolo 'TOP Onore', la Ricerca può utilizzare un ultimo Relay chiedendoti la combinazione di (J + 10) nel tuo seme più lungo (consulta il tuo partner).

Le risposte sono per gradi:

- la risposta del 1° passo è Negativa
- il 2° passo = Fante nel seme più lungo
- il 3° passo = Fante + Dieci nel seme più lungo

Formule del Punto di Forza(Fp)

Formule per l'aggiornamento del B# per un lungo mazzo di 7+ carte o per il bi-colore 6+/5+

Per 7+ carte (in una mano) aggiorna il tuo B# utilizzando la Formula:

$$0.5 * (n - 6),$$

dove 'n' è il numero di carte del mazzo lungo (come puoi vedere, per 6 carte non aggiungi nulla)

Per qualsiasi bi-colore 5+/5+, aggiorna il tuo B# utilizzando la Formula

$$0.5 * (m - 10),$$

dove 'm' è la somma delle carte in entrambi i mazzi bi-colore (come puoi vedere, per il bi-colore 5/5 non aggiungi nulla)

Formula per scoprire il numero massimo degli Equivalenti Regine (ER) per la risposta CP del 1° passaggio con bi-colori

NOTA: ER = tutto ciò che conta come 0,5

Il numero massimo di ER per la risposta del 1° passaggio per CP è: $n - 6$, dove 'n' è la somma delle carte in entrambe le combinazioni bi-colore (importante ricordare).

Per esempio:

Supponiamo di avere 6/5 bi-colore e la Missione ti chiede CP. La tua risposta del 1° passaggio per CP = $(11 - 6) = 5$ ER.

Se hai 6/6 bi-colore, la tua risposta del 1° passaggio per CP = $4 * B\# - 4$ insieme a 6 ER.

Facciamo esercizio

Tu sei ad Est e tieni:

AKx KQxx Qxxxx xx

Nord ha aperto 1. Dimostra che il tuo $B\# = 2,5$ e spiegati perché dovresti controinterpellare 1NT.

Hai: AKx Kxxx AKxx Qx

Dimostra che il tuo $B\# = 4.5$ e spiegati perché dovresti aprire 1

Hai: Axx Kxxx AKxx xx

Dimostra che il tuo $B\# = 3$ e spiegati perché dovresti aprire 1NT

Sei a sud e hai: AKQxx A KQxxxx Q

Dimostra che il tuo $B\# = 5.5$ e spiegati perché dovresti aprire 1

Sei Sud e hai: AKxxx A KQxxxx Q Dimostra che il tuo $B\# = 5.0$ e spiegati perché dovrebbe aprire 3

Sei vulnerabile e hai: AQxxx xxxxx AQ x

Dimostra che il tuo $B\# = 2.0$ e spiegati perché dovresti aprire 2 ; Suggerimento!: seme a 5 carte senza Top Honor

Prima di prepararci per l'Offerta

Consiglio 1

Dealer Nord. Nessuno Vulnerabile

OVEST	EST
1095	J8432
K65	AQ3
Q109	2
9763	AKQ4

1 = Apertura a Nord

DBL = B2+, bilanciato o B(3.5)+, qualsiasi forma

PASS = Offerta di Sud

1NT = B(-), Negativo, qualsiasi forma / B(-0.5 - 0), qualsiasi bilanciamento

NOTA: l'offerta di 1 sarà una Richiesta di valore e di informazione per il

generale) PASS =

Offerta di Nord

generale PASS = offerta di Sud

2 = B(-1) o meno, qualsiasi forma / B(-0.5 a 0), qualsiasi bilanciamento incluso pseudo (senza mano a

o, senza S / V) PASS = offerta di Nord

2 = B(3.5), 5+, offerta

libera Tutto Pass

Anche se il PL minimo potrebbe essere = $B(3.5) + B(-0.5) = 3.0$, non alzare il gioco al Livello massimo quando il tuo partner ha B(-), Negativo.

Potresti avere difficoltà a concludere il contratto sul PL calcolato a causa di problemi di comunicazione.

Tavolo 2

OVEST	EST
5	QJ3
AQ65	KJ3
J643	KQ98
A652	KQ7

Dealer Ovest, Non Vulnerabile

Nord licita 1 se possibile, Sud aumenta a 2 se possibile

2 = B2+, qualsiasi 4441

pseudo-bilanciato, 12+ PCP Passo = licita

Nord = B(1.5)+, RF Relay!

Passo = licita Sud

2 = risposta 1st step per B(2 - 2.5), non VUL /

B(2.5)+, qualsiasi 4441, debole

2NT = Attenzione! B2+ !! Chiedi la forma esatta

Dopo quella offerta, gli Avversari Passano per tutto il tempo
 $3 = B(2 - 2,5)$, no VUL / $B(2,5)+$, VUL , forma esatta 1444

Pensando!

Il PL min = $B2+ B(2,5) + 0,5$ (per il 'semi-buono' Singolo a causa del Q opposto) = 4,5 per staticamente nessun gioco in Minore.

Ma per un gioco nei Minori, l'importante è il numero di CP in entrambe le mani. Se sono 28 o più, hai la garanzia del 100% per 5 in contratto di Minore nonostante il PL calcolato inferiore a 5,5

3 = Relay CPA! Prima di rispondere per CPA, ~~CP = 4*B#~~ e mostra il resto dei CP per 2 CP per ogni passo!

La risposta di 1° passo CP secondo la Formula Principale sarà: $CP = 4*B\# + 2$ insieme a 3 EQ

4 = 2° passo da risposta per $CP = 4*2 + 4 = 12$ veri CP (2 Assi o 3 Re) insieme a 2 EQ (1 vero + 1 EQ per Singolo)

NOTA: Devi utilizzare il B# inferiore di 2.0 se rispondi ai Controlli (CP) e non è necessario chiedere

l'esatto B# quando hai un intervallo minimo di 2 a 2,5 prese contrattuali (B#)

NOTA: il PL effettivo = 5,5 a causa dei 3 TOP Onori in uno qualsiasi dei 4 per 3

semi o)
 $CP = 12 (CP \text{ di Est}) + 12 (CP \text{ di Ovest}) + 4$
(CP fittizio per Singolo) = 28 per
statisticamente 100% di manche in Minore.

5 = Resa.

Cosa dovresti fare se hai un Vuoto nel seme degli avversari e in seguito scopri che il tuo compagno ha un Singolo Controllo in quello stesso seme.

Il tuo compagno ha aperto 1, l'avversario ha 3, ha un vuoto e ha immediatamente aggiornato il tuo B# con 1,0. In seguito, chiedendo al tuo compagno la forma esatta e il CP, hai scoperto che il tuo compagno ha un Singolo TOP Honor. Ora dovresti declassare il tuo B# con 1,0

Se non lo fai, il tuo Contratto finale sarà condannato!

Hai capito le offerte delle 2 partite precedenti?
Se hai avuto difficoltà a capire, controlla di nuovo il Conteggio.

Proviamo a contare un paio di mani ora

Prima di iniziare a contare, rimuovere visivamente 2.0 trucchi iniziali del contratto. Il tuo partner farà lo stesso.

Hai: Ax Kxxx AQxxxx x Trova il tuo B# (trucchi del contratto). Non contare AQ combinazione; ha un valore di 2.0, conta solo il resto. Lo sai, devi imparare a contare 'visivamente'!

B# (trucchi del contratto) = A + K + Singolo = $1.5 + 1 + 0.5 = 3$

Il tuo partner ha Kx Qxxx Jxx Qjxx
Dopo aver scartato visivamente 2 trucchi iniziali del contratto: $K + Q + Q = 1 + 0.5 + 0.5 = 2$ Il B# del tuo partner = 0

Quando hai scoperto l'esatto B# e la distribuzione (forma) del tuo partner e trovato 2 COMBINAZIONI (& suits)

$PL = B3 + B(0) + 0.5$ (Aggiustamento per 9 Trumps) = 3.5

$(Aggiustamento per 9 Trumps) = 3.5$

Come vedi, sono gli stessi. E la logica dice che devono essere gli stessi!

Permettetemi di mostrarvi un gioco imbrogliato dal Bidding Concorso:

Tabell

one 3

OVEST

EST

J872

A53

J2

Q10

K7

AQ7532

AKJ32

'108'

'EST

'SOUTH

'WEST

'NORTH

1'

1'

DBL!'

Pass'

'2 Pass 3 All Pass'

'1 = B(2 - 4), 5 to 8 / B(2 - 2.5), 9+ '

'1 = South's bid'

'After that bid the Opponents Pass Throughout'

'DBL = B(0)+, 6+ / B(0.5)+, 2+ / B2+, any, RF!'

2 = 6 o 8, FORMA costati laterali

3 = Firma Finale

Il PL min = 2 (E B#) + 1.5 (W B#) = 3.5 Se E ha B4, egli/ella alzerà a 5

Vedi cosa succederà se NON sarai estremamente attento al PL minimo

Consiglio 3 ripetuto

OVES

TJ87

2

K7

AKJ32

EST

A53

Q10

AQ7532

108

EST

1

SUD 1

OVES

T

NORD

Pass

2 Pass 2! Pass

DBL!

3NT Pass 4 Tutti Pass

1 = B(2 - 4), 5 a 8 / B(2 - 2.5), 9+

1 = la chiamata di Sud

Dopo quella chiamata gli Avversari Passano

Completamente DBL = B(0)+, 6+ / B(0.5)+,

2+ / B2+, qualsiasi, RF!

2 = 6 o 8, forme laterali

2! = B2+, la 1a risposta è per Vuoto o S+V

3NT = 3262 forma esatta (ambigua

bilanciamento, 6 + FORMA, no S / V) Pass

o 4 = Chiusura

Congratulazioni! Uno già fatto!

Sarai in grado di fermarti su 2 per 12 MP o
almeno su 3 per 10 MP?

ANNOTAZIONI AGGIUNTIVE PER GIOCATORI MOTIVATI SUL CODICE SORGENTE DEL COMPUTER

1. Se almeno uno degli avversari punta sul tuo Singolo o Vuoto aumenta immediatamente il tuo B# di 1.0, ma solo se il tuo $CP > 4 * B\#^{\wedge}$ (l' $B\#^{\wedge}$ aumentato) per essere in grado di dare una risposta corretta all'eventuale CPA.
NOTA: Attenzione se hai una S/V, non puoi utilizzare il valore CP per quella pseudo carta prima di utilizzare la formula!

2. Se il requisito $CP > 4 * B\#^{\wedge}$ non è soddisfatto dopo l'aumento di 1.0, prova ad aumentare il tuo B# solo di 0.5

3. Se la Formula non è nuovamente soddisfatta, dimentica l'aumento!

NOTA: Sii consapevole di aumentare il tuo B# per un Singolo o un Vuoto anche se gli Avversari non hanno fatto alcun sopralluogo dopo aver esaminato la mano del partner, quando hai scoperto che in entrambe le mani hai un massimo di 4 carte in una certa carta, scoprendo così che gli Avversari hanno un Super ADATTAMENTO in quella carta!
Attenzione: Non aumentare il tuo B# se il tuo Singolo nella carta dell'Avversario è un Controllo!

Ricorda che un Singleton Control non è un

'buono' Singleton!

Inoltre: Non aumentare il tuo livello di gioco (PL) per 9+ Briscole se devi giocare con una Briscola Singleton nella mano del tuo partner!

Per 2 o più combinazioni di semi da 5+ carte senza Assi in nessuno dei semi lunghi opposti a un Singleton / Vuoto, declassa il tuo B#:

Per 2 combinazioni, sottrai 0,5 (con 1 Asso non applicare questo Aggiustamento)

Per 3 combinazioni, sottrai 1,0 (con 1 Asso sottrai 0,5, con 2 Assi, non applicare questo Aggiustamento)

Per 4 combinazioni, sottrai 1,5 (con 1 Asso sottrai 1,0, con 2 Assi, sottrai 0,5, con 3 Assi non applicare questo Aggiustamento)

Congratulazioni!

Hai appena letto il miglior valutatore di mani
Il conteggio Fp

ALCUNE SCOPERTE IMPORTANTI CHE È MEGLIO SAPERE

Di solito il CPA (Control Points Asking) non include la risposta per eventuali vuoti o singleton (eccetto Singleton Ace o King), ~~ma ce ne sono 2~~
~~eccezioni importanti:~~

Quando un avversario apre o interviene su un'offerta 3NT e la Quest chiede immediatamente CP, il partner deve includere ~~nella risposta per il CP~~
il valore del vuoto = 6 CP (se presente).

Quando l'avversario/gli avversari dichiarano il tuo Void o Singleton, prima di potenziare il tuo B#, devi controllare se il requisito Fp :
 $CP > 4 * B\#^{\wedge}$ è soddisfatto, dove $B\#^{\wedge}$ è il tuo B# migliorato.

Se il requisito Fp non è soddisfatto, non aggiornare il tuo B#. Se non segui questa regola, non potrai mostrare il tuo CP. correttamente.

Fp non chiede mai l'esatto B# con 6+/5+ bicolore nella mano del tuo partner (ma chiede l'esatto B# con qualsiasi 5/5 bicolore), ~~supponiamo che con 6/5 bicolore il partner~~
quindi la Quest deve
abbia B3 (nonostante in realtà possa essere 2,5), rispettivamente B(3,5) quando il partner ha un bicolore 6/6 o 7/5, B4 quando il partner ha un bicolore 7/6 o 8/5.

Non chiedere l'esatto B# impedirà alla Ricerca di scoprire le vere Regine del partner, ma quando lo Spazio di Offerta per l'uso di CPA non è sufficiente, la Ricerca può calcolare il CP del partner utilizzando le Formule in dipendenza del tipo di bi-colore del partner colore.

CP = $4 * B\#$ con qualsiasi

bi-colore 6/5 CP = $4 * B\# - 2$ con

qualsiasi bi-colore 6/6

CP = $4 * B\# - 4$ con qualsiasi bi-colore 7/6 e così via...

1. Con PL = 6 e 30 CP controlla sempre i SPECCHI, che ridurranno il tuo PL

2. Il Re Singolo NON è una Regina Equivalente

(EQ) Con PL = $x.5$ (dove x è da 1 a 3) puoi

giocare nelle Maggiori al Livello = $x + 1$, ma non puoi giocare nelle Minori a quel Livello!

Non posso darti una spiegazione appropriata su questo fenomeno!

È una conclusione difficile dalla pratica!

Regole per il diritto di utilizzare i Relay

1. Al 1° Livello hai bisogno di B(0.5)+ per iniziare i Relay
2. Al 2° Livello hai bisogno di B(1.5)+, non Vulnerabile o B2Vulnerable per continuare a chiedere.
3. Al 3° Livello, hai bisogno di B2, non Vulnerabile o B(2.5)+ per continuare a chiedere.

NOTA: Se il tuo B# = 0.5 solo, e il tuo partner non ha mostrato un forte B(3.5)+, devi fare un'offerta libera subito dopo il 1° Relay nella tua migliore carta o semplicemente alzare la carta del tuo partner.
se hai un FIT. Se hai mostrato un FIT, il tuo partner può continuare con un Relay per la CPA diretta!

La formula per il diritto di utilizzare un Relay al 1° Livello nonostante la Vulnerabilità è:

$$\text{il tuo B\#} \geq \text{Livello di richiesta} / 2$$

Quindi, per utilizzare un Relay: al 1° Livello avrete bisogno di: $B\# \geq 0,5$

La formula universale per il diritto di utilizzo dei Relay (se il tuo partner non ha mostrato B# >= 3.5) sopra B# >= 2.5) indipendentemente dal Livello che intendi chiedere, nonostante la Vulnerabilità, è:

$$\text{il tuo B\#} \geq \text{Livello di richiesta} / 2 + 1$$

Quindi, se il tuo partner non ha mostrato un B forte (3,5)+:

al 2° livello avrai bisogno di: $B\# \geq 2$

al 3° livello avrai bisogno di: $B\# \geq 2,5$

al 4° livello avrai bisogno di: $B\# \geq 3$

al 5° livello avrai bisogno di: $B\# \geq 3,5$

Regola per l'uso di DBL al 2° giro con 5+ carte

Al 1° o 2° livello hai bisogno di $B\# \geq 2,5$ (con mano equilibrata) o $B\# \geq 3,5$ (con mano sbilanciata) per usare DBL

Al 3° livello hai bisogno di $B\# \geq 2,5$ (con 5+ carte di Maggiore) o $B\# \geq 3$ (con 5+ carte di Minore) per usare DBL

Al 4° livello hai bisogno di $B\# \geq 4$ (con 5+ carte di Minore) o $B\# \geq 3,5$ (con 5+ carte di Maggiore) per usare DBL

Regole per effettuare Sovrannunci in una carta con una mano sbilanciata in 2a posizione

Al 1° o 2° Livello (per un Sovrannuncio naturale in una carta) avrai bisogno di

B(2 - 3) con 5+ carte in una Carta Maggiore o B(2.5 - 3) con 5+ carte in una Carta Minore o con una mano bilanciata.

Al 3° o superiore Livello (per un Sovrannuncio naturale in una carta) avrai bisogno di

Con 5+ Carta Maggiore avrai bisogno di:

1. Quando Vulnerabile: $B\# \geq$ il Livello sul quale l'Avversario ha annunciato meno 0.5
2. Quando Non-Vulnerabile: $B\# \geq$ il Livello sul quale l'Avversario ha annunciato meno 1

Con mano bilanciata o con 5+ carte di un seme minore, avrai bisogno di: _____

1. In posizione vulnerabile: $B\# \geq$ il livello sul quale ha chiamato l'Avversario
2. Non vulnerabile: $B\# \geq$ il livello sul quale il Avversario ha chiamato meno 0,5

NOTA: Fai attenzione che se il tuo partner ha già Passato, le Regole per le Overcall sono 0,5 più basse nonostante la Vulnerabilità:

Al 1° livello avrai bisogno di $B(1,5)+$ per fare un' Overcall

Al 2° livello avrai bisogno di $B2+$ per fare un' Sovrapporre

Al 3° livello avrai bisogno di $B(2.5)+$ per Sovrapporre o effettuare un

COME A TROVARE IL RE SINGOLETTO DEL PARTNER SENZA CHIEDERE ESSO

Se il tuo partner ha un Singoletto, e tu hai chiesto CP, controlla sempre l'uguaglianza del B# mostrato in precedenza dal tuo partner usando le informazioni sui suoi Assi, Re e Regine che hai ottenuto dopo il CPA.

Fallo senza compromessi, perché un Re Singoletto insospettato farà saltare il tuo contratto!

In generale, se trovi qualsiasi differenza tra il B# mostrato in precedenza e il B# che hai ricalcolato con il controllo, il tuo partner ha un Re Singoletto!

Un Re Singoletto vale 0,5, ma devi mostrarlo come 4 Controlli se il Quesito ti chiede il CP!

Questo approccio abbasserà automaticamente il B# del tuo partner, così non correrai il rischio di sovrappunteggiare, e in seguito, usando il controllo del B# mostrato in precedenza dal tuo partner, scoprirai quando il tuo partner ha un Re Singoletto.

Dopo che il tuo partner ha mostrato il B# e il CP (rispettivamente hai scoperto l'EQ attraverso i passaggi che il tuo partner ha utilizzato per mostrare il CP), puoi calcolare il B# del tuo partner utilizzando le informazioni che hai ottenuto.

Se c'è una differenza tra il B# precedentemente mostrato dal tuo partner e il B# calcolato dal check-back, il tuo partner ha un Re Singolo e l'EQ del partner sono in realtà 1 più di quello che hai scoperto prima (dai passaggi che il tuo partner ha compiuto per mostrare il CP) !

Se non c'è differenza tra il B# precedentemente mostrato dal tuo partner e il B# calcolato dal check-back, il tuo partner non ha un Re Singolo e l'EQ sarà lo stesso di quello che hai scoperto prima (dai passaggi che il tuo partner ha fatto per mostrare il CP) !

A volte, quando il tuo partner ha un Singolo o Vuoto, la risposta del partner per il CP potrebbe non mostrare alcun EQ, il che sarà un segnale ovvio che il tuo partner ha un Re Singolo, perché sai che con un Singolo / Vuoto, il partner ha almeno 1 EQ nascosto esattamente in quel Singolo / Vuoto, quindi non hai bisogno di utilizzare il ricalcolo del check-back del Numero Base (B#, la forza).

Facciamo esercizio

Il tuo partner detiene:

Kx Qxxx Jxx QJxx

Quanti EQ ha il tuo partner?

Risposta: 2 EQ, e sono 2 vere Regine, perché il tuo partner ha una mano bilanciata (nessun Singleton, nessun vuoto)

Il tuo partner ha: AQJxxxx KQxxx J

-Quanti EQ ha il tuo partner?

Risposta: 6 EQ (2 nel seme : 1 vera Regina + 1 per la settima carta; 1 vera Regina nel seme seme, 2 nel seme vuoto , totale di 6). B# = 3,5

Il tuo partner

ha:AKJxxxxxx Q x

Qx Quanti EQ ha il tuo partner?

Risposta: 6 EQ (3 per le carte 7th, 8th e 9a nel seme ; 1 vera Regina nel seme ; 1 nel seme Singleton , 1 nel seme Singleton , totale 5).

B# = 3

NOTA: Fp non esegue la scansione di Singleton
Quel che conta solo la

Come a scoprire le vere regine del partner Senza chiederglielo

Il numero di regine equivalenti (EQ) dipende dalla distribuzione esatta ed può essere scoperto dai passaggi che il partner ha seguito nel rispondere a CP.

Quando conosci la forma esatta del partner, è facile scoprire il numero esatto delle vere regine del partner sottraendo tutti i punti di distribuzione che valgono 0.5 dal numero di EQ scoperti:

Il numero di vere regine = il numero di EQ meno i valori di distribuzione che valgono 0.5

Con i bi-colori, per scoprire il numero di EQ che accompagnano la risposta del 1° passo per CP, usa la formula: $n-6$, dove 'n' è il numero di carte in entrambi i semi bi-colori (come sai, qualsiasi risposta del passo successivo aumenta il CP di 2 e diminuisce EQ di 1)

Vediamo se sai già contare molto velocemente

Impara a contare visivamente!

Prima di iniziare a contare, trova 2 Onori TOP con un valore combinato di 2.0, e NON li contare! Conta solo il resto!

Supponiamo che la tua mano sia: xxx K AKJxx Qxxx
Riesci a trovare il tuo B#, cioè i tuoi trucchi di contratto?

Iniziamo a contare: Hai A + Q con un valore di $1.5 + 0.5 = 2.0$, quindi non li conteremo; li scartieremo. Conteremo il resto:

Singleton Re + Re = $0.5 + 1.0 = 1.5$ trucchi di contratto, quindi il tuo B# = 1.5

NOTA: Puoi contare la tua mano in un modo diverso:

Hai un Asso + un Re Singleton con un valore di 2.0, che non conteremo. Il risultato per il tuo B# sarà lo stesso.

Se avete 2 Re e nessuno di essi è un Re Singolo, potete scartarli e contare il resto, che sarà facile come quando abbiamo scartato l'A + Q.

Nei casi in cui avete 2 Assi, ciascuno del valore di 1,5, potete contarli per 1,0, quindi scartando (sottraendo) 2,0 trucchi iniziali visivamente e poi contando il resto.

COME CALCOLARE IL NUMERO DEI PUNTI DI CONTROLLO (CP) DEL PARTNER E LE REGINE EQUIVALENTI (EQ)

Per mani equilibrate o mani con base di 5-6 carte (senza vuoto) o 5/5 bicolore (senza vuoto)

I Punti di Controllo (CP) per la risposta al 1° passo:

$$CP = 4*B\# + 2 \text{ insieme a 3 EQ}$$

I Punti di Controllo (CP) per la risposta al 2° passo:

$$CP = 4*B\# + 4 \text{ insieme a 2 EQ}$$

I Punti di Controllo (CP) per la risposta al 3° passo:

$$CP = 4*B\# + 6 \text{ insieme a 1 EQ}$$

I Punti di Controllo (CP) per la risposta al 4° passo:

$$CP = 4*B\# + 8, \text{ nessuna EQ}$$

Per mani con base di 5-6 carte + vuoto o 5/5 bicolore + vuoto o con base di 7 carte, senza V / 2S

Il punti di controllo (CP) per la risposta al 1°

passaggio: $CP = 4*B\# \text{ insieme a 4 EQ}$

I punti di controllo (CP) per la risposta al 2°

passaggio: $CP = 4*B\# + 2 \text{ insieme a 3 EQ}$

I punti di controllo (CP) per la risposta al 3°

passaggio: $CP = 4*B\# + 4 \text{ insieme a 2 EQ}$

Per mani con 7 carte di Basic suit + V/2S o 8 carte di Basic suit, no V/2S

I punti di controllo (CP) per la risposta al 1° passo:

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

I punti di controllo (CP) per la risposta al 2° passo:

$$CP = 4*B\# \text{ insieme a } 4 \text{ EQ}$$

I punti di controllo (CP) per la risposta al 3° passo:

$$CP = 4*B\# + 2 \text{ insieme a } 3 \text{ EQ}$$

Per mani con 8 carte di Basic suit + V/2S

I punti di controllo (CP) per la risposta al 1° passo:

$$CP = 4*B\# - 4 \text{ insieme a } 6 \text{ EQ}$$

I punti di controllo (CP) per la risposta al 2° passo:

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

I punti di controllo (CP) per la risposta al 3° passo:

$$CP = 4*B\# \text{ insieme a } 4 \text{ EQ}$$

CONTROLLO INDIETRO DEL NUMERO DI BASE (B#) DICHIARATO IN PRECEDENZA DAL PARTNER

Nei casi in cui il tuo partner ha mostrato un Singolo, spendi sempre qualche secondo per un controllo indietro del B# dichiarato in precedenza dal tuo partner utilizzando il Conteggio Fp.

Quando scopri la forma esatta del tuo partner, il Numero di Base (B#) e i Punti di Controllo (CP), saprai il numero esatto e il tipo di tutti i TOPOnori (Assi + Re + Regine) del tuo partner.

Supponiamo che il tuo partner abbia mostrato una forma esatta di 1534, B# esatto = 3,0 insieme a 2A + 2R. ~~Par~~ Attenzione che il tuo partner, quando risponde per i CP, utilizzerà il 4° passo per mostrare 20 CP con B# = 3 ($4 \times B\# = 4 \times 3 = 12$ CP obbligatori). ~~Fin~~ Rimossi, il resto di 8 CP verranno mostrati dalle risposte del 4° passo, che non mostrano nemmeno una EQ).

Ma sai che il tuo partner ha un Singolo, cioè almeno 1 EQ!

Ciò significa che il tuo partner ha un Re Singolo, quindi il B# calcolato indietro del partner mostrerà:

B# = -2 (rimossi obbligatoriamente 2 contratti iniziali) + 3 (per 2 Assi) + 2 (per 2 Re Singoli) = 3,5

Ma il tuo partner ha mostrato B# = 3, quindi:

La differenza indica che il tuo partner ha un Re singolo + 1 donna reale in più di quanto tu abbia scoperto dalla risposta del partner per il CP!

Esempi con e senza Re singolo:

1. K AQxxx AKx Jxxx mostra un B# esatto = 3.0
2. x Axxxx AKx KJxx mostra un B# esatto = 3.5

Se trovi una differenza tra il B# dichiarato in precedenza dal tuo partner e il B# calcolato da te, presta attenzione al fatto che questo significa che il tuo partner ha un Re singolo insieme a 1 donna reale in più!

Considerazioni aggiuntive a cui prestare attenzione

Quando pensi di essere 1 giù, a causa dell'aggressivo Fp Counting, sarai almeno 2 giù (tranne quando hai un Seme di Trump di 10+ carte). Quindi, NON puntare mai oltre anche in Vulnerabilità uguale (per non parlare di Vulnerabilità non favorevole) e fai attenzione a questo, anche in Vulnerabilità favorevole!

Quando la somma dei Livelli di Gioco di entrambi è 13, la Regola della Penalità di 13, ma se pensi che le mani siano fortemente sbilanciati, sii consapevole che la Regola della Penalità di 13 diventa Regola della Penalità di 16!

La somma dei Play Levels (PL) di entrambi i lati è di solito 5, ma con mani fortemente sbilanciati, la somma può andare da 8 a 11.

Questo è un altro modo per chiarire una
Penalità Doppia!

Controlliamo il tuo Conteggio!

Se mi chiedete perché lo faccio così spesso, la mia risposta sarà:
Perché l'esplicito Conteggio Fp con la valutazione automatica della mano è il cuore del sistema Fp e garantirà il vostro successo di oltre il 70% con mani molto folli (di solito oltre l'80%).

Un piccolo errore di conteggio e il tuo contratto potrebbe essere condannato!

Avete: A Kxxx AKQxxxx x Trovate il B#

Sapete che dovete contare visivamente per eliminare qualsiasi errore!

Non contare l'Asso di Fiori , ha un valore di 2,0, conta solo il resto!

$1 (R) + 1,5 (A) + 1 (R) + 0,5 (D) + 0,5$ (per 7 carte di seme) $+ 0,5$ (Singleton) = 5, il tuo B# = 5, cioè hai 5 prese di contratto (solo 3 EQ).

Il tuo compagno possiede: Dxx D_jx xx Axxxx

Il tuo compagno non conterà D + A che hanno un valore di $1,5 + 0,5 = 2$, ma conterà il resto: il B# del tuo compagno = 0,5

Supponiamo che il tuo compagno abbia scoperto la tua forma esatta e il tuo B# e calcolato il PL del gioco = B# + B# + Aggiustamenti (se ce ne sono) = $5 + 0,5 + 0,5$ (Aggiustamento per il "buono Singleton") $+ 0,5$ (Aggiustamento per 9 Atout) = 6,5 che ha mostrato il 100% di un piccolo Slam.

Anche se il tuo compagno non è in grado di scoprire il tuo numero esatto e il tipo dei tuoi TOP Onori a causa del bombardamento degli avversari, le informazioni sul Livello di Gioco (PL) ricevute dal tuo compagno saranno sufficienti per decidere se giocare o meno uno Slam!

Ricorda solo che Fp gioca sempre piccoli Slam con PL ≥ 6.0 e CP ≥ 32 (con PL esatto = 6.0, gli Slam sono al 50%), ma gli Slam del Grande Slam devono essere sempre giocati con PL ≥ 7.5 (min 7.25* con 2 buoni FIT e min 36 punti di controllo, CP)!

LA CONGIUNZIONE TRA IL NUMERO DI BASE (B#) E I PUNTI DI CONTROLLO (CP)

Trova l'approssimazione del CP o B# quando ne conosci uno:

1. Con mano a 5-6 carte o con mani bilanciate quando gli Assi sono uguali o inferiori ai Re, o con 5/5 bicolore:

$$B\# = (CP - 4)/4 \text{ o } CP = 4*B\# + 4$$

2. Con mano a 7-8 carte

$$B\# = (CP - 2)/4 \text{ o } CP = 4*B\# + 2$$

3. Con mani bilanciate quando gli Assi sono più dei Re:

$$B\# = (CP - 6)/4 \text{ o } CP = 4*B\# + 6$$

4. Con 6+/5+ bisuitati (bicolore):

$$\sim B\# = CP/4 \text{ o } CP \sim 4*B\# \text{ (con un Vuoto o 2 Singoli)}$$

$$\sim B\# = CP/4 - 0,5 \text{ o } CP \sim 4*B\# + 2 \text{ (senza alcun Vuoto o 2 Singoletti, può avere 1 Singoletto)}$$

Attenzione: per rendere il conteggio dei punti di forza molto rapido e senza errori, impara a contare visivamente i trucchi di contratto della tua mano!

Per trovare i tuoi trucchi di contratto (detti Numero (B#) alla Base) trova prima visivamente gli Onori con un valore di 2,0 e NON CONTARLI!

Conta solo il resto dei tuoi punti di Onori e Distribuzioni (invece di contare tutti e poi sottrarre 2 alla fine, perché se dimentichi di sottrarre 2 alla fine del Conteggio, la tua coppia sarà in un incendio e tutti i Kibitzers rideranno forte!)

Per assicurare un conteggio senza errori, devi sottrarre visivamente 2 prese contrattuali all'inizio e contare solo B#. Il tuo partner farà lo stesso. La somma dei B# di entrambi i partner ti fornirà il Livello di Gioco (PL) prima degli Aggiustamenti (se presenti).

Ad esempio:

Se la tua mano è: x KQx Axx AKQxxx

NON contare A + Q (con un valore di $1.5 + 0.5 = 2$), conta il resto dei tuoi punti di Distribuzione e Onori: 0.5 (Singolo) + 1 (K) + 1.5 (A) + 1 (K) + 0.5 (Q) = 4.5 e questo sarà il tuo B# oppure

NON contare K + K (con un valore di $1 + 1 = 2$), conta il resto dei tuoi punti di Distribuzione e Onori: 0.5 (Singolo) + 0.5 (Q) + 1.5 (A) + 1.5 (A) + 0.5 (Q) = 4.5 e questo sarà il tuo B#

Conta A + A (con un valore di $1.5 + 1.5 = 3$) per 1.0 solo (quindi sottraendo 2 prese contrattuali in front) insieme al resto dei tuoi punti di Distribuzione e Onori: 1.0 (per i 2 Assi dopo aver rimosso 2.0) + 0.5 (per Singleton) + 1.0 (per K) + 0.5 (per Q) +

$1.0 \text{ (for K)} + 0.5 \text{ (for Q)} = 4.5$ e quello sarà il tuo B#

Certo, quando non hai alcun Onore con un valore di 2, devi contare quello che hai e poi sottrarre 2 alla fine, ricevendo così il tuo B# Negativo

Facciamo Esercizio

Hai: Kx Qx Axxx AQxxx Non contare AQ, conta il resto e trova il tuo B#. È 3.0 o ?

Se sei il Dealer, aprirai 1NT o 1?

Hai: Ax K AQxxxxxx Ax

Non contare AQ, conta il resto e trova il tuo B#. È 5.0 o ?

Se sei il Dealer, aprirai 1 ?

Hai in mano: xx Jx Axxxxxx
xx Trova il tuo B#. È 0.5 o ?

Hai in mano: Jxxx xx Qjxx xxx
È una mano bilanciata. Trova il tuo B#. È -1.5 o ?

Hai in mano: xx Jx Qxxxx Jxxx

Quella mano non è equilibrata dai requisiti Fp.
Trova il tuo B#. È -1,5 o

Hai: Kxxxx Qx A QJxxx Trova
il tuo B#. È 2,0 o ?
Se sei il Dealer, aprirai 2?

Hai: J AQxxxx K AKQxx Non contare
AQ, conta il resto e trova il tuo B#. È 4,5 o ?
Se sei il Dealer, aprirai 1?

Hai: AKxxxxxx Q Ax Ax
Trova il tuo B#. È 5,5 o ? Se sei il Dealer, aprirai 1?

Sei Vulnerabile e hai: AQxxx Qxxxx AQ x
Dimostra che il tuo B# = 3,0 e spiega a te stesso
perché devi aprire 2

Prestare attenzione che ogni B# che ho suggerito è
vero! Se non riesci a dimostrarlo per tutte le mani,
non sei pronto per Force Point! Torna indietro,
trova Fp Counting e leggi di nuovo.

Requisiti Fp per realizzare uno SLAM

Con Fp hai una garanzia del 100% per qualsiasi mano con PL almeno x.5 o una mano di finesse con PL = x.0 (eccezione solo per 4 in Major, che può essere fatta con PL = 3.5 se visualizzi un Singolo in una delle due mani)

Per esempio: Quando scopri un PL = 6.5 hai uno Small Slam al 100% e non devi nemmeno controllare i tuoi Control Points (CP), ovvero i Controlli. Quando scopri un PL = 6.0 devi sapere che avrai bisogno di una finesse, un attacco favorevole, una rottura del seme 3 contro 3, sbarazzarsi di un Onore, una stretta, end-play degli avversari, o così via: per raggiungere tali finesse Slam per una spiegazione sintetica) Small Slam (chiamandoli tutti

In linea di principio, avrai bisogno di 32 a 36 CP per fare uno Small Slam, ma anche con 30 CP puoi ancora fare uno small Slam quando:

1. hai 2 FIT molto buoni, entrambi con tutti e 3 i TOP Onori
 2. un FIT di Atout insieme a due Misfits 5 contro 2, anche FIT laterale 7 contro 1
 3. a Super ADATTAMENTO di 9+ Briscola & uno 5 per 2
- tutti 3 gli onori PRINCIPALI**

NOTA: 38 CP sono fisicamente impossibili combinazioni tra Assi e Re, quindi se scopri 38 CP a causa di una duplicazione di un Re opposto a Un Singolo o un Vuoto opposto a un Asso contato impropriamente (abbassali immediatamente a 34 - 36 CP)

NOTA importante: Sorprendentemente, il 6NT facilmente può essere offerto, quindi con $PL = 5.5$ potresti avere un del Slam 6NT, naturalmente, ma fai attenzione che in entrambi i casi avrai bisogno di $CP \geq 34$

Non è lo stesso con i Grand Slam. Per realizzare un Grand Slam al 100% in un seme, avrai bisogno di $PL \geq 7.25$. Se hai sempre bisogno di $PL \geq 8.0$ con tutti i 40 CP!

Ci sono alcune leggere eccezioni, ma devi giocare con molta cautela:

NT GRAND SLAM può essere fatto con $PL = 7.75^*$ e 40 CP

I GRAND SLAM a seme possono essere fatti con 7.25^* , 2 buoni FITS e 36+ CP

Mai temere di fare un GRAND SLAM con Fp. Quel sistema è stato creato per i SLAM. Usalo al massimo delle sue potenzialità. La Licitazione degli Slam è la parte più forte del Force Point. Gli SLAM sono tarati al 5% - 10%, e se ne sbagli anche uno solo, non riuscirai a vincere nessun Torneo.

Non rinunciare agli SLAM!

BIDDING DINAMICO DELLA FORZA PUNTO MECCANISMO

Utilizzando il Conteggio della Forza Punto, troverai immediatamente i trucchi del tuo contratto, che chiamiamo Numero Base, B# (la lunghezza delle carte e il possesso degli Onori sono inclusi nel conteggio). Più importante, non ci sono ulteriori considerazioni riguardo alla valutazione della tua mano in dipendenza delle puntate degli Avversari, eccetto per i loro eventuali Salti!

1. Aprendo 1 in un seme (eccetto l'Apertura 1 con B# ≥ 4.5 che è multiplo per forza e forme), mostrerai al tuo partner il tuo seme Base di 5+ carte con almeno 2 trucchi di contratto, B(2 - 4).

2. Il tuo partner, con almeno 0.5 trucchi di contratto, la punta di un tridente (eccetto 1) per un Relay a Forzatura di Giro (RF) avviando la Convenzione SCOR - SCOR.

3. La tua risposta mostrerà la lunghezza del tuo seme Base, talvolta simultaneamente con 2 dei tuoi semi laterali utilizzando la Convenzione SCOR - SCOR, poi sulla Forzante di Manche (GF) Relè, la seconda delle migliori, rivelando così la tua esatta distribuzione (forma esatta).

4. Il tuo partner può continuare con il prossimo Relè chiedendoti il tuo esatto Numero Base (B#, i trucchi di contratto). Rispondi a passi, usando il 1° passo per la conferma del tuo minimo B# già mostrato dall'Apertura (aumenta il tuo B# di 0,5 per qualsiasi risposta del prossimo passo).

Ora il tuo partner può utilizzare il Controllo Punti di Richiesta (CPA) Relay per chiedere il tuo CP (Controlli Punti di Richiesta).

Prima di rispondere, è obbligatorio

rimuovere (scartare) $CP = 4 \times B\#$ meno il coefficiente appropriato in dipendenza della tua forma,

quindi dividere il resto del tuo CP per 2 per trovare il numero di passi che devi utilizzare dopo il CPA Relay (cioè, mostra il resto del tuo CP in 2 CP per passo).

Ricorda: Il numero di passi che usi per mostrare il tuo CP mostra anche il numero delle tue Regine Equivalenti (EQ). Con un seme base fino a 6 carte, la risposta al 1° passo mostra 3 EQ, la risposta al 2° passo mostra 2 EQ, la risposta al 3° passo mostra 1 EQ e le risposte al 4° passo o superiori mostrano Zero EQ. In generale, se il tuo seme lungo ha 1 carta in più, il numero di EQ aumenterà di 1 per qualsiasi delle risposte a passi, rispettivamente. Se il tuo seme lungo ha 2 carte in più, il numero di EQ aumenterà di 2 per qualsiasi delle risposte a passi, e così via...

L'ultima cosa che il tuo partner potrebbe fare è chiederti i colori dei tuoi TOP Onori (per '2 dello stesso tipo'). Le risposte di priorità sono per SCOR.

LA CONVENZIONE SCOR - SCOR

Il sistema Force Point® (Fp) utilizza solo una Convenzione: SCOR - SCOR per scoprire la forma esatta del partner, i Punti di Controllo (CP) insieme alle Regine e ai loro semi. Si presuppone che il seme di Base sia un seme di 5+ carte in cui hai aperto o sovrachiamato.

Quando il tuo seme di Base è già stato mostrato, puoi iniziare a rispondere con SCOR - SCOR mostrando i tuoi semi laterali, poi il tuo 2° seme più lungo che rivelerà la tua forma esatta. Nei casi in cui hai 2 carte in più rispetto a quanto previsto in precedenza (7 carte invece di 5 carte nel seme di Base) dopo aver mostrato i tuoi semi laterali, devi utilizzare la risposta del 1° passaggio prima di mostrare il tuo 2° seme più lungo!

L'acronimo SCOR - SCOR sta per 'FORMA, COLORE e RANGO', in riferimento ai tipi di due semi laterali mostrati:

'S' rappresenta 2 mani dello stesso TIPO (la mano arrotondata; ogni altro tipo). Sono i semi laterali che circondano il tuo seme Base.

'CO' sta per 2 mani dello stesso COLORE (rosso o nero) semi laterali escludendo sempre il colore del tuo seme Base.

'R' sta per 2 semi dello stesso RANGO (Minori o Maggiori) semi laterali sempre escludendo il rango del tuo Seme Base.

NOTA: Le abbreviazioni sono uguali per la Convenzione pari e per la Convenzione dispari. Entrambe le parti se il tuo partner pensa che tu abbia un numero dispari (5 o 7) di carte nel seme, usando la 2a parte di essa gli mostrerà che in realtà hai un numero pari di carte (6 o 8 carte) nel Seme Base.

I semi laterali possono essere (mostrati per priorità): 1 su 1 (con 7 carte del Seme Base), 2 su 2 o 3 su 3 (entrambi con 5 o 6 carte del Seme Base), 4 su 4 o 3 su 4 (entrambi con 5 carte del Seme Base), 2 su 4 (con 6 carte del Seme Base), 2 su 3 (con 7 carte del Seme Base)

L'importante da ricordare è:

Tra i semi laterali, non può mai esserci solo 1 Singolo

tranne quando hai un Seme Base di 8 carte + Vuoto (1 su 4) o un Seme Base di 9 carte + Vuoto (1 su 3)

La Convenzione è universale; la 2a parte della Convenzione utilizza gli stessi significati, ma essa mostra che la lunghezza del tuo Seme Base ha 1 carta in più rispetto a quanto previsto in precedenza.

Quando apri o sovraccarichi con una mano di 5+ carte e poi usi la 2a parte della convenzione SCOR - SCOR, il tuo partner scoprirà che in realtà hai 6 carte nella tua mano di base.

Lo stesso vale quando si sovraccarica con una mano di 6+ carte e poi si usa la 2a parte della convenzione SCOR - SCOR, il partner scoprirà che in realtà hai 7 carte nella tua mano di base.

In generale, quando hai una mano di carte dispari (5 o 7), mostri la tua mano di base di 5+ carte, poi mostri le tue mani laterali usando la 1a parte della convenzione SCOR - SCOR, quindi se hai una mano di 7 carte, userai la risposta del 1st passaggio, rimandando così la risposta per la seconda mano più lunga. Tuttavia, se hai una mano di 5 carte, mostrerai direttamente la tua seconda mano più lunga, rivelando la tua forma esatta.

Quando hai una mano di carte pari (6 o 8), dopo aver mostrato la tua mano di base, devi mostrare le tue mani laterali con la 2a parte di SCOR - SCOR, informando così il tuo partner che hai una mano di base più lunga di 6 o 8.

In una nuova Relay, mostrerai naturalmente direttamente la tua seconda mano più lunga, rivelando la tua forma esatta.

MA se il tuo partner ha già DIMOSTRATO DI ESSERE FORTE (B3+) e i tuoi lati sono RANGO, invece di utilizzare il 7° passo di attesa (che è per i casi in cui il tuo partner non ha ancora dimostrato di essere forte) ~~devi SALTARE immediatamente~~ al tuo secondo seme più lungo oltre il 6° passo della Convenzione SCOR - SCOR, entrando così nello SCOR Esteso!

In questo caso, dal 7° passo in su, utilizzerai lo SCOR ESTESO mostrando il tuo secondo seme più lungo SALTANDO immediatamente, rivelando così la tua forma esatta subito. Ne leggerai sotto.

Per ora, ricorda solo:

Il 6° passo di SCOR - SCOR viene di solito utilizzato per mostrare un seme Base di 6 o 8 carte con semi laterali di RANGO + un Vuoto o S+V

Quando non sai se il tuo partner è forte (B3+) o meno, il 6° passo di SCOR - SCOR viene utilizzato per mostrare solo un seme Base di 6 o 8 carte con semi laterali di RANGO, oppure puoi calmare la Licita utilizzando il 7° passo (se non è oltre il Livello 3rd del seme di apertura) che è anche per un seme Base di 6 o 8 carte con semi laterali di RANGO, ma senza Vuoto.

Su un nuovo Relay mostrerai il tuo secondo seme più lungo (la forma esatta).

Quando sai che il tuo partner è forte (B3+), devi usare lo SCOR esteso (dal 7°

fai un passo avanti mostrando immediatamente il tuo secondo seme più lungo tramite SALTO, rivelando così la tua forma esatta di seme base da 6 o 8 carte + RANK, niente carte vuote!

Le offerte sono sempre per JUMP, non c'è

bisogno di pensare, semplicemente SALTA con il tuo secondo seme più lungo! SCOR è una convenzione innovativa che ti consente di rivelare la tua forma esatta, solitamente fino a 3NT (se non ci sono salti da parte dell'avversario).

Quando sei il QUEST (l'interrogatore che chiede al partner) la cosa importante è prestare attenzione a dove si trova il secondo seme più lungo del tuo partner.

Ricorda che quando il partner è il 2° il seme più lungo è uno dei semi laterali mostrati in precedenza, il quarto seme non mostrato fino a quel momento è SEMPRE un Singleton, ma quando il secondo seme più lungo NON è uno dei semi laterali mostrati in precedenza, il tuo partner non ha alcun Singleton!

Questa è LA CHIAVE per accendere la tua immaginazione sulla distribuzione del partner e per capire come funziona la Convenzione SCOR - SCOR!

Il materiale sottostante è solo per il record; non è necessario ricordarlo!

Il numero di possibili offerte di risposta dipende dalla lunghezza del colore Base (nonostante i colori laterali).

Con 5 o 7 carte nel colore Base:

5 offerte con 5 carte nel colore Base

5 carte, nessun S/V: 2 per 2 o 3 per 3 colori laterali

5 carte + Singolo: 4(3) o 3(4) colori laterali

5 carte + Vuoto: 4 per 4 colori laterali

7 offerte con 7 carte nel colore Base

7 carte + Singleton: 2 su 3 o 3 su 2 lati delle carte

7 carte + Vuoto: 3 su 3 o 4(2) / 2(4) nei lati delle carte

7 carte + 2 Singletons: 1 su 1 lati delle carte

Con 6 o 8 carte Base:

Il 1° passo è riservato a 6 o 8 carte + Vuoto / S+V

Su un nuovo Relay:

Con un mazzo di base da 6 carte:

6 carte + Vuoto: 4(3) / 3(4) nelle materie accessorie (2 offerte)

Con un mazzo di base da 8 carte:

8 carte + Vuoto: 2(3) / 3(2) nelle materie accessorie (2 offerte)
8 carte + Singolo+Vuoto: 4(1) / 1(4) nelle materie accessorie (2 offerte)

Dalla seconda fase mostrate il vostro per 6 o 8 carte, senza Vuoto:

Con un mazzo di base da 6 carte:

6 carte, senza Singolo / Vuoto: 2 per 2 materie accessorie (1 offerta, usa sempre l'offerta NT)
6 carte + Singolo: 4(2) / 2(4) o 3 per 3 materie accessorie (3 offerte)

6 carte + 2 Singleton: 1 per 1 temi laterali (1 offerta) Totale di 5 offerte

Con 8 carte Suit di base:

Con min B#: 8 carte + 1 Singleton: 2 per 2 temi laterali a

Con max B#: 8 carte + 1 Singleton: 2 per 2 temi laterali

Il numero di offerte dipende dall'intervallo B#.

Le cose di base sull'CPA che devi ricordare

I requisiti minimi di CP per uno Small Slam sono 32 - 36 CP (30 CP ma solo con 2 buoni FIT). Scoprendo i 38 CP fisicamente impossibili, quando persiste una certa duplicazione di un pseudo e di un vero Controllo, sii consapevole che i CP sono in realtà 34 - 36.

1. Con 5-6 carte Base o qualsiasi 5/5 bicolore (nessun Vuoto in entrambi i casi):

Devi sottrarre $CP = 4 * B\#$, quindi la risposta del 1° passo è $CP = 4 * B\# + 2$ insieme a 3 EQ

Qualsiasi risposta dei prossimi passaggi aumenta i CP di 2 e diminuisce gli EQ di 1 (con un Vuoto o 2 Singoli, i tuoi CP sono 2 in meno e i tuoi EQ sono 1 in più per qualsiasi risposta del passo)

2. Con 7 carte Base o qualsiasi 6/5 bicolore (nessun V/2S in entrambi i casi):

La risposta del 1° passo è per $CP = 4 * B\#$ insieme a 4 EQ.

Qualsiasi delle risposte ai prossimi passaggi aumenta il CP di 2 e riduce l'EQ di 1 (con un Vuoto o 2 Singoletti, il tuo CP è 2 in meno e il tuo EQ è 1 in più per qualsiasi risposta al passo)

3. Con una Mano Basica da 8 carte (senza Vuoto, senza 2 Singoletti) o con qualsiasi bicolore 6/6:

La risposta del 1° passo per CP = $4 * B\# - 2$
insieme a 5 EQ.

Qualsiasi delle risposte dei prossimi passi aumenta il tuo CP di 2 EQ di 1 (con un Vuoto o 2 Singolette, il tuo CP sono 2 in meno, e il tuo EQ sono 1 in più per qualsiasi delle risposte dei passi).

Il significato della Convenzione SCOR estesa - SCOR

Quando sei forte B(4.5)+ o dopo un Sovrappegno dell'Avversario puoi mostrare un B# più forte da 3 a 4, quando hai una Carta Base con lunghezza di 6 o 8 carte insieme a Carte Lateralali di RANGO, la tua risposta per la 2a Carta più lunga sarà un SALTO che entrerà nella zona della SCOR estesa.

Ricorda: Ciò accade SOLO con queste 3 condizioni: forza di B3+, Carta Base da 6 o 8 carte + Carte Lateralali di RANGO!

In tali casi, mostrerai immediatamente il tuo secondo servizio più lungo saltando naturalmente nel servizio

Offrendo immediatamente il tuo secondo servizio più lungo

il 1° Relay (risparmiando così la necessità di usare un 2° Relay), risparmierai uno spazio di offerta molto prezioso.

Ricorda solo che in tutti i casi con una base di 6 carte quando hai carte fuori seguite di rango, quando ti viene chiesto delle tue carte fuori seguite, devi fare un SALTÒ, entrando così nell'Extended SCOR (che inizia con il 7° passo di SCOR - risposte SCOR)

NOTA: Sarà difficile per te iniziare con le spiegazioni dopo l'apertura di 1, quindi inizieremo con le spiegazioni più semplici dopo le aperture di 1, 1 e 1 e alla fine, quando ti sarai abituato ai principi di base del sistema, spiegheremo l'apertura di 1.

Puoi trovare le offerte Fp eseguendo il programma computer Sysnotes per assistere i giocatori. Puoi usare il programma per giocare a bridge su Internet secondo le Regole Fp anche se non sai quasi nulla del sistema di bridge Fp.

Inizieremo con le aperture più semplici per rendere il tuo apprendimento di Fp più confortevole. Devi capire che non devi ricordare le sequenze di offerta. Invece, devi ricordare il meccanismo di offerta che accompagna qualsiasi apertura. Questo è molto più facile che memorizzare decine di sequenze. Le principali cose che devi memorizzare sono gli intervalli delle offerte di apertura (elementari) e SCOR - SCOR

(inclusa la Convenzione SCOR estesa) (da 15 a 30 ore, a seconda delle vostre capacità di immaginazione).

È nuovo e alcuni giocatori potrebbero trovarlo difficile a prima vista, ma la Convenzione vi mostrerà la distribuzione esatta della forma del partner, che è l'importante cosa!

Insieme alla CPA, sarete in grado di proiettare in modo trasparente le carte dei partner attraverso il loro retro!

È come il bidding Double Dummy.

Nessun sistema di bridge è in grado di offrire un tale bidding!

Osservate attentamente l'immagine del gioco sulla copertina del libro per scoprire cosa potete scoprire sulla mano del vostro partner prima del Contratto Finale!

Il tempo approssimativo per imparare Fp

Le aperture da 1 a 4NT sono 20, ma ciò non significa che dovrete ricordare 20 meccanismi di offerta.

Quindi, dovrete imparare 10 meccanismi di offerta corrispondenti alle diverse aperture, 1 convenzione (SCOR - SCOR) e 3 molto

Semplice Chiedere (per il numero esatto del partner, Capelli del partner, SCOR per i colori degli onori TOP del partner). Chiunque può farlo per 2 giorni (3 - 4 ore al giorno) a seconda del loro tempo libero e delle loro intenzioni.

Consiglio di iniziare a imparare il sistema da SCOR - SCOR, poi le aperture 1, 1, 1 (che utilizzano meccanismi di offerta identici) e poi di continuare con l'apertura 1 (20 - 25 ore per impararla)

1 I meccanismi di offerta dell'apertura 1

p - p - (p) - 1 Il meccanismo di offerta in 3a / 4a posizione è il più efficace e non difficile (10 - 15 ore per impararlo)

1, 1, 1 I meccanismi di offerta con base a 5+ carte sono uguali e non difficili quando si è abituati a SCOR - SCOR (5 - 10 ore per impararli)

1NT, 2NT I meccanismi di offerta dopo le aperture deboli 1NT e molto forti 2NT con mani bilanciate sono uguali e facili quando si imparano gli stratagemmi intelligenti per mostrare la propria forma esatta e forza (fino a 3NT dopo l'apertura 1NT), 10 - 15 ore per impararli.

2 Il Meccanismo di Bidding dopo 2 è il più semplice (5 ore per impararlo)

2 (per bicolori deboli), 2, 2 (per bicolori forti) I Meccanismi di Bidding con le Aperture bicolori sono uguali (5 ore per impararli)

3, 3, 3, 3 I Meccanismi di Bidding dopo Aperture bicolori molto forti 6+/5+ sono uguali e facili (da 5 a 10 ore per impararli)

3NT I Meccanismi di Bidding dopo i salti a 4NT (CPA diretta) sono facili, ma statisticamente accadono quasi mai. Ricorda solo che le risposte partono da 8 CP o meno (da 1 a 2 ore per impararlo)

4, 4 I Meccanismi di Bidding sono uguali ed elementari; li userai raramente (10 ore per impararli)

4, 4 I Meccanismi di Bidding sono uguali ed elementari; userai raramente lo SCOR (5 ore per impararli) SCOR - Convenzione SCOR inclusa la parte Extended SCOR.

L'apprendimento dipende dalla capacità di immaginazione e viene valutato da discreto a difficile (da 15 a

Prima di diventare un esperto di offerte Fp
30 ore per impararlo)

Chiedere l'esatta B# elementare (1 ora
per impararlo)

Controllo dei Punti di Domanda (CPA)
rivoluzionario, ma un semplice calcolo
aritmetico per un alunno di 7a classe (1
anno per scoprirlo, ma meno di 5 ore per
impararlo)

Chiedere i semi dei tuoi TOP Onori è
elementare e utilizza 3 passaggi dalla 1a parte
di SCOR per mostrare '2 dello stesso tipo' + il
4o passo per mostrare $K + Q$, $K + A$ o $Q + A$ in
un unico seme (1 ora per impararlo)

Avrai bisogno di circa 100 ore (non più di 160
ore se sei un lento apprendente), circa 30 giorni
(rispettivamente 2-4 ore al giorno) per imparare
teoricamente Fp, e ti serviranno altri 30 giorni per
usarlo in pratica.

In 3 a 4 mesi, sarai pronto per le Bermuda
Ciotola, niente scherzi!

Hai imparato bene il conteggio Fp? Ti darò una distribuzione speciale:

Hai: $x \text{ KJxxx Axxxxxx}$ - Trova il tuo B#. È 2.5 o ?

Quanti CP hai? Sono 10 reali + 10 pseudo? Se sei il dealer, aprirai 2?

Il CP dei requisiti Fp è $\geq 4 \times 2 - 4$ per quella mano speciale soddisfatta?

Puoi migliorare il tuo B# se gli avversari fanno una dichiarazione a e/o ?

Quanti EQ hai? Sono 4 o ?

Hai: Jxxx x QJxx xxxx

Suggerimento: è una mano pseudo-bilanciata. Trova il tuo B#. È -1 o -0.5?

Ecco quello che hai: Jxx Jx Qxxxx KJx

Trova il tuo B#. È -0.5 o ?

Ecco quello che hai: Kxxxxx Q A QJxxx Trova il tuo B#. È 2.5 o

Se sei il Dealer, aprirai 2 ?

Quanti CP hai? Sono 10 reali + (4 o 8) pseudo?

I Requisiti di Fp sono CP $\geq 4 \times 2.5 - 2$ per questo?

Prima di diventare un Esperto di Fp Bidding
mano speciale soddisfatta?

Puoi aggiornare il tuo $B\#^{\wedge}$ se gli
Avversari licitano il seme e/o ?
Quante EQ hai? Sono 3 o ?

Hai: - AQxxxxx K AKQxx Non
contare AQ, conta il resto e trova
il tuo $B\#$. È 5.0 o ?

Se sei il Dealer, aprirai 1 o 3?
Quanti CP hai? Sono 20 reali+4 pseudo?
I requisiti Fp $CP \geq 4*5 - 4$ per quella
mano speciale sono soddisfatti?
Puoi aggiornare il tuo $B\#^{\wedge}$ se gli
Avversari licitano il seme e/o ?
Quante EQ hai? Sono 5 o 6?

Você tem: AKxxxx AQxxxx x - Encontre seu
 $B\#$. É 4.5 ou ? Se você for o Dealer, você abrirá 1
ou 2 ou 2 ou 2 ou 3 ou 3 ? Quantos EQ você
tem ? 6 ou ?

Você tem: AQxxxx QJxxxxx - - Seu $B\# = 3.0$
ou ? Se você for o Dealer, você abrirá 1 ou 2 ou
2 ou 2 ou 3 ou 3 ? Seus EQ = 7 ?
Seus Requisitos Fp: $CP \geq 4*3 - 8 = 4$ ou ?

OBSERVAÇÃO: Responda a todas as
perguntas acima para as últimas 2 mãos!

Alcune opinioni su Fp

Ecco alcune risposte sul sistema Force Point pubblicate sul forum BBO:

<http://www.bridgebase.com/forums/topic/52679-force-point-system/>

di BumJr del 19 aprile 2012

'Ho studiato il sistema.'

Lo sviluppatore è bulgaro (e molte delle persone che giocano al sistema su BBO sono bulgare).

Basti dire che l'inglese non è la sua lingua madre. In realtà ci sono molte buone idee nel sistema. Forse la più grande lamentela sarebbe che in molte aste di relay, il dichiarante finisce per descrivere la sua mano, il che rende la difesa molto più facile.

Sono stato in contatto con lo sviluppatore e ho negoziato per aiutarlo a scrivere il suo sistema in buon inglese in modo che sia comprensibile (è molto difficile da capire al momento a meno che tu lo parli il bulgaro! A questo punto, sembra solo vagamente interessato alla mia proposta. Se decide di andare avanti con l'idea, avrà un prodotto molto migliore e le persone potranno valutarlo equamente. Nel mio

opinione, senza una riscrittura della descrizione
è troppo difficile comprendere i suoi concetti.

Per quanto riguarda il fulcro del sistema,
1NT era la risposta forzata a tutte le offerte 1
(sotto l'influenza di ACBL) e se il rispondente
era forte iniziava un
una serie di fele in cui l'Apertore ha
descritto la sua distribuzione, la sua forza
(in base all'algoritmo proprietario di
conteggio Fp) e le carte alte specifiche.

NOTA dello sviluppatore:

Quando ho iniziato a creare il sistema, la
dichiarazione 1NT del Quest era il Relay forzante
per tutte le dichiarazioni a livello 1st (sotto
l'influenza di ACBL), chiedendo all'Apertore di
iniziare a descrivere la sua distribuzione, la sua
forza, i suoi controlli e dove si trovano. In seguito,
non segue affatto le regole dell'ACBL e ho
ho scoperto che i giocatori migliori lo fanno
cambiato l'1st Relay in modo che fosse la
dichiarazione limite, risparmiando così spazio
prezioso (tranne dopo l'apertura 1 dove la
dichiarazione limite di 1 è una dichiarazione
debole e l'1st Relay è una dichiarazione 1).

di mgoetze: "La mia teoria qui è che se fosse davvero
così bene, un gruppo di esperti ci
starebbe già giocando"

Nota dello sviluppatore: l'esperto esita ad apprendere nuovi
sistemi. Da Da quello che ho letto qui, solo BumJr ha verificato e
compreso alcuni dettagli del sistema. Gli altri gay
hanno solo dato un'occhiata superficiale al sistema
e, ovviamente, non hanno percepito nulla. Il sistema
è incredibilmente razionale e potente. Chiunque
può percepirlo se decide di dedicargli solo 12 ore
per investigarlo installando il programma di gioco
DEMO e il programma per computer Bidding in
Sysnotes. Invia
invia una e-mail a: pboev777@gmail.com e ti invierò
indietro il

Prima che tu diventi un Esperto di Offerte Fp
link per l'installazione GRATIS!

I giocatori di bridge diventano incredibilmente pigri anche sulla lettura interattiva!

Un ragazzo ha quasi ottenuto il Conteggio
da jtfanclub: Vediamo se riesco a semplificarlo.

NOTA: Il grassetto è il Conteggio all'inizio del

2004

Asso = 1,5 vincitori, R = 1, D = 0,5

(giusto! Aggiungi Asso Singolo = 2),

Vuoto = 1 vincitore, Singolo = 0,5

(giusto!) 9 carte Briscola = -1 vincitore, 9 carte Fit +1 (quasi giusto!)

(correzione: 9 carte Fit: + 0,5; 10 carte Fit: +1) Gli
onori singoli (tranne gli assi) contano solo per il
singolo (giusto!)

-1 per forma povera fuori dalla briscola (come minori a
3 carte) (non esiste, del tutto sbagliato!)

Regolazioni positive: Vuoto: +0,5, Singoletto:

+0,5, mano bilanciata con 3 Fanti: +0,5

(giusto!)

Regolazioni negative: 3-5 carte di seme senza

onori, 3-5 carte di seme senza controlli (quindi i

semi guidati dalla decina sono due regolazioni

negative). (del tutto sbagliato! Solo 5+ carte di

seme senza onori = -0,5)

(Regolazioni negative: 4 o più EQ = -0,5; Un Re
opposto a Singoletto o Vuoto = -1,0)

Se hai 3 o più regolazioni, scartane una (giusto!)

Prendi il numero di prese che tu e il tuo partner avete, 2. Il risultato è il numero di prese previsto. (Totalmente sbagliato! Non aggiungere nulla)

Oppure sottrai 5, se conosci il livello dell'offerta (Quasi giusto! Correzione: Sottrai 4, in realtà ogni giocatore sottrae 2)

Ci sono ulteriori dettagli, ma questa è l'essenza. Sto sbagliando? (60% giusto, 40% sbagliato. Sei riuscito a semplificare il Conteggio dei Punti Forza!)

Nota dello sviluppatore:

5 anni dopo, quando ho pubblicato il sistema, le cose sembrano: non solo la mia scrittura è migliore (soprattutto nella 2a edizione corretta), ma il sistema è diventato più forte.

Apertura 1

Iniziamo intenzionalmente con l'Apertura 1, perché l'Apertura 1 può essere difficile per te in questa fase. Apri 1 con una forza di B(2 - 4), 11-18 PMP con 5 a 7 carte di Colore Base o B(2 - 3), 8 carte di Colore Base o B(3 - 4), 9+ carte di Colore Base.

Sviluppo degli annunci dopo l'Apertura 1

1 1! = Rinvio! B(0.5)+, 2+ o B(1.5)+, qualsiasi forma tranne i bi-colore
 1 1 = B(0), 5 carte qualsiasi / B(0.5) 5+/5+ bi-colore, nessun 5+ (qui e sotto offerte libere)
 1 2 = B(0), bilanciato o qualsiasi 4441
 1 2 = B(0), 7 o 6 / 8
 1 2 = B(0), 3+ / 2 + Onor(i) di Testa
 1 rombetto 2 cuori = B(0), 7 cuori o 6 cuori / 8 cuori
 1 rombetto 2 picche = B(0), 7 picche o 6 picche / 8 picche
 1 rombetto 2 senza atout = B(1 - 1.5), 5+ fiori/5+ qualsiasi bi-colore, 5+ cuori / 5+ fiori/5+ picche bi-colore
 1 rombetto 3 rombetti = B(1 - 1.5), 5521 5 picche/5+ cuori/5+ fiori/5+ picche
 1 rombetto 3 cuori = 5512 forma esatta
 1 rombetto 3 picche = 5503
 1 rombetto 3 senza atout = 5530 e così via ...
 (Vedi Sysnotes)

Sviluppo di annunci dopo 1 1 (RF!)

- 1 = B(2 - 4), 5 o 7, FORMA / B2, 2272 nuovo Relay
- 1NT = 5 o 7, COLORE / B(2.5), 2272 nuovo Relay!
- 2 = 5 o 7, RANGO / B(3 - 4), 2272 nuovo Relay!
- 2 = 6 o 8, FORMA nuovo Relay!
- 2 = 6 o 8, COLORE nuovo Relay!
- 2 = 6 o 8, RANGO (offerta in attesa) nuovo Relay!
- 2NT = Relay! La risposta del 1° passo è per Vuoto o S+V
- 3 = 6 o 8, RANGO + V / S+V nuovo Relay!
- 3 = 3361 6 + RANGO
- 3 = 2461
- 3 = 4261
- 3NT = 2263 6 + RANK, no S / V
- 4 = 1183 8 + RANK + 2 Singletons
- 4 = B2, 2281 8 + RANK, no Void
- 4 = B(2.5), 2281 8 + RANK, no Void
- 4 = B3, 2281 8 + RANK, no Void
- 4NT = B(3.5), 2281 8 + RANK, no Void
- 4 = B4, 2281 8 + RANK, no Void
- 2NT = B(3 - 4), 9+
- 3 = B(3 - 4), 10 + SHAPE
- 3 = B(3 - 4), 10 + COLOR
- 3 = B(3 - 4), 1-2-10-0 10 + RANK
- 3 = 2-1-10-0
- 3NT = vuoto
- 4 = 0-0-10-

Sviluppo degli annunci dopo 1 1 = (B(0.5 - 1)
qualsiasi 5+ / B(0.5), qualsiasi 5+/5+ bicolore)

1NT! = B(3.5)+, Chiede una quinta carta / bicolore, RF!

2 = B(0), 5

se appare 2 (RF!) Relay per i semi laterali,
le risposte sono:

2 = 5 + FORMA nuovo Relay!

2 = 5 + COLORE nuovo Relay!

2NT = 4405 5 + RANGO + Vuoto

3 = 3325

3 = 2245

3 = 3415

3 = 4315

2 = B(0), 5

se 2 (RF!) Relay appare per i semi laterali,
le risposte sono:

2 = 5 + FORMA nuovo Relay!

2NT = 5 + COLORE nuovo Relay!

3 = 2254 5 + RANGO

3 = 3352

3 = 3451

3 = 4351

2NT = 4450 5 + RANGO + Vuoto

2 = B(0), 5

if 2 (RF!) Relay appears for the side suits, the
answers are:

2NT = 5 + SHAPE new Relay!

$3 = 5 + \text{COLORE}$ nuovo Relay!
 $3 = 1543$ $5 + \text{RANGO}$
 $3 = 2533$
 $3 = 4522$
 $3\text{NT} = 0544$ $5 + \text{RANGO} + \text{Vuoto}$
 $4 = 1534$

$2 = B(0), 5$
 se appare 2NT (RF!) Relay per i semi
 laterali, le risposte sono:

$3 = 5 + \text{FORMA}$ nuovo Relay!
 $3 = 5 + \text{COLORE}$ nuovo Relay!
 $3 = 5422$ $5 + \text{RANGO}$
 $3 = 5233$
 $3\text{NT} = 5044$ $5 + \text{RANK} + \text{Vuoto}$
 $4 = 5134$
 $4 = 5143$

Con FORMA o COLORE sui lati, se
 appaiono nuovi Relè, mostra il tuo 2°
 palo più lungo rivelando così la tua
 forma esatta.

$2\text{NT} = B(0), 5+ / 5+$ qualsiasi bi-colore
 $3 = B(0), 5+ / 5+$ o $5+ / 5+$ bi-colore

$3 = B(0), 5521$ $5+ / 5+$
 bi-colore $3 = 5512$
 $3 = 5503$
 $3\text{NT} = 5530$
 $4 = 5/6$

4 = 6/5
 4 = 6601 o 6610
 4 = 7/5
 4NT = 5/7
 5 = 6700
 5 = 7600
 5 = 5800
 5 = 8500

Per maggiori informazioni dopo la puntata 2NT & up vedere Sysnotes.

