

ACOL 2006

Otakar Svoboda

Říjen 2006

ÚVOD

Verze 2005 s 27 rozcestníky a třemi navrhovanými inovacemi se ukázala jako nefunkční. Obava ze špatného použití konvence: "Jakou verzi vlastně hrajeme?" - vede k zbytečným licitačním nepřesnostem. A přeříkávat si před turnajem zmíněných 27 bodů se nikomu nechce.

Aktualizovaná verze je proto jednotná. Navíc jsou zde dopracované sledy, ve kterých jsme licitovali „tak nějak přirozeně“. Vypustil jsem konvence s minimálním výskytem.

Text systému byl každoročně obměňován a doplňován podle potřeby týmu ACOL. Podle toho to taky vypadá – občas zde chybí sledy, které považujeme za zvládnutý standard. Také proto si myslím, že to není vhodný materiál pro začínající hráče.

Pro zkvalitnění partnerských dohod pro cardplay v obraně velmi doporučuji „The natural therapy for your defence disorders“ od Lajose Linczmayera.

A. Dražba bez intervence

1. ZAHÁJENÍ 1NT

Slabý NT automaticky přináší zisky. Dražba do manší je obvykle rychlá a přímočará. Nedáváme zbytečnou informaci o levných délkách a prostor pro soupeřův zásah je zmenšený na minimum. Většina konvencí, které dobře fungují proti silnému NT je zde neúčinná. Na zahraničních turnajích nebo na internetu hrají téměř všichni drahé 5listy a silný NT. Proti slabnému NT mají i zkušené páry jen velice povrchní dohody: „Vždyť to nikdo nehraje!“ ...

(11)12-14 PC; 4-3-3-3, 4-4-3-2 a 5-3-3-2 na levné. Připouští se i 5-3-3-2 s drahou, velmi nekvalitní barvou: A10 108653 KJ9 KQ3 Nedoporučuji zahajovat 1NT se špatnými patnácti body, nedolicitujete dobré manše na body 15 – (9)10. S nevýraznými deseti body se totiž obvykle neinvituje. Na druhé straně není nutné otvírat každých 11, nebo příšerných 12 bodů, jen proto, že jsme v první.

1.1. Odpověď 2♣

1NT - 2♣ = nejčastěji jako dotaz na drahý 4list, "Slabý Stayman"

Používáme jej:

- a) s listem na výzvu
- b) jako sign-off do drahých barev
- c) jako kvantitativní pokus o slem s pravidelným listem

Zshajitel draží:

- 2♦ = bez drahého 4listu
- 2♥ = ♥4list, pikový možný
- 2♠ = ♠4list bez srdovéhoho

1.1.1. Výzvy

1NT - 2♣

2♦ - 3♣/♦/♥/♠ = výzvy s 5+listem

1NT - 2♣

2♥ - 2♠ = minivýzva s ♠5+listem (9-10 bodů)

- 2NT = výzva s ♠4listem

- 3♣/♦ = výzva s 5+listem

- 3♥ = výzva s 4+listem

- 3♠ = výzva s 5listem

1NT - 2♣

2♥ - 3♣/♦

3♠ = ♠4list a maximum, zahajitel nesmí tuto hlášku opomenout pro případ, že partner má rozlohu 5-4.

1.1.2. Sign-off na drahých barvách

Se silou do 10 bodů a nejméně 4-4 v drahých nebo také s třibarevnými listy s levnou krátkostí:

1NT - 2♣

2♥/♠ - pas

1NT - 2♣

2♦ - pas

- 2♥ = alespoň 4-4 na drahých, zahajitel s třilistem pasuje a s dublem opraví do 2♠

- 2♠ = sign-off s ♠5listem a pravděpodobně ♥4listem

1NT - 2♣

2♦ - 2♥

2♠ - 3♣ = sign-off s rozlohou 3-4-1-5

1.1.3. Slemový pokus s 18-19(20) PC

Pouze s rozlohami 4-3-3-3 a 4-4-3-2:

1NT - 2♣

2♥/♠ - 3NT

Zahajitel s minimem pasuje, s rezervou draží dál přirozeně svůj list.

1NT - 2♣

2♠ - 3 NT

4♦ = 4list

Po odpovědi 2♥/♠ se může stát, že jsme již našli fit 4-4:

Příklad:

1NT - 2♣

2♥ - 4♣ = konvenční sfitování (tj. 18-19 bodů, 4list srdcový)

1.1.4. Slemový pokus s 20PC a rozlohou 4-3-3-3

1NT - 2♣

2♦/♥/♠ - 4NT

Zahajitel buď pasuje nebo odpoví na BW. Pokud mají oba hráči rozlohu 4-3-3-3, nemusí stačit ani 33 bodů – a jestli mají dokonce stejný 4list....

Pěkně to tuším zdokumentoval můj oblíbenec Jeff Rubens v Tajemství vítězného bridže.

1.2. Odpověď 2♦

Tato hláška je GF! a používáme ji pro nalezení barevné shody pro manš nebo slem.

Pro kombinaci slabého a silného Staymana 2♣/♦ se v angličtině používá výraz:

Two-way Stayman

Zahajitel rebiduje:

1NT - 2♦ = GF!

- 2♥ = ♥4list, nevylučuje ♠

- 2♠ = ♠4list, vylučuje ♥

Do manše bychom neměli zbytečně zvonit soupeřům rozlohy, když nás zajímá jen drahý 4list. Proto i s levným pětelistem budeme většinou odpovídat 2 NT.

- 2NT = bez drahého 4listu
- 3♣/♦ = 6list nebo 5list a nějaký důvod proč jej dražit
- 3♥/♠ = velmi špatný 5list (nepoužívá se).

1NT - 2♦

2♥ - 2NT = dotaz na ♠4list bez zájmu o slem. Zahajitel draží přirozeně 3NT nebo 3♠.

1NT - 2♦

2♥ - 2♠ = dotaz na další 4list, většinou se slemovými možnostmi

- 2NT = 4list♠, stačí pěkné minimum
- 3♠ = 4list♠, list nevhodný pro slem
- 3♣/♦ = 4list
- 3♥ = 4-3-3-3 maximum
- 3NT = 4-3-3-3 minimum

1NT - 2♦

2♠ - 2NT = dotaz

- 3♣/♦ = 4list
- 3♠ = 4-3-3-3 maximum
- 3NT = 4-3-3-3 minimum

Pro šťouraly: odpověď 3♥ není definovaná. Viděl jsem v nějakém časopise licitační sled páru Zia – Rosenberg. Zia na Staymana nabídnul nejprve pikový 4list a teprve v dalším kole oznámil srdcový – měl na to ♠:AKxx ♥:xxxx. Ve zmíněném rozdání hladce vylicitovali a splnili 6 piků na fit 4-3, když měli srdcový fit 4-4 (čtvrté eso proti čtyřem mrňousům). Pěkné, že? Možná jste to také četli.

1NT - 2♦

2NT - 3♣ = dotaz

- 3♦ = 4-4 na levných
- 3♥ = 5list trefový
- 3♠ = 5list kárový
- 3NT = 4-3-3-3 na levné
 - 4 trefy = dotaz
 - 4 kára = 4-3-3-3 na kárech
 - 4X = 4-3-3-3 na trefech

Ostatní sledy po GF! 2♦ jsou přirozené s minimem přidaných dohod.

1NT - 2♦

2♥ - 3♥ = pokus o slem

- 4♥ = minimum
- 3NT = pasovatelné s rozlohou 4-3-3-3
- cue-bid = rezerva

1NT - 2♦

2♥ - 3♥

3♠ - 3NT = F! pozor na rozdíl mezi tímto a předchozím sledem !

Jestliže před nabídkou 3NT *předcházet cue-bid*, mění se tím význam přirozené NF! hlášky na *vyčkávací forsing* !

Slemové výzvy s drahým 5listem

1NT - 2♦

2♥ - 3♠

- 3NT = dubl ♠, pokud stačí partnerovi bodové maximum bez fitu, musí udělat ještě jeden pokus.
- 4♠ = ♠3-4list, minimum
- cue-bid = ♠3-4list, rezerva

1NT - 2♦

2NT - 3♥ = pokus o slem s 5+listem♥

Pokračování stejné.

Pokud zahajitel reaguje na slemovou výzvu v drahé hláškou 3NT (dubl), bude partner často pasovat, protože do slemu chtěl jít jen s fitem. Pak bude jistě rád, že nemusí hrát nebezpečné 4NT. Je-li dostatečně silný na další výzvu - tj. vlastně dotaz na maximum - použije hlášku, která se nabízí - nelicitovanou levnou barvu. Myslím, že většina z nás by tak dražila i bez dohody. Jak vyplyne z dalšího textu, nemůže být tato hláška přirozená. (viz 1.3.)

1NT - 2♦ nebo 1NT - 2♦

3♣ - 3♥ 2♥ - 3♠

3NT - 4♦ 3NT - 4♣

Zahajitel s maximem draží nejbližší cue-bid, s minimem pak znovu odmítne opravou do barvy partnera nebo hláškou 4 NT.

1NT - 2♦

2NT - 3♥

3NT - 4♣

4♦ (max) - 4♥

4♠ - 4NT = BW5 ! Cue-bid 4♦, mimoto, že ukazuje jistou rezervu, současně uznává pro tuto chvíli srdce za trumfy. Jedná se o obecný princip. Oběma hráčům je přitom zřejmé, že dražba může skončit v beztrumfovém závazku.

S levným 5+listem je to trochu jinak:

1NT - 2♦

2♠ - 3♦ = pokus o slem v kárech

Zahajitel může výzvu do slemu:

- 3NT = odmítnout (s dublem a minimem)
- cue-bid = přijmout s fitem (i s pěkným minimem)
- 4NT = přijmout (s dublem a max)

Po slemové výzvě v levné barvě jsou 3NT *pasovatelné* (i když zahajitel pokus o slem akceptoval) – vyjadřuje list bez další rezervy.