Sviluppo degli annunci dopo

1 1NT = B(0 - 0.5), bilancio o qualsiasi 4441

L'Opener può fare una Signoff bid libera, ma se appare un nuovo 2! Relay! il Rispondente deve iniziare a descrivere la sua mano usando il Modified Stayman.

Sviluppo di avvisi dopo

1 2 / 2 / 2 / 2:

Eccetto per la 2 bid, dopo tutte le altre risposte l'Opener può fare una Signoff bid libera. Se appaiono nuovi Relay, il Rispondente inizia a descrivere la mano usando la Convenzione SCOR - SCOR.

Dopo * 1 - 2, un nuovo Relay è direttamente per CP:

la risposta al 1° passo (la proposta di unione) = 4 CP = 1 Re + 2 EQ

il 2° passo = 6 CP = 1 Asso + 1 EQ

il 3° passo = 8 CP = 2 Re, nessuna EQ

Sviluppo degli annunci dopo il rialzo del
2° avversario: 1 (DBL) RDBL! = RF

Relay!

B(0,5)+, 6+M / 2+ / B(1,5)+, qualsiasi forma

Passo = B(0) o meno, qualsiasi forma

1 = B(0), 4+

1 = B(0), 4+

1NT = B1+, Chiedi per B# o seme a 5+
carte, RF ! 2 = B(0,5), 5+

2 = B(0.5), 5+ /5+ FORMA bi-colore, +

2 = 5+ /5+ COLORE bi-colore, +

2 = 5+ /5+ RANGO bi-colore, +

2NT = 5+ /5+ FORMA bi-colore, no

3 = 5+ /5+ COLORE bi-colore, no

3 = 5+ /5+ RANGO bi-colore, no

3 = B(0.5), 7+

3 = B (0.5), 7+

3NT = Da giocare

Dopo 2 e oltre, il Questore (l'Interrogatore), con solo B(0,5) farà una libera offerta, ma con B1+ continuerà con 2 GF Relay! (se il secondo giocatore si sovrappone ora, il Questore userà Passa - Relay come un GF Relay (per risparmiare spazio, perché c'era già un Relay in Attivo di NY).

L'Aprente inizia con la descrizione della sua mano usando la Convenzione SCOR - SCOR

Ad esempio, dopo 1 (DBL) RDBL! (2 e oltre) la risposta del 1° passo di Passa (l'offerta di legame) =
B(2 - 2,5), 5+, debole

la risposta del 2° passo di DBL = B(3 - 4), 5 o 7, FORMA (+) semimaggiori (escludendo l'altra FORMA
combinazione di / perché uno dei semimaggiori è il semimaggior di base) / B3, 2272

la risposta del 3° passo di 2 = B(3 - 4), 5 o 7, COLORE (+) semimaggiori escludendo il semimaggior rosso di base / B(3,5), 2272

la risposta del 4° passo di 2 = B(3 - 4), 5 o 7, RANGO (+) semimaggiori / B4, 2272

la risposta del 5° passo di 2 = 6 o 8, FORMA

la risposta del 6° passo 2NT = 6 o 8, COLORE

la risposta del 7° passo di 3 = 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V

la risposta del 8° passo di 3 = 3361 6, RANGO la risposta del 9° passo di 3 = 2461

la risposta del 10° passo di 3 = 4261

la risposta dell'11° passo di 3NT = 2263
no S/V la risposta del 12° passo di 4 =
1183 8 + RANK + 2 Singoletti

la risposta del 13° passo di 4 = B3, 2281 8
+ RANK no Void

la risposta del 14° passo di 4 = B(3.5),
2281 8 + RANK no Void

la risposta del 15° passo di 4 = B4,
2281 8 + RANK no Void

la risposta del 16° passo di 5 = B(2 - 2.5), 9+

Come puoi vedere, dopo l'interferenza degli avversari, la 1a chiamata è SEMPRE per una mano debole.
Dal 2° al 7° passo sono le risposte del SCOR – Convenzione SCOR. Dall'8° passo e oltre sono le risposte dell'EXTENDED SCOR.

Senza interferenza, il 1°, il 2° e il 3° passaggio saranno rispettivamente per FORMA, COLORE e GRADO dei vestiti laterali, con carte 5 o 7 nel vestito di Base.

Il 4°, il 5° e il 6° passaggio saranno rispettivamente per FORMA, COLORE e GRADO dei vestiti laterali ancora, ma con carte 6 o 8 nel vestito di Base.

Dal 7° passaggio in su sono le risposte per PUNTEGGIO ESTESO sempre con 6 o 8 + GRADO

Presta attenzione quando l'Avversario Overcall in 2a posizione; il tuo RF Relay! deve essere DBL invece di 1 Relay (1 sarà una mossa libera).

Se appare un Relay GF, devi mostrare la tua 2a più lunga (se hai una mano di 7 carte di Base, devi rimandare la mostra della tua 2a più lunga e usare la mossa di incremento per mostrare la mano di 7 carte di Base; poi, se appare un nuovo Relay, mostra la tua 2a più lunga, rivelando così la tua esatta distribuzione.

Su un nuovo Relay mostra la tua esatta forza (B#) Se la Ricerca continua a chiedere, mostra il tuo esatto numero di Controlli (CP) rivelando il tuo esatto numero di EQ, rispettivamente il tuo esatto numero di

Regine vere

Se la Ricerca decide di indagare su uno SLAM GRANDE, ti chiederà i semi dei tuoi TOP Onori. Mostrali in ordine di priorità usando lo SCOR.

Se l'Avversario Overcall in 4a posizione:

la tua risposta al 1° passo (la mossa di incremento di Passo) mostrerà una mano debole con B(2 - 2,5), 5+ carte nella tua mano di Base

la tua risposta al 2° passo DBL mostrerà B(3 - 4), 5, 9, FORMA dei semi laterali

la sua risposta al 3° passo mostrerà B(3 - 4), 5 o 7, i lati colorati si adattano

la sua risposta al 4° passo mostrerà B(3 - 4), 5 o 7,

GRADO lati vestiti

la tua risposta al 5° step mostrerà B(3 - 4),
6 o 8, GRADO lati vestiti

la tua risposta al 6° step mostrerà B(3 - 4),
6 o 8, GRADO lati vestiti

la tua risposta al 7° step mostrerà B(3 - 4),
6 o 8, GRADO + vuoto o S+V

Dopo un sovrappeso, se il tuo partner ha
forte dimostrato usa le offerte ESTESE
SCOR.

offerta NT = 2263 6 + GRADO, no

S / V = 1183 8 + GRADO + 2

Singoletti
= 9361 6 + GRADO

= 2461

= 4261

NT bid = B3, 2281 8 + RANK no

Void = B (3.5), 2281 8 + RANK no

Void = B4, 2281 8 + RANK no Void

Remember: You must start counting the SCOR
-SCOR steps after skipping (bypassing) the 1st
(bounding)
bid, which is only for showing a low range opening with
B(2 - 2.5), 5+ cards of your Basic suit and nothing
else! On a new Relay you will start answering by
SCOR - SCOR from the 1st step.

Remember: If the Opponents interfere, show your

invece della gamma di forza iniziando immediatamente SCOR -SCOR risposte, inclusi i rilanci di Pass e DBL per i primi 2 passaggi, usando così l'offerta dell'avversario per risparmiare un enorme spazio di offerta!

Dopo aver scoperto la tua esatta distribuzione (forma), il tuo partner (il Quest) potrebbe chiederti il tuo esatto B# (risposta per passaggi) e poi potrebbe continuare con la CPA, chiedendoti i tuoi Controlli.

Dopo il relay CPA, devi necessariamente scartare i punti di controllo appropriati in base alla tua distribuzione, quindi dividere i punti di controllo rimanenti per 2 per determinare i passaggi che devi utilizzare per mostrare il resto dei tuoi punti di controllo (2 punti di controllo per risposta a passo).

Permettetemi di spiegare una cosa di cui sono sicuro avrete difficoltà!

Indipendentemente dal fatto che tu sia il Rispondente o il Quest, dopo un Relay CPA, a volte sarà difficile per te decidere quale fosse la Formula per la risposta al 1° passo CP in dipendenza dalla tua esatta forma!

Sono sicuro ricorderai la Formula principale per la risposta al 1° passo CP con 5-6 carte di Base, senza Vuoto (può avere un Singolo):

CP = $4 \cdot B\# + 2$ insieme a 3 EQ Ma quale sarà la Formula per la risposta CP del 1° passo con 7+ carte Basic suit + Vuoto o 6/6 bi-colore o quando hai 8 carte suit + un Singoletto?

$$CP = 4 \cdot B\# + 2 - ? \text{ insieme a } 3 + ? \text{ EQ}$$

In generale, per un Vuoto, per ogni carta oltre la 6a in una monocolore, per ogni carta oltre la 10a in un bi-colore sottrai 2 CP & aggiungi 1 EQ Nel dettaglio:

Sarà facile scoprirlo, se usi la Formula _____
principale seguendo le Regole:

Non prestare attenzione solo a 1 Singoletto!

Per ogni Vuoto o 2 Singoletti o 7 carte suit o 6/5 bi-colore abbassa il CP di 2 e aumenta l'EQ di 1

La Formula per la risposta CP del 1° passo diventerà:

$$CP = 4 \cdot B\# + 2 - 2 \text{ insieme a } 3 + 1 \text{ EQ,} \\ \text{cioè } CP = 4 \cdot B\# \text{ insieme a } 4 \text{ EQ}$$

Per 8 carte suit o 6/6 o 5/7 bi-colore abbassa il CP di 4 e aumenta l'EQ di 2

La formula per la risposta 1 ° passo CP diventerà:

CP = 4*B# + 2 - 4 insieme a 3 + 2 EQ,
cioè CP = 4*B# - 2 insieme a 5 EQ

Spero tu ricordi che per qualsiasi risposta del
giro 2° passo aggiungi 2 CP sottrai 1 EQ.

Entrambi i partner devono utilizzare le suddette
Regole, il Rispondente per essere in grado di
dare risposte CP adeguate e il Quest per essere
in grado di distinguere le risposte CPA del
partner

Sviluppo degli annunci dopo 1 - 1! -

1 = B(2 - 4), 5 o 7, FORMA / B2, 2272

1NT! = Relay! Chiedi 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + FORMA / B2, 2272

2! = Relè! Risposta per il 1° passo per qualsiasi

0274
2 = 0472 o 0274 7 + FORMA +

Vuoto 2! = Relè! Chiedi la forma esatta

2NT = 0472 NT per 4, 7 +
FORMA + Vuoto

3 = 0274 7 + FORMA + Vuoto

2 = 4171 7 + FORMA

2NT = 0373 7 + FORMA +
Vuoto 3 = 1273 7 + FORMA

3 = 2272 B2, 8 CP, 4 EQ

3 = 1372 7 + FORMA

2 = 2353 5 + FORMA

2 = 1453

2 = 4252

2NT = 0454 5 + FORMA +
Vuoto 3 = 1354

Sviluppo degli annunci dopo 1 - 1!

1NT = B(2 - 4), 5 o 7, COLORE / B(2.5), 2272

2! = Relay! Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + COLORE / B(2.5), 2272

2 = Relay! La risposta al 1° passo è per 2074

2 = 2074 o 4072 7 + COLORE + V

2NT = B2+, Chiedi la forma esatta

3 = 2074 7 + COLORE +

Vuoto 3 = 4072 per 4, 7 +
COLORE + Vuoto

2NT = 3073 --> 7 + COLORE +

Vuoto 3 = 2173 7 + COLORE

3 = 2272 B(2.5), 10 CP, 4 EQ

3 = 1471 7 + Colore

3 = 3172

2 = 2452 5 + Colore

2 = 4153

2NT = 3253 No S / V

3 = 3154

3 = 4054 5 + Colore + Vuoto

Sviluppo di annunci dopo 1 1!

2 = B(2 - 4), 5 o 7, RANGO / B(3 - 4),

2277 2! = Relay! Chiedi per 5 o 7 +

forma

B(2 - 4), 7 + RANK / B(3 - 4), 2272

Relay! The 1st step answer is for any 4270

2NT = 2470 or 4270 7 + RANK + Vuoto

Chiedi per la forma esatta

4270 per 4, 7 + RANK + V

2470 7 + RANK + V

1174 7 + RANK

2272 B(3 - 4), 12-16 CP, 4 EQ

2371

3271

3370 7 + RANK + Vuoto

4351 5 + RANK

2NT = 3352 senza S / V

3 = 2254

3 = 4450 5 + Colore + Vuoto
3 = 3451

Sviluppo degli annunci dopo 1 - 1! - 2 =

B(2 - 4), 6 o 8, SHAPE 2! = GF! B2+, 1° passo
la risposta è per Vuoto / S+V

2 = 6 o 8, SHAPE + Vuoto o S+V
2NT! Chiedi la forma esatta

3 = 0364 6 + SHAPE + Vuoto
3 = 0463 insolito, 6 + SHAPE +
Vuoto 3 = 0382 8 + SHAPE + Vuoto
3 = 0283 per 3, 8 + SHAPE + Vuoto
3NT = B3, 0481 NT per 4, 8 + SHAPE + S+V
4 = B3, 0184 8 + SHAPE + S+V

2NT = 3262 6 + FORMA, nessuna S/V

3 = 1264 6 + FORMA

3 = 1363

3 = 1462

3 = 3181 8 + FORMA + 2 Singoletti

3NT = B2, 1282 8 + FORMA, nessun Vuoto

4 = B(2.5), 1282 8 + FORMA, nessun Vuoto

4 = B3, 1282 8 + FORMA, nessun Vuoto

4 = B(2.5), 1282 8 + FORMA, nessun Vuoto

4 = B4, 1282 8 + FORMA, nessun Vuoto

Sviluppo di annunci dopo 1 - 1!

2 = B(2 - 4), 6 o 8, COLORE

2! = GF Relay! B2+, la risposta del 1° passaggio è
per 2NTS+V o 8, COLORE + Vuoto o S+V

3! = Chiedi per la forma esatta

3 = 4063 per 4, 6 + COLORE +

V 3 = 3064 per 4, 6 + COLORE +

V 3 = 3082 8 + COLORE + Vuoto

3NT = 2083 insolito, 8 + COLORE + V

4 = 1084 8 + COLORE + S+V

4 = 4081 per 4, 8 + COLORE + S+V

3 = 2164 6 + COLORE

3 = 3163

3 = 1381 8 + COLOR + 2 Singletons

3 = 4162 8 + COLOR

3NT = 2362 6 + COLOR, no S / V

4 = B2, 2182 8 + COLOR, no Void

4 = B(2.5), 3163 6 + COLOR, no Void

4 = B3, 2182 8 + COLOR, no Void

4 = B(2.5), 4162 8 + COLOR, no Void

4NT = B4, 2182 8 + COLOR, no Void

Development of announces after 1 -

1! 2 = B(2 - 4), 6 or 8, RANK

(waiting)

2NT! = GF! L'answer del primo step è
per il Vuoto o S+V

3 = 6 o 8, RANK + V o S+V

3! = GF! Chiedi la forma esatta

3 = 3460 per 4, 6 + RANK + V

3 = 4360 per 4, 6 + RANK + V

3NT = 2380 8 + RANK + Vuoto

4 = 3280 8 + RANK + Vuoto

4 = B(2 - 3), 4180 per 4, 8 +

RANK + S+V

4 = B(2 - 3), 1480 8 + RANK +

S+V

3 = 3361 6 + RANK

3 = 2461

3 = 4261

3NT = 2263 6 + RANK, no S / V

4 = 1183 8 + RANK + 2

Singletons 4 = B2, 2281 8 + RANK,

no Void, 2281 8 + RANK, no Void

4 = B3, 2281 8 + RANK, no Void

4NT = B(3.5), 2281 8 + RANK, no Void

5 = B4, 2281 8 + RANK, no Void

Development of announces after 1 - 1

Sovrappasso Risposta 1° passo (offerta limite) = B(2 - 2,5), 5+, debole

Dal 2° passo con B(3 - 4) inizia SCOR - SCOR in 6 passaggi

2° passo = B(3 - 4), 5 o 7, FORMA / B3, 2272

3° passo = 5 o 7, COLORE / B(3,5), 2272

4° passo = 5 o 7, RANGO / B4, 2272

5° passo = 6 o 8, FORMA

6° passo = 6 o 8, COLORE

7° passo = 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V

Dall'8° passo con un SALTO inizia EXTENDED SCOR

Offerta NT = 2263 6 + RANGO, no S / V

Offerta = 1183 8 + RANGO + 2 Singoli

3361 6 + RANK

2461 bid

4261 3 bid

B3, 2281 8 + RANK, no Void

B(3.5), 2281 8 + RANK, no Void B4,

2281 8 + RANK, no Void

DISTRIBUTIONS AND SIDE SUITS

Per accendere la tua immaginazione quando usi SCOR - Presta attenzione alla convenzione SCOR alle possibili distribuzioni di carte e alle sottosemini laterali (contrassegnate in grassetto)!

Gli esempi qui sotto sono con un seme di base a 5+ carte + sottosemini SHAPE. L'idea è la stessa con qualsiasi altro seme di base a 5+ carte e qualsiasi sottosemino di SHAPE, COLORE e RANGO. Le risposte sono Naturali, semi-naturali usando il trucco Fp (il gioco di prestigio) per mostrare 1 seme annunciando il suo seme arrotondato (compreso il NT come se fosse un seme) o speciali (solo per le forme con vuoti). Con qualsiasi seme da 5 a 8 carte, potresti avere distribuzioni per uno qualsiasi del seme di base e una delle circa 120 possibili sottosemini SHAPE, COLORE e RANGO.

1. Con seme di base a 5 o 7 carte + sottosemini SHAPE, le combinazioni sono 5 per un seme di base a 5 carte

53, 1 4, 4 3, 52, 0 4

1.1. Per mostrare il vuoto con qualsiasi seme a 5 carte, il tuo partner deve usare l'offerta NT o usare l'offerta del seme di base (che viene per primo).

le combinazioni sono 7 per un seme di base a 7 carte (6 + 1 extra, qualsiasi 7222, che non è SHAPE), cioè:

72, 0 4, 3 3, 72, 1 3, 1 1 (+ 2272)

1.2. Per mostrare il vuoto con un seme a 7 carte, Fp usa sempre la risposta del 1° passo dopo che i sottosemini sono già stati mostrati!

NOTA: Metti qualsiasi forma 2272 con diverso B#

insieme alle prime 3 risposte di SCOR-SCOR e le distingue nelle Relè successive!

2. Con 6 o 8 carte di Base suit + SHAPE suit laterali:
le combinazioni sono da 6 una suit di Base a 6 carte

3 4, 63, 3 2, 3 3, 62, 1 4
0²₆3, 04⁸², 0²₆1, 1¹₆4, 14⁸², 3²₆1
0 8 03 48 0 8 12 18

2.1. Per mostrare un Vuoto con qualsiasi 6 o 8
suit ~~carte di Base~~ mostrato le suit laterali SHAPE o
CP EQ Fp il 1° passo per la risposta alla
Relè successiva.

È diverso con le suit laterali di RANGO:

2.2. Per mostrare un Vuoto con qualsiasi 6 o 8
di Base ~~carte~~ suit + suit laterali di RANGO, Fp usa
direttamente il 6° passo per la risposta dopo
la 1a Relè, mostrando direttamente suit
laterali di RANGO + Vuoto o S+V
e alla Relè successiva, distingue le
forme esatte!

3. Per esempio con 9 carte Basic il seme +
i semi ~~Forma~~ laterali, le combinazioni sono 5:

4 0, 2 1, 0 2, 0 1, 0 3
09 19 29 39 19

Come CP & EQ cambiano in dipendenza

su la tua forma

Prestare attenzione che la Formula è la stessa:

1. Per un vuoto / 2 Singoletti
2. Per 7+ carta da gioco
3. Per un 6+/5+ bi-colore

1. Per un vuoto o 2 Singoletti:

$CP = 4*B\# - 2$ (per V / 2S) insieme a 3+1 (per V / 2S) = 4 EQ

La Formula diventa: $CP = (4*B\# - 2) + 2$
insieme a 3+1 EQ

$CP = 4*B\#$ insieme a 4 EQ

2. Per la combinazione di 7 carte:

$CP = 4*B\# - 2$ (per la 7a carta) insieme a 3+1 EQ
(per la 7a carta)

La stessa formula: $CP = 4*B\#$ insieme a 4 EQ

3. Per una bicolore 6/5:

$CP = 4*B\# - 2$ (per l'11a carta) insieme a 3+1 EQ
(per l'11a carta)

La stessa formula: $CP = 4*B\#$ insieme a 4 EQ

4. Per una combinazione di 8 carte:

$CP = 4*B\# - 4$ (per il 7o e 8o card)
insieme a 3+2 EQ (per il 7o e 8o card)
La formula diventa: $CP = (4*B\# - 4) + 2$ insieme
a 3+2 EQ

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a 5 EQ}$$

5. Per un bi-colore 6/6 o 7/5:

$CP = 4*B\# - 4$ (per l'11o e 12o card)
insieme a 3+2 EQ (per l'11o e 12o card)

Stessa formula: $CP = 4*B\# - 2, 5 \text{ EQ}$

6. Per una mano da 9 carte:

$CP = 4*B\# - 6$ (per il 7o, 8o e 9o card) insieme a
3+3 EQ (per il 7o, 8o e 9o card)

carta)

$$CP = 4*B\# - 4 \text{ insieme a 6 EQ}$$

7. Per un bi-colore 7/6:

$CP = 4*B\# - 2$ (per la 11a carta) - 2 (per la 12a
carta) - 2 (per la 13a carta) insieme a 3 + 1 EQ (per
la 11a carta) + 1 EQ (per la 12a carta) + 1 EQ (per
la 13a carta)

La stessa Formula: $CP = 4*B\# - 4$ insieme a 6 EQ

Formule con combinazioni di forme:

1. Per una mano a 7 carte + un Vuoto / 2 Singoli:

$CP = 4*B\# - 2$ (per la 7a carta) - 2 (per il V / 2 S)
S) insieme a 3+1 EQ (per la 7a carta) +1 EQ (per il V / 2 S)

La Formula diventa: (la stessa come per una mano a 8 carte)
 $CP = (4*B\# - 4) + 2$ insieme a 3+2 EQ

$CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ

2. Per un colore bi-6/5 + un Vuoto / 2 Singoli:

$CP = 4*B\# - 2$ (for the 11th card) - 2 (for the V / 2 S) along with 3+1 EQ (for the 11th card) + 1 EQ (for the V / 2 S)

La stessa formula

$CP = (4*B\# - 4) + 2$ insieme a 3+2 EQ

$CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ

3. Per 8 carte + un vuoto / 2 singoletti:

CP = 4*B# - 2 (for the 7th card) - 2 (for the 8th card) - 2 (for the V / 2 S) insieme a 3 + 1 EQ (per la carta) + 1 EQ (per l'8a carta) + 1 EQ (per il Vuoto / 2 Singoli)

La Formula diventa: CP = 4*B# - 4 insieme a 6 EQ

4. Per un 6/6 bicolore + un Vuoto:

CP = 4*B# - 2 (per l'11a carta) - 2 (per la 12a carta) - 2 (per il Vuoto) insieme a 3 + 1 EQ (per l'11a carta) + 1 EQ (per la 12a carta) + 1 EQ (per il Vuoto)

La stessa Formula: CP = 4*B# - 4 insieme a 6 EQ

È ovvio che è difficile ricordare le Formule di cui sopra. E la cosa buona è che non è affatto necessario!

Se puoi ricordare solo la Formula Principale:

$$\underline{CP = 4*B\# + 2}$$

per la 1a fase di risposta CP, darò un'altra volta le chiavi per scoprire quanti CP mostrerà il tuo partner
mostreranno in dipendenza dalla sua distribuzione:

1. Il 1o Singleton non apporta alcuna modifica al

Formula principale

2. Il 2nd Singleton o un Vuoto o una sequenza di 7 carte cambiano la Formula per la 1st risposta di passo CP da

$$CP = 4*B\# + 2 \text{ a } CP = 4*B\#$$

NOTA: Come potete vedere, ognuno di essi abbassa il CP di 2, quindi se avete in mano una sequenza lunga di 7 carte + un Vuoto, la Formula per la 1st risposta di passo CP diventerà:

$$CP = 4*B\# - 2$$

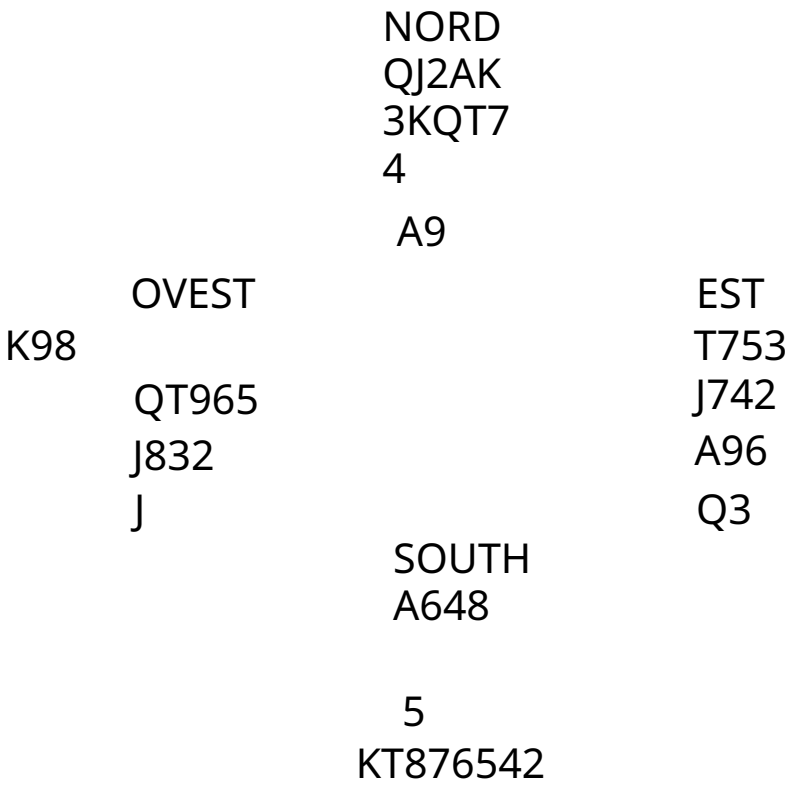
3. Una sequenza lunga di 8 carte cambierà anche la Formula in:

$$CP = 4*B\# - 2$$

abbassando il CP di $2 + 2 = 4$ per le 7th e per le 8th carte) e se avete un Vuoto o 2 Singleton la Formula diventerà:

$$CP = 4*B\# - 4$$

Tavolo 4



Entrambi vulnerabili, gli avversari passano in tutto

- NORD EST SUD OVEST
- 1 Passa 1! Passa

2 Passa 2! Passa

2NT Passa 3! Passa

4 Passa 4! Passa

4 Passa 4NT! Passa

5 Passa 5! Passa

5 Passa
- 6 Tutti Passano

1 = B(2 – 4), 5+ Mano Basse

1! = Richiedere la forma complessiva

2 = 3a risposta per SCOR-SCOR per il RANGO

2! = Forza! Richiedere la 2a tenuta più lunga (forma esatta)

2NT = 3352, nessun S / V

3! = PL+, Richiedere il numero esatto di B

4 - 5a risposta per esattamente B4

4! = CPA Relay! Prima di rispondere per CPA, scartare CP = $4 * B\#$ & mostrare il resto di CP con 2 CP per ogni step. Il 1° step = $4 * 4 + 2 = 18$ CP, 3 EQ

4 = 2a risposta per esattamente 20 CP (2A + 2K) insieme

4NT = Relay! Richiedere i semi dei Re per SCOR

5 = 2a risposta per 2 RE di COLORE (rosso o nero)

5! = Relay! Chiedi i semi delle regine per SCOR

5 = 1a risposta per 2 SHAPE Regine

6 = Contratto Finale

PL = 4 (B# Nord) + 2.5 (B# Sud) + 1 (per 10 Atout) - 0.5 (per 'cattiva' Singola in) - 0.5 (per 'cattiva' Singola in) = 6.5 per statisticamente il 100% di Piccolo SLAM

CP = 20 + 10 = 30 per statisticamente il 30% di Piccolo SLAM (tranne con 2 FIT / Super FIT + Misfit)

La Licita su BBO era: 1
Pass 3 pass 3NT All Pass

Tavola 5

NORDJ2			
AKK85 KT9842			
OVEST		EST	
QT5		8763	
T9872		J643	
Q		63	
AQJ6		753	
SOUTH			
AK94			
Q5AJT			
9742			

Il fornitore era Babbo Natale! NS Vulnerabile

SUD OVEST NORD EST
1 1 RADDOPPIA! 2
1 Pass 3 Pass Pass 3! Pass Pass 4!
2 Pass Pass 4! Pass 4NT Pass 5! Pass
3 Pass 6 All Pass'
3
4

1 = B(2 a 4), 5+ in realtà B(3,5),
offerta dell'Ovest

DBL! = B(0,5)+, RF! Chiedi i semi laterali

Minimo iniziale PL = B2 +

B(2,5) = 5 2 = offerta

dell'Est

Dopo quella offerta, gli Avversari Passano sempre

2NT = risposta 4a fase per B(3 - 4), 5 o 7
+ Vuoto + RANGO (+) semi laterali / B4,
2272 3 = Relay! Chiedi per 7 o 5 + forma

3 = risposta 1a fase per 7 + RANGO / B4, 2272

3! = Relay! La risposta 1a fase è per qualsiasi 4270

3 = 2470 o 4270 7 + RANGO + Vuoto

4! = Relay! Chiedi la forma esatta (3NT = Signoff)

4 = per 4, forma esatta 4270 (Fp gag per
risparmio spazio)

4! = Ex Relay! Domanda per il B# esatto

4NT = Risposta 2° passo per B# esatto = 3.5

5! = CPA Relay!

NOTA: La risposta 1° passo di CP per mano
a 5-6 carte, senza vuoto = $4 \cdot B\# + 2$, 3 EQ (La
Formula Principale)

Per 7 mani da carta + RANGO + Vuoto, è necessario sottrarre 2 CP per il Vuoto + 2 CP in più per le 7 mani da carta e aumentare l'EQ di 2

Quindi. la risposta del 1° passo per 7 mani da carta + RANGO + Vuoto = $4 \cdot B\# - 2 = 4 \cdot 3,5 - 2 = 12$ CP insieme a 5 EQ 5 = risposta del 3° passo per 16 CP, 3 EQ (1 reale + 1 EQ per il Vuoto + 1 EQ per le 7 mani da carta)

Il min PL = $B(3,5) + B(2,5) + 1$ (per 10 Atout) - 1 (per K opposto al Vuoto) + $0,25 \cdot$ (forza $\cdot$ punto per AK contro xx) = $6,25 \cdot$ per uno SMALL SLAM statistico del 75%

Sud ha 16 CP reali + 6 CP pseudo (per Vuoto) = 22 CP, quindi i CP totali in entrambe le mani sono $22 + 18 = 40$ CP per uno GRAND SLAM statistico del 100%

6 = Contratto Finale

In BBO l'Asta è andata:

1 p 2 p 2 p 2NT p 4 p 4 p 6 Tutti Pass

UN PROMEMORIA

NOTA: La formula principale (che devi ricordare) per la risposta al 1° passo del CP carte, senza vuoto è:

$$CP = 4*B\# + 2 \text{ (insieme a 3 EQ)}$$

La risposta del CPA con 5-6 carte + vuoto o 7 carte, senza vuoto:

La risposta del 1° passo MOSTRA
SEMPRE $CP = 4*B\#$ insieme a 4 EQ

Il CPA risponde con seme base da 7 carte + vuoto o 8 carte, senza vuoto:

La risposta del 1° passo MOSTRA SEMPRE $CP = 4*B\# - 2$ insieme a 5 EQ

Per il 2° step, risposta CP con 7 carte + V _____
aggiungi 2 CP e abbassa l'EQ di 1:

$$CP = 4*B\# - 2 + 2 \text{ insieme a } 5 - 1 \text{ EQ} = 4* B\#, 4 \text{ EQ}$$

Tavola 6

NORDT
8
'953
'J96532
D7

AT	OVEST		EST
	'K76		72
	7		'AQJ4
	AKT9853		AKT4
			J62
		SOUTHKJ96	
		543	
		T8	
		2Q	
		84	

E-W vulnerable, Only EW play Fp

SOUTH	WEST	NORTH	EST 4
3	4	Pass	
Pass 5	Pass 5!	Pass 5NT	Pass
7	Pass	Pass	Pass

3 = 7-11 HCP, 7 (più comune offerta di massa per eliminare l'eventuale SLAM)

4 = B4+ (Intervento naturale di 4° livello nel seme minore, vulnerabile), 7+ seme base

Da quel punto, gli avversari passano
Per tutto

4 = B1+, Richiedi la forma complessiva/esatta

Min PL = $B4 + B(2.5) + 1$ (per 10 Trumps) =
7.5 per statisticamente il 100% di GRAND

SLAM
5 = 2317 forma esatta

5! = Relay CPA diretto! (perché il partner
(L'overcall era su 3NT!) Chiedi CP. La risposta CP
del primo passo = $4 * B\#$ (con 7 carte) = $4 * 4 = 16$

CP
6 = risposta al 3° passaggio per 20 CP (2A + 2K)

7 = Contratto definitivo

PL = $4 + 2,5 + 1$ (per 10 Trump) = 7,5 per
statisticamente 100% GRAND SLAM

CP = $20 + 16 = 36$ CP per statisticamente
il 100% di GRAND SLAM

In BBO l'offerta è andata:

3 3NT p 4NT p 6 Tutti passano facendo 6 + 1

Non arrendetevi mai con Fp!

Tavola 7

NORD5 2963			
AKT32 A76			
OVEST		EST	
KQJT8		43	
J8		T54	
97		Q86	
T54		J83	
SOUTH			
A			
AKQ72			
J54KQ			
9			

N-S Vulnerable, only N-S play Fp

OVES	NORD	EST	SUD
T 2	3	3	DBL!
Passa 3NT	Passa 4!	Passa 4	Passa
4!	Passa 4NT	Passa 5!	Passa 5NT
Passa 6	Passa	Passa	Passa

2 = Offerta di Ovest preemptiva casuale
(informazione per te: statisticamente, tali
offerte sono fatte con $B(0)$, no VUL,
 $B(0.5)$, di solito con 6
carte) 3 = B2+, almeno 5

3 = Assalto di Est (informazione per te:
statisticamente B0), quindi il massimo EW PL
atteso = 0 per 3 in meno, no VUL) DBL! = Richiesta!
Chiedi la forma generale

Da quel momento, gli Avversari Passano

Sempre

3NT = Risposta 1° passo per 5 o 7, FORMA / B2,
2272

4! = B1+, Richiesta! Chiedi 7 o 5 + forma
4 = Forma esatta 2353

$$\text{Min PL} = B2 + B(4.5) = 6.5$$

4! = Richiesta Ex! Chiedi il B# esatto

4NT = Risposta 1° passo per esattamente B2

5! = CPA Relay! Prima di rispondere con CPA
scartare CP = $4 * B\#$ & mostrare il resto del tuo CP
di 2 CP per ogni

passo. La risposta CP del 1° passo = $4 * 2 + 2 = 10$
CP, 3 EQ 5NT = risposta del 4° passo per 16 CP,
nessuna Donna

Pensando!

PL = $B2 + B(4.5) = 6.5$ per lo
statistically 100% small SLAM

CP in entrambe le mani = $16 + 20$
= 36 per lo statistically 100%
GRAND SLAM

6 = Abbandono

Bordo 8

NORD
AKT983
832
K652

Q52 OVEST
QJT976
Q7
83

EST
J6
K54
AJ642
JT9

SOUTH
74AK
T9853A
Q74

Dealer East, Neither Vulnerable,
only EAST

	SOUTH	OVEST	NORD
1		2	RADDO
3 4 Passo			PP40!
Passo 5 Passo			5!
Passo 5NT Passo			6

1 = Est's (avversario's) apertura

1NT = B(2.5 - 3.0), 5+ . Con B(3.5)+
devi fare DBL !

2 = Ovest's natural bid

DBL! = B(0.5)+, RF Relay! Chiedi per i semi laterali.

Il B# effettivo del Nord = 3.0 dopo

l'aggiornamento con 0.5 per la

dell'avversario, min PL = $B(2.5) + B3 = 5.5$

3 = Offerta di Est

4 = 5a risposta (inclusi i passi di Pass e DBL)

per a 6 carte + seme secondario COLORE

(ovviamente nero)

Da quel punto, gli Avversari Passano Tutto

4! = GF Relay! Chiedi il 2° seme più lungo

5 = forma 2164 esatta, offerta naturale che

mostra il 2° seme più lungo, seme

secondario COLORE

5! = Relay! Chiedi il B# esatto

5NT = 3a risposta per B3

Pensare!

PL = $B3 + B3 = 6$ (forse 5 se Vuoto è un Vuoto

'cattivo') PL = $B3 + B3 + 0.5$ (per 2° seme FIT in

6, 7, 8, 9, 10, 11) (forse 5, 9 se il Vuoto è un Vuoto 'pessimo')

NOTA: I CP di Sud sono statisticamente 16

(calcolati dalla Formula: $CP = 4 * B\# + 4 = 4 * 3$

+ 4 = 16

Nord ha 20 CP (14 reali + 6 pseudo nella carta).

Il Totale CP di entrambe le mani

= 36 per il GRANDE SLAM

statisticamente al 100%

6 = Chiusura

Su BBO la Licita è andata: 1 1 2 3 p 4 Tutti

Passano

Apertura 1

La spiegazione dopo le Aperture 1 e 1 è assolutamente la stessa dopo

Apertura 1
 Aperte P con una forza di B(2 - 4), 11-18
 PCP e una Forma Base di 5 a 7 carte o B(2 - 3),
 Forma Base di 8 carte o B(3 - 4), Forma Base
 di 9+ carte.

NOTA: Con B(3.5 - 4) e Forma Base
 Maggiore di 8 carte, Fp apre 4 nella
 Maggiore

Tabellone 9

	NORD	
	AKQ862	
	843	
	Q4	
	A6	
OVEST		EST
543		97
65		K92
KJT872		95
42		KJT873
	SUDES	
	T	
	'AQJT7	
	A63Q	
	95'	

E-O vulnerabili, Avversari Passano per tutto il

1NT	1	EST	SUD	OVES
		Pass	1NT!	T Pass
	3	Pass	3!	Pass
	3NT	Pass	4!	Pass
	4	Pass	4NT!	Pass
	5	Pass	5!	Pass
	5	Pass	7	All Pass

1 = B(2 - 4), 5+

1NT! = B(0.5)+, RF! Chiedi per i semi laterali

3 = B(2 - 4), 6 o 8, RANK, no Void

3! = Relay! PL+, Chiedi per la forma esatta

3NT = 6322 forma esatta (bilancio ambiguo)

4! = Chiedi per il B# esatto

4 = la risposta del 3° gradino per esattamente B3

Min PL = 3 + 2 = 5

4NT = CPA Relay! Prima di rispondere con CPA
scarta $4 * B\# = 4 * 3 = 12$ CP & mostra il
resto del tuo CP di 2 CP per ogni
passaggio.

5 = risposta al 2° passaggio per 4 CP insieme
a 2 EQ + rimosso precedentemente
obbligatorio $4 * B\# = 4 * 3 = 12$ CP, per un
totale di 16 CP = 2A + K insieme a 2 reali
Regine (perché Nord non ha SA)

5! = Relay! Chiedi i semi delle Regine per SCOR

5 = 1° risposta per 2 SHAPE Queens
Thinking!

Posso giocare 6 o 6 con un totale di soli
28 CP? Dove si trova il Re di Nord?

Se Nord non ha il K e questo è lato basso,
il seme di Sud diventerà un ottimo FIT
laterale con tutti e 3 gli ONORI di testa e il PL
andrà 1 su!

5NT! = Relay! Chiedi il seme del Re

6 = Re (risposta naturale perché il Re è solo)

Poiché Sud sa dove si trovano tutti gli
ONORI di testa di Nord:

$PL = 3 + 2 + 0,25 * (\text{forza} * \text{punti},$
Aggiustamento di Tempo per 4 Assi) + 1 (per
FIT con tutti e 3 gli ONORI di testa) = 6,25*
(per statisticamente 75% di piccolo Slam
se il K è lato basso).

$PL = 3 + 2 + 0,25 * (\text{forza} * \text{punti},$
Aggiustamento di Tempo per 4 Assi) +
 $0,25 * (\text{forza} * \text{punti}, \text{ per QJT in o per buon}$
FIT laterale con AQJTx+) = 5,5 per
statisticamente 25% di piccolo Slam in un
100% piccolo Slam in Nip!
seme, ma

In entrambi i casi, il piccolo Slam
potrebbe fallire se K è fuori posto!

Tutti faranno un'offerta di 6, offriresti 7?

Non ha senso giocare solo un piccolo Slam
quando potrebbe comunque fallire!

7 = Contratto finale (VA-Bank Grand Slam)!

Nel BBO l'asta è andata:
1 2 2 p 3 4 6 Tutti passano

Continuo a tenere il programma Sysnotes sbloccato. Fino a quando, non lo so davvero. Il mio intento è sempre stato quello di popolarizzare un sistema di gioco molto forte per tutti i giocatori di bridge che vogliono superare ogni Esperto.

Se vuoi iniziare a giocare a Forza Punto su Internet subito e impararlo più velocemente per il gioco dal vivo, puoi contattare l'autore scrivendo a:

force-point@force-point.com

Per utilizzare Sysnotes nei Tornei Internazionali devi pagare 26,10\$ (tasse incluse) tramite PayPal. Da licenza a coppia (2 o 3 volte 26,10\$ per licenza Team da 4 o 6 giocatori).

Il Sistema di Bridge Force Point (nessuna installazione necessaria) e l'e-Book 'Slam dopo Slam con Force Point' sono gratuiti per qualsiasi giocatore con una licenza.

Riceverai anche dei link a Google Drive per poter aggiornare tutti i file Fp in qualsiasi momento (il programma, gli e-Book 'Slam dopo Slam con Force Point' e soprattutto il 1.snf)

Tavla 10

	NORD	
	Q6	
	48	
	Q874	
	2Q98	
	3	
VEST		ØST
A72		KJ83
AQJ74		K652
KJ65		AT3
T		65
	SUDT	
	95T93	
	9	
	AKJ742	

Solo non vulnerabili, solo EW giocano il sistema Fp SUD OVEST

		NORD	EST
	1	Passo	1!
3 DBL 4			Pass!
Pass 4		Pass 4NT!	
Pass 5		Pass	5!
All Pass 5		Pass	6

1 = B(2 - 4), 5+

Pass = Nord's bid

1! = B(0.5)+, RF! Chiedi sui semi laterali

3 = Sud's Salve Overcall

DBL = Risposta al 2° passo per B(3 - 4), SHAPE

(+) sidesuit (dopo un overcall

dell'avversario, la risposta al 1° passo di PASS

mostrerà la forza di B(2 - 2.5), debole, quindi

inizia a rispondere da SCOR- SCOR dal 2° passo

mostrando la forza di B(3 - 4) usando DBL /

RDBL per risparmiare lo spazio

4 = Nord's bid rialzando la barrage

Pass! = Pass-Relay! GF! Chiedi per la 2a suit più

lunga. Est ha già usato 1 RF Relay! attivo, quindi

usando Pass-Relay dopo di esso si può

risparmiare un enorme spazio di gara!

Da quel punto, gli Avversari Passano per tutto il

Resto

4 = esatta forma 3541, offerta naturale per la 2a suit

~~non lunga~~ Relay! Chiedi per l'esatto B#

5= Risposta al 1° passo per esattamente B3

5! = CPA Relay! Prima di rispondere con CPA, scarta

CP = 4*B# e mostra il resto del tuo CP di 2 CP per

ogni passo. La risposta del 1° passo per CP = 4*B#

+ 2 = 4*3 + 2 = 14, 3 EQ, 2° passo = 16 CP, 2 EQ, 3°

passo = 18 CP, 1 EQ 5 = risposta del 2° passo per

16 CP (2A+K) insieme a 2 EQ (1 reale + 1 EQ per

Singleton)

Pensando!

PL = B3 + B(1,5) + 1 (per 'buono' Singleton) + 0,5

(per 9 Trumps) = 6 per statisticamente 50%

small SLAM

CP = 16 (Ovest) + 14 (Est) + 4 (pseudo per

Singleton) = 34 per statisticamente 100% small

SLAM

6 = Firma

Tavolo 11

NORD
ATA3

AQJT5
8754

OVEST
5
KQT9864
K8
KJ6

EST
KQJ876432
75
3
9

SUD
9
J29
7642
AQT32

NS Vulnerabile, entrambi i lati usano Fp

OVEST NORD EST SUD 1 RDBL! 1NT!

Pass 2 Passo! 2!
2 2NT Passo! 3!

Passo 4 Passo! 4!
4 Passo 4 Passo!

Passo 4NT 5 DBL Passo Passo Passo

O: 1 = B(2 - 4), 5+

N: DOPPELKARTE = B(2 - 3), ausgeglichen oder

B(3.5) Doppel Form (0.5)+, RF! Frage nach den

Stellenkarte (0.5)+, RF! Frage nach der Gesamtform

O: Passen = B(2 - 2.5), schwach

N: 2 = B(3.5)+, 5+

E: Passen! = Passen-Weiterleiten! GF! Frage nach der

Länge Basis--Farbe zusammen mit der

zweitlängsten Farbe, d.h. nach der exakten

Form (Passen-Weiterleiten zur

Platzersparnis)
S: 2! = GP! Frage nach der Nebenkarte

O: 2 = 3. Schritt-Antwort durch SCOR - SCOR

(conteggio Pass e offerte di DBL) per

5 o 7 carte Colore Base + Colori

Laterali di RANGO (+)
N: 2! = risposta 3° passo (conteggio Pass & DBL

offerte) per 5 o 7 carte Colore Base +

Colori Lateral di RANGO (+) / B(4.5),

E: Pass! = Pass-Relè! Chiedi per 7 o 5 + forma

S: 3! = Relè! Chiedi per 7 o 5 + forma

W: Pass = risposta 1° passo (l'offerta limite) per 7

carte di seme , rimandando la risposta per il 2°

seme più lungo

N: 4 = 2° seme più lungo, che NON è uno dei

semi di RANGO mostrati in precedenza, quindi

Nord NON HA una Singola, forma esatta 2254

E: Pass! = Pass-Relè! La risposta 1° passo è
per qualsiasi 0742

S: 4! = Relè! Chiedi per l'esatto Valore B

W: 4 = 1723 forma esatta per 3 (Fp gag per risparmio di spazio!), seconda suit più lunga, che è una delle suit di RANGO mostrate in precedenza, quindi West HA un single nella 4a, suit non menzionata!

N: Pass = risposta 1° step per esattamente B(3.5)
'E: 4 = Assoluta Chiusura

S: Pass! = Pass-Relay! CPA, Chiedi per CP, 1° step risposta = $4 \times 3.5 + 2 = 16$ CP, 3 EQ, 2° step = 18 CP, 2 EQ, 3° step = 18 CP, 1 EQ

W: Pass

N: 4NT = risposta 2° step per 4 CP + precedentemente rimosso obbligatorio $4 \times 3.5 = 14$ CP per un Totale di 18 CP insieme a 2 EQ

E: 5 = Offerta libera. Da giocare

Livello di gioco EO (LG) = B di Ovest (da 2 a B2 di Est +2055 (per 9 Briscola) = 4.5 a 5

NOTA: L'offerta di 5 di Est è un barrage, Vulnerabile per 1 o 2 down

S: DBL = Penalità!

Tutti passano

NOTA: Per Sud, il LG min = $B(2.5) + B(0.5) + 1.0$ (aggiornamento per Singleton) = 4. Se il partner di B3, offrirà o DBL per Penalità o 4NT mostrando 5+/5+ bi-colore nei Minori.

Il sistema di gara del sistema di gara Bridge FORCE POINT è un sistema di relè creato in oltre 36 anni dalla ricerca sulla gara del bridge nel tempo libero dell'ontopre. Utilizza un solo vincolo SCOR per tutte le vostre esigenze di distribuzione e controllo (insieme a i trasferimenti di Jacoby, ovviamente) e i meccanismi di gara più razionali per scoprire l'esatta distribuzione del partner con fino a 10 carte o con qualsiasi bicolore, la forza esatta, il numero esatto non solo, ma anche il tipo di tutti gli ONORI PRINCIPALI e se pensate a un GRAND SLAM, anche i loro colori.

Il sistema è in grado di scoprire il numero di Regine del partner senza chiederle, a causa del forte legame tra la forza della mano, la sua forma e i controlli (CP).

Il sistema permetterà inoltre di scoprire un Re singolo nella possessione del partner senza chiedere!

Ti fornirà una 'regola di penalità di 13' che ti permetterà di decidere se giocare o penalizzare gli avversari.

Per presentare e utilizzare immediatamente il sistema, per giocare creato un programma informatico specializzato chiamato 'Sysnotes' con le note del sistema, che è come un quaderno. Puoi andare avanti, indietro, su e giù, e scegliere le migliori puntate per spiegare la tua mano, a seconda delle puntate del tuo partner e degli avversari o sovrappunte usando il mouse.

Tabella 11 ripetuta

NORD
ATA
3AQJT
58754

OVEST
5
KQT9864
K8
KJ6

EST
KQJ876432
75
3
9

SOUTH
9
J29
7642
AQT32

Se solo NS giocano Fp, la Licita sarà:

OVEST	NORD	EST	SUD
1	RDBL 4		Passare
Passare 5		5	Passare
Passare DBL	Tutti	Passare	

1 = Apertura Ovest DBL

= B(2.5)+, bilanciato o

B(3.5)+, qualsiasi seme

5+ 4 = Offerta di Est

Pass = meno di B(3.5) per un Overcall Vulnerabile

Pass = Offerta di

Ovest 5 =

Offerta di Nord

5 = Offerta di

Est Pass =

Offerta di Sud

Pass = Offerta di Ovest

DBL = B(3.5)+, Penalità. Anche se Sud ha B(-0.5), la 'Regola di Penalità 13' mostrerà:

4 (PL degli Avversari) + 3 (PL di NS) + 6 (per 3 Assi) + 1
(per 1 Briscola piccola) - 1 (per il Salto degli
Avversari) = 13 per almeno 1 caduta!

Passa tutto

REGOLA DELLA PENALITÀ FP DI 13

Fp può calcolare i trucchi di penalità degli avversari seguendo le regole sottostanti e se la somma raggiunge 13, puoi utilizzare il PENALITÀ DPL con la certezza che gli avversari saranno almeno 4 perdevole!

Effettua la somma di:

1. Il tuo livello di gioco (PL) che volevi giocare
2. Il livello di gioco (PL) in cui gli avversari intendono giocare
3. Se hai gli Assi o il Re della carta d'atout degli avversari, contali come 2 ciascuno
4. Se hai altri Re o altre carte d'atout degli avversari, contali come 1 ciascuno
5. Se hai 4 carte d'atout degli avversari con un Onore (incluso il 10), aggiungi 1 in più, per 5 carte d'atout degli avversari, aggiungi 2 in più

, ,

Quanti saranno in giù gli Avversari
dipende dalla somma che hai raggiunto:

Se la somma è 13 - 14, gli avversari saranno
almeno 1 giù Se la somma è 14 - 15, gli avversari
saranno almeno 2 giù

Se la somma è 15 - 16, gli avversari saranno
almeno 3 giù Se la somma è 16-17, gli avversari
saranno almeno 4 giù

Sii consapevole che se gli Avversari
hanno lunghe linee (distribuzione
pazza), questo non è vero!

In tali casi, usa quel PL per calcolare la
Regola di penalità di 13. Sarai in grado di
percepirlo a causa dei salti degli avversari. Nel 2°
caso, la Regola di Penalità di 13 diventa una
~~Regola di Penalità di 16~~ quindi
è meglio usarlo con una cautela eccezionale. In
tali casi, è meglio non usarlo!

La Regola di Penalità è un'arma molto buona
per catturare gli avversari con almeno 1 giù e
DBL, invece di andare 1 giù tu!

NOTA: La regola della penalità di 13 diventa la
regola della penalità di 16 quando gli Avversari
possiedono uno o più semi molto lunghi!

Tavola 11 di nuovo

NORD
ATA3
AQJT5

8754

OVEST
5
KQT9864
K8
KJ6

EST
KQJ876432
75
3
9

SUD9

J29
7642
AQT32

Controlliamo la Regola della Penalità di 16
(con lunghissime Carte degli Avversari)

Ipotizziamo che gli Avversari EO vogliano
giocare al 5° Livello
Livello, noi (NS) abbiamo una partita al 5° Livello in
pure.
La somma è 10. Nord si è rivelato avere CP
 $= 4 \cdot B\# + 4 = 4 \cdot 3,5 + 4 = 18 \text{ CP}$

(Formula per CP con seme base di 5 carte), che sarà 3A o A + 3K. Contando ogni A = 2 e ogni K = 1, aggiungiamo solo 5 per quest'ultimo, e con 1 atout piccolo, la somma diventa 16. Sud ha 1 Asso + 1 atout piccolo, quindi la somma diventa 19! (per 16-17: 1 sotto, per 18-19: 2 sotto)

Gli avversari saranno sicuramente sotto di almeno 2!

Controlliamo NS PL e Total CP (fate attenzione che entrambe le squadre giochino FP; quindi tutti capiscono la dichiarazione degli avversari è perfetta:

Nord ha mostrato 18 CP, Sud ha 6 reali + 4 pseudo (nel seme) = 10 CP, quindi NS CP totale = 28, esattamente per una partita nei minori!

NS PL = B(3.5) del Nord + B(0.5) del Sud + 1 (per un Singleton 'buono' nel seme dell'avversario) + 1 (per 10 carte di briscola) - 1 (declassamento di 0.5 per ogni Super FIT dell'avversario nei semi) = 5, per 50% di gioco in, quindi DBL è l'opzione migliore.

NOTA: 5 può essere realizzato con una giocata magistrale mettendo Ovest "in mano" impedendogli di fare 2 prese !

Offerta BBO:

1 2 4 5 p p 5 p p 6 Tutti passano

Tavola 12

NORD
AJT972
QQ98
742

OVEST
AK7432
4
JT54
KJ

EST
QT95
Q3
AK2
T653

SOUTH
J86K
865
98763
A

NS Vulnerable, all use Fp system

WEST NORTH		EAST SOUTH
1	2	DBL! RDBL!
4	5	Pass! 5!
5	6	Pass 6
Pass Pass 6 All Pass		

W: 1 = B2+, 5+
N: 2 = B2+, 5+/5+ SHAPE bi-color excluding suit

E: DBL! = RF Relay! Chiedi le tute laterali / esatte
forma. $\text{Min PL} = 2 + 1,5 + 0,5$ (per 9 carte) = 4

S: RDBL! = RF Relay! Chiedi il seme 2/3/6+ carte

W: 4 = 6142 forma esatta, offerta SCOR
estesa (la risposta del 1° passaggio è solo
per B(2-2,5), mano debole)

N: 5 = risposta al settimo passaggio per 6 + 6

E: Pass! = Pass-Relay, GF! Chiedi l'esatto B#

S: 5! = Staffetta! Chiedi il Singleton

$\text{Min PL} = 2 + 1 + 1$ (per 10 Trump) + 1 (per
'buono' S / V) + 1 (per 'buono' S / V) = 6

W: 5 = risposta al 3° passaggio per esattamente B3

N: 6 = 0616 forma esatta

E: Passare al 6° livello = Passare il DBL al suo partner

$\text{NS PL} = \text{B}(3,5) + \text{B}1 + 0,5$ (Aggiustamento
per il 'buono' Singleton) + 1.0 (Aggiustamenti
per il 'buono' Vuoto in) + 1.0 (Aggiustamento
per 10 Atout)

+ 0,5 (per più di 2 aggiustamenti) = 6,5

per statisticamente 100% piccolo

Slam!S: 6 = Firma al 6° livelloW: Passa

N: Passa

$\text{PL} = \text{B}3 + \text{B}(1,5) + 1$ (per 10 atout) + 0,5
(per il "buono" Singleton, ma 0,5 solo a causa
dell'opposto Q) = 6 per SLAM statisticamente
piccolo al 50% (14 o 16) + 4 (pseudo) + 10 (Est) =
28 o 30 per probabilmente 1 in meno!

E: 6 = Chiusura

S: DBL = Penalità, Vulnerabile, con la "Regola
della Penalità del 13" (16 con distribuzioni folli)
che mostra 17 per almeno 1 down sicuro!

Tavola 13

NORD
K642

6542
AK94
7

OVEST
T5
QT73
'6532'
'A85'

EST
9873
'KJ98'
'T87'
'K6'

'SOUTH
AQJ'
'AQJQ
JT9432'

'NS vulnerable & use Fp

Bidding SOUTH 1'

'WEST
Pass'

'NORTH
1!'

Est P
assar
e Pas
sare
Passa
re

2 Passare 2!

2 Passare 2!

3 Passare 4! Passare

4NT Passare 5 Tutti Passare

1 = B2+, qualsiasi forma, dichiarazione artificiale
(o naturale con 5+) 1! = RF! Staffetta! Chiedi la
lunghezza del seme base o/e dei semi laterali

2 = 5 o 7 carte seme base + FORMA o 2227

2! = GF! Staffetta! Chiedi 7 o 5 carte seme + forma

PL minimo = B2 + B2 = 4

2 = risposta al 1°

passaggio per 7

2! = Staffetta! Chiedi il secondo seme più lungo

3 = 3127 forma esatta (la risposta del 1° passaggio

4027 o 2047, FORMA + Vuoto)

4! = Staffetta! Chiedi l'esatto B# (la dichiarazione di
3NT sarà Approvazione assoluta)

4 = risposta al 3° passaggio per B# esatto = 3 (non
a causa del 4 EQ) !

PL = B3+ B2 + 0,5 (per il 'buono'

Singleton) - 0,5 (per Singleton probabilmente
'cattivo') = 5 per il 50% di partita nei minori.

Il CP previsto del Sud = $4 \cdot B\# = 4 \cdot 3 =$

12, quindi il CP totale in entrambe le mani = 12 + 14 +
4

(pseudo per Singleton) = 30 CP (28 CP
saranno sufficienti per la partita nei
minori). 5 = Ovviamente Sign off. Tutti
passano

NOTA: il Nord non sa che il

Singleton non è un "buon" Singleton, perché è un
Controllo, quindi il CP in entrambe le mani è solo 26
Il Sud avrà bisogno di una finezza per fare 5

Lasciatemi mostrare il Meccanismo di Offerta dopo l'Apertura di 1 a colore, ad esempio, dopo:

1 - 1! = B(0.5)+, RF! Nessuna Controchiamata

Se non c'è Controchiamata dell'Avversario, la Convenzione SCOR - SCOR partirà dal 1° passo:

- 1NT = B(2 - 4), 5 o 7, FORMA / B2, 2722
(risposta al 1° passo) Trova il 1° proseguimento!

- 2 = 5 o 7, COLORE / B(2.5), 2722 (risposta al 2° passo) Trova il 2° proseguimento!

- 2 = 5 o 7, RANGO / B(3 - 4), 2722 (risposta al 3° passo) Trova il 3° proseguimento!

- 2 = 6 o 8, FORMA (risposta al 4° passo) Trova il 4° proseguimento!

- 2 = 6 o 8, COLORE (risposta al 5° passo) Trova il 5° proseguimento!

- 2NT = 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V (risposta al 6° passo) Trova il 6° proseguimento!

- 3 = 6 o 8, RANK, senza Vuoto (risposta 7° passo) Trova il 7° proseguimento!

Permettetemi di mostrare il meccanismo di offerta dopo la stessa apertura 1 in seme, con contro-dichiarazione
1 - 1! = B(0.5)+, RF! Intervento

Se c'è un'Overcall dell'avversario, il 1° passo sarà essere per una mano debole, quindi la convenzione SCOR - SCOR inizierà dal 2° passaggio:

La risposta al primo passaggio (PASS) è mano: B(2-2,5), sono debole

Risposta al 2° passaggio (DBL) = B(3 - 4), 5 o 7, FORMA / B2, 2722 (risposta al 1° passaggio)

uguale a dopo 1st continuazione, ma con B(3 - 4), più forte

Risposta al 3° passaggio = B(3 - 4), 5 o 7, COLORE / B(2,5), 2722 (risposta al 1° passaggio)

uguale a dopo 2nd continuazione, ma con B(3 - 4), più forte

Risposta al 4° passaggio = B(3 - 4), 5 o 7, B(3 - 4), RANK (risposta del 1° passaggio) uguale a dopo la continuazione 3rd, ma con B(3 - 4), più forte

Risposta al 5° passaggio = B(3 - 4), 5 o 7, FORMA uguale a quella del 4° passaggio, ma con B(3 - 4), più forte

Risposta al 6° passaggio = B(3 - 4), 5 o 7, COLORE uguale al 5° passaggio, ma con B(3 - 4), più forte

Risposta al 7° passaggio = B(3 - 4), 5 o 7, RANK + Void o S+V uguale a dopo il 6° passaggio, ma con B(3 - 4), più forte

Con una Sovrapposta Avversaria le
risposte per EXTENDED SCOR iniziano dal
8° passo sono (si suppone che sia una
puntata di 3):

Risposta all'8° passo = 3 = 1624 6 +
RANK (puntata naturale per la 2a 'suit'
più lunga) Risposta al 9° passo = 3 =

1642 6 + RANK (puntata naturale per la 2a 'suit' più lunga)

Risposta al 10° passo = 3 = 1633 6 +
RANK (puntata naturale nella 'suit' di Base per 3
per 3 'side suits') Risposta all'11° passo = 3 =
3811 8 + RANK + 2
Singletons (puntata naturale per la 'suit' che è fuori
dai 'side suits')

Risposta al 12° passo = 3NT = 3622 6 +
RANK, no S/V (puntata speciale per la 'suit' che è
fuori dai 'side suits'. USA SEMPRE la puntata 3NT)

13a passo risposta = 4 = B3, 1822 8 +
RANK, no Vuoto
14a passo risposta = 4 = B(3.5), 1822 8 +
RANK, no Vuoto
15a passo risposta = 4 = B4, 1822 8 +
RANK, no Vuoto

Per Esempio (supponiamo con 2 Overcall):

Dopo: 1 - (Passare) - 1! - (2 Overcall) -
DBL = B1+, RF!

PASS = B(2 - 2.5), 5+ 2722 (1a risposta passo)
dopo un Relay i proseguimenti sono di SCOR -
SCOR!
DBL = B(3 - 4), 5 o 7, FORMA (2a risposta
passo)

2NT = B(3 - 4), 5 o 7, COLORE (risposta 3a fase)

3 = B(3 - 4), 5 o 7, RANK (risposta 4a fase)

3 = B(3 - 4), 6 o 8, FORMA (risposta 5a fase)

3 = B(3 - 4), 6 o 8, COLORE (risposta 6a fase)

3 = B(3 - 4), 6 o 8, RANK + Vuota o S+V
(risposta 7a fase)

(da qui iniziano le estensioni delle SCOR)

3NT = 3622 6 + RANK, no S / V (offerta speciale per il seme che è fuori dai semi laterali. Per qualsiasi 6 + 2 + 2 + 3 usa SEMPRE l'offerta 3NT)

4 = 1624 (offerta naturale per il 2 ° seme

più lungo) 4 = 1642 (offerta naturale per

il 2° seme più lungo)

4 = 1633 (offerta naturale nel seme di Base per i 3 da 3 semi laterali)

4 = 3811 (offerta naturale per il seme che è fuori dai semi laterali!)

4NT = B3, 1822 8 + RANK, no Vuoto

5 = B(3.5), 1822 8 + RANK, no Vuoto-

5 = B4, 1822 8 + RANK, no Vuoto 5

= B(2 - 2.5), 9

La 1a continuazione! Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1!

1NT = B(2-4), 5 o 7, FORMA / B2, 2722
(risposta 1° passo)

2 (GF!) Chiedi 7 o 5 + forma

2 B(2 - 4), 7 + SHAPE / B2, 2722 trova la continuazione 1.1!

2 3532 5 + SHAPE

2 4531

2NT 4540 5 + SHAPE + Vuoto

3 2524

3 3541

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1! - 1NT

2! (GF!) PL+, Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + FORMA La continuazione 1.1!

2(F) = PL+, la risposta al 1° passo è per qualsiasi 2720 o 4720 7 + FORMA + V

2NT! Chiedi la forma esatta

3 = per 4, 4720 7 +
FORMA + Vuoto

3 = 2740 7+ FORMA + V

2NT = 3730 7 + FORMA + Vuoto (usa la licita NT per 3 su 3 nei semi laterali con 7 carte di base)
3 = 1714 7 + FORMA (licita naturale

per il 2nd suit più lungo)

3 = 2731 NT per 3, 7 +
FORMA, (Fp gag bid)

3 = 2722 --> B2, 8 CP, 4 EQ (natural
bid con 3 Doubletons)

3 = 3721, naturale per il 2nd più
lungo

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1!

2 = B(2 - 4), 5 o 7, COLORE / B2, 2722
(risposta 2nd step) trova la continuazione 2.2!
2 (GF!) = Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + COLORE / B(2.5), 2722

2 = 4513 5 + COLORE

2NT = 3523 no S / V

3 = 3514

3 = 2542

3 = 4504 5'h + COLOR + Void'

‘ ‘

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1! - 2

2(GF!) PL+, Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2- 4), 7 + COLORE La continuazione 2.2!

2! (GF!) PL+, la risposta del 1° passo è per qualsiasi 2NT = 2704 o 4702 7+ COLORE + V

3! = PL+, Chiedi per la forma esatta

3 = 4702 per 4, 7 + COLORE +
V 3 = 2704 per 4. 7 + COLORE
+V

3 = 2713 7 + COLORE (offerta naturale
per la 2a mano più lunga) 3 = 1741

3 = 2722 --> B(2.5), 10 CP, 4 EQ (offerta
naturale con 3 mani di uguale lunghezza)

3 = 3712

2NT = 3703 7 + COLORE (usa NT per 3 su 3
nei lati con mano di base a 7 carte)

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1!

2 = B(2 - 4), 5 o 7, RANGO / B(3 - 4), B2,
2722 (risposta del 3° passo da SCOR - SCOR)

2 (GF!) = Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + RANK / B(3 - 4), 2722 Trova la
continuazione 3.3 di 2NT! = Forcing Relay!

2NT = 2533 5 + RANK, no S / V (per
qualsiasi forma 5 - 3 - 3 - 2 usare NT o la prima
licità di Base, tranne con Basic suit)

3 = 1534

3 = 1543

3 = 0544 5 + RANK + Vuoto (ma per
qualsiasi forma 5 - 0 - 4 - 4 usare NT o la
prima licità di Base, tranne con Basic suit)

3 = 4522

Sviluppo delle licite dopo 1 - 1!

' 2 = B(2 - 4), 5 o 7, RANK / B(3 - 4), 2722
(risposta del 3° passo)'

' 2 (GF!) = Chiedi per 7 o 5 + forma'

' 2 = B(2 - 4), 7 + RANK / B(3 - 4), 2722

La continuazione 3.3!'

' 2NT! (Forcing Relay!) La risposta
del 1° passo è per qualsiasi 0742'

' 3 = 0724 o 0742 7 + RANK + V'

Chiedi la forma esatta

0724 per 4, 7 +

RANGO + Vuoto (Fp gag)

0742 per 4, 7 +

RANGO + Vuoto (Fp gag)

1732 7 + RANGO

2722 B(3 - 4), 12 - 16 CP, 4 EQ

4711 7 + RANGO, offerta naturale
per la 2a lunghissima

0733 7 + RANGO, offerta di Base
della 3a nel seme laterale

1723 7 + RANGO, offerta naturale
per la 2a lunghissima

Development of bids after 1 - 1!

2 = B(2 - 4), 6 or 8, SHAPE / B2, 2722 The 4th
continuation:

2 (GF!) = PL+, 1st step answer for Void / S+V

2NT = 6 or 8, SHAPE + Void or S+V

3 = Chiedere la forma esatta

3 = 3640 6 + FORMA + Vuoto

(offerta naturale per la 2a più lunga)

3 = 4630 insolito, 6 + FORMA + V

3 = 3820 8 + FORMA + Vuoto

(offerta naturale per la 2a più lunga)

3NT = 2830 NT per 3, 8 + FORMA

+ Vuoto (Fp gag)

4 = B3, 4810 per 4, 8 +

FORMA + S+V (Fp gag)

4 = B3, 1840 8 + FORMA + S+V

(natural bid for the 2nd longest suit)

3 = 1813 8 + SHAPE, no Void

3 = 2641 6 + SHAPE

3 = 3631

3 = 4621

3 NT = 2623 no S / V

4 = B2, 2821 8 + SHAPE, no Void

4 = B(2.5), 2821 8 + SHAPE, no Void

4 = B(3 - 4), 2821 8+ SHAPE, no Void

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1!

2 = B(2 - 4), 6 o 8, COLORE

2NT (GF!) La risposta del 1° passo per
Vuoto / S+V 3 = 6 o 8, COLORE + Vuoto o
S+V

3! = Chiedi la forma esatta

3 = 3604 per 4, 6 +
COLORE + Vuoto (Fp Jig)

3 = 4603 6 + COLORE +
V 3NT = 3802 insolito, 8 +
COLORE + Vuoto

4 = 2803 8 + COLORE +
Vuoto 4 = B3, 4801 per 4,
COLORE + S+V

4 = B3, 1804 per 4, 8 +
COLORE + S+V

3 = 1831 8 + COLORE, no
Vuoto 3 = 3613 6 + COLORE

3 = 4612

3NT = 2632 no S / V

4 2614

4 = B2, 2812 8 + COLOR, no Void

4 = B(2.5), 2812 8 + COLOR, no Void

4 = B3 2812 8 + COLOR, no Void

4NT = B(3.5), 2812 8+ COLOR, no Void

passo 6th della Convenzione SCOR -

' 3 (GF!) PL+, Chiedi l'esatta forma

' 3 = 0634 per 4, 6 + RANGO + Vuoto'

' 3 = 0823 per , 8 + RANGO + Vuoto'

' 3NT = 0832 NT per 3, 8 + RANGO + V'

4 = B3, 0841 8 + RANK + S+V

4 = B3, 0841 8 + RANK + S+V

196

Permettetemi di mostrare il Meccanismo di
1 in Bidding dopo come, in questo caso, dopo:

1 - 1NT! B(0.5)+, RF! Nessuna Sovrappresa

NOTA: Se non c'era Sovrappresa e la Domanda non è riuscita a chiarire la tua forza, usa la prossima offerta RANK e su una nuova Relay mostra la tua forma esatta

Se c'era una Sovrappresa e la Domanda è riuscita a chiarire la tua forza, usa l'EXTENDED SCOR a partire immediatamente dopo l'ultimo SCOR – offerta SCOR di 6 o 8, RANK + Vuoto o S+V

E se l'Avversario ha Sovraprezzo:

1 - 1NT! B(0.5)+, RF! Con
sovrapposto(i) 1a risposta = B(3- 4), 5 o 7, FORMA Trova la 1a continuazione!

2a risposta = B(3- 4), 5 o 7,
COLORE Trova la 2a continuazione!

3a risposta = B(3- 4), 6 o 8,
RANGO Trova la 3a continuazione!

4a risposta = B(3- 4), 6 o 8,
FORMA Trova la 4a continuazione!

5a risposta passo = B(3-4), 6 o 8,
COLORE Trova la 5a continuazione!

6a risposta passo = B(3-4), 6 o 8,
RANGO Su un nuovo Relay (supponiamo
sia 2NT)

1a risposta passo 3 = B(3-4), 6 o 8, RANGO
+ Vuoto o S+V Su un nuovo Relay (supponiamo
sia 3) Trova la 6a continuazione!

2a risposta passo B(3-4), 3 = 6142 6 + RANGO

3a risposta passo 3 = 8311 8 + RANGO + 2

4a risposta passo 3 = 6133 6 + RANGO

5a risposta passo 3NT = 6322 no S / V

6a risposta passo 4 = 6124

7a risposta passo 4 = B3, 8122 8 + RANGO, no V

8a risposta passo 4 = B(3.5), 8122 8 + RANGO,
no Vuoto

9° passo risposta 4 = B3, 8122 8 + RANGO, no V'

‘ ‘

1 Apertura

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1NT! B(0,5)+,
~~RF~~ B(2-4), 5 o 7, FORMA 2 = Chiede 7 o 5
+ forma La 1a continuazione:

2 = 7 + FORMA / B2, 7222

2 = Relay! La 1a risposta è per ogni 7204

2NT = 7402 o 7204 7 + FORMA + V

3 = PL+, Chiede la forma
esatta 3 = 7204 insolita, 7 +

FORMA + Vuoto

3 = 7402 7 + FORMA + V

3 = 7213 7 + FORMA

3 = 7141

3 = 7312

3 = 7222 B2, 8 CP, 4 EQ

3NT = 7033 7 + SHAPE + Void

2 = 5323 5 + SHAPE

2NT = 5404 5 + SHAPE + Void

3 = 5314

3 = 5242

3 = 5413

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1NT!

B(0.5)+, RF! 2 = B(2- 4), 5 o 7, COLORE 2

= PL+, Chiedi per 7 o 5 + forma La 2a

continuazione:

2 = 7 + COLORE / B(2.5), 7222

2NT! = PL+, la risposta del 1° passo è per
qualsiasi 7222 7 + COLORE + V

3 = PL+, Chiedi la forma

esatta 3 = 7420 7 + COLORE

+ V 3 = 7240 per 4, 7 +

COLORE + Vuoto

3 = 7231 7 + COLORE

3 = 7321

3 = 7222 B(2.5), 10 CP, 4 EQ

3NT = 7330 7 + COLOR + Void

4 = 7114

2NT = 5332 5 + COLOR

3 = 5224 5 + COLOR

3 = 5341 5 + COLOR

3 = 5431 5 + COLOR

3 = 5440 5 + COLOR + Void

'Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1NT!

'RF! $2 = (0,5) + 4$, 5 o 7, RANK '

'2! = Chiede 7 o 5 + forma. La 3a continuazione:'

' 2NT = 7 + RANK / B(2,5), 7222'

' 3! La 1a risposta è per qualsiasi 7024'

' 3 = 7024 o 7042 7 + 4 carte, RANK +'

'Vuoto'

' 3! = PL+, Chiede la forma esatta'

' 3 = 7024 per 4, 7 + RANK + V

3NT = 7042 NT per 4, 7 + RANK +'

'Vuoto (Fp gag)'

3 = 7411 7 + RANK

3 = 7132 for 3, 7 +

RANK 3NT = 7033 7 + RANK

4 = 7123 7 + RANK

4 = 7132

3 = 5134 5 + RANK

3 = 5143 5 + RANK

3 = 5422 5 + RANK

3 = 5233 5 + RANK

3NT = 5044 5 + RANK+ Void

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1NT! - 2

B(2 - 4), 6 $\neq$ 8, FORMA 2NT! (GF!) = PL+, la risposta al 1° passo è per Vuoto o S+V La 4a continuazione:

3 = 6 o 8, FORMA + Vuoto o (S + V)

3! = Chiedi la forma esatta

3 = 6304 6 + FORMA + Vuoto

3 = 6403 insolito, 6 + FORMA +
Vuoto 3 = 8302 8 + FORMA + Vuoto

3 = 8203 per 3, 8 + FORMA + Vuoto

3NT = 8401 NT per 4, 8 + FORMA +
S+V 4 = 8104 8 + FORMA + S+V

3 = 8131 8 + FORMA, nessun Vuoto

3 = 6412 6 + FORMA

3 = 6313 6 + FORMA

3NT = 6232 no S / V

4 = 6214

4 = B2, 8212 8 + FORMA, no Vuoto

4 = B(2.5), 8212 8 + FORMA, no

Vuoto 4 = B(3 - 4), 8212 8 + FORMA, no
Vuoto

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1NT! 2NT =
B(2 - 4), 6 o 8, COLORE 3! = GF! PL+, 1a
risposta è per Vuoto o S+V La 5a continuazione:

3 = 6 o 8, COLORE + Vuoto o
S+V 3! = Chiedi la forma esatta

3 = 6340 6 + COLORE +
Vuoto 3NT = 6430 6 + COLORE +
Vuoto
4 = 8230 per 3, 8 + COLORE + Vuoto
4 = 8320 NT per 3, 8 + COLORE + Vuoto
4 = 8410 per 4, 8 + COLORE + S+V
4 = 8140 8 + COLORE + S+V

3 = 6421 6 + COLORE, no S / V

3 = 6331

3NT = 6223 no S / V

4 = 8113 8 + COLOR + 2

Singletons 4 = 6241 6 + COLOR

4 = B2, 8221 8 + COLOR, no V

4 = B(2.5), 8221 -> 8 + COLOR, no Void

4 = B3, 8221 8 + COLOR, no V

3NT = B(3.5), 8221 -> 8 + COLOR, no Void

4 = B4, 8221 8 + COLOR, no V

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1NT!

3 = B(2-4), 6 o 8, RANK + Vuoto o S+V 3 =
(GF!) = Chiedi per la forma esatta Il 6°

continuazione:

3 = 6034 per 4, 6 + RANK +
Vuoto 3 = 6043 per 4, 6 + RANK +
Vuoto 3NT = 8032 NT per 3, 8 +
RANK + V 4 = 8023 8 + RANK + Vuoto
4 = B3, 8041 8 + RANK+ S+V
4 = B3, 8014 per 4, 8 + RANK+
S+V

3 = 6142 6 + RANK
3 = 8311 8 + RANK, no
Vuoto 3 = 6133
3NT = 6322 no S / V
4 = 6124 6 + RANK
4 = B2, 8122 8 + RANK, no Void
4 = B(2.5), 8122 8 + RANK, no Void
4 = B(3 - 4), 8122 8 + RANK, no Void

1 APERTURA - L'APERTURA DI FORZA PIÙ AMBIZIOSA DI SEMPRE

1 Apertura nella 1a e 2a posizione

1 - PASSO severamente vietato !! NON FARLO !!

Secondo i requisiti del sistema Fp, senza interferenza degli avversari, l'uso del PASSO dopo l'apertura di 1 in qualsiasi posizione è severamente vietato !!

L'apertura di 1 del Force Point è usata con significati nella 1a e 2a posizione e ha un significato aggiuntivo nella 3a o 4a posizione:

1 B(2 - 4), annuncio naturale con 5 a 8, 12+ PEN

1 B(3 - 4.5), NT forte, bilanciato (senza 5+ carte, senza Singolo, senza Vuoto) 19

- 22 PEN B(4.5)+, qualsiasi seme di 5+ carte, 20+ PEN

1 B(4.5 - 5), qualsiasi solo bicolore 5/5, 20 - 22 HCP

Sviluppare le offerte dopo l'apertura di 1 al 1°/2° posto

- 1 - Pass Vietato! Non è una Fp.
- 1 - 1 B(-0,5), sbilanciato / B(-0,5 - 0),
bilanciato incluso il pseudo-bilanciato, Negativo,
artificiale, qualsiasi distribuzione, 0-6 P.C.
(Passare se gli avversari interferiscono)
- 1 - 1 B(0,5)+ RP! (Round Forcing), 2+
/ B(1,5)+, qualsiasi forma, nessun bicolore,
artificiale, chiedere chiarimenti sulla mano
di apertura, 7+P.C. 1 - 1 B(0), qualsiasi
mano a 5 carte o bicolore, artificiale,
distribuzione sbilanciata, 6-10 P.C., non
forzante
- 1 - 1 SA B(0 - 0,5), bilanciato o qualsiasi
4-4-4-1, nessuna mano a 5+ carte, nessuna
singola o mano vuota tranne per le mani con
distribuzione 4-4-4-1, 6-10 P.C., non forzante
- 1 - 2 B(0), 6 a 8 / 3-4 / 2 + Onore di testa, non
forzante
- 1 - 2 B(0), 6 a 8, non forzante
- 1 - 2 B(0), 6 a 8, non forzante
- 1 - 2 B(0), 6 a 8, non forzante
- 1 - 2NT B(1 - 1.5), 5+d/5+ any bi-color, non-forcing
- 1 - 3 B(1 - 1.5), 5+/5+ / 5+/5+ bi-color,
non-forcing
- 1 - 3 B(1.5), 5521 --> 5/5 bi-color,
non-forcing
- 1 - 3 5502g
- 1 - 3 5503
- 1 - 3NT 5530
- 1 - 4 5/6
- 1 - 4 6/5
- 1 - 4 6601 or 6610

Sviluppare le offerte dopo 1 1 (NF)

B(-0.5), sbilanciato / B(-0.5 - 0), qualsiasi bilanciamento, Negativo, artificiale, qualsiasi distribuzione, 0-6 PCP - 1! RF! = B(3.5)+, qualsiasi forma, Forcing per un round (RF)! Chiedere spiegazione della forza del Rispondente e della distribuzione generale, quindi l'Apprente può usare forma (usa PASS o DBL se gli avversari interferiscono) GF! Chiedere la forma esatta

1 - 1 - 1! 1 = B(-1) o meno, Molto Debole!

Profondamente Negativo! Dopo 1NT! (GF) con mano molto forte, B(4.5)+, mostra naturalmente la tua carta e su una nuova Relay.

Usa la risposta 2NT per qualsiasi 5+/5+ qualsiasi bicolore. Usa la risposta 3 per 5+/5+ o 5+/5+ bicolore. Usa da 3 a 3NT per mostrare la forma esatta del bicolore 5/5, da 4 e oltre per mostrare le forme 5+/5+. Su una nuova Relay mostra i colori esatti, poi la distribuzione esatta.

1 - 1 - 1! 1NT = B(-0.5 - 0), bilanciato (nessuna carta a 5+ carte, nessun S / V) o qualsiasi 444120-6(PCP), 5+ o 2227.

Su una nuova Relay mostra le carte laterali per convenzione SCOR - SCOR, quindi la forma esatta, ~3-61PCP ~ B(-0.5), 5+ or 2272

Su un nuovo spettacolo di Relay, mostra i semi laterali per SCOR - SCOR, quindi la forma esatta, ~3-61HCP ~ B(-0.5), 5+ o 2722

Su un nuovo spettacolo di Relay, mostra i semi laterali per SCOR - SCOR, quindi la forma esatta, ~3-61HCP ~ B(-0.5), 5+ o 7222

Su un nuovo spettacolo Relay mostra i
lati adatti da SCOR-SCOR, poi la forma
esatta, ~ 2-6 HCP
esatta, ~ 2-6 HCP, 5+/5+ qualsiasi
bicolore. Su un nuovo Relay mostra i bicolori,
poi mostra la forma esatta, ~ 7-8 HCP

1 - 1 - 1! - 3 B(0), 5+/5+ o 5+/5+
bicolore GF! B3+, Chiedi l'altro bicolore

1 - 1 - 1! - 3 B(0), 5521 bicolore 5/5

1 - 1 - 1! - 3 5512

1 - 1 - 1! - 3 5503

1 - 1 - 1! - 3NT 5530

1 - 1 - 1! - 4 5/6

1 - 1 - 1! - 4 6/5

1 - 1 - 1! - 4 6601 o 6610

1 - 1 - 1! - 4 7/5

1 - 1 - 1! - 4NT 5/7

1 - 1 - 1 free bid, B(2 - 3), 5 + (4 / 4 / 4405),
11- 15 HCP, Non Forcing (NF)

1 - 1 - 1NT free bid, B(3 - 4.5), strong NT,
16-20 HCP, balanced, NF

1 - 1 - 2 free bid, B(2 - 3), 5, no 4+ cards
in Major, 11- 15 HCP, NF

Sviluppare le offerte dopo 1 1! (RF!)

1 - 1! (RF!) - 1 (forte, B(4.5)+, qualsiasi forma) -

1NT! 2 = B(4.5)+, 5+

2 = Relay! Chiedi la carta laterale per SCOR -

SCOR 2 = B(4.5)+, 5+

2 = Relay! Chiedi la carta laterale per SCOR -

SCOR 2 = B(4.5)+, 5+

2 = Relay! Chiedi la carta laterale per SCOR - SCOR

2 = B(4.5)+, 5+

2NT = Relay! Chiedi la carta laterale

2NT = B(4.5)+, qualsiasi 4441 / 5/5+

qualsiasi bicolore 3 = Relay! Chiedi la

forma / bicolore
3 = B(4.5)+, 5+/5+ o 5+/5+ bicolore

3 = Relay! Chiedi the bicolore esatto /

forma 3 = B(4.5)+, 5521 5/5 bicolore

Scarto! Qui e sotto: Chiedi il B#, poi CPA

5512

5503

5530

B(4.5 - 5), 5/6 (Qui e sotto: Domanda diretta per CP)

6/5

6601 o 6610

7/5

5/7

6700

5 = 7600

5 = 5800

5 = 8500

Sviluppo delle offerte dopo 1 1 (RF!)

1 - 1! (RF!) - 1SA (forte, B(3 - 4.5)+, bilanciato, 16-21
(22) PCP - 2! (GF!) B1+, Modifica Stayman

2 = B(3 - 4.5), xx44, 3334, 3343, no 4M

2 = Relay! B1+, Chiedi la forma

esatta 2 = B(3 - 4.5), 4, 4 + 4 /4,

no 4 2 = Relay! Chiedi altre carte a colore / forma

2 = B(3.5, 4)+ (4, / 4 / 4)

2SA = Relay! Chiedi altre carte a colore /

forma 2SA = B(3.5 - 4.5), 4, 4+ (4 /4),

no 4 3 = Relay! Chiedi altre carte a colore /

forma 3 = B(3.5 - 4.5), 4423, 18 - 21 PCP

3 = Relay! Chiedi il B#

esatto 3 = B(3.5), 4432, 18

PCP 3 = Relay! CPA, 1° passo risposta = 4*4 +

2 = 18 CP, 3 Q

3 = B4, 4432, 19 PCP

3 = Relay! CPA, 1° passo risposta = 4*4 +

2 = 18 CP, 3 Q

3 = B4, 4432, 21 PCP

3NT = Ex Relay! CPA, 1° passo risposta = 4*4 +

2 = 18 CP, 3 Q

NOTA: Trova tutte le offerte nel
programma computer Sysnotes per
giocare su Internet.

Sviluppo delle offerte dopo 1 1 (RF!)

2 = B(2 - 4), 5 o 7, , FORMA / B2, 2227

2 = GF! Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + FORMA / B2, 2227

2! = Relay! Chiedi la forma esatta Trova
A:

2 = 4135 5 + FORMA

2NT = 3404 5 + FORMA

3 = 5235 5 + FORMA

3 = 3145 5 + FORMA

3 = 2425 5 + FORMA

2 = B(2 - 4), 5 o 7, COLORE / B(2.5), 2227 2

= GF Relay! Chiedi per 7 o 5 + forma

2 = B(2 - 4), 7 + COLORE / B(2.5), 2227

2NT! = Relay! Chiedi la forma esatta Trova
B:

2NT = 0445 5 + COLORE

3 = 2335 5 + COLORE

3 = 1345 5 + COLORE

3 = 1435 5 + COLORE

3 = 4225 5 + COLORE

2 = B(2 - 4), 5 o 7, RANGO / B(3 - 4), 2227

2 = GF Relay! Chiedi per 7 o 5 + forma

esatta 2NT = B(2 - 4), 7 + RANGO / B(3 - 4),

222 3 = Relay! Chiedi per la forma esatta

Trova C:

3 = 3325 5 + RANGO (risposte dirette per

RANGO laterale dei vestiti)

3 = 2245 5 + RANGO

3 = 3415 5 + RANGO

3 = 4315 5 + RANGO

3NT = 4405 5 + RANGO

2 = 6 o 8, FORMA

2NT = risposta 1° passo per Vuoto / S+V Trova D:

2NT = 6 o 8, COLORE

3 = risposta 1° passo per Vuoto / S+V Trova E:

3 = 6 o 8, RANGO

3 = 1st step answer for Void / S+V Trova F:

3 = 6 o 8, RANK + Void o S+V 3 =
4216 6 + RANK

3NT = 2236 6 + RANK, nessun S
/ V 4 = 3316

4 = 1138 8 + RANK + 2 Singoli
4 = 2416 6 + RANK

4 = B2, 2218 8+ RANK, nessun Void
4NT = B(2.5) 2218 8 + RANK nessun Void

5 = B3, 2218 8 + RANK, nessun Void

Sviluppare le offerte dopo 1 - 1 (RF!) - 2 - 2!

2 = B(2 - 4), 7 + FORMA / B2, 2227

2! = Relay! La risposta del 1° passo è per qualsiasi

2047NT = 2047 o 4027 7 + FORMA +

Vuoto 3! = PL+, Chiedi la forma esatta

3 = 2047 7 + FORMA + Vuoto

3 = 4027 insolito, 7 + FORMA + Vuoto

3 = 2227 B2, 8 CP, 4 EQ

3 = 2137 7 + FORMA

3 = 1417

3 = 3127

3NT = 3037 7 + FORMA + V

2 = 4135 5 + Forma

2NT = 4045 5 + Forma + Vuoto

3 = 3235

3 = 3145

3 = 2425

Sviluppo delle offerte dopo 1 - 1 (RF!) - 2 - 2!

2 = B(2 - 4), 7 + COLORE / B (2.5), 2227

2NT! = Relay! La prima risposta è per ogni 0247B:

3 = 0247 o 0427 7 + COLORE + V

3! = Chiedi la forma esatta

3 = 0427 7 + COLORE + Vuoto

3 = 0247 per 4, 7 + COLORE + Vuoto

3 = 1237 7 + COLORE

3 = 1327 7 + COLORE

3 = 4117

3NT = 0337 7 + COLORE + V

4 = 2227 B(2.5), 10 CP, 4 EQ

2NT = 0445 5 + COLORE + Vuoto

3 = 2335 5 + COLORE

3 = 1345

3 = 1435

3 = 4225

Sviluppare le offerte dopo 1 - 1 (RF!) - 2 - 2!

2NT = B(2 - 4), 7 + GRADO / B3, 2227

3! = Relay! La risposta del 1° step è per qualsiasi

2043 €:2407 o 4207 7 + GRADO + Vuoto

3! = Chiedi la forma esatta

3 = 4207 7 + GRADO + Vuoto

3NT = 2407 --> NT per 4, 7 + GRADO

+ Vuoto

3 = 2317 7 + GRADO

3 = 3217

3NT = 3307 7 + RANK + V

4 = 2227 B(3 - 4), 12 - 16 CP, 4 EQ

4 = 1147

3 = 3325 5 + RANK

3 = 2245

3 = 3415

3 = 4315

3NT = 4405 5 + RANK + Void

Sviluppo delle offerte dopo 1 1 (RF!) 2
2NT! 3 = 6 o 8, FORMA + Vuoto o S+V

D: 3! Chiedi la forma esatta

3 = 3046 insolito, 6 + FORMA +

Vuoto 3 = 4036 6 + FORMA + Vuoto

3NT = 2038 NT per 3, 8 + FORMA + V

4 = 3028 per 3, 8 + FORMA + V

4 = B3, 1048 8 + FORMA + S+V

4 = B3, 4018 8 + FORMA + S+V

3 = 2146 6 + FORMA

3! = 1318 8 + FORMA + 2 Singoli 3

= 4126 6 + FORMA

3NT = 2326 no S/V

4 = 3136

4 = B2, 2128 8 + SHAPE, no Void

4 = B(2.5), 2128 8 + SHAPE, no Void

4 = B3, 2128 8 + SHAPE, no Void

4NT = B(3.5), 2128 8 + SHAPE, no Void

5 = B4, 2128 8 + SHAPE, no Void

Sviluppare le offerte dopo 1 - 1 (RF!) - 2 - 3!

3 = 6 o 8, COLORE + Vuoto o S+V

E: 3! Chiedi la forma esatta

3 = 0346 per 4, 6 + COLORE + Vuoto

3NT = 0436 NT per 4, 6 + COLORE + V

4 = 0328 per 3, 8 + COLORE + V

4 = 0238 8 + COLORE + V

4 = B3, 0418 8 + COLORE + S+V

4 = B3, 0148 per 4, 8 + COLORE + S+V

3 = 1426 6 + COLORE

3 = 3118 8 + COLOR + 2

Singletons 3NT = 3226 6 + COLOR, no

~~S4~~/V1336

4 = 1246

4 = B2, 1228 8 + COLOR, no Void

4 = B(2.5), 1228 8 + COLOR, no Void

4NT = B3, 12128 8 + COLOR, no Void

5 = B(3.5), 1228 8 + COLOR, no Void

5 = B4, 1228 8 + COLOR, no Void

Sviluppare le offerte dopo 1 1 (RF!) 2
3! 3 = 6 o 8, RANK+ Vuoto o S+V

F: 3! = PL+, Chiedere la forma esatta

3NT = 3406 NT per 4, 6 + RANK + Vuoto

4 = 4306 per 4, 6 + RANK + Vuoto

4 = 3208 per 3, 8 + RANK + Vuoto

4 = 2308 8 + RANK + Vuoto

4 = B3, 4108 8 + RANK + S+V

4NT = B3, 1408 NT per 4, 8 + RANK+ S+V

3 = 4216 6 + RANK

3NT = 2236 no S / V

4 = 3316

4 = 1138 8 + RANK+ 2 Singletons

4 = 2416 6 + RANK

4 = B2, 2218 8 + RANK, no Void

4NT = B(2.5), 2218 8 + RANK, no Void

5 = B3, 2218 8 + RANK, no Void

5 = B(3.5), 2218 8 + RANK, no Void

5 = B4, 2218 8 + RANK, no Void

Sviluppare le offerte dopo 1 - 1! - 1 - 1NT!

2NT = B(4.5)+, qualsiasi 4441 / 5+ / 5+
qualsiasi bi-colore 3! = Relay! Chiedi la forma
generale / esatta 3 = B(4.5)+, qualsiasi 4441

3! Chiedi la forma
esatta 3 = B(4.5)+, 4144

3NT = 1444

4 = 4414

4 = 4441

3 = B(4.5)+, 5+/5+ bi-colore

3! Chiedi la forma esatta

3NT = B(4.5)+, 2551, 5+/5+ bi-colore

4 = 1552

4 = 3.550

4 = 0.553

4 = Basso (4,5 - 5), 6/5

4NT = 5/6

5 = 0.661 o 1.660

5 = 7/5

5 = 7/5

5 = 0.670

5NT = 0.760

6 = 0.850, 10+ CP, 8- EQ

6 = 0580, 10+ CP, 8- EQ

3 = B (4.5)+, 5+/5+bi-color

3NT! Esatto Relay per la forma esatta

4 = B(4.5)+, 5152 --> 5/5

bi-colore 4 = 525, insolito

4 = 5350

4 = 5053

4NT = B(4.5 - 5), 6/5

5 = 5/6

5 = 6061 o 6160

5 = 7/5

5 = 7/5

5NT = 6070

6 = 7060, 10+ CP, 8-

EQ 6 = 5080, 10+ CP, 8-

EQ 6 = 8050, 10+ CP, 8- EQ

6 = 8050, 10+ CP, 8- EQ

3NT = B(4.5)+, 1255 5/5

bi-color 4 = 2155

4 = 3055

4 = 0355

4 = B(4.5 - 5), 5/6

4NT = 6/5

5 = 0166 or 1066

5 = 7/5

5 = 7/5

5 = 0067

5NT = 0076, 10+ CP, 8- EQ

6 = 0058, 10+ CP, 8- EQ

6 = 0085, 10+ CP, 8- EQ

3 = B(4.5)+, 5+/5+ / 5+/5+ bicolore

3! = Staffetta! Chiedi la forma esatta/compressiva

3 = B(4.5)+, 5+/5+ bicolore

3! Chiedi la forma esatta

3SA = B(4.5)+, 1525 5+/5+ bi-
colore

4 = 2515

4 = 0535

4 = 3505, insolito

4 = B(4,5-5), 5/6

4NT = 6/5

5 = 0616 o 1606

5 = 7/5, insolito

5 = 7/5

5 = 0607

5NT = 0706, 10+ CP, 8- EQ

6 = 0508, 10+ CP, 8- EQ

4 = 0805, 10+ CP, 8- EQ

4 = 0805, 10+CP, 8-EQ

3 = B(4.5)+, 5125 5\5/5 bicolore

3NT = 5215

4 = 5305

4 = 5035

4 = SI(4.5 - 5), 5/6

bicolore 4 = 5/6

4NT = 6016 o 6106

5 = 7/5

5 = 7/5

5 = 6007

5 = 7006

5NT = 8005, insolito, 10+ CP, 8- EQ

6 = 5008, 10+ CP, 8- EQ

3 = B(4.5)+, 5521 5/5 bicolore

3 = 5512

3 = 5503

3NT = 5530

4 = B(4,5 - 5), 5/6

4 = 6/5\h

4 = 6601 o 6610

4 = 7/5

4NT = 5/7

5 = 6700

5 = 7600

5 = 5800

5 = 8500

Fp usa spesso il JIG con offerte dinamiche per mostrare il secondo seme più lungo (con seme base di 5+ (parte o)!)
anti contr (bicolore)!

Tavola 14. Il Gioco della Copertina del Libro

	NORD	
	75432	
	Q4	
	K963	
	72	
OVEST		EST
AQ		K86
A7532		K
T872		AQ54
Q9		AJT43
	SOUTH	
	JT9	
	JT986	
	JK8	
	65	

Dealer East, All Vulnerable, Opponents Pass Throughout

EAST SOUTH WEST NORTH
1 Pass 1! Pass
2 Pass 2! Pass
3 Pass 3! Pass
4 Pass 4! Pass
5 Pass 5! Pass
5NT Pass Pass Pass

1 = B2+, 5+ o B(4.5))+, any shape (actually B3)
1! = B(0.5)+, RF! Chiedi il significato dell'Apertura

2 = 1st step answer for 5 o 7 Basic suit +
SHAPE side suits + suits, escludendo la Basic
suit dopo aver bypassato la 1 bid (per forte
B(4.5)+, any shape) & 1NT bid (per forte, 16-21
(22) HCP, mano bilanciata) 2! = B1+, GF! Chiedi le
side suits
min PL = B2 + B2 = 4

3 = 3145 exact shape (natural bid for 2nd longest
suit) Relay! Chiedi l'esatto B#

4 = 3rd step answer for exact B# = 3
PL = B3 + B2 + 0.5 (per il 'buon' Singleton) =
5.5 (e se ricordi, la CPA è obbligatoria con PL >= 5.5)

4! = CPA! Chiedi CP. Prima di rispondere con CPA
scarta CP = 4*B# & mostra il resto del tuo CP con
2 CP per ogni step. La 1st step CP answer = 4*B#
+ 2 = 14 CP, 3 EQ, 2nd step = 16 CP, 2 EQ & so on...

5 = 4th step answer for 8 CP + previously
mandatory removed 4*B# = 4*3 = 12 CP, for Total
of 20 CP = 2A + 2K and Zero EQ, which is not
possible because East has a Singleton!

That shows directly that East has a
Singleton King and 1 more real Queen,
obviously in suit! 5! = Ask for the Kings'
suits by SCOR 5NT = 3rd step answer for 2
RANK Kings All Pass

$$PL = B3 + B2 = \text{solo } 5$$

NOTA: Il Singleton non è un Singleton "buono" perché è un Controllo! 5NT è la migliore mano più bassa contratta.

NOTA: Con un Singleton, è obbligatorio usare un controllo all'indietro del B# del partner, quando si intende giocare uno Slam.

In tal caso non è necessario, ma andiamo fatelo per esercitarvi:

Il partner ha mostrato 2A + 2K + Singleton, quindi il B# di Est deve essere:

-2 (rimozione obbligatoria di 2 prese del contratto iniziale) + 3.0 (per i 2 Assi) + 2 (per Re) + 0,5 (per il Singleton) = 3,5, ma Est aveva mostrato solo il Si# esatto = 3,0, quindi il partner ha un Singleton K insieme a 1 vera Donna!

Ovviamente, la Regina può essere solo Q a causa dei possedimenti di Ovest.

Non ci sarà alcun Slam perché il Singleton "buono" è scomparso, quindi $PL = B3 + B2 = 5$ che non è sufficiente per uno Small Slam e sebbene il CP totale in entrambe le mani è: $2 + 12 = 32$ (per uno Small Slam), statisticamente qualsiasi Slam sarà impossibile.

Per uno Slam di successo, entrambi i requisiti, la PL e il CP, devono essere soddisfatti (seguire le regole Fp perché una compressione potrebbe non essere possibile).

Tutti passano

In BBO l'asta è andata così:

1 p 1 p 2 p 3 p 3 p 4 p 4NT p 5 p 6
Tutti passano finendo 1 sotto

Spiegazione del Fp Jig

Se hai menzionato, a volte Fp usa offerte che non sono naturali (Fp jig per risparmiare spazio). Il principio per il collegamento tra il non naturale e il significato vero (naturale) è che entrambe le offerte devono essere in FORMA. In realtà, entrambe le offerte devono essere 'ogni altro', che è formulato più precisamente perché sono incluse le offerte di NT (anche se NT non è un seme).
Per esempio: il seme può essere usato per mostrare i semi o (ma mai il seme o NT, che sono semi vicini al seme). Il seme può essere usato per mostrare il seme o NT (anche se NT non è un seme), ma mai i semi o, che sono semi vicini al seme).
Il seme può essere usato per mostrare il seme o NT (ma mai i semi o, che sono semi vicini al seme).

Il seme può essere usato per mostrare i semi o (ma mai il seme o NT, che sono i semi adiacenti al seme).

NT può essere usato per mostrare i semi o, ma anche 3 carte per 3 carte nei semi laterali o qualsiasi forma 332, qualsiasi forma 6322, qualsiasi forma 2722 o qualsiasi forma 7330, o qualsiasi forma 2218 (ma normalmente mai i semi o, che sono i semi adiacenti a NT).

Permettiti di mostrare come mostrare i semi corti con 6/5 usando il trucco della congiunzione (Fp Jig)

Supponiamo di aver mostrato un bi-colore di forma esatta 56xx e il Quest ti ha chiesto di mostrare la tua forma esatta con la gara di relay

4: ^{NOTA:} prima di usare la gara 4 per la forma 5611, controlla tutte e 3 le gare dopo il Relay per essere sicuro che NT da usare

4 = 5602 per 2, Fp

Jig 4 = 5620 per 2, Fp

Jig

4NT = 5611 (uso della licita NT per mostrare 1 ad 1 nei semi corti)

Supponi di avere una bicolore di forma esatta x5x6 e la Quest ti ha chiesto di mostrare la tua forma esatta con la 4 Relay bid:

4 = 0526 natural bid

4 = 1516 bid in one of the bi-color suits to show 1 by 1 in the short suits if you cannot use the NT bid

4 = 2506 natural bid

Usiamo la 4 Ex Relay bid:

4NT = 1516 (use NT bid to show 1 by 1)

4 = 2506 for 2 conjunction trick (Fp

Jig) 4 = 0526 natural bid

Cambiamo la bicolore x65x e usiamo la 4 Relay bid:

NOTA: Prima di utilizzare la 4 bid per la forma 1516, controlla tutti e 3 i bid dopo la Relay per essere sicuro che non ci sia un bid NT da utilizzare

4 = 0526, bid insolito non in congiunzione con il breve

4 = 2506 offerta naturale

4NT = 1516

Controlla il tuo conteggio

Hai: x Kxx AKQJxxxxx -
Dimostra che il tuo B# = 4.5

Hai: x K AKQxx KQxxxx
Dimostra che il tuo B# = 4.0

Hai: K Kxxxxx AQ Qxxx
Dimostra che il tuo B# = 2.0

Hai: AQ KQx Q AQJTxxx
Dimostra che il tuo B# = 5.0

Suggerimento!: QJTx coperto dal Controllo = ?

Hai: KQxx Kxxx AJxxx -
Dimostra che il tuo B# = 2.5

Hai: xx K AKQxx KQxxx
Dimostra che il tuo B# = 3.0

Voi detenete: KJ109 KQJ10 AQ Qxx
Dimostra che il tuo B# = 3,5; Indizio!: KQJT = ?

Riassumere i trucchi congiunti (Jigs)
usa che Fp frequentemente
usa per risparmiare lo spazio di offerta
prezioso

Fp usa frequentemente quel trucco (trucco
di congiunzione) per risparmiare lo spazio
di offerta. Il principio è che entrambi i vestiti
siano di tipo 'ogni altro' (in FORMA),
per un'eccezione come se fosse un vestito),
compresi NT.
E cioè, entrambi i vestiti devono essere in
FORMA (non vicini):

una puntata nel vestito può
mostrare il vestito o il vestito e
viceversa

una puntata nel vestito può
mostrare il vestito e viceversa

una puntata nel vestito può mostrare il
vestito e viceversa

una puntata nel vestito può mostrare il
vestito o il vestito e viceversa

una puntata nel 'vestito' NT può
mostrare il vestito o il vestito e
viceversa

1 APERTURA IN 3a & 4a POSIZIONE

'(Passo) Passo Passo 1! - PASSO severamente proibito !! NON FARLO !!'

Secondo i requisiti del sistema Fp, l'uso del PASSO dopo l'apertura di 1 in qualsiasi posizione e senza interferenza degli avversari è severamente

proibito! (Passo) Contratto B2+ prese, qualsiasi forma tranne 6+/5+ bicolori, 11+ PCP. Forzante iniziale!

La forma e la forza artificialmente non specificata sono consentite in qualsiasi torneo perché la licita è in 3a / 4a posizione. La licita d'apertura di 1! in posizione 3/4 è Forzante per 1 giro (RF!), l'Apertore può avere qualsiasi forza che non sia specificata (eccetto come 'infinità').

Per poter utilizzare immediatamente il sistema per giocare su Internet (anche senza apprendere il sistema, tranne per il breve conteggio Fp), l'autore ha creato un programma informatico specializzato chiamato 'Sysnotes' con le note di sistema, che è come un quaderno. Puoi andare avanti, indietro, su e giù, e scegliere le licite più appropriate per l' spiegazione della tua mano, a seconda delle licite o delle sovralicite del tuo partner e degli avversari utilizzando il tuo mouse.

Sviluppare le offerte dopo 1! Apertura in 3a o 4a posizione (RF!)

1 = max B(-0,5), bilanciata / max B(0), sbilanciata
1 = B(0 - 0,5), bilanciata / B(0,5), sbilanciata /
qualsiasi 4441

1 = B1, qualsiasi seme di 5+carte / B(1 - 1,5),
qualsiasi 5+/5+ bicolore

1NT = B(1 - 1,5), bilanciata / qualsiasi 4441

2 = B(1,5), 5+

2 = B(1,5), 5+

2 = B(1,5), 5+

2 = B(1,5), 5 o 7, lati FORMA / 7222 2NT =
5 o 7, lati COLORE

3 = 5 o 7, lati RANGO 3 ~
6 o 6, lati FORMA 3 = 6 o
8, lati COLORE

3 = 6 o 8, RANK sui accessori + Void o
S+V 3NT = 6322 6 + RANK sui accessori

4 = 6124

4 = 6142

4 = 8311 8, + RANK, no Void

4 = 6133 o 8122 8, + RANK, no Void

Sviluppo delle offerte dopo:

(Pass) Pass Pass 1! - Pass - 1 - Pass - 1
B(3.5)+, RF!

1 = B(-1) o meno, qualsiasi forma, MOLTO DEBOLE!

1NT = B(-0.5 - 0), bilanciato /. qualsiasi 4441

2 = B(-0.5 - 0), 5+

2 = B(-0.5 - 0), 5+

2 = B(-0.5 - 0), 5+

2 = B(-0.5 - 0), 5+

2NT = B(0), 5+/5+ qualsiasi bicolore

3 = B(0), 5/5+ / 5+/5+ bicolore

3 = B(0), 5521 6/5 bi-colore

3 = 5512

3 = 5503

3NT = 5530

4 = 5/6

4 = 6/5

4 = 6601 o 6610

Sviluppando le offerte dopo: (Passare) -

Passare - Passare - 1! - Passare - 1 -

Passare - 1! = B(2.5)+, RF!

1NT = B(0 - 0.5), qualsiasi bilanciamento / B(0.5),
qualsiasi 4441

2 = B(0.5), 5+ GF! La relè chiederà per i
colori laterali / forma esatta

2 = B(0.5), 5+ GF! La relè chiederà per i
colori laterali / forma esatta

2 = B(0.5), 5+ GF! La relè chiederà per i
colori laterali / forma esatta

2 = B(0.5), 5+ GF! La relè chiederà per i
colori laterali / forma esatta

2NT = B(0.5), 5+/5+ qualsiasi bi-colore GF! La relè
chiederà per la forma esatta

3 = B(0.5), 5+/5+/ 5+/5+ bi-colore GF!

La relè chiederà per il bi-colore esatto / forma

3 = B(0.5), 5521 5/5 bi-colore GF! La relè
chiederà per il CPA

3 = 5512

3 = 5503

3NT = 5530

4 = 5/6

4 = 6/5

4 = 6601 or 6610

Sviluppando le offerte dopo: (Pass) -Pass

- Pass - 1! - Pass - 1 - Pass

-1NT! = B(2.5)+, RF!

2 = B1, 5+ GF! La richiesta chiederà per i
semi laterali / forma esatta

2 = B1, 5+ GF! La richiesta chiederà per i
semi laterali / forma esatta

2 = B1, 5+ GF! La richiesta chiederà per i semi
semi laterali / forma esatta

2 = B1, 5+ GF! La richiesta chiederà per i
semi laterali / forma esatta

2NT = B(1 - 1.5), 5+/5+ qualsiasi bi-colore
GF! La richiesta chiederà per la forma esatta

3 = B(1 - 1.5), 5+/5+/ 5+/5+ bi--colore GF!
La richiesta chiederà per la forma esatta

' 3 = B(1 - 1.5), 5521 5/5 bi-color GF!

Relay will ask for the exact shape 3 = 5512'

' 3 = 5503'

' 3NT = 5530'

' 4 = 5/6'

' 4 = 6/5'

' 4 = 6601 or 6610'

, ,

Sviluppando le offerte dopo:

(Pass) - Pass - Pass - 1! - 1NT - 2! (B2+,
12+ PCP, RF!) Stayman modificato!

2 = B(1 - 1.5), xx44, 3334, 3343 / B1,
qualsiasi 4441 2 = B(1 - 1.5), 4 può avere

4 o 4, nessun 4

2 = B1, 4, può avere 4 o 4 o 4, 10-11
PCP, debole ! forte !

2NT = B(1.5), 4, può avere 4 o 4)
nessun 4, 12 PCP, forte !

3 = B(1.5), 4423 / 4414, 12 PCP, forte!

3 = B(1.5), 4432 / 4441, 12 PCP, forte!

3 = B(1.5), 1444, 12 PCP

3 = B(1.5), 4144, 12 PCP

NOTA: Se appare un nuovo Relays, le risposte
sono per l'esatto B#, quindi CPA (3NT bid by
the Quest è un Absolute Signoff se non
dimostrato molto forte!)

Sviluppo delle offerte dopo:

(Passo) - Passo - Passo - 1! - Passo - 2

- Passo -2! B(2.5)+, RF!

2 = B(1.5), esattamente 5 o 7, FORMA / 2227

GF! Il Relay chiederà 7 o 5 + forma

2 = B(1.5), 5 o 7, COLORE GF! Il Relay

chiederà 7 o 5 + forma

2NT = B(1.5), 5 o 7, RANK GF! Il Relay

chiederà 7 o 5 + forma

3 = B(1.5), 6 o 8, FORMA GF! Relay, la
risposta al primo passo è per Vuoto / S+V

3 = B(1.5), 6 o 8, COLORE GF! Relay, la
risposta del primo passo è per Vuoto / S+V 3 =
B(1.5), 6 o 8, RANK + Vuoto o S+V

GF! Relay chiederà la forma esatta

NOTA: Inserimento di EXTENDED SCOR

3 = 4216 6 + RANK (GF Relay chiederà CP)

3NT = 2236 nessun S / V

4 = 3316

4 = 1138 8\c + RANK + 2 Singletons

4 = 2416

4 = 2218 insolito, 8\c + RANK, nessun vuoto

Sviluppare le offerte dopo:

(Pass) - Pass - Pass - 1! - Pass - 2 -
Pass -2! B(2.5)+, RF!

2 = B(1.5), 5 o 7, FORMA / 2272 GF! Il
relay chiederà i semi laterali / forma

2NT = B(1.5), 5 o 7, COLORE GF! Il relay
chiederà i semi laterali / forma esatta 3 =
B(1.5), 5 o 7, RANGO GF! Il relay chiederà
i semi laterali / forma esatta

3 = B(1.5), 6 o 8, FORMA GF! Relay, la
risposta al 1° passo è per Vuoto / S+V 3 =
B(1.5), 6 o 8, COLORE GF! Relay, la risposta al
1° passo è per Vuoto / S+V

3 = B(1.5), 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V GF!
Il relay chiederà la forma esatta

NOTA: Entrare in EXTENDED SCOR

3 = 4216 6 + RANGO (GF Il relay chiederà i
CP) 3NT = 2236 nessun S / V

4 = 3316

4 = 1138 8c + RANK + 2 Singletons

4 = 2416

4 = 2218 unusual, 8c + RANK, no Void

Sviluppando le offerte dopo:

(Passare) - Passare - Passare - 1! - Passare - 2 -
Passare 2! B(2.5)+, RF!

2NT = B(1.5), 5 o 7, FORMA / 2722 GF! La
relazione chiederà le carte laterali / forma

3 = B(1.5), 5 o 7, COLORE GF! La relazione
chiederà le carte laterali / forma esatta

3 = B(1.5), 5 o 7, RANGO GF! La relazione
chiederà le carte laterali / forma esatta

3 = B(1.5), 6 o 8, RANGO GF! Relay, la
risposta del 1° passo è per Vuoto / S+V

3 = B(1.5), 6 o 8, RANGO GF! Relay, la
risposta del 1° passo è per Vuoto / S+V

3NT = B(1.5), 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V
GF! La relazione chiederà la forma esatta

NOTA: INGRESSO ESTESO SCOR

4 = B(1,5), 0742 o 0724 7 + 4 carte,
GRADUATORIA + Vuoto

4 = B(1,5), 1732 7 +
GRADUATORIA 4 = B(1,5), 0733

7 + GRADUATORIA 4 =
B(1,5), 4711 7 + GRADUATORIA

5 = B(1,5), 1723 7 + GRADUATORIA

Sviluppando le offerte dopo: (Pass) -Pass

- Pass - 1! B(2.5)+, RF!

Attenzione: Risposte dirette di SCOR - SCOR
solo per il seme !

2 = B(1.5), 5 o 7, FORMA / 7222 GF! Il
Relay chiederà i semi secondari / la forma

2NT = B(1.5), 5 o 7, COLORE GF! Il Relay
chiederà i semi secondari / la forma esatta

3 = B(1.5), 5 o 7, RANGO GF! Il Relay
chiederà i semi secondari / la forma esatta

3 = B(1.5), 6 o 8, FORMA GF! Il Relay
chiederà i semi secondari / la forma esatta

3 = B(1.5), 6 o 8, COLORE GF! Il Relay chiederà
la forma esatta

3 = B(1.5), 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V
GF! La Relay chiederà la forma esatta

3NT = 6322 6 + RANGO,
nessuna S / V 4 = 6124

4 = 6142

4 = 8311 8 + RANGO + 2 Singoli

4 = 6133 o 8122 8 + RANGO, nessun Vuoto

Facciamo Esercizi

Trova il tuo B# e decidi quale Apertura (Sovrappunte) offerta userai:

Hai: AQxxxxxxx K AQx - Dimostra che il tuo B# = 4.5 e spiegati perché devi aprire 3

Sei Sud e hai:

A Kxxxxx Qx Qxxx

Est ha aperto 1. Dimostra che il tuo B# = 2.0 e spiegati perché devi sovrappuntare 2

Sei Sud e hai:

Kxx AQxxx AQxx -

Est ha aperto 1 Dimostra che il tuo B# = 3.5 e spiegati perché devi offrire DBL

Você tem: AQxxx KQ AKxx -Prove que seu B# = 4,5 e explique a você mesmo por que você deve abrir 1

Você tem: Kxx AKxxx AQxx -Prove que seu B# = 4,0 e explique a você mesmo por que você deve abrir 1

Sei Sud e detieni:

K x Kxxx AQxxxxx

Est ha aperto 1. Dimostra che il tuo $B\# = 2.5$ e spiega perché devi rilanciare 2

Sei Sud e detieni:

KQxx - Kxxx KQxxx

Est ha aperto 1. Dimostra che il tuo $B\# = 2.5$ e spiega perché devi aprire 1

Sei Sud e detieni:

xx Kxxx - AQxxxxx

Est ha aperto 1. Dimostra che il tuo $B\# = 2.0$ e spiega perché devi rilanciare 2

Sei Vulnerabile e detieni:

AQxx xxxx AQxx x

Dimostra che il tuo $B\# = 2.5$ e spiega perché dovresti aprire PASS

Tu non sei Vulnerabile e hai:

x KQxx KQxx Axxx

Dimostra che il tuo $B\# = 3.0$ e spiega perché dovresti aprire 2

COME CALCOLARE I CONTROLLI TOTALI (CP) DELLA MANO DEL PARTNER

Ricordando almeno tutte le risposte CP dei primi passaggi per le diverse distribuzioni, il Questionante CP ha scartato obbligatoriamente (perché il Questionante ha già scoperto la tua esatta distribuzione) e vi aggiungerà 2 volte il numero dei passaggi che hai fatto, scoprendo così il tuo CP Totale.

Prestando attenzione ai passaggi che hai fatto, il Questionante scoprirà tutte le vere Regine che hai sottraendo le tue EQ nascoste da tutte le EQ. Quando il Questionante conosce la tua esatta distribuzione, sarà facile scoprire il numero delle tue vere Regine senza chiedertele a causa del forte legame tra il Numero di Base, i CP e le EQ.

Cartello 20, Datore Ovest, EO Vulnerabili.

Est detiene: AQxxx Q KQxxx xx Numero di Base = 2,
CP = 10

SUD OVEST NORD EST Passo Passo Passo

	1	Passare	1!
	2	Passare	2!
	2	- Passare	2!
Passare	3	Passare	3!
Passa	4	Passa	5

1 = B2+, 5+ oppure B(4.5)+, qualsiasi forma

1! = B(0.5)+, RF! Chiedi la forma generale

2 = risposta del 1° passo di SCOR - SCOR, B(2 - 4), 5+ + SHAPE lato suits

NOTA: Le risposte dei primi 2 passi (1 e 1NT) sono riservate all'apertura forte 1 B(4.5)+, qualsiasi forma e, bilanciato

rispettivamente. Dopo di loro, inizia le risposte con SCOR - SCOR 2! = GF! Chiedi il

2° seme più lungo 2 = seme di 7 carte, rimandando la risposta per il 2° seme più

lungo
2! = Relay! Chiedi nuovamente il
2° seme più lungo

3 = seme a 4 carte, che non è uno dei SHAPE lato suits menzionati in precedenza, quindi la mano consiste in un Singleton (con seme Base di 7 carte, 2 Singleton) e la forma esatta può essere solo

1417 3! = Relay! Chiedi l'esatto

B# 4 = risposta del 4° passo per

B esatto(3.5)

PL = B(3.5) + B2 + 0.5 (per 9 Briscola) - 1
(per K opposto a un Singleton) = 5

NOTA: AQ opposto a un Singleton è
neutrale 5= Passa tutto

Consiglio 15

NORD
J73
KT96
J2
Q964

OVEST
985
852
AQ987
AJ

EST
AQ4
AJ7
KT653
K3

SUDK
T62
Q4
34
T8752

E-O vulnerabile, Adversari Trecere tot timpul

VEST NORD EST SUD Trecere Trecere
1! Trecere 2 Trecere 2! Trecere 3
Trecere 3! Trecere 3NT Trecere
Trecere Trecere

Pass = Forza insufficiente per Aprire (solo B2+, seme minore 5+).

La partita non può essere saltata perché se il partner ha almeno B1, aprirà 1 nella terza o quarta seduta.

1! = B1+, Forzante iniziale, qualsiasi nel 3° o 4° posto
2 = esattamente B(1.5), 5+

2! = RF! Chiedi i semi laterali

3 = risposta al terzo passaggio per i semi laterali
RANK

3! = GF! Staffetta! Chiedi il secondo seme più lungo
3NT = 3352 forma esatta, NT dichiarato per 3 per 3, nessun secondo seme più lungo

NT PL = B(1.5) + B(3.5) + 1 (per 10 atout in) -
1 (per mani SPECCHiate EW complete) - 1
(per 2 per 2 in seme) = 4

PL = B(1,5) + B(3,5) + 1 (per 10 Trump in) - 1 (per mani MIRROR EW complete) =
5 per un gioco di finezza del 50%

Tutti passano

Tavolo 16

	NORD	
	AQJT73	
	87	
	865	
	98	
OVEST		EST
		54
A2		T9543
AQT3		K972
AKQT754		3
	SOUTH	
	K9862	
	QJ6J	
	4J62	

E-W vulnerable, only EW play Fp

SUD OVEST NORD EST Passa 1 2 4
4 RDBL! Passa 5 Passa 5! Passa 6
Passa 6! Passa 7 Tutti Passa

Passa = offerta del Sud
1! = B2+, offerta multicolore artificiale, può essere
bat (not a B# = 5,5)

2 = Nord's schwacher Sprung mit 6,
statistisch für Fp, Nord hat $B(0) = (7 \text{ HCP})$ oder
 $B(0.5) = (8 \text{ HCP})$ 4 = $B(0.5)$, 6 oder 8, FORM

(die SCOP-SCOP

Gebote beginnen bei 3, die letzte 5+

Kartenfamilie zu zeigen) Durch

Für Anforderungen benötigt Ost $B\# \geq 210$
für das Reent, DBL = RF Relay auf der 2. Ebene zu
verwenden

4 = 2. Sprung durch den anderen Gegner,
wahrscheinlich $B(0) = (7 \text{ HCP})$ oder $B(0.5) = (8$

HCP) mit 4+ Karten Familie
also versuchen NS, 4 mit Max PL = $0 + 0 +$

1 (für 10 Trumpf) = 1 für 3 verloren, nicht
verletzlich zu spielen.

DBL! = Relay! Die 1. Schritt-Antwort ist für
Void oder S+V (der DBL ist offensichtlich nicht
für Strafe, nachdem beide
Gegner die gleiche Farbe geboten haben).

Die PL = $B(0 - 0.5) + B(5.5) + 0.5$

(Aufwertung für den Void in der Farbe
der Gegner) + $0.5 = 7$

Von diesem Punkt an passen NS durchgehend

5 = 2641 genaue Form (natürliches Gebot für die 2.
längste Farbe)

Spiegazione del CP previsto quando si ha $B(0)$

Quando devi rispondere per CP e il tuo

$B\# = 0$, consideralo come se fosse 0.5 $B(0) =$

$B(0.5)$. Se non lo fai, rimuovendo $4*B\# = 4*0 = 0$

CP, la tua risposta al 1° passo mostrerà 2 CP per
un totale di $0 + 2 = 2$ CP, ma non c'è un

Controllo con tale valore! Quindi, la risposta al

1° passo = 4 CP = 1 Re!

5! = Staffetta CPA! Prima di rispondere tramite CPA, scarta CP = $4 \times 0,5$ e mostra il resto del tuo CP di 2 CP ad ogni passaggio. 1° passaggio CP = $4 \times 0,5$ + 2 = 4 CP, 3 EQ, 2° = 6 CP, 2 EQ, 6 = risposta al 3° passaggio = 8 CP = 2 Re + 1 EQ 7 = Contratto finale Tutti passano

NOTA: Statisticamente, i Re dell'Est sono nei semi (Il Re viene statisticamente scartato)
Est ha 2 Re + 1 EQ (nel Singleton , quindi nessuna vera Regina)

PL = B(0) + B6 + 1 (per 3 TOP Honors in seme) + 0,5 (miglioramento per il Vuoto nel seme dell'avversario) = 7,5 per un GRAND SLAM statisticamente pari al 100%.

CP dell'Est = 8, CP dell'Ovest = 22 + 10 = 32 (di solito per un Fp Vuoto aggiunge 6 CP, ma nei casi di Super avversari 10 CP per l'AK mancante nel vuoto nel seme dell'avversario, in questo caso, per il seme vuoto), quindi il CP totale in entrambe le mani = 40 per una statistica del 100% di GRAND SLAM.

Presta attenzione: quando hai B(0) o B(0,5) e il tuo il partner ha utilizzato CPA, chiedendoti il CP, le risposte del 1° passaggio in entrambi i casi sono uguali e mostreranno 4 CP = 1 Re, la risposta del 2° passaggio mostrerà 6 CP = 1 Asso, la risposta del 3° passaggio mostrerà 8 CP = 2 Re.

La differenza sarà nel numero di EQ: con B(0) la tua risposta al 1° passo per CP mostrerà 1 Re + 2 EQ, il 2° passo mostrerà 1 Asso + 1 EQ, il 3° passo mostrerà 2 Re, nessun EQ

Con B(0.5) la tua risposta al 1° passo per CP mostrerà 1 Re + 3 EQ, il 2° passo mostrerà 1 Asso + 2 EQ, il 3° passo mostrerà 2 Re + 1 EQ

NOTA: Con B(-) il tuo 1° passo mostrerà 0 Re, forse 2 EQ, il 2° passo mostrerà 1 Re, forse 1 EQ, il 3° passo mostrerà 1 Asso, nessun EQ.

Il nostro obiettivo presso 'Bidding Expert' è incoraggiare e aiutare i giocatori di bridge di tutto il mondo a provare il sistema di bridge Force Point.

Se hai bisogno di ulteriori informazioni, invia un'email o un SMS al numero di telefono con

prefisso USA:
+1 (718) 66AD IN +1 (718) 6634846
ATT
O

1 NT debole APERTURA B(2 - 2,5),

EQUILIBRIO

(secondo i requisiti di Fp: nessuna mano di 5+ carte, nessun Singolone)

Usa la tabella sottostante per trovare come i numeri B# corrispondono agli PCI quando le mani sono in equilibrio (secondo i requisiti di Fp: nessuna mano di 5+ carte, nessun Singolone)

B#	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6
PCI	6-7	8-9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25

La tabella è stata realizzata dal Sig. Alexander Dulevski

L'apertura di 1 NT nel sistema Fp è un annuncio standard con B(2 - 2,5), 12-15 PCI (NT debole), che impedisce l'Apertura con 5+ carte in un seme.

Con fino a 11 PCI e una mano in equilibrio, il sistema Fp utilizza PASSO per l'Apertura, affidandosi all'Apertura ridotta in 3a o 4a posizione con B1+, 8+ PCI, qualunque sia la distribuzione, dell'altro giocatore.

Fp utilizza un trucchetto ingegnoso per distinguere la forza delle mani in equilibrio in entrambi i casi di Apertura di 1NT.

- con forte 1NT (dopo apertura di 1 - 1 (RF Relay!) 1NT = B(3 - 4.5) o

- diretto 1NT apertura debole B(2 - 2.5)

Esaminiamo i rialzi a 1NT

1. Dopo aver mostrato un 1NT forte B(3 – 4.5) il minimo è esattamente forza B3, 16-17 PCP seguito dall'alta fascia di forza B(3.5 – 4.5), 18-21 PCP.

Dopo 2 (Stayman Relay modificato!) e mostrando nessuna Maggiore a 4 carte o chiarendo la presenza di una Maggiore a 4 carte, se usi l'offerta 2NT, mostrerai un'alta fascia di forza B(3.5 - 4.5), ma se offri sopra di essa nella stessa o in un'altra carta, mostrerai la bassa forza di B3.

Offrire 2NT immediatamente dopo 2 (Stayman Modificato) mostra un'alta fascia di forza B(3.5 - 4) con 4 carte di , ma offrire 2 dopo 2 (Stayman Modificato) mostra una bassa fascia di forza B3 con 4 carte di .

Su un nuovo Relay, mostra la tua altra carta a 4 carte o se sei qualsiasi 3334, ripeti la tua carta a 4 carte.

3. Dopo un 1NT debole B(2 – 2.5) Apertura con una bassa fascia di esattamente forza B2, 12-14 PCP o fascia più alta B(2.5) forza, 15 PCP:

Se appare 2 (Modified Stayman Relay!), l'Aprente può usare l'offerta 2 = nessuna Maggiore a 4 carte o per chiarire la presenza di una Maggiore a 4 carte.

Dopo le offerte 2 o 2, su un nuovo Relay, se usi l'offerta 2NT, mostrerai l'intervallo alto di B(2.5) Opening, ma se offri sopra di essa nello stesso seme o in un altro seme, mostrerai l'intervallo basso di B2 Opening.

Offrire 2 dopo 2 (Stayman modificato) mostra l'intervallo basso di B2 Opening con 4 carte a , ma offrire 2NT immediatamente dopo 2 (Stayman modificato) mostra l'intervallo alto di B(2.5) Opening con 4 carte a !

Su un nuovo Relay, mostra il tuo altro seme a 4 carte o, se sei qualsiasi 3334, ripeti il tuo seme a 4 carte.

Sviluppare le offerte dopo l'apertura di 1NT

* 1NT B(2 - 2.5), 12-15 PCP

Pass = una mano bilanciata, max B# = 0, (max 6 PCP), nessun seme a 6+ carte

2 Relay! Stayman modificato, B1+, 10+ PCP o una mano con B(0)+, 7+ PCP, contenente 4+/4+ nei Maggiori o qualsiasi bicolore, chiedi per il seme

Maggiore a 4 carte, RFI.

2 = B(0.5), 6, 9 PCP

2 = B(0.5), 6, 9 PCP

2NT = B(0.5), bilanciato, 9 PCP

3 = B(0.5), 6+ + 2 TOP Honors + Singolo
 3 = B(0.5), 6+ , + 2 TOP Honors +
 Singolo 3 = B(0.5), 6 + + 2 TOP Honors +
 Singolo 3 = B(0.5), 6+ + 2 TOP Honors +
 Singolo

Sviluppando le offerte dopo 1NT 2 (Stayman modificato)

2 B(2 - 2.5), xx44, forme 3343 o 3334, nega 4
 carte Maggiori, 13-15 PCP

2 B(2 - 2.5), 4, può avere 4 o 4, ma nega 4,
 13-15 PCP

2 B2, 4, può avere 4 o 4 o 4,
 mostrando l'apertura di bassa fascia, (12-13

~~PCP~~ B(2.5), apertura di alta fascia con 4, può avere
 4 o 4, ma nega 4 (14-15 PCP)

3 B(2.5), alta apertura di gamma con 4/4 nei
 Maggiori esatta 4423, (14-15 PCS)

3 B(2.5), alta apertura di gamma con 4/4 nei
 Maggiori esatta 4432, (14-15 PCS)

Sviluppo delle offerte dopo: 1NT - 2! (Stayman modificato) - 2 - 2! (RF!)

2 = B2, 3244 forma esatta con apertura
bassa (che mostra il seme a 3 carte (perché
dopo 2 il seme maggiore a 4 carte), 12-13 HCP

2NT = B(2.5), xx44, 3334 o 3343
distribuzioni con apertura alta solo, 14-15
HCP - 3! Staffetta! Chiedi la distribuzione esatta

3 = B(2,5), 3343 equilibrio assoluto
con seme a 4 carte

3 = B(2.5), 2344 saldo parziale con
seme maggiore a 3 carte

3 = B(2.5), 3244 bilancio parziale
con 3 carte maggiori

3NT = B(2.5), 3334 equilibrio assoluto
con seme a 4 carte

3 = B2, 3334 forma esatta con apertura
bassa alta, 12-13 HCP

3 = B2, 3343 forma esatta con apertura bassa,
0-43 Operatore sanitario

3 = B2, 2344 forma esatta con apertura bassa,
12-13 HCP

Dopo aver chiarito la distribuzione esatta e la
forza, il CPA Relay può seguire chiedendo il
numero esatto di CP (Punti di Controllo)

Entrare nella dichiarazione 2NT - La cosa più importante dopo le sequenze di:

1NT - 2! (Stayman modificato!) - 2 - 2! (GF!)
-2NT = B(2.5), xx44, 3334, 3343, 15 HCP
apertura alta

1NT - 2! (Stayman!) - 2 - 2! (GF!) - 2NT =
B(2.5), 4, 4 + 4/4, 15 HCP apertura alta

1NT - 2! (Stayman!) - 2NT = B(2.5), 4, 4 +
(4/4), no 4 apertura alta

1NT - 2! (Stayman!) - 3 = B(2.5), 4423, alto
Apertura

1NT - 2! (Stayman!) - 3 = B(2.5), 4432,
apertura alta

In tutti gli altri casi in cui l'Apritore ha
dichiarato oltre 2NT dopo il GF Relay o ha
utilizzato la sequenza:

1NT - 2! (Stayman!) - 2 questa
dichiarazione mostra automaticamente
un'apertura bassa con B2, 4, 4 + (4/ 4 /
4)

Requisiti Fp per giocare contratti 3NT:

PL $\geq$ 3 se hai 5 per 3/4 o 6 per 2/3 FIT,
altrimenti PL = 4,5, nel qual caso avrai un
super minimo di 25 HCP (solitamente 26),
quindi puoi giocare 3NT senza 5 per 3 o
migliore FIT.

Scheda 17

NORD
AKQJ
KQ9
8K5
T52

OVEST
T52
AJ76
QJ98
87

EST
9643
542
T74
J93

Sud
87
T3A6
32AKQ
64

N-S vulnerabile, Avversari Passano durante tutto

OVEST NORD EST SUD Passa 1 Passa
1! Passa 1NT Passa 2! Passa 3
Passa 3! Passa 3 Passa 3! Passa 4
Passa 4! Passa 4NT Passa 5! Passa
5NT Passa 6NT Passa Passa Passa

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5), bilanciato
(nessuna carta da 5+, nessun S / V / B(4.5)+,
qualsiasi forma (artificiale
multibrid o naturale con 5+, B# effettivo =
3.5) 1! = B(0.5)+ (RF!), 2+ / B(1.5)+,
qualsiasi forma, tranne bi-colore

1NT = B(3 - 4.5), forte, 16-21 (22), bilanciato (per
requisiti Fp, nessuna carta da 5+, nessun

Singleton, nessun vuoto)
2! = B(1+), 9+ PCP, RF! Modificazione

Stayman min PL = B(3.5) + 3 = 6.5

3 = B(3.5 - 4.5), forma esatta 4423 (B# min più alto)

3! = Relay! Chiedi l'esatto B#

3 = 1a risposta per esattamente B(3.5)

3! = Relay CPA! Prima di rispondere per CPA
scarta CP = 4*B# e mostra il resto del tuo CP di 2
CP per ogni passo. La 1a risposta CP = 4*3.5 + 2 =
16 CP, 3 Q, la 2a risposta CP = 18 CP, 2 Q, la 3a
risposta CP = 20 CP, 1 Q, la 4a risposta CP = 22 CP,
nessuna Regina

4 = 2a risposta per 18 CP = 3 Assi o Asso + 3

Re di coppe insieme a 2 EQ = 2 Regine vere
(nessuna S / V nella mano Nord, equilibrio)

4! = Relay! Chiedi la Suit delle Regine per SCOR

4NT = 3° passo risposta per 2 RANK

Regine PL = 3,5 + 3 = 6,5 &

NT PL = 3,5 + 2,5 = 6, entrambi per piccolo

SLAM statisticamente al 100% (senza contare i
2 Doppioni)

NOTA: Suit game Slams con PL = 6 sono al 50%

Finesse Slams, ma NT Slams con PL = 6 sono al 100% !

Con PL = 5,5 non ci sono Slams, tranne
per NT Slams che con PL = 5,5 sono al
50% !

CP = 18 + 16 = 34 per piccolo SLAM al 100%

Tavola 18

OVEST

9

Q92

T543

KQ642

EST

AJ8

AKJ754

A

AJ5

Dealer West, NS Vul, Opponents Pass
 Throughout WEST NORTH EAST SOUTH Pass
 Pass 1! Pass 1 Pass 1! Pass 2 Pass 2!
 Pass 2 Pass 2N! Pass 3 Pass 3! Pass 3
 Pass 4! Pass 4NT Pass 5! Pass 5 Pass 7NT
 All Pass

Pass - Pass - 1! = B1+, any in 3rd or
 4th seat (actual East's B# = 5.5)

1 = B(0 - 0.5) balanced / B(0.5)
 unbalanced or any 4441

1! = RF! Ask for the overall shape, min PL =
 B(0.5) + B(5.5) =
 6.0 2 = 5+ card

~~2!~~ ^{suit} GF! Ask for the side suits and / or the
 exact shape (2nd longest suit)

2 = 2nd step answer for COLOR side suits

2NT! = Relay! Chiedere la forma esatta

3 = Forma esatta 1345

3! = Staffetta CPA! Con B(0) la risposta del 1° passo =

~~4 =~~ Risposta del 1° passo per 4 CP (1 Re), ovviamente
con 2 Regine o 3 Fanti

4! = Staffetta! Chiedere i semi delle Regine

per SCOR 4 = Risposta del 1° passo per 2

Regine SHAPE, ovviamente + Regine,

perché la è un Singolo (Fp non scansiona

~~mai le Regine Singole!~~)

4! = Staffetta! Chiedere il seme del Re

5 = Re

PL = B(0.5) + B(5.5) + 0.5 (per Singolo

'buono') + 0.5 (per 9 carte nel seme) +

~~0.25*~~ (forza*punto, per 4 Assi) = 7.25* per

GRANDE SLAM statisticamente al 100%

CP in entrambe le mani = 32 vere + 8

pseudonime (per i Singleton in +) = 40 per

statisticamente il 100% di GRAND SLAM

7NT = Contratto finale. Ci sono anche 13 trucchi visivi!

CONTRATTI SENZA ATOUT - I PIÙ REDDITIZI

Fp non utilizza l'HCP classico tranne quando tenta di giocare i contratti NT. Usa la tabella qui sotto per scoprire come i B# corrispondono all'HCP con mano bilanciata (secondo i requisiti di Fp: nessuna carta a 5+ semi, nessun Singleton)

B#	0	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6
HCP	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25

La tabella è stata realizzata dal Sig. Alexander Dulevski (all_out_) su BBO, che è il giocatore Fp più in vista.

La tabella si basa su mani bilanciate (secondo i requisiti di Fp, nessun seme a 5+ carte, nessun Singleton / Vuoto).

Aiuta a scoprire l'HCP totale

in entrambe le mani con un'accuratezza approssimativa di ~ 1 HCP, in base alla conoscenza del B# del partner. Per mani sbilanciata con un Singleton, l'HCP è circa 1 punto in meno rispetto ai punti per le mani bilanciate e con un Vuoto, l'HCP è circa 2 punti in meno rispetto ai

Per ricordare facilmente, prestare attenzione alla semplice progressione aritmetica:

B# 0 1 2 3 4 5 6 corrisponde a

HCP 7 10 13 16 19 22 25

La formula: quando si conosce il numero totale B#:

$$\text{HCP} = 3 \cdot (\text{B\#} - 1) + 10$$

B#: 0.5 1.5 2.5 3.5 4.5 5.5 6.5 corrispondono a

HCP: 9 12 15 18 21 24 27

La formula: quando si conosce il B# di x.5:

$$\text{HCP} = 3 \cdot (\text{B\#} - 1.5) + 12$$

Ricordati solo che B1 corrisponde a 10 HCP e B(1.5) a 13 HCP, e aggiungi 3 HCP per ogni B# (intero o metà) superiore!