Obecné pravidlo

4 NT používáme jako odmítnutí slemového pokusu v levné na 4. stupni. Pokud chce hráč přesto učinit další pokus, musí nejprve ověřit počet es odpovědí na BW4. Eventuální 5 NT partnera je pak definitivní stopka bez dvou es.

1.3. Odpověď 2♥/♠ a 3♣/♦

Sign-off, nejméně 5list, v levné barvě většinou 6list. Zahajitel může s ideálním maximem a superfitem udělat pokus o manš - obvykle hláškou 2NT resp. 3NT po odpovědi v levné. Zvýšení drahé barvy je blok se 4listým fitem. Všechny uvedené akce zahajitele jsou spíš výjimečné, limitovaný hráč by si neměl moc dovolovat.

1.4. Odpověď 2NT

Výzva, obvykle bez drahého 4listu.

1NT - 2NT

3♣/♦ = sign-off s 5listem a minimem - barevný závazek bude asi bezpečnější.

1.5. Odpověď 3♥/♠

GF!, přesně 5list: a) do výběru mezi 3NT a 4♥/♠

b) slemový pokus s dvěma pětilisty.

Pro případ, že partner invituje slem, zahajitel s maximem a fitem draží nejbližší cue-bid. Silné dvoubarevné listy 5-5 s alespoň jednou drahou barvou se draží výhradně přímým skokem na 3.stupeň:

1NT - 3♥

3NT - 4♣ = NAT, 5list, pokus o slem, trefy jsou deklarovaná barva trumfů.

S 5-5 na drahých barvách může partner zahajitele použít *slabý* nebo *forsující* sled:

1NT - 3♠

3NT - 4♥ = sign-off

ale reverz je příkazný:

1NT - 3♥

POZOR - tento sled je forsing !

3 NT - 4♠ = F!, (piky jsou trumfy)

1.6. Odpověď 4♣/♦

NAT blok, zahajitel může prodloužit.

1.7. Odpověď 4NT

Blackwood.

1NT - 4NT

5♦ - 5♥ = dotaz na krále

Viz kapitola "Slemová dražba".

Jako kvantiativní zvýšení použijeme sledy 1.1.3. a 1.1.4.

Hoyt

STYL

Každému dobrému hráči je jasné, jak velká výhoda je zahájit dražbu. Dojít do správného závazku na útočné lince dnes umí kdekdo. Zmenšený licitační prostor nutně plodí nepřesnosti.

Není bohužel možné zahájit kdykoliv jste na řadě, protože násilně aplikovaná výhoda prvního úderu nepokryje ztráty zaviněné **nepřesností Vaší licitace**.

Domnívám se také, že příliš lehký styl spolehlivě zničí jakékoliv partnerství.

Partner předpokládá u zahajitele nejméně 11 honerových bodů a od tohoto minima odvozuje svoji první akci. Je naprosto chybné kalkulovat se slabou otvírkou partnera (např. na třetím místě) a bát se invitovat. Jestliže se Vám tedy v poslední době stává, že nelicitujete vyložené manše, je to asi proto, že jeden z Vás licituje příliš lehce a tím tlačí partnera do defenzivy. Většinou stačí dohodnout, že na své hlášky budete mít předepsané bodové hodnoty a partnerský soulad se obnoví.

Pro bodově slabé zahájení jsem si proto stanovil kritérium: **Nalezneme-li fit, musí podlimitní list získat hodnotu normálního otevření**. Dodrжете-li tuto zásadu, musíte být opatrní jen při misfitech. V ostatních případech jenom získáváte: vydražíte na ztrátové zdvihy dobrou manš na málo bodů, odbráníte soupeřům jejich závazek nebo je dvoustrannou licitací odradíte od vstupu do dražby.

S listem A752 K4 Q8543 Q9 bych pasoval bez ohledu na pozici v dražbě, protože list má příliš mnoho defektů - málo bodů, špatná lokalizace figur, nekvalitní barva otevření, žádné střední hodnoty.

Naopak s listy: 2 A984 AJ10872 83 nebo KQ765 AJ987 32 8 bych primérně zahájil ve všech herních situacích.

Otevřít na třetím místě 1♠ s: AQJ82 843 95 762 může být z mnoha důvodů velmi dobře. Dokonce si myslím, že pasovat s tímto listem na třetím místě v párovém turnaji je chyba. Ve výhodných manších bych možná zvolil MULTI. Chcete-li otevírat lehce, měli byste mít ve svém arzenálu konvenci DRURY, jinak těžko zvládnete široké rozpětí acolovských zahájení.

Krátce se ještě zmíním o dvou typech listů, které bývají špatně oceňované. Šestilistá barva a zejména rozloha 6-4 je velká ofenzivní síla. Když dostanete takový list, zapomeňte na body a statečně licitujte. Máte-li to štěstí, že dražbu již zahájil Váš partner hláškou 1 NT, neměli byste být překvapeni, když se 7 body a srdcovým šestilistem splníte 4 srdce.

Podívejte se na problém z druhé strany. Kdybyste zahajoval Vy, otevřete 2 kára a Váš partner s pravidelnými 14ti body dá výzvu, kterou Vy s rozlohou 6-4 a dobře umístěnými body jistě přijmete a závazek snadno splníte. Moje zkušenost tedy říká, že z této strany stolu se manše licitují. Z té druhé často nedolicitujeme (měl jsem jen sedm brambor).

Abychom to někde dohnali, přelicitujeme zrádné pravidelné listy jen se 4listou barvou zahájení. Občas se nese sálem novina:

„Měl jsem „**SILNÝ BEZ**“, artikuluje hráč tučná písmena, „tak jsem **MUSEL** dorazit!“
 Přitom s patnácti body a 4-4-3-2 je jeho list daleko slabší než koncentrovaných jedenáct
 v rozloze 6-4, s kterými nezkušený hráč bez vteřiny přemýšlení invit zapasuje.

Trumfový 4list je velká nevýhoda, máte o hrací zdvih méně, o ztrátový zdvih více a soupeři mají příliš mnoho trumfů.

Vzpomeňte si, jak špatně se hrají závazky na trumfy 4-4, zejména když chybí trumfové eso. To bývají ukázkové partie pro obranu, kdy hlavnímu hráči nestačí ke splnění ani ohromná bodová síla.

=====

Volba barvy zahájení

Zahajujeme nejdelší barvou, ze dvou pěti- nebo šestilistů **vyšším**.

Ze dvou 4listů (4-4-3-2) naopak otevíráme vždy **nižším**.

S dvoubarevným listem 5-5 na černých barvách do 14 PC zahajujeme z ekonomických důvodů **1♣**.

Na toto se názory liší, někteří z nás dávají přednost otevření 1 pik. V Bridge Worldu byl na toto téma před lety článek od Edgara Kaplana, který ale nic neřešil.

Kaplan dává osobně přednost zahájení 1 pik ale jedním dechem uvádí, že spousta amerických expertů volí raději 1 tref.

Stejně tak může být výhodné např. s rozlohou 5 piků a 6 srdcí a slabým listem zahájit hláškou **1♠**.

Tříbarevné 4-4-4-1 zahajujeme **pod singlem**, jen listy se singl trefem otevíráme **1♥**.

Dražba tříbarevných listů přináší tolik licitačních problémů, že v některých systémech je pro ně vyhrazena jedna nebo dokonce dvě speciální hlášky na 2. stupni.

Z výše uvedených zásad vyplývá, že zahájení 1 v barvě je velmi často pětilisté.

1♠ vždy a ostatní s výjimkou rozloh 4-4-4-1 nebo „silných NT“.

Partnerský bridž, bridžová psychologie a trochu etiky

Jestliže je určitá hláška forsing, nesmí ji hráč **NIKDY** zapasovat. Pokud jste nedejbože přesvědčen(a), že jsou určité situace... nebo výjimky..., kdy by se forsing mohl pasovat, tak nemůžete hrát bridž, protože bridž je hra pro **partnersy**.

Kvalitní soupeře porazíte bezchybnou spoluprací. Velký zisk často přináší dobře zvládnuté rozdání, ve kterém jde rozložení karet výrazně proti pravděpodobnosti. Uvěříte-li partnerovi a svým metodám, můžete v těchto často velmi kuriózních rozdáních, nahrát spoustu bodů na soupeři, který se řídil spíše instinktem než přesnou analýzou.

Právě v takových partiích selhává **rutina = dovednost + lenost**.

Vstoupí-li do hry lidský faktor, můžete usoudit, že určitá nematematické indikace je natolik významná, že převažuje nad pravděpodobností. Pokud si chcete zachovat vyrovnanou mysl, uděláte nejlépe, budete-li takové indikace ignorovat. Budete jen o něco méně vyhrávat.

Když se spolehnete na indikaci založenou na mimovolné prozrazující akci soupeře, určitě častěji získáte. Spolehnete-li se na nelegální indikaci od partnera, záleží jen na soupeřích, zda Vás nechají podvádět či nikoliv. Víím, že hodně lidí to tak nebere: říkají, že bridž je přece jen karetní hra. Bridž je ale také duševní sport. Ve všech sportech platí pravidla a všichni účastníci mají právo na rovné podmínky na startu. Nikdo si proto nesmí pomáhat k lepšímu výsledku způsobem, který je v rozporu s pravidly.

Získávat indikace z chování soupeře je naprosto v pořádku a vzhledem k tomu, že je zakázáno "klamat tělem" je to i bezpečné. Relativně - hrajete-li například proti méně zkušeným hráčům, nesmíte je podezřívat, že schválně dlouho přemýšleli, "když nebylo o ničem".