Questo potrebbe essere più facile per te che usare la spiegazione aggiuntiva qui sotto: I B# che sono 0.5 in meno rispetto ai B# interi hanno
 $\text{HCP} = \text{B\# intero superiore} - 1$

I B# che sono 0.5 in più rispetto ai B# interi hanno
 $\text{HCP} = \text{B\# intero inferiore} + 2$

NOTA: In realtà, per le mani sbilanciati rispetto alle mani bilanciate, l'HCP deve essere diminuito di 1

HCP: qualsiasi carta oltre la 4a in qualsiasi seme lungo
(~~abbassare~~) abbassare di 1 PCP)

- qualsiasi Singolo (abbassare di 1 PCP)
- qualsiasi Vuoto (abbassare di 2 PCP)
- qualsiasi Ax + Ax o xx + xx + xx (abbassare di 1 PCP)

Questo fornirà un trasferimento preciso di B#s a PCP quando ne avrai bisogno.

Apertura 1NT con Distribuzione Bid di Richiesta (DAB)

La versione dell'apertura 1NT mostrata nella ~~tabella~~ è stata sviluppata da un mio amico, il Sig. Zoran Sibinovic, per aiutare i giocatori a utilizzare solo i PCP in contrasto con il Fp che utilizza sia i B# che i PCP (corretto e pubblicato qui con il suo permesso).

L'ho corretto leggermente per utilizzare il Jig Fp più ~~regolando~~ aggiungendo alcune aperture. Mancava le forme con 4/4 nei Minori e 4/4 con i Maggiori, entrambi con 14-16 PCP. Dopo aver corretto tutto questo, il metodo è migliore del semplice Stayman, anche se mancava una spiegazione di quanti PCP utilizzare per il 1^o Bid di Richiesta di Distribuzione (DAB) in qualsiasi sequenza. Lascio a te decidere.

Secondo l'opinione del Sig. Zoran Sibinovic, è più facile dell'originale apertura 1NT Fp.

Il Meccanismo di Apertura utilizza elementi Fp con diversi intervalli bassi e alti con i soli PCP, e un uso diverso dell'apertura 2 per distinguerli.

A mio parere, l'utilizzo dei soli PCP nella ricerca di Slam, sarà come in qualsiasi altro sistema bridge, e il rischio di non trovare Grand Slam sarà inevitabile.

Decidi tu quale sia meglio per te.

FORTE NT

1 (Passare o Sovrapporre) 1 o DBL
(rispettivamente) (Passare o
Sovrapporre) 1NT (o 2NT o 3NT
rispettivamente)

1 Passare 1 Passare 1NT = (B(3 - 4.5), forte,
16-21 (22) PCA, bilanciato, nessuna carta a 5+,
nessuna S / V)
Dopo 2 la licita di 2 del tuo partner
mostrerà esattamente la forza B3 insieme
ad un seme a 4 carte!
Dopo 2 la licita di 2NT mostrerà un range di
apertura più alto di B(3.5 a 4.0) anche insieme
ad un seme a 4 carte

L'idea principale dello Stayman Modificato

Le risposte dello Stayman Modificato dopo un
NT forte sono le stesse di dopo un NT debole,
ma semplicemente mostrano una forza (più
alta) diversa. Potresti scegliere diversi range di
forza per mostrare bassa, media o alta
forza all'interno del range del NT forte, anche
dopo un'apertura 2NT super forte con forza B5+,
potresti attribuire la licita 2 con esattamente B5
e il 3NT immediato o successivo con B(5.5)+
(come è in Fp) o attribuire la licita 2 con B(5 -
5.5) e una licita 3NT immediata o successiva con
B6+

1 NT Apertura basata su HCP e (DAB)

Risposta del primo esordiente	Seconda domanda del rispondente	Seconda risposta dell'esordiente
1NT- 2! 2 = 14-16 PPC 1NT- 2 2 bid controlla il grafico giusto Altri annunci di seme sopra 2 sono Signoff, 2NT è invitazionale	2! DAB 2 = 4, no 4 2NT = 4, no 4 3 = Rinuncia 3 = Rinuncia 3! DAB	2NT!DAB 3 = 4234 3 = 4243 3 = 4324 3 = 4333 3NT = 4342 NT for 3 3! DAB 3 = 2434 3 = 2443 for 3 3 = 3442 3NT = 3433 4 = 3424 for 3 3 = 3244 3NT = 2344 NT per 3 3 = 4432 3 = 4423 per 3

1NT - 2 2 = 4, no 4 with 17-19 HCP	2! DAB Other suit bids over 2 are Signoff, 2NT bid is invitational.	2NT = 3433 3 = 2434 3 = 2443 3 = 3424 per 4 3 = 3442 per 4
1NT - 2! 2 = 4, no 4	2NT!DAB All other bids over 2NT are Signoff	3 = 4234 3 = 4243 3 = 4324 per 4 ' 3 = 4342 per 4'
1NT - 2 -2NT = 4/4 in Minors	3 = Signoff 3 = Signoff	
1NT - 2 3 4/4 in Majors	3! DAB	' 3 = 3244' ' 3NT = 2344'
	3! DAB	' 3 = 4423 per 3' ' 3 = 4432 per 3'
	3 Signoff 3 Signoff	

Con il Conteggio dei Punti di Forza, un giocatore può utilizzare la tabella creata dal signor Alexander Dulevski per trasferire le B# agli HCP e ha Regole statistiche con il PL del gioco che lo aiuteranno a sapere esattamente quando giocare contratti parziali - punteggio o 3NT.

In aggiunta a questo, Fp trasferisce anche gli HCP di B# agli HCP per giocatori doppiamente sicuri su qualsiasi contratto NT. In questo modo, un giocatore Fp saprà esattamente quando non offrire e giocare 3NT perché potrebbe essere statisticamente impossibile e potrebbe guadagnare sui giocatori dei sistemi casuali. Sai molto bene dalla pratica che con 24 HCP in entrambe le mani avrai problemi a giocare 3NT e che la situazione è molto diversa con 25+ HCP in entrambe le mani. I giocatori Fp sanno dove può essere il confine e giocheranno 3NT con 24 HCP in entrambe le mani solo se sono soddisfatti i Requisiti Fp.

Con il sistema casuale, i piccoli slam sono una sfera in perenne Fp tutto è controllato.

In ogni caso, per alcuni giocatori, sarà difficile iniziare a contare l'Asso per 1,5 prese contrattuali, il Re per 1 e la Donna per 0,5, o per trasferire il PL di 4 a 26 HCP.

Guarda ancora il grafico all'inizio del capitolo, ricordando che B1 = 10 PCP.

Fare attenzione al meccanismo di offerta Fp intelligente dopo 1NT - 2 (Stayman modificato!)

Se l'Opener offre 2 (nessuna carta maggiore) o 2 (nessuna carta), e sulla prossima offerta ~~Partner mostra solo la forza di apertura massima di B(2.5)! Qualsiasi altra offerta mostra la forza di apertura minima di B2.~~

Se l'Opener offre 2 immediatamente dopo 2, ~~il tuo partner ha~~ il tuo partner ha una forza di apertura minima di B2 e può avere qualsiasi altra carta a 4.

Se l'Opener offre 2NT immediatamente dopo 2, il tuo partner ha una forza di apertura massima di B(2.5) insieme a una carta a 4 (nessuna carta a 4)!

Se l'Opener offre 3 o 3 immediatamente dopo 2, il tuo partner ha una forza di apertura massima di B(2.5) insieme alla forma esatta di 4423 e 4432 rispettivamente!

Tavola 19

	NORD	
	K7A	
	Q83A	
	T5KQ	
	JT	
OVEST		EST
JT843		AQ92
J7654		9
9		Q8642
82		764
	SOUTH	
	65	
	KT2	
	KJ73	
	A953	

E-W vulnerable, Opponents Pass
throughout NORTH EAST SOUTH WEST

1	Pass 1!	Pass
1NT	Pass 2! Pass	
2	Pass 2! Pass	
2NT	Pass 3! Pass	
3NT	Pass 4! Pass	
4	Pass 4NT! Pass	
5	Pass 5! Pass	
5NT	Pass 6NT All Pass	

1! = artificiale multi-offerta, B2+, 5+ o B(3 - 4.5), equilibrato (secondo i requisiti Fp, nessuna carta a Vuoto), B(4.5)+, Singolare 5+ carte o qualsiasi 5/5 bi-colore 1 = B(0.5)+ (RF!), 2+ o B(1.5)+, qualsiasi forma eccetto un bi-colore

1NT = B(3 - 4.5), forte, 16-21 (22), una mano equilibrata 9+ PV, Stayman! PL min = $3 + 1.5 = 4.5$

2 = B(3 - 4.5), 4, nessun 4, può avere qualsiasi altro seme a 4

2! = RF Relay! Chiede l'altro seme a 4 carte

2NT = B(3.5 - 4.5), più forte.

Posticipando la risposta per l'altro seme a 4 carte (può avere un seme

Minore a 4 carte, ma nessun seme a 4 carte) 3! = Chiede il seme Minore a 4 carte 7 forma esatta 4 carte)

3NT = seme a 4 carte, forma esatta 2434

4! = Relay! Chiedere il B# esatto

4 = Risposta al 2° passo per esattamente B4 (il 1° passo sarà per 3.5)

4NT! = CPA Relay! Chiedi per il CP. Prima di rispondere con CPA, scarta il CP = $4 * B\#$ e mostra il resto del tuo CP per 2 CP ad ogni passo.

NOTA: Per principio, con forte forza B(3 - 4,5) NT (prese del contratto), la risposta del 1° passo CP = $4*B\# + 2, 3 Q = 4*3,5 + 2 = 16$ CP, 3 Regine, la risposta del 2° passo CP = $4*B\# + 2, 3 Q = 4*4 + 2 = 18$ CP, 2 Regine, la risposta del 3° passo CP = $4*B\# + 2, 3 Q = 4*4,5 + 2 = 20$ CP, 1 Regina, la risposta del 4° passo CP = $4*B\# + 2, 3 Q = 4*5 + 2 = 22$ CP, nessuna Regina

5 = risposta del 2° passo per 4 CP insieme a in precedenza
 processo obbligatorio $4*B\# = 4*4 = 16$ CP per un Totale di 20 CP = 2A+2K insieme a 2 Regine vere
 5! = Relay! Chiedi per i semi dei Re da SCOR

5NT = risposta del 2° passo per 2 Re di COLORE
 6NT = Firma Off.

NT PL = $4 + 1,5 + 0,5$ (per 3 TOP Onori in 4 da 3 suit) - $2*0,25$ (per 2 MIRROR suits) = 5,5 per statisticamente 50% NT solo piccolo SLAM
 CP in entrambe le mani = 34 per 100% piccolo SLAM

Il Bando BBO:

2NT p 3 p 3 p 4NT Tutto Passa

Pratichiamo

Hai 3 Re, R + R + R, ma non hai 2 Regine e il tuo partner ti chiede di mostrare i loro colori con la licita' 5 Relay!. Cosa risponderai?

Il tuo colore omesso dei Re e' , quindi usa la licita' 5NT per mostrare che non hai R

Hai 3 Regine, D + D + D, ma non hai 2 Re, e il tuo partner ti chiede di mostrare i loro colori con la licita' 5 Relay!. Cosa risponderai?

Il tuo colore omesso delle Regine e' , quindi usa la licita' 5 per mostrare che non hai D

Hai A + R, ma non hai 2 Regine e il tuo partner ti chiede di mostrare i loro colori con la licita' 5 Relay. Cosa risponderai?

I tuoi A + R sono RANK, quindi usa il 3° gradino del sistema SCOR per mostrare A + R oppure R + A oppure A + R oppure R + A (il tuo partner scoprirà dove sono in oltre il 95% dei casi, non ti preoccupare).

Licitare 5 = risposta al 3° gradino.

Hai 4 Regine, ma non hai da 2 a 4 Re, e il tuo partner ti chiede di mostrare i loro colori con la licita' 5 Relay. Cosa risponderai?

Usa il 4° passo di SCOR - SCOR per mostrare di avere 4 Regine. Offri 5SA

Hai 2 Re (R + R) + 2 Regine (D + D) e il tuo partner ti chiede di mostrarne i colori con 5 Relay. Cosa rispondi?

I tuoi Re sono di RANGO, il che significa che puoi mostrare simultaneamente tutti i tuoi Re + Regine.

La risposta al 3° passo, che è per il RANGO, mostrerà 2 Re di RANGO + 2

Regine di FORMA

La risposta al 4° passo mostrerà 2

Re di RANGO + 2 Regine di

COLORE.

Usa il 5° passo di SCOR - SCOR per mostrare di avere 2 Re di RANGO + 2 Regine di RANGO.

Offri 6 = risposta al 5° passo!

Hai 4 Re, ma non hai 2 Regine, e il tuo partner ti chiede di mostrarne i colori con 5 Relay! Cosa rispondi?

Usa il 4° passo di SCOR - SCOR per mostrare di avere 4 Re.

Offerta 6

Il conteggio dei Punti Forza (Fp) ti aiuterà a contare la tua mano direttamente nelle prese contrattuali (le prese che sono sopra le 6 prese iniziali, che non vengono conteggiate nel gioco del bridge). Il conteggio Fp stesso è un nuovo minimo di quello vecchio. La somma delle prese delle prese totali, molto meglio del contrattuali di entrambe le mani, la tua e quella del tuo compagno, darà il Livello di Gioco (PL) della partita. Non c'è bisogno di valutazioni al momento del conteggio iniziale, ma uno di voi, che chiederà al suo compagno di rivelare la distribuzione esatta, quando vengono scoperte nuove modifiche, deve alla distribuzione al momento dell'asta.

Quando scopri la forma esatta del tuo partner, ti chiederai il numero esatto del contratto, trovando così il tuo PL esatto. Quindi se il $PL < 5.5$ devi decidere il contratto finale, ma se il $PL \geq 5.5$ devi chiedere al tuo partner tutti i TOP Honors.

Con Fp potrai scoprire tutti i tuoi Assi + Re + Regine del partner con una sola domanda: una sola risposta!

Nessun altro sistema di ponti è in grado di fare ciò!

2 tavolino NT B5+, BILANCIATO (21+ HCP)

(per requisiti Fp: nessuna carta a colore lungo 5+, nessun Singolo in)

2NT - 3! B(0.5)+, 8+ HCP, qualsiasi distribuzione,

~~2NT~~ - 3 B (-), 0-4 HCP, transfer a 5 o 5

3 B5, 21 - 22 HCP, Gioco o Correzione

3NT B(5.5)+, 24+ HCP, Fermo Assoluto

4 B(5.5)+, 24+ HCP, Gioco o Correzione

2NT - 3 B (-), 0-4 HCP, 6+, può avere 4

2NT - 3 B(-), 0-4 HCP, 6+ , può avere 4

2NT - 3NT B(0)+, 5-6 HCP con 5+ carte in Seme Minore

2NT - 4 B(0), 5-6 PCP, 6+ , no 4

Sviluppo delle offerte dopo l'apertura di 2NT - 3! (RF Relay)

3 = B5+, 21+ PCP, xx44, distribuzioni 3334 o

3343 3 = B5+, 21+ PCP, 4, no 4, può avere 4

carte in Seme minore

3 = esattamente B5, 21 - 22 PCP, 4, può avere un altro seme a 4 carte

3NT = B(5.5)+, 23+ PCP, 4, no 4, ha 4 carte in un Seme minore

4 = B(5.5)+, 4423, 23+ HCP
 4 = B(5.5)+, 4432, 23+ HCP
 4 = B6, 4432 (the same shape), 24 HCP
 4 = B(6.5), 4432 (the same shape), 26
 HCP 4NT = B7, 4432 (the same shape),
 27 HCP 5 = B(7.5), 4432 (the same
 shape), 29 HCP
 4 = B8, 4432 (the same shape), 30 HCP and so on
 ...

Developing the bids after 2NT - 3! - 3 -3! (GF Relay)

3 = exactly B53244, 21-22 HCP
 3NT = B(5.5)+, xx44, 3334 or 3343 shapes, 23+ HCP
 4 = exactly B5, 3334, 21-22 HCP
 4 = exactly B5 , 3343, 21-22 HCP
 4 = esattamente B5, 2344, 21-22 PPC

Sviluppare le offerte dopo 2NT - 3! - 3 -3! (GF Relay!)

3NT = B(5.5)+, 4, nessun 4, può avere 4 carte
 Minori, 23+ PPC
 4 = esattamente B5, x4x4, 21-22 PPC 4!
 Relay! Chiedi per la mano a 3 carte

4 = B5 esattamente, x44x, 21-22 PCP 4NT!

~~Relay!~~ Chiedi per 3 carte di colore

4 = B5 esattamente, 3433, 21-22 PCP

Sviluppare le offerte dopo 2NT - 3! - 3 - 4!

= Relay! B(0)+, Chiedi per l'altro colore di 4 carte

4 = B5, 4x4x,

+ PCP

4! = Assoluto Signoff

4 = Assoluto Signoff

4NT = Relay! Chiedi per il colore a 3 carte 5 = B5, 4243

5 = B5, 4342, inusuale

4 = B(5.5)+, 44xx per 4 + 3, 23+ PCP

4 = Assoluta Signoff

4NT = Relay! Chiedi per il colore a 3 carte 5 = B5, 4423

5 = B5, 4432, 22 CP, 3 Q

4! = B5, 4432, 24 CP, 2 Q

4 = B5, 4432, 26 CP, 1 Q

4NT = B5, 4432, 28 CP, nessuna Q

4 = B5, 4333 assoluto equilibrio

4NT = B(5.5), 4234 NT per 3 (Fp
gag) 5 = B(5.5), 4324 per 3 + 3

Sviluppando le offerte dopo 2NT - 3! - 3NT -
4! GF Relay! Chiedi per Minor a 4 carte

4 B(5.5)+, 4x4x, 23+ PCP
4 = Assoluto Signoff

4 = Assoluto Signoff

4NT! = Relay! Chiedi per 3 carte

suit 5 = B(5.5)+, 4243, 23+ PCP

5 = B(5.5)+, 4342, insolito 4 =

B(5.5)+, 4324 per 4 + 3

4 = B(5.5)+, 4333, assoluto equilibrio, 23+
PCP 4NT = B(5.5)+, 4234 per 4 + 3, 23+
PCP

Tavola 21

NORD
7TT86

KQJ84
643

OVEST
J986
J943
2
K975

EST
5432
A75
T76
T82

Sud
AKQ
KQ2
A95
3AQ
J

NS vulnerabile, Avversari Passano tutto

Sud Ovest Nord Est

2SA Passo 3! Passo
3 Passo 3! Passo
4 Passa 4NT! Passa
5 Passa 5! Passa
5NT Tutti Passano

2NT = B5+ (actually 6.0), equilibrio

3! = B(-1)+, RF! Pedir carta mayor de 4 cartas (igual que Stayman modificado!)

3 = sin carta mayor de 4 cartas

3! = B(-0.5)+, GF! Pedir carta mayor de 3 cartas

4 = Repetir el palo de , forma exacta 3343

4NT! = B(0)+, Relay! Pedir el B# exacto

5 = Respuesta del 3er paso para B6 exacto

5NT = Pasar

PL = B6 + B(- 0.5) + 0.5 (for 9 Trumps in) - 1 (for 3 MIRROR suits) = 5

La diferencia entre la fuerza de las 2 manos = 6 - (-0.5) = 6.5 > 5.5, así que el

Badrà con 0.5 in più, quindi Sud avrà bisogno di un finesse per realizzare 5NT!

2 APERTURA Fp CONVENZIONE PSEUDO BILANCIATA

L'apertura di 2 è memorizzata nel sistema dei Punti di Forza, che ha formulato i cosiddetti mazzi 'pseudo-bilanciati', o più precisamente, distribuzioni 4441, 4414, 4144 o 1444.

L'attenzione dovrebbe essere accentuata sul fatto che i mazzi 'pseudo-bilanciati' sono difficili e questo richiede l'offerta di 2 da usare con $B\# = 2.0+$, (13+ PCP) e correttamente segnalata!

Sviluppare le offerte dopo l'apertura di 2

2 - 2! Forcing per un giro (RF)! Richiede $B\# = 0.5+$, (8 + PCP) e mostra il desiderio di ottenere informazioni aggiuntive sul contenuto della mano di apertura.
2 - 2 B# 0, (0-7 PCP), 4+ , offerta libera.

2 - 2NT B# 0, (0-7 HCP), balanced hand, no 4, non-forcing (NF), free bid
2 - 3 B# 0, (0-7 HCP), 4+ , no 4, non-forcing (NF), free bid

2 - 3 B# 0, (0-7 HCP), 4+ , no 4, no 4, non-forcing (NF), free bid

2 - 3 B# 0, (0-7 HCP), 4+ , no 4, 4, 4, NF

Sviluppare le offerte dopo 2 - 2!

(Costringente per un round) RF!

2 = B2, non VUL / B(2.5)+, VUL , qualsiasi 4441

2NT = B(3.5)+, non VUL / B4+, VUL , qualsiasi 4441

NOTA: Bisogna ricordare che tutte le altre offerte del Meccanismo di Offerta dopo l'apertura 2 chiariscono sia la forza che la distribuzione dell'Apertura. Utilizza risposte a step ed è molto preciso e coerente nonostante la forza ingannevole di qualsiasi mano pseudo-bilanciata!
4441

Ricorda: le prime 2 risposte a step, 2 e 2NT, mostrano solo la forza!

2 - 2 2 = mostra la mano di apertura minima in qualsiasi distribuzione 4441, 4414, 4144 o 1444. La forza

è B(2 a 2.5), (12-14 PCP)

2 - 2 2NT = mostra la mano di apertura massima con distribuzioni 4441, 4414, 4144 o 1444. La forza è B(3.5)+, (18+ HCP)

Il prossimo 4 passaggi mostrano la forma esatta e l'apertura semi-forte con B# esatto = 3 (16 PCP)

2 - 2! 3 = offerta che è la prossima sotto il Singleton con forma esatta 4414

2 - 2! 3 = offerta che è la prossima sopra il Singleton con forma esatta 4441

2 - 2! 3 = offerta che è la prossima sotto il Singleton con forma esatta 1444

2 - 2! 3 = offerta che è la prossima sopra il Singleton con forma esatta 4144.

Sviluppando le offerte dopo 2 - 2! - 2

B(2 - 2.5, qualsiasi 4441 2NT! = Relay! B1+, 9+ PCP

3 = B2, 4414

3 = B2, 4441

3 = B2, 1444

3 = B2, 4144

Il CPA Relay può seguire, perché Fp non chiede mai

l'esatto B# con forza B(2 - 2.5). Le risposte CP sono basate su B2

Sviluppando le offerte dopo 2 - 2 (RF)! 2NT = forte

2 - 2! 2 = B(2 - 2.5), qualsiasi 4441 2NT
Relay! B# $\geq 0.5+$, (7+ HCP), Chiedi la forma esatta
2NT = B(3.5)+, qualsiasi 4441, forte

3! = Relay! B# $\geq 0.5+$, (7+ HCP), Chiedi la forma esatta

3 = B3, 4414

3 = B3, 4441

3 = B3, 1444

3 = B3, 4144

NOTA: La Missione, che ora conosce la forma esatta del partner, può continuare con un ~~chiede Relay~~ Controlli (CP).

Facciamo esercizio:

2 Apertura - 2! = RF Relay!

2 = più debole B2, no VUL / B(2.5)+, VUL , qualsiasi
4441 2NT = GF Relay! B2+, Chiedi per la forma esatta

3 = B2, no VUL / B(2.5)+, VUL . 4414

3 = B2, no VUL / B(2.5)+, VUL . 4441

3 = B2, no VUL / B(2.5)+, VUL . 1444

3 = B2, no VUL / B(2.5)+, VUL . 4144

2NT = più forte B(3.5)+, no VUL / B4+, VUL ,
qualsiasi 4441

3 = GF Relay! B1+, Chiedi per la forma
esatta 3 = B(3.5)+, no VUL / B4+, VUL , 4441

3 = B(3.5)+, no VUL / B4+, VUL , 4441 3

= B(3.5)+, no VUL / B4+, VUL , 4441 3NT =

B(3.5)+, no VUL / B4+, VUL , 4441

3 = forza media B3, no VUL / B(3.5)+, VUL . 4414

3 = forza media B3, no VUL / B(3.5)+, VUL . 4441

3 = forza media B3, no VUL / B(3.5)+, VUL . 1444

3 = forza media B3, no VUL / B(3.5)+, VUL . 4144

Fp RIALZI IN QUALSIASI POSIZIONE

Sul 1° e 2° Livello: Usa DBL con B(2,5)+, bilanciato o B(3,5)+, qualsiasi mano di 5+ carte. Sui Livelli successivi aumenta il necessario B# per DBL di 1,5 per ogni Livello

Per esempio: Sul 3° Livello usa DBL con B3+, bilanciato o B4+, qualsiasi mano di 5+ carte. Sul 4° Livello usa DBL con B(3,5)+, bilanciato o B(4,5)+, qualsiasi mano di 5+ carte e così via...

Sul 1° e 2° Livello: Fai i rialzi naturali in un seme con: B(2 - 3), mano di 5+ Maggiore o B(2,5 a 3,0), mano di 5+ Minore

Sul 3° Livello e superiori: La forza del rialzo dipende dalla Vulnerabilità e dal rango del seme (Maggiore o Minore):

Rialzi Vulnerabili in semi Minori:

Sul 3° Livello o superiore avrai bisogno di un min B# = Livello che intendi offrire

Per esempio: Sul 3° Livello avrai bisogno di B3+, sul 4° Livello avrai bisogno di B4+ e così via.... Dopo il rialzo, quando la RP! è sopra 3NT, il Relay è per il CP, non per i semi laterali!!

Su Livello 3 o superiore, avrai bisogno di min B# = Livello meno 0,5 per puntare in una
piazza o B# = Livello più 0,5 per puntare DBL. Quindi, al Livello 3 avrai bisogno di
B(2,5)+

dichiarare in seme o B(3.5)+ dichiarare DBL

Ad esempio: al 4° livello avrai bisogno di B(3.5)+
per dichiarare in seme o B(4.5)+ per
dichiarare DBL e così via... Dopo
l'interferenza in seme, se il RF Relay! Deve
essere posizionato su 3NT, il Relay è per CP, non
per i semi laterali, ma dopo l'interferenza DBL il
Relay è per la forma complessiva e subito dopo la
risposta, il nuovo Relay è

Interventi non vulnerabili in cause importanti

Al 3° livello o superiore, avrai bisogno di almeno B# =
Livello - 1 per dichiarare in un seme

Per esempio :

Al 3° livello avrai bisogno di un livello B2+

Al 4° livello sarà necessario il livello B3+, e così
via...

Ricorda, dopo un'interferenza, quando il RF è
oltre 3NT, il Relay è per i punti di controllo,
non per il lato

2 / 2 / 2 APERTURE

Apertura 2 B(1.5 - 2), 5+/5+ Maggiore bi-colore o B(2 - 2.5)+, 5+/5+ Mix Maggiore + Minore bi-colore o B(2 - 4), 5+/5+ Minore bi-colore

Sviluppare le offerte dopo 2 offerta libera

2 - 2 B(0.5), 5 , no 5 , 7-8 PCP, NF

2 - 2 B(0.5), 5 , no 5 , 7-8 PCP, NF

2 - 2NT B(0.5), 4+/4+ nei Maggiori, può avere 4414 o 4441, 7-8 PCP, NF

2 - 3 B(0.0 - 0.5), 3+ , no carte 5+ nei Maggiori, 6-8 PCP, NF

2 - 3 B(0.0 - 0.5), 3+ , no carte 5+ nei Maggiori, 6-8 PCP, NF

2 - 3 B(0.5), 6+ , 7-8 PCP, NF

2 - 3 B(0.5), 6+ , 7-8 PCP, NF

NOTE: Gli Aperti dei Maggiori bi-colori sono distinti dalla forza. Questo è fatto per facile scoperta del numero esatto dei Punti di Controllo (CP) e le Regine Equivalenti (EQ)

1. Aprire 2 con B molto debole (1.5 - 2), Maggiore bi-colore 5+/5+

2. Aprire 2 con forza media B(2.5 - 3), Maggiore bi-colore

3. Aprire 2 con B più forte (3.5 - 4), Maggiore bi-colore 5+/5+

Risposte per qualsiasi bi-colore 5/5

2 - 2 = B(-) o B1+, Chiedi il bi-colore

2 = B(1.5 - 2), 5+/5+ o B(2-2.5)

5+/5+qualsiasi bi-colore

2 = B(2 - 2.5), 5+/5+ / 5+/5+
bi-colore

2NT = B(2 - 4) !! 1255 5/5 bi-colore

3 = 2155

3 = 3055

3 = 0355

3 = B(2 - 3.5), 5/6 vedi la prossima

pagina 3NT = 6/5 vedi la prossima

pagina 4NT = 6/5 o 1066 vedi la prossima pagina

4 = 7/5 vedi la prossima pagina

4 = 5/7 vedi la prossima pagina

4 = 0067

4NT = 0076

5 = 0058

5 = B2, 0085, 8 EQ / B(2.5). 4 CP, 7

EQ

5 = B2, 4 CP, 6 EQ / B(2.5). 4 CP, 7

EQ

5 = B(2.5). 6 CP, 6 EQ

Risposte per ogni colore bi-5/6

3 = xx56

3NT! = Relay Ex! Chiedi la forma esatta

4 = 1165 forma esatta

4 = 2065

4 = 0265

3NT = xx65

4 = Relay! Chiedi la forma esatta

4 = 1156 forma esatta

4 = 0256

4 = 2056

Answers for any 6/6 bi-colors

4 = 0166 or 1066

4 = Relay! Ask for the Singleton

4 = 0166 exact shape

4 = 1066 exact shape

Risposte per qualsiasi bi-colori 7/5

4 = 7/5 xx75

4 = Relay Ex! Chiedi per il Singolo

4 = 1075 forma esatta

4NT = 0175 forma esatta

4 = 5/7 xx57

4 = Relay Ex! Chiedi per il Singolo

4NT = 0157 forma esatta

4 = 1057 forma esatta

NOTA: Se il prossimo Relay appare dopo il la forma esatta è mostrata, sarà una domanda di CPA, non per l'esatto B#, perché Fp non chiede mai l'esatto B# con bi-colori 6+/5+! Qualsiasi altra offerta sarà un segnale assoluto di chiusura.

Questo meccanismo di offerta viene utilizzato dopo aperture al 2° livello con bi-colori 5+/5+ o al 3° livello con bi-colori 6+/5+

Dopo 2 - libera offerta. Esempi per
risposte progressive per SCOR-SCOR con 5 carte di
base

offerte libere da 2 a 4, tutte B(0), 5-7 PCS,

Per esempio:

2 2 = 5+ carte

2! (RF!) risposte progressive per

SCOR-SCOR 1a risposta progressiva 2NT

5 + forme dei semi secondari Chiedere forma esatta

2a risposta progressiva 3 = 5 + colori dei semi

secondari 3! GF! Chiedere forma esatta

3a risposta progressiva 3 = 543 + rango del seme

secondario 4o passo risposta 3 = 2533 + RANK

5o passo risposta 3 = 4522 + RANK

6o passo risposta 3NT = 0544 + RANK

7o passo risposta 4 = 1534 + RANK

2 2 = 5+ naipes de cartas

2NT! (RF!) Respostas por etapas pelo SCOR-
SCOR o mesmo que acima

2 2NT = 4/4 em Menores / Maiores /

qualquer 4441 3! = RF! esclareça sua

distribuição;
3 = 4432 ou 4441

3! = Relay! Peça pela forma exata

3 = 4441

3NT = 4432

3 = 4423 o 4414 per 3
3 = 3244 o 4144
3NT = 2344 o 1444 NT per 3-4

2 3 = 5+ carta
3! (RF!) respostas a step per SCOR-SCOR

1st resposta 3 5 + FORMA lati
3! GF! Chiedi forma esatta

2nd resposta 3= 5 + COLORE lati
3NT= Segnale Assoluto
4! GF! Chiedi forma esatta

3rd resposta 3NT = 1543 + RANGO lato
4o passo 4 = 2533 + RANK
5o passo 4 = 4522 + RANK
6o passo 4 = 0544 + RANK
7o passo 4 = 1534 + RANK

2 3 = 5+
3! (RF!) respostas do passo por
SCOR-SCOR o mesmo que acima

OBSERVAÇÃO: Se o abridor constatar que PL
continua com 3 Relay! = Relay CPA
após a Fitting direta é obrigatória
(resposta do 1o passo = 4 CP = 1 Rei)

2 APERTURA

L'apertura 2 mostra un colore Maggiore o un colore Misto:

B(2.5 - 3) Colore Maggiore medio
rango 5/5, 14-15 PCP

B(3 - 4), Colore Misto alto rango 5/5 o 5/5,
15-18 PCP

NOTA: Se si ha un Colore Maggiore B(3.5 - 4)
alto rango 5/5, (14-18 PCP), si deve usare
l'apertura 2.

Con B(4.5)+ più forte, qualsiasi colori 5/5 solo
si deve aprire 1

Con B(4.5)+, qualsiasi colori 6+/5+ si deve aprire
al terzo livello nel colore bi-colore più lungo (se
sono di uguale lunghezza, si deve aprire nel
colore bi-colore più basso).

Sviluppare le offerte dopo l'apertura di 2

2 - 2! B(0.5)+, RF! Chiedi l'altro seme bicolore

2 - 2NT B(0), 4+/ 4+ in Minori, no 3+ NF

2 - 3 B(0), 6+ , no 3+ , NF

2 - 3 B(0), 6+ , no 3+ , NF

2 - 3 B1, 3+ , dichiara PL = 3

Sviluppare le offerte dopo: 2 - 2! (RF!)

2NT B(2,5 - 3), 5/5 forza media bicolore di
Maggiore, 14-15 PCP

3! = B(1,5)+ !! GF! Rialzo! Chiede 2/3/6+ carte

3 = B(2,5 - 3), 5521 5/5 bicolore

3 = 5512

3 = 5503

3NT = 5530

4 = 5/6

4 = 6/5

4 = 6601 o 6610

4 = 7/5

4NT = 5/7

5 = 6700

5 = 7600

5 = 5800

5 = 8500

3 = B(3 - 4), 5+/5+ high strength Mix bi-color
15-18 HCP

3 = Relay! Ask for 2/3/6+ card suit

3 = B(3 - 4), 1525

3 = B(3 - 4), 2515

3NT = B(3 - 4), 0535

4 = B(3 - 4), 3505

4 = 5/6, insolito

4 = 6/5

4 = 1606 or 0616
4NT = 5/7
5 = 7/5
5 = 0607, unusual
5 = 0706
5 = 0508
5NT = 0805

3 = B(3 - 4), 1552 exact shape. Direct answers for high strength Multicolor, 15-18 HCP

3 = 1552
3 = 3550
3NT = '0553', unusual
4 = '5/6'
4 = '6/5'
4 = '1660 or 0661'
4 = '7/5'
4NT = '5/7'
5 = '0760'
5 = '0670'
5 = '0850'
5 = '0580'

Dopo la risposta, la Questione potrebbe chiedere l'esattezza B#, poi chiederebbe chiedere i Control Points (CP), quindi il colore del TOP Honors di SCOR e fare una SLAM.

Consiglio 22

NORD
K986
AQ7
4AK
T95

OVEST
Q7542
J9
KQ
J864

EST
3
T853
JT9 7652
2

SOUTH
AJTK
62843

AQ73

Nord Dealer, N-S anfällig

NORD OST SYD WEST

2 Pass 2! Pass

2NT Pass 3! Pass

3NT Pass 4! Pass

4 Pass 4! Pass

5 Pass 5! Pass

5 Pass 6 Tutti passano

2 = B(2-4), qualsiasi pseudo equilibrio 4441, 12+
~~2CP~~ RF! Chiedi per la forma esatta

minimo PL = $B2 + B(2.5) = 4.5$

2NT = B(3.5)+, no VUL / B4+, VUL, qualsiasi 4441,
troppo forte per rispondere alla forma esatta in
questo momento

3NT = esattamente 4414, insolito

4! = Relay! Chiedi il numero esatto di B

4 = 2a risposta per esattamente B4

4! = Ex CPA Relay! Chiedi per CP. Prima di
rispondere per CPA scarta $CP = 4 * B\#$ e mostra il
resto del tuo CP di 2 CP per ogni passaggio. La 1a
risposta $CP = 4 * B\# + 2$
E-4+2 = 18 CP, 3 EQ, la 2a risposta CP = 20 CP,
2 EQ, la 3a risposta CP = 22 CP, 1 EQ

5 = 2 passo di risposta per 4 CP insieme a
2 EQ, più la rimozione precedentemente
obbligatoria di CP = $4 * B\# = 4 * 4 = 16$ CP,
per un totale di 20 CP (ovviamente
~~per un~~)

5! = Relay! Chiedi le carte del seme del Re con SCOR
5 = 2a risposta a due mani a COLORE

PL = $B4 + B(2.5) = 6.5$ per il 100% statistico
piccolo SLAM

Totale CP in entrambe le mani = 20 +
16 = 36 per il 100% statistico GRAND
SLAM

6 = Signoff (qualsiasi offerta al livello 6+, tranne in
i semi degli avversari, è Signoff obbligatorio)

Bordo 23

NORD
10953

K65
353

A96

OVEST
KQJ7
94
KJ1098
74

EST
A8
AQJ107
AQ742
3

SOUTH
642

82
6

KQJ10852

Nessuna vulnerabilità, Avversari Passano per tutto il match
NORD EST SUD OVEST Passa 2 Passa 2!
Passa 3 Passa 3! Passa 4 Passa 4! Passa
4 Passa 4NT! Passa 5 Passa 6 Tutti
Passano

2 = B2+, 5 / qualsiasi 5 bi-colore

2! = B(0.5)+, RF! Relay, min PL = 2 + 0.5 = 2.5

3 = risposta al 3° passaggio per forma esatta 2551

diretta, per 2 (Fp Jig), 5/5 bi-colore

NOTA: Prestare estrema attenzione se la vera
attacco con 2° risponde alla spiegazione della forma
esatta! Ciò accade quando il 2° seme bi-colore è
l'ultimo seme possibile da mostrare!

3! = B3+ (GF!). Chiedi il numero esatto B

Il min PL = B2 + B1 + 1 (per 10 Trumpi)
+ 1 (per buon Singleton) = 5

4 = risposta al 3° passaggio per esattamente B4

4! = CPA! Chiedi per CP. Prima di rispondere per CPA
scarta CP = 4*B# e mostra il resto del tuo CP di 2
CP per ogni passo.

La risposta del 1° passo CP = 4*B# + 2 = 4*4 +
2 = 18, 3 EQ, la risposta del 2° passo CP = 4*4
+ 4 = 20, 2 EQ, la risposta del 3° passo CP =
4*4 + 6 = 22, 1 EQ

4 = risposta del 1° passo per 2 CP insieme +
precedentemente rimossa obbligatoria 4 * B4 = 16
CP per un totale di 18 CP = 3 Assi (o Asso + 3 Re)
con 3 EQ (2 veri Q + 1 EQ per Singolone)

4NT!= Relay! Chiedi '2 dello stesso tipo' per
SCOR (in questo caso per i colori delle 2
Regine). Quella chiamata non è necessaria!
È fatta qui per un esercizio!

Le regine sono ovviamente in e perché Fp non esegue mai il controllo della regina singola!

5 = risposta al 2° gradino per le regine di 2 COLORI

PL = B4 + B1 + 0,5 (per 10 Trionfi, 5 per 5) + 0,5 (per Super FIT degli avversari) = 6 6 = Segnando

Fuori Totale di 30 CP in entrambe le mani per un piccolo SLAM. Se si gioca tale piccolo SLAM con 30 CP con 2 buoni FIT o con Super FIT + Disadattato come in quel caso.

A BBO l'asta è andata:

p 1 p 1 p 3 p 4NT p 5 p 6 Tutti Passano

Supponiamo che l'offerta sia stata:

NORD	EST	SUD 3	OVES
Pass 4	2		T
	4	Pass	DBL!
Pass 5	Pass 6	Tutti Pass	

Prova a trovare dopo l'offerta 4 cosa ti mostrerà la Regola della Penalità del 13. Se trovi 16, ciò indicherà un massimo di 3 sottratti (probabilmente super FIT) per 500 non Vulnerabili. Offrirai DBL (che ovviamente non può essere bi-colore , ma Penalità).

Accetterai di offrire 4 = 3° passo per la forma esatta 1252, mostrando al tuo partner il bi-colore che possiedi e non essendo disposto a penalizzare gli avversari perché hai qualcosa in mente?

Come è cambiato il tuo B# dopo che entrambi gli avversari hanno fatto un passo a? Se l'hai aggiornato da 4.0 a 5.0, dopo il DBL del tuo partner non sarai in grado di rispondere correttamente all'eventuale CPA! Non dimenticare di controllare $CP > 4 * B\#$ aggiornare il tuo B# neanche con 0.5! West farà il resto.

'4! = Relay Ex! GF! Ovviamente, non un'uscita assoluta! Chiedi l'Onore SUPERIORE nella 2 carte suit o B#.

Il min PL = 2 + 0.5 + 1.0 (per 10 carte di Briscola) + 1.0 (per buon Singleton) = 5+

'5 = risposta 2° passo per esattamente B4 (il 1° passo è per mostrare solo l'Onore SUPERIORE mancante nella 2 carte suit o B#). La risposta per la risposta passo B#! La mostra di B# con l'Onore SUPERIORE nella 2 carte suit inizia dal 2° passo = B2)

'6 = Uscita

PL = 6

CP = 30, but with a Super FIT + a good Misfit

2 APERTURA

L'Apertura 2 mostra:

B(3.5 - 4), 17-18 PCP, 5+/5+ Maggiore
bicolore o B(3 - 4), 15-18 PCP misti 5+/5+ o
5+/5+ bicolori

Sviluppo delle licite dopo l'Apertura 2

- 2 - 2NT B(0.5)+, RF! Chiede l'altro seme bicolore
- 2 - 3 B(0), 6+ , senza 3+
- 2 - 3 B(0), 6+ , senza 3+
- 2 - 3 B(0), 6+ , senza 3+
- 2 - 3 B1, 3+ , dichiarando min PL = 3

L'Apertore può usare 4 Relay, chiedendo
CP dopo il Fitting diretto (1a risposta = 4 CP)

Sviluppare le offerte dopo 2 - 2NT! (RF!)

2 - 2NT! - 3 B(3 - 4), 5/5 bi-colore, 15-18 HC

3! = GF Relay! Chiedi 2/3/6+ carte seme

3 = 5035

3 = 5215

3NT = 5035

4 = 5305

4 = 6/5

4 = 5/6

4 = 6016 o 6106

4NT = 7/5, unusual

5 = 5/7

5 = 7006

5 = 6007

5 = 8005, no CP, 9 EQ

5NT = 5008, 4 CP, 7 EQ

6 = 5008, 6 CP, 6 EQ

2 - 2NT! - 3 B(3 - 4), 5/5 bi-color, 15 - 18 HCP

3! = GF Relay! Ask for 2/3/6+ card suit

3 = 5152

3NT = 5251

4 = 5053

4 = 5350, insolito

4 = 5/6, insolito

4 = 6/5

4NT = 6061 o 6160

5 = 7/5

5 = 5/7

5 = 6070, unusual

5 = 7060

5NT = B3, 5080

6 = B3, 8050, 4 CP, 8 EQ / B(3.5), 9 EQ

6 = B3, 8050, 6+ CP, 7- EQ / B(3.5), 8 EQ

2 - 2NT! direct answers

3 5512 strong B(3.5 - 4), 5/5
bi-color, 17-18 HCP

3 = 5521, 16+ CP, 3- EQ

3NT = 5530, 14+ CP, 4- EQ

4 = 5503, 14+ CP, 4- EQ

4 = 6/5, 12+ CP, 5- EQ

4 = 5/6, 12+ CP, 5- EQ 4

= 6/6, 10+ CP, 6- EQ 4NT

= 5/6, 10+ CP, 6- EQ 5 =

6/5, 10+ CP, 6- EQ

5 = 7600, 8+ CP, 7- EQ

5 = 6.700, punteggio CP 8+, EQ 7-

5 = 8.500, punteggio CP 6+, EQ 8-

5NT = 5.800, punteggio CP 6, EQ 8

6 = 5.800, punteggio CP 8, EQ 7

6 = 5.800, punteggio CP 10, EQ 6

6 = 5.800, punteggio CP 12-14, EQ 5

PROMEMORIA / NOTA ESPLICATIVA

Spero che tu ricordi le Formule per trovare il tuo Regime Equivalenti (EQ) con un lungo colore o con un bicolore:

La Formula con un lungo colore da 7+ carte:

$EQ = 0.5 \cdot (n - 6)$, dove 'n' è il numero di carte nel lungo colore

La Formula con un bicolore 6+/5+:

$EQ = 0.5 \cdot (m - 10)$, dove 'm' è la somma delle carte nel bicolore

Spero anche che tu ricordi la Formula Principale per la 1a risposta CP con una mano bilanciata (nessun colore 5+, nessun Singolo / Vuoto) o con un colore 5-6 carte, nessun Vuoto:

$CP = 4 \cdot B\# + 2$ insieme a 3 EQ

Promemoria di come CP e EQ cambiano nella Formula principale in funzione della tua forma:

Formula principale: $CP = 4*B\# + 2$

1. Per un Vuoto o 2 Singoletti:

$$CP = 4*B\# + 2 - 2 = 4*B\# \text{ (per V / 2S) insieme a 3+1}$$
$$\text{(per V / 2S)} = 4 \text{ EQ}$$

La Formula diventa:

$$CP = 4*B\# \text{ insieme a 4 EQ}$$

2. Per una mano a 7 carte:

$$CP = 4*B\# + 2 - 2 \text{ (per la 7a carta) insieme a}$$
$$3+1 \text{ (per la 7a carta)} = 4 \text{ EQ}$$

La Formula diventa:

$$CP = 4*B\# \text{ insieme a 4 EQ}$$

3. Per un bi-colore 6/5:

$$CP = 4*B\# + 2 - 2 \text{ (per l'11a carta) insieme a 3+1}$$
$$\text{(per l'11a carta)} = 4 \text{ EQ}$$

La Formula diventa:

$$CP = 4*B\# \text{ insieme a } 4 \text{ EQ}$$

4. Per una mano a 8 carte:

$$CP = 4*B\# + 2 - 2 \text{ (per la 7a carta)} - 2 \text{ (per l'8a carta)} \\ \text{insieme a } 3 + 1 \text{ (per la 7a carta)} + 1 \text{ (per l'8a carta)} = 5 \text{ EQ}$$

La Formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

5. Per un colore 6/6 o 7/5:

$$CP = 4*B\# + 2 - 2 \text{ (per l'11a carta)} - 2 \text{ (per la 12a carta)} \\ \text{insieme a } 3 + 1 \text{ (per l'11a carta)} + 1 \text{ (per la 12a carta)} = 5 \text{ EQ}$$

La Formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

6. Per la serie di 9 carte:

$$CP = 4*B\# + 2 - 2 \text{ (per la 7a carta)} - 2 \text{ (per l'8a carta)} \\ - 2 \text{ (per la 9a carta)} \text{ insieme a } 3 + 1 \text{ (per la 7a carta)} + 1 \text{ (per l'8a carta)} + 1 \text{ (per la 9a carta)} = 6 \text{ EQ}$$

La formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 4 \text{ insieme a } 6 \text{ EQ}$$

7. Per un bi-colore 7/6:

$$CP = 4 \text{ CP} = *B\# - 2 \text{ (per l'11a carta)} - 2 \text{ (per la 12a carta)} - 2 \text{ (per la 13a carta) insieme a } 3 + 1 \text{ (per l'11a carta)} + 1 \text{ (per la 12a carta)} + 1 \text{ (per la 13a carta)} = 6 \text{ EQ}$$

La formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 4, 6 \text{ EQ}$$

Formule con combinazioni di forma:

1. Per una serie di 7 carte + un Vuoto / 2 Singoletti :

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ (per la 7a carta)} - 2 \text{ (per il V / 2 S) insieme a } 3+1 \text{ (per la 7a carta)} +1 \text{ (per la V / 2 S)} = 5 \text{ EQ}$$

La formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

2. Per un bi-colore 6/5 + uno Void / 2 Singoli:

$CP = 4*B\# - 2$ (per la 11a carta) - 2 (per il V / 2 S) insieme a 3+1 (per la 11a carta) +1 (per il V / 2 S)= 5 EQ

La formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 2 \text{ insieme a } 5 \text{ EQ}$$

3. Per un seme da 8 carte + un Vuoto / 2 Singoli:

$CP = 4*B\# - 2$ (per la 7a carta) - 2 (per la 8a carta) - 2 (per il V / 2 S) insieme a 3 + 1 (per la 7a carta) + 1 (per la 8a carta) + 1 (per il V / 2 S) = 6 EQ

La formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 4 \text{ insieme a } 6 \text{ EQ}$$

4. Per un bi-colore 6/6 + un Vuoto:

$CP = 4*B\# - 2$ (per la 11a carta) - 2 (per la 12a carta) - 2 (per il Vuoto) insieme a 3 + 1 (per la 11a carta) + 1 (per la 12a carta) + 1 (per il Vuoto) = 6 EQ

La formula diventa:

$$CP = 4*B\# - 4 \text{ insieme a } 6 \text{ EQ}$$

Consiglio 24

NORD
JK842
QT962

J96

OVEST
AT973
9
J5
AKQ43

EST
KQ65
AT7
A84
752

SOUTH
842
QJ65
3K73
T8

N-S vulnerabile, Avversari Passano per tutto il tempo

- OVEST NORD EST SUD
- 2 Passa 2NT! Passa
 - 3 Passa 3! Passa
 - 3 Passa 4! Passa
 - 4 Passa 4! Passa
 - 4NT Passa 5! Passa
 - 5NT Passa 7 Tutti Passa

2 = B(3 - 4), 5+/5+ qualsiasi bi-colore / B(3,5 - 4)
se 5/ 5 bi-colore

2NT! = B1+, RF! Chiedi per l'altro seme bi-colore

3 = B(3 - 4), 5/5 bi-colore

3! = GF! Chiedi per 2/3 carte

3 = forma esatta 5125 (passando la licita 3, che è naturale per 2 carte ; ovviamente, il seme ha 2 carte. La licita 3NT sarà per 3 carte seme; la licita 4 sarà per 3 carte seme (tutte le licite di Fp gag per risparmiare spazio)
~~4! = Relay! Chiedi per il numero esatto di B (la licita 4NT sarà Rinuncia)~~

4 = risposta 1° passo per esattamente B3

4! = CPA Ex Relay! (può essere nel seme Singolo / Vuoto). Chiedi per CP. Prima di rispondere con CPA, B# e mostra il resto del tuo CP con 2 CP per ogni passo. La risposta CP del 1° passo = $4*B\# + 2$ = $4*3 + 2 = 14$, 3 EQ, la risposta CP del 2° passo = $4*3 + 4 = 16$, 2 EQ, la risposta CP del 3° passo = $4*3 + 6 = 18$, 1 EQ

'4NT = risposta 2a fase per 4 CP + precedentemente obbligatoria rimossa $4*B\# = 4*3 = 12$ CP, per un totale di 16 CP = 2A + K con 2 EQ (Singleton + 1 Donna vera) 5! = Relay! Chiedere i semi del Re + Donna per mezzo dello SCOR'

5NT = 4° passo risposta per Re + Regina nello stesso seme, statisticamente nel seme 7 = Segno di Chiusura

PL = B3 + B(2.5) + 1 (per 5 per 3 lato ADATTAMENTO con tutti e 3 gli ONORI SUPERIORI) + 0.5 (per 9*Atorza) + 0.5 (per il 4° buono Singolo) + 0.25*Atorza punto per il 4 Assi, Aggiustamento Tempo) - 0.5 (per più di 3 Aggiustamenti) = 7.25* per statisticamente 75% GRANDE SLAM
 $CP = 16 + 16 + 4$ (per 4 pseudo CP in) = Totale 36 CP in entrambe le mani con 2 'buoni' ADATTAMENTI per statisticamente 100% GRANDE SLAM (dipende dalle mani degli avversari in entrambi i tuoi seme ADATTATI)

NOTA: Parliamo statisticamente: il 100% GRANDE SLAM significa solo che devi provare lo SLAM, non che è 100% sicuro SLAM. Ovviamente, il tuo GRANDE SLAM dipende dalla distribuzione del seme nelle mani degli avversari. Se non hai tutti e 4 gli Onori nel tuo seme laterale e si rompe 4 a 1, probabilmente andrai in down! Ma questo è il gioco del bridge; lo sappiamo tutti! Per accendere la tua volontà di rischiare, ti dirò: Con PL = , 2 'buoni' ADATTAMENTI, uno dei quali è un SUPER ADATTAMENTO di 9+ carte, 36 CP sono sufficienti per provare il GRANDE SLAM!

La maggior parte dei giocatori di bridge non è in grado di calcolare le probabilità in profondità.

Ecco perché ho creato semplici regole per il Force Point per guidarli nella decisione sul SLAM, non solo per distinguere uno SLAM piccolo da uno SLAM GRANDE, ma anche per aiutarli a scoprire tutti i possibili piccoli Slam con 18-26 PPC in entrambe le mani.

A mio parere, è meglio affidarsi alle statistiche ed esplorare tutte le opportunità, anche se a volte si può perdere. Qui sotto c'è un gioco molto pericoloso da investigare a fondo, anche con Fp.

Se Ovest ha il Re, la puntata di 6 è ovvia, ma con il Re potresti sovrappuntare prima di scoprirlo. Riesci a gestire il gioco?

Se decidi di acquistare una licenza Fp insieme al programma computer gratuito Sysnotes, potrai iniziare a giocare a Fp quasi immediatamente. In 3 giorni sarai pronto per giocare su Internet. In 3 mesi sarai in grado di giocare a Fp ai tornei dal vivo senza Sysnotes.

Invia un'e-mail a:

force-point@force-point.com per ottenere una licenza per coppia a \$26,10 per l'uso di Force Point ai Tornei Internazionali Sysnotes per scegliere le tue puntate durante l'Asta e 2 e-Book 'Slam dopo Slam con Force Point'

Tavola 25

Vulnerabili

EO Ovest

apre 1 Nord

Est licita DBL! = B(0.5)+, RF!

Sud licita 2

Ovest aggiorna il suo B# da 4.5 a 5 (per il Singolo nella degli Avversari) e licita DBL = B(4.5)+ forte, qualsiasi forma. Continuare.

OVES

TAJ3

8

AKJ9

AK543

ESTKQ

106510

73

10

Q762

1 = B2+, 5+ / B(4.5), bilanciato o B(4.5)+, qualsiasi

1 = La chiamata di Nord

DBL! = B(0.5), RF! Chiedi la conformazione generale

2 = Rialzo di Sud

DBL = B(4.5)+, qualsiasi conformazione (Chiamata di Ovest)

Da quel momento, gli avversari passano Tutto

2 = GF! Chiedi la Carta di Base o il bicolore

(Chiamata di Est) 3 = 5+ (Chiamata di Ovest)

3! = Relay! Chiedi la conformazione generale

(Chiamata di Est)

5 = La risposta per 5 o 7, CONFORMAZIONE /

2227 (Chiamata di Ovest)

3! = Relay! Chiedi la 2a Carta più lunga (Chiamata di Est)

4 = 4 carta , forma esatta 3145 (offerta di Ovest)

4! = Ex Relay! Chiedi l'esatto B# (offerta di Est)

4NT = 2a risposta per B# = 5 (offerta di Ovest)

5! = CPA Relay! Prima di rispondere con CPA, scarta CP = $4 \times B\#$ e mostra il resto del tuo CP di 2 CP per passo. La 1a risposta CP = $4 \times B\# + 2 = 4 \times 5 + 2 = 22$, 3 EQ, il 2o passo = 24 CP, 2 EQ, il 3o passo = 26, 1 EQ.

5 = 3a risposta per 6 CP + precedentemente rimosso obbligatorio $4 \times B\# = 4 \times 5 = 20$ CP per un totale di 26 CP = 3A, insieme a 1 EQ (ovviamente nel Singolo , quindi nessuna vera Regina) (offerta di Ovest)

Pensiero! Innanzitutto, Est controllerà se Ovest ha un Singolo Re:

Ovest B# = -2 (prese iniziali) + 4,5 (per 3 Assi) + 2 (per 2 Re) + 0,5 (per Singolo) = 5 esattamente lo stesso B# che il partner ha mostrato, quindi Ovest non ha un Singolo Re.

PL = B5 + B(0,5) + 0,5 (per 9) + 1,0

(per la puntata degli avversari a) = 7

(puntata di Est)

Il CP totale in entrambe le mani = 26 + 4 = 30 con 2 FIT (FIT + Super FIT)

PL = 6,5, CP = 30 per uno SLAM piccolo statisticamente al 100% con 2 FIT!

6 = Segnale di fine (puntata di Est)

Tutti passano

Panoramica delle aperture 3 / 3 / 3 / 3

Force Point non utilizza aperture a barrage, quindi la
Il livello delle aperture mostra mani molto forti,
B(4.5)+, 6+/5+ bicolori, poiché l'apertura deve essere
fatta in una seme di almeno 6 carte (quando il bicolore
è 6/6, l'apertura deve essere fatta nel seme inferiore!).
Ricorda: con bicolori 6+/5+ Fp non chiede mai
per B#, invece la Ricerca, dopo aver scoperto la
precisa conformazione, può chiederti
direttamente per CP e usare solo quella
informazione per scegliere il contratto finale.
Il meccanismo di gara a cui dovresti abituarti
è come mostrare le esatte distribuzioni con
questi bicolori. Usa una licita a SA o uno dei
semi bicolori per mostrare una
distribuzione laterale di 1 su 1 nei semi
corti.
Se lici 4 nel seme di apertura, mostrerai
B(4.5)+, seme di almeno 9 carte, 12+ CP

Ricorda: Normalmente apri nel seme più lungo
ma quando hai lunghezze uguali 6/6 devi
aprire nel seme inferiore!

Inoltre, con bi-colori 6+/5+, dopo aver scoperto la
forma esatta dell'iniziatore, Fp non chiede mai
l'esatto B#, ma usa direttamente CPA (chiede per
CP).
Con tali bi-colori, Fp utilizza le offerte
Absolute Sign Off (3NT, 4, 4) per i Relays
Esclusivi (Ex Relays) per risparmiare un
enorme spazio di offerta (tranne quando o
è uno dei tuoi bi-colori.

3 Apertura B(4,5 - 5), 6+ / 5+
Colore maggiore o B(4,5)+, 9+

È importante qui ricordare che 3 è possibile con 6+ e qualsiasi altro colore a 5+ carte.

Quindi, dopo 3! (RF!), la risposta 3 è riservata a 6+ / 5+, la risposta 3 è riservata a 6+ / 5+, la risposta 3NT è riservata a 6+ / 5+ e la chiamata 4 mostra 9

Sviluppo delle chiamate dopo 3 - 3! RF!

Relay obbligatorio per l'altro seme!

3 = B(4,5 - 5), 6+ / 5+ bi-colore

3! = GF! Relay! Chiedi la lunghezza dei semi 3NT = x5x6

4! = Relay! Chiedi la forma esatta

4 = 0526

4 = 1516

4 = 2506

4 = 1606

4! = 0616

4 = 0517

4 = 1507

4NT = 0607, unusual

5 = 0508

3 = B(4.5 - 5), 6+ / 5+ bi-color

3NT! = Ex Relay! Ask for the length of the suits

4 = 5xx6

4 = Relay! Ask for exact
shape 4 = 5206

4 = 5026 per 2

4NT = 5116

4 = 6016

4 = 6106

4 = 5017

4NT = 5107 NT per

5 = 6007

5 = 5008, insolito

3NT = B(4.5 - 5), 6+ / 5+ bi-color

4 = Relay! Chiedi la lunghezza dei
semi 4 = xx56

4 = Ex Relay! Chiedi la forma esatta

4 = 2056

4NT = 1156

5 = 0256 per

4 = 0166

4 = 1066

4NT = 0157

5 = 1057

5 = 0067, unusual

5 = 0058

4 = B(3 - 5), 9+ , 6+ CP, 7 EQ

4 = B3+ ! Ex Relay! Ask for the side
suits 4 = B(3 - 5), 9 + SHAPE, 6+ CP, 7-

EQ 4 = B3+ ! Ex Relay! Ask for the exact
shape 4NT = 2029 9 + SHAPE

5 = 1219 for 2, 9 + SHAPE

5 = 1039 9 + SHAPE

5 = 0409 9 + SHAPE

5 = 3019 9 + SHAPE

4 = B(3 - 5), 9 + COLOR, 6+ CP, 7- EQ

4NT = Relay! Ask for the exact shape

5 = 2119 9 + COLORE

5 = 0139 9 + COLORE

5 = 0319 9 + COLORE
 5 = 4009 9 + COLORE
 5NT = 0229 9 + COLORE

4NT = B(3 - 5), 1129 9+ RANGO, 6+ CP, 7- EQ
 5 = 2209 9 + RANGO
 5 = 0049 9 + RANGO
 5 = 1309 9 + RANGO
 5 = 3109 9 + RANGO

4 = B(3 - 5), 10 + FORMA, 4+ CP, 8- EQ
 4 = B3+ ! Ex Relay! Chiedi per i semi laterali
 4 = 2-0-1-10, 10 + FORMA
 4NT = 0-3-0-10, 10 + FORMA
 5 = 1-1-1-10, 10 + neutrale
 5 = 1-0-2-10, 10 + FORMA

4 = B(3 - 5), 10 + COLORE, 4+ CP, 8- EQ
 4 = B3+ ! Chiedi trasmissione! Domanda
 per i semi minori 4NT = 0-2-1-10, 10+
 COLORE 5 = 3-0-0-10, 10 + COLORE
 5 = 0-1-2-10, 10 + COLORE

4 = 2-1-0-10, 10 + RANGO, 4+ CP, 8- EQ
 4NT = 0-0-3-10, 10 + RANGO
 5 = 1-2-0-10, 10 + RANGO

3 Opening B(4.5 - 5), 6+ / 5+ Colore Maggiore o B(4.5)+, 9+

È importante ricordare qui che 3 è possibile con 6+ e qualsiasi altra carta a 5+ colori.

Quindi, dopo 3! (RF!), la risposta 3 è riservata a 6+ / 5+, la risposta 3NT è riservata a 6+ / 5+, la risposta 4 è riservata a 6+ / 5+ 4 e la licita 4 mostra
9

Sviluppo delle licite dopo 3 - 3! RF!
Interrogativa obbligatoria per l'altro seme !

3 = B(4.5 - 5), 6+/5+ bicolore

3NT = B3+, Interrogativa estesa per la lunghezza dei semi 4 = 5x6x

4 = Interrogativa! Chiedi per la forma esatta

4 = 5260

4 = 5062 per 2

4NT = 5161 NT per 1 da 1

4 = 6061, insolito

4 = 6160

4 = 5071 per

4NT = 5170 NT per

5 = 6070, insolito

5 = 5080

3NT = B(4.5 - 5), 6+/5+ bi-color

4 = B3+, Ex Relay! Ask for the exact shape

4 = x56x

4 = Absolute Signoff

4 = Ex Relay! Ask for the exact shape

4NT = 1561

5 = 0562

5 = 2560 for 2

4 = 0661 for

4 = 1660

4NT = 1570

5 = 0571

5 = 0670

5 = 0580, unusual

4 = B(4.5 - 5), 6+/5+ bi-color

4 = B3+, Ex Relay! the length of
suits 4 = xx65

4 = Ex Relay! Ask for the exact
shape 4NT = 1165

5 = 0265 for 2

5 = 2065 for 2

4 = 1075

4NT = 0175 NT for Singleton

5 = 0076, unusual

5 = 0085

NOTA: Per il bi-colore 6+ / 6+ utilizzare l'apertura
3!

4 = B(3 - 4), 9, 6+ CP, 7 EQ

4 = B3+ !! Relay Ex! Chiedi i semi
secondari 4 = B(3 - 5), 9 + FORMA, 6+
CP, 7- EQ 4NT = Relay! Chiedi la forma
esatta

5 = 0193 9 + FORMA

5 = 2191 9 + FORMA

5 = 0391 9 + FORMA

5 = 4090 9 + FORMA

5NT = 0292 9 + FORMA

4NT = B(3 - 5), 9 + COLORE, 6+ CP, 7- EQ

5 = Relay! Chiedi la forma esatta

5 = 2092 9 + COLORE

5 = 0490 9 + COLORE

5 = 3091 9 + COLORE

5NT = 1291 9 + COLORE

5 = 1093 9 + COLORE

5 = 1192 9 + RANK, 6+ CP, 7- EQ

5 = 2290 9 + RANK

5 = 1390 9 + RANK

5 = 3190 9 + RANK

5NT = 0094 9 + RANK

4 = B(3 - 5), 10 + SHAPE, 4+ CP, 8- EQ

4 = B3+ ! Ex Relay! Ask for the exact shape

4NT = 0-2-10-1, 10 + SHAPE

5 = 0-1-10-2 10 + SHAPE

5 = 1-1-10-1 10 + neutral, 4+ CP, 8- EQ
5 = 3-0-10-0 10 + FORMA, 4+ CP, 8- EQ

4 = B(3 - 4), 10 + COLORE, 4+ CP, 8- EQ

4NT = B3+ ! Chiedi la forma esatta

5 = 10-2-1-0 10 + COLORE 5 =

2-0-10-1 10 + COLORE 5 =

0-3-10-0 10 + COLORE

4NT = 1-2-10-0 10 + RANGO, 4+ CP, 8- EQ

5 = 0-0-10-3 10 + RANGO

5 = 2-1-10-0 10 + RANGO

Apertura 3 B(4.5 - 5), 6+ / 5+ qualsiasi altro seme o B(4.5)+, 9+

È importante ricordare qui che 3 è possibile con 6+ e qualsiasi altro seme 5+.

Quindi, dopo 3! (RF!), la risposta 3NT è riservata per 6+ / 5+, la risposta 4 è riservata per 6+ / 5+, la risposta 4 è riservata per 6+ / 5+ e la risposta 4 mostra 9

Gli sviluppi dopo la 3 - 3! RF!

Relay obbligatorio per l'altro seme!

3NT = B(4.5 - 5), 5+ / 6+

4! = GF Relay! Chiedi la lunghezza dei semi 4 = 56xx

4NT! Relay! Chiedi la forma;

4 = 'Assoluto Termine'

4 = 'Assoluto Termine'

5 = '5602'

5 = '5620'

5 = '5611'

4 = '6601 5 per '

4 = '6610 per '

4NT! = '5710 NT per '

5 = 5701

5 = 6700, ungewöhnlich

5 = 5800

4 = B(4.5 - 5), 6+ / 5+

4! (Relay! Frage nach der
Kartenlänge 4 = x6x5

4 = Ex Relay! Frage nach der
genauen Form 4NT = 1615

5 = 2605 für 2

5 = 0625

4 = 1705

4NT = 0715 NT per

5 = 0706

5 = 0805

NOTA: Per colore bi-6+ / 6+ usare Apertura 3 !

4 = B(4.5 - 5), 6+ / 5+ 4 = Segnale
Assoluto 4! Ex Relay! Chiedi la lunghezza delle
carte

4NT = x65x

5 = Relay! Chiedi la forma
esatta 5 = 1651

5 = 0652 per 2

$$5 = 2650$$

$$5 = 0751$$

$$5 = 1750$$

$$5 = 0760$$

$$5 = 0850$$

NOTA: Per bicolore 6+ / 6+ usa 3 Opening!

$$4 = B3, 9+, 6+ CP, 7 EQ$$

$$4 = B3+ ! Ex Relay! Chiedi per i semi laterali$$

$$4NT = B(3 - 5), 9 + FORMA, 6+ CP, 7- EQ$$

$$5 = Relay! Chiedi per la forma esatta$$

$$5 = 9301 \quad 9 + Forma$$

$$5 = 1912 \quad 9 + Forma$$

$$5 = 3910 \quad 9 + Forma$$

$$5NT = 2920 \quad 9 + Forma$$

$$6 = 0904 \quad 9 + Forma$$

$$5 = B(3 - 5), 9 + Colore, 6+ CP, 7- EQ$$

$$= Relay! Chiedi la forma esatta$$

$$5 = 2902 \quad 9 + Colore$$

$$5 = 3901 \quad 9 + Colore$$

$$5NT = 1921 \quad 9 + Colore$$

$$6 = 1903 \quad 9 + Colore$$

$$0940 \quad 9 + Colore$$

5 = 0931 9 + RANK, 6+ CP, 7- EQ

5 = 0922 9 + RANK

5 = 4900 9 + RANK

5NT = 2911 9 + RANK

6 = 0913 9 + RANK

4 = B(3 - 5), 10 + FORMA, 4+ CP, 8- EQ

4NT = B3+ ! Ex Relay! Chiedi per i semi
lateralì 5 = 0-10-0-3 10 + FORMA

5 = 1-10-2-0 10 +

FORMA 5 = 1-10 -1-1 10 +

neutrale 5 = 2-10-1-0 10 +

FORMA

4NT = B(3 - 5), 10 + COLORE, 4+ CP, 8- EQ

5 = B3+ ! Chiedere la forma

esatta 5 = 0-10-3-0 10 +

COLORE 5 = 1-10-0-2 10 +

COLORE 5 = 2-10-0-1 10 +

COLORE

5 = 0-10-1-2, 10 + GRADO, 4+ CP, 8- EQ

5 = 0-10-2-1, 10 + GRADO

5 = 3-10-0-0, 10+ GRADO

3 Apertura B(4.5 - 5), 6+ / 5+ qualsiasi altro seme o B(4.5)+, 9+

Il Relay Eccezionale 3NT! (Ex RF!) Round Forzante deve essere usato con $B\# \geq 0$. È importante ricordare che 3 è possibile con 6+ e qualsiasi altro seme 5+.