To si jednak myslíte Vy, a nemusí to být vůbec pravda, ale často i dobrý hráč se na chvíli zamyslí, protože zapomněl co šlo v druhém zdvihu - a teď se marně snaží vzpomenout, čím to hlavní hráč vzal....

K nepravděpodobnému rozložení ještě příklad:

AKQJ852 5 3 A862

Zahájíte 1♠ a partner odpovídá 4♥ - což v systému, jak se dále dočtete, znamená fit pikový a chicanu srdcovou. Okamžitě vás napadá:

"Určitě to zkazil, to přece není možné, aby měl čtyři piky a ani jedno srdce?"

Soupeři mají dvanáct srdcí na lince, jsou v první proti druhé a přitom oba civí do svých karet bez zájmu, na nic se neptají. Všechno nasvědčuje tomu, že partner zapomněl konvenci. Pokud se vážně zabýváte takovými úvahami a vzniká ve Vás pocit, že máte problém, jenom marníte čas. Jestliže se totiž partner *nespletl*, tak skoro určitě splníte pikový slem a Vy ho musíte vydražit:

4NT - 5♦

6♣ - 6NT (KQ v trefech)

7♠

Závazek tam byl +5, protože partner měl jaksi navíc ještě tažná kára.

A je tady ještě jeden aspekt. Dejme tomu, že uhodnete, že se partner spletl, zapasujete a on splní 4 rdce. Soupeřům se to asi moc líbit nebude a jistě nebude příjemné vyslechnout na chodbě něco jako: „Kdyby se hrálo se zástěnama, tak by to na sobě nepoznali“.

Zástěny jsou skvělá věc - nutí partnery, aby si pořádně dohodli systém, protože "z atmosféry u stolu" nic nechytí. Zkušené matadoři občas použijí tzv. "random delay" licitačního tácu, které zabraňuje využívat nelegální informaci typu: "Nad čím partner tak dlouho přemýšlí?" Bylo by dobré ještě něco vymyslet na alertování. Vytažení kartičky ALERT bezuprostředně po přesunutí tácu bývá zřetelně slyšet na druhé straně zástěny.

Nikdo Vás nemůže nutit, abyste udělal evidentně prohrávající akci. Jestliže jsou jasné *legální* indikace, že je něco jinak, můžete se samozřejmě zachovat podle zdravého úsudku.

Nemáte-li však možnost nechat obě cesty otevřené, hrajte vždy podle toho, co partner dražil nebo co namarkoval.

Jsem přesvědčen, že dlouhodobě získáte, hrajete-li partnerský bridž, protože se nemusíte bát, že si zapasujete forsing, nemusíte stahovat eso na jednu ne, když je to tam bez čtyř atd..

Licitační sledy popsané v kapitolách 2.1. a 2.2. - to je takový základní kámen systému.

Na vzorových příkladech jsou představené principy, které je nezbytné dokonale pochopit a umět je pokud možno používat automaticky. Neměli byste u stolu řešit problém, zda je tato hláška forsing, ale spíše co znamená, jaké rozlohy vylučuje.

To znamená: hledat negativní indikace, které z různých sledů vyplývají. Schopnost rychle licitovat také není k zahození, někteří hráči nepřipustí, aby snad byli pomalejší než Vy a mohou udělat zbrklou chybu. To není unfair - nesmíte však tempo úmyslně měnit nebo dokonce vynucovat rychlou hru.

Všeobecně k ACOLu

Systém ACOL je založený na přirozené výměně informací s množstvím dohod a určitou konvenční nadstavbou. Jsou-li soupeři na obranné lince aktivní, musíme mít k dispozici co nejširší spektrum hlášek pro popsání listu. Spolehnout se pouze na úsudek a dobrý odhad nebude vždy stačit.

Také je třeba mít arzenál nástrojů i pro soutěžní dražbu. Nechci nahrazovat zdravé myšlení mechanickými pomůckami. Jsem si jenom jistý, že méně exaktní metody musí dlouhodobě přinést horší výsledky.

Pro soutěžní licitaci máme nespornou výhodu před systémy s umělým otevřením: známe nejdelší barvu zahajitele a většinou i jeho partner stačí předat alespoň přibližnou informaci. Přímé limitované zvýšení barvy na principu ztrátových zdvihů je další cennou předností systému, která přináší zisky především v párových turnajích.

Umělé systémy draží přesněji bez intervence - jejich výhoda se projeví především ve slemové zóně.

Další text se bude hemžit zkratkami F! a NF!, protože každý licitační systém je založený na principu forsingu - tj. příkazné a nepříkazné hlášky.

Pokud je v textu uvedená zkratka GF! = **gameforsing**, platí skutečně bez ohledu na další vývoj dražby - partneři mohou v klidu pomalu dražit - jediná možnost jak nehrát alespoň manš je bránit soupeřův závazek s kontrem. ***Nehrajeme forsing do 4 v levné !***

2. ZAHÁJENÍ 1 V BARVĚ

1♣ = (10)12-21 PC; (3)4+list

1 ♦ = (10)12-21 PC; 4+list
 1 ♥ = (10)12-21 PC; 4+list
 1 ♠ = (9)12-21 PC; (4)5+list

Otevření 1 ♣ na 3list přichází v úvahu pouze s rozlohou 4-3-3-3 na pikách se silou 15-21 PC. Na třetím nebo čtvrtém místě lze zcela výjimečně otevřít 1 ♠ na 4list.

2.1. One over one

Odpověď v barvě na 1. stupni je F! na 1 kolo, ale přitom toho moc neslibuje:

987532 852 6432 ---

na 1 ♣ bych odpověděl 1 ♠, ale to je extrém. S listy do 4 bodů je většinou správné pasovat. S pěti body je ale povinnost odpovědět (dáma a tři kluci není 5 bodů).

Odpovídáme:

- a) nejdleší barvou
- b) ze stejných délek 5(6)listů vyšším
- c) ze 4listů bližším
- d) s drahým 4listem a levným 5+listem do 9PC dáváme přednost drahé barvě na 1. stupni

S rebidem by zahajitel neměl mít problém - je až na zanedbatelné výjimky automatický. Rozlohy 6-4 dražíme jako dvoubarevné. Extrémní listy 7/8-4 bývá často lepší dražit jako jednobarevné, je ale chyba přednostně opakovat levný 7list před **drahým 4listem pořadí**.

Zcela výjimečně může být výhodné dát přednost rebidu drahého **třílistu** před opakováním mizerného pětistáku: AK9 3 AJ42 108643

1 ♣ - 1 ♥

1 ♠ !!!

Standardní licitační sledy

1 ♦ - 1 ♠

2 ♦ = NF! 5+list do 15 PC,

1 ♣ - 1 ♠

2 ♣ - 2 ♥ = F! a stačí jen 8 PC - zde je dobrá možnost nalézt drahý fit, proto bych neměl přehnané požadavky na bodovou sílu.

1 ♦ - 1 ♥

2 ♦ = NF! **6+list**, do 14(15) bodů

Zahajitel nemůže mít 5-4, protože by rebidoval 1 ♠ nebo 2 ♣, zatímco s 5-3-3-2 by zahájil 1NT. Totéž platí o sledu 1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♣.

1 ♥ - 1 ♠ není nutně slabší než: 1 ♥ - 1 ♠

2 ♥ = NF!

2 ♣ = F!

V originální verzi Acolu z padesátých let byla nabídka nové barvy výrazem rezervy.

Moderní pojetí spíše preferuje přesné vydražení **rozlohy**.

Rebidujeme tedy 2 ♣ i s úplným minimem.

Následují sledy, s jejichž přesným významem asi nebudete mít problém. Nechal jsem je v textu spíš pro úplnost.

1♦ - 1♠ nebo 1♥ - 1♠

3♦ 3♥

Jsou NF! invity s jednobarevným listem (6+) s bodovou silou přibližně (15)16-18PC

1♦ - 1♠

3♦ - 3♠ = F!, 5+list Pozor - tento sled je forsing !

1♦ - 1♠

2♣ = F! a nejméně 5-4

1♦ - 1♠

2♣ - 2♠ = NF! 5+list, slabé do 9PC

1♦ - 1♠

2♣ - 3♠ = NF! opakování barvy skokem je invit

1♦ - 4♠ = NAT, blok.

Zahajitel by měl očekávat nekompletní 7-8list s minimem síly vedle. Slem nepravděpodobný.

1♦ - 1♠

2♣ - 4♠ = o něco silnější, než předešlé

1♥ - 1♠

2♣ - 3♣ = invit asi 9-11 PC

1♥ - 1♠

2♥ - 3♣ = semiNAT F! na 1 kolo, zaručuje pikový 5list a trefovou zádrž

Po neuvážené, automatické první hlášce se můžete dostat do neřešitelných potíží:

1♥ - 1♠

2♥ - ? AQ32 102 KQJ5 752

Nyní samozřejmě nezbyvá, než dražit 3♦. Touto hláškou ale slibujete ♠5list (viz předchozí sled) a je docela dobře možné, že partner s třílistým fitem dá přednost pikové hře před 3NT - i když bude trefy dobře držet. Řešení je jednoduché a asi ho už sami vidíte:

1♥ - 2♦

2♥ - 2♠

S rozlohami 4-4-4-1 rebidujeme nižší 4list:

1♥ - 1♠

2♣ = F! 2 AQ98 K432 KJ75

Tenhle sled je slabina systému.

Pokud teď partner opraví s dublem do 2 srdcí, budeme hrát na 6 trumfů. Zdá se, že řešení je jednoduché - zahajovat tuto specifickou rozlohu 1♦.

Při bližším pohledu však zjistíte, že je to ještě horší. Řekněme, že naproti zmíněné rozloze ♠1-4-4-4 bude sedm bodů a rozloha ♠5-♥4-2-2. Dražba dospěje do kritického bodu:

1♦ - 1♠

2♣ - ?

kdy si partner může vybrat mezi dvěma bezvadnými 6-fity: 4-2 v kárech nebo 5-1 v pikách.

Nemá šanci nalézt **drahou** shodu 4-4, což by se po otevření 1♥ nemohlo nikdy stát.

I když bude partner zahajitele silný, bude mít s ♠5-♥4 co dělat, aby srdce sfitoval.

(Zkuste si sami zábavné sledy, v kterých se motá čtvrtá barva).

Stoprocentní řešení pro třibarevné listy neexistuje. Možná proto jsou pro ně v některých systémech vyhrazená speciální zahájení - 2♣, 2♦.

S rozlohami 5-4-4-0 rebidujeme vyšší 4list:

1♥ - 1♠

2♦ = F! --- AQ982 K432 KJ75

Se slabým listem do 15 bodů ale nesmí dojít k reverzu, zahajitel se musí spokojit také jen s opakováním barvy zahájení.

1♦ - 1♠

2♥ = F! reverz: s 5-4 od 16PC

s 5-5 nebo 6-4 od 15PC

s 6-5 od 14PC

1♣ - 1♠

2♥ - 2♠/3♣ = NF!, nejslabší hlášky

- 2NT = NF!, NAT

- 3♠ = F! toto je výjimka, kdy opakování barvy skokem je forsing (vyplývá to z bilance)

1♣ - 1♥

2♦ - 2♠ = GF!

Tady je možný jen ♣4list:

1♣ - 1♦

1♥ = zahajitel může mít rozlohu 4-4-1-4 (♦ singl)

1♦ - 1♥

1♠ - 1NT = (6)7-9PC, slibuje tedy malou rezervu

1♦ - 1♠

2♣ - 3♦ = NF!, výzva

1♦ - 1♠

2♠ = NAT, do špatných 15 bodů, téměř výhradně se 4listým fitem

1♣ - 1♥

2♥ - 3♥ = blok, zahajitel pasuje - manš invitujeme pokusnou hláškou v nové barvě:

1♦ - 1♠

2♠ - 3♣ = semiNAT, žádá figurové doplnění v trefech

1♥ - 1♠

3♠ = NAT, asi 15-17PC, bez krátkosti nebo s defektní singl figurou

1♣ - 1♠

4♠ = NAT, zvýšení s rozlohovým listem s malou nebo žádnou figurovou rezervou.

1♦ - 1♥

1NT = 15-18 PC (2.1.1.)

1♣ - 1♥

2NT = F! 19-21PC (2.1.2.)

1♣ - 1♠

3NT

1♥ - 1♠

3NT

Kompletní barva zahájení, 7list a obvykle nějaké držení v nelicitovaných barvách. Průměrná bodová síla se pohybuje okolo 16PC. Se silnějšími listy je správné rebidovat forsující 2NT. Sledy po two-over-one viz 2.2..

2.1.1. Rebid 1NT

15-18PC, 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 a výjimečně také 6-3-2-2.

S kvalitní osmnáctibodovými listy je správné rebidovat 2NT.

Rebid 1NT nevylučuje 4listý fit k barvě odpovědi. Také není vyloučen vyšší 4list v pořadí:

1♦ - 1♥

1NT = zahajitel stále nevyloučil ♥ nebo ♠ 4list.

Po přečtení kapitoly (2.) však již jistě víte, že popírá 4list trefový. Upozorňuji, že tato metoda není standartní a tudíž máme povinnost rebid 1NT alertovat. Nebo jinak: uvedený sled sugeruje pikový výnos, ale jeho skutečný význam indikuje spíš výnos trefový.

V současné době je na mezinárodních turnajích převaha systémů se silným NT. Všude je povinnost alertovat jak otevření slabým NT tak i silný rebid

Nevíte které hlášky, kromě těch zřejmých konvenčních, se mají alertovat ?

Alertovat musíme vždy, když se domníváme, že by soupeř mohl špatně pochopit význam naší hlášky.

1♥ - 1♠

1NT = 4-3-3-3 nebo 5-3-3-2 nebo oba drahé 4listy.

Po rebidu 1NT je další dražba zcela jednoduchá. Jediný GF! je relé 2♣. Všechny ostatní hlášky jsou přirozené a pasovatelné:

1♦ - 1♥

1NT - 2♦/2♥ = sign-off, zejména opakování srdcí je varující - není vyloučen list úplně bez bodů.

1♣ - 1♠

1NT - 3♣ = NF! invit - pozor ! stačí jen 4-4 v černých barvách

- 3♦/♥ = NF! invit a nejméně 5-5

- 3♠ = NF! invit obvykle s 6listem

- 2NT = NF! invit, nevylučuje 5list pikový

Tahle konvence se špatně pamatuje:

1♦ - 1♥

1NT - 2NT

- pas = minimem
- 3♥ = úplné minimum a ♥4list
- 3NT = maximum a ♥dubl
- 4♥ = stačí malá rezerva a ♥4list
- 3♣ = maximum a ♥3list: Nedražená barva umožňuje najít fit 5-3.

1♦ - 1♥

1NT - 2♠ = NF! okolo osmi bodů, obvykle jen 4-4

Forsuje tedy výhradně hláška 2♣:

1♣ - 1♠

1NT - 2♣ = GF!.

Po odpovědi v drahé ukazuje zahajitel počet karet v barvě partnera *checkback*

1♣ - 1♠

1NT - 2♣

- 2♦ = dubl♠
- 2♥ = 3list♠
- 2♠ = 4list♠

Jiná odpověď neexistuje. Není totiž k ničemu dobré hned dražit celou rozlohu. Partner má pro další průzkum dost prostoru - pokud má zájem. Jinak by z nadbytečné informace těžil jen soupeř.

Po těchto odpovědích má partner zahajitele dvě možnosti:

- Buď pokračuje přirozeně, hledá barevnou shodu nebo draží umístění svých honérů
- Anebo dá přednost dotazu 2NT, na který zahajitel dodraží přirozeně rozlohu.

a) 1♦ - 1♥

1NT - 2♣

2♥ - 2♠

b) 1♦ - 1♥

1NT - 2♣

2♥ - 2NT

- a) je prosté hledání pikové shody 4-4.
- b) je velmi silný, v podstatě kvantitativní pokus o slem. Zahajitel by měl nejprve dodražit rozlohu a s maximem pak sám překročit 3 NT.

Sfíťování levné barvy nemusí nutně vyjadřovat slemové choutky:

1♦ - 1♥

1NT - 2♣

2♥ - 3♦ = zatím hledání nejlepšího celoherního závazku - 5 kár nebo i 4 srdce na 7 trumfů mohou být lepší než 3 NT. Další dražba na třetím stupni je ještě přirozená.

Daleko častěji však tyto sledy opravdu indikují zájem o slem.

Po sledu tref-káro licitujeme přirozeně

1♣ - 1♦

1NT - 2♣

- 2♦/♥/♠ = přirozené 4listy
- 2NT = 3-3-3-4

- 3♣ = 5list
-

Tady se často chybuje:

1♦ - 1♥

1NT - 2♣

2♥ - 3♥ = oznamuje, že jsme našli osmikartový fit a současně projevuje zájem o slem. Toto je velmi důležité. Nekomplikujte dražbu - oznamte jasně partnerovi o co Vám jde. Uvědomte si, že oznámení 3listu ještě nedeklarovalo nalezení osmikartové shody.

2.1.2. Rebid 2NT po one-over-one

(18)19-21PC, F!

- pravidelná** rozloha jako rebid 1NT
- silný **jednobarevný** list (nemáme jiný forsing)
- s 4listým **fitem** k partnerovi bez boční krátkosti (5-4-2-2)

Existuje jediná možnost jak se ještě zastavit pod manši:

1♦ - 1♠

2NT - 3♠

Partner zahajitele má bezcenný list s pikovou délkou

Po rebidu 2NT může partner zvolit přirozenou cestu do nejlepšího manšového závazku.

Chce-li se více dozvědět o listu zahajitele, zvolí dotaz 3♣.

A má-li slemové ambice, může invitovat kvantitativním skokem na 4NT.

Dražba po relé 3♣ vlastně nebyla nikdy řádně zpracovaná především proto, že většinu situací lze zvládnout za pomoci analogie s příbuznými dražebními sledy. Určitě ale není od věci si vše dohodnout "na jsitotu".

Vše směřuje k nalezení osmikartové shody v drahé barvě. Nejjednodušší je rozdělit licitační sledy na 3 základní varianty a každou probrat zvlášť:

a)	b)	c)
levná - drahá	1 tref - 1 káro	1 srdce - 1 pik
2NT	2NT	2NT

1.

a) Po odpovědi v drahé funguje relé 3♣ jako **checkback** a **Stayman** dohromady:

1♦ - 1♠

2NT - 3♣

- 3♦ = ♠dubl
- 3♥ = ♠3list a ♥4list
- 3♠ = ♠3list (bez ♥4listu)
- 4♠ = ♠4list, špatný list, nevhodný pro slem
- 4♣ = ♠4list
- 3NT = 4-3-3-3
- 4♦ = silný jednobarevný list na nejméně 6listu károvém (max 1zz v kárech)

Někdy nám partner způsobí malý problém:

1♦ - 1♥

2 NT - 3♠ jen 4-4 v drahých ! ne 5-4

4♣ = To je určitě cue-bid, ale pro kterou barvu ?