Quindi, dopo 3NT! (Ex RF!), la risposta 4 è riservata a 6+ / 5+, la risposta 4 è riservata a 6+ / 5+, 4 è riservata a 6+ / 5+ Maggiore bicolore e 4 mostra un seme da 9 carte.

Gli sviluppi annunciano dopo 3 - 3NT!
Relay obbligatorio per l'altro seme !

4 = B(4.5 - 5), 6+ / 5+

4! = Relay GF! Chiedi la lunghezza dei semi

4 = 6xx5 4 = Assoluta Segnalazione

4NT! = Relay! Chiedi per la forma esatta

5 = 5115

5 = 6025

5 = 6205

4 = 7015 per

4NT = 7015 NT per

5 = 7006, insolito

5 = 8005

NOTA: Per il bi-colore 6+ / 6+ usa l'Apertura 3!

4 = B(4.5 - 5), 6+ / 5+

4! = Relay Ex! Chiedi la lunghezza
delle carte 4 = 6x5x

4NT = Relay! Chiedi la forma esatta

5 = 6052

5 = 6151

5 = 6250

4NT = 7150 NT per

5 = 7051

5 = 7060

5 = 8050

Nota: Per il bi-colore 6+ / 6+, utilizzare l'apertura 3!

4 = B(4.5 - 5), 6+ / 5+ 4 = Absolute

Signoff 4NT! = Relay! Chiedi la lunghezza dei semi

5 = 65xx

5! = Relay! Chiedi la forma esatta

5 = 6502 per 2

5 = 6520 per 2

5NT = 6511

$$5 = 7510$$

$$5 = 7501 \text{ per}$$

$$5 = 7600$$

$$5NT = 8500$$

$$4 = \sim B(3 - 5), 9+, 6+ CP, 7 EQ$$

$$4NT = \text{Relè! Chiedi per forma esatta}$$

$$5 = 9 + \text{FORMA}, 6+ CP, 7- EQ$$

$$5 = \text{Relè! Chiedi per forma}$$

$$\text{esatta } 5 = 9301 \text{ } 9 +$$

$$\text{FORMA } 5 = 9121 \text{ } 9 +$$

$$\text{FORMA } 5NT = 9202 \text{ } 9 +$$

$$\text{FORMA } 6 = 9103 \text{ } 9 + \text{FORMA}$$

$$5 = 9040 \text{ } 9 + \text{Forma}$$

$$5 = 9 + \text{Colore}, 6+ CP, 7- EQ$$

$$5 = \text{Relay! Chiedere la forma esatta}$$

$$5 = 9112 \text{ } 9 + \text{Colore}$$

$$5NT = 9220 \text{ } 9 + \text{Colore}$$

$$6 = 9004 \text{ } 9 + \text{Colore}$$

$$5 = 9130 \text{ } 9 + \text{Colore}$$

$$5 = 9310 \text{ } 9 + \text{Colore}$$

$$5 = 9400, 9 + \text{Rango}, 6+ CP, 7- EQ$$

$$5 = 9022 \text{ } 9 + \text{Rango}$$

$$5NT = 9211 \text{ } 9 + \text{RANK}$$

6 = 9013 9 + RANGO

5 = 9031 9 + RANGO

4NT = B(3 - 5), 10 + FORMA, 4+ CP, 8- EQ

5! = Relay! Chiedi per la forma esatta

5 = 10-0-3-0, 10 + FORMA

5 = 10-2-0-1, 10 +

FORMA 5 = 10-1-1-1, 10,

neutrale
5NT = 10-1-0-2, 10 + FORMA

5 = B(3 - 5), 10 + COLORE, 4+ CP, 8- EQ

5! = Relay! Chiedi per la forma esatta

5 = 10-2-1-0, 10 + COLORE

5 = 10-0-0-3, 10 + COLORE

5NT = 10-1-2-0, 10 + COLORE

5 = 10-0-2-1, 10 + RANGO, 4+ CP, 8- EQ

5 = 10-3-0-0 10 + RANK

5 = 10-0-1-2, 10 + RANK

Dopo la barrage degli avversari sui rialzi al 3° livello

Il rispondente ha 2 opzioni:

Con B3+ per continuare con DBL =

Relay chiedendo all'Aprente di

mostrare la sua forma complessiva.

Con B(0,5) a B(2,5) per mostrare il suo esatto

solo, a partire da Pass = B(0,5) o meno, così

l'Aprente può fare un'offerta libera o può

continuare con un Relay chiedendo al partner

di mostrare la sua mano a 5+ carte Base o una

mano bilanciata (incluso pseudo

bilanciamento) o a due colori escludendo il

seme dell'Avversario.

Conoscendo l'esatto PL, l'Aprente può

continuare con Relay per scoprire l'esatta

forma del partner, quindi calcolare il CP del

partner e decidere il contratto finale (vedi

Board 37).

NOTA: Quanto sopra non è applicabile (NA)

dopo l'apertura 1 a seme - 3 nello stesso seme

Rincaro di un Avversario se l'offerta di barrage

JUMP è un'offerta naturale a seme. In tali casi,

il Rispondente (diventando il Ricercatore)

deve usare l'offerta di DBL con qualsiasi B# da

B(0,5) e oltre, facendo l'offerta libera

obbligatoria al 2° giro se ha solo B(0,5)

Con B(0) il Rispondente deve fare un'offerta immediata gratuita, con B(-) deve offrire Pass.

Apertura a 3SA B(5.5)+, Molto Forte 6+/5+ bicolore

4 = B(-1)+, Relay! Chiedi il bicolore

4 = B(5.5)+, 6+/5+ qualsiasi bicolore

4 = PL > 5, Relay aggiuntiva per il tipo di
bicolore 4 = B(5.5)+, 6+/5 bicolore

4SA = B 1+, Chiedi la lunghezza di
seme 5 = B(5.5)+, 5062 6/5

bicolore

5 = 5161 6/5 bicolore

5 = 5260 6/5 bicolore,

insolito

5 = 5071 7/5 bicolore

5NT = 5170 7/5

bicolore 6 = 5080 8/5
bicolore

4NT = B(5.5)+, 6+/5 bicolore

5 = B 1+, Chiedi per 6/7/8
carte 5 = B(5.5)+, 1561

bicolore

6/5 bicolore

5 = 0562 6/5 bicolore

5 = 2560 6/5 bicolore

5NT = 1570 insolito, 7/5

bicolore

bicolore

6 = 0571 7/5 bicolore

6 = 0580 8/5 bi-colore

5 = 1165 6/5 bi-colore

5 = 2065 6/5

bicolore 5 = 0265 6/5

bicolore 5 = 1075 7/5

bicolore 5NT = 0175 7/5

~~bicolore~~
6 = 0085 8/5 bicolore

4 = B(5.5)+, 6+/5+ qualsiasi bicolore

4 = PL > 5, Ex Relay per il tipo di bi- 4NT
= B(5.5)+, 6+/5 bicolore, inusuale

5 = B 1+, Chiedi per 6/7/8
carte 5 = B(5.5)+, 5620 6/5

bicolore

5 = 5602 65

bicolore 5 = 5611

bicolore

inusuale, 6/5

5NT = 5710 7/5

bicolore 6 = 5701 7/5

bicolore 6 = 5800 85

bicolore

5 = B(5.5)+, 6+/5 di-colore

5 = B 1+, Chiedi per 6/7/8
scopa di carte 5 = 0625

di-colore

insolito, 6/5

5 = 2605 6/5 di-colore

5NT = 1615 6/5

di-colore 6 = 1705 7/5

di-colore 6 = 0715 7/5

di-colore

6 = 0805 8/5 di-colore

5 = B(5.5)+, 1651 6+/5
bicolore 5 = 0652 6/5
bicolore 5 = 2850 6/5 bicolore

5NT = 1750 insolito, 7/5 bicolore
6 = 0751 7/5 bicolore
6 = 0850 8/5 bicolore

4 = B(5.5)+, 6+/5+ qualsiasi bicolore
4NT = PL > 5, Ex Relay per il tipo di bi- 5
= B(5.5)+, 6+/5 bicolore

5 = B1+, Chiedi per 6/7/8
carta 5 = B(5.5)+, 6205
bicolore 6/5
' 5 = 6025 6/5 bi-colore
5NT = 6115 6/5
bi-colore 6 = 7015
bi-colore 6 = 7015
7/5 bi-colore 6 = 7015
8/5 bi-colore'

' 5 = B(5.5)+, 6+/5 bi-colore'
' 5 = B 1+, Chiedere per 6/7/8 carte'
' 5 = B(5.5)+, 6250 insolitoa,'
'6/5 bi-colore'

' 5NT = 6151 6/5
bi-colore 6 = 6052 6/5
bi-colore'

6 = 7051 insolito, 7/5

bi-colore

6 = 7150 7/5 bi-colore 6 =
8050 8/5 bi-colore 5 = B(5.5)+,
6502 6/5 bi-colore
5 = 6520 6/5
bi-colore 5NT = 6511
6/5 bi-colore 6 = 7501
7/5 bi-colore 6 = 7510
7/5 bi-colore 6 = 8500
8/5 bi-colore

4NT = B(5.5)+, 1516 6/5 bi-colore
5 = 2506 6/5 bi-colore
5 = 0526 6/5 bi-colore
5 = 0517 --> insolito, 7/5 bi-colore
5 = 1507 7/5 bi-colore
5NT = 0508 8/5 bi-colore

Aperture 4 B(3,5 - 4), 8 con S+V

4 - 4! = Relè! Chiedi i semi

lateralì 4 = B(3,5 - 4), 8 + S+V

4 = Relè Ex per la forma

esatta 4NT = 1048 NT per 4,

FORMA + S+V

5 = 4018 per 4, 8 + FORMA

+ S+V

4 = B(3,5 - 4), 8 + S+V

4NT = Chiedi la forma esatta

5 = per 4, 8 + COLORE + S+V

5 = 0148 8 + COLORE + S+V

4NT = 1408 NT per 4, 8+ RANGO + S+V

5 = Segnalazione Assoluta

5 = CPA, 1° passo = $4 \times 3.5 - 4 = 10$ CP, 6 EQ

5 = 4108 per 4, 8 + RANGO + S+V

5 = CPA, 1° passo = $4 \times 3.5 - 4 = 10$ CP, 6 EQ

Aperture 4 B(3.5 - 4), 8 con S+V

4 - 4! = B2+, Ex Relay per i semi laterali

4! = B(3.5 - 4), 8+ S+V

4NT = Chiedi la forma esatta

5 = 0184 8 + FORMA + S+V

5 = 0481 insolito, 8 + FORMA +

S+V

4NT = B(3.5 - 4), 8+ S+V

5 = Chiedi la forma esatta

5 = 4081 per 4, 8 + COLORE + S+V

5 = 1084 per 4, 8 + COLORE +

S+V

5 = 1480 per 4, 8 + RANGO +

S+V 5 = Assoluto Chiusura

5 = CPA, 1° passo = $4 \times 3.5 - 4 = 10$ CP, 6

EQ

5 = 4180 per 4, 8 + RANGO + S+V

5 = CPA, 1° passo = $4 \times 3.5 - 4 = 10$ CP, 6

EQ

Apertura 4 B(3.5-4), 8, no 4

4 - 4! = B(2.5)+, Ex Relay! Chiedi per i semi
lateralì 4NT = B(3.5-4), 8 + FORMA

B3+, Chiedi per la forma esatta

5 = 2830 8 + FORMA

5 = 1813 per 3 8 +

FORMA

5 = 3820 8 + FORMA

5NT = 2821 8 + FORMA

6 = 4810 per 4 8 +

FORMA

6 = 1840 8 + FORMA

5 = B(3,5- 4), 8 + COLORE

B3+, Chiedi la forma esatta

5 = 2803 per 3, 8+

+ COLORE

5 = 3802 8 + COLORE

5NT = 2812 8 + COLORE

6 = 1804 8 + COLORE

6 = 1831 8 + COLOR

6 = 4801, insolito 8 + COLORE

5 = B(3,5- 4), 0832 8 + RANK + Vuoto

5 = 0823 per 3 8 + RANK

5 = 3811 8 + RANK

5NT = 1822 8 + RANK

6 = 0814 8 + RANK

6 = 0841 8 + RANK

Apertura 4 B(3.5- 4), 8, no 4

4 - 4NT = B(2.5)+, Relay! Chiedi il colore
laterale 5 = B(3.5-4), 8 + SHAPE

B3+, Chiedi la forma esatta

5 = 8302 8 + FORMA +

Vuoto 5 = 8203 per 3, 8 +

FORMA + Vuoto

5NT = 8212

6 = 8104 8 + FORMA

6 = 8131 8 + FORMA

5 = 8401 8 + FORMA

5 = B(3,5- 4), 8 + COLORE

B3+, Chiedi la forma esatta

5 = 8230 per 3, 8 +

COLORE

5NT = 8221 NT per 3, 8 +

COLORE

6 = 8113 8 + COLORE

6 = 8140 8 + COLORE

6 = 8320 per 4, 8 +

COLORE

6 = (8410) insolito, 8 +
COLORE

5 = B(3.5- 4), eccezione ! , 8410 +
COLORE 5 = 8023 per 3, 8 + RANK

5NT = 8122 NT per 3, 8 + RANK

6 = 8311 per 3, 8

+ 6 = 8032 8 + RANK

6 = 8014 per 4, 8 + RANK

5 = 8041 per 4, 8 + RANK

Un Promemoria

Ricordi che non puoi contare la 4a EQ anche quando hai 4 vere Regine?

Ricordi che puoi utilizzare un massimo di 3 Aggiustamenti Positivi e 3 Aggiustamenti Negativi quando calcoli il tuo Livello di Gioco finale (PL)?

Inoltre, se utilizzi più di 3 Aggiustamenti positivi, devi sottrarre 0,5, ma questo è vero solo per i giochi con semi!
Per i contratti NT, puoi aggiungere tutti i tuoi Aggiustamenti Positivi senza la necessità di sottrarre nulla!

Apertura 4NT B(5.5)+, qualsiasi
seme da 10+ carte, 3 Onori ALTI

CPA diretta inclusi i CP reali e pseudo:
risposta 1a fase = 6 CP o meno

NOTA: Il valore dei Controlli reali e pseudo:

Asso = 6 PC

Re = 4 PC

Vuoto = 6 PC (10 PC se il tuo partner NON ha alcuna Controllo nello stesso seme)

Singolo = 4 PC se il tuo partner NON ha un Re nello stesso seme

Sovrincassi ai Livelli 3° e 4°

Al 3° Livello:

1. VUL con Minore:

B# = Livello che intendi offrire, con 6+ carte nel seme

2. NO VUL con Minore:

3. B# = Livello che intendi offrire - 0.5, con seme di 6+ carte

4. VUL con Maggiore:

B# = Livello che intendi offrire - 0.5, con seme di 6+ carte

5. NO VUL con Maggiore:

B# = Livello che intendi offrire - 1, con seme di 6+ carte

Al 4° Livello:

1. VUL con Minore:

B# = Livello che intendi offrire, con 7+ carte nel seme

2. NON VUL con Minore:

B# = Livello che intendi offrire - 0.5, con 7+ carte nel seme

3. VUL con Maggiore:

B# = Livello che intendi offrire - 0.5, con 7+ carte nel seme

4. NON VUL con Maggiore:

B# = Livello che intendi offrire - 1, con 7+ carte nel seme

Tavola 26

	NORDA	
	KQJT7K	
	95	
	A6	
	Q	
	4	
OVEST		EST
642		8
QJ4		8732
J42		KQ973
T852		J76
	SOUTH	
	953	
	AT6	
	T85	
	AK93	

Dealer North, EW vulnerable

NORD EST SUD OVEST 1 Pass 1NT!

Pass

3NT Pass

4! Passa

5 Passa

5! Passa

5 Passa 5NT! Passa

6 Passa 6NT Tutti Passa

1 = B(2 - 4), 5+

1NT! = RF! B(0.5)+, 2+ / B(1.5)+, qualsiasi forma, no bi-

colore, Chiedi la lunghezza del vestito Base + vestiti laterali / forma esatta.

Il min PL iniziale = $B2 + B2 = 4.0$ 3NT =
6322 forma esatta, 6 + RANGO, nessuna
S / V (equilibrio ambiguo), offerta SCOR
estesa 4! = GF! Chiedi l'esatto B#

5 = 5° passo risposta per B4 (la risposta 1° passo
di 4 sarà già mostrata dal min B# di apertura di
2.0 e qualsiasi dei prossimi passi sono con
incremento di 0.5) 5! = CPA Relay! Prima di
rispondere per CPA scarta $CP = 4 * B\#$ e mostra il
resto del tuo CP da
2 CP per ogni passo. Il 1° passo = $4 * 4 + 2 = 18$ CP,
3 EQ, il 2° passo = $4 * 4 + 4 = 20$ CP, 2 EQ, il 3°
passo = $4 * 4 + 6 = 22$ CP, 1 EQ, il 4° passo = $4 * 4$
~~24~~ CP, nessun EQ

5 = 2° passo risposta per 4 CP insieme a 2 EQ +
precedentemente obbligatorio rimosso
 $4 * B4 = 16$ CP per un Totale di 20 CP = 2A +
2K + 2 Regine + 2 Re
~~2 Regine + 2 Re~~
PL = $B2 + B2 + 0.5$ (per 9 Atout) = 6.5

MAI: Non dimenticare mai di applicare un
Adeguamento Negativo di -0.5 per un
numero di Assi superiore a quello del Re in
entrambe le mani

5NT = Chiedi il più di Re e il SCOR
6 = 4a fase risposta combinata per 2 Re di
RANGO (ovviamente 2 Re Maggiori) + 2 Regine
di COLORE
 $PL = 6.5 + 0.25 * (\text{forza} * \text{punti per 4 Assi}) - 0.5$ (per
più Assi che Re & nessuna Regina nella mano Sud)
= per Piccolo Slam statisticamente al 100%

CP = 20 + 16 = 36 per Piccolo Slam
statisticamente al 100%

6NT = Contratto Finale

Tavola 27

NORDJ
AKQ75
AQ764
A2

OVEST
10542
4
J105
KJ1043

EST
K87
1032
K983
985

SOUTH
AQ96
3J986
2
Q76

Entrambe vulnerabili, gli avversari passano in tutto

WEST NORD EST SUD Passa 1 Passa
1! Passa 1 Passa 1NT! Passa 2NT
Passa 3! Passa 3 Passa 3! Passa 4
Passa 4! Passa 4 Passa 4NT! Passa
5 Passa 5! Passa 5 Passa 7

1 = B2+, 5+ o B(4.5)+, qualsiasi forma

1! = RF! Chiedi per la forma generale

1 = B(4.5 - 6.5), qualsiasi forma

1NT! = GF! Chiedi per il Basic suit

2NT = B(4.5)+, qualsiasi 4441 o 5/5+ qualsiasi

~~B1 = RF!~~ B1+, Chiedi per la forma generale /

~~B1 = 5/5~~ B1-colore

3! = PL+, Chiedi per 2, 3, 6+ carte / forma esatta

4 = 1552 forma esatta

4! = Chiedi l'esatto B#

4 = esattamente B5

4NT! = CPA, 1° passo = $4*5 + 2 = 22$ CP, 3 EQ

5 = risposta 1° passo per 22 CP, 3 EQ (ovviamente

2 vere COLORATE Regine) + 3A + R o A + 4R

5! = Chiedi le '2 di un tipo' (2 semi delle Regine)

5 = risposta 2° passo per 2 COLORATE Regine

5NT = Chiedi il seme del Re

6 = Re di

PL = B5 + B1 + 0.5 (per 9 Atout) + 0.5 (per Singleton) + 0.5 (per Singleton) + 0.25*

(forza*punto per i 4 assi) = 7,75*

per il 100% GRANDE SLAM

statistico. ~~NOTA:~~ Sta il Singleton che il

Singleton sono 'semi-buoni' a causa

delle regine doppie (2 pseudo in & suits)

= 36 per il 100% GRANDE SLAM

statistico 7 = Contratto Finale

Tabellone 28

NORDA
K4AQ8
632AQ

K4

OVEST
QJ82
KT7
T7653
3

EST
T63
J954
K94
AJ9

SUD9
75

J82QT8
7652

Tutti vulnerabili. Avversari Passano in tutto

SUD	OVES	NORD	EST
Passa	T	1!	Pass
1 Pass	1! Pass		
2 Pass	2!		Pass
2 Pass	2!		Pass
2NT Pass	3		Pass
3NT Pass	5	Tutti	Pass

Passare - Passare - 1! = B1+, qualsiasi in 3a / 4a
5edzate Iniziale, in realtà B(5.5)

1 = max B(-0.5), bilanciato / max
B(0), sbilanciato

1! = B(3.5)+, RF! Chiedi per vestito a 5+ carte
2 = B(-0.5 - 0), 5+

2! = B(3.5)+, GF! Chiedi per la forma generale
2 = B(-0.5 - 0), 5 o 7, FORMA o 2227

2! = Relay! B5+, Chiedi per 7 o 5 +
forma PL = 5.5 + (-0.5 a 0) = 5 a 5.5 2NT =
B(-0.5 - 0), 7 + FORMA / 2227

3! = Relay! La risposta del 1° passaggio è per
qualsiasi 2047
9NT = 3037 + FORMA + Vuoto

5 = Contratto Finale

La gara su BBO è andata così:

p p 1 p 1 p 1 p 2 p 2 p 3 p 3 p 5 p 6
DBL Tutti Passano

Tabellone 29

NORD
Q965
QJ764
QJ54

OVEST
J10843
A832
9
J73

EST
7

1087632
AK10864

SOUTH
AK2
K109
5AK
Q952

West dealer; EW vulnerable; Both sides play Fp

WEST NORTH EAST SOUTH Pass Pass
1! DBL 1 DBL 2 DBL! 2 3 Pass 4
5 Pass Pass 5 Pass Pass Pass

Passo - Passo - 1! = B2+, qualsiasi in 3°
o 4° posizione, Inizialmente Forzante

S: DBL = B(1.5)+, bilanciato o B(3.5)+, qualsiasi
forma B(0 - 0.5), bilanciato / B(0), sbilanciato

N: DBL = B(-0.5), Negativo

E: 2 = B(2 - 3), 5+/5+ qualsiasi bicolore

S: DBL = B(3.5)+, forte Relay! 2nd DBL, qualsiasi
forma

O: 2 = B(0), 5+

N: 3 = 5+

E: Passo = 5+/5+ bicolore

S: 3 = Relay! Chiedi per i semi laterali

W: 4 = Da giocare

N: Passa = Risposta al 1° passo per 5 o 7 , FORMA

E: 5 = Da giocare

Pensando!

Per B(-0.5) Nord deve avere 3 Regine

PL = B(-0.5 a causa di 4 EQ) + B(4.5) + 0.5 (per 9
Briscola) + 0.5 (per Vuoto) + 0.5 (per 3 TOP
Onori in 4 per 3 semi) + 0.5 (per 3 TOP Onori
in 4 per 2 semi) - 0.5 (per più di 3 Positivi

Aggiustamenti) = 5.5 per statisticamente
0% Piccolo SLAM in un seme!

CP = 10 pseudo (per Vuoto) + 24 =
34 per statisticamente 100% Piccolo

SLAM Contratto Finale

Facciamo South il Dealer nel gioco precedente :

Tavolo 29 ripetuto

NORD
Q965
QJ764
QJ54

OVEST
J10843
A832
9
J73

EST
7

1087632
AK10864

SOUTH
AK2
K109
5AK
Q952

Nessun lato vulnerabile. Entrambe le parti
giocano Fp
SUD OVEST NORD EST 1! Passare 1
2NT DBL! 3 3 5 5 Tutti Passare

S: 1! = B2+, 5+ o B(4.5), qualsiasi forma

W: Pass = statisticamente B(0)

N: 1 = B(-0.5), sbilanciato; in questo caso: non B(0), a causa di 4 EQ / B(-0.5 - 0), qualsiasi

equilibrio (Free Bid) / 5+ Minore bi-colore

S: DBL! = B(3.5)+, RF !

W: 3 = B(0)+, Free Bid

N: 3 = B(-0.5), 5+

E: 5 = Barrage per 1 down, non-Vulnerable

Il PL EW = 0 + 2.5 + 1 (per 'buon' Vuoto) + 0.5
(per 9 Assi) = 4

Pensando!

Nord ha ovviamente 3 Regine vere per avere B(-0.5)

PL = B(-0.5) + B(4.5) + 0.5 (per 9 Assi) + 0.5
(per Vuoto) + 0.5 (per 3 TOP Onori in 4 per 3
seme) + 0.5 (per 3 TOP Onori in 4 per 2
seme) - 0.5 (per più di 3 Aggiustamenti
Positivi) = 5.5 per statisticamente 0% Piccolo
SLAM in un seme!

CP = 10 pseudo (per Vuoto) + 24 =
34 per statisticamente 100% Piccolo
SLAM

S: 5 = Contratto Finale

NOTA: Il PL effettivo = 6, a causa dei 3 TOP Onori + il Jack in 4 su 2 semi, quindi l'aggiornamento non è 0.5, ma 1.0 e il PL diventa 6.0 !

Su BBO l'Asta è andata:

p p 3 3NT 4 DBL Tutti Passano facendo 4x=

Solo per pratica, se NS avessero usato la Regola di Penalità dopo che Sud ha fatto 6

I calcoli di Ovest dalla Regola di Penalità di 16

NOTA: Non la Regola di Penalità di 13 ovviamente, perché EST ha una mano speciale per saltare a 5 da solo !:

Somma di Penalità = 4 (PL EO) + 6 (PL NS) + 2 (per A) + 3 (per 3 Atout piccoli nel seme) = 16, non abbastanza per DBL 6 per 1 in meno !

Facciamo pratica

Hai 2 Re, K + K e il tuo compagno ti chiede di mostrare i suoi colori con 5 Relay! Cosa rispondi?

I tuoi Re sono COLORATI, quindi usa il 2° SCOR per rispondere 2 Re rossi o 2 Re neri. Il tuo compagno scoprirà dove si trovano nel 95% dei casi. Dichiarare 5NT = risposta al secondo passaggio.

Hai 2 Regine, Q + Q, ma non hai 2 Re, e il tuo partner ti chiede di mostrare i suoi colori con 5 Relay. Cosa risponderai?

Le tue Regine sono di FORMA, quindi usa il primo passo dello SCOR per mostrare 2 Regine adiacenti (una ogni due). Il tuo compagno scoprirà dove si trovano nel 95% dei casi.

Dichiarare 5 = risposta al primo passo.

Puoi scaricare la DEMO gratuita del programma Force Point con le mani aperte, che conterà per te, ma dovrai inserire le offerte e giocare manualmente. Provalo per migliorare le tue offerte SAYC usando il conteggio Fp.

È possibile passare tra 2 modalità: Infinito Partite ripetute e infinite partite casuali, se pensi che possano essere utili. Il programma ha la possibilità di gestire le giocate e le offerte degli avversari tramite SAYC se trovi & incollare il set di 4 vecchi file GIB nella cartella C:/ForcePoint, che l'installazione creerà. Per qualsiasi domanda, trova Pavell in BBO o invia un'e-mail a:

force-point@force-point.com

Tavolo 30 ripetuto

NORD
Q965
QJ764
QJ5
4

OVEST
J10843
A832
9
J73

EST
7

1087632
AK10864

SOUTH
AK2
K1095
AKQ
952

Non.Vulnerabili. Entrambi i lati giocano Fp per scopi di apprendimento

EST	SUD	OVES	PASSAT
2	DBL	T 2	A
2NT! DBL! PASSATA			NORD
PASSATA! 3! 4			PASSATA
5 5 TUTTE PASSATA			

E: 2 = B(2 - 2.5), 5+/5+ qualsiasi bicolore /
B(1.5 - 2), 5+/5+ bicolore / B(2 - 4), 5+/5+
bicolore

Gioco dopo gioco con punto di forza

S: DBL = B2+, bilanciato o B(3.5)+, qualsiasi forma

W: 2 = B(0), 5+ , offerta libera

N: Pass = Negativo B(-)

E: 2NT = Relay! RF! Chiedi le sottocarte

S: = B(3.5)+, Relay! 2NDD DBL! Chiedi la forma

W: Pass = Risposta al 1st step 5 o 7, FORMA

~~N: 3 = 5+~~ Suit di base

E: Pass! = Relay! Chiedi la forma esatta

S: 3! = Relay! Chiedi le sottocarte

W: 3 = 5413 esatta forma

N: Pass = 1° passo risposta per 5 o 7, FORMA

E: 5 = Chiusura

Pensando!

Nord probabilmente detiene 3 Regine per avere B(-0.5)

PL = B(4.5) + B(-0.5) + 0.5 (per 9 Atout) + 0.5 (per "semi-buona" Vuota a causa della Q opposta) + 0.5 (per 3 ONORI in 4 per 3) + 0.5 (per 3 ONORI in 4 per 2) - 0.5 (per più di 2 Adeguamenti Positivi) = 5.5, quindi nessun

~~SLAM!~~ Chiusura

NOTA: Il PL effettivo = 6, a causa dei 3 ONORI + il Jack in 4 per 2 suit, quindi l'upgrade non è 0.5, ma 1.0 e il PL diventa 6.0 !

Tavolo 31

OVEST	EST
K1076	AQ84
A4	K9763
KJ8752	AQ4
8	A

Dealer EST, Tutti Vulnerabili, EW

giocano Fp EST 1

SUD 3	OVES	NORD
	T	Pass
3 Pass 3!	DBL!	Pass
3NT Pass 4!		Pass
4 Passa 4NT! Passa		
5 Passa 5!		Passa
5 Passa 5NT! Passa		
6 Passa 7NT Tutti Passa		

1 = Forza Minima 2+, 5+ o Forza Minima (4.5)+,
 qualsiasi risposta a Sud

RADDOPPIO! = Forza Minima (0.5)+, RF! Chiedi per
 la conformazione generale.

Da quel momento, gli Avversari Passano per
 Tutto

3 = Forza Minima (4.5)+, 5+ di colore

3! = GF! Chiedi per la forma complessiva

3NT = 1a mossa per risposte a 5 o 7, FORMA /

4724 Relay! Chiedi per 7 o 5 + colori laterali

4 = 4 carte seme, forma esatta 4531

4NT! = Relè! Chiedi il B# esatto

5 = 2a risposta per B5 esatto

5! = Relè CPA!

51a risposta per $4 \cdot B\# + 2 = 4 \cdot 5 + 2 = 22$ PC, 3

EQ (2 reali + 1 EQ per il Singolo) 5NT! = Relè!

Chiedi i semi delle Regine (2 di un 'tipo') per SCOR

6 = 1a risposta per 2 Regine FORMA

Pensando!

PL = B5 + B2 + 0.5 (per 9 Atout) + 1 (per 3
TOP Onori in 5 di 3 FIT) + 0.5 (upgrade per il
Super FIT dell'Avversario) = 9 per
GRANDE SLAM 100% TRUMP

7 = Contratto Finale

Di seguito è riportato un esempio di come
Fp gestisce i giochi di parte-punteggio
utilizzando la nebbia in cui quasi tutti i
Giacatori si muovono senza senso e
Pesato PL. Quasi tutti loro, quando hanno 3 in
Maggiore, giocano 4, giusto per precauzione.
Per Fp non ci sono situazioni 'giusto per
precauzione' grazie ai semplici calcoli
aritmetici sul PL del gioco e sulla Regola di
Penalità di 13.

È abbastanza frequente quando i giochi a punteggio parziale portano punteggi TOP se si sa come gestirli. Tutti questi strumenti che Fp utilizza per i giochi a punteggio parziale e per i giochi Slam alla fine ripagano.

La domanda è: li implementerai o continuerai a puntare 4 nei Maggiori ogni volta che ne hai 3?

La decisione è tua; pensaci!

Scheda 32

NORD8
532A3

KT7QJT
7

OVEST
A6
Q87
AQ853
A53

EST
KQ7
JT642
94
842

SUD
JT94K9
5J62K9
6

East dealer, NS Vulnerable, EW play Fp

EST SUD OVEST NORD

Passare	Passare 1	DOPPIO
RIDOPPIO	1NT Passare	2
2	2 3	3
Passo	Passo DBL Tutti Passo	

Passo = Offerta di Est

Passo = Offerta di Sud

1 = Iniziale Forzante in 3/4 sit, B1+, qualsiasi
(Offerta di Ovest) DBL = Offerta di Nord

RDBL = B(-0.5 - 0), bilanciato / B(-0.5),
sbilanciato 1NT = Offerta di Sud

Passo = B(3.5)+, Passo-Relé! Chiedi per
colore a 5+ carte 2 = Offerta di Nord

2 = colore a 5+ carte (Offerta di Est)

2 = 4, 4 + (4), (Offerta di Sud)

3 = Chiudere. Troppo debole per 4 (Offerta di Ovest)

3 = Nord's bieten

Ich passe = Ost's bieten

Ich passe = Süd's bieten

DBL = Strafe (West's
bieten) Alle passen

West's Strafansage basiert auf der Strafenregel von
West Bat 2 Dinge berechnet: der PL & Strafenregel von
13

$$PL = B(-0.5) + B(3.5) = 3$$

Regola di Penalità di 13 ha mostrato:

$3 \text{ (EW PL)} + 3 \text{ (NS PL)} + 1 \text{ (per 1 piccolo Seme)}$
 $+ 2 \text{ (per A)} + 2 \text{ (per A)} + 2 \text{ (per A)} = 13$, quindi
gli Avversari saranno sicuramente 1 sotto,
Vulnerabili

A BBO, la Licita era:

p p 1NT p 2 p 2 p 3 p 3 p 4 Pass Tutti

Se hai acquistato il libro, puoi scaricare gratuitamente la cartella con i file di sistema Force Point (senza bisogno di installazione) e iniziare a utilizzare Sysnotes, il libro digitale che puoi tenere aperto per aiuto al momento di giocare su Internet o puoi scaricare e installare il programma dimostrativo Force Point per giocare manualmente secondo le regole Fp utilizzando gli annunci nel programma Sysnotes per l'allenamento.

PROMEMORIA / NOTA ESPLICATIVA

Spero tu ricordi le formule per trovare le tue Regine Equivalenti (RE) con una lunga sequenza o con un bicolore:

La Formula con una sequenza lunga di 7+ carte:

$RE = 0.5 * (n - 6)$, dove 'n' è il numero di carte nella lunga sequenza

La formula con un bicolore 5+/5+:

$RE = 0.5 * (m - 10)$, dove 'm' è la somma delle carte del bicolore

Spero tu ricordi anche la Formula Principale per la risposta del 1° passo CP con una mano bilanciata (nessuna sequenza 5+, nessun Solitario) o con una sequenza 5-6 carte, nessun Vuoto:

$CP = 4 * B\# + 2$ insieme a 3 RE

Controlla di nuovo la copertina del libro per vedere cosa conoscerai prima di piazzare il tuo contratto finale se usi il sistema Force Point bridge.

Bordo 33

	NORD	
	2	
	KQ43	
	KJT43	
	975	
OVEST		EST
QJ3		K9864
T987		652
8765		Q2
J4		832
	SUDA	
	T75AJ	
	A9	
	AKQT6	

S-N vulnerabile, Avversari Passano In
Tutto EST SUD OVEST NORD Passa 1
Passa 1! Passa 1 Passa 1NT! Passa 2
Passa 2! Passa 2 Passa 2NT! Passa 3
Passa 3NT! Passa 4 Passa 4NT! Passa
5 Passa 5! Passa 6 Passa 5NT! Passa
6 Passa 7

1! = B(2.5)+, offerta multi artificiale, ma può essere naturale

con 5+ , in realtà forza B6

1! = RF! B(0,5)+, 2+ / B(1,5)+, qualsiasi, nessun

bi-colore
1 = B(4,5)- 6,5), qualsiasi 5+ o 5+/5+ qualsiasi

~~NOTA: CP!~~ Chiedi la Dichiarazione di Base

min PL = B(4,5) + B1 = 5,5

2 = B(4,5)+, 5

2! = Relay! Chiedi la forma generale (se è)

2 = risposta 2nd step per 5 o 7, COLORE (rosso)
altri semi / B5, 2227

2NT! = Relay! Chiedi per 7 o 5 + forma

3 = 4225 forma esatta, 4, nessun Singolo,
perché il seme non è uno dei colori
precedentemente mostrati ()

red

3NT! = Risposta esatta! Chiedi il numero esatto di B

4 = Risposta al 4° passo per esattamente B6

4NT! = CPA! Chiedi i CP, min PL = B6 + B1 = 7

5 = Risposta al 2° passo per 4 CP +

riprescindente = 46 o 24 CP, per un totale di 28

CP = 2A + 4 K o 4A + K (per Nord ovviamente
quest'ultimo) insieme a 2 EQ (1 Donna vera + 1
EQ in Ax + Ax) o 2 Donne vere)

5! = Chiedi le 2 Donne o il Re + la Donna
semi per SCOR

NOTA: La risposta al 1° passo mostrerà 2 Donne
(può seguire una Risposta di 5NT chiedendo i semi
delle Donne. Se Sud ha il Re + la Donna, le risposte
saranno per SCOR a partire dalla risposta al 2°
passo:

5 = 2 Regine

5NT = FORMA Re + Regina

6 = COLORE Re + Regina

6 = RANK Re + Regina

6 = 4th step = Re + Regina nel lungo

inferiore 6 = 5th step = Re + Regina nel

lungo superiore La risposta effettiva:

6 = per K + Q nel suit!

7 = Contratto finale

PL = B6 + B1 + 0.5 (per 'buon' Singleton) + 0.5
(per 4 per 2 Misfit con i 3 TOP Onori nel suit) = 8
per statisticamente 100% NT o GRAND SLAM del
vestito, ma Nord ha contato solo 12 trucchi veloci

in NT)
CP in entrambe le mani = 28 + 8 reali + 4
pseudo (in) = 40 CP per statisticamente
100% GRAND SLAM

Su BBO il contratto finale era 6 NT

Facciamo esercizio

Hai A, A, K e Q e il tuo partner ti chiede i colori di '2 dello stesso seme' con Relay 5! Quale sarà la tua risposta?

Il tuo Re + Regina sono RANK, quindi usa il 3° step di SCOR per mostrare K + Q o K + Q o K + Q o K + Q. Il tuo partner scoprirà dove si trovano nell'85% dei casi. Offri 5 = risposta 3° step. Non mostrare i colori degli Assi, hanno la più bassa priorità!

Se la tua coppia ha deciso di includerli, il tuo partner utilizzerà 5NT Relay! per chiedere i colori degli Assi. I tuoi Assi sono in COLOR, quindi usa il 2° step di SCOR per mostrarli. Offri 6 = risposta 2° step.

Hai A, A, AK, K, K + Q e il tuo partner ti chiede di mostrare i colori di '2 dello stesso seme' con Relay 4NT! Quale sarà la tua risposta?

Il seme omesso del tuo Re è e la tua Regina è nel seme. Usa il 4° step di SCOR per mostrare che il Re mancante e la tua Q sono nello stesso seme.

Il tuo partner scoprirà dove si trovano nell'85% dei casi. Offri 5 = risposta 4° step. Non mostrare i colori degli Assi, hanno la più bassa priorità!

Se la tua coppia ha deciso di includerli, il tuo partner utilizzerà 5NT bid = Relay! per chiedere i colori degli Assi. I tuoi Assi sono in FORMA, quindi usa il 1° step di SCOR per mostrarli. Offri 6 = risposta 1° step.

Il tuo partner ha scoperto che hai 2 Assi, 5 EQ e un Vuoto e ti ha chiesto '2 o 3 di un tipo' per i colori del tuo TOP Honors con la richiesta 5! Qual sarà la tua risposta?

Ovviamente il tuo partner non ti ha chiesto il colore delle tue Regine. Lui/Lei sa molto bene dove si trovano a causa del Vuoto!

Mostragli i colori dei tuoi 2 Assi con SCOR.

Sei Ovest e tieni: Kxxx
xxxx Axx Qx

Nord ha aperto Pass, Est e Sud hanno fatto Pass anche loro. Dimostra che il tuo B# = 1.0 e spiega a te stesso perché devi aprire 1NT

Sei Sud e tieni: A Kxxxx Qx Kxxxx

Est ha aperto 1. Dimostra che il tuo B# = 2.5 e spiega perché devi sovrappuntare 2

Scommesse relative alla Vulnerabilità e al possesso di Semi Maggiori

1. Per effettuare una Scommessa quando NON hai un Semi Maggiore:

VUL: Il tuo B# deve essere uguale al Livello che vuoi giocare

No VUL: Il tuo B# può essere 0.5 sotto il Livello che vuoi giocare

2. Per effettuare una Scommessa quando HAI un Semi Maggiore:

VUL: Il tuo B# può essere 0.5 sotto il Livello che vuoi giocare

No VUL: Il tuo B# può essere 1.0 sotto il Livello che vuoi giocare

SOVRACCALLI CON BI-COLORI

Dopo l'apertura di 1:

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA
bi-colore comprendente il seme !!

2 = B(2.5)+, 6+/5+ COLORE
bi-colore comprendente il seme !!

2 = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO bi-colore
comprendente il seme !!

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA
bi-colore escludendo

2NT = B(2.5)+, 6+/5+ COLORE
bi-colore escludendo il seme

3 = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO
bi-colore escludendo il seme

Dopo l'apertura di 1:

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA
bicolore incluso il seme !!

2 = B(2.5)+, 6+/5+ COLORE
bicolore incluso il seme !!

2 = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO
bicolore incluso il seme !!

2NT = B(2.5), 6+/5+ forma bi-
colore escluso seme

3 = B(2.5)+, 6+/5+ COLORE
bi-colore escluso seme

3 = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO bi-
colore escluso seme

Dopo apertura 1:

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA bi-colore escluso seme

2 = B(2.5)+, 6+/5+ COLORE bi-colore escluso

~~seme~~ 2 = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO bi-colore,
escluso seme

Dopo apertura 1:

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA bi-colore escluso seme

2NT = B(2,5)+, 5+/5+ colore bi-colore esclusi i semi

3 = B(2,5)+, 6+/5+ RANGO bi-colore esclusi i semi

Dopo apertura 1NT (debole 12-14 PCP):

2NT = B3+, (debole 12-14) o B(3,5)+, (15-17), 6+/5+
Bi-colore minori

3 = B3+, (debole 12-14) o B(3,5)+, (15-17), 6+
/5+ qualsiasi Maggiore bi-colore

3 = B3+, (debole 12-14) o B(3.5)+, (15-17), 6+ /5+
Colore maggiore bi-
3 = B3+, (debole 12-14) o B(3.5)+, (15-17), 6+
/5+ Colore maggiore bi-

Dopo apertura 2:

3 = B3+, non VUL / B(3.5)+, VUL, 6+/5+ FORMA
bi-colore escluso seme

3 = B3+, non VUL / B(3.5)+, VUL, 6+/5+ COLORE
bi-colore escluso seme

3 = B3+, non VUL / B(3.5)+, VUL, 6+/5+ RANGO
bi-colore escluso seme

Dopo apertura 2:

3 = B3+, non VUL / B(3.5)+, VUL, 6+/5+ FORMA
bi-colore escluso seme

3 = B3+, no VUL / B(3.5)+, VUL, 6+/5+ COLOR
bicolore escluso

3 = B3+, no VUL / B(3.5)+, VUL, 6+/5+ RANK
bicolore escluso

Dopo apertura 2:

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA bi-colore escluso il seme
2 = B(2.5)+, 6+/5+ COLORE bi-colore escluso il seme
2NT = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO bi-colore, nessun seme

Dopo l'Apertura 2:

2 = B(2.5)+, 6+/5+ FORMA bi-colore escluso il seme
2NT = B(2.5)+, 5+/5+ COLORE bi-colore escluso il
~~seme~~
3 = B(2.5)+, 6+/5+ RANGO bi-colore escluso

So molto bene che le cose nuove non sono facili da assimilare per i Giocatori Affermati, i quali si rammaricheranno di 'lasciare e dimenticare' per iniziare qualcosa di assolutamente nuovo! C'è un solo modo per convincerli: vincere frequentemente nelle Partite a Squadre su BBO contro esattamente quei Giocatori Affermati.

Il programma ti permetterà di iniziare a giocare il nuovo sistema di bridge Force Point su Internet subito !!

Per giocare Fp nei tornei dal vivo avrai bisogno di 3 mesi, anche meno se usi Sysnotes per forzare il tuo apprendimento.

Tavolo 34

NORD

--

AJT972

QQ98

742

OVEST

AK7432

4

JT54

KJ

EST

QT95

Q3

AK2

T653

SUDJ8

6K865

98763

A

E-W vulnerabili, solo NS giocano Fp

OVES

T 1

NORD

2

EST

4

SUD

DBL!

Passa 6

Passa

6

Passa Passa DBL Tutto Passa

1 = Apertura di Ovest

2 = B2+, 5+/5+ FORMA bi-colore, effettiva

B(2.5) dopo l'Apertura di ,

avvisato 4 = Offerta di

barrage di Est min PL = 2+ 1.5

= 3.5

DBL! = $B(1.5) +$ dopo l'aggiornamento per 9 ,
RF! Chiedi per 2/3/6+ carte di seme
Pass = la puntata di Ovest 6 = forma 6016 o
6106, supposto $B\# = 2.0$ a $3.0 \sim B(2.5)$

Pass = la
puntata di Est
6 = Chiusura

Pass Pass
DBL (di Est)
Tutti Pass

$PL = B(2.5) + B1 + 1.0$ (Aggiustamento per
'buona' o Vuoto) + 1.0 (Aggiustamento per 10
Atout) + 0.5 (per Fit Supersuperiore degli
Avversari) = 6 per statisticamente 50% di Piccolo
Slam!

CP atteso (+2): Per $B(2.5)$ Nord deve avere
 $4 \times 2.5 - 4 = 6$ CP + 10 CP (per il Vuoto) + 4 CP
(per il Singleton) = 20 CP (di Nord)

Totale CP = 20 CP (di Nord) + 14 (di Sud) =
34 CP per statisticamente 50% di Piccolo
Slam!

EO non sono stati in grado di indagare
l'esatto PL e non sono andati alla puntata
6 per una difesa di successo.
Se EO giocano sp, non c'è dubbio che
troveranno il $PL = 4.5$ per un massimo di
soli 2 perse se vanno al 6 e non
lasceranno mai NS a giocare il 6,
indipendentemente dal fatto che siano
Vulnerabili o meno. Calcoliamo il PL di EO
per l'archivio:

$PL = B2 \text{ (West's B\#)} + B2 \text{ (East's B\# (dopo l'aggiornamento con 0,5 per 9 Trumps) + 0,5 (aggiornamento per il Singleton nella suit degli avversari))} = 4,5$ per il Gioco Maggiore statisticamente al 100%.
 Il totale di EW CP = 28. Se EW avesse queste preziose informazioni, non passeranno mai, né DBL 6 per certo!

Mano 35

WEST	EAST
T62	9754
7432	A
KT732 AQJ9	
7	AKQ6

Dealer West, No Vulnerable, Opponents Pass throughout

SOUTH WEST NORTH EAST Pass

Pass Pass 1!

Pass 1 Pass 1!

Pass 2 Pass 2!

Pass 3 Pass 3!

Pass 3 Pass 3NT

Passa - Passa - Passa - 1! = B1+, qualsiasi in
3/4 sit, Iniziale Forcing, (attuale B# = 5.0)

1 = B(-1) o meno, Profondo Negativo o B(-0,5 - 0,0),
qualsiasi forma, (attuale B# = -0,5)

1! = B(3,5)+, RF! Chiedi per 5+ carta da suiti

2 = B(-0,5) o meno, 5+ carta suiti

2! = Forte B5+, GF! Chiedi per la forza o / e per
le suiti laterali

3 = B(-0,5) o meno, la 3a step SCOR -
SCOR risposta per 5 carta suiti + RANGO
suiti laterali 3! = Relay! Chiedi per la
forma esatta

3 = 3451 forma esatta

3NT = Sign off

Tutti passano

PL = B(-0.5) + B5 + 0.5 (per 9 carte nel
seme di) = 5 per 50% di gioco in Minor

NT PL = B(-0.5) + B5 + 0.5 (per 9 carte nel seme
- 0.5 (per Singleton) = 4.5, quindi la scelta sarà
chiaro che 3NT invece di contratto 5!

Ricorda: con PL = 5, statisticamente avrai sempre
il contratto 3NT se non hai alcun Vuoto. Non è
necessario controllare gli Stoppers!

OFFERTE DI SOVRAPPEGNO CON MANI BILANCIATE O PSEUDO BILANCIATE

Offerte di sovrappegno in seconda
posizione:

Usare DBL con $B(3.5)^+$, qualsiasi forma o con $B2^+$, mano bilanciata (nessuna carta a 5^+ , nessun Singleton o Vuoto secondo i Requisiti di F_p) o qualsiasi 4441 pseudo bilanciata. Il partner, con $B(0.5)^+$ userà RF! Modificazione di Stayman Relay per chiedere la forma generale. Le risposte sono:

La risposta al 1° step (l'offerta di confine, può essere Pass o DBL / RDBL se gli Avversari intervengono) = $B(2.5)$, bilanciata o qualsiasi 4441 pseudo bilanciata e ogni offerta NT con un $B\#$ più alto dopo di essa è sempre per mani bilanciate o qualsiasi 4441 pseudo bilanciate.

La 1a offerta a NT = $B(2.5 - 3)$,

bilanciata o qualsiasi 4441 pseudo

bilanciata. Qualsiasi offerta dopo o qualsiasi

offerta a NT in mezzo = $B(3 - 3.5)$, $B(3.5 -$

$4)$, $B(4 - 4.5)$, bilanciate o qualsiasi 4441

pseudo bilanciate, e così via... fino a 3NT

(l'ultima)

Dopo il 1° step iniziale, qualsiasi offerta a $B(3.5)$ sempre a 5+ carte

Sovraccasse in 3a / 4a sede:

Usa DBL con B(1.5)+, qualsiasi bilanciamento (con 4/4 nei Maggiori il tuo B# può essere 0.5 in meno) o B(3.5)+, qualsiasi forma, ma dopo 1NT Apertura Avversaria,

Usa DBL con B2+, qualsiasi bilanciamento (con 4/4 Maggiori il tuo B# può essere 0.5 o meno) o B(3.5)+, qualsiasi forma Il partner Passato, con B(1.5)+ userà RF Relay per indicare la forma complessiva.

Il 1° passo (la scommessa limite) può essere Pass manco deboli, ma DBL / RDBL se gli avversari interferiscono) = B(1.5 - 2), RF Relay! qualsiasi forma (con 4/4 nei Maggiori, è consentito che il tuo B# sia 0.5 in meno).

La risposta del Sovrappositore al 1° passo = B(1.5 - 3) qualsiasi con 4/4 nei Maggiori, è consentito che il tuo B# sia 0.5 in meno) e qualsiasi offerta NT dopo di essa aumenterà la forza (B#) di 0.5

Qualsiasi offerte in un seme mostreranno B(3.5)+, seme 5+ carte

Se il tuo partner ha utilizzato i Relays, le tue risposte devono dipendere dalla tua forma. Quando mostri una mano bilanciata, al prossimo Stayman Modification Relay, usa le regole Fp come dopo l'apertura di 1NT (l'abile trucco) per mostrare il tuo esatto B# mentre riveli la tua linea.

Tavola 36

	NORD	
	AK7	
	AT32	
	AQ6	
	4T6	
OVEST		EST
J985432		QT6
Q9		J87
K83		J52
		K854
	SUDK6	
	4T97A	
	QJ9732	

Entrambi i lati sono vulnerabili, NS
utilizzano Fp EST SUD OVEST NORD
1 2 DBL!
3 Pass Pass DBL!
Pass 4 Pass 4! Pass 4 Pass 4!
Pass 4NT Pass 5! Pass 5NT Pass
6 Pass Pass Pass

Utilizzando le offerte di scambio di
domanda!

1! = B2+, 5+ / B(3 - 4.5), balanced / B(4.5)+, any

5+ carta del seme o 5/5 bicolore

2 = richiesta di preemzione di Ovest

DBL! = RF! Chiedi il B# / forma generale o
esatta Min PL = B2 + B4 = 6

3 = alzo in barrage di Est

Pass = B(2 - 2.5), 5+ , debole. La richiesta di
cambio che mostra contemporaneamente il min

B# Dal seme in poi gli Avversari Passano Per

Tutto
DBL! = GF! Chiedi la forma generale

4 = 2° risposta per i COLORI (+) dei
semiminori escludendo il colore del seme

Base 4! = Relay! Chiedi 7 o 5 +

forma esatta
4 = 1° risposta per il seme a 7 carte

(rimandando la risposta per il 2° seme più

lungo)
4 = Segnale Ex! Chiedi per la seconda Suit più lunga

4NT! = 0247 / 0427 / 0337 7 + COLORE + Vuoto

5! = Segnale! Chiedi per la forma esatta

5NT! = forma 0337 esatta, 10 CP

Pensiero!

PL = B2 + B4 + 0,5 (per 9 carte da Briscola)

- 0,5 (per brutto Vuoto opposto K) +

0,25* (forza*punto) = 6,25* per

statisticamente 75% piccolo SLAM !!

CP = 10 + 22 = 32 per statisticamente 100%
piccolo

6 = Contratto Finale

Tavola 37

	NORD	
	KQJT7	
	9764	
	J86 2	
OVEST		EST
543		9
5		A82
T98543		AQ2
73		AKT954
	SUDA	
	864	
	KQJT3	
	J76Q	

Entrambe le parti vulnerabili, EW usano Fp

EST SUD OVEST NORD 1 1 2 3
DBL! 3 DBL 4 Pass! Pass DBL Pass
4NT! 5 DBL Pass 5NT! Pass 6 Tutti
Pass

1! = B2+, 5+ / B(3 - 4.5), bilanciato / B(4.5)+,

qualsiasi colore o 5/5 bi-colore

1 = offerta di Sud

2 = offerta libera di Ovest, B(0), 5+

3 = offerta preemptiva di Nord

DBL! = RF! Chiedi per la forma

complessiva Min PL = B(0) + B(4.5)

3 4.5 offerta di Sud

DBL = risposta al 2° passo per 5 o 7 + colori
lateral 4 = offerta di Nord

Pass = Pass - Relay! Chiedi per il 2° colore più
lungo (forma esatta)

Pass = offerta di Sud

Raddoppia = risposta del 1o passo per 7 carte,
quindi rinviando la risposta per la forma esatta

Passo = offerta di Nord

4NT! = Segnale! Chiedi ancora per la 2a carta più

lunga offerta di Sud

Raddoppia = forma esatta 3172

Da quel momento gli avversari passano per
tutta la durata

5NT! = Segnale! Chiedi per la

carta del Re 6 = Re Tutti

passano

PL = B(0) + B(4,5) + 0,5 (per 9 Atout) + 1

(per 'buona' Singola) + 1 (per 'buona'

Singola) = 6 per piccolo SLAM statistico al

50% CP = 4 + 4 (pseudo) + 22 + 4 (pseudo) =

34 per piccolo SLAM statistico al 100%

LE RISPOSTE DELLO SCAMBIO

Le risposte dello Scambio sono le armi dinamiche Fp e vengono utilizzate per prevenire il Sovraofferta, ~~ma devono essere utilizzate con molta cautela finché entrambi i partner non avranno imparato.~~

Dopo che il 1° giocatore (tu) apre al 1° o 2° livello e il 1° Avversario offre fino al 2° livello, un ~~Sovrappegno del partner e un Sovrappegno Attivo (non un Passaggio) del 2° Avversario~~ attivano le RISPOSTE DELLO SCAMBIO. Le risposte dipendono dal Sovrappegno (attivo o passivo) del 2° Avversario.

Dopo il Sovrappegno Passivo (Passaggio) del 2° Avversario, le RISPOSTE DELLO SCAMBIO non vengono attivate e se il partner con B(0.5)+ ha utilizzato un relay diventando il Cercatore, la risposta dell'Apertore mostrerà i semi laterali per SCOR - SCOR, poi eventualmente il 2° seme più lungo rivelando la forma esatta, quindi il modo normale senza alcuno scambio!

Ma dopo il Sovrappegno Attivo (non un Passaggio) del 2° Avversario, se il partner con B(0.5)+ ha utilizzato un Relay diventando il Cercatore, questo Relay diventa un Relay di Scambio Interrogativo e chiederà all'Apertore di mostrare il suo esatto valore B# invece dei semi laterali!

Quindi, l'Apertura mostrerà un B# da 2 a 4 per gradi con incrementi di 0,5, ma dopo l'Apertura di 1 il B# deve essere da 2 a 6,5).

Il quête peut continuer avec un nouveau relais pour les costumes latéraux, puis éventuellement pour le 2ème costume le plus long, découvrant ainsi la forme exacte du partenaire, et ainsi de suite. peut-être CPA, donc la façon formale ou peut placer le contrat final.

Comme vous pouvez le voir, il échange la réponse pour la forme exacte avec le B# exact, vous donnant ainsi une certaine assurance que vous ne ferez pas un Jeu ou une Surenchère dans le noir !

Par exemple : 1 - 2 - DBL - 3

L'Ouvreur montrera son B# au lieu de la forme globale :

Passer = B2

DBL = B(2,5)

3 = B3 3 =

B(3,5) 3 NT

= B4

Après cela, la Quête peut se poursuivre avec des Relais pour la forme globale et exacte, la force exacte (le B#), le nombre exact et le genre de tous vos Honneurs SUPÉRIEURS et même pour leur couleur si vous pensez à un GRAND CHELEM.

Scheda 38

	NORD	
	AJ9	
	AQ3	
	96	
	AKT92	
OVEST		EST
Q87		652
T8642		7
832		KQJT754
J5		87
	SUDK	
	T43	
	KJ95	
	AQ	
	643	

Dealer Nord, NS Vulnerabile, NS giocano Fp

NORD	EST	SUD	OVEST
1! 3			4 Pass
4! Pass	6 Pass		
7NT Pass	Pass	Pass	Pass

1! = B2+, artificial multi bid, may be natural with 5+
3 = East's Overcall on 3rd Level making North
Quest & turning the next bids upside down by
asking for the exact B#, then for the Basic suit or
for a balanced hand
(including pseudo balance), then asking by SCOR –
SCOR or using the Modified Stayman & so on ...

4= B(2.5) preciso B#

Depois disso, os Oponentes Passam Por

Completo

4!= Ex Relay! Pergunte sobre a forma geral

6 = forma 4414 mostrada por pseudo

balanço JUMP PL = B(2.5) + B4 + 0.5 (para

Super FIT) + 0.5 (para Super FIT dos

Oponentes) = 7.5. Infelizmente, não há

mais espaço para perguntar

Norte para o CP exato, mas eles

podem ser calculados:

CP = 4*B# + 4 = 4*2.5 + 4 = 14 (1 Ás + 2

Reis), portanto o CP Total em ambas as

mãos = 14 + 22 = 36 para 100%

estatisticamente GRANDE

De qualquer maneira, com PL = 8,

Norte deve jogar NT GRANDE

CLAM
Todos Passam

NOTA: Il Singleton si è rivelato non essere

un Singleton 'buono', ma i Trumps si

sono rivelati essere 9, quindi il PL è sceso

solo a 7,5 per statisticamente il 100%

GRANDE SLAM

Il bidding BBO è andato:

1 3 DBL p 4 p 4 p 4 p 4 p 4NT p 5 Tutto Pass

Tavola 38 ripetuta

	NORD	
	AJ9	
	AQ3	
	96	
	AKT92	
OVEST		EST
Q87		652
T8642		7
832		KQJT754
J5		87
	SOUTH	
	KT43	
	KJ95	
	AQ	
	643	

Il medesimo tabellone, facciamo in modo che EAST
vulnerabile Open, NSP

EAST SOUTH WEST NORTH 3 DBL
Pass 3!
'Pass 3NT Pass Pass 4 Pass Pass 4!
4 Pass 4NT! Pass 5 Pass 5! Pass '4!
5 Pass 7NT All Pass'

3 = Est's Opening

DBLE = B(2.5)+, any balance or B(3.5)+, any

After that the Opponents Pass Throughout

3! = B2+, Relay RF! Chiedi la forma generale

3NT = B(2.5 - 3), any balance

4! = GF! Modifica Stayman

4 = B(2.5)+, xx44, 3334, 3343 / 4414

4! = Relay Ex! Chiedi la forma esatta

4 = B(2.5), any 4441

4NT! = Relay! Chiedi la forma esatta

5 = 4414 forma esatta

5! = Segnale CPA! Prima di rispondere per CPA

scartare 8 CP e mostrare il resto dei CP con 2 CP per un

passo di risposta per 4 CP +

precedentemente rimosso obbligatorio $4*B\# =$

$4*2.5 = 10$ CP per un totale di 14 CP (Asso + 2 Re)

insieme a 2 EQ (1 Regina reale + 1 EQ nel seme singolo)

$PL = 2.5 + 4 + 0.5$ (per 9) + 0.5 (per 4 su 3

con tutti e 3 i Controlli) + $0.25*$ (per 4 Assi) =

$7.25*$ per statisticamente 75% GRAND SLAM

Totale CP in entrambe le mani = 14 reali

+ 4 (CP pseudoRP nel seme) + 22 = 40

per statisticamente 100% GRAND SLAM

7NT = Contratto Finale

Consiglio 39

	NORD	
	Q2A97	
	43JT64	
	T2	
OVEST		EST
AKJT854		973
		KQT
Q9		AK87
J943		AK8
	SOUTH	
	6	
	J865	
	2532	
	Q765	

Dealer Ovest, NS vulnerabili, EW giocano Fp

OVEST	NORD	EST	SUD
1		Passo 1NT!	Passo
2		Passa 2!	Passa
2NT		Passa 3!	Passa
3		Passa 3!	Passa
3		Passa 4!	Passa
4		Passa 4!	Passa
5		Passa 5!	Passa
5		Pass 6	All Pass

1 = B(2 - 4), 5+

1NT! = B(0.5)+, Forcing, actually B(4.5)

2 = 5 or 7, RANK / B3+, 7222

2! = RF! PL+, Ask for 7 or 5 + shape

2NT! = 7 + RANK / B(3 - 4), 7222

3! = PL+, 1st step answer is for any 7024

3 = 7042 or 7024 7 + RANK + Void

3! = Relay! Ask for the 2nd longest suit (exact shape)
3 = 7024 for 4, 7 + RANK + Void (Fp gag)

4! = Relay! Ask for the exact B#

NOTA: (usando Fp Jig West's risposta a 3 ha mostrato 4 carte nel seme di ; Una risposta di 4NT sarà per la forma esatta 7042 (NT per 4 usando Fp jig)
4 = risposta al 1° passo per esattamente B2

4! = Relay Ex CPA! Dalla Formula con 7 carte Seme di base + Vuoto! la risposta al 1° passo CP = $4 \cdot B\# - 2 = 4 \cdot 2 - 2 = 6$ CP, 5 EQ

5 = risposta al 3° passo per 10 CP, 3 EQ

NOTA: Ovviamente, West detiene A+K+1 letti Q + 2 EQ (1 per il Vuoto e 1 per il seme da 7 carte)
5 = Relay! Chiedi i semi K + Q per SCOR

5 = risposta al 1° passo per la FORMA K + Q

6 = Contratto Finale

PL = $2 + 4.5 + 1$ (per 10 Atout) - 1 (per il 'cattivo' Void) + 0.5 (per i 3 TOP Honors) = 7 per statisticamente 100% piccola SLAM (50% GRANDE)

CP = 10 reale + 6 (pseudo) da West + 24 (East) = 40 per statisticamente 100% GRANDE SLAM

Tavola 40

	NORDT	
	952QT	
	7542	
	5	
	92	
OVEST		EST
KQJ843		A7
3		KJ
KJ986		AQ7
J		KQT843
	SUD	
	6	
	A98	
	6T43	
	2A7	
	65	

V-E vulnérable, Opposants Passent tout le temps,
EO utilisent le nouveau Bidding Fp

EST SUD OUEST NORD 1

	Passa 1! Passa	
3NT	Passa 4! Passa	
5	Passa 5	Passa
Passa	Passa	

1 = B2+, 5+ / B(4.5)+, qualsiasi forma
1! = RF! Chiedi la forma generale

3 = 6a tappa risposta di SCOR - SCOR (in realtà 8a tappa a causa dell'Apertura 1) per 6 + RANK (offerta di attesa) 3! = Relay! Chiedi la forma esatta

3NT = forma esatta 2236, 6 + RANK, no S / V, bilancio ambiguo

4! = PL+, Chiedi il B# esatto

5 = risposta 4a tappa per esattamente B4

NOTA: Prima di usare 5! = Relay CPA con PL = B4 + B2 = 6, West DEVE contare il CP previsto di East, a causa della mancanza di qualsiasi Asso nella mano di West!

CP previsto di East = $4 \times B\# + 4 = 4 \times 4 + 4 = 20 = 2A + 2K$, quindi gli Avversari probabilmente hanno 2 Assi, e qualsiasi S o A possono scomparire completamente.

5 = Sign
Off All Pass

NOTA: Verifica il CP se ancora non credi nei calcoli del sistema:

5! = CPA, risposta 1a tappa = $4 \times B\# + 2$, 3 EQ

5 = 2nd step answer for 4 CP + previously

mandatory
rimosso $4 \times B\# = 4 \times 4 = 16$ CP insieme a 3 EQ (2 Regine vere) per un Totale di $20 \text{ CP} = 2A + 2K$

La Licitazione in BBO:

2NT p 3 p 3 p 4 p 4 p 4N T p 5 p 5 Tutti
Passano

Tavola 41

	NORD	
	985	
	A652	
	T74	
	KQ9	
OVEST		EST
A32		KQJT4
T84		K73
KQJ5		982
JT2		A6
	SUD	
	76	
	QJ9	
	A638	
	7543	

N-S vulnerabile, Avversari Passano per tutto il tempo

OVEST NORD EST SUD Passo Passo 1!
Passo 1NT Passo 2! Passo 2

	Passare	2!	Passar
3	Passare	3NT	e Tutti
			Passar
			e

Passare – Passare - 1! = B1+, qualsiasi in 3a /
4a posizione, Forzante Iniziale, in realtà B2

1NT = B(1 - 1.5), 10-12 HCP, balanced / any 4441

2! = B2+, Stayman! Min PL = 3.5; Min HCP in both hands = 11 + 13 = 24

2 = B(1 - 1.5), xx44 or 3334 or 3343, no 4 carta Maggiore

2! = B2+, RF! Relay! Chiedi la forza o / e la forma esatta.

Min PL = B1+ B2 = 3, max PL = B(1.5) + B2 = 3.5

3 = esattamente B1, 3343 forma esatta, equilibrio assoluto

NOTA: la chiamata 2NT mostrerà il B(1.5) più alto

3NT = Passo con PL = 1 + 2 = 3 & 5 per 3 FIT

NOTA: Secondo la tabella del Sig. Dulevsky (mano bilanciata);
B1 = 10 HCP; B(1.5) = 12 HCP; B2 = 13 HCP

La gara di BBO è stata strana:

2 p 2 p 3 p 3NT Tutti

Passano

Tavola 42

	NORD	
	AK876	
	543	
	3	
	9632	
OVEST		EST
976		53
KJ		Q92
K862		AJT954
Q854		T7
	SOUTH	
	QJT42	
	AT8	
	Q7	
	AKJ	

Both vulnerable, Opponents Pass throughout
NORTH EAST SOUTH WEST Pass Pass
1! Pass
1 Pass 1NT! Pass
2 Pass 2! Pass
3 Passa 3NT Tutto Passa

Passa - Passa - 1! = B2+, qualsiasi in 3a / 4a
posizione, Inizialmente Forzante, in realtà B3

1 esattamente B1, qualsiasi mano di 5+ carte o
qualsiasi 5+/5+

1NT! = B2+, RF! Relay! Chiedi per il/i seme/i

2 = 5+ Basic suit

2! = GF! Relay! Chiedi per i seme laterali per SCOR

3 = 2nd step risposta per il COLORE (+) nero
seme laterali (escludendo il colore del Basic suit)

NOTA: PL = B1 + B3 = 4, che è 'Bermuda
Triangle' PL per i Maggiori nel sistema Fp e di
solito tutti i contratti affondano nonostante le
distribuzioni!

Con PL = 4 nel Maggiore, ti consigliamo
di giocare 3NT se non hai un singolo /
vuoto!

Pensando!

3, 3 o 3NT? In tutti i casi, NS perderà se hanno
almeno 24 PPC!

Nonostante North possa avere una Singola,
sarà o NEUTRALE (se è di fronte a una Regina)
o una Singola 'cattiva' (se è di fronte a un Re!) e
non aiuterà a realizzare un contratto di 4 in
nessuna delle Maggiori!

Quindi, se North non ha una
sequenza a 7, è meglio rischiare con

3NT! = Invitational Sign

Off Tutti Passano

L'Asta su BBO è andata:
p p 1NT p 2 DBL 2 Tutti Passano

Bordo 43

NORD
J82
AJT2
J75A
82

OVEST
75
986
83
JT6543

EST
T3
Q743
AKQT2
K7

SUDAK
Q964K5
964

Q9

Vulnerabile EO, Toți joacă Fp

VEST NORD EST SUD Pass Pass 1! 1
Pass 1NT! 2 2 Pass 2NT! Pass 3NT Pass
4 Toate treceri

Passa - Passa - 1! = B2++, qualunque
 nella 3a / 4a seduta, Inizialmente
 Forzante, in realtà B(2.5)
 1 = B(1.5 - 3.0), 5+ (una Sovrincorsa dopo
 il Passa del partner)

Passa = B(0.5) o meno, qualsiasi forma, può
 essere Negativa, in realtà B(-2)

NOTA: Fp statisticamente usa B(-1) per i
 calcoli, quindi il PL minimo secondo i calcoli
 di Est = B(2.5) + B(-1) = 1.5 se hanno un
 INCASTRO
 1NT! = B(1.5), RF! Chiedi per i semi laterali / forma
 2 = libera offerta di Est, 5+
 2 = risposta del 4° passo (inclusi Passa e DBL per
 i primi 2 passi) che mostra una sequenza a 6
 carte a + FORMA (+) semi laterali
 (escludendo il seme di base a)
 Da quel momento in poi, EW Passa Sempre

2NT! = GF! Chiedi per la seconda suit più lunga
 (per la forma esatta)

Min PL = B(1.5) + B1 + 0.5 (per 9 Trumps) = 3 3NT
 = forma esatta 6232, offerta obbligatoria con
 saldo ambiguo per la seconda suit più lunga al di
 fuori delle SHAPE suits laterali

NOTA: Usa sempre l'offerta 3NT per qualsiasi
 4 = Sign-off 6223!