Waiting 4 kára se asi nikomu nelíbí, ale klidně bych takovou hlášku použil i bez dohody.

b) Tady je vše přirozené:

1♣ - 1♦

2 NT - 3♣

- 3♦ = ♦4list
- 3♥ = ♥4list
- 3♠ = ♠4list
- 3NT = 4-3-3-3, 5-3-3-2 nebo i delší trefy (špatná barva)
- 4♣ = silný jednobarevný list na nejméně 6listu trefovém (max 1zz v trefech)

Všimněte si, že zahajitel může překročit 3 NT. Partner s tím musí počítat a má-li velmi slabý list, měl by raději dražit přirozeně.

c) Tady je to jednoduché, vše se dá snadno odvodit

1♥ - 1♠

2 NT - 3♣

- 3♦ = ♠dubl 2-5-3-3
- 3♥ = ♥6+list
- 3♠ = ♠3list + ♥5list
- 3NT = 3-4-3-3
- 4♥ = Jednobarevný srdcový list bez zájmu o slem.

2.2. Two over one

Nová barva na 2.stupni (v pořadí) zaručuje nejméně 9 bodů a 4+list s jedinou výjimkou: po otevření 1 pik odpovíme s rozlohou 3-4-3-3 **2 trefy na třílist**, protože sled 1♠ - 2♥ zaručuje srdcový pětelist.

1♥ - 2♣

2♦ = F! neslibuje rezervu

1♥ - 2♣

2♦ - 2♥ = slabá oprava s dublem nebo třilistem ♥

- 3♣ = také slabá hláška, s 6+listem

Oprava do drahé barvy bývá dost často s dublem. Optimisté si to nepřipouštějí a dorážejí do manše s pětilistem a minimální rezervou. Neuvědomují si, že partner s třilistým fitem a deseti body by už měl dražit 3♥.

1♥ - 2♣

2♦ - 3♦ = malá rezerva, 10-11PC

1♥ - 2♣

2♦ - 3♥ = invit s 3listem

3 NT = jen 4list♥, tzn. rozloha 4-4-4-1 s trefovým singlem - partner může s ♠4listem opravit do 4♠.

1♥ - 2♦

1♥ - 2♦

2♠ = GF!

3♣ = GF!

Reverz proti odpovědi na druhém stupni je z bilance manšorsing.

1♥ - 2♣

2♠ - 3♣ = opakování barvy v tomto sledu tožhodně neindikuje slabost, teprve další dražba ukáže, zda hráč hledá nejlepší celoherní závazek nebo chce jít do slemu.

Opakování *drahé* barvy skokem je i po odpovědi na druhém stupni jen invit.

1♠ - 2♦

3♠ = NF!, na tuto hlášku stačí kvalitních 12 bodů a pěkný 6list.

1♠ - 2♣

3♠ - 4♣ = F! přirozené. Stejný princip jako po one-over-one. Hlášky 4♦/♥ by fitovaly piky.

1♦ - 2♣

3♦ = F! Jediný sled, který forsuje (od dobrých 14 bodů).

1♥ - 2♦

4♦ = GF! s rozlohovým listem a nejméně pěti káry. Oprava do 4♥ je "to play".

1♥ - 2♦

3♦ = NF!, rezerva 13-14 bodů

Podobně po 1♠ - 2♥: (pětlist)

1♠ - 2♥

3♥ = NF!, 13-14PC a 3list nebo 11-12PC a 4list

1♠ - 2♥

2♠ = slabost, nevylučuje ♥3list

1♠ - 2♥

4♥ = stačí 13-14(15) PC a 4listý fit

1♠ - 2♦

2♥ - 3♥ = NF! pro zvýšení drahé barvy stačí 9 bodů

Nová barva na 3. stupni ještě není GF!

1♠ - 2♦

2♠ - 3♣ = F! na jedno kolo, slibuje 5 kár a zádrž trefovou

- 3♦/3♠ = minimum, pasovatelné

Reverz odpovídajícího na 3. stupni forsuje do celé hry:

1♠ - 2♣

2♠ - 3♦ = GF!

Reverz odpovídajícího na 2. stupni forsuje jen na 1 kolo, ale při neopatrném použití mohou nastat problémy:

1♥ - 2♦

2♥ - 2♠ = nemusí být nutně 4list - bez trefové zádrže nemáme jinou hlášku !

3♠ = GF! (11-14 PC)

Zahajitel s ♠ fitem nemá možnost se přesněji limitovat, 4♠ dražit nemůže, co kdyby měl partner jen třílist nebo dokonce dubl figuru. Tento vývoj musí hráč předpokládat a s minimálním listem musí přednostně odpovědět v 1.kole dražby 1♠.

2.2.1. Rebid 3NT po two-over-one

Bezprostřední rebid 3NT ukazuje nejpravidelnější list se "slabou" zónou:

1♥ - 2♣/♦

3NT = 15-17(18)PC, 4-3-3-3

1♠ - 2♣/♦/♥

3NT = 15-17(18)PC, 5-3-3-2 s dublem v barvě odpovědi

1♦ - 2♣

3NT = 15-17(18)PC, 4-3-3-3

Pokračování přirozené, 4NT po 3NT je kvantitativka (zahajitel s maximem odpoví na BW).

2.2.2. Rebid 2NT po two-over-one

GF! 15-21PC a stejné rozlohové varianty jako po one-over-one (2.1.2.) Nejprve vyřešíme ožehavý problém dražby otevírajícího po relé 3 trefy. Budeme opět rozlišovat 3 situace:

a)	b)	c)
drahá - levná	1 káro - 2 trefy	1 pik - 2 srdce
2NT	2NT	2NT

a) b) c)

Se silnou variantou:

1♥ - 2♦

2NT - 3♣

3♦ = konvenční vyjádření zóny (18)19-21PC

Další pokračování je přirozené, například:

1♥ - 2♣

2NT - 3♣

3♦ - 3♠

- 4♣ = trefový fit (3list)
- 4♦ = pikový fit (nemůže to být nic jiného)

Pozn.: Jednobarevné listy s drahou délkou a bodovou silou 19-21 PC jsou zde prakticky vyloučené. Jejich hrací síla je příliš velká na zahájení 1 v barvě.

Po vyjasnění bodové zóny je skok na 4NT opět kvantitavka:

1♥ - 2♦

2NT - 3♣

cokoliv - 4NT = invit

Po všech kvantitativkách odpovídá zahajitel s rezervou na BW.

Se "slabou" varintou, tj. 15-17(18) dražíme:

a1) Po zahájení 1 srdce (4+list)

1♥ - 2♣

2NT - 3♣

- 3♥ = 6+list
- 3♠ = ♠4list
- 3NT = všechny rozlohy 5-3-3-2
- 4♣ = ♣4list (2-5-2-4)

a2) Po zahájení 1 pik (5+list)

1♠ - 2♦

2NT - 3♣

- 3♠ = 6+list
- 3NT = 5-3-3-2 s ♦ třilistem
- 3♥ = ♦4list (5-2-4-2)
- 4♦ = ♦4list (5-2-4-2)

Ne, to není chyba. Hlášku 3♥ je účelné využít, protože nepřekračuje 3NT. Je zcela bezpečné ji použít, protože zahajitel srdcový 4list vyloučil. No a pokud si někdo nevzpomene, může dražit

přirozeně 4 kára jako v jiných sledech.

b)

1♦ - 2♣

2NT - 3♣

- 3♥/♠ = 4list (5-2-4-2)
- 3NT = všechny rozlohy 5-3-3-2 (6-3-2-2 se špatnou barvou)
- 4♣ = ♣4list (2-2-5-4)
- 4♦ = ♦7list

c)

1♠ - 2♥

2NT - 3♣

- 3♥ = ♥4list nebo pěkný třílist
- 3♠ = 6+list, max. ♥dubl
- 3NT = 5-3-3-2 se ♥třílistem, list vhodný spíš do 3NT

:ěkteré další přirozené sekvence:

1♠ - 2♦

2NT - 4♠ = 3list a bez zájmu o slem i proti maximu zahajitele.

1♠ - 2♦

2NT - 3♠ = 3list a alespoň malá rezerva.

Jiný význam má:

1♥ - 2♦

2NT - 3♥ = 3list bez další specifikace - zatím jen hledání fitu.

2.3. Odpověď 1NT

Má různý význam v závislosti na barvě otevření.

2.3.1. Odpověď 1NT po 1♣/♦

1♣-1NT = trefový přesně 4list 5-8PC, bez drahého 4listu

Zahájení 1 tref nezaručuje 4list. Proto nelze zvýšit na 3 trefy, resp. 2 NT s pouhým 4listem (viz 2.4.1.) Musíme se spokojit s hláškou 1 NT.

1♦-1NT = NAT 5-8 PC bez drahého 4listu a kárového fitu

2.3.2. Odpověď 1NT po 1♥/♠

1♥ - 1NT = 5-8(9)PC, pokrývá všechny listy příliš slabé pro odpověď na druhém stupni.

Někdy může být správné dát přednost zvýšení na 2♥ s 3listem: 52 KQ4 K985 10765

Se srdcovým misfitem není vyloučen ani ♠4list: Q952 8 K10653 Q85 - přirozená odpověď 1♠ by mohla způsobit potíže v další dražbě - například po rebidu 2♣.

Z toho vyplývá možná trochu překvapivá indikace pro sled:

1♥ - 1♠

2♥ - pas = nejméně ♥dubl

Má-li partner zahajitele do 9 bodů a jen 4list pikový, nemůže mít singl ♥.

Jestliže je silnější, nenechá 2♥ se singlem.

Proto se domnívám, že není nutné zavádět speciální úpravy pro dražbu rozloh 5-3-3-2.

1♠ - 1NT = 5-8(9)PC

Proti pětistému otevření použijeme zvýšení na 2 piky s třílistem daleko častěji. Není ale dobré zvýšit na 2♠ s 4-3-3-3 a minimem: J52 Q54 654 K976 - takový list má pro barevný závazek příliš mnoho ztrátových zdvihů. V důsledku téměř jistě přelicitujete.