La licitazione in BBO era:

p p 1 1 p 2 p 3 3 p 3 p 4 Tutti Passano

Lavagna 44

	NORD	
	KJ432	
	AK984	
	8	
	K9	
OVEST		EST
A5		QT6
63		QT752
AJT9742		K6
A8		742
	SOUTH	
	987	
	JQ53	
	QJT653	

Dealer North, EW vulnerable, only NS play Fp

NORTH	EAST	SOUTH	Ovest
2	Pass	Pass	3
3	Passa 3		Passa Tutto

2 = B(3 - 4), 5/5 qualsiasi
bicolore Passa

Passa = B(-), Negativo

3 = Sovrappasso Vulnerabile dell'Avversario

3 = 5/5 bi-colore

Pass

3 =

Segnale Di

Termine

Tutti Pass

La Licitazione in BBO è andata:

1 p 2 3 4 p p DBL Tutti Pass

Supponiamo che dopo il Pass di Nord su 3, Est abbia licitato 4, Tutti Pass a Nord che farà DBL dopo aver calcolato la possibilità di EO di andare sotto utilizzando la Regola Penalità di 13' :

Somma penalità = 3 (NS PL) + 4 (EO PL) + 2 (per A) + 1 (per K) + 1 (per K) + 1 (per K) + 1 (per 1 piccolo Atout) = 13!

Gli Avversari saranno 1 sotto di sicuro!

Due due cose sono obbligatorie per diventare un Super Esperto di Bridge Bidding:

Imparare a contare senza alcun errore e utilizzare la Convenzione SCOR - SCOR non solo senza disturbare, ma anche nelle situazioni con Overcalls degli Avversari.

Tavola 45

	NORD	
	AQJ974	
	3A832	
	AK	
OVEST		EST
T		52
KQ852		T97643
T976		K4
Q94		762
	SUD	
	K86	
	AJQJ5	
	JT853	

Donatore Est, NS Vulnerabile

EST SUD OVEST NORD Passa Passa
Passa 1! Passa 1 Passa 1NT! Passa
2 Passa 2! Passa 2 Passa 2! Passa
3 Passa 3! Passa 3NT Passa 4!
Passa 4 Passa 4NT! Passa Tutti Passa

5 Passa 7

Passa - Passa - Passa - 1! = Offerta di apertura
forzante 4th seat, B1+, any shape, (8+ HCP),
può essere forte!

1 = B1, qualsiasi mano a 5 carte o B(1 - 1.5),
qualsiasi 5+/5+ bicolore

1NT! = B2+, RF! Chiedi per la forma complessiva

2 = mano a 5+ carte Base (da Sud)

2! = GF! Chiedi per la forma complessiva

2 = 1st step answer for SHAPE side suits

2! = Relay! Chiedi per la 2nd longest suit

3 = forma esatta 3235 (una licita nella mano Base

3 per 3 nelle mani laterali SHAPE, nessuna 2nd longest

suit! Ovvio! Chiedi il CP (risposta al 1° passo = 4*B#

4*2 = 6 CP, 3 EQ)

3NT = Risposta al 3° passo per 6 CP + 4* B#

rimosso in precedenza = 4*1 = 4 CP, per un totale

di 10 CP per Sud

A + K, insieme a 1 EQ (a causa del 3° passo

nella risposta per i CP)

4! = Relay! Chiedi i colori del Re +

Regina (risposta attesa da SCOR)

4 = Risposta al 1° passo per la FORMA

del Re + Regina (Re + Regina o Re +

Regina o Re + Regina)

NOTA: Per Nord l'ultima combinazione è ovviamente impossibile.)

4NT! = Relay! Chiedi i colori del Re + Asso per SCOR

5 = 3a risposta per RANGO Asso + Re

NOTA: Ovviamente Sud ha A + K +
Q! 7 = Rinuncia (da Nord)

PL = B1 + B(4.5) + 1 (per 10 Atout) + (forza*punto
per 4 Assi) + 0 (per 5 per 2 Disunione con i 2
Controlli) = 7 per statisticamente 50% GRAND SLAM CP
= 10 + 22 (reali) + 4 pseudoreal (in mano) = 36
per statisticamente 100% GRAND SLAM

NOTA: I calcoli di Fp vengono fatti senza prestare attenzione alle distribuzioni degli Avversari! In realtà, se le & avversarie non sono divise 3 su 3 e 2 su 1 rispettivamente, combinato con la probabilità di una finesse riuscita, la possibilità di realizzare il Grande Slam è intorno al 66%, quindi in realtà, quasi ogni Grande Slam offerto e giocato è in pericolo. Ecco perché questi Slam sono odiati!

Non mollare mai con Fp!

E assicuratevi che il vostro partner non si lamenterà mai se siete in grado di tenergli dietro gli che avete semplicemente seguito i requisiti di Fp.

Quel sistema di bridge non solo ha strumenti straordinari, ma aiuta anche una coppia a stabilire un vero partenariato senza alcun conflitto!

Ti piacciono gli strumenti che Fp ti offre? Sei in grado di realizzare il Bidding Double Dummy prima che inizi il Gioco? È come vedere la lunghezza dei semi e gli donon importanti attraverso il retro delle carte del tuo partner. Ora sai perché la copertina di questo libro sembra strana. Puoi scoprire il numero esatto di tutti gli Assi + Re + Regine del tuo partner con una sola domanda - una sola risposta, e poi puoi partner dove si trovano. Se pensi che questo sia impressionante, dillo al mondo del bridge

Il solo Conteggio ti fornirà una garanzia di contratti superiore al 70% per un punteggio di TOP 12 Match punti. Fa una scommessa e provalo soprattutto nelle Gare di Bidding. Rimarrai affascinato.

Pensaci!

Usalo o proteggiti contro di esso, è la tua decisione!

Tavola 45 (ripetuta)

OVEST	EST
AQJ9743	K86
	AJ
A832	QJ5
AK	JT853

Facciamo in modo che Ovest sia il
Dealer nel 1° posto Dealer Nord, E-O

vulnerabili

OVES	NORD .	EST	SUD
T 1	Pass	1!	Pass
1	Pass 1NT! Pass		
2	Pass 2NT! Pass		
3	Pass 3!		Pass
3NT	Pass 4!		Pass
4	Pass 4!		Pass
4NT	Pass 5!		Pass
5	Pass 5!		Pass
6	Pass 7 All Pass		

1 = B2+, 5+ card suit or B(4.5)+, any shape

1! = B(0.5)+, RF! Ask for strength / overall shape

1 = B(4.5)+, any shape, strong

1NT! = GF! Ask for the overall shape

2 = 5+ Basic suit

2NT! = Relay! Chiedi per i semi laterali

3 = 3° passo risposta per 5 o 7, RANK (Minori)
semi laterali (il seme Base è un seme Maggiore,
ed è escluso)

3! = Staffetta! Chiedi il secondo seme più lungo

3NT = B(4.5)+, 7\ s + RANK o B(5.5)+, 7222

4! = Staffetta! La risposta al primo passo è per un

7042 o 7024, 7\ s + RANK + Nullo

4 = la risposta del 1° passaggio per 7042 o 7024 = 7

+ RANK, rimandando la risposta per il secondo

seme più lungo (7033 non è incluso qui,

nonostante il Vuoto)

4! = Ex Relay nel Vuoto seme! Richiesta

ripetuta del secondo seme più lungo.

4NT = NT per 4, forma esatta 7042, 7 + RANK +

Firma (per risparmiare spazio)

5! = Staffetta! Chiedi l'esatto Si#

5 = risposta al 2° passaggio per esattamente B5

5! = CPA Relay! Chiedi CP (con seme base di 7

carte + Annulla la risposta del primo passaggio

per) $CP = 4 + 5 + 2 + 1 = 12$ CP, 5 EQ

6 = risposta al 3° passaggio per 22 CP = 3A +

K o A+ 4 K insieme a 3 EQ (1 vera Regina + 1

EQ per la 7a carta nel seme , + 1 EQ nel vuoto

) 7 = Firma (da Sud)

PL = B1 + B(4.5) + 1 (per 10 Atout) + 0.25*

(per 5 per 2 Misfit in con i 2 Controlli) + 0.25*

(forza*punto per 4 Assi) = 7 per statisticamente il

50% di GRAND SLAM

CP = 10 + 22 (reale) + 4 pseudo (in seme) = 36

un GRAND SLAM statisticamente del 100%

Tavola 46

OVEST	EST
A82	T94
A4	Q73
Q76	AKT432
AKJT5	Q

OVES	NORD	EST	SUD
T 1	Pass	1!	Pass
2	Pass 2!	Pass	
2NT	Pass 3!	Pass	
4	Pass 4!	Pass	
4NT	Pass 5!	Pass	
5	Passo 5NT!	Passo	
6	Passo 7NT	Tutti Passano	

1 = 20+ bala / 5+ / 3-4.5, any

1! = Richiesta generale forza / forma

2 = 20+ bala, 5 o 7, forma laterali

2! = Richiesta forma esatta

2NT = 3235 forma esatta

3! = Richiesta B# esatto

4 = Risposta a 5 passaggi per B4

4! = CPA! Prima di rispondere CP, scartare 4*B# =
16 CP

4NT = risposta al 3° passaggio: 6 CP + 16 CP = 22 CP,
5! = Staffetta! Chiedi i semi K+Q per SCOR

5 = risposta al 3° passaggio per RANK Re + Donna
5NT! = Relay! Chiedi Jack o J + T nel seme lungo

6 = risposta al 3° passaggio = Jack + Dieci nel seme lungo

Pensiero!

NT PL – B4 + B(1.5) + 0.5 (per 9) + 1.0 (per 3 TOP Honors in ; la probabilità K + Q di essere in Minor è statisticamente maggiore che essere in Major) + 1.0 (per 3 TOP Honors in ; la probabilità K + Q di essere in Minor è statisticamente maggiore di
Onori in) + 0,25*3 (forza* punto per 4 Assi) = 0,5 (gli Assi sono più del Re in entrambe le mani) = 7,75* per statisticamente il 100% di GRAND SLAM

CP = 22 + 10 = 32 per SLAM statisticamente piccolo o 0% a 100% SLAM, ma East può contare 13 prese veloci!

7NT = Contratto finale

Tavola 47

	NORD T7697	
	AJAQT 853	
OVEST J95 K6542 QT94 '6'		EST KQ843 AQ3 'K72' '74'
	'SOUTH A2JT 88653 '	
	'KJ92'	
'NS Vulnerabile, solo EW giocano Fp'		
'SUD OVEST NORD EST'		
'Passo Passo 2'		'2'
'RDBL! 3'		DBL
Passare 3! Passare		3
Passare Passare Tutto Passare		

Passare - Passare - 2 = Apertura 'Precision Club' di Nord 2 = Sovrappasso di Est in 3a posizione dopo il Passaggio del compagno con

$B(1,5-3), 5+$
DBL = Annuncio Attivo dell'Avversario

(probabilmente per corta con FIT in (Chi

lo sa, chiedere una spiegazione)
RDBL = B1+, R! Domanda di Scambio! È

per il valore esatto della B# non per i semi minori.

Min PL = $B(1,5) + B1$ (dopo il miglioramento per Singolo) = 2,5,

max PL = 4

3 = Annuncio di Nord

3 = Risposta del 3° step (1° step =

Passare, 2° step = DBL) per esattamente

$B(2,5)$

Da questo punto, gli Avversari di NS Passano per tutto il seguito

! = Chiedi del 2° seme più

lungo 4 = Chiusura

Tutti Passano.

La probabilità che Est abbia max B# = 3 dopo che entrambi gli Avversari avevano annunci attivi deve essere esclusa!

Se entrambe le parti giocano Fp (l'offerta è solo pubblica e non privata)

NS Vulnerabile, entrambe le parti giocano
Fp SUD OVEST NORD EST Pass Pass 1! 1

Passo 1 NT! 2 2
3 4 Tutti Passati

Pass - Pass - 1! = Apertura forzata in terza
posizione, B1+, qualsiasi forma, 8+ HCP, può
essere molto forte!

Pass = B(0,5) o meno, qualsiasi forma o
qualsiasi 4441 1NT! = B(1 - 1,5)+, RF! Scambio
Richiesta dell'esatto B#!

Min PL = B(1.5) + B1 (B# effettivo di West
dopo l'aggiornamento per Singleton)
= 2.5, max PL = 4

2 = B(2 - 3), 5+

2 = risposta al 3° passaggio (il 1° passaggio =
Passo per il 2° passaggio B(2,5))

3 = seme a 4 carte (il doppio gioco mostrerà il
4° e chiuderà la mano)

Tutti passano

L'offerta in BBO era:

p p 2 2 DBL 3 Tutto passa

Partita dopo partita con Force Point

Fp è molto forte nelle gare di offerte. Alcuni giocatori sostengono che non ci siano contro-interventi degli avversari nelle gare di offerte, il che non è del tutto vero. Molti fattori possono influenzare il risultato nelle gare di offerte, inclusi i giochi a punteggio parziale. La parte interessante di qualsiasi torneo è il campo degli Slam. Non pensate che siano solo per i giochi Slam, anche se i più tutti, i Grand Slam senza Trump con le mani sbilanciate! Devo ammettere che A VOLTE sono molto difficili da catturare anche con un Fp.

Il sistema è appena influenzato dalle aperture preventive avversarie o dagli interventi a salto fino al terzo livello in , perché riesce comunque a trovare il PL della partita e a calcolare il CP del partner. Questa parte del sistema è spiegata in un solo pagina, ma non è facile da imparare se non si presta sufficiente attenzione alle regole difensive indicate in base alla vulnerabilità, ai livelli di intervento e alla propria forza per un'interferenza efficace. Se gli altri campi di Fp sono pavimenti in legno, quel campo è ghiaccio sottile: muovetevi lì con la chiave e prendere familiarità con le regole Fp, tutto con molta attenzione.

Ti piace Fp? Se non prendi sul serio la dichiarazione di bridge, quel sistema non fa per te. Richiede immaginazione e rapidità di pensiero (a meno che tu non giochi a squadre).

Tavola 48

NORD
QJ2AK
3KQT7
4A9

OVEST
K98
QT965
J832
'J'

EST
T753
J742
'A96'
'Q3'

'SOUTH
A648
'

'5'
'KT876542'

'Dealer North, All VUL, (Opponents Pass throughout)'

'NORTH EAST SOUTH WEST'

'1' 'Pass 1! Pass'

2 Pass 2! Pass

2NT Pass 3! Pass

4 Pass 4! Pass

4 Pass 4NT! Pass

5 Pass 5! Pass

5 Pass 5NT! Pass

6 Passare 6NT Tutti Passano

1 = B(2,5 - 4,5), 5+

1! = B(0,5)+, RF! Chiedere forza o i semicolori

2 = 3° gradino risposta per semicolore RANK o 2272

2! = GF! Chiedere la forma

2NT = offerta nel seme di Base per forma esatta

~~3B52~~ Relay! Chiedere l'esatto B#

4 = 5° gradino risposta per esattamente B4

4! = CPA! Chiedere i Controlli

4 = 2° gradino risposta per 4 CP +

precedentemente obbligatorio rimosso $4*B\# =$

$4*4 = 16$ CP per un Totale di 20 CP = 2A + 2K

insieme a 2 EQ (ovviamente 2 Regine vere
per il Nord Roma 5/4)

Il Totale di CP in entrambe le mani: $20 + 10 + 8$

CP pseudo = 38 che mostra chiaramente che ci
sono duplicazioni con Re(i) opposti

Singoloni, perché 38 CP non esistono
come combinazione nella pratica!

4NT! = Relay! Chiedi i colori dei Re per SCOR

5 = 2a risposta per 2 Re di COLORI (rossi o neri)

Mama Mia, 2 Singoloni 'brutti', quindi

PL = B4 + B(2.5) + 1 (per 10 Atout in) - 1 (per
Singolone 'brutto') - 1 (per Singolone 'brutto')
= 5.5 per lo 0% statistico di Piccolo SLAM a

5! = Relè! Chiedi i colori delle Regine per SCOR

5 = 1a risposta per 2 SHAPE Regine

5NT! = Relè! Chiedi i colori degli Assi per SCOR

6 = 1a risposta per 2 SHAPE Assi

NT PL = $B4 + B(2.5) + 1$ (per 10 carte nel

seme) - 1 (per Singleton) - 1 (per

Singleton) = 5.5 per il 50% statistico di

PICCOLO SLAM a NT

Il CP = $20 + 10 = 30$ per il 50% statistico di

piccolo SLAM (100% piccolo SLAM con 2 buone

COMBINAZIONI) 6NT = Passa

NOTA: Lo Slam è un po' in pericolo perché
Gli Assi di Nord potrebbero essere in e , e
se Nord non ha almeno il J, Sud deve avere
fortuna per trovare dove si trova l'A e se è
un Singolo.

Fortunatamente, il possesso dell'A da parte di
Dubbi! Nord ha sotto controllo tutto, è
vero, ma la possibilità di uno Slam persiste, e
come puoi vedere, nulla può fermare un
giocatore dall'indagare sulla mano del partner
al massimo, a causa delle informazioni precoci
per il livello di gioco. Se impari Fe, ti divertirai a
possibile Slam e ti diventerai molto.
giocare tutti gli

In BBO la licitazione è stata: 1 p 3 p 3NT Passa Tutto

Conteggio FP per giocatori che preferiscono utilizzare il classico HCP

Asso singolo = 7 HCP (Asso + Vuoto = 4 + 3 = 7

HCP) Asso = 4 HCP

Re = 3 HCP

Regina = 2 HCP, Fante = 1 HCP

Singolo (tranne l'Asso singolo) = 2 HCP

Vuoto = 3 HCP

Per una sequenza di fino a 4 carte con almeno 2 Onori SUPERIORI, aggiungi HCP aggiuntivi = numero degli Onori SUPERIORI nella sequenza (il tuo Fante diventa un Onore SUPERIORE quando hai ARC nella stessa sequenza)

Per AK(xx) o KD(xx) aggiungi 2 HCP aggiuntivi (conta gli Onori separatamente)

Per ARC(x) aggiungi 3 HCP aggiuntivi (conta gli Onori separatamente)

Per il AKQJ aggiungere 4 PCS aggiuntivi (contare gli onori separatamente)

Per una qualsiasi serie di 5+ carte con 2 onori ALTI, aggiungere: $n - 4$ PCS, dove 'n' è il numero di carte nella serie

Per 6+/5+ bicolore aggiungere: $n - 9$ PCS, dove 'n' è il numero di carte in entrambe le serie bicolori

Il tuo B# (i contratti tricks) = $(T - 5)/4$, dove
T sono i tuoi Punti HCP totali. Fai
~~attenzione che T - 5~~ deve essere sempre approssimato a un numero pari!

È molto importante sapere come
approssimare il risultato del tuo T - 5 quando
mostra un numero dispari:

Aggiungi 1 HCP con mani bilanciate (nessuna
~~nessuna pseudo s.w.)~~ ma sottrai 1 HCP
con mani sbilanciata!

Il Livello di Gioco (PL) = somma dei B#
di entrambi i partner

Per una Superadeguatezza di Trump di 9 carte in
entrambe le mani, o per un 'buon' Vuoto o per una
Mancanza di Adeguatezza o di Adeguatezza con i 2
Controlli o quando gli avversari fanno il tuo seme
di Vuoto, aggiorna il tuo B# (rispettivamente il tuo
PL) di 0,5 contract tricks.

Per una Superadeguatezza di Trump di 10+
per un Contro Singolo, per una 2^a Adeguatezza
con i 3 Onori SUPERIORI o quando gli avversari
fanno il tuo seme di Singolo, aggiorna il tuo B#
di 1 contract trick.

Non sono necessari ulteriori Aggiustamenti con
questo Conteggio. Potrebbe essere molto
importante per il bridge amatoriale
sistemi che non sono in grado di scoprire l'esatta
distribuzione del giocatore. Un Counting preciso
aiuta a scoprire i Slams che la maggior parte dei
giocatori non riesce a percepire.

Il sig. Jordan Gechev ha contribuito a quel
con HCP Counting

Utilizzare l'e-mail

force-point@force-point.com per acquistare una licenza di coppia (\$ 26,10, tasse incluse)

per utilizzare Fp nei tornei internazionali e per il programma per computer per ricevere Sysnotes; il

l'osservazione visiva delle offerte del

sistema Force Point® e l'e-book in formato

PDF "Slam dopo Slam con Force Point" per

te e il tuo partner.

Sysnotes può essere utilizzato per giocare a Fp su

Internet o esercitandoti con il sistema durante

il periodo di apprendimento. Dopo la conferma

del pagamento tramite PayPal, tu e il tuo

compagno riceverete un link a Google Drive

per scaricare il programma di conteggio demo

e Sysnotes, insieme all'e-book in formato PDF.

Per 2 volte \$ 26,10 e ricevi 4 programmi Sysnotes.

Per una partita di squadra, paga

e 4 e-book in formato PDF. Paga

Il programma Sysnotes è come un libro e ti

aiuterà ad imparare Fp più velocemente perché

sarai in grado di vedere tutte

le sequenze di offerte e relative sequenze

consultabili nel libro, utilizzando il mouse durante

l'offerta.

Puoi installare il computer DEMO gratuito

programma con mani aperte, che fornirà il

conteggio, così potrete dichiarare e giocare

manualmente osservando le dichiarazioni nel

programma separato Sysnotes. Il programma è

per dichiarare e giocare manualmente, quindi

mantenetelo su "Umano", anche se trovate e

cartella, l'insieme dei vecchi file GIB, gli avversari

possono fare offerte tramite SARC e giocare

automaticamente.

Scopri dove si trova il Re dell'Ovest!

Tavola 49

	NORD	
	82	
	AK942	
	Q874J8	
OVEST		EST
AJ		KQT65
8		T73
AKJ9		T
A9543		Q762
	SOUTH	
	974	
	QJ65	
	653	
	2KT	

West Dealer, EW Vulnerable e giocano Fp

WEST	NORD	EST	SUD 2
1	1	DBL!	
2	Passe 2NT! Passe		
3	Passe 3! Passe		
4	Passe 4! Passe		
4NT	Passe 5! Passe		
5	Passare 5 Tutto Passare		

Osserva attentamente la mano di Ovest. Cosa faresti se K fosse K? Come trovare dove si trova quel Re così importante?

Il tuo sistema ha strumenti per trovare i colori degli Onori SUPERIORI?

1 = B2+, 5+ o B(4.5)+, qualsiasi forma, B4 effettivo

1 = offerta dell'Avversario (Nord)

DBL! = RF Relay! Chiedere la forza o / e la forma

2 = offerta dell'Avversario (Sud)

2 = B3+, 5 o 7, FORMA / B3, 2227

Da quel momento, gli Avversari passano per tutto il tempo
2NT! = GP! Chiedere 7 o 5 + forma

3 = 5 + FORMA, forma esatta 3145

3! = Relay! Chiedere il B# esatto

4 = risposta del 3° passo esattamente per B4
(West ha aumentato il B# da B4 a B5 dopo l'offerta degli Avversari. Controllando il B# richiesto per gli aggiornamenti. $CP \geq 4 * B\#$
aggiornato = $22 \geq 4 * 5 = 20$)

$PL = B5 + B(0.5) + 0.5$ (per 9 carte) = 6

4! = CPA Relay! Chiedi per CP. La risposta del 1sr passo = $4 * 4 + 2 = 18$ CP, 3 EQ

4NT = risposta del 3° passo per 22 CP, 1 EQ
(nel Singleton, quindi nessuna vera

Reginal)
5 = Relay! Chiedi la carta del Re

5 = King

$PL = 6 - 0.5$ (per il Singleton 'cattivo') = 5.5
e ogni speranza di una Piccola Manche è svanita!

5 = Sign Off

Tavola 50

NORD
AK8
KJ43AK
8543

OVEST
J432
JT9764
T82
-

EST
AQT5
Q532
A5
QT7

SOUTH
K9876
Q97
6
J962

North dealer, Neither Vulnerable, only NS
play Fp NORTH 1

	EAST	SOUTH	WEST
	2	2	4
DBL! Pass 5 Pass			
Passare	Passare	Passare	

1 = B2+, 5+ o B(4.5)+, qualsiasi forma

2 = 4 & 4 (Landy, segnalato dagli Avversari),
14-15 PCS

2 = B(0), 5+, offerta libera

4 = Attacco Ovest tentando di distruggere la
Licitazione Fp

DBL! = Relay! Chiedi per i semi laterali

Da quel punto, gli Avversari passano per tutto

5 = Risposta 3° passo per 5 o 7, CLASSIFICA i
semi laterali

Pensando!

PL = B(4.5) + B1 (dopo l'aggiornamento con 1.0
per il Vuoto nel seme degli Avversari) + 1 (per
10 Atout) - 1 (per 'cattivo' Vuoto opposto al
Re) = 5.5, quindi niente Piccolo Slam.

Il CP atteso di Nord = 4 + 24 = 28 sono
un gioco sufficiente per

Tutti passare

BBO Bidding:

1 DBL 1 4 DBL p 5 p 6 Tutti passare

Tavola 51

OVEST

T2

KQT9

Q65

8642

EST

AK7

J63

AKJT98

7

Est il distributore, Tutti vulnerabili, Avversari
passano durante EAST SOUTH WEST NORTH 1
Pass 1NT Pass

2! Pass

2 Pass

2! Pass 3 Pass

3! Pass 3NT Pass

5 Pass Pass Pass

1 = B2+, mano a 5+

1NT = B(0), qualsiasi bilanciamento

2! = Modifica Stayman Relay! Chiedi per il Maggiore
2 4 carte in

2! = Relay! Chiedi per forza / 4 carte in

3 = esattamente B(0), 4 carte in

3 = Relay! Chiedi per 3 carte in

3NT = NT per 3, Fp Jig)

5 = Rinuncia

NOTA: Il CP minimo previsto per Ovest = 4.

Il CP totale in entrambe le mani sono 24 + 4 =
28, abbastanza per un Gioco riuscito in Minori
nonostante il Livello di Gioco (PL). Ricorda
questo molto bene!

5 = Uscire

$PL = B(3,5) + B(0) + 1$ (per il 'buon'
Singolo) + 0,5 (per 9 Atout in seme) = 5
per statisticamente 50% il gioco in Minor
suit CP = 28 per 100% il gioco in Minor

Spero tu abbia prestato attenzione a
quanto siano potenti i calcoli Fp, rendendo
il sistema il sistema di offerta di bridge più
forte al mondo!

Grazie se lo farai!

Lasciami mostrarti le offerte che vedrai
nel programma computer
speciale Note di Sistema
(Sysnotes) dopo l'apertura di 1

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4,5), bilanciato (nessun
seme 5+, nessun Singolo / Vuoto) / B(4,5)+,
qualsiasi seme 5+ o qualsiasi
bi-colore (offerta multipla di potenza). Vai alla
pagina successiva usando il mouse.

1! = B(0.5)+, 2+ + Honor / B(1.5)+, qualsiasi
forma, nessun bi-colore, RF! (vai alla pagina
successiva)

NOTA: Se c'è un Sovrappelo:

Il 1° passo (PASSAGGIO) mostra una mano debole:
B(2 -

2.5), 5+

Il 2° passo (DBL o RDBL) = forte B(4.5 -6.5),
qualsiasi 5+ / 5/5 qualsiasi bi-colore

Poi arrivano le risposte con B(3 a 4), ma usa
la puntata in NT per B(3.5 - 4), NT forte, 18-19
PCP, bilanciato (nessuna mano a 5 + colori,
nessun Singleton)

B(3 - 4), 5 o 7, FORMA / B3, 2227

5 o 7, COLORE / B(3.5), 2227 5 o

7, RANGO / B4, 2227

6 o 8, FORMA

6 o 8, COLORE

3 = 6 o 8, RANGO (offerta in attesa)

Dopo una Sovrappuntata e la risposta al 1° passo
(PASS) passare il Relay per la forma generale:

I passi delle risposte sono:

B(2 - 2.5), 5 o 7, FORMA / B2, 2227

5 o 7, COLORE / B(2.5), 2227

5 o 7, GRADO

6 o 8, FORMA

6 o 8, COLORE

3 = 6 o 8, GRADO (attesa di rilancio)

In una nuova Relais devi mostrare la forma
(di solito esatta carta più lunga), tranne per le
mani a 6 o 8 carte, dove la 1st risposta è
riservata per FORMA, COLORE o GRADO + Vuoto
o S+V rispettivamente.

Se sei forte, i prossimi passi sono per l'esatto forma. Se sei debole, un Relay può seguire per chiarire la forma esatta dopo RANK + Vuoto o S+V rispettivamente.

Se non c'è un Overcall:

1 = B(4.5 - 6.5), forte, qualsiasi mano a 5+ carte qualsiasi bicolore 5+/5+

1NT = B(3 - 4.5), forte, 16-21 (22), bilanciato

Da qui inizia SCOR – SCOR con B(2 a 4)

2 = B(2 - 4), 5 o 7, FORMA / B2, 222

2 = 5 o 7, COLORE / B(2.5), 2227

2 = 5 o 7, GRADO / B3+, 2227

2 = 6 o 8, FORMA

2NT = 6 o 8, COLORE

6 o 8, GRADO (offerta di attesa)

Su un nuovo Relay devi mostrare i semi laterali, poi 2nd seme più lungo, tranne per i semi a 6 o 8 carte, dove la 1st risposta è riservata per FORMA, COLORE o GRADO rispettivamente + Vuoto o S+V, e i passaggi successivi sono per la forma esatta

Per esempio: con 6 o 8, GRADO, dopo un nuovo Relay, sia 3!, che chiede la forma esatta, le risposte saranno:

3 = 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V

3 = 4261 6 + RANGO

3NT = 2263 nessuna S / V, equilibrio
ambiguo 4 = 1183 8 + RANGO,

4 = 3361 6 + RANGO (cosa esattamente
Est detiene con questo gioco)

4 = 2461 6 + RANGO

4 = B2, 2218 8 + RANGO, nessun Vuoto

4NT = B(2.5), 2281 8 + RANGO, nessun
Vuoto 5 = B3, 2218 8 + RANGO,

nessun Vuoto
5 = B(2.5), 2281 8 + RANGO, nessun Vuoto

5 = B4, 2218 8 + RANGO, nessun Vuoto

Dopo la risposta che mostra 6 o 8, FORMA,
COLORE o RANGO rispettivamente + Vuoto o S+V,
è necessario un nuovo Relay per rivelare la forma
esatta:

Per esempio,: Le risposte dopo 6 o 8, FORMA &
un nuovo Relay, sia 3, che chiederà la forma
esatta, saranno:

3 = 3046 insolito, 6 + FORMA + Vuoto

3 = 4036 6 + FORMA + Vuoto

3NT = 2038 NT per 3, 8 + FORMA + Vuoto

4 = 3028 per 3, 8 + FORMA + Vuoto

4 = B3, 1048 8 + FORMA + S+V

4 = vuoto

4 = B3, 4018 8 + FORMA + S+V

NOTA: Nessun'offerta preliminare forte come sopra (per una mano forte con B(4.5)+ e per una mano bilanciata forte con B(3.5 a 4) dopo le aperture di 1, 1 e 1, quindi dopo un Relay. con queste Aperture la Convenzione SCOR - SCOR inizia dalla 1a offerta se non c'è sovrappresa!

Le risposte a step sono:

B(3 - 4), 5 o 7, FORMA / B3, 2227

5 o 7, COLORE / B(3.5), 2227

5 o 7, RANGO / B, 2227

6 o 8, FORMA un nuovo Relay per la
forma 6 o 8, COLORE un nuovo Relay per
la forma 6 o 8, RANGO (offerta di attesa)
un nuovo Relay per la forma esatta

Con una sovrappresa, le offerte sono le stesse dopo l'apertura di 1:

B(2 - 2.5), 5 o 7, FORMA / B2, 2272

5 o 7, COLORE / B(2.5), 2272

5 o 7, RANGO

6 o 8, FORMA

6 o 8, COLORE

6 o 8, RANGO (offerta in attesa)

Trova tutti i 'difficili' annunci nel programma informatico Sysnotes, dove sono molto più facili perché sono

Può essere difficile trovare il tuo annuncio corretto se non hai Sysnotes, ma ti spiegherò come farlo più velocemente di quanto ti aspetti.

Innanzitutto, classifica la tua mano per essere chiaro su quale meccanismo devi usare per mostrare la tua forma.
Se non c'è Overcall, il tuo campo è: B(2 - 4), minimo 5 carte del seme di base e dopo la 6a risposta fai SCOR.
È vietato entrare nello SCOR esteso!

Usa il 6o passo per mostrare 6 o 8 carte, RANGO e se segue un nuovo Relay, chiarirà la tua esatta forma.

Dopo un Overcall, mostrerai una mano debole: B(2 - 2.5), minimo 5 carte del seme di base e dopo la 6a risposta fai SCOR, è anche vietato entrare nello SCOR esteso!

Quando hai una mano forte, B(4.5+), dopo la 6a risposta fai SCOR, DEVI entrare nello SCOR esteso dal 7o passo con 6 o 8 carte del seme di base, RANGO, senza Vuoto.

Ciò significa che devi SALTARE nel tuo seme di base Indossare il livello 3 o il livello 4 nel campo Extended SCOR, e il SALTO deve essere oltre i primi 6 passaggi!

Gli 1°, 2° e 3° passaggi da parte di SCOR - SCOR sono per FORMA, COLORE o RANGO seme di base.

I successivi 4°, 5° e 6° passaggi sono ancora per FORMA, COLORE e RANGO, ma questa volta con 6 o 8 carte Seme di base.

Prestare attenzione al 6° passaggio, che è per 6 carte Seme di base, RANGO + Vuoto o S+V solo! È necessario un nuovo Relay per rivelare la forma esatta. Nota: Dalla puntata del 'x' Livello al 'x + 1' Livello (da un Livello al Livello successivo nello stesso seme) ci sono 5 passaggi, quindi aggiungi 1 altro passaggio per trovare dove si trova. Puoi usare le dita per contare questi 6 passaggi, che dovrai escludere se ti sarà più facile. L'ho fatto nella fase iniziale di creazione del sistema

È abbastanza diverso, intendo molto più facile quando giochi su Internet e usi Sysnotes.

Ovviamente, i giocatori di bridge professionisti possono padroneggiarlo in un mese e vinceranno molti premi con Fp. Il resto dei giocatori di bridge devono invece usare Appunti per il gioco su Internet o solo il conteggio Fp con il loro sistema di offerta, che ovviamente li aiuterà a migliorare il loro gioco.

Non voglio scoraggiarti, ma è meglio sapere in anticipo che se non impari i meccanismi Fp di base e padroneggi una visione chiara di essi, non sarai in grado di giocare con successo al Force Point senza Appunti.

Tavola 52

OVEST	EST
AJT	Q876532
62	AQJT5
AQ	
QJ965	A

Dealer a Est, EW vulnerables, Oponentes passam durante toda a partida

Passa	ESTOVEST	NORTE
5 Passa 5!	E 2NT!	Passa
6 Passa 6 Tudo Passa		

2 = B3+, 6+ / 5+ cartas, qualquer bi-color

2NT! = Relay RF! Peça a outra bi-color

5 = B(3,5 - 4), 7 / 5 bicolore (vedi Sysnotes)

min PL = B(3,5) + B2 + 1 (per 10 Atout) = 6,5

5! = Relay! Chiedi la forma esatta

6 = Singleton, forma esatta 7501

6 = Firmare

Il PL atteso = 3,5 (con bicolore 7/5, B# di Est)

+ 2 (B# di Ovest) + 1 (per 10 Atout) = 6,5 per

lo Small Slam statisticamente 100%

L'atteso min CP di Est secondo la Formula per bicolore 7/5 è: La risposta al 1° passo CP = $4 \cdot B\# - 4 = 4 \cdot 3,5 - 4 = \text{min } 10$ (A + K) insieme a 6 EQ.

Il min CP totale in entrambe le mani sarà:

10 (atteso min CP di Est) + 12 (CP di

Ovest) + 4 (East's pseudo CP in suit) + 4 (East's pseudo

CP in suit) = min 30, along with the Trump

Super

FIT di 10 carte e un lato 5 per 2 Misfit nel seme di
 .
 Quindi, lo Slam deve essere tentato dai requisiti
 di Fp.

Consiglio 53

OVEST	EST
Q654	T32
Q6542	2
KT94	AQJ863
6	K9

Est dīlere, omnes vulnerābilēs
 EAST SOUTH WEST NORTH

Pass Pass Pass 1 1NT 2 2 3
 3 Pass Pass Pass

1 = North's Precision Club Apērtiō

1NT = B(1.5), 5+ (post pārtnerī's Pass)

2 = South's bīd

2 = Giocare. Min PL = B(1.5) + B(1.5) = 3.0
 (Ricaricando con 1.0 dopo la chiamata
 degli avversari) 3 = Chiamata Nord
 3 = Chiusura

Max PL = 3.5 (rialzo con B2, 6 carte di colore

Consiglio 54

OVEST	EST
K65	A92
AKJ4	T9654
AKJ843	92
	874

Sud apre 3, Nord rilancia a 4, EW vulnerabile

SUD OVEST NORD EST 3 DBL 4 Pass
Pass 4 Pass 4 Pass 6 Tutti Pass

3 = Sbarramento preventivo di Sud

3 = B3+ (per la dichiarazione di 3° livello in minore, Vulnerabile), 4

= rilancio del

Nord Passo =

B(0) o meno

Da quel punto, gli avversari passano

attraverso 4 = B(4.5)+, 5+ (licitando da soli

al 4° livello, 5+ Vul)

6 = Fine

PL previsto = B(0) + B(4.5) + 0.5 (per 9 atout) + 1
(miglioramento per il seme degli avversari) = 6
per uno SLAM piccolo statisticamente del 50%

Come puoi vedere, con i bombardamenti
avversari, Fp usa solo B# e PL in
combinazione con i livelli su cui sono state
fatte le dichiarazioni. Basta imparare le
contro-interferenze, Vulnerabilità e
Non-Vulnerabilità e tutto diventerà chiaro.

Tavola 55

	OVEST		EST
	QJ3		A86
	AK43		QT876
	QT9652		AK3
	-		AQ
WEST	NORD	EST	SUD 3
--	Passa	1	
DOPPIA! Passa 3 Passa			
3! Passa 3NT Passa			
4! Passa 4 Passa			
4! Passa 4NT Passa			
5! Passa 5 Passa			
7 PASSATO PASSATO PASSATO			

Capisci le offerte? Indizi: 3 =

B(4.5)+, qualsiasi mano 5+ carte

3NT = 1° passo risposta per 5 o 7, FORMA laterale

4 = forma 3532 esatta

4NT = esattamente B(4.5)

5 = 2° passo risposta per 4 CP con precedentemente CP obbligatoriamente scartato =

$4*B\# = 4*4.5 = 18$ per un totale di 22 CP

PL = B(4.5) + B2 + 1 (per l'aggiornamento del vuoto dopo l'offerta 3) + 0.5 (per 9 carte) +

0.5 (per 9 carte) + 0.25* (forza*punto per 4 assi)

- 0.5 (per più di 3 regolazioni positive) = 8.25* per 100% NT GRANDE

CP = 26 + 4 + 6 (pseudo per vuoto) =

36 per statisticamente 100% GRANDE

SLAM

Bordo 56

OVEST	EST
A865	KQJ4
A76	J8
K103	Q8
AQJ	K6532

Dealer West, NS

Vulnerable OVEST 1

NORD	EST	SUD
Passa	1!	Passa
1NT	Passa	2! Passa
2NT	Passa	3! Passa
3	Passa	4! Passa
4	Passa	4NT! Passa
5	Pass	6 All Pass

1 = B2+, 5+ / B(3.5 - 4), equilibrato / B(4.5)+, qualsiasi carta a colore 5+ o qualsiasi bicolore
~~5/5~~ 5/5 = B(0.5)+, RF! 2+ / B(1.5)+, qualsiasi tipo, no bicolore
1NT = B(3.5 - 4), equilibrato (secondo i requisiti Fp: nessuna carta a colore 5+, nessuna S / V)
2! = RF Relay! Stayman modificato
2NT = esattamente B4 con 4, può avere qualsiasi altra carta a colore 4

NOTA: 2 mostrerà esattamente B(3.5) con

4, può avere qualsiasi altra sequenza di 4

3a parte B2+, Chiedi l'altra sequenza di 4 carte

3 = nessun'altra sequenza di 4 carte, forma esatta

433 Relè CPA! Minimo PL = B4 + B1 = 5

4 = risposta al 3° passo per esattamente B4 per 6

$4 * B\# = 4 * 4 = 16$ CP per un totale di 22 CP = $4K + A$

o $3A + K$ (per Est, è ovviamente quest'ultima),

insieme a 1 EQ (1 Dama vera, perché Ovest ha una

Donna (per le 2 carte dello stesso

Donna (per le 2 carte dello stesso
valore)

5 = risposta al 3° passo per GRADO Re +

Donna (per Est, e ovvio che le 2 Onori più alte
li C... .. B... ..)

di Ovest sono Re + Donna)

Pensando!

PL = B4 + B1 + 1 (per 5 da 3 Fit laterale nella con

tutti e 3 gli Onori più alti) = 6 per statisticamente

il 50% di Piccolo Slam.

CP in entrambe le mani = $22 + 8 = 30$ con 2

Fit buoni per statisticamente il 100% di

Piccolo Slam.

6 = Fuori

Tabellone 57

OVEST	EST
AJT4	K
6	KQ873
KJ843	A
652	AKJT84

Dealer Est, Tutti Vulnerabili, Avversari
Passano Tutto

OVEST NORD EST SUD

- - 3 Passa

3! Passa 3 Passa

3! Passa 3NT Passa

4! Passa 4

Passa

4! Passa 5

Passa

6 Pass Pass Pass

3 = ~ B(4.5)+, 6+/5+ any / B(2 - 4), 9+

3! = B2+, Mandatory Relay per l'altro seme!

3 = B(4.5)+, 6+/5+ bi-colore

3! = B3+, Chiedi per 2/3/6+ carte

3NT = 1st step risposta per 6/5 con 2 carte
Controllo o 1516

4! = B3+, Relay! Chiedi per la forma esatta

4 = 1 per 1 nei semi corti (per 1 per 1 nei
corti usa la NT bid o la bid nel seme bi-colore
più vicino)

4! = CPA Ex Relay! Chiedi per i CP. Prima di rispondere con CPA scarta i CP = $4 \times B\# - 4$ (per bi-colore 6/5 + V / 2S) e mostra il resto dei tuoi CP con 2 CP per ogni passo.

5 = risposta del 5° passo per 10 CP + precedentemente rimosso obbligatorio $4 \times B\# = 4 \times 4.5 - 4 = 14$ CP per un totale di 24 CP = 4 Assi o 2 Assi + 3 Re (per Ovest, e ovviamente quest'ultimo)

NOTA: Con bi-colori 6+/5+ i CP totali in entrambe le mani decidono sui Piccoli Slam, il numero di EQ non può essere scoperto perché non c'è richiesta per il B# esatto del partner eccetto approssimativamente se usi la Formula per bi-colore 6/5 con 2 Singoli sotto.

Andiamo a controllare a ritroso il B# di Est:

$$B\# \sim CP/4 - 1 = 24/4 - 1 = 5$$

Supponi che Est abbia mostrato quel B# e usato il 2° passo per rispondere ai CP, il che mostrerà anche 2 EQ. È ovvio per Ovest che il partner ha un Singolo Re, quindi Est deve avere 1 Donna reale in più + 1 EQ nel seme, indipendentemente dal fatto che ci sia o meno un Singolo Asso

Il totale dei CP in entrambe le mani sarà:
24 (nella mano di Est) + 10 (nella mano di Ovest) = 34 per statisticamente 100%
Piccolo SLAM

NOTA: Il pseudo 4 CP nel seme di di West non può essere contato perché West sa che East ha un vero Re in quel seme!

Non è necessario controllare il PL con lancette bicolore 6+/5+, anche se è possibile farlo:

PL ~ 5 + 1 + 0,5 (per 9 Trumps) - 0,5 (per due semi 5 per 1) ~ 6,0 per statisticamente 50% Piccolo

Siam! Potrebbe esserci un problema in questo gioco se uno degli avversari ha QJx. EW avrà bisogno di un po' di fortuna, ma è normale con l'Aggressivo Fp!

Chi può utilizzare il sistema?

Il file di dati 1NT_over_1.snf di Sysnotes è 92.5 MB. Negli ultimi 36 anni, con almeno 20.000 correzioni (alcune pesanti correzioni hanno impedito che venissero inseriti più dati).

Sysnotes probabilmente non verrà mai riempito completamente, anche se è possibile se si trova un altro sistema di massima sicurezza in cui si possa trasmettere il dato. Se si volesse riempire Sysnotes, di sicuro morirebbe per cause naturali e tutti noi potremmo beneficiare di un prezioso programma Sysnotes con un file di banca dati di oltre 100 MB. Molto curioso perché, per una particolare partita con una lunga sequenza di offerte, non verranno utilizzati più di 25 KB di dati, il che significa che in un database di 100 MB ci saranno almeno 400.000 sequenze. Ora il database è composto da 371.665 sequenze, alcune delle quali più brevi perché a volte quando raggiunge il punteggio SCOR-SCOR

Meccanismo non ho continuato a compilare le Sysnotes, ma sono andato a compilare la sequenza successiva.

Ho fatto questo per poter compilare più all'assunzione che ho già spiegato prima la Convenzione insieme all'Fp Asking & CPA.

Quindi, chiunque può continuare senza guardare le offerte nelle Sysnotes. La maggior parte delle sequenze sono costantemente ripetute in 10 Meccanismi di Offerta corrispondenti ai diversi Opening bids, Convenzione SCOR-SCOR e 3 Asking (per l'esatto B# del partner, CPA per il numero del partner e le re degli Onori ALTI, SCOR per i colori degli Onori ALTI del partner), quindi un Meccanismo di Offerta probabilmente dovrebbe consistere in circa 400.000 sequenze da compilare in pieno per tutte le possibili variazioni nell'Offerta Bridge!

36 anni fa, quando ero giovane, forte e ingenuo, ho deciso che potevo conquistarli tutti. Almeno, penso di aver fatto progressi in quella direzione, ancora senza una parte del tetto. Ora ho 76 anni e mi ci vorranno almeno 5 anni in più per finire completamente quel tetto di Casa di Carte aggiungendo almeno 2,5 MB di informazioni non necessariamente obbligatorie al file dati!

Lo farò? Se me lo chiedi in questo momento, ti direi che sono completamente esausto, e forse è sarebbe meglio trovare un detenuto con un ultimo desiderio per un beneficio reciproco, scherzo! Ovviamente, cercherò di riempire Sysnotes fino alla fine dei miei giorni!

Bordo 58

	NORD	
	AKTAK	
	T8	
	KJ863	
	2	
OVEST		EST
QJ76		9853
5		J4
AJ42		KQT753
QT75		9
	SOUTH	
	42	
	Q9763	
	2986	
	A4	

Dealer Nord; Entrambi vulnerabili; solo NS giocano
Fp

NORD EST SUD OVEST

1 2 2	4
DBL! 5 5	6
7 Pass Pass	Pass

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5)+, bilanciato / B(4.5)+,
qualsiasi di mano o qualsiasi bicolore

2 = Bid dell'avversario

2 = B(0), 5+ carta di mano, bid libero

4 = Bid di barrage dell'avversario

DBL! = B(4.5)+, Chiedi la lunghezza del mazzo di
di base + i mazzi laterali

5 = Bid dell'avversario

5 = Risposta del 4° passo per 6+ mazzo

6 = Bid dell'avversario

Pensiero!

PL = B(0) + B(4.5) + 1 ('good' Void) + 1 (10
Trumps) + 1 (6 by 2+ side FIT in

suit, assuming that South must have either
Q or Q along with Ace to show B# = 0,
statistically excluding any Controls in
South's hand) = 7.5 for statistically 100%
GRAND SLAM

CP in both hands = 40 (including 10 pseudo
CP in suit) for statistically 100% GRAND
SLAM

7 = Final

Contract All Pass

Tavolo 59

	NORD	
	AK8K	
	J43AK8	
	543	
OVEST		EST
J432		AQT5
JT9764		Q532
T82		A5
		QT7
	SUD	
	K987	
	6Q9	
	76J96	
	2	

Dealer North, Neither Vulnerable, NS

play Fp NORD 1	EST	SUD 1	OUES
	DBL		T Pass
1NT! Pass		2 Pass	
2 Pass	3NT Tutti	Passano	

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5)+, bilanciato / B(4.5)+, qualsiasi mano 5+ o qualsiasi bicolore

DBL = botta Est

1 = B(0.5), 5+

Passa = botta

~~Ovest~~ 1NT! = Relay! forte, B(3.5)+, qualsiasi. RF!

Chiedi per i suoi su 1NT, Min PL = 4.5 + 0 = 4.5

Da quel punto in poi, gli Avversari Passano per tutto

2! = 3a risposta di tappa per 5 + RANGO + mani laterali

2 = Relay! Chiedi la forma esatta

3NT = forma esatta

5044 All Pass

BBO Bidding andò: 1 DBL 1 4 DBL p 5 p 6 All Pass

Puoi sospettare quali Esperti BBO abbiano puntato quel Piccolo Slam, la maggior parte delle volte sono **GRAND SLAM** e quasi non ci vanno

Quando si gioca a bridge, di solito le cose non sono facili. Lo sappiamo molto bene; sappiamo che sono spesso complicate, ed è questo che ci rende tutti pazzi per quel Gioco è difficile, più ci dispiacciamo di non averlo fatto. Quello che ci rende malati. Non sarà scoperta alcuna cura per esso!!

In ogni caso, torniamo sulla Terra! Insieme, se possibile

A proposito, non dimenticare che i Relè al 6° e ai livelli superiori sono vietati, eccetto nelle mani degli Avversari, ma anche in questo caso, devono essere utilizzati con molta attenzione, pensando alle possibili risposte del partner; altrimenti, costringerai il tuo partner a scommettere troppo!!

Tavola 60

OVEST	EST
AKQ742	3
K873	AJ92
J4	AT
K	A65432

Dealer Ovest, Nessuno VUL, Avversari Passano Tutto

OVES	NORD	EST	SUD
T 1	Passa	1NT!	Passa
2NT	Passa	3!	Passa
3	Passa	3!	Passa
4	Passa	4!	Passa
5	Passare	5!	Passare
5NT	Tutto	Passare	

1 = B(2.0 - 4.0), 5+ carte suit

1NT! = RF Relay! Chiedi per i lati suite

2NT = 6 + COLORE (rosso) lati suite

3! = Relay! Chiedi per la forma esatta

3 = 6421 forma esatta

3! = Relay! Chiedi per il numero esatto B

4 = 2° step risposta per B(2.5)

4! = CPA Relay! Prima di rispondere per CPA
scarta CP = $4 \times B\#$ e mostra il resto del tuo CP
per 2

CP per ogni passo.

La risposta del 1° passo per CP = $4*B\# + 2 = 4*2.5 + 2 = 12$ CP, 3 EQ

La risposta del 2° passo CP = $4*2.5 + 4 = 14$ CP, 2 EQ, La risposta del 3° passo CP = $4*2.5 + 6 = 16$ CP, 1 EQ, La risposta del 4° passo CP = $4*2.5 + 8 = 18$ CP, 1 EQ
Regina reale + Re Solitario !

5 = risposta del 4° passo per 8 CP insieme a precedentemente rimosso
obbligatoriamente $4*B\# = 10$ CP per un totale di 18 CP (3 Assi o 1 Asso + 3 Re), 1 Re Solitario!
Regina reale + un

Verifichiamo la presenza di un Re Solitario

Ovest ha mostrato: 2.5 prese di contratto

1 Asso + 3 Re + un Solitario per 3 prese di contratto (B3), quindi il B# dichiarato e il B3 calcolato sono diversi, il che mostra che Ovest ha un Re Solitario insieme a 1 Regina reale!!

5 = Relay! Chiedi il colore del Re mancante
5NT = Re mancante

Pensando!

PL = $B(2,5) + B3 - 0,5$ (più Assi che Re

e non una Regina) + 0,5 (per il 'buon' Singleton in !) + 0,5 (per due Misfits da 6 su 1, che vengono contati per caso) = 6,25* per statisticamente

50% Small Slam (il Re Singleton è un 'buon' Singleton = 1,0 solo quando è opposto all'Asso nello stesso seme!)

CP = 18 + 18 = 36 per statisticamente 100% Small SLAM!

Anche se raramente, capita un Misfit da 6 su 1 con 2 Controlli, e la cosa sorprendente è che può sostituire un Misfit laterale da 5 su 2 con 2 Controlli.

Su BBO l'asta è andata:

1 p 2 p 3 p 4 All Pass

Sto cercando di creare qualcosa che penso possa essere importante per alcuni dei Giocatori di Bridge in giro per il mondo. Se sono Giocatori Esperti, una dozzina di loro sono più che sufficienti.

Questo sarà le 2 squadre più forti al mondo. Sarai il giudice!

Non mi aspetto che molti dei giocatori casuali imparino Fp nel tentativo di migliorare il loro sistema.

semplicemente perché la maggior parte di loro gioca per divertimento e non è uno Slam. Per loro, quel gioco è solo fortuna, quindi giocheranno un sistema semplice. Per alcuni di loro, la parte più difficile è imparare una nuova cosa, forse perché non vedono il motivo di farlo.

Il sistema Fp è stato creato per le Gare a Bassa Scazzione che la fortuna non sarà così importante e per giocare quasi senza rischiare, perché il Fp ha gli strumenti per scoprire i posti esatti per il più importante degli Onori Principali.

Quello che mi aspetto è che alcuni Giocatori professionisti e di Squadra prestino attenzione al tentativo di sopraffare gli altri sistemi, soprattutto nel campo dei contratti Slam.

2 o 3 Slam da 10 IMPs ciascuno, che gli altri tavoli non possono percepire, li catapulteranno ai primi 3 posti Fp.

Può percepire quando sarete 1 sotto e quando gli avversari saranno 1 sotto, quindi non sono necessari sacrifici inutili. Una differenza di 6 IMPs non è da scartare. Il sistema può scoprire il numero delle Regine del partner senza nemmeno chiedere loro.

La possibilità di scoprire un Re Singolo preserverà qualsiasi contratto dalla rovina, il che accade spesso se rimane nell'oscurità prima dell'inizio del gioco. Per i bicolori con 2 carte nel seme corto, Fp può cercare di scoprire se c'è un Onore SUPERIORE prima di andare a uno Slam.

È la tua decisione, usala o proteggila contro di essa!

Tavola 61

	NORD	
	AQ7	
	64AQ	
	2JT97	
	4	
OVEST		EST
Q852		AT74
K32		T
943		KJT865
862		53
	SOUTH	
	KJ963	
	J985	
	7	
	AKQ	

Dealer Nord, NS vulnerabile. Solo NS giocano Fp

NORD EST SUD OVEST 2 Passo 2!
Passo 2 3 Passo! 4 Passo 4 Passo!
Passo 5 Passo 5! Passo 5NT Passo 7
Tutti Passo

2= B(2 - 2.5), any 5+/5+ bi-color

Pass = East's bid

2! = B(-) or B1+, Request the

bi-color Pass = West's bid

2 = B(1.5 - 2) 5+/5+ / B(2 - 2.5) 5+ / 5+any

3 = East's Overcall

Pass! = Pass - Relay! Request the other bi-color suit

4 = West's barrage bid

Pass = for 5+ card suit

4 = West showed 4 cards in suit, obviously ready to play 5 if needed

Pass! = Pass - Relay! Request 2/3 card

suit Pass = West's bid, agree to play

4

5 = 0535 esatta forma, risposta del 4° passo (utilizzando DBL, ma non Pass, per il primo passo) per 3 carte nel seme di Pass = la proposta di Est

5! = Chiedi l'esatto B#

Pass = la proposta di Ovest

5NT = risposta del 2° passo per esattamente B(2,5)

NOTA: Se Nord fosse stato un Esploratore, avrebbe aumentato il suo B# di 0,5 (da 2,5 a 3) dopo la proposta di Est, a meno che secondo i Requisiti di Fp, il CP $\geq 4*B\#$ aumentato (per una mano con un Vuoto la risposta del 1° passo per CP = $4*B\#$), cioè il CP di Nord $\geq 4*3 = 12$

Da quel momento, gli avversari passano per tutto il tempo

Pensando!

Il PL = $B(2,5) + B(2,5) + 0,5$ (per 9 Trionfi in atout) + 1 (per un FIT laterale in atout con i 3 TOP Onori) - 0,5 (per 'cattiva' Vuoto in a causa del Re opposto) = 6 per statisticamente 50% Small SLAM

I CP previsti di Nord sono: $4 \times 2,5 + 2 = 12$ CP. I CP totali in entrambe le mani sono: $12 + 14 + 6$ (per il Vuoto di Nord) + 4 (per il Singolo) = 36 CP per statisticamente 100% Small SLAM

NOTA: 36 CP, ma nessun Asso vero, quindi i CP non sono per il 100% GRAND SLAM!

Pensando!

Ovviamente 6, ma se il Re è a favore, è 7!
Il problema è la mancanza del Re Atout!!

Dove si trova? Est non ha sovracontrato immediatamente dopo l'apertura di 2, quindi quel giocatore deve essere debole con una lunga sequenza di 6-7 carte nel seme di , 4 carte nel seme di e possibilmente 2 singletons nei semi di e (uno di essi sicuramente). Statisticamente ciò significa che il Re di deve essere in possesso dell'Ovest!

7 = Rischiosa GRAND SLAM, ma molto possibile e molto degna se riuscita.

BINGO!

In BBO la Licitazione, in realtà il Gioco, è andata orribilmente:

1 p 4 Tutti Passano facendo solo
6, perché Nord non ha fatto il 2°
finesse!

Sai, per principio, le licite di 3NT, 4 e 4, se utilizzate dal Giocante, sono Licite di Chiusura.

In realtà, questo non è assolutamente vero. Puoi usare le licite di 4 e 4 per i Relay quando sono i semi degli Avversari o il tuo compagno ha mostrato un Singolo o un Vuoto in questi semi.

Con PL > 5 noti, la licita di 3NT può essere usata per Ex-Relay! Le altre 2 licite possono essere usate come Relay anche quando è ovvio che non sono licite di Chiusura (di solito quando gli Avversari li hanno usati naturalmente o il partner ha un Singleton o un Vuoto in quella scommessa o il Livello di Gioco (LG) è superiore a B5).

Comunque, usa quella con molta cautela !

Consiglio 62

			NORTHA	
			865	
			A76KT3	
			AQJ	
	OVEST			EST
	732			T9
T932				KQ54
	A92			J7654
	T94			87
			SUDH	
			MQJ4	
			J8Q8K65	
			32	

Dealer Nord, vulnerabile E-O

NORD EST SUD VEST 1			
	Pass	1!	Passa
1NT	Pass	2!	Passa
2NT	Passa	3!	Passa
3	Passa	4!	Passa
4	Passa	4NT!	Passa
5	Passa	5	Passa
6	Passa	6 Tutti	Passa

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5)+, equilibrato / B(4.5)+, qualsiasi / colore misto

1! = B(0.5)+, RF! 2+ / B(1.5)+, qualsiasi forma, nessun colore misto

1NT = B(3 - 4), bilanciato (nessuna carta a colore maggiore, nessun S/V)
2 = Modified Stayman! B1+ o B(0)+, 4+/4+ nei Maggiori o qualsiasi colore misto

Minimo PL = B3 + B1 = 4

2NT = B(3.5 - 4), 4

3! = GF! Chiedi l'altro colore a 4 carte

3 = 4333 forma precisa

4! = Relay! Chiedi il preciso B#

4 = 2a risposta per B4. La 1a sarà = B(3.5)

4NT! = CPA Relay!

Minimo PL = 4 + 1 = 5

5 = 3a risposta per 6 CP + precedentemente rimosso obbligatorio 4*B# = 16 CP, Totale 22 CP = 3

Asso + 1 Re insieme a 1 EQ (ovviamente 1 Donna

Vera) e CP in entrambe le mani = 22 + 8 = 30 CP insieme a 2 FIT statisticamente per 100% Small

SLAM
5! = Relay! Chiedi i colori del Re + la Donna per SCOR.

6 = 3a risposta per RANGO K + Q (Maggiori o Minori)

PL = B4 + B1 + eventualmente 1 (con 3 a 1 di probabilità per il possesso dell'Asso di per i 3 Onori ALTI insieme) = 6 per statisticamente 50% small SLAM

6 = Chiudere (Fp gioca piccoli SLAMS con 30 CP solo con 2 buone FITs)

Board 63

		NORD	
		QJT98	
	AQ72		
		T3	
	43		
	OVEST		EST
73			K4
T98			J543
KQ875			J
Q82			T975
		SUD	
A652K6A42			

AKJ6

Sigillatore Sud, E-W VUL Avversari Passano Durante

EST	SUD	OVEST	NORD
-		1 Passo	1!
Passo 1NT	Passo		2
Passo 2NT	Passo !	Passo 3NT	Passo

Passare	4	Passare	4NT!
Passare	5	Passare	6
Passare	Passare	Passare	Pass

1 = Forza minima 2+, 5+ / Bilanciato (3 - 4.5), / Forza (4.5)+, qualsiasi mano con 5+ carte o a due colori

1! = Risposta forzata! Forza minima (0.5)+, 2+ / Forza (1.5)+, qualsiasi distribuzione

1NT = Bilanciato (3 - 4.5) (senza 5 carte in un seme, senza S/V)

2 = Stayman modificata! Forza minima 1+ / Bilanciato (0)+, chiede 4M

2NT = Bilanciato (3.5 - 4), 4 carte

3! = Forzante a manche! Chiede altro seme a 4 carte

3NT = Bilanciato (3.5 - 4.5), esatta distribuzione 4234 (per Re e l'Forza minima 3+; chiede l'esatta Forza

4 = Risposta 3° passo per esattamente Forza (4.5)

4NT! = CPA Relay!

5 = 4a passo risposta per 8 CP + precedentemente

chiesto 4^{to} B# = 4*4.5 = 18 CP per un totale di 26

CP = 3A + 2K, nessuna Regina (a causa della 4a

risposta al passo per CP) 5NT! = Relay! Chiedi gli

'abiti' dei Re mediante SCOR 61a risposta passo

per 2 Re a FORMA 6 = Sign Off

Pensando!

PL = B(4.5) + B1 + 0.5 (per 9 Atout) +

0.5 (per i 3 Onori Alti in 4 di 2 seme) - 0.5 (per più Assi che Re e nessuna Donna nel Sud

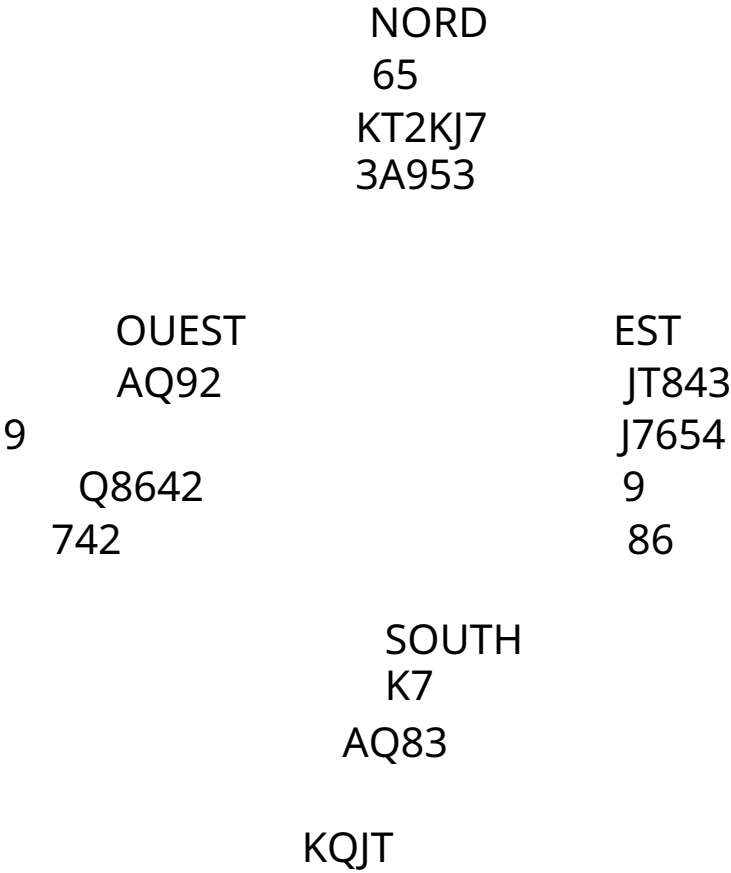
mano) + 0.25* (forza*punto per 4 Assi) =

6.25* per statisticamente 75% di Piccolo

SLAM

La CP totale dans les deux mains = 26
+ 6 = 32 pour un PETIT CHELEM
statistique de 100%

Carte 64



E-W vulnerable. Opponents Pass Throughout

SUD OVEST NORD EST 1			
	Pass	1!	Pass
1NT	Pass	2!	Pass
2	Pass	2!	Passare
2NT	Passare	3!	Passare

3NT Pass

4 Pass

5 Pass

4! Pass

NT! Pass

6NT All Pass

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5), balanced / B(4.5)+, any 5+ card suit or any bi-color

1! = RF! B(0.5)+, 2+ / B(1.5)+, any shape, no bi-color

1NT = B(3 - 4.5), balance

2! = Modified Stayman! B1+ / B(0)+, Ask for 4M
Min PL = 3+ 1.5 = 4.5

2 = B(2.5 - 4.0), 4

2! = GF! Ask for other 4 card suit / exact shape

2NT = B(3.5 - 4.5), 4+ (4), no 4

3! = Relay! Ask for 4 card Minor (4) / 3 card Major (3) / exact shape

3NT = 2434 exact shape (by eliminations)

4! = Relay! B3+, Ask for the exact B#

4 = 2nd step answer for exactly B4

4NT! = CPA Relay!

5 = 2nd step answer for 4 CP + previously mandatory removed $4 \times B\# = 4 \times 4 = 16$ CP for Total of 20 CP = 2A + 2K along with 2 Queens

PL = B4 + B(1.5) = 5.5 for statistically 50%
Small NT SLAM

La CP totale dans les deux mains = 20 +
14 = 34 pour un SLAM de petite taille
statistiquement à 100 %

6NT = Chiusura

Tavolino 65

NORD
AKJ83J86
AQAT7

OVE ST
5
9
JT965432
Q93

E ST
Q9762
7432
8
642

SUD
T4AKQT5K
7KJ85

Dealer Nord, N-S vulnerabile

NORD EST SUD OVEST
1 Pass 1! Pass
2 Pass 2! Pass
2 Pass 2NT! Pass
3NT Pass 4! Pass

4 Pass 4! Pass Pass 7 Tutti Pass

1 = B(2 - 4), 5+

1NT! = B(0,5)+, RF! Chiede i colori laterali

2 = 1a risposta per 5 o 7, FORMA / B2, 7222

2 = GF! Chiede 7 o 5+ forma

2 = 5323 forma esatta, offerta naturale nel colore base per 3 per 3 nei colori laterali,

2NT! = Relay! Chiede l'esatto B#

3NT = 5a risposta per esatto B# = 4 (1a risposta sarebbe per B# = 2)

4! = CPA Relay! Prima di rispondere per CPA scarta

CP = $4 * B\#$ e mostra il resto del tuo CP per 2 CP

ogni passo. La 1a risposta CP = $4 * 4 + 2 = 18$ CP, 3

Q, 2a = 20 CP, 2 Q, 3a = 22 CP, 1 Q, 4a = 24 CP, no

Q

4= 3a risposta per 6 CP + precedentemente

rimosso obbligatoriamente $4 * B\# = 4 * 4 = 16$

CP per un totale di 22 CP = 3A + K insieme a

1 Regina reale

4NT! = Relay! Chiedi i semi di K+Q per SCOR

5 = Risposta del 1° passo per SHAPE King + Queen

PL = B4 + B3 + (0.25* force*point for 5 by 2

Misfit in con i 2 Controlli) - 0.5 (per l'inutile

Q) = per statisticamente 75% GRAND SLAM CP
 = 22 (N) + 18 (S) = 40 per statisticamente 100%
 GRAND SLAM

7 = Sign Off, VA-BANK GRAND SLAM!!

Tavola 66

	NORTH	
	KJ38632	
	KQ428	
	7	
WEST		EST
Q975		A62
Q9		CJT
AJT96		8
93		CQT642
	SUDTA	
	84A747	
	53	
	AJ5	

Dealer Nord, NS vulnerabile, Avversari Passano
 Tutto NORD EST SUD OVEST Passa 1 Passa 1!
 Passa 3 Tutti Passano

1 = B2+, 5+ o forte, B(4.5)+, qualsiasi forma

1! = RF! B(0.5) solo, intendendo fare un'offerta libera o offrire Passa se Est non è forte

3 = sesta risposta per passo da SCOR – SCOR per
6 o 8 + valori (attesa), in realtà ottava risposta
per passo All Pas

Ti mostro le offerte Fp dopo l'apertura di
1 -1! (RF!), niente Overcalls di nuovo

1 = la prima risposta per passo è riservata a una
B(4.5+) forte, qualsiasi seme a 5+ o qualsiasi 5/5

bicolore 1NT = seconda risposta per passo,
mano forte NT, B(3 - 4.5), bilanciata (nessun
seme a 5+, nessuna Sola) Da qui inizia SCOR

– risposte SCOR

2 = terza risposta per passo (prima risposta per passo
da SCOR) è riservata a B(2 - 4), 5 o 7 nel seme base,
FORMA dei semi laterali

2 = quarta risposta per passo (seconda risposta per
passo da SCOR -SCOR) è riservata a B(2 - 4), 5 o 7
nel seme base, COLORE dei semi laterali

2 = quinta risposta per passo (terza risposta per
passo da SCOR -SCOR) è riservata a B(2 - 4), 5 o 7
nel seme base, VALORI dei semi laterali

2 = sesta risposta per passo (quarta risposta per passo
da SCOR -SCOR) è riservata a B(2 - 4), 6 o 8
nel seme base, FORMA dei semi laterali

2NT = 7a risposta al passo (5a risposta al passo
da SCOR -SCOR) è riservata a B(2 - 4), 6 o 8
nel Basico

tuta, colori dei lati della tuta

3 = risposta 8a passo (risposta 6a passo da SCOR - SCOR) è riservata per B(2 - 4), 6 o 8 nel seme base, lati RANK dei semi

I prossimi Relay chiederanno 7 o 5 carte (se 5 con distribuzione esatta) poiché la risposta al 1st passo è riservata per il seme base da 7 carte con lati FORMA, COLORE o RANGO rispettivamente.

Se l'Aprire si è rivelato forte, B(4.5)+, la risposta al 6th passo da 6 o 8, RANGO ~~RANGO in vuoto~~ o S+V. È necessario un nuovo Relay per rivelare la forma esatta.

Dal 7° all'11° passo sono tutte le offerte Extended SCOR con seme base da 6 carte + RANGO che mostra il secondo seme più lungo naturalmente (l'offerta 3NT è riservata per qualsiasi forma 2236)
Dal 12° al 16° passo sono tutte le offerte con seme base da 6 carte + RANGO che mostrano sempre qualsiasi forma 8122, ma con diversi B# (da 2 a 4 con incremento di 0.5)
Il prossimo Relays chiederà il B# esatto

Se appare un'Overcall, il 1st step di DBL / RDBL è riservato a una mano forte, B(4.5)+, qualsiasi ~~qualsiasi bicolore~~ 5/5.

I prossimi 7 passi sono per SCOR - SCOR tranne il passo 1st NT, che è riservato a una mano NT forte, B(3 - 4.5), bilanciata (nessuna carta a colore lungo 5+, nessuna Singleton).

Se l'Aprente si è rivelato forte, B(4.5)+, l'ultimo passo la risposta sarà per 6 o 8, RANK + Void o S+V e sarà necessario un nuovo Relay per rivelare la forma esatta.

Ad esempio:

1 = B2+, 5+ / B(3-4.5), bilanciata / B(4.5)+, 5+ o 5/5 bi-colore

1 = B(0.5)+, 2+ Onore / 3+ / B(1.5)+, qualsiasi forma
2 = Sovrappasso dell'Avversario

Passo = B(2 - 2.5), 5+, debole. Un nuovo Relay è necessario per rivelare i colori laterali

DBL = 1st passo di risposta da SCOR - SCOR è riservato per B(3 - 4), 5 o 7, SHAPE sui lati

2NT = 2nd passo di risposta da SCOR - SCOR è riservato per B(3 - 4), 5 o 7, COLOR sui lati

3 = 3rd passo di risposta da SCOR - SCOR è riservato per B(3 - 4), 5 o 7, RANK sui lati

4° passo di risposta da SCOR - SCOR è riservato per B(3 - 4), 6 o 8, SHAPE sui lati

3 = 5° passo di risposta da SCOR - SCOR è riservato per B(3 - 4), 6 o 8, COLOR sui lati

= 6° passo di risposta da SCOR - SCOR è riservato per B(3 - 4), 6 o 8, RANK sui lati

La prossima Relay chiederà 7 o 5 carte (se 5 con distribuzione esatta) poiché la risposta del 1st step è riservata a 7 carte Basic con FORMA, COLORE o RANGO dei semi laterali rispettivamente.

Se l'Aprente si è rivelato forte, B(4.5)+, la risposta del 6th step da 6 o 8, il RANGO cambia in 6 o 8, RANGO + Vuoto o S+V e una nuova Relay è necessaria per rivelare la forma esatta.

Dal 7° all'11° step sono tutte le offerte SCOR estese con 6 carte Basic + RANGO, senza Vuoti che mostrano il 2° seme più lungo naturalmente (l'offerta 3NT è riservata a qualsiasi forma 2236)

Dal 12° al 16° step sono tutte le offerte con 6 carte Basic + RANGO che mostrano sempre una qualsiasi forma 8122, ma con diversi B# (da 2 a 4 con incrementi di 0,5)

La prossima Relay chiederà il B# esatto

Ho impiegato 36 anni per creare il Sistema Bridge Force Point. Puoi impiegarne 36 giorni per introdurre allo stesso modo. Aggiungiti altri 36 giorni di pratica e inizierai a riempire

la differenza.

Se la Ricerca diventa il Dummy, gli Avversari potrebbero scoprire le esatte distribuzioni di possesso di entrambi i Fp (statisticamente intorno al 30% del tempo). Questo potrebbe aiutarli a 'non fare regali' e ad influenzare i 'buoni' trucchi nei Tornei a Punti di Incontro, ma non ha importanza nelle Partite a Squadre.

Uno dei Giocatori della Squadra Fp lavora a una visualizzazione automatica di tutti gli avvisi Fp quando si gioca in BBO. È un lavoro abbastanza lungo e difficile, ma vogliamo soddisfare completamente i nostri clienti. La scheda CC sarà inclusa gratuitamente per tutte le coppie con licenza. Quando sto guardando i Giocatori Esperti in BBO e appare una nuova partita, controllo per qualche secondo i Numeri Base (B#) delle mani più forti, e quando trovo un Livello di Gioco (PL) per un Grande Slam, sono curioso di come lo gestiranno. Per mia sorpresa, circa il 30% dei Piccoli Slam non vengono scoperti e circa il 70% dei Grandi Slam finisce nella zona crepuscolare.

È abbastanza ovvio che i Giocatori (compresi gli Esperti) abbiano paura dei GRANDI SLAM !!

La spiegazione può essere solo una:

Non riescono a raccogliere abbastanza informazioni!

O forse sanno che il GRANDE SLAM non è così redditizio come il PICCOLO. La differenza è SOLO 2-3 IMPs, che è ovviamente fatta intenzionalmente dai creatori della tabella IMP!!

Consiglio 67

NORD
Q85852

AQJ98
AJ

OVEST
KT62
Q43

T8752

EST
J73
KT96
72
Q964

4

SOUTH
A94
AJ7KT65
3K3

Dealer South, NS Vulnerable

SOUTH WEST NORTH EAST 1

	Passag	1!	Passag
2	gio	2!	gio Pa
2NT	gio	3!	ssaggi
3	gio	3NT	o Pass
			aggio
			Tutti P
			assagg
			io

1 = B(2 - 4), 5+

1! = RF! Chiedi della forza o / e dei semi minori

2 = Risposta al 3o passo per i semi minori di RANGO

2! = Relay! Chiedi del 2o seme più lungo

2NT = Esatta forma 3352

3 = Relay! Chiedi l'esatto numero di B

3 = Risposta al 3o passo per esattamente B3

3NT = Passo

Finale Passo

Thinking!

PL = 3 + 2 + 1 (per 10 carte) - 1 (per mani a SPECCHIO complete) = 5 per un gioco del 50% statistico in Minor o per un gioco del

100% a 3NT.
NOTA: Con PL = 5 sempre hay 3NT, no es necesario pedir Stoppers!

En BBO, ambas Mesas jugaron el increíblemente estúpido Slam de 6! No sabían que el PL = 5.5

Tenemos que ponernos de acuerdo en una cosa: ¡Hay demasiados 'Expertos' en BBO!!

Tavola 68

NORDKQ
JAK9873

J64A

OVEST
4
QJ6
T98753
42

EST
765
42
Q
KQJ953

SOUTH
A9832
T5AK28
76

Dealer Nord, N-S vulnérable

NORD	EST	SUD	OUEST	1
	Passe	!	Passare	
2	Passare	2!	Passare.	
3	Passare	3!	Passare	
4	Passare	4NT!	Passare	Passare
7	Tutti			
Passare				

1 = B(2 - 4), 5+

1! = B(0.5)+, RF! Chiedi i semi laterali

2 = Risposta del 4° passaggio per 6 + SHAPE semi laterali, GF! Chiedi il 2° seme più lungo/forma esatta

3 = Forma esatta 3631

3! = Relay! Chiedi esatto B#

4 = Risposta del 5° passaggio per esattamente B4

4NT! = CPA Relay! Min PL = 4 + 2 = 6

Prima di rispondere per CPA scarta

4^o passo e mostra il resto del tuo CP di 2 CP per un

passo resposta CP del 1° passo = 4*B# + 2 =

4*4 + 2 = 18, 3 EQ, il 2° passo = 20 CP, 2

passo = 22 CP, 1 EQ

4 = 2a passo resposta para 4 CP +

anteriormente obrigatório removido 4*B# =

4*4 = 16 CP para Total de 20 CP = 2A + 2K

junto com 2 EQ, um obviamente para o terno

singular + 1 verdadeira Rainha

4NT! = Relay! Peça a cor dos Reis por SCOR 5= 4o

passo resposta para RANK Reis + COLOR EQ

(usando a resposta combinada para 2 Reis + 2 EQ,

porque os Reis são RANK)

NOTA: Os primeiros 2 passos respostas de 5 e 5
mostrarão 2 SHAPE ou 2 COLOR Reis

respectivamente. O 3o passo de 5 mostrará 2 RANK Reis + 2

SHAPE EQ (em + Q) resposta combinada

Il 4° passo di 5 ha mostrato 2 RE RANK + COLORE EQ (in + Q) e il 5° passo di 5NT mostrerà 2 RE RANK + 2 EQ RANK (in + Q)

Pensaci!

PL = B4 + B2 + 1 (per 6 su 2 lati FIT con i 2 Controlli) + 0,25* (force*point, Aggiustamenti di Tempo per 4 Assi) = 7,25* per statisticamente 75% GRAND SLAM

CP = 20 + 4 pseudo (in) + 16 = 40 per statisticamente 100% GRAND SLAM

Fp gioca GRAND SLAM con PL >= 7,5 solo o almeno con force*point = 7,25*

7 = Sign Off

Questa elegante Licita ti convincerà sicuramente a trovare un mese o due e imparare i Meccanismi di Licita Force Point, Stayman Modificato, Convenzione SCOR - SCOR, Richiesta dei Punti di Controllo (CPA) e lo SCOR. Richiedere i semi degli ONORI MAGGIORI.

Un altro mese di pratica e sarai pronto per la Bermuda Bowl !

Pensa a !
Usalo o proteggilo!

Fate Attenzione: Quando hai B(0) o B(0.5) e il tuo partner ha usato il CPA, chiedendoti il CP, le risposte al 1° passaggio in entrambi i casi sono uguali e mostreranno 4 CP = 1 Re, la risposta al 2° passaggio mostrerà 6 CP = 1 Asso, la risposta al 3° passaggio mostrerà 8 CP = 2 Re. La differenza sarà nel numero di EQ: Con B(0) la tua risposta al 1° passaggio per CP mostrerà 1 Re + 2 EQ, il 2° passaggio mostrerà 1 Asso + 1 EQ, il 3° passaggio mostrerà 2 Re, senza EQ

Con B(0.5) la tua risposta al 1° passaggio per CP mostrerà 1 Re + 1 EQ, il 2° passaggio mostrerà 1 Asso + 2 EQ, il 3° passaggio mostrerà 2 Re + 1 EQ

NOTA: Con B(-) il tuo 1° passaggio mostrerà 0 Re, forse 2 EQ, il 2° passaggio mostrerà 1 Re, forse 1 EQ, il 3° passaggio mostrerà 1 Asso, senza EQ

Solo un Promemoria:

Hai: AQxx KQxx QJxxx

Qual è il tuo B#? Hai aperto 1, il tuo partner ha risposto 1SA e continuato con i Relay per uno Slam. Regine e un Vuoto. Quante Regine Equivalenti (EQ) hai? Quante di esse conterai?

Il tuo B# = solo 2, perché non puoi contare il 4° EQ! Se lo conti e pensi di avere B(2,5), se il tuo partner ti chiede CP, non sarai in grado di mostrarglielo ~~Sarà terribile!~~ a mostrare 2 Assi, invece di A + K, e quando il tuo partner va a uno Slam, la sorpresa sarà terribile. Attenzione ai 4+ EQ!

Tavola 69

	NORD		
	KQJ794		
	KJT9874		
	OVEST		EST
	642		T953
	82		K653
6			53
	KQJT852		A96
	SUD		
	A8AQJT7A		
	Q7423		

Dealer West, né vulnerabile

OVEST NORD EST SUD 3 Passo
Passo 4 Passo 5 Passo 6 Tutti Passo

3 = Avversario's barrage, solitamente con B1, no VUL, B(1.5), VUL , 7 carte suit

Pass = Nord mostra meno di B2

Pass = Avversario's Pass

4 = Sud sovraccalla con COLOR bi-colore (escludendo il suit dell'Avversario), B(3.5)+, non-vulnerabile, B4+, Vulnerabile (Sud può sovraccallare con B(3.5)+, anche Vulnerabile con un Major bi-colore)

Pass = Avversario's Pass

Calcolo (da parte di Nord):

$PL = B(3.5) + B(0.5) + 0.5 \text{ (per KQJ in)} + 1 \text{ (per 10 Trumps)} = 5.5$

5 = Promessa di un Game al 5th

Level Pass= Avversario's Pass

6 = alzando 1 SU perché il B# di South = $4 + 1 = 5$

(dopo l'aggiornamento per la dell'Avversario),

anche se servono 1,5 prese per ogni 1 SU

alzamento quindi sarà un

SLAM a mezzo!

Tavola 70

NORTH
A2

AT92 Q954

A82

54	OVE S T	ES T
	84	Q
	T87	QJ73
	KQJ653	KJ632
		T94

SOUTHKJT
98763
K65A
7

Dealer South, N-S vulnerable

SOUTH WEST NORTH EAST
4 Pass 4NT! Pass
5 Pass 5NT! Pass
6 Pass 7 All Pass

4 = B(3.5 - 4.5), 8
4NT! = RF! Chiedi per i semi minori
5 = 8311 forma precisa, Salta a SCOR nel 2nd lungo

costume con il lato equipaggio di rango (il costume non è uno dei costumi di rango, quindi i costumi di rango sono 1 per 1)

5CPA Relay! La risposta al 1° passo = $4 \cdot B\# - 4 = 4 \cdot 3.5 - 4 = 10$ CP, 6 EQ (5Absolute Signoff)

Risposta al 3° passo per 14 CP, 4 EQ

Pensare!

$PL = B(3.5) + B3 + 1$ (per 10 carte) + 1.0 (per Singolo) = 8.5 per il GRAND SLAM statisticamente al 100%

Controlliamo quali Onori possa avere Sud per il min $B\# = 3.5$. Mettiamo Sud con 2 Re di Maggiori e 2 Regine di Maggiori. Il $B\#$ di Sud sarà (per i 2 trucchi contrattuali iniziali)

+ 1.5 (per KQ in , il possesso massimo disponibile) + 1.5 (per KQ in , il possesso massimo disponibile) + 1 (per carta da 8 del seme)

+ 0,5 (per Singleton, il possibile Re Singleton ha lo stesso conteggio di 0,5)

+ 0,5 (per Singleton, il possibile Re Singleton ha lo stesso conteggio di 0,5)

- 0,5 (per 6 EQ, 2 vere Regine dei Maggiori, 2 nel seme , 2 nei semiminori, Aggiustamento per più di 4 EQ)

Però, in questo è impossibile perché l'Apertura di Sud era con min $B\# = 3,5$, quindi Sud deve avere un solo Asso, e quell'Asso può essere solo l'Asso di !

$NT PL = PL - 1$ (per Singleton) - 0,5 (per Asso Singleton) = $8,5 - 1 - 0,5 = 7$ per uno squeeze statistico al 50% per il GRAND SLAM!

Posizioniamo Sud con 1 Asso, 1 Re Maggiore e 2 Donne Maggiori. Il B# di Sud sarà:

- 2 (per le 2 prese iniziali del contratto) + 2 (per il Singleton

- A) 1 (per 1 Re Maggiore)

- + 1 (per 2 Regine Maggiori, il massimo possesso disponibile, Fp non scansionerà nessuna Regine Singleton nelle Minori)

- + 1 (per seme di 8 carte)

- + 0,5 (per Singleton, l'eventuale Singleton King di ha lo stesso conteggio di 0,5)

- 0,5 (per 5 EQ, 1 vera Regina Maggiore, 2 in seme, 2 in seme Minore, Aggiustamento Negativo per più di 4 EQ) impossibile anche questo, perché il Sud L'apertura è stata con minimo B# = 3.5, quindi Sud deve avere 2 veri Re Maggiori, per poter aprire 4 con minimo Si# = 3.5

7 = Contratto definitivo.

PL della partita = 8,5

Il CP = 14 (CP reale del Sud) + 18 (CP reale del Nord) + 4 (CP pseudo del Sud nel seme) + 4 (CP pseudo del Sud nel seme) = 40 CP in entrambe le mani per statisticamente 100% GRAND SLAM

NOTA: 7NT può essere realizzato su squeeze perché K e QJ sono in possesso di Est.

Ma se gli avversari hanno 3 per 3 e Ovest ne ha uno. Po Ovest ha K, non ci sarà alcuno squeeze e 7NT sarà 1 sotto.

In BBO il contratto era 6 che ne fa 7

Dopo aver specificato la distribuzione esatta dell'Apripatore, il passo successivo mira a specificare la forza della mano se non è nota. Quando si rileva la forza dell'Apripatore, l'Interrogatore (la Ricerca) dopo aver calcolato il Livello di Gioco (PL), deve decidere se continuare con CPA o nominare direttamente il contratto finale!

Il programma è come un libro e ti aiuterà ad imparare. Fp più convenientemente perché potrai vedere tutti i Meccanismi di Bidding e le loro sequenze scorrendo il libro con il mouse durante il gioco.

Nella cartella Fp, puoi trovare una DEMO gratuita programma per computer con mani aperte che ti fornirà il conteggio, e puoi fare offerte e giocare manualmente. Puoi inserire le offerte usando Sysnotes e scegliere i tuoi contratti finali.

Il programma è per l'offerta e il gioco manuali, quindi tienilo su 'Umano' anche se trovi e incolli nella principale. La cartella PowerPoint contiene un insieme di vecchi file GIB, gli avversari possono essere attivati per puntare usando il SAYC e giocare automaticamente.

Tavola 71

			NORD		
			J632		
			J		
			AKJ854Q8		
	OVEST				EST
	A74				K9
	Q10764				K532
Q107					93
J6					K9542
			SOUTH		
			Q108		
			A9 ⁵ 86		
			2		
			A1073		

Dealer West, né vulnerabile

OVEST	NORD	EST	SUD	Passo	Passo
	Pas	Passare	1		
	so	Passare	2!		
Passare	3	Passar	3!		
Passare	4	e Tutti			
		Passar			

Passa - Passa - Passa - 1^e = Iniziale
Forcing! B1+, qualsiasi in 3/4 sit
2 = B(1.5), 5+ , no bi-colore
2 = RF! Chiedi per i semi laterali

3 = 5a risposta di passo per 6 o 8, lati a
COLORI

3 = GF! Chiedi per il 2° seme
più lungo Min PL = 1 + 2 = 3

4 = seme a 4 carte, forma esatta
4162 Pass tutti

PL = B(1.5) + B(1.5) + 0.5 (per 'buon'
Singolo) = 3.5

Puoi sempre aprire 1 con B1+, qualsiasi
forma o puoi usare le aperture della 3a /
4a posizione indicate nelle note di
sistema

Apertura Diversa (per note di sistema)

OVEST NORD EST SUD Pass Pass Pass
1NT Pass 2 Pass 2NT Pass 3 Pass 3 Pass
4 Pass tutti

1NT = B(1 - 1.5), qualsiasi bilanciato / qualsiasi
bicolore, Modifica Stayman / Chiede per bi-
colore

2NT = B(1.5), 4, 4+ (4/ 4), no 4

3Chiedere l'altro seme a 4 carte

34324 forma esatta, per 4Fp gig!

4Chiusura di mano

Tabellone 72

NORD

K

AK10

AKJ743

SOUTH

Q87Q

74210

9

Q965

OVEST

A10952

J93

QJ83

EST

J643

865

K642

108

2

Dealer Nord, Nessun VUL

NORD EST SUD OVEST 1

	Pass	1	Pass
1!	Pass	1NT	Pass
2!	Pass	2	Pass
2!	Pass	3	Pass
3!	Pass	3	Pass
4!	Pass	4	Pass
4NT!	Pass	5	Pass
6	Pass	Pass	Pass

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5), bal / B(4.5)+, qualsiasi forma

1 = B(-0.5), sbilanciato / B(-0.5 a 0), bilanciato (nessun
~~5~~arta mano, nessun S / V), ma che comprende
qualsiasi forma 4441 pseudo bilancio

1! = B(3.5)+, RF! Chiedi la forma generale

1NT = B(-0.5 a 0), bilanciato o qualsiasi 4441

2! = GF! B3+, Modifica Stayman!

2 = B(-0.5 a 0), 4, 4 + (4 o 4), nessun 4

2! = Relay! Chiedi l'altra carta mano a 4 carte

3 = B(-0.5), 4 carte mano, forma generale x4x4

NOTE: 2NT bid mostrerà B(0), ogni altra
offerta mostrerà B(-0.5)

3! = Relay! Chiedi per una mano a 3 carte

3 = forma esatta 3424 (l'offerta 3 mostrerà forma
~~esatta~~)2434

4! = CPA Relay! La risposta al 1° passo = 3 Q, 2°
passo = 4 CP, 1Q

4 = 3 Donna

4NT! = Relay! Chiedi per la Donna mancante del seme

5 = nessuna Donna

Pensando!

$NT\ PL = B(-0.5) + B5 + 1$ (per 10 carte) +
0.5 (per 4 su 3 Misfatto in con tutti e 3 gli
ONORI SUPERIORI) = 6 per statisticamente 50%
piccolo SLAM

CP in entrambe le mani = 30 per statisticamente
meno del 50% piccolo SLAM, perché non ci sono
2 FIT, anche se i sono 3 su 3 negli Avversari...

6 = Rinvio per 36% piccolo SLAM... non farlo
se vuoi essere primo o ultimo!

Pass Tutto

Il contratto in BBO era 3NT che realizza 3NT + 3

Download dei link

Aggiorna il tuo e-book 'Slam dopo Slam con Force Point'

https://docs.google.com/document/d/11CgeP0DfEnILEqvg6gXmxiErLv9TRZ4Q/edit?usp=drive_link&ouid=116991534418448606470&rtpof=true&sd=true

Aggiorna il tuo PDF 'Slam dopo Slam con Force Point'

https://drive.google.com/file/d/19VG1OI7e86VGjR-V-PGgydDtRWfjXbzC/view?usp=drive_link

Aggiorna il tuo file dati originale Force Point '1NT_over_1.snf'

https://drive.google.com/file/d/1HhXxIkskneoADfzYzFoQIOkzieZ4YmAs/view?usp=drive_link

Scarica il sistema Bridge Force Point - nessuna installazione necessaria

https://drive.google.com/drive/folders/173gL_LmgWIJmUJXLpcIwejuWpPgFwa_o?usp=drive_link

Scarica il sistema Simplified Force Point Bridge - nessuna installazione necessaria

https://drive.google.com/drive/folders/155vISWM4VenjoTWwm2IUaixHsP8P2pb_?usp=drive_link

Scegli cosa installare:

https://drive.google.com/drive/folders/1qKQctcp6OKPpZ8nBQTdGM4_jawS_bGj-8?usp=drive_link

Tavolo 73

KT4KQT6Q
T954

9

OVEST	EST
QJ95	876
J7	83
K82	AJ76
KT75	J842

SUD A32
A9542

3

AQ63

Dealer Sud, Nessuna vulnerabilità

NORD EST SUD OVEST

1 Passo

1! Pass 2 Pass

2! Pass 3 Pass

3! Pass 4 Pass

4! Pass 4 Pass

4NT! Pass 5 Tutti Pass

1 = B(2 - 4), 5+

1! = B(0.5)+, RF! 2+/- B(1.5)+, any, nessun bicolore

2 = 2a risposta per 5 o 7, lati COLOR /
B(2.5), 2722

2! = GF! Chiedi per 7 o 5 + forma

3 = 4 carte seme, forma esatta 3514

3! = Relè! Chiedi per il B# esatto

4 = 2a risposta per esattamente B(3.5)

4 = Relè CPA! 1a risposta = $4 \times 3.5 + 2 = 16$ CP, 3 EQ

PL = $3.5 + 1.5 + 0.5$ (per 9 Atout) + 0.5 (per
'buon' Singleton) = 6

NOTA: Lo Singleton è NEUTRO, a causa
della Q opposta)

4 = 2a risposta per 4 CP + precedentemente
obbligatorio rimosso $4 \times B\# = 4 \times 3.5 = 14$ CP per
un Totale di 18 CP = 3A o A + 3K insieme a 2 EQ
(uno dei quali è nella mano Singleton + 1
Regina vera) 4NT! = Relay! Chiedi il colore della
Regina 5 = Regina

Pensando!

Entrambe le mani Singleton in & si sono
dimostrate NEUTRALI a causa delle Regine
avversarie!

PL = $B(3.5) + B(1.5) + 0.5$ (per 9 Atout) = 5.5

Il calcolo ha mostrato che
statisticamente non ci sarà alcun Slam!

5 = Passare
Tutto

Tabellone 74

NORD8AKJT
73AJ8653

OVE ST
KQ85
AQJT6
2
T94

EST
JT932
53
8654
Q7

SOUTH
A764K9
742

Q9K2

Dealer Ovest. Entrambi i lati sono vulnerabili.

OVEST NORD EST SUD 1 4 Passa 4
Passa 4 Passa 4! Passa 5SA Passa 5!
Passa 6 Tutti Passano

1 = B(2 - 4), 5+

4 = B(2.5)+, a forma 0166 o 1066, 6 / 6 bicolore

Passa = la chiamata dell'Est

4= RF Relay! Chiedi per il singoletto

Da quel punto, gli avversari passano dappertutto

4 = 0166 forma esatta

4 = Ex relè CPA!

NOTA: Prima di rispondere tramite CPA, scartare CP = $4 * B\# - 4$ (Vuoto + 6/6) per trovare la risposta CP del primo passaggio e aggiungere 2 CP per

risposta al 1° passaggio e 4 CP per il 2° passaggio. Il CP del 1° passaggio = 4 CP, 5 EQ, il 2° passaggio = 8 CP, 5 EQ, il 3° passaggio = 10 CP, 4 EQ

risposta al 3° passaggio per 10 CP + precedentemente obbligatorio

Impossibile $4 * B\# - 4 = 2, 3 - 4 = 6$ CP = 4K o 2A + K (per il Sud, ovviamente quest'ultimo) per un totale di

16 CP (insieme a formula: $n - 10$, dove 'n' =

somma delle carte in entrambi i semi bicolore =

$12 - 10 = 2$ EQ nel bicolore 6/6 + 1 EQ per

Singolo + 1 EQ per Vuoto = 4 EQ) 5 =

Staffetta! Chiedi il seme di Re

Pensiero!

PL = B4 + B2 + 1 (per il seme laterale 6 per 2 con

Controllo) + 1 (per Singleton) = 6 per SLAM piccolo statisticamente pari al 50%

Tutti passano

NOTA: La formula principale CP = $4 * B\# + 2$, 3 EQ cambia

CP = $4 * B\# + 2 - 2$ (per il Vuoto) - 2 (per l'11a carta bicolore) - 2 (per la 12a carta bicolore), quindi CP = $4 * B\# - 4$

EQ = 3 + 1 (per il Vuoto) + 1 (per l'11a carta bicolore) + 1 (per la 12a carta bicolore), quindi l'EQ diventa 6

6 = Re

Consiglio 75

NORDA
Q74

AK
KQJ6532

OVEST EST
JT3 7652J953 KT6T9874 Q62

8 AT4 SUD

KQ984A82J5397

Dealer Sud, vulnerabili NS

WEST NORD EST SUD Pass 1 Pass !
Pass Pass 1NT!

Pass 2 Pass 2! Pass 2 Pass 2NT!

Pass 3 Pass 3! Pass 4 Pass 4! Pass 5
Pass 5! Pass 5 Pass 6 Pass Pass
Pass

1 = B2+, 5+ o B(4.5)+, qualsiasi

1! = B(0.5)+, RF! 2+ / B(1.5)+, qualsiasi forma

1 = B(4.5 - 6.5), qualsiasi 5+ o 5+/5+ qualsiasi bi-colore

1NT! = Relay! GF! Chiedi la Suit di Base o bi-colore

2 = B(4.5)+, 5+

2 = Relay! Chiedi la forma generale

2 = 5 o 7, COLORE / B5, 2227

2NT = Relay! Chiedi la forma 7 o 5+! =

B(4.5)+, 7+ COLORE / B5, 2227

3! = Relay! La risposta del 1° passo è per qualsiasi

~~0427~~ forma esatta 1327

Quadruple! PL+, Richiedi il B# esatto

5 = 2a risposta per B5 esatto

5 = CPA Relay! 1a risposta CP con 7 carte, nessun vuoto = $4 * B\# = 4 * 5 = 20$ CP con 4 RD

NOTA: Per il numero di Regine Equivalenti usa la formula: $RD = n - 6$, dove 'n' = numero di carte nella lunga = $7 - 6 = 1$ RD nella lunga di 7 carte + 1 RD per il singolo + 2 Regine vere = 4 RD totali 5 = 20 CP, 4 RD

Pensando!

PL = B5 + B1 + 0.5 (per 9 Atout) = 6.5 per un Piccolo Slam al 100% statistico

CP = 20 + 10 = 30 per un Piccolo SLAM al 100% statistico, a causa del Super FIT + buon Misfit

6 = Passaggio

Tavola 76

OVEST	EST
A75	QT
Q862	AT753
T964	A8
T9	KJ53

Dealer Ovest, vulnerabili E-O, Avversari
Passano In Tutto

OVEST NORD EST SUD Passa 1
Passa Passa Passa 2 Tutti
Passa 1!

1NT

Passa - Passa - 1! = Iniziale Forzante!

B1+, 8+ PCP, qualsiasi forma in 3/4

~~semi~~
 $1 = B(0 - 0.5)$ bilanciato / $B(0.5)$

sbilanciato / qualsiasi 4441, 7 - 9 PCP, 1!

= B2+, RF! Chiedi per 5 carta semi, 12-14

PCP

1NT = max B(0), bilanciato o qualsiasi 4441, nessuna

~~2+ carte di seme~~

Statisticamente, il min PL = $B(-1) +$

$B(2.5) = 1.5$, il max PL = $B(0) + B(2.5) =$

~~2.5~~
NOTA: Per usare 2! = Modificazione Stayman

dopo l'offerta 1NT di Ovest, Est deve avere
 B(4.5)+, Vulnerabile o B4+, non Vulnerabile,
 perché la risposta può arrivare a 3 se Ovest ha
 una forma pseudo-bilanciata 4441 qualsiasi!!

Promemoria di quando utilizzare le risposte dello scambio

1. Quando il 1° giocatore ha passato e ha sovrapposto il 2° giocatore ha fatto una sovrapposta, se l'altro avversario ha usato una puntata attiva (non un passo) e il 1° giocatore ha usato un relay, quel relay attiverà lo scambio Risposte per il B# esatto invece che per il seme o i semi laterali !!

2. Quando il 1° giocatore ha aperto al 1° livello e il 1° avversario ha sovrapposto e il 2° giocatore ha usato un relay, se l'altro avversario ha usato una puntata attiva (non un passo), quella puntata attiverà le risposte dello scambio per il B# esatto invece che per i semi laterali !!

Richiede di scambiare la risposta normale per i semi laterali con la risposta per il B# esatto, ma le risposte dipendono dalla puntata del 2° avversario:

2.1. Mostra il tuo seme base se la prossima puntata dell'avversario è una puntata

passiva (passo)

2.2. Mostra il tuo esatto B# se il prossimo Avversario' ha fatto una puntata Attiva

NOTA: Quando il tuo partner ha aperto 1 e gli Avversari Overcall nella stessa, la puntata di PASS è riservata a B2+, 5+. Nella prossima Relay mostrerai il tuo esatto B# / mani secondarie.

Tavola 77

NORD T65
AKT852

A 5

87

OVE ST
Q43

EST
J972

J973

964
Q65

QJ832
J943

SUDAK
8Q64K
T7

AKT2

Dealer South, All Vulnerable SUD
OVESTNE 1 Pass Pass 1NT Pass 2!
Pass Pass 2! PassNT Pass 3! Pass 3NT
Pass 4! Pass 4 Pass 4NT! Pass 5 Pass 6
All Pass

1 = B2+, 5+ or B(4.5)+, any shape
1! = B(0.5)+, Relay! Ask for the overall shape

1NT = B(3 - 4.5), bilanciato

2 = Stayman modificato

2 = nessuna Maggiore a 4 carte

2! = Interrogazione! Chiedi per la Maggiore a 3 carte

NT = B# = 3.5 - 4.5 posticipando la

risposta 3 = Interrogazione! Chiedi

ancora per la Maggiore a 3 carte 3NT =

~~esattamente 3334~~

4 = Interrogazione! Chiedi l'esatto B#

Risposta del 43mo passo per esattamente B(4.5)

Min PL = $4.5 + 2.5 + 0.5$ (per 9 Atout) = 7

4NT = CPA Interrogazione! Chiedi per il CP. Prima

di rispondere con CPA scarta il CP = $4 * B\#$ e mostra

il resto del tuo CP con 2 CP per passo. Il 1o passo di

risposta CP = $4 * B\# + 2 = 4 * 4.5 + 2 = 20$ CP, 3 EQ, il

2o passo = 24 CP, 1 EQ, il 3o

passo = 28 CP, 1 EQ, il 4o

passo = 32 CP, nessun EQ, il 5o

passo = 36 CP, nessun EQ, il 6o

passo = 40 CP, nessun EQ, il 7o

passo = 44 CP, nessun EQ, il 8o

passo = 48 CP, nessun EQ, il 9o

passo = 52 CP, nessun EQ, il 10o

passo = 56 CP, nessun EQ, il 11o

passo = 60 CP, nessun EQ, il 12o

passo = 64 CP, nessun EQ, il 13o

passo = 68 CP, nessun EQ, il 14o

passo = 72 CP, nessun EQ, il 15o

passo = 76 CP, nessun EQ, il 16o

passo = 80 CP, nessun EQ, il 17o

passo = 84 CP, nessun EQ, il 18o

passo = 88 CP, nessun EQ, il 19o

passo = 92 CP, nessun EQ, il 20o

passo = 96 CP, nessun EQ, il 21o

passo = 100 CP, nessun EQ, il 22o

5= 3o passo risposta per 6 PM +

precedentemente rimosso obbligatorio $4 * B\# =$

$4 * 4.5 = 18$ PM per un totale di 24 PM insieme a

1 Regina

PL = B(4.5) + B2 + 0.5 (per 9 carte del seme) = 7 e

40 PM per statisticamente 50% GRANDE SLAM

O 100% Piccolo SLAM

6= Firma

Il Bidding Esperto casuale è

atterrato su 6 facendo +1 per 14

IMP

Tavola 78

	NORD9	
	75	
	J82QTT8765	
	2	
OVEST		EST
T63	QJ82	
J954 KT7		
7043 AJ9 3		
	SUDAK4	
	AQ8632	
	AQK4	

Dealer Ovest, vulnerabili N-S

NORD	EST	SUD	OVEST
Passo	Passo		1! Passo
1 Passo	1! Passo		
2 Passo			2! Passo
2 Passo			2! Passo
2NT	Passo	3! Passo	
3NT	Pass	5 All	Pass

Passa - Passa - Passa - 1! = B2+,
qualsiasi forma in 3a / 4a sedia,
~~Forzante Iniziale~~
 $1 = \max B(-0,5)$, bilanciato / max
B(0), sbilanciato

1 = B(3,5)+, RF! Chiedi per 5+ carte

2 = B(-0,5 - 0,0), 5+ carte mazzo

2 = B 3,5)+ , GF! Chiedi per la forma complessiva

2 = B(-0,5 - 0), 5 o 7, FORMA / 2227

2 = Relè! Chiedi per 7 o 5 + forma

2NT = B(-0,5 - 0), 7 + FORMA / 2227

3! = Relè! La 1a risposta al passo è per qualsiasi 2047

3NT = 3037 7 + FORMA + Vuoto

Firmare

Pensando!

$PL = B(-0.5) + B(5.5) + 0.5$ (per 9 Trumps) - 0.5
(per 'brutta' Void) = 5 per statisticamente 50%
Gioco in Minori

CP = min 4 (pseudo in suit) + 26 = 30 per
100% gioco in Minori nonostante il PL del
gioco

Tavola 79

NORD-JT
98763

Q2

K632

OVEST
K542
T65
5
QJ874

EST
AQ
8742
JT64
AT5

SOUTH

AKQJ93

AK9873

9

Dealer Sud, E-W vulnerabili

SUD OVEST NORD EST 3NT 4
Passa Passa Passa Passa Tutti Passa
Passa

3NT = B(5.5)+, Forte 6+/5+ bicolore
4 = B(0.5)+, RF! Chiedi per l'altro seme bicolore
4 = B(5.5)+, 6+/5+ qualsiasi bicolore

4 = Ex Relay! per la lunghezza delle tute bicolori
5 = 0661 --> 6 / 6 bicolori

$PL = B(5.5) + B(0.5) + 1$ (per i 3 TOP Onori nel seme) - 1 (per il 'cattivo' Vuoto opposto al Re) - 1 (per il 'cattivo' Singolone opposto al Re) = 5
statisticamente nessuno SLAM!

$CP = 20 + 10$ (pseudo nel seme) = 30 per statisticamente 50% piccolo
SLAM 5 = Sign off

NOTA: Se Nord usa 5 Relay per CPA, le risposte saranno:

Prima di rispondere con CPA, scartare $CP = 4 * B\# - 4$
dalla formula per 6/6 bicolori + S+V e mostra il resto del tuo CP di 2 CP per un passo.

La 1a risposta per il passo:

6 = CP = $4 * \min B\# - 4 = 4 * 5.5 - 4 = 18$ CP, 6 EQ

6 il 2° passo = 20 CP, 5 EQ

6NT = il 3° passo = 22 CP, 4 EQ

6 il 4° passo = 24 CP, 4 EQ e così via...

Dopo la risposta 6, Nord deve andare a SLAM
superando quindi la gara e probabilmente andrà
1 sotto!

Tavola 80

NORD9
43T873
KJ53A5

OVES T
T762
J542
6
J974

ES T
QJ5
AQ96
QT2
T86

SOUTH
AK2K

A9874KQ32

Dealer South, N-S vulnerable

SOUTH WEST NORTH EAST 1 Pass 1!
Pass

- | | |
|-----------------|---------|
| 1NT Pass | 2! Pass |
| 3 Pass | 3! Pass |
| 4 Pass | 4! Pass |
| 5 Tutti passano | |

1 = B(2 - 4), 5+

1! = RF! B(0.5)+, 2+ / B(1.5)+, every forma

1NT = 2° passo SCOR - risposta SCOR per 5 o 7,
colore dei semiparti (ovviamente i semiparti
neri, perché

il Colore di base è rosso e deve
essere escluso) 2 = GF! Chiedi la 2a
più lunga
3 = 3154 forma esatta

3 = Relay! Chiedi l'esatto B# (è uno dei Colori
lateral, quindi Nord ha un Singolo, ovviamente
nella stessa)

4 = 4o step risposta per esattamente B4

4! = CPA Ex Relay nella Singola / Vuota !

5 = 4o step risposta per 8 CP + precedentemente
obbligator, rimossi $4 \times B\# = 4 \times 4 = 16$ CP per un totale di
24 CP = 4A o 2A + 3K con Zero EQ!

Pensaci!

Sud ha mostrato 24 CP = 2A + 3K con
Zero EQ, il che è impossibile a causa del
Singolo di Sud.

Ciò significa una sola cosa: Sud ha
un Re Singolo + una vera Regina!

PL = B4 + B(0.5) + 0.5 (per 9 carte) + 0.5 (per
tutti e 3 gli Onori ALTI in) = 5.5 per
statisticamente il 100%

Gioco in

Passare = Accedere

CP = 24 + 10 = 34 più che sufficiente per fare 5

NOTA: Per fare 5 il Sud avrà bisogno degli Avversari'
per essere 4 su 3 per poter trumpare un
piccolo con J prima di giocare i Trumpi!

Tabellone 81

OVEST	EST
9	A J 8
Q 9 2	A K J 7 5 4
T 5 4 3	A
K Q 6 4 2	A J 5

Dealer West, E-W vulnerabile

WEST NORD EST SUD Passo Passo 1
Passo

- 1 Passo 1! Passo
- 2 Passo 2! Passo
- 2 Passo 2NT! Passo
- 3 Passo 3! Passo
- 3 Passo 4! Passo
- 4 Passo 4! Passo
- 5 Passo 7NT Tutti Passo

(Pass) - Pass - Pass - 1! = B1+, 8+ HCP, any
forma in 3a / 4a seduta

1 = B(0 - 0.5), bilanciato / B(0.5),
sbilanciato / qualsiasi 4441

1! = B2+, RF! Chiedi per 5+ carte nel seme

2 = B(0.5), 5+

2! = GF! Chiedi per i semi minori

2 = risposta al secondo step per i semi COLORE

2NT! = Relay! Chiedi per 7 o 5 + forma esatta

(per la seconda scopa più lunga)

3 = 4 carte suit che è uno dei precedenti colori, quindi West ha uno Singleton, e la forma esatta è 1345

3! = Relay CPA! 1° passo = $4 \times 0.5 + 2 = 4$ CP, 3 EQ. È obbligatorio chiedere i CP quando il PL ≥ 5.5 !

Risposta al 31° passo per 4 CP = 1 Re, 3 EQ (1 EQ per lo Singleton + 2 Regine vere)

! Relay! Chiedi le Regine per SCOR

4 = 2 SHAPE Regine

4 = Relay Ex! Chiedi il colore del Re

5 = Re

$PL = B(0.5) + B(5.5) + 0.5$ (per 9 carte in) + 0.5 (per 'buono' Singleton) + 1 (per tutti i 3 TOP Onori in 5 per 3 FIT) - 0.5 (gli Assi sono più dei Re e nessuna Regina) = 7.5 per statisticamente 100% GRAND SLAM

$CP = 4 + 4$ pseudo (Ovest) + 28 + 4 pseudo (Est) = 40 per statisticamente 100% GRAND SLAM.

7NT = Contratto Finale

Bordo 82

OVEST	EST
QJ	A9
KQJ104	972
A73	KJ10
KQ5	A10642

Dealer Nord. E-W vulnerable. Avversari passano durante tutto il gioco

EST SUD OVEST NORD

1 Passo 1 Passo

2 Passo 2! Passo

3 Passo 3! Passo

3 Passo 3! Passo

4 Passo 4SA! Passo

5 Passo 5! Passo

5SA Passo 6 Tutti Passano

1 = B 2+, 5+ / B (4.5)+, any shape

1! = B (0.5)+, RF!, 2+ Chiedere la forma complessiva

2 = B (2 – 4), 5 o 7, colori dei semi laterali

2! = B 1+, GF Relay! Chiedere 7 o 5 + forma

3 = 2335 forma esatta (La risposta del primo passo è ~~per RF~~ Relay! Chiedere il B# esatto

3 = Risposta del primo passo per esattamente B2

3! = CP Relay! Chiedere i CP

Prima di rispondere con CPA scarta CP = $4*B\#$ e mostra il resto dei tuoi CP di 2 CP

per una mossa.

La risposta CP del 1° passo = $4*B\# + 2 = 4*2 + 2$
= 10 CP, 3 EQ, il 2° passo = 12 CP, 2 EQ, il 3°
passo = 14 CP, 1 EQ, il 4° passo = 16 CP, no EQ

4 = risposta del 4° passo per 8 CP +
precedentemente scartato obbligatoriamente
 $4*B\# = 4*2 = 8$ CP per un totale di 16 CP (2A + K)
e no EQ, in realtà nessuna Regina vera
4NT! = Relay! Chiedi il colore del Re

5 = Re

5! = Relay! Chiedi i semi degli Assi per SCOCC

5NT = risposta del 2° passo per 2 Assi di COLORI
diversi

Pensiero!

Il PL = $B2 + B3 + 1$ (per KQJTx nel lato 5 da 3
FIT) per uno SLAM piccolo statistico del 50%

CP = $16 + 14 = 30$, ma con 2 FIT per
uno SLAM piccolo statistico del
100%

6 = Segno di Fine

Tavoleta 83

OVE ST	EST
AQ84	KT76
K9763	A4
AQ4	KJ8752
A	8

Dealer Ovest, E-W vulnerabili

OVEST NORD EST SUD 1

3	RADDOPP 5
RADDOPPIA Passa	5! Passa
5	Passare 5! Passare
5NT	Passare 6! Passare
6	Passare 7NT Tutto Passare

1 = B2+, 5+ / B(3 - 4.5), bilancio / B(4.5)+,
qualsiasi mano a 5+ carte o 5/5 bicolore

3 = Overcall dell'avversario,
probabilmente 6-7 , DBL! debole = B1+,
RF! Exchange Asking!

5 = Bid attivo dell'avversario,
probabilmente con 4-5 Dopo quel bid, gli
avversari Passano per tutto il tempo

DBL = risposta al secondo passo per B# esatta = 5.0

(Per B# = 4.5)

NOTA: In this particular case, West obviously
has B# $\geq$ 4,5 because the Basic suit is not a
suit!

5! = GF! Chiedi per il Basic suit, min PL = $5 + 2 = 7$

5 = 5+ Basic suit

5! = Relay! Chiedi per i side suits

5NT = 1st step answer per 5 o 7, SHAPE (&) side suits o 2722

6! = Chiedi per la 2nd longest suit, rispettivamente per la forma esatta.

NOTA: Qualsiasi offerta al 6+ Level da parte del un Absolute Signoff tranne se è nella suit dell'Avversario quando l'offerta è un GRAND SLAM Relay!
Tali offerte sono Grand Slam tries, che attivano tutti i Relay al 6th Level tranne l'offerta di 6NT !

6 = 4 card suit, che è una delle SHAPE suits, quindi Ovest ha un Singleton, 4531 forma esatta

Pensando!

IL PL = $5 + 2 + 0,5$ (per 5 su 2 Misfit nel seme di con i 2 Controlli) + $0,5$ (per 9 carte nel seme di) = 8 per uno SLAM di PICCHE, anche se i colori delle Regine è critico, perché lo SLAM di PICCHE è al 100% solo con le Regine di FORMA (e) e sotto
50% con le Regine di COLORE (e) o RANGO (e)!

Sulla base della formula $CP = 4 \cdot B\# + 2$, il CP di Ovest deve essere $4 \cdot 5 + 2 = 22$ CP (3K + A o 3A + K, ovviamente quest'ultimo), quindi Ovest ha ovviamente K + Singleton insieme a 3 EQ (2 regine vere + una nel Singleton).

Il CP totale in entrambe le mani deve essere: $22 + 14 + 4$ (nel Singleton, mano di Est) = 40 per statisticamente un GRANDE SLAM

Gli avversari hanno avuto successo con quel folle bombardamento di 5 non lasciando abbastanza spazio di gara per controllare i colori delle Regine!

Un'altra volta: 7, 7 o 7NT?

I Grand Slam sono difficili da giocare perché Fp ha requisiti rigorosi per loro:

per GRAND SLAM a colore $PL \geq 7,25$ e $36 + CP$
 per GRAND SLAM a NT $PL \geq 8$ e $40 CP$.

Il livello di gioco di questa mano è:

$PL = 5,0 + 2,0 + 0,5$ (per il Misfit 5 su 2 in con 2 Controlli) + $0,5$ (per il Supermatch 6 su 3 in) = 8 per statisticamente 100% GRAND SLAM a NT. Nord può scoprire i CP (punti di controllo) del compagno senza chiederglielo usando la formula: $CP = 4 \cdot B\# + 2$
 $4 \cdot 5 + 2 = 22$ CP = 3A + K

Il totale di CP in entrambe le mani = 40 (inclusi 4 CP per il Singleton). per uno SLAM GRANDE statisticamente al 100%
La Formula mostra anche 3 Regine Equivalenti (EQ, 2 Regine vere + 1 pseudo per il Singleton).

I contratti di 7, 7 e 7NT hanno quasi la stessa probabilità perché il possesso di Q e Q sono fondamentali per tutti i contratti, ma Nord ha deciso di andare eventualmente per uno squeeze a o .

Se le Regine vere sono in e , la nelle mani degli Avversari deve essere scartata.

Se sono in e , la Regina di deve essere scartata o eventualmente finessata. Se le Regine sono in e, ci sarà un problema se le non sono 3 a 3 negli Avversari.

Fortunato o sfortunato, un Giocatore Fp deve seguire i Fp requisiti!

7NT = Contratto Finale

BINGO!

Troppo rischioso, ma fortunato!

Bordo 84

	NORD	
	K108	
	KT82	
	AKQ753	
OVEST		EST
AQ42		T9865
Q2		965
AQ954		7
J2		T94
	SUD	
	KJ73	
	AJ743J6	
	86	

Dealer Ovest, N-S vulnerabile, NS giocano Fp

WEST NORD EST SUD 1 DBL Passo 1!

2 3 3 Pass!
Passa 4 Passa 4 Passa 4NT Passa 5!

Passa 5 Passa 5!
Passa 6 Tutti Passa

1 = 12 - 15 HCP, 4+ Opponent's bid
DBL = B2+, qualsiasi equilibrio o B(3.5)+, qualsiasi
~~Passa a Bid di Est~~
1NT! = B1+, RF! Chiedi la forma

2 = Offerta di Ovest

3 = B(3.5)+, 5+ Seme base, (B# effettivo = 3.5)

NOTA: Il 1° passo di offerta Pass e qualsiasi offerta NTlate. Inoltre, EW potrebbero essere facili vittime con probabilmente tutti gli HCP mancanti nella mano di Est.

Pass! = Pass-Relay! GF! Chiedi per i semi laterali.

Da questo punto in poi, gli avversari offrono Pass in tutto

4 = Risposta al 5° passo per 6 o 8, COLORI dei semi laterali (+) escludendo il colore del

base. Relay ex! (nel seme degli avversari). Chiedi per il 2° seme più lungo, che chiarirà la forma esatta.

4NT = la risposta riservata al 1° passo con 6 o 8, COLORE + Vuoto o S+V. La risposta per la forma esatta è rinviata fino a un nuovo Relay)

5! = Chiedi nuovamente la forma esatta

5 = Forma esatta 0346

5! = Relay! Chiedi l'esatto B#

6 = Risposta del 5° step per

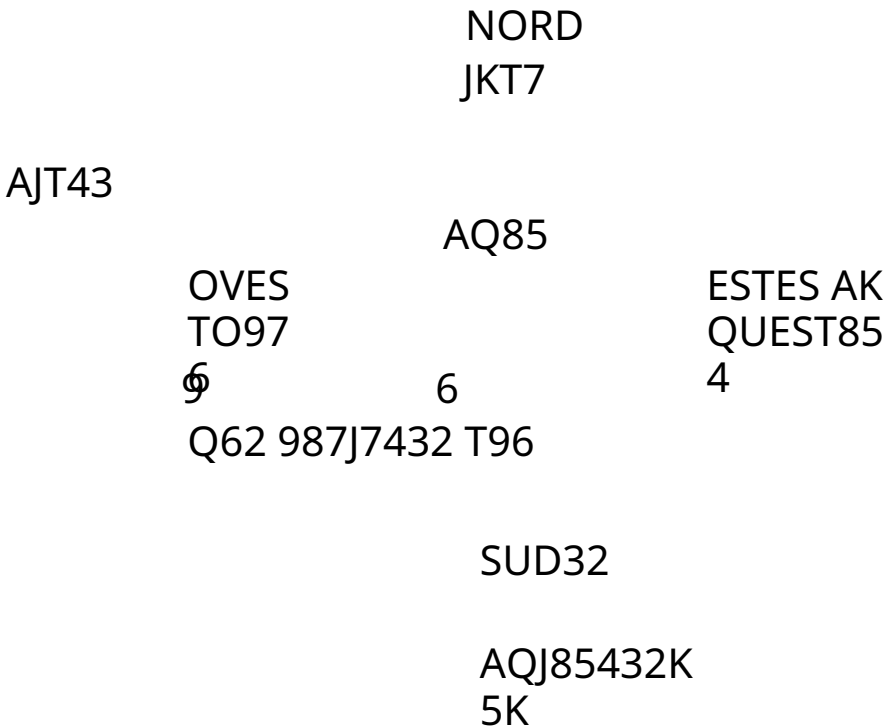
B(5.5) Tutto Passa

Nord ha incluso nella sua risposta B#' il conteggio per l'aggiornamento del Vuoto da 0.5 a 1.5 e per i 3 ONORI ALTI.

Nord non si aspettava il brutto Vuoto e l'effettivo PL = 5.5 + 0.5 - 1 (per il 'brutto' Vuoto a causa del K opposto) è sceso a 5, ma è stato compensato da un'altra volta di +1 Adeguamento per i 3 ONORI ALTI.

In 6 da 2 palli. In ogni caso, il Dealer era ovviamente Babbo Natale, quindi Sud ha solo scrollato la testa in silenzio...

Tavola 85



Il Dichiarante Sud, N-S vulnerabili.

SUD OVEST NORD EST Passo 1! 2 Passo
3 Passo! Passo 4 Passo 4! Passo

6 Passo 6 Tutti Passo

1 = B(2 - 4), 5-7 o B(2 - 3), 8 (B# effettivo = 2,5)
1! = B(0,5)+, RF! 2+ / B(1,5)+, qualsiasi forma, nessun
bicolore, (B# effettivo = 3)

Est's Richiamo Passa

= B(2 - 2.5), 5+

3 'Sbarramento' di Ovest

Passa! = Passa - Relay! GF! Chiedi la forma generale Da quel punto, Avversari Passano

Durante 4= Risposta 4° passo per 6 o 8,

FORMA 4! = Ex Relay! La risposta del 1° passo

è per Vuoto / St+V!
6-8-2-1-8+ FORMA senza Vuoto

6 = Contratto Finale

PL = B(2.5) + B3 + 1 (per 11 Atout) + 0.5 (per 'buona' Singola a causa degli Avversari' Super FIT) + 0.5 (per 'buona' Singola Re a causa dell'Asso di Nord) = 7.5 per statisticamente 100% GRAND SLAM

La risposta 1st step CP = $4*B\# - 2 = 4*2.5 - 2 =$ min 8, max 5 Q (per Sud con 8 carte. no Vuoto)

Il min Totale CP in entrambe le mani = 8 + 4 pseudo (in + 16 + 4 pseudo (in = 14 (Sud) + 20 (Nord) = 34 per statisticamente 100% piccolo SLAM
! Tutti Passano

Prima di continuare, ti mostrerò tutte le possibili offerte di South e i loro significati dopo 4! = Ex Relay! (solo a scopo didattico)

Spero tu ricordi che South ha mostrato 6 o 8, SHAPE lati sui:

4NT = 1a risposta per 6 o 8, SHAPE +

Vuoto o S+V

5 = 1813 = 8+ FORMA, nessun Vuoto, puntare nella
più lunga è al di fuori delle tute laterali FORMA

5 = 2641 = 6+ FORMA, puntare nella 2a tuta più

lunga 5 = 3631, puntare nella tuta di Base per 3

per 3 tute laterali 5 = 4621, puntare nella 2a tuta

più lunga
BNT = 2623 = nessun S / V (utilizzando il punteggio

NT per 6 tute S / V, bilancio ambiguo)

6 = B2, 2821 = 8+ FORMA nessun Vuoto

6 = B(2.5), 2821 = 8+ FORMA nessun Vuoto

(AKQ) 6 = B3, 2821 = 8+ FORMA nessun Vuoto

(AKQ + Re singolo)

NOTA: Vedi tutti i suddetti punteggi in Sysnotes.

Quindi, o avrai bisogno di molta immaginazione,
o dovrai usare Sysnotes finché non ti
familiarizzerai con il sistema.

Solo ricorda che con qualsiasi mano da 6 o
8 carte, se il tuo partner ti chiede la forma
generale, ci sono in totale 7 possibili
risposte:

1 apertura per vuoto + S+V, piazzata sulla risposta
del 1° passo con mani da 6 carte

2 aperture con mani da 8 carte, senza vuoto

Le ultime aperture di 8 + FORMA, senza
vuoto, si distinguono solo per il diverso
numero di B

NOTA: Non c'è bisogno di ricordare le singole
aperture, basta prestare attenzione al
Meccanismo delle Aperture

vuoi giocare Fp senza Sysnotes.

NOTA IMPORTANTE: In Sysnotes, le offerte che l'Avversario ha utilizzato sono contrassegnate come offerte Fp, quindi non prestare attenzione alle spiegazioni di eventuali offerte degli Avversari in Sysnotes! In realtà, sono offerte Fp quando diventate Avversari!

PAGINA FRONTESPIZIO SYSNOTES

Ad esempio: 1 Apertura significa:

forza di 2 prese di contratto B, colore a 5+ carte o forza di prese di contratto B(3,5 a 4), bilanciato (senza 5+ carte, senza Singolo) o

forza di min prese di contratto B(4,5), qualsiasi 5+ carte o qualsiasi bicolore 5/5

The screenshot shows the Sysnotes application window titled "System Notebook - C:\ForcePoint\1NT_over_1.snf". The interface includes a menu bar (File, Edit, Window, Help) and a left sidebar with controls for "Dealer" (We, They), "Vulnerability" (Any, None, They, We, Both), and "Opponents pass throughout" (checked). Below these are four columns labeled W, N, E, and S, with a "Browse" button at the bottom. The main area displays a list of bids under the heading "West".

West	
1♣	B2+, 5+♣, B(3-4.5) bal, B(4.5)+ 5+, 5/5
1♦	B(2-4), 5♦ - 8♦ / B(3-4), 9+♦
1♥	B(2-4), 5♥ - 7♥ / B(2-4), 8+♥
1♠	B(2-4), 5♠ - 7♠ / B(2-4), 8+♠
1N	B(2-2.5), weak NT, 12-15 bal (3+J = 0.5)
2♣	B(1.5-2) MM / B(2-2.5) MIX bi- / B2+, mm
2♦	B(2-4), any 4441 pseudo bal., 12+ HCP
2♥	B(3-4), 5+♥/5+m / B(2.5-3) IF ♥♠
2♠	B(3-4), 5+♠/5+any / B(3.5-4), 5+♠/5+♥

NOTA: Non tutte le sequenze in Sysnotes sono soddisfatte fino alla fine, specialmente con le Overcall degli Avversari, quando la Gara di Apertura Fp viene interrotta con successo. Anche se alcune delle sequenze sono riempite fino alla CPA, alcune di esse sono riempite solo per la richiesta del B# esatto. In questi casi, devi controllare il tuo PL e la Regola di Penalità di 13 o 16 (con distribuzioni pazze) e decidere cosa usare.

La puntata CPA è solitamente contrassegnata spiegandone per la risposta CP del 1° passo.

Per esempio: Supponi di avere una Linea di Base di 5 o 6 carte con un Singoletto e il tuo partner (che ha già scoperto la tua forma e il tuo B# esatti) usa la puntata 4NT per chiederti i CP.

Quella puntata 4NT in Sysnotes avrà questo aspetto:

$$\text{CPA, 1° passo CP} = 4 * \text{B\#} + 2, 3 \text{ EQ}$$

CPA = abbreviazione che indica che questa puntata è puntata Richiesta del (non solo per il numero degli Assi + Regnanti, ma anche per scoprire il numero dei Regine equivalenti (EQ) senza chiederle!!

Se il tuo compagno ha chiesto usando la licita' di 4NT e tu hai una sequenza di 5-6 carte, la risposta del 1° passo per CP sara' 5. Se il tuo B# e' 3.0 la Formula sara' questa:

$$\text{CP} = 4 * 3 + 2 = 14, 3 \text{ EQ}$$

Quindi, con una puntata di 5, mostrerai al tuo partner che hai 14 CP ($A + 2K$) e 3 EQ (2 vere regine + 1 EQ nel Singleton).

Ovviamente, la risposta del 2° passo di 5 mostrerà $CP = 4 \times 3 + 6 = 18$, 2 EQ, e la risposta del 3° passo di 5 mostrerà $CP = 4 \times 3 + 6 = 18$, 1 EQ

Cerca solo di ricordare alcune delle formule di base Fp!

Regole Fp per scoprire l'EQ del partner

Alcuni giocatori Fp hanno difficoltà a trovare l'EQ prevista del partner per la risposta del 1° passo CP con forme diverse. Se segui queste Regole, sarà molto facile risolvere quel problema:

Per trovare quanti EQ aspettarsi per la risposta del 1° passo CP con qualsiasi tipo di seme monocromatico, conta gli EQ distributivi del partner (quando conosci la sua forma esatta), e aggiungi altri 2 EQ

Come trovare quanti EQ aspettarsi per il 1° passo CP rispondere con qualsiasi bi-colore, usare la formula: $n - 6$, dove 'n' è la somma delle carte in entrambi i set di colori bi-

Per qualsiasi delle prossime risposte CP,
abbassa l'EQ di 1 e aumenta il CP di 2

Oppure puoi ricordare queste semplici
progressioni aritmetiche per la risposta del 1°
passo CP con lunghezze diverse del Basic suit o
bi-colore 5/5:

5-6 carte o bi-colore 5/5 (entrambe le forme
senza Vuoto): CP per la risposta del 1° passo =
 $4*B\# + 2$, EQ = 3

5-6 carte o bi-colore 5/5 (entrambe le forme
con Vuoto) o 7 carte (nessun V, nessun 2S):

CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# + 0$ (zero),
EQ = 4 carte (con V o 2S) o 8 carte (nessun V,

nessun 2S):
CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# - 2$, EQ = 5
carte (con V o 2S):

CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# - 4$,

EQ = 6 In realtà, quello che sto facendo

quando il mio partner ha un
mono-seme e voglio scoprire quanti CP il mio
partner aveva scartato prima di rispondere per
CP insieme al numero delle sue vere Regine:

Ho ricordato molto bene solo il principale
Formulà per Basic suit a 5-6 carte, senza Vuoto:

CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# + 2$,

EQ = 3 Supponiamo di aver scoperto la

forma esatta
del partner di 0273, $B\# = 3,0$ e il partner ha
utilizzato il 2° passo per rispondere per CP

Quello che so molto bene è: per qualsiasi Vuoto
carta aggiunta al seme oltre la 6a,
il numero di CP cala di 2, e il numero di EQ
aumenta di 1

Quindi, qual è la differenza tra un seme di
5-6 carte, senza Vuoto, e la reale forma
del mio partner di 0273?

È ovvio: il mio partner ha 1 Vuoto (quindi, il CP
deve essere diminuito di 2 e l'EQ deve essere
aumentato di 1, ma il mio partner ha anche 1
carta in più di lunghezza nel suo seme lungo
(quindi, il CP deve essere diminuito di 2 ancora
e l'EQ deve essere aumentato di 1 ancora)
e

La Formula principale, che ho
solo ricordato, è:

La risposta del 1° passo $CP = 4*B\# + 2$,
EQ = 3 La risposta del 2° passo $CP =$
 $4*B\# + 4$, EQ = 2 (che il mio partner ha
usato per rispondere al CP) La risposta
del 3° passo $CP = 4*B\# + 6$, EQ = 1
e così via...

Ad esempio, applichiamo i cambiamenti per
la forma con 7 carte seme + 1 Vuoto:

Sottrarrò 4 CP e aggiungerò 2 EQ (2 CP per
il Vuoto e 2 CP per l'aumento della lunghezza
del Basic suit del partner con 1 carta) e per gli
stessi motivi aggiungere rispettivamente 1 EQ.

Quindi, la formula per la risposta del 2° passaggio, che il mio partner ha utilizzato, cambierà da:

$CP = 4*B\# + 4$, $EQ = 2$ (la formula principale) a

$CP = 4*B\#$, $EQ = 4$

Quindi, prima di rispondere per CP, il mio partner ha semplicemente scartato $CP = 4*B\#$ ~~da $4*3 = 12$ e ha mostrato il resto~~ del suo $4*CP$ utilizzando la risposta del 2° passaggio: $2*2 = 4$ CP, quindi ho scoperto che ha un totale di $16 CP = 2A + K$ insieme a $4 EQ$ (1 nascosto nella 7a carta della sua lunga serie, 1 nascosto nella Void, quindi il mio partner ha ~~ovviamente~~ 2 vere Regine).

Dovrebbe già essere ovvio per voi che se ricordate anche solo la formula principale per la risposta CP del 1° passaggio con una serie di base ~~da 5-6 carte, senza Void, sarete~~ in grado di estrarre qualsiasi delle prossime formule per la risposta CP del 1° passaggio con diverse distribuzioni:
rimuovendo 2 CP per qualsiasi Void o 2 singoletti rimuovendo 2 CP per qualsiasi carta ~~oltre la 6a in una lunga serie~~ aggiungendo una EQ per le stesse ragioni!

Per i giocatori che vogliono chiarire le cose

Se vuoi ricordare le formule effettive per la risposta al 1° passo CP, sono:

1. Per 5-6 carte, nessun Vuoto (La Formula principale) CP per la risposta del

1° passo = $4*B\# + 2$, EQ = 3

NOTA: Per qualsiasi dei prossimi passi, aggiungi 2 CP, sottrai 1 EQ

2. Per 5-6 carte + V o 2 S / 7 carte, nessun V o 2 S

CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# + 0$, EQ = 4

3. Per 7 carte + V o 2 S / 8 carte, nessun V o

2 S CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# -$

2, EQ = 5

4. Per 8 carte + Vuoto o 2 Singoli

CP per la risposta del 1° passo = $4*B\# - 4$, EQ = 6

NOTA: Per qualsiasi dei prossimi passi, aggiungi 2 CP, sottrai 1 EQ

Riepilogando i meccanismi e gli strumenti di Force Point Bidding

Dopo la chiamata di Apertura, che rivelerà il modello della mano (bilanciata, pseudo-bilanciata, monocolore, bicolore), la Ricerca, scoprendo il livello minimo di gioco (PL), utilizzerà la convenzione SCOR - SCOR per scoprire la forma esatta del partner (tranne con mani bilanciate, pseudo-bilanciate o bicolori).

Se l'Aprente ha mostrato una mano monocolore, nella 1a Relay il partner utilizzerà una delle risposte dal 1° al 6° gradino, mostrando immediatamente la lunghezza del colore Base insieme ai colori secondari)

La 2a Relay chiede il 2° colore più lungo, tentando di scoprire la forma esatta del partner.

Quando l'Aprente ha un colore Base di 5 o 7 carte

- Con un colore di 7 carte, il partner posticipa la risposta per il 2° colore più lungo e utilizzerà la risposta del 1° gradino per mostrare il colore di 7 carte
- Con un colore di 5 carte, il partner utilizzerà le successive 5 chiamate per mostrare la forma esatta, mostrando il suo 2° colore più lungo con una chiamata naturale (con 3 usando una chiamata nel colore Base e con 4 usando una chiamata a NT)

Quando l'Aprente ha una Seme di Base di 6 o 8 carte:

- Il partner utilizzerà la risposta del 1° passo per mostrare una Seme di 6 o 8 carte + V o S+V e in una nuova Refé mostrerà la forma esatta utilizzando offerte naturali o Fp Jig.
- I passi successivi saranno utilizzati per mostrare una Seme di Base di 6 o 8 carte, senza Vuoto (può avere un Singolo) utilizzando offerte naturali o Fp Jig per mostrare la 2a Seme più lunga (cioè la forma esatta).

Quando il Questuriente scopre l'esatta distribuzione del partner, chiederà il Numero Base (B#, la forza in prese di contratto) esatto.

L'Aprente mostrerà il suo B# esatto per passi, aumentando la forza iniziale mostrata dall'apertura di contratto per ogni passo successivo.

Il Questuriente troverà il PL (potenziale di gioco) sommando i B# di entrambi i partner e applicando gli Aggiustamenti (se presenti), e se il PL $\geq 5,5$, il Questuriente continuerà con il GRA chiedendo al suo partner di mostrare tutti i suoi ONORI DI FESTA per numero e per tipo con un'unica risposta.

Prima di rispondere, l'Aprente sottrarrà CP = $4 \times B\#$ con Seme monocolore di 5-6 carte o bicolore 5/5. CP = 2 per 7 card suit con V/2S, e mostrerà il resto del suo CP in incrementi di 2 CP per passo.'

Il Questurante, che conosce la forma esatta del partner e quanti CP deve sottrarre prima di rispondere, scoprirà immediatamente tutti gli Assi + Re + Regine del partner e può chiedere al partner i colori dei suoi Onori Alt. Il Questuriente tutti gli Assi + Re + Regine del compagno e può chiedere al compagno i colori

Se l'Apertura è bilanciata, il Questore utilizzerà lo Stayman e una semplice ed efficace proprietaria Relay extension per scoprire simultaneamente la forza e l'esatta forma dell'Apertura, e quindi chiederà l'esatto B#, e alla fine utilizzerà CPA.

Se l'Apertura è pseudo-bilanciata (qualsiasi 4441), il Questore utilizzerà Relay per scoprire simultaneamente la forza e l'esatta forma dell'Apertura, e quindi chiederà l'esatto B#, e alla fine continuerà con CPA.

Le spiegazioni del sistema Fp sono molto più difficili degli aspetti pratici (soprattutto per un emigrante di 45 anni che è venuto in America con una famiglia di 4 persone con un totale di \$470 in tasca e senza green card), ma imparare Fp con loro ridurrà il tuo tempo di apprendimento, quindi sto cercando di aiutare.