1♥ - 1NT

2♣ = NF! do 17PC, nejméně 5-4 nebo 4-4-4-1 se singl pikem.

1♠ - 1NT

2♣ = NF! do 17PC, alespoň ♣3list

V týmovém utkání nedoporučuji pasovat sled 1♠ - 1NT, nemá-li zahajitel list vysloveně vhodný pro tento závazek. I s rozlohou 5-3-3-2 bývá správné rebidovat 3list trefový.

Umožníte tak partnerovi nadražít jeho délku a najít splnitelný partscore nebo můžete vydražit například srdcovou manš.

1♠ - 1NT

2♥ = NF! 10-17PC, nejméně 5-4

- 2NT = konvenční: alespoň 5-5 na levných, (neukáznění hráči používají tuto hlášku jako přirozenou).

1♥ - 1NT

2♥ = NF! do 16PC, 6list nebo 5♥+4♠

1♠ - 1NT

2♠ = NF! do 15PC, 6list

1♥ - 1NT

2NT = invit, 17-18(19)PC

- 3♥ = 3list a F! Tento sled musí forsovat, protože zahajitel slíbil jen 4list.

1♠ - 1NT

2NT = invit, 17-18(19)PC

- 3♠ = 3list a sign-off! Zde otevření slibuje 5list, tudíž partner zahajitele s maximem draží přímo 4♠.

Proti invitujícímu, limitovanému rebidu 2 NT je nabídka nové barvy ještě *pasovatelná* (délka v síle 5-6 bodů). Po všech ostatních silných rebidech, je nová barva forsing, obvykle ukazuje zádrž do beztrumfového závazku.

Silnější sledy:

1♠ - 1NT

4♥ = 5-5

Pozor konvence !:

1♥ - 1NT

3♠ = rozlohy ♥5-3-3-2 19-21 PC

1♥ - 1NT

3♥ = invit, 6+list asi 15-17(18)PC

- 3♠ = semiNAT, zádrž

- 4♣ = cue-bid pro ♥

1♥ - 1NT
 2♠ = F! 17-21PC, 5-4
 - 2NT = NAT, NF! (minimum)
 - 3♣ = F!, semiNAT,

1♥ - 1NT
 3♣/♦ = F! 18-21PC zaručuje 5-4
 - 3♥ = NF! s minimem
 - 3♦/♠ = F! semiNAT
 - 4♣/♦ = F! NAT zvýšení obvykle s 5+listým fitem

Podobné sledy po 1♠ ukazují základní rozlohu nejméně 5-4, ale častěji ještě lepší:

1♠ - 1NT
 3♣/♦/♥ = F! 18-21PC
 - 3♠ = NF! slabá oprava s absolutním minimem a asi jen dublem pikovým
 - 3♦/♥ F! SemiNAT

1♠ - 1NT
 3NT = (18)19-21PC, 5-3-3-2 nebo i spekulativně s kompletní pikovou barvou
 - 4♣/♦ = a) cue-bid pro ♠
 b) zcela výjimečně NAT, F! (v dalším kole bude barvu opakovat)
 - 4♥ = NAT sign-off

2.4. Zvýšení barvy zahájení

Čtyřlístý fit k *drahé* barvě zahájení musíme ihned oznámit. Pozdější sřítování ukazuje jen sekundární podporu. Pro vyjádření rezervy tedy *nepoužíváme* princip tzv. "opožděného zvýšení na hru" (*Delayed game raise*), který je součástí mnoha přirozených systémů. Tohle je také oblast, kde můžeme vidět značný pokrok v používaných metodách. *Inverted raises* a *fragments* nesmírně usnadnily a zpřesnily manšovou a především slemovou licitaci.

2.4.1. Zvýšení levné barvy

K již zcela běžným nástrojům v rámci přirozené licitace dnes patří *Inverted raises*. Jedná se o forsující zvýšení levné barvy, které elegantně řeší problém silnějších listů s levným fitem (obvykle bez další délky)..

Příklad:

Partner otevírá 1♦ a Vy máte: Axx Ax KQxxxx xx Hrajete-li klasický Acol, nenajdete vhodnou hlášku. Forsující odpověď 2♦ je jednoduché řešení. Množství uvolněných hlášek na vyšších stupních pak využijeme k efektivnímu blokování.

Jednoduché zvýšení levné barvy je F! alespoň do 3 v levné.

1♣ - 2♣ a 1♦ - 2♦ = 4+list 9+PC, bez drahého 4listu

1♣ - 3♣ = 5+list 7-8PC, bez drahého 4listu
 1♦ - 3♦ = 4+list 7-8PC, bez drahého 4listu
 Zahajitel pasuje nebo přirozeně pokračuje do manše.

1♣ - 2NT = 5+list (4)5-6 PC, bez drahého 4listu
 1♦ - 2NT = 4+list (4)5-6 PC, bez drahého 4listu

1♣ - 4♣ = blok s extrémně rozlohovým listem, např.: -- 9854 Q2 J1097643

1♣/♦ - 1 NT = viz 2.3.1.

Další dražba po Inverted raise:

1♣ - 2♣
 3♣ = NF!, do 13PC, nejslabší rebid

1♣ - 2♣
 2♥ = NAT, obvykle 5-4 od 14PC, F! na 1 kolo. Výjimečně lze rebidovat pěkný 3list, třeba s rozlohou 6-3-2-2.

Také partner zahajitele se s minimem ihned vrací do barvy fitu

1♣ - 2♣
 2♥ - 3♣ = NF!, 9-10PC

Pokud oba hráči ukážou rezervu, forsují do manše:

1♣ - 2♣
 2♥ - 2♠ = GF!

Dražba se silným NT:

1♣ - 2♣
 3NT = minimum, tj. asi 15-16(17) PC
 Jaký je rozdíl mezi slemovými pokusy:
 a) 1♣ - 2♣ b) 1♣ - 2♣
 3NT - 4♣ 3NT - 4♦

Pokusíme si zapamatovat, že sled b) by měl zaručovat ♣5list.

Hláška 4♣ ve sledu a) jaksí vybízí partnera, aby se vyjádřil, zatímco 4♦ je nekompromisní začátek cue-bidové sekvence (trefů mám dost sám).

1♣ - 2♣
 2NT = maximum silného NT - (17)18-21PC

Všimněte si, že po ostatních rebidech je výrazem slabosti návrat na 3♣. Zde je to obráceně.

a) 1♣ - 2♣ b) 1♣ - 2♣
 2NT - 3♣ 2NT - 3♦/♥/♠

Slemové pokusy s trefovým 4listem (a) resp. 5listem (b).

S nezáj

mem o slem jednoduše:

1♣ - 2♣
2NT - 3NT
- 5♣

Splintery a fragmenty:

Dosud byla dražena jen jedna barva, dražíme pravý splinter:

- 1♦ - 2♦
- 3♥ = ♥ singl
 - 4♥ = ♥ chicana

1♦ - 2♦
3♠ - 3NT = NAT, NF!

Když předcházela dražba dvou barev, dražíme fragment:

1♣ - 2♣
2♦ - 3♥ = ♠ singl !
- 4♥ = ♠ chicana !

2.4.2. Zvýšení drahé barvy

Limitovaná přirozená zvýšení:

1♥ - 2♥ = 9-10 zz
- 3♥ = 8 zz, bez singla - tudíž ukazuje i určitou honérovou sílu.
- 4♥ = 7 zz, rozlohové zvýšení s velkým fitem. Slem je nepravděpodobný i proti úplnému maximum zahajitele, list nesmí obsahovat 2 klíčové figury (z pěti).

- 1♥ - 2♥
- 2NT = NAT, NF!, asi 17-18PC, jen 4list ♥; to znamená 4-3-3-3 nebo 4-4-3-2 s ♠4listem.
 - 3NT = totéž, ale silnější - asi 19-21PC

1♥ - 3♥
3NT = NAT, pasovatelné

1♥ - 3♥
3♠ - viz níže "Dražba zahajitele po přirozeném zvýšení"

1♥ - 2♥
2♠/3♣/3♦ = semiNAT invit, zaručuje ♥5+list, žádá *figurové* doplnění v příslušné barvě.
Zahajitel použije pokusnou hlášku také má-li zájem o slem.

1♥ - 2♥
3♦ - 3♥ = sign-off
- 4♥ = bez výrazné rezervy, partner si pouze zhodnotil list z hlediska kárového doplnění.
- 3♠ = nejbližší cue-bid, ukazuje maximum a pikovou kontrolu pro případ, že zahajitel má slemové ambice.

Následující sekvence ještě **není slemová dražba** :

1 ♠ - 2 ♠

3 ♣ - 3 ♥ = ukazuje hraniční list na přijetí invitu - žádá zahajitele, aby rozhodl. V uvedeném sledu chce partner od zahajitele doplnění raději něco v srdcích, než v kárech, ale jindy bude mít pro tento „zpětný invit“ volnou jen jednu hlášku – ta pak nemá k jmenované barvě žádný vztah.

Ze zpětného invitu se občas vyklube slemový pokus - to však nemění systémový význam této hlášky. Obecně platí: na třetím stupni dražíme naturálně nebo seminaturálně a kontroly oznamovat až na stupni čtvrtém.

1 ♠ - 2 ♠

3 ♠ = blok, partner pasuje.

Dražba zahajitele po přirozeném zvýšení

a) 1 ♥ - 2 ♥ nebo 1 ♠ - 2 ♠

Po zvýšení na druhý stupeň je to jednoduché, **skok ukazuje krátkost**:

1 ♥ - 2 ♥

1 ♠ - 2 ♠

3 ♠ = krátké piky

4 ♦ = krátkost kárová

S velmi silným listem, ale bez krátkosti, musí zahajitel nejprve dražit nějakou barvu na třetím stupni

a pak pokračovat cue-bidem v pořadí.

b) 1 ♠ - 3 ♠

Zde jsme našli devítifit, takže možnost hrát 3 NT již není tak atraktivní. Slemový pokus bez krátkosti proto draží zahajitel přes přechodové 3NT, zatímco bezprostřední rebid na 4. stupni ukazuje krátkost:

1 ♠ - 3 ♠

1 ♠ - 3 ♠

4 ♣ = krátkost trefová

3NT - 4 ♦ = figurový cue.bid

4 ♥ = figurový cue.bid

c) 1 ♥ - 3 ♥

Tady se možnosti hrát 3 NT vzdát nemůžeme. Silný NT v rozloze 4-3-3-3 nebo 4-4-3-2 je velmi frekventovaný a pak bývá 9 zdvihů v NT nejlepší závazek.

3 NT jsou tedy pasovatelné a 3 piky bude pokus o slem bez krátkosti.

Hlášky na 4. stupni včetně skoku na 4 ♠ jsou singly.

1 ♥ - 3 ♥

1 ♥ - 3 ♥

1 ♥ - 3 ♥

3 ♠ = bez krátkosti

3NT = pasovatelné

4 ♦ = krátkost

A tedy:

1 ♥ - 3 ♥

3 ♠ - 3 NT = rezerva (waiting)

4 ♣ = figurový cue-bid

Konvenční oznámení fitu

1♥/♠ - 3NT = F!, 4listá podpora, bez singla, max. 7zz, (10)12-14PC
Vidí-li zahajitel možnost slemu, pokračuje nejbližším cue-bidem.

1♥ - 2♠ nebo 1♠ - 2NT

Také tyto dvě odpovědi zaručují nejméně čtyřkartou podporu.

1♥ - 2♠ nebo 1♠ - 2NT

3♥ 3♠

Velmi slabý rebid - zahajitel má taktické zahájení - nejméně o zdvih slabší než normální priměrku. Příklad v úvahu hlavně po otevření na třetím nebo čtvrtém místě.

Normální reakce zahajitele je nejbližší hláška - relé. Partner nyní ukáže typ listu:

1♠ - 2NT

3♣ - 3NT = F! 14-15(16) PC, bez singla

Toto sfitování bývá výhodné použít i se silnějším listem, kdy má hráč jasnou představu jak řídit další dotazovou dražbu do slemu.

Zahajitel s rezervou draží nejbližší cue-bid.

Ostatní odpovědi ukazují singla a současně limitují sílu. Následující schémata není třeba se učit nazpaměť, tačí si zapamatovat princip. Zkuste si sami vymyslet sledy, které použijete pro listy třeba s ♦ singlem a se silou postupně na 3, 4 a 5. Pak toto řešení zkontrolujte v textu. Zopakujte stejný postup s jiným singlem, dokud Vám metoda nebude úplně jasná. Tato konvence totiž chodí často a neměla by se kazit.

Takže, se silou právě na čtyři oznamujeme barvu singla na 4.stupni:

1♥ - 2♠

1♠ - 2NT

2NT - 4♣ = 7 zz, singl ♣

3♣ - 4♦ = 7 zz, singl ♦

- 4♦ = 7 zz, singl ♦

- 4♥ = 7 zz, singl ♥

- 4♥ = 7 zz, singl ♠ !

- 4♠ = 7 zz, singl ♣ !

Zvýšení na 3.stupeň - tzn. 8zz. dražíme:

1♥ - 2♠

a podobně 1♠ - 2NT

2NT - 3♥ = NF! singl ♠

3♣ - 3♠ = NF! singl ♣

Konvenční oznámení singla je tedy zároveň poslední možností k zapasování.

Další dvě sekvence ukazují sílu alepoň na 5. stupeň (6 zz):

1♥ - 2♠

1♠ - 2NT

2NT - 3♠

3♣ - 4♣

Pokud jsou oba hráči bez další rezervy, zastaví dražbu již na 4♥/♠.

Ostatní sledy, se singlem na 3.stupni **pod** barvou fitu, mají dvojí význam:

a) **Síla na 3.stupeň s 8zz**

b) **Síla na 5.stupeň s 6zz**

Lze použít i se ještě silnějším listem (5zz a méně) a pak řídit dražbu do malého nebo velkého slemu.

Jak zahajitel rozezná, jakou má partner variantu ?

- 1♠ - 2NT
 3♣ - 3♥ = singl♥, síla na 3 nebo na 5+
 3♠ = NF! - partner pasuje (8zz) nebo draží 4♠ (6zz) eventuelně dá cue-bid (5 a méně zz)
 1♥ - 2♠
 2NT - 3♣
 4♥ = Zahajitel si zhodnotil trefové držení do singla. Může mít úplné minimum a vyloučení trefové a draží agresivně s vědomím, že je správné hrát manše, které mají šanci na splnění okolo 40%. Partner pasuje, i když má 6zz.

Má-li zahajitel vyloučení a ještě malou rezervu nebo obecně silnější list, draží cue-bid. Jeho partner pak musí sám překročit 4.stupeň, má-li zvýšení na pět:

- | | | |
|------------------------|------|------------------------|
| 1♠ - 2NT | nebo | 1♥ - 2♠ |
| 3♣ - 3♥ | | 2NT - 3♦ |
| 4♣ - 4♦ | | 3♠ - 4♣ |
| 4♠ - pas = 8zz | | 4♦ - 4♥ = 8zz |
| - cokoliv jiného = 6zz | | - cokoliv jiného = 6zz |

Zahajitel se může pokusit o slem i proti „slabému“ zvýšení. Sám překročí 4. stupeň:

- 1♥ - 2♠
 2NT - 3♦ (singl káro, síla na 3 nebo alespoň na 5)
 3♠ - 4♣ (cue-bid, zatím se síla neví)
 4♦ - 4♥ (síla na 3, se silnou variantou by musel sám přelézt 4 srdce)
 4♠ = ♠cue-bid další pokus i proti slabé variantě

Nabídka nové barvy pod manši je *trial bid* - invit:

- 1♠ - 2NT
 3♣ - 3♦
 3♥ = Varianta zpětného invitu s hraničním listem.

Pokud nepředcházel cue-bid, můžeme se sekundárními honéry proti singlu hrát 3NT:

- | | |
|---------------|---------------|
| 1♥ - 2♠ | 1♠ - 2NT |
| 2NT - 3♦ | 3♣ - 3♦ |
| 3NT = NF! NAT | 3NT = NF! NAT |

Pozor! Nezaměňte se sledem 1♠ - 3♠ - 3NT, který je forsující (waiting bez krátkosti).

Přirozená F! sekvence se slemovými ambicemi:

- 1♠ - 2NT
 3♦ = GF! NAT, nejméně 5-5, ale spíš 6-5.
 V praxi se používá jen v soutěžní dražbě. Bez intervence je totiž mnohem snazší použít nějakou dotazovou sekvenci.

2.5. Čtvrtá barva

Fourth suit forsing

Čtvrtá barva, spolu s konvencí Easley Blackwooda a Samuela Staymana, patří k nejčastěji užívaným licitačním nástrojům na světě. Blackwood i čtvrtá barva jsou také rekordmani ve špatném užití. Jednoduchost obou konvencí svádí k automatickému použití a hráč tak může minout poslední příležitost, jak popsat přirozenou hlášku svůj list.

1♥ - 2♦

3♣ - ? 52 A8 AJ10942 Q86

Použít s tímto listem hlášku 3♠ je zločin proti přirozené dražbě. Při množství bodů na lince bych se vsadil, že zahajitel odpoví 3NT. Jedno kolo dražby je pryč a Vy jste se nic nového nedozvěděli. Správný závazek mohou být 3NT nebo třeba velký slem v některé ze tří barev. Přirozená, forsující hláška 3♦ nechává všechny cesty otevřené.

4B má své opodstatnění právě jen v těchto situacích:

- Z dosud získaných informací **není jasné, co se má hrát** a hráč vyčerpal možnosti přirozené licitace.
- S úmyslem ukázat **maximum** další hlášky a upozornit tak na možnost slemu nebo **navodit** pod manší **forsingovou situaci** pro další slemový průzkum.
- 4B je použita s úmyslem **nalezení fitu** v této barvě

Nejfrekventovanější situace patří pod odstavec a):

- Hledáme fit 5-3, ale prosté opakování 5listu by neforsovalo.

1♦ - 1♠

2♣ - ? AQJ92 KQ3 J86 65 jediná správná hláška jsou 2♥

- Potřebujeme zjistit zádrž do NT.

Hráč, který pokládá 4B s úmyslem hrát 3NT mívá obvykle sám alespoň částečné držení v této barvě a chce od partnera, aby např. s dubl figurou obsadil závazek ze správné strany.

Použije-li hráč 4B jaksi ze zvědavosti a pak se pokusí uhadnout konečný závazek, může se mu stát nepříjemná věc - že totiž partner bude dražit dál, protože si licitační sled vyloží jako zájem o slem - ad b).

Licitační sledy ad c) mohou vypadat třeba takhle:

1♦ - 1♠

nebo

1♣ - 1♦

2♣ - 2♥

1♥ - 1♠

2NT - 3♥ = F! a 5-5 v drahých barvách

2♠ - 3♠ = F! NAT

Jestliže zahajitel zvýší 4B je to F!, proto musí mít rezervu (nejméně 14 bodů).

S minimálním listem se musí spokojit hláškou v NT v pořadí:

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠

1NT - 2♠ = F!, NAT - opakuje pokus o nalezení shody 4-4 v pikách.