Il mio consiglio è di imparare i concetti separatamente. Un mese per imparare e un mese per praticare insieme al servizio di spiegazione gratuito di Boeff o Pavell su BBO.

Alcune lezioni gratuite da chiunque dei 2 allenatori da 'Baltimore Expert' saranno sufficienti per padroneggiare Fp a un livello elevato e catturare facilmente tutti i possibili Slam con almeno 18 PCP in entrambe le mani (non ho mai visto uno Slam con meno PCP in entrambe le mani).

La cosa più importante con Fp è che sarai in grado di 'vedere' attraverso il retro delle carte del tuo partner prima di fare l'offerta per il tuo contratto finale!

Ricerca matematica teorica

Il conteggio Fp è un conteggio di valutazione della mano dinamico

Il punto di forza (Fp) conta alcune mani in base alle possessioni e alla lunghezza, e ~~reporta~~ **reporta** le valutazioni in tempo reale (GIB utilizza un conteggio dinamico simile). Questo può portare a confusione quando alcuni matematici cercano di classificare il conteggio di valutazione Fp con altri valutatori di mano empirici (non dinamici). Di seguito è riportato un grafico in cui sono ~~ven~~ **ve**n~~u~~ **u** ~~on~~ **o** ~~utilizzati~~ **utilizzati** i Fp ($CP > 4 * B\#$, $PL > 5,5$ e così via), e ovviamente 'Pavell' ha ottenuto un risultato terribile. Sotto questo grafico ce n'è un altro, dove sono presenti i ~~valori empirici per le lunghezze delle mani~~ **valori empirici per le lunghezze delle mani** e gli altri valutatori di mano presentati hanno ~~dello stesso tipo~~ **dello stesso tipo** di valori delle lunghezze delle mani senza alcuna restrizione o possesso di onori), non collegati dinamicamente al sistema di offerta, solo teorici. E ovviamente, 'Pavel' ha ottenuto risultati molto migliori.

Secondo me, solo i valutatori di mano che utilizzano un sistema di offerta per dimostrare i risultati nella pratica possono essere confrontati; altrimenti, avremo risultati teorici che nessuno utilizzerà nella pratica, e allora a che serve?

Nella terza tabella, ho inserito i valori teorici per i Vuoti, i Singoletti, i Doppietti, le mani da 6 carte, i bi-colori e il risultato cambia drammaticamente.

Se mi chiedi perché sto facendo tutto questo, la risposta è:

Ci saranno un sacco di giocatori che presteranno attenzione solo alle tabelle teoriche empiriche, ~~perché non saranno~~ semplicemente in grado di vedere un confronto con i valori dinamici e trarranno conclusioni sbagliate sulla mia ricerca di 36 anni.

Non posso permettere che questo accada con ~~l'esposizione~~ ^{l'esposizione} prima che il sistema sia controllato nella pratica. Scollegando i valori per la lunghezza delle mani nei modelli presentati dal Bidding pratico e utilizzando solo i valori teorici di essi, utilizzerò gli stessi valori teorici che altri Valutatori di Mano usano qui! Ora farai il confronto e trarrai le tue conclusioni?

Sto pubblicando la 1a e la 2a tabella di tysen2k (membro BBO) così come sono:

Di seguito è riportata la 1a tabella di Tysen:

Ecco come il sistema di valutazione delle mani di Pavell si confronta con alcuni altri:

PUNTEGGIO ERRORE

HCP	1.23	-0.49
HCP+321	1.07	0.00
HCP+531	1.05	0.07
Zar	1.05	0.08
Pavell	1.04	0.11 <--
BUMRAP+321	1.03	0.14
BUMRAP+531	1.02	0.21
TSP	1.02	0.21
Binky	0.99	0.32

ERROR è la media # di trucchi che c'è in la differenza tra quanti trucchi pensiamo di poter prendere e quanti ne prendiamo effettivamente. Questo viene calcolato utilizzando una valutazione di doppio dummy di oltre un milione di mani casuali.

SCORE è una stima di IMP su tavola ci aspettiamo di guadagnare contro una squadra che utilizza un semplice metodo di valutazione HCP+321. È una misura di quanto ci sia di guadagno nell'utilizzare un sistema di valutazione migliore.

HCP è A=4; K=3, Q=2, J=1

HCP+321 è HCP+3 per Vuoto+2 per Singolone+1 per Doppietto. HCP+531 è lo stesso con più punti assegnati alla brevità. Zar è HCP + Controlli + due volte la lunghezza del seme più lungo + una volta la lunghezza del secondo seme più lungo meno la lunghezza del seme più corto.

Tavoliere 86

Un Gioco di ZAR
<http://www.himbuy.com/zar2.htm>

Nord / OW Nord

♠ J 2

♥ Q

♦ A 6 4 3 2

♣ K Q 4 3 2

Ovest

♠ K Q 10 7 4

♥ K

♦ -

♣ 10 9 7

N

W E

S

Est

A 9 8 5

♥ A 10 8 7 5

♦ 10 9 8 5

♣ -

South

♠

♥

♦ K

♣

After Pass - Pass - Pass -2 = B(1 - 1.5), 5+/5++ or 5+/5+ bi-color (from West) RF Relay! B1+, Ask for 5+/5+ / exact shape 2NT = B(1 - 1.5), 5+/5+ bi-color

= Relay! Ask for the exact shape

3NT = Ex Relay per il numero esatto di B#

41esimo passo risposta per 1.0

4 = CPA, 1a passo risposta = $4 \times 1 = 4$ CP, 4 EQ

4NT = 3rd passo risposta per 8 CP, 2 EQ

5 = Relay! Chiedi i colori dei Re per SCOR

5 = 3a passo risposta per 2 RANK Re

5NT = Relay! Chiedi i colori della Regina

6 = Regina

Pensando!

Il PL = 1 (Ovest) + 1.5 (Est) + 1 (per 'buon' Vuoto a causa del Super FIT degli Avversari) + 1 (per 'buon' Vuoto a causa del Super FIT degli Avversari) + 1 (per 10 Atout) + 0.5 (per 9 carte)
+ 1 (for all 3 TOP Honors in) + $0.25 \times$ (for 4 Aces, 2 real + 2 pseudo) = $7.25 \times$ for statistically 75% GRAND SLAM

CP = 8 (West) + 12 (East) + 10 (for 'good' Void) + 10 (for 'good' Void) = 40 for statistically 100% GRAND SLAM

7 with 99% confidence - 20 IMPs with 17 HCP

BUMRAP è un sostituto per HCP:
 $A=4.5$, $K=3$, $Q=1.5$, $J=0.75$, $T=0.25$

TSP è il metodo descritto in questo articolo. È un tentativo di trovare il miglior valutatore utilizzando semplici numeri interi.

Binky è il valutatore di Thomas
Andrew: <http://thomaso.best.dge/vvaluations/>

Pavell 2004 Old Counting: Totale Trucchi:
Singolo Asso = 9, Asso = 6, Re = 4, Regina = 2,
qualsiasi Singolo (tranne il Singolo Asso) = 3, Vuoto = 5,

Lungo da 7+ carte = $0.5 \cdot (n - 6)$, dove 'n' è la somma delle carte nel lungo seme

6+/5+ bi-colore = $0.5 \cdot (n - 10)$, dove 'n' è la somma delle carte in entrambi i semi bi-colore

Se dividi i valori per 4 e sottrai 2 trucchi, otterrai i valori odierni nei Trucchi di Contratto Diretti (i trucchi che superano i primi 6 trucchi che non sono contati nel gioco del bridge)

$$B\# = \text{Trucchi di Contratto} = \text{Totale Trucchi} / 4 - 2$$

Di seguito è il 2° grafico di Tysen (qui non sono stati utilizzati dati per Doubletons, 6 carte di seme, 7+ carte mono-seme, 5/5 bi-colori, 6+/5+ bi-colori e ovviamente per questi modelli ho ottenuto i peggiori risultati.

Vedi il grafico: di tysen2k

Trucchi Trucchi Trucchi Trucchi Errore Errore
 Errore
 Re al ZAR TSP Pave II ZAR TSP Pave II

4-3-3-3	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
4-4-3-2	0.296	0.400	0.200	0.000	1.057	0.199	1.888
4-4-4-1	0.810	0.600	0.600	0.750	0.132	0.132	0.011
5-3-3-2	0.339	0.600	0.400	0.000	1.057	0.058	1.783
5-4-2-2	0.595	0.800	0.600	0.000	0.445	0.000	3.745
5-4-3-1	0.864	1.000	0.800	0.750	0.239	0.053	0.168
5-4-4-0	1.519	1.200	1.200	1.250	0.127	0.127	0.090
5-5-2-1	1.183	1.200	1.200	0.750	0.001	0.001	0.595
5-5-3-0	1.643	1.400	1.400	1.250	0.053	0.053	0.138
6-3-2-2	0.660	1.000	0.800	0.000	0.652	0.111	2.458
6-3-3-1	0.918	1.200	1.000	0.750	0.274	0.023	0.097
6-4-2-1	1.154	1.400	1.200	0.750	0.285	0.010	0.767
6-4-3-0	1.624	1.600	1.400	1.250	0.001	0.067	0.186
6-5-1-1	1.703	1.600	1.800	1.500	0.007	0.007	0.029
6-5-2-0	1.964	1.800	1.800	1.250	0.018	0.018	0.332
7-2-2-2	0.999	1.200	1.200	0.000	0.021	0.021	0.512
7-3-2-1	1.208	1.600	1.400	0.750	0.289	0.069	0.395
7-3-3-0	1.697	1.800	1.600	1.250	0.003	0.002	0.053
7-4-1-1	1.712	1.800	1.800	1.500	0.003	0.003	0.018
7-4-2-0	1.923	2.000	1.800	1.250	0.002	0.005	0.164
Totale:	3.841	0.957	13.429				

La prima colonna chiamata "Trucchi reali" indica il numero effettivo di trucchi in cui ogni forma è migliore di una forma 4-3-3-3. Il tuo sistema di distribuzione deve essere il più possibile vicino a questi numeri.

Le 3 colonne successive mostrano come il sistema di conteggio dei punti per Zar, TSP e Pavell indichi che ogni forma è migliore del 4-3-3-3. Nota che Zar e TSP usano 5 punti per presa, mentre Pavell ne usa 4. Ora è possibile confrontare tutti e 3 i sistemi.

Le ultime 3 colonne rappresentano il quadrato della differenza tra la stima del conteggio dei punti e il valore reale. Queste sono ponderate in base alla frequenza. Un errore minore è meglio.

In basso trovi l'errore totale; ancora una volta, un valore più piccolo è migliore.

Pavell riceve un punteggio orribile, nonostante i test precedenti hanno mostrato che si trovava tra Zar e TSP. Possibile? Beh, è dovuto a due fattori principali.

I primi dati di Pavell utilizzavano il miglior numero di punti per livello, mentre questo studio lo costringe ad essere quello che afferma l'autore. Pavell otterrebbe risultati molto migliori con 3,7 punti a livello.

Il mio primo studio valuta anche la corretta scalabilità della distribuzione rispetto alle carte alte. Questo studio considera solo la distribuzione. È qui che Zar fallisce, perché attribuisce un valore eccessivo alla distribuzione.

Puoi utilizzare questa tabella per vedere il tipo di mani
tema: i sistemi di overrastima e sottostima.

di jtfanclub, il 3 novembre 2004, alle 15:47, ha detto:
Ho semplicemente preso il metodo di Pavell e ho
aggiunto 0,25 (un quarto) per ogni doppietta.
Questo sembra essere molto, molto più vicino ai
risultati reali.

di tysen2k

Pubblicato il 03 novembre 2004, 16:55

Sì, questo dà un sistema di distribuzione 5/3/1,
che ho sostenuto per un po' di tempo in questo
forum. Non ho idea perché Pavell non valorizzi
affatto le doppiette.

jtfanclub

Non sono sicuro di quale formula tu abbia usato
per l'errore, quindi non ho fatto quella parte.

da tysen2k

$$\text{Errore} = (\text{frequenza}) * (\text{reale-previsto})^2,$$

dove la frequenza è la percentuale di intero
numero di quel modello di mano che si
verifica. 4333 è 10.54, 4432 è 21.55, ecc.

Tysen

Di seguito è il mio grafico con i valori del
computer per i semi nei modelli (invece dei
precedenti valori umani di Tysen, parte di
loro.

Pavell 2016: (non pubblicato; il conteggio è ancora bloccato a causa della pubblicazione. Lo pubblicherò dopo la pubblicazione).

Trucchi contrattuali = somma di tutti i valori di distribuzione e di onore posseduti meno 2

Asso singolo = 2 trucchi
contrattuali Asso = 1,5

Re = 1,0

Regina =

0,5

Vuoto = 1,25 (per uso computer) ~ 1 (per uso umano)

(Modifica 2022: Vuoto = 0,5 (per computer e uso umano) ! Qualsiasi singoletto (tranne l'Asso) = 0,5

Ax doppietta = 0,25 (Fp*, per uso computer o Quest) ~ 0 (per uso Opener)

(Modifica 2022: Ax + xx o Ax + Ax = 0,5, contare gli Assi separatamente); (Modifica 2023: Ax +

Ax = 0,5) Carta da 6 = 0,25 (Fp*, per uso computer o Quest) ~ 0 (per uso Opener)

(Modifica 2022: Carta da 6 = 0)

bi-colore 5/5 = 0,25 (Fp*, per computer o Quest (per Opener uso) (2022

cambiamento: bi-colore 5/5

= 0)

7+ carte mono-colore = $0,5 * (n - 6)$, dove 'n' è il numero di carte nel colore lungo

bi-colore 6+/5+ = $0,5 * (n - 10)$, dove 'n' è il totale delle carte in entrambi i colori bi-

2016

Trucchi Trucchi Trucchi Errore Errore
 Trucchi Trucchi Trucchi Errore Errore
 Trucchi Trucchi Trucchi Errore Errore

4-3-3-3	0.000	0.000	0.000	0.0000	0.000	0.000	0.000
4-4-3-2	0.296	0.400	0.200	0.25	0.233	0.199	0.004
4-4-4-1	0.810	0.600	0.600	0.75	0.132	0.132	0.006
5-3-3-2	0.339	0.600	0.400	0.25	1.057	0.058	0.060
5-4-2-2	0.595	0.800	0.600	0.5	0.445	0.000	0.008
5-4-3-1	0.864	1.000	0.800	0.75	0.239	0.053	0.004
5-4-4-0	1.519	1.200	1.200	1.25	0.127	0.127	0.002
5-5-2-1	1.183	1.200	1.200	1.0	0.001	0.001	0.007
5-5-3-0	1.643	1.400	1.400	1.5	0.053	0.053	0.006
6-3-2-2	0.660	1.000	0.800	0.75	0.652	0.111	0.002
6-3-3-1	0.918	1.200	1.000	1.0	0.274	0.023	0.003
6-4-2-1	1.154	1.400	1.200	1.0	0.285	0.010	0.006
6-4-3-0	1.624	1.600	1.400	1.5	0.001	0.067	0.005
6-5-1-1	1.703	1.600	1.800	2.0	0.007	0.007	0.012
6-5-2-0	1.964	1.800	1.800	2.0	0.018	0.018	0.002
7-2-2-2	0.999	1.200	1.200	1.25	0.021	0.021	0.042
7-3-2-1	1.208	1.600	1.400	1.5	0.289	0.069	0.122
7-3-3-0	1.697	1.800	1.600	1.75	0.003	0.002	0.003
7-4-1-1	1.712	1.800	1.800	2.0	0.003	0.003	0.102
7-4-2-0	1.923	2.000	1.800	2.0	0.002	0.005	0.002
Totali				3.841	0.957	0.398	

NOTA: Nel grafico sopra vengono utilizzati i valori del computer, che sono più precisi di quelli per uso umano, e vedi cosa è successo:

'Pavell's Hand Evaluation Counting diventa il MIGLIORE' (per uso teorico o informatico), ma la pratica umana è sempre diversa.'

'Cosa vogliono questi matematici:'

'Mettere computer nelle teste degli esseri umani? OK, è possibile; aspetteremo.'

'NOTA: non avevo tutti i dati per inserirli nella Formula:' $\text{Errore} = (\text{frequenza}) * (\text{reale-previsto})^2$

'Quindi, ho fatto dei calcoli approssimativi, questa volta inserendo i valori che non erano inclusi nel 2° grafico di Tysen. Forse mi sbaglio un po', ma sono sicura di non superare lo 0.500'

'Ora puoi trarre le tue conclusioni!'

'Non posso credere di aver finito questa ricerca di 36 anni! Cosa faccio nel mio tempo libero ora? Forse è arrivato il momento di iniziare ad apprendere la parte più difficile del gioco del bridge per me, la difesa! Con questa ricerca, non ho avuto il tempo di diventare nemmeno un Giocatore Esperto. Per fortuna, sono un Esperto Bidditore (solo quando uso il Punto Forza, ovviamente)

Continuerò a riempire il file di dati Sysnotes 1NT_over_1.snf e tutti i giocatori autorizzati potranno scaricarlo da Google Drive insieme al programma computer Sysnotes e a questo eBook gratuitamente in 2 formati: PDF & docx.

Tavolo 87

OVEST		EST	
AJ5		Q98	
T8	Q		
8		AKQ953	
AKQ953		93	

Dealer Nord, O-W vulnerabili, EST
SUD OVEST NORD 4

	3	RDBL!	4
	Pass	4NT!	Pass
6	Pass	Pass	Passa

5+

3 = Offerta di sbarramento Est

DBL! = B2+, RF! Chiedi la lunghezza del seme di Base + i semi laterali / forma esatta O Scambio di Chiedere Relè 4 = Offerta di sbarramento Ovest

4 = Risposta del 3° passo per esattamente B3 (Offerta di chiedere)

Dopo quella offerta, gli avversari passano per tutto il tempo

4NT! = Relè! Chiedi per i semi laterali

6 = Risposta del 5° passo per SCOR - SCOR per 6 o, COLOR semi laterali

NOTA: La risposta del 1° passo mostrerà
B(2 - 2.5), 5+, debole) Tutti Passano

Pratichiamo

Hai A + Q, ma non hai 2 Re e il tuo partner ti chiede di mostrare i loro colori con 5 Relay. Cosa rispondi?

Il tuo A + Q sono COLOR, quindi usa il 2° passo di SCOR per mostrare A + Q o Q + A o A + Q o Q + A. Offri 5NT. Il tuo partner riuscirà a scoprire dove sono in più del 95% dei casi.

Hai 3 Re e 3 Regine, senza onore nel seme, e il tuo partner ti chiede di mostrare i loro colori con 5 Relay. Cosa rispondi?

Usa uno dei primi 3 passi di SCOR per mostrare il seme mancante dei Re + il seme mancante delle Regine, ma quando i due semi mancanti sono nello stesso seme, usa il 4° passo per mostrare quello. Offri 5NT. Il tuo partner riuscirà a scoprire dove sono i tuoi semi mancanti nella maggior parte dei casi, guardando la sua mano.

Visitaci: Bulgaria, Sofia 1700
Student Town, Rosario 1 Street
Park Hotel Vitosha, Force Point
Bar Livello -1

Sig. Alexander Dulevski
Responsabile del Force Point Bar & Giocatore Esperto
Fp

Conclusione

Non ci sono cambiamenti significativi nel casual Bridge Bidding, e interromperlo potrebbe essere buono per il gioco. Le nuove idee sono a malapena espresse e ci vuole un tempo molto lungo per essere assorbite. L'attuale casual Bridge Counting & Bidding sono lontani da 2 direzioni: o sono facili, il che significa elementari e non efficaci, o sono buoni ma molto difficili da imparare a causa di annunci statici.

Il mio obiettivo era la massima semplicità senza compromettere l'efficacia. Ho cercato di creare qualcosa a metà della difficoltà per l'apprendimento e al TOP per l'efficacia.

Sii il giudice

A mio parere, ci sono molti esperti nel Gioco che possono migliorare molto di più nella Licitazione. È questo quello che penso di cercare di fare con questa pubblicazione e non smetterò di espandere il file dei dati Sysnotes.

<https://www.facebook.com/groups/1133524473730926> Successo!

Fp Offerta
Sviluppatore il Sig.
Pavel Boiew

Se pensi di essere pronto a giocare Fp,
spiega le offerte

Bordo 88

	NORTH	
	A2	
	K	
	AQJ84	
	Q10986	
OVEST		EST
10987		53
109		QJ864
109762		K5
A5		7432
	SOUTH	
	KQJ64	
	A75323	
	KJ	

West dealer. North-South vulnerable
OVEST NORD EST SUD Passo 2 Passo
2!

Passo 3 Passo 3!

Passo 3 Passo 4!

Passo 4 Passo 4NT!

Passo 5 Passo 5! Passo 5NT Passo

6 Mano 88

NORD5

4

QJ96531

0842

6

OVEST

K9

7

AKQJ97

'AQ52'

EST

AJ107632

A10

'9843'

'SOUTH

Q8K84

2653'

'KJ107'

'1 Pass'

'1 Pass'

'2 Pass'

'3 Pass'

'4 Pass'

4 Pass

4NT Pass

5 Pass

6 Pass

! PassNT! Pass!

Pass 3! Pass 4!

Pass 4! Pass 5!

Pass 5! Pass 7

All Pass

Bordo 89
Dealer Sud. Entrambe le parti Vulnerabili

NORDA
J8487

KQ963K
8

OVEST

KQ642J
85QJ76
4

ESTO Q9
7532AJ5
10

A52

SUDK1
061093

A7421
093

Sud-Ovest
Passa Passa
Passa 2 Tutti
Passano

Nord-Est 1 1

DBL 3

Tavolo 91
Sud dealer. Vulnerabile Est-Ovest

NORD43
K10876K
9

AQJ9

OVEST	EST
AK8	QJ109765
J53	9
J643	Q85
1042	53

SUD2

AQ42A1
072K87
6

SUD OVEST NORD EST 2 Passa 2!
2 Passa 4
3 Passa Passa Passa 4!
Passa Passa 5! Passa
5 Passa 6 Tutto Passa
6

Tavola 92

Ovest dealer. Nessuna delle due parti è vulnerabile

NORD			
AJ985			
J108654Q1			
0			
OVEST		EST	
KQ		106	
AQ10942		K8763	
A7		KQ32	
965		A3	
SUD75			
432J9			
KJ8742			
OVES	NORD	EST	Passag
T 1	Passa	1NT!	gio Sud
2 Pass	2! Pass		
3 Pass	3! Pass		
3 Pass	4! Pass		
4	Pass	4NT! Pass	
5	Tutti P assano		

Tavola 93
Ovest dealer. Nessuna parte vulnerabile

	NORD		
	A J 9 8 5		
	J 10 8 6		
	5 4 Q 10		
OUEST K		EST	
Q A Q 10		10 6	
9 4 2 A 7		K 8 7 6 3 K	
9 6 5		Q 3 2 A 3	
	SUD 7		
	5 4 3 2		
	J 9		
	K J 8 7 4 2		
OVEST NORD EST SUD			
1 Passa 1! Passa			
2 Passa 2! Passa			
2NT Passa 3! Passa			
3 Passa 4! Passa			
4 Passa 4N! Passa			
5 Passa Passa Passa			

Consiglio 94

R

AQ764
AQ2J10
974

OVEST

EST
A1074
10
'KJ10865'
'53'

Q852
K32
'943'
'862'

'SOUTH
KJ963'
'J985
7'
'AKQ'

'West dealer. All Vulnerable'

'WEST	'NORTH	OVEST	SUD 2!
Pass	2'	T Pas	3!
Pass'	3	so Pa	

Passo 3NT Passo 4! ~~SSO~~ Passo 4 Passo
4! Passo 5 Passo 5! Passo 5 Passo
5NT! Passo Tutti Passo

6 Passo 6

Tavola 95
East dealer. NS vulnerabile

R

KQ98632
K7AQ106

OVEST
AQJ
10
J10543
K32

EST
K1053
54
98
J9874

SUD987
642
AJ7
A625

OVEST NORD EST SUD 1 DBL Passo 1!

Passo 2 Passo 2! Passo 3 Passo 3!

Passo 3 Passa 3!
Passa 3 Passa 4!
Passa 4 Passa 4!
Passa 5 Passa 5!
Passa 5 Passa 7
Tutti
Passa

Tavola 96
Ovest dealer. Nord-Sud vulnerabile

NORD
8532
A3K10
7QJ107

OVEST
A6
Q87
AQ853
A53

EST
KQ7
J10642
94
842

SOUTH
J1094K
95J62

K96

EAST SOUTH WEST NORTH Pass
Pass 1 Pass 1 Pass 1! Pass 2 All
Pass

Tavola 97

Il mano ad Est. Nord-Sud vulnerabili

NORD	
9654Q	
952AJ8	
96	
OVEST	EST
1073	AKJ82
AK73	86
7	Q1096
KQJ83	102
SOUTH	
QJ104	
K5432	
A754	

WEST Passera 2! Passera 2! Passera
13 Passera 3! Passera 1! Passera 3!
Passera 3SA Passera 4 Tutti
Passano

Consiglio 98

NORD
AKQK2

J10KQ97
64

OVEST
10973
J983
972
J5

EST
J64
Q1064
AQ643
8

SUD
852
A75
K85
A1032

OVEST	NORD	EST	SUD
Passare 1		Passa 1!	
Passa 2NT	Passa 3!		
Passa 3NT	Passa 4!		
Passa 4NT	Passa 5!		
Passa 5		Passa 5!	
Passa 6	Tutti	Passano	

Tavola 99

NORD
632
A5AQ1096
976

OVE ST	EST
KQ98	107
KQ742	J10983
J	7432
Q104	85

SUDAE
ST
J546
K85
AKJ32

Ovest dealer, Est-Ovest vulnerabili

OVES	NORD	EST P	SUD
T	Passare	assar	1!
Passo	2	e Pas	2!
1Passare	2NT	sare	3!
Passare	3NT	Passare	4!
Passare 4	Passare 4NT	Passare 5	
Passare 6			

Tavola 100

NORD A
KQK2J10
KQ9764

OV E
ST
10973
J98397
2J5

E ST J64
Q1064A
Q6438

SUD
852
A75K85
A1032

Sud dealer. Ovest-Est vulnerabili

- SUD OVEST NORD EST
- 1NT Passa 2! Passa
 - 2 Passare 2! Passare
 - 3 Passare 3! Passare
 - 4 Passare 4! Passare
 - 4NT Passare 5! Passare
 - 5 Passare 6 Tutti Passare

Scheda 101

NORDK
Q53J9K
9653J7

OVESJ

8

A1032A

4

85432

ESTE1

062

Q875

KQ1096

SUDDA

974K64

QJ1082

A

West dealer. Est-Ovest vulnerabili

OVEST NORD EST SUD Passo Passo Passo
1!

Passo 1 Passo 1NT!

Passo 2 Passo 2!

Passo 2 Passo 2NT!

Passo 3 Passo 4!

Passo 4 Passo 4

Tutti Passano

Tavola 102

NORD7
652
Q52CJ10
5Q3

OVEST
CQ4
J9863
6432
8

EST
J983
AC107
Q87
J5

SOUTH
A104

A9AK10976
42

Sud dealer. Nessuna parte vulnerabile

SUD OVEST NORD EST
1 Passo 1NT Passo
2 Passo 2 Passo
2NT! Passo 3 Passo
3! Pass 3NT Pass
4! Pass 4 Pass
5 Pass Pass Pass

Tavola 103

NORDAJ
32
KQ853

A972

OVEST
K64
A7
1087652
103

EST
Q985
2
QJ94
8654

SUD10
7
J10964A
K3KQJ

West dealer. North-South vulnerable

WEST	NORD	EST	SUD
Passe 1		Passe 1!	
Passa 2		Passa 2!	
Passa 2NT	Passa 3!		
Passa 3		Passa 4!	
Passa 4	Tutti	Passano	

Tavola 104

R
AKT9872A
K936

2

OVES
T65
QJ742T
84Q54

ESTQ
385

AK952

SUD
J47
6
QJ73AKJ
T9

OVEST NORD EST SUD

Passo 1 Passo	1
Passo Passo	1NT!
Passo Passo	2NT!
Passo 3 Passo	!
Passo 3NT Passo	4!
Passa 4 Passa	4NT!
Passa 5 Passa	5!
Passa 5 Tutti Passa	

Tavola 105

RA9832
6

AK94J7
6

OVES
T1064
1074
763
AQ42

EST
KJ5Q9853Q81093
SUDC7AKJ2J1052K85

EST SUD Passa
1NT Passa 2
Passa 3 Passa
3NT

OVEST NORD
Passa 2! Passa
2! Passa 3! Tutti
Passano

Tavola 106

NORD
AQ10721
0310

QJ964

OVEST
86
KQ852
J943
102

EST
K953
A976
Q8
873

SOUTHJ
4J4

AK7652
AK5

Sud dealer. EW vulnerabile

SUD OVEST NORD EST

1 Passo 3 Passo

3 Passare Passare

4! Passare 4 Tutti Passare

Sud presume che Nord possa avere o B(0) o max B1 se è Singolo, in entrambi i casi bi-colore, quindi 3NT o 5 sono fuori discussione. Ma il contratto da 4, soprattutto se Nord ha B1, non è da perdere.

Tavola 107

Ovest donatore. Entrambi i lati vulnerabili

NORDAK
Q102
92109K
Q74

OVEST
7
KQ876
AQJ876
3

EST
85
103
K432
A9852

SOUTH
J96 43
A J545

J106

WEST NORD EST SUD
2 2 DBL RDBL!
2NT DBL Pass! 3!
3 4 Pass!
4NT 5 Pass! Pass DBL Pass Pass
Pass

Pannello nascosto 108, ideale Est, NS vulnerabile

EST SUD OVEST NORD 1 2 DBL! 2
DBL Pass 2! Pass

3 Pass

3NT Pass

3! Pass

Tutti Pass

Spiegazione delle offerte

1 = B(2 - 4), 5 - 7 / B(2 - 4), 8+

2 = B(2 - 3), 5-6 / B2+, 7+

DBL! = B1+, 3+ / B2+, 2+, Forzante tondo (RF) !

DBL = B(3 - 4), 5 or 7, SHAPE / B3, 7222
Pass

2! = B2+, Ask for 7 or 5 + exact shape
Pass

3 = 5413 exact
shape Pass

3! = Ask for the exact
B# Pass

3NT = 1st step answer for
B2 Pass

Final Contract All
Pass

Consiglio 109
Il fornitore è Ovest. Entrambi i lati sono vulnerabili

NORTH
A75
Q107K9
762102

OVEST	EST
KJ9	Q6
986	K3
QJ8	105
KQJ7	A986543

SOUTH
108432
AJ542A
43

WEST NORD EST SUD Passer Passer 2
3 DOUBLE! REDOUBLE! 3 3SA 4 4 Tous
Passer

Tavolino 110

NORTH
A10AJ9
87Q765
47

WEST6
436

EASTKJ
952104
3

K10932
AQJ6

8
K1092

SOUTH
Q87KQ
52AJ85
43

Est donatore. Nord-Sud vulnerabile

ORIENTE SUD OVEST NORD Passo
Passo 1 2 DBL! RDBL! 2NT 3 3 Passo!
Passo DBL Passo 4 Tutti Passo

Bord 111

NORDK5
AJ10432A
6KQ4

OVEST1
06
Q876
Q94
10983

ESTJ9
3K95

K32AJ
76

SUDQ87
42

J10875
52

Nord dealer. Aufgrund-West gefährdet

NORD OST SÜD WEST

1 Passen

2 Passen

3NT Passen

1! Passen

2 Passen

4 Alle Passen

Tavola 112

NORTH
10953
Q8
1096
953

OVEST
KQ762
J104
853
A

EST
J
976
74
KQ108642

Sud84

AK532AKJ
27

Il datore di mano Sud. Entrambe le parti vulnerabili

- SUD OVEST NORD EST
- 2 Passo 2 Passo
- 3 Pass Pass
- 4 All Pass

Tavola 113

NORD
KQ764
A42 AJ83

J

OV EST
A85
Q65
5
A107652

ES T
J
KJ8
Q1097642
94

SUD10
932
10973R
RD83

Dealer Ovest. Nord-Sud vulnerabili

OVEST NORD EST SUD 1 1 2
RADDOPPIO!

Passo 2 Passo 3 Passo Passo Tutti
Passo

Tavola 114

NORD1
053
Q9J98
5KQ96

OVESTAN1
058

ESTAA9
42KJ104
2

Q43

1087432

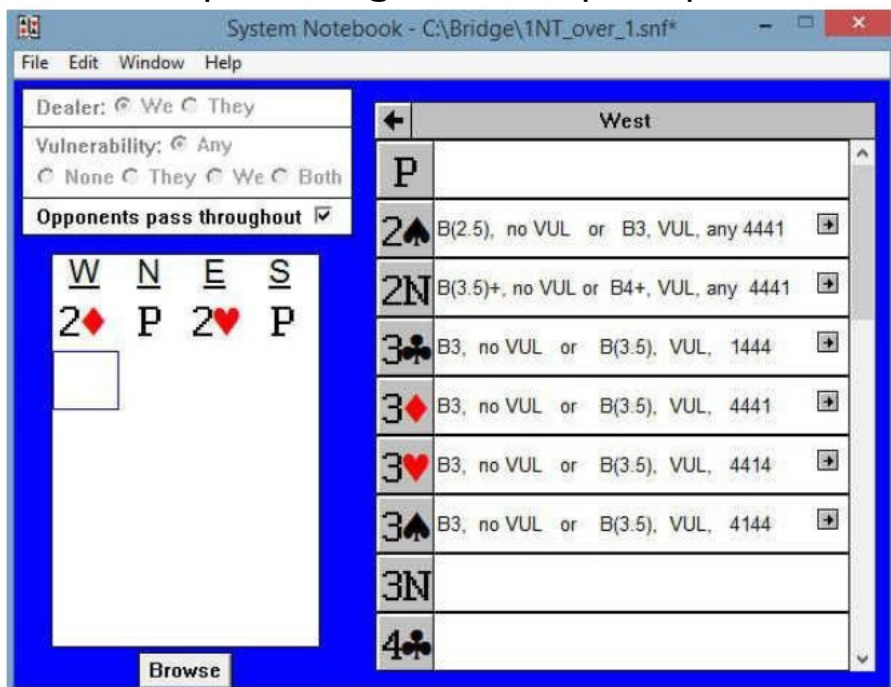
SUD76

87653
A76A
J5

Concessionario Ovest. Nessuna delle parti è vulnerabile

OVEST NORD EST SUD Passo Passo 1!
Passo 1 Passo 1NT! Passo 2 Passo 2!
Passo 3 Passo 3! Passo 4 Passo Tutti
Passo

Risposte di gradino dopo l'apertura di 2



Quella prossima partita è apparsa in BBO poco prima di cercare una partita per finire l'e-Book. Questa è la 3a partita con tale distribuzione che ho visto nella mia vita. Una è stata giocata manualmente in un Torneo, le altre 2 sono state generate da computer. La cosa importante qui con Fp è sapere cosa significa la risposta CP 5.

La mano ha un totale di 3 cambiamenti rispetto alla mano regolare con 5/5 bicolore, senza vuoto quando il giocatore usa la formula principale per la risposta del 1° gradino per CP = $4 \times B\# + 2$ (insieme a 3 EQ) e rimuovere CP = $4 \times B\#$ prima di rispondere) e 2 cambiamenti di estensione in lunghezza + un vuoto. Ciò significa che la formula principale cambierà 3 volte di 2 CP in direzione discendente e 3 volte di 1 EQ in direzione ascendente, quindi la formula sarà: CP = $4 \times B\# - 4$ (insieme a 6 EQ).

Se l'esatto valore di B# non è mai stato rivelato, la Ricerca non sarebbe in grado di scoprire il numero esatto delle Regine reali del partner, perché userà un valore approssimativo di B# che è stato estratto essere B3 con bi-colore 6/5, o B(3.5) con bi-colore 6/6 e 7/6.

Il valore esatto di B# non è importante; i partner hanno solo bisogno di un accordo su quel valore per l'uso nella formula. Ma ora c'era abbastanza spazio per le offerte, e Sud scoprirà con 4 Ex Relay, che l'esatto valore di B# di Nord è 4.5 e continuerà con 5! = CPA. La domanda è: Quanti CP Nord deve scartare prima di rispondere per i CP?

Prima di rispondere, il partner ora scarter CP = $4 \times B\# - 6$ (3 volte per 2 differenze di CP con il solito scarto principale di $4 \times B\#$) = $4 \times 4.5 - 6 = 12$ CP e farà 1 passo per mostrare che ha un totale di 14 CP (A + 2K), insieme a 6 EQ (per la risposta del 1° step). Poiché Sud conosce la forma esatta del partner, quando posiziona 2 EQ nel Vuoto, 1 EQ nel Singolo, 2 EQ nel bi-colore 7/5 per un totale di 5 PCP, Sud scoprirà che il suo partner ha solo 1 vera Regina.

NOTA: 4 = Relay Eccezionale (Ex Relay!) Chiedendo in linea di principio per i CP, ma quando sei al Livello 4, puoi accordarti con il tuo partner che, nonostante sia un bi-colore 6+/5+, tu per prima cosa chiedi l'esatto valore di B#, poi i CP.

Tavola 115

NORD

KQ973AK
987525

OVEST
AK85
J542
QJ
1083

EST
Q10764
86
3
QJ62

SUDJ93
2A1010
64

A974

Sud dealer. Giocatori EO in zona. Solo NS
giocano Fp

SUD OVEST NORD EST Pass 1
2NT 3 DBL! Pass 4 DBL Pass!
5 Pass Pass DBL! Pass 6 Pass
7Tutto Pass

Usando la Convenzione SCOR-SCOR per tutte le tue esigenze di Distribuzione e Controllo ti permetterà di vedere trasparentemente attraverso il retro delle carte le lunghezze dei semi e gli Onori Superiori del tuo partner prima di decidere il contratto finale.

Il Gioco è di tua esclusiva responsabilità. Posso solo assisterti con la Licita.

Nelle Gare di Licita con punteggio TOP Matchpoint 12, Fp ti fornirà non meno del 70% (di solito vicino all'80%), ma fai attenzione che in tali Gare, dovrai licitare i giochi distributivi più difficili raccolti in tutto il mondo.

$$3 + 3 = ?$$

Cordiali saluti dallo spazio profondo

Il Principio del Punto Forza Principale

$2 + 2 = 4$, ma non sempre; a volte è 3!

$2 + 2,5 = 4$ sempre!

È lo stesso con $3 + 3$

Sai già: con PL = 6 hai il 50% di Piccola Slam

Per il 100% di Piccola Slam hai bisogno di

PL = 6,5, anche se Fp gioca quasi sempre il

50% Piccole Slam con PL = 6,0

Ma fai anche attenzione:

Il Punto Forza quasi non gioca mai

GRANDI SLAM con PL = 7. Per quei Slam

speciali avrai bisogno di almeno PL = 7,5

Perché l'aritmetica di Fp sembra strana? Tu ricordi che entrambi i giocatori sottraggono 2 prese dalle 6 prese iniziali che non vengono conteggiate nel gioco del bridge. È dimostrato che una presa proviene dal nulla (dall'aria, semplicemente perché hai un COLORE), ma la 6a presa non viene sottratta tra i requisiti di apertura Fp e HCP nella maggior parte dei tornei, quindi dovresti compensare almeno la metà di esso entro la fine della Licita.

Questa è la spiegazione per la strana aritmetica Fp!

Usa SCOR - SCOR solo se devi scoprire l'esatta distribuzione del partner, e poi chiedi al partner l'esatto numero B#, quindi calcola il CP usando le Formule:

$CP = 4 * B\# + 2$ per mani sbilanciati o
 $CP = 4 * B\# + 4$ per mani bilanciate

Quindi alla fine usa CPA se hai scoperto che il CP calcolato > 30 (se non hai 2 FIT)

E ovviamente, il tuo $PL \geq 5.5$.

Se pensi di non aver bisogno di conoscere la distribuzione esatta del tuo partner, dopo l'Apertura del partner, scambia alcune offerte con il tuo partner per vedere se avete un FIT, poi chiedi immediatamente il B# esatto e alla fine usa CPA o calcola il CP utilizzando le Formule di cui sopra.

Otterrai comunque ottimi risultati, grazie al Conteggio esplicito Fp. Puoi persino usare l'offerta statica di 4 per interrompere l'Offerta casuale e chiedere il B# esatto del partner, basato su un B# minimo di 2.5, quindi la risposta del partner al 1° passo mostrerà B# = 2.5 o meno, il 2° passo mostrerà B# = 3, il 3° passo mostrerà B# = 3.5 e così via...

Comunque, impara bene a Chiedere il B# esatto e come calcolare il CP del partner usando la Formula, in base al B# mostrato o alla Richiesta dei Punti di Controllo (CPA).

Ci vediamo al tavolo!

Scheda 116
Nord dichiarante, NS Vulnerabili

NORD
AK102

K2
A987
AK7

OVEST
QJ843
Q107
J42
92

EST

AJ8643
5
QJ8543

SUD97
6595

KC1063106

NORD EST SUD OVEST 2NT 3 3 4 4NT
Pass Pass Pass

Est non ha chiesto il significato della scommessa 4NT, presumibilmente pensando che si trattasse della scommessa di Richiesta di Controllo. Quando Ovest ha passato, Est ha capito che non aver scommesso 5 è stato un enorme errore.

Bordo 117
Sud rivenditore. Nessuna parte vulnerabile

NORD
KQJ87
A92J1
0864

OVEST
A65
10643
7542
J9

EST
1094
QJ7
KQ93
K86

SOUTH
32
K85
A
AQ107532

SOUTH	WEST	NORTH	EAST	1
	Pass	1!	Passa	
2	Passa	2!	Passa	
2NT	Passa	3NT	Tutti	Passa

Carta 118
Nord in mano. NS vulnerabili

NORD
Q475
2
J107643J

OVEST
KJ1062
AKQ106
A
Q4

EST
75
J984
Q82
AK82

Sud
9833

K95
1097653

NORD EST SUD OVEST Passare Passare

	Pas	Passare	1
	sar	Passare	2!
Passare 2	e	Passare	2!
Passa 3	1NT	Passare	3!
Passa 3		Passare	3!
Passa 4		Passare	4NT!
Passa 6		Passa 6	
Tutti Passa			

Tavola 119

Nord datore di carte. Nessuna parte vulnerabile

NORD1
093KJ10
64

Q1097

OVES
T5432

EST8
5

AK9653
52

J102
KJ863

SOUTH
872
AQ974
Q87A4

NORD	EST	SUD	OVEST
Passare	Passare	1! 2	
RADDOPPIO	3	3	Passare
4	Tutti	Passare	

Tavola
120 West
dealer

NORDA
J864KQJ
2QK65

OVEST
Q75
9765
986542

EST
103
1043
AK1073
Q107

SOUTHK92A
8JAJ98432

OVEST NORD EST SUD

Passare	1	Passare	1NT!
Passare	2	Passare	2!
Pass	3	Pass	3!
Pass	4	Passa	4!
Passa	4	Passa	4NT!
Passa	5	Passa	5!
Passa	5	Passa	6
Passa	Passa	Passa	

Tavola 121
Non vulnerabile

NORD
Q65 3A
432 K42

QJ

OVEST
K2
KJ10765
Q5
763

EST
J1098
Q9
J7
K10942

SOUTH
A7 4
8 A10 9863 A85

WEST NORTH EAST SOUTH Pass Pass
Pass . Pass 1
1NT . 2!
Passare 3 Passare 3! Pass
Passare 3NT Passare 4! Passare 4
Passare 4NT!
Passare 5 Passare 6

Tavola 122

NORDJ9
75474

1074
K94

OVEST
K10
AKQJ82
Q32
Q2

EST
A86
53
A965
AJ63

SUD
Q321
096
KJ8
10875

OVEST NORD EST SUD 1
'Passare Passare 3NT' Passare 4!
Passare 4 Passare 4NT Passare 5
Passare 5! Passare 5NT Passare
6NT Passare Passare Passare
Passare

Tavola 123

NORDAQJ
109
KQ842K9
Q

OVEST
753
6
10
AKJ87542

EST
4
A973
AQ7652
93

SOUTH
K862
J 105
J 843
106

Nord dealer. NS Vulnerabile
NORD EST SUD OVEST 2

	3	Pass	3!
3	4	Pass	4!
Pass 4	Pass 4NT		
Pass 5	Pass 5!		
Pass 5	Pass 6		

If you have any difficulties understanding the bids, email the # of the game to: force-point@force-point.com to receive explanations.

2 = B(3 - 4), 5+/5+m / B(2.5 - 3) SE

3 = East's Overcall

Passo

3! = Relay! Chiedi per la forma complessiva

3 = 5+ bi-colore

4 = Risposta a 4 passaggi per 6 +SHAPE lati

Passo

4! = Relay! Chiedi per la forma
esatta Passo

4 = 1462 forma
esatta Passo

4 = Ex Relay! Chiedi per l'esatto
B# Passo

4NT = Risposta a 1 passaggio sarà per
esattamente B2 Passo

5 = CPE, 1st step answer = $4 \times 2 + 2 = 10$ CE, 3

EQ

Passa

5 = 2nd step answer for 12 CE, 2

EQ Passa

Pensiero!

$PL = B2 + B(2.5) + 1$ (per 10 Trumps) + 0.5 (per
'buono' Singleton) = 6 per statisticamente 50% Small

$SLAMCE = 12 + 4$ (pseudo) + 10 + 8 (pseudo) = 34
per statisticamente 100% Small SLAM

6 Contratto Finale

Tavolapunkt 124

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vol: All

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 4

WEST

18
Total Points Scoring

N/S
E/W

NORTH

Contract: 7 N by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

Auto Play

B# = 1.5

EAST

11
Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

N/S
E/W

Ver 7.4.19

Tavolapunkt 126

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vol: All

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 4

WEST

18
Total Points Scoring

N/S
E/W

NORTH

5
B# = -1

Contract: 7 N by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

Auto Play

B# = 1.5

EAST

11
Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

N/S
E/W

SOUTH

6
B# = 0

Ver 7.4.19

Tabellone 125 Matchpoints

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 3
Dealer: N
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 4
WEST

6 ♠
K Q 4 3
A Q J 8 7 6 3
2 ♣

12
Total Points Scoring
N/S
E/W

NORTH

5 ♠ 5 ♠ 5 ♠ 5 ♠ 5 ♠
6 ♠ 6 ♠ 6 ♠ 6 ♠ 6 ♠
7 ♠ 7 ♠ 7 ♠ 7 ♠ 7 ♠

Auto Bid Restart Bid All Pass

Contract: 4 N by West
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 2
EAST

Q J 5
7 2
K 10 5 4
A Q J 4

13
Special Duty IMPs Scoring
ForcePoint \$
N/S
E/W

Ver: 7.4.19

Tabellone 127 Matchpoints

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 3
Dealer: N
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 4
WEST

6 ♠
K Q 4 3
A Q J 8 7 6 3
2 ♣

12
Total Points Scoring
N/S
E/W

10 NORTH B# = 1.5

K 6 5 K 7 4 2 A 9 8 6 5
♥

5 SOUTH B# = 1

A 10 9 8 5 J 9 10 9 8 7 3 2
♦

Contract: 4 N by West
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 2
EAST

Q J 5
7 2
K 10 5 4
A Q J 4

13
Special Duty IMPs Scoring
ForcePoint \$
N/S
E/W

Ver: 7.4.19

Tavola 128 Matchpoints

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 4
Dealer: E
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 1.5

WEST

6 3
K J 10 7
K 7
K Q 9 7 3

PASS

6 6N
7 7 7 7N
Auto Bid Restart Bid All Pass

NORTH

	S	W	N	E
P	1 N	P	2 4	2 4
P	2	P	2 4	2 4
P	2 N	P	3 4	3 4
P	3	P	4	4
P	4 N	P	5	5
P	5	P	6	6
P	6	P		

PASS

EAST

A K Q 8 4
A Q 6
8 4 3
A 10

B# = 4.5

Auto Play

12

Total Points Scoring

N/S

E/W

Ver. 7.4.13

19

Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

N/S

E/W

Tavola 130 Matchpoints

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 4
Dealer: E
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 1.5

WEST

6 3
K J 10 7
K 7
K Q 9 7 3

5

NORTH

9 2
5 4 3 2
A 9 5
J 8 5

B# = -0.5

Contract: 6 H by West

N/S Tricks:

E/W Tricks:

Auto Play

B# = 4.5

EAST

A K Q 8 4
A Q 6
8 4 3
A 10

12

Total Points Scoring

N/S

E/W

Ver. 7.4.13

4

SOUTH

J 10 7 5
8 9 0
J 10 6 2
6 4

B# = -1

19

Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

N/S

E/W

Consiglio 129 Punti Incontro

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 5
Dealer: S
Vul: None

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 1

WEST

8 2 ♠
5 3 ♥
A Q 8 6 4 ♣
K 10 6 4 ♦

NORTH

Contract: 4 S by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5

EAST

A K Q J 10 9 7 ♠
6 ♣
K ♥
3 2 ♣
J 2 ♦

9

Total Points Scoring

N/S

1710 1710 E/W 17 17

Ver. 7.4.13

Lucky Chance IMPs Scoring

17 17

SOUTH

5 3 ♠
A J 9 8 2 ♥
J 7 ♣
A Q 9 3 ♦

14

Special Duty IMPs Scoring

N/S

13 13 E/W 13

ForcePoint \$

13

Consiglio 131 Punti Incontro

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 5
Dealer: S
Vul: None

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 1

WEST

8 2 ♠
5 3 ♥
A Q 8 6 4 ♣
K 10 6 4 ♦

NORTH

12

B# = 1.5

Contract: 4 S by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5

EAST

A K Q J 10 9 7 ♠
6 ♣
K ♥
3 2 ♣
J 2 ♦

9

Total Points Scoring

N/S

1710 1710 E/W 17 17

Ver. 7.4.13

Lucky Chance IMPs Scoring

17 17

SOUTH

5 3 ♠
A J 9 8 2 ♥
J 7 ♣
A Q 9 3 ♦

14

Special Duty IMPs Scoring

N/S

13 13 E/W 13

ForcePoint \$

13

Scheda 132 Matchpoints

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 4
Dealer: E
Vul: All

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 2
WEST

12
Total Points Scoring
N/S
E/W

Lucky Chance
IMPs Scoring

NORTH

	S	W	N	E
P	1 N	P	P	1 ♠
P	2 ♠	P	P	2 ♠
P	3 ♠	P	P	3 ♠
P	4 N	P	P	4 ♠
P	5 ♠	P	P	5 N
P	6 ♠	P	P	P

Auto Bid Restart Bid All Pass

Contract: 6 S by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5
EAST

15
Special Duty
IMPs Scoring
N/S
E/W

ForcePoint \$

Ver: 7.4.19

Scheda 134 Matchpoints

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 4
Dealer: E
Vul: All

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 2
WEST

12
Total Points Scoring
N/S
E/W

Lucky Chance
IMPs Scoring

5 NORTH B# = 0

Contract: 6 S by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5
EAST

15
Special Duty
IMPs Scoring
N/S
E/W

ForcePoint \$

Ver: 7.4.19

Tavola 133 Punti Incontro

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vol: All

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 3

WEST

15

Total Points Scoring

130 280 E/W 4 8

N/S

Lucky Chance IMPs Scoring

Ver. 7.4.19

NORTH

Contract: 6 C by West

N/S Tricks:

E/W Tricks:

Auto Play

B# = 2

EAST

13

Spacial Duty IMPs Scoring

4 8 N/S .8

E/W

ForcePoint \$

	S	W	N	E
1 ♠	P			1 N
2 ♠	P			2 N
3 ♠	P			4 ♠
4 ♠	P			5 ♠
5 ♠	P			6 ♠

Tavola 135 Punti Incontro

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vol: All

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 3

WEST

15

Total Points Scoring

130 280 E/W 4 8

N/S

Lucky Chance IMPs Scoring

Ver. 7.4.19

NORTH

5

B# = 0

Contract: 6 C by West

N/S Tricks:

E/W Tricks:

Auto Play

B# = 2

EAST

13

Spacial Duty IMPs Scoring

4 8 N/S .8

E/W

ForcePoint \$

	S	W	N	E
1 ♠	P			1 N
2 ♠	P			2 N
3 ♠	P			4 ♠
4 ♠	P			5 ♠
5 ♠	P			6 ♠

Consiglio 136 Punti Coppia

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

Contract: 3 C by West
N/S Tricks:
E/W Tricks:

Auto Play

B# = 2
WEST

B# = 2.5
EAST

12 SOUTH 12

Total Points Scoring
150 150
N/S
E/W 4 4

Lucky Chance
IMPs Scoring
4 4
N/S
E/W 4 4

Special Duty
IMPs Scoring
4 4
N/S
E/W 4 4

ForcePoint
\$
-4

Ver. 7.4.19

Consiglio 138 Punti

Coppia Consiglio 136

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

Contract: 3 C by West
N/S Tricks:
E/W Tricks:

Auto Play

B# = 2
WEST

B# = 0.5
NORTH

B# = 2.5
EAST

12 SOUTH 12

Total Points Scoring
150 150
N/S
E/W 4 4

Lucky Chance
IMPs Scoring
7 7
N/S
E/W 4 4

Special Duty
IMPs Scoring
4 4
N/S
E/W 4 4

ForcePoint
\$
-4

Ver. 7.4.19

Taulu 137 pisteitä

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2

Dealer: W

Vul: NS

Restart Bid

Restart Play

Next Game

B# = 1.5

WEST

A♠ J♠ 10♠ 7♠ 6♠

A♥ J♥ 10♥ 7♥ 6♥

J♣ 10♣ 9♣ 8♣ 2♣

2♦

5♠

2♣

2♣

PASS

4N

5N

6N

7N

Auto Bid

Restart Bid

All Pass

	S	W	N	E
1♣		P	P	
2♣		X		P
4♣	P		P	
4♥		X		P
4♠			X	
5♠				P

Auto Play

B# = 1.5

EAST

5♠ 4♠

A♥ Q♥ J♥ 7♥ 6♥ 3♥

K♣ Q♣ 7♣

7♥ 6♥

9♦

11

Total Points Scoring

N/S

980 2420

E/W

14 38

Ver: 7.4.13

12

Special Duty IMPs Scoring

N/S

11 22

E/W

22

ForcePoint \$

Taulu 139 pisteitä

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2

Dealer: W

Vul: NS

Restart Bid

Restart Play

Next Game

B# = 1.5

WEST

A♠ J♠ 10♠ 7♠ 6♠

A♥ J♥ 10♥ 7♥ 6♥

J♣ 10♣ 9♣ 8♣ 2♣

2♦

5♠

2♣

2♣

PASS

4N

5N

6N

7N

Auto Bid

Restart Bid

All Pass

	S	W	N	E
1♣		P	P	
2♣		X		P
4♣	P		P	
4♥		X		P
4♠			X	
5♠				P

Auto Play

B# = 1.5

EAST

5♠ 4♠

A♥ Q♥ J♥ 7♥ 6♥ 3♥

K♣ Q♣ 7♣

7♥ 6♥

9♦

11

Total Points Scoring

N/S

980 2420

E/W

14 38

Ver: 7.4.13

12

Special Duty IMPs Scoring

N/S

11 22

E/W

22

ForcePoint \$

Scheda 140 Punti Partita

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 1
Dealer: S
Vul: None

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 2

WEST

J 9 6 5 ♠
A Q J 7 5 ♥
K 9 6 ♦
K 9 6 ♦

PASS
PASS
PASS
6 N
7 ♣ 7 ♦ 7 ♥ 7 ♠ 7 N

Auto Bid Restart Bid All Pass

NORTH

Contract: 6 S by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5

EAST

A Q 8 7 2 ♠
A J 5 4 ♥
A 9 4 3 ♣
A 9 4 3 ♣

2

14

Total Points Scoring

Lucky Chance IMPs Scoring

N/S

460 460

E/W

10 10

SOUTH

15

Special Duty IMPs Scoring

N/S

0 0

E/W

0

ForcePoint \$

Ver. 7.4.19

Scheda 142 Punti Partita

Scheda 140 Punti Partita

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 1
Dealer: S
Vul: None

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 2

WEST

J 9 6 5 ♠
A Q J 7 5 ♥
K 9 6 ♦
K 9 6 ♦

9

SOUTH

4 3 9 8 3 2 Q 10 7 5 2 2 ♦

2

NORTH

Contract: 6 S by East
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = -1

EAST

A Q 8 7 2 ♠
A J 5 4 ♥
A 9 4 3 ♣
A 9 4 3 ♣

2

B# = 3.5

14

Total Points Scoring

Lucky Chance IMPs Scoring

N/S

460 460

E/W

10 10

SOUTH

15

Special Duty IMPs Scoring

N/S

0 0

E/W

0

ForcePoint \$

Ver. 7.4.19

Tafel 141 Matchpunkte

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 4

WEST

17

Total Points Scoring

N/S

1620 1900 E/W 17 25

Ver. 7.4.13

NORTH

Contract: 7 C by West
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5

EAST

16

Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

4 8 N/S 6
14 14 E/W

	S	W	N	E
1	♠	P	1 N	
2	♠	P	2	♠
3	N	P		♠
4	♠	P	5 N	
5	♠	P		♠
6	♠	P		♠
7	♠	P		♠

Auto Bid | Restart Bid | All Pass

Tafel 143 Matchpunkte

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 2
Dealer: W
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 4

WEST

17

Total Points Scoring

N/S

1620 1900 E/W 17 25

Ver. 7.4.13

NORTH

6

B# = 0

Contract: 7 C by West
N/S Tricks:
E/W Tricks:

B# = 3.5

EAST

16

Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

4 8 N/S 6
14 14 E/W

1 SOUTH B# = -1

1

South's hand: 3 J 10 8 5 10 9 6 2 8 4 3 2

Tavola 144 Matchpoints



Spieghiamo le offerte sopra:

1 = Apertura Avversario

Passo = $\max B(1.5), 5 + \text{Maggiore o}$
 $\max B2, 5 + \text{Minore} / \text{qualsiasi}$

bilancio di bilancio

DBLK = 2° passo Sovrappresa dopo Passo di partner per B(2.5 -3.0), qualsiasi bilanciato

RDBL = DBLK/RDBL negativo di Sud,
ovviamente 3 carte nel seme , 10 - 11 PGC
1SA = B(0.5)+, RF Relay!

2 = Offerta di Nord

DBLK = B(2.5 - 3.0), qualsiasi 4441 pseudo bilanciato

Da quel punto gli avversari passano dappertutto

3! = B1+, Staffetta GF di Ovest! Chiedi il seme immediatamente superiore al singolo.

3 = 4441 forma
esatta 5 = Firma
tutti Pass

Il PL = B3 + B1 + 0,5 (per 9 atout nel seme) +
1 (statisticamente per almeno un Singleton
"buono" nel seme) = 5,5, sufficiente per una partita nei minori

Il CP reale previsto dell'Est = $4 \cdot B\# + 4 =$
 $4 \cdot 3 + 4 = 16$ insieme a 4 pseudo CP nel
seme , per un totale di 20

Il CP totale in entrambe le mani EW = $20 + 4$
(pseudo in seme) = 28, sufficiente per
una partita nei minori

Installa il programma per computer DEMO
Counting (per Windows), trova il vecchio set
di file GIB ver. 4
(bridge.exe, Comments.txt, EVAL.DAT,
GIB.exe, MB.txt e divertitevi a giocare a
casa con il mazziere del programma pazzo
a volte!

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 4
Dealer: E
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

NORTH

Contract: 7 N by West
N/S Tricks:
EW Tricks:

B# = 1.5

WEST

13

Total Points Scoring

Lucky Chance IMPs Scoring

SOUTH

20

Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

Ver. 7.4.19

Tabella 145 - 146 Punti Incontro

Force Point

File Setup Action GIB Help

Deal #: 4
Dealer: E
Vul: EW

Restart Bid
Restart Play
Next Game

1 NORTH B# = -1.5

Contract: 7 N by West
N/S Tricks:
EW Tricks:

B# = 1.5

WEST

13

Total Points Scoring

Lucky Chance IMPs Scoring

SOUTH B# = -0.5

20

Special Duty IMPs Scoring

ForcePoint \$

Ver. 7.4.19

Istruzioni per scaricare, installare e utilizzare la DEMO gratuita

Programma di conteggio dei punti Force

È un programma di conteggio. È possibile inserire le proprie offerte o utilizzare le offerte del programma Sysnotes e giocare manualmente anche se il programma può offrire fino a 3 delle mani automaticamente se trovate il vecchio set di 4 file GIB: bridge.exe (312 KB), Commenti (9 KB), EVAL.DAT (115 KB) e MT (401 KB) e incollateli all'interno della cartella del programma principale.

Il programma ha 2 modalità di gioco: giochi ripetuti all'infinito e giochi casuali all'infinito. Per passare dall'una all'altra, trova e usa 'Randomize'. Puoi anche scegliere che i solitari vengano giocati automaticamente o inserire i tuoi giochi e farli manualmente. Se hai aggiunto il set dei 4 file GIB, usa 'Impostazioni giocatore' per impostare i giocatori su 'Umano' o su 'GIB ver. 4', per giocare manualmente per 'Umano' e automaticamente per i giocatori impostati su 'GIB'. Come puoi vedere nelle prossime immagini, FW può essere impostato su 'Umano' e le offerte inserite manualmente usando Sysnotes e NS può essere impostato su 'GIB' per offrire e giocare automaticamente.

Scarica il file 'Install.rar', decomprimilo e installa il programma. Se il tuo computer utilizza alcuni dei file che il programma cerca di installare, fai clic su 'Ignora' per continuare l'installazione (li hai già)

Quando appare l'icona dell'immagine di un computer sopra per continuare senza modificare nulla.

Il programma creerà la cartella C:\ForcePoint sul tuo disco rigido e 2 nuove icone sul tuo Desktop: Force Point Counting e Sysnotes

(entrambi i programmi sono bloccati).

Se acquisti il programma per computer Sysnotes separato, incluso il suo file di dati aggiornato da 95 MB (\$ 26,10, tasse incluse), riceverai via e-mail le istruzioni su come sbloccarli e vedere tutti gli Fp e la

maggior parte delle offerte degli avversari, SCOR - Meccanismi di dichiarazione SCOR in combinazione con le dichiarazioni di apertura e di contro-interpello e le richieste utilizzate da Fp. Inoltre, la tua coppia riceverà una licenza per utilizzare Fp nei tornei internazionali.

In caso di difficoltà, inviare un'e-mail a:

force-point@force-point.com

NOTA: i file GIB sono di proprietà del lettore

'Ginsberg's Intelligent Bridge' e sono stati creati dal

Sig. Mathew Ginsberg, professore di intelligenza artificiale, e i suoi assistenti presso l'Università dell'Oregon, USA.

Di questi, solo il file gib.exe (che è un file riproducibile, non in grado di fare offerte) è un file gratuito per uso non commerciale.

Riepilogo del sistema Fp Bridge

1. Usa il conteggio Fp per trovare il tuo B# (mano forza, trucchi contrattuali)

2. Se il tuo partner ha aperto (ha chiamato in modo incontrollato) e tu

abbiate abbastanza forza, utilizzate la convenzione SCOR - SCOR per scoprire la forma esatta del vostro partner

3. Chiedete al vostro partner il Numero di Base (B#) esatto

4. Utilizzate la somma di entrambi i B# e applicate eventuali Distributivi che avete scoperto (se presenti) per trovare il preciso Livello di Gioco (PL)

5. In base al PL del vostro gioco, piazzate il contratto finale o utilizzate il F/A per chiedere al vostro partner i Controlli e alla fine i suoi colori.

Fp può assistervi esplicitamente con la Licitazione, ma non dimenticate, il Gioco è di vostra esclusiva responsabilità!

Nelle Gare di Licitazione con 12 TOP Match-point Fp vi fornirà oltre il 70% (solitamente intorno all'80%), ma fate attenzione che i Giochi non siano facili perché dovrai puntare sui Giochi di distribuzione più difficili raccolti in tutto il mondo!

Deal #: 2

Dealer: W

Vul: NS

Restart Bid
Restart Play
Next Game

B# = 2.5

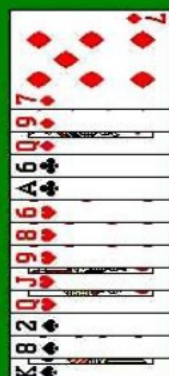
WEST

S	W	N	E
3♥	1♦	1♥	X
P	3♠	P	4♣
P	4N	P	5♠
P	5♦	P	5♥
P	5♠	P	6♣
P	P	P	P

S	W	N	E
3♥	1♦	1♥	X
P	3♠	P	4♣
P	4N	P	5♠
P	5♦	P	5♥
P	5♠	P	6♣
P	P	P	P

S	W	N	E
3♥	1♦	1♥	X
P	3♠	P	4♣
P	4N	P	5♠
P	5♦	P	5♥
P	5♠	P	6♣
P	P	P	P

12 NORTH B# = 1.5



Auto Play

B# = 3.5

EAST

Last Trick

10

Total Points
ScoringN/S
E/W

9

SOUTH B# = 1.5

Lucky Chance
IMPs ScoringN/S
E/WSpecial Duty
IMPs ScoringN/S
E/W

9

ForcePoint

The contract is 6 C by East

OK

Ver 7.4.33

Riassumendo il Sistema Fp Bridge

1. Usa il Conteggio Fp per trovare il tuo B# (forza mano, prese del contratto)
2. Se il tuo partner ha aperto (sovraccoperto) e hai abbastanza forza, usa la convenzione SCOR - SCOR per scoprire la forma esatta del partner
3. Chiedi al tuo partner il Numero Base esatto (B#)
4. Usa la somma di entrambi i B# e applica eventuali Aggiustamenti Distributivi che hai scoperto (se ce ne sono) per trovare il Livello di Gioco esatto
5. A seconda del PL del tuo gioco, posiziona il contratto finale o usa CPA per chiedere al tuo partner i Controlli e infine i loro colori.

Fp può assisterti esplicitamente con la Licita, ma non dimenticare che il Gioco è di tua responsabilità!

Su Concorsi di Gara con 12 TOP Match-point punteggio, Fp vi fornirà non meno del 70% (di solito intorno all'80%), ma fate attenzione che i Giochi non sono facili; in tali Concorsi dovrete fare un'offerta sui Giochi di distribuzione più difficili raccolti in tutto il mondo!

Il lusso si misura dal tempo che puoi
mettere da parte per te stesso. Cosa ne
pensi?

Maggio 2016 (1a presentazione, 1a edizione in
bianco e nero)

Ottobre 2016 (1a correzione e nuova
presentazione, 2a edizione in bianco e nero)

Agosto 2017 (2a correzione e nuova
presentazione, 3a edizione in bianco e nero)
insieme al PDF a colori.

Dicembre 2023 (3a correzione e nuova
presentazione, 4a edizione libro cartaceo in bianco e
nero) insieme al PDF a colori in vendita solo su:

<http://force-point.com>

3 novembre 2024 (6a edizione OpenOffice Writer -
Apache) documento e PDF, completamente corretto
in armonia con il programma Sysnotes per assistere il
gioco su Internet e l'apprendimento più rapido di
Fp da parte dei nuovi giocatori di bridge che
vogliono diventare Esperti Offerenti dall'oggi al
domani.

Dopo 36 anni di ricerca, hai ricevuto un
enorme arma per vincere contro gli Esperti
Stabiliti, ma non dimenticare:

**IL GIOCO È SOTTO LA TUA
RESPONSABILITÀ!**

Usala o proteggiti da essa, è una tua decisione!

Tavola Nascosta 108

NORD	
T763K	
QJ435	
Q92	
OVEST	EST
K54	AQJ82
AT	9652
J64	9
K53	A86
SOUTH	
9	
87	
AKQT87	
JT74	

Dealer Est, N-S vulnerabili, EW giocano Fp

EST SUD OVEST NORD 1 2 DBL! 2

DBL Passa	2! Passa
3 Passar	3! 4
3NT Passar	4 Tutti Passar

Spiegazione delle offerte

1 = B(2 - 4), 5 - 7 / B(2 - 4), 8+

2 = B(2 - 3), 5-6 / B2+, 7+

DBL! = B1+, 3+ / B2+, 2+, Round Forcing (RF) !

DBL = B(3 - 4), 5 or 7 , SHAPE / B3, 7222

From that point, the Opponents Passed
throughout 2! = B2+, Ask for 7 or 5 + exact

~~shape~~ 3! =

Ask for the exact B# 3NT

= 1st step answer for B2 =

Final Contract All Pass

Try the system in BBO using the digital e-Book
Sysnotes computer program.

Success

Mr. Pavel Boiew

The Force Point Bidding Developer 7th

Final edition 4/20/2025, Queens, NY





Il Conteggio dei Punti Forza (Fp) ti aiuterà a contare direttamente i tricks del tuo contratto (i tricks che sono oltre i 6 tricks iniziali, che non vengono contati nel gioco del bridge). 7th Edizione Finale!

La somma dei tricks contrattuali di entrambe le mani, la tua e quella del tuo partner, ti darà il Livello di Gioco. Nessun bisogno di valutazioni al momento del

uno di voi deve applicare la ricerca iniziale, ma alcuni aggiustamenti quando vengono scoperte alcune variazioni di forma al momento dell'Asta.

Quando scopri la forma esatta del tuo partner, puoi chiedere il numero esatto dei tricks contrattuali, trovando così il tuo PL esatto.

Con Fp sarai in grado di scoprire tutti gli Assi + Re + Regine del tuo partner con una sola domanda - una sola risposta. Il numero delle Regine e del Re Singolo (se presente) in possesso del partner senza chiederglielo!

Utilizzando la Convenzione SCOR - SCOR per tutte le tue esigenze di Distribuzione e Controllo, sarai in grado di vedere in modo trasparente i veri Onori alti e le lunghezze dei semi della mano del tuo partner prima dell'attacco. Usa la 'Regola della Penalità di 13' per decidere quando penalizzare i tuoi avversari.

Nessun altro sistema di bridge è in grado di fare tutto questo!