3♠ = NAT 11-13PC tříbarevný list

Chcete-li použít 4B, musíte mít nejméně:
na 1. stupni 8+PC

na 2. stupni 10+PC

na 3. stupni 12+PC GF!

Proti reverzu je 4B GF!

Hráč, který použil čtvrtou barvu forsuje svojí následující hláškou nejméně do NT na dosaženém stupni:

! NT hláška je pasovatelná !

1♣ - 1♦

1♣ - 1♥

1♥ - 1♠

1♠ - 2♦

2♦ - 2♠ = F!, nejméně do 2NT

2♠ - 2NT = NF! Čtvrtá barva zde byla zřejmě použita jen pro nalezení srdcové shody 5-3.

Nezapomínejte uvažovat co plyne z faktu, že partner *nepoužil* čtvrtou barvu !

2.6. Splintery a fragmenty

Konvence oznamující *osmifit*, potřebnou bodovu nebo rozlohovou *sílu* a *krátkost*. V naprosté většině případů forsuje do manše. Nezaručují však kontroly v ostatních barvách. Naše metody nám obvykle umožňují rozlišit singla a chicanu, což bývá pro slemový průzkum často klíčová informace.

2.6.1. Splintery po jedné licitované barvě

Splinters

Dvojitý skok v nové barvě ukazuje 7 nebo méně zz a chicanu v barvě skoku:

1♣ - 3♦/♥/♠

1♦ - 3♥/♠/4♣

1♥ - 3♠/4♣/♦

1♠ - 4♣/♦/♥

Pozor na splintery: 1♥ - 3♠ a 1♠ - 4♥ !

Splintery po *inverted*:

1♣ - 2♣

3♠ = singl pik

1♦ - 2♦

4♠ = chicana piková

Po splinterech se chicanou:

a) Cue-bid do chicany vyjadřuje rezervu a obvykle přenáší iniciativu na partnera.

b) Eso do chicany *nezapočítáváme* do odpovědi na BW5.

Všechny splintery forsují do manše.

2.6.2. Fragments

Fragments

Opačné splintery po dvou licitovaných barvách. "Zbytečný" skok v nové barvě, když hláška v pořadí by forsovala:

1♦ - 1♠

• 3♣ = ♠4list a ♥singl

• 4♣ = ♠4list a ♥chicana

1♣ - 1♠

2♣ - 3♦ = nejméně ♣3list a ♥singl

- 4♦ = nejméně ♣3list a ♥chicana

A jeden méně obvyklý sled, kdy se před fragmentem licitovaly dvě barvy:

1♦ - 2♦

2♥ - 3♠ = ♣singl

- 4♠ = ♣chicana

Jak vidíte, dvojitý skok implikuje *chicanu*. Zde se často chybuje, sled bývá zaměňován za přímý splinter (2.6.1.).

Do celé hry *neforsují* pouze fragmenty *pod fitem na 3.stupni*:

1♦ - 1♠

3♥ - 3♠ = jsem minimální a singl tref se mi nelíbí

pas = nemám další rezervu

Fragment, který vyžene dražbu na 4. stupeň forsuje do manše - tzn. i v levné barvě !

Není-li list dost silný na oznámení chicany dvojitým skokem, musí se hráč spokojit s jednoduchým fragmentem.

Proč se hrají opačné splintery ?

Naturální oznámení krátkosti může soupeř kontrovat a nalézt tak výhodnou obranu.

Ale ani použití fragmentu není úplně bez rizika. Soupeř může tentokrát kontrovat na výnos (anebo pasovat a indikovat tak nezáměr o tuto barvu).

Nicméně nebezpečí přímého splinteru je zřejmě větší. Koneckonců hráč na výnosu se většinou rozhoduje mezi trumfnutím a útokem do barvy fragmentu - a obvykle se podle držení v barvách hlavního nhráče správně rozhodne i bez indikace od partnera.

2.6.3. Fragment po třech licitovaných barvách

Tady je to značně zapeklitější. Především tohle není splinter ani fragment:

1♦ - 1♥

1♠ - 3♦ = NAT, invit

Skok na 3 kára je zde přirozený, a to hned ze dvou důvodů:

- nejedná se o novou barvu

- hláška v pořadí (2 kára) by neforsovala

A jakou krátkost ukazuje tento dražební sled ?

1♦ - 1♥

1♠ - 3♣ = ??

Obě krátkosti jsou přece možné - trefová i kárová. V praxi však je daleko častější krátkost do barvy partnera a s tou také budeme pro další dražbu počítat.

Příklad:

1♦ - 1♠

2♣ - 3♥ = trefový fit a singl ♦

Majitel nepravděpodobného ♥ singla si musí nějak šikovně poradit. Nejjednodušší asi bude dát čtvrtou barvu a pak sfitovat piky.

2.7. Zpětná oprava

Zpětná oprava na druhém stupni je pasovatelný invit se silou asi 15-17PC.

1♥ - 1♠	se silnějším listem musí zahajitel skočit:	1♥ - 1♠
2♦ - 2♥		2♦ - 2♥
2♠ = 3list, NF!		3♠ = 3list, F! (18-21PC)

Zpětná oprava na třetím stupni je GF!:

1♠ - 2♦
 3♦ - 3♠ = F!, pokus o slem, trumfy jsou piky
 Když nalezneme dva fity, kterou barvu máme potvrzenou jako trumfovou?
 To je velmi důležité pro odpověď na BW5 - platí později nalezený fit.

2.8. Skok v nové barvě

New suit jumpshift

Pro tento manévr se v Čechách, bůhvíproč, usadil anglický termín „take-out“, pobídka.

Tři základní významy:

- pravidelná rozloha od 17PC - následuje rebid v NT po dvou bodech
- s 4+listým fitem a silou od (16)17 bodů
- s kvalitní vlastní barvou – (max. 1zz proti chicane)

Nedávno jsem zjistil, že se tomu říká "**THREE-WAY SOLOWAY**"

3. ZAHÁJENÍ 2♣

24+PC nebo silný rozlohový list (max. 3zz)

Silné dvoubarevné a zejména třibarevné listy je lepší zahájit 1 v barvě a doufat, že partner nezapasuje. Tyto listy získají na síle až po nalezení fitu, jinak ke třem zz mohou přistoupit ještě další za nekrytou čtvrtou nebo pátou kartu v barvě.

Jednobarevné listy produkují zdvihy samy o sobě a proto se jejich síla snadno oceňuje.

3.1. Odpověď 2♦

Negative

Negativní odpověď, nejvýše 7(8) bodů. S pěkným 5listem je správné odpovědět pozitivně již od 5 bodů.

Druhá negativka 3♣ (jen po drahé barvě)

Second Negative

Tyto sledy vyjadřují úplně bezcenný list:

2♣ - 2♦	nebo	2♣ - 2♦
2♥ - 3♣		2♠ - 3♣

Jedině po druhé negativce je možné se zastavit pod manší:

2♣ - 2♦	2♣ - 2♦
2♠ - 3♣	2♥ - 3♣
3♠ = NF!	3♦ - 3♥ = NF!

Všechny ostatní sledy forsují do celé hry:

2♣ - 2♦

2NT = GF! 24-26PC, pravidelný list, může být i 5-3-3-2 na drahé barvě.

2♣ - 2♦

3♣ - 4♣ = GF!

2♣ - 2♦

2♠ - 3♠ = GF!

2♣ - 2♦

2♥ - 2NT

3♥ = GF!

2♣ - 2♦

2♠ - 3♣

3♦ - 3♥ = GF!

Přímé zvýšení na hru je slabší než pomalá dražba:

fast

arrival

2♣ - 2♦

2♥ - 4♥ = např. s listem: 52 852 9432 8654

Zahajitel může hned prvním rebidem určit trumfovou barvu (i po pozitivní odpovědi):

2♣ - 2♦

2♣ - 2♥

2♣ - 2NT

a tento rebid: 2♣ - 2♦

3♠

4♣

4♦

4♥ = sign-off

Další barevné hlášky jsou pak cue-bidy.

Proti negativce nemá zájem o slem.

Ve výjimečných případech může deklarovat trumfovou barvu i partner zahajitele,

2♣ - 3♥ xx KQJ109xx xxx x

Rebid 2 NT je v našem systému GF!

Po velmi silných 2 NT, (po otevření 2 trefy/kára) hrajeme Trasfery a Puppet Staymana:

Transfery 3♦ a 3♥

Zahajitel s nejméně 3-listým fitem transfer přijme, s dublem licituje 3NT.

Odmítnutý transfer lze obnovit na 4. stupni:

2♣ - 2♦

2NT - 3♥

3NT - 4♥ = retexas s ♠6+listem

4♠

Konvenční dotaz 3♣:

2NT - 3♣

- 3♥/♠ = 5list

- 3NT = bez drahého 4listu

- 3♦ = nejméně 1 drahý 4list

...

2NT - 3♣

3♦ - 3NT = bez drahého 4listu (zajímal mě jen 5list)

- 3♥ = 4list *pikový* (srdcový možný)

- 3♠ = 4list *srdcový* (bez pikového)

Puppet Stayman

...

Má-li partner zahajitele 5-4 na drahých, může zvolit jednu ze tří cest:

- Texas (ukáže jen 5list, nenajde shodu 4-4)
- Puppet Staymana (nenajde shodu 5-3)
- Konvenci 3 piky = 5-4 nebo 4-5 na drahých

Konvence 3 piky (pokud si na ni vzpomeneme):

...

2NT - 3♠

- 3NT = 3-2 v drahých, nezáměr

- 4♥/4♠ = přirozené sfitování se 4listem

- 4♣ = 3-3 v drahých, žádá partnera, aby *přirozeně* dražil svůj 5list

Hledání levné shody po silných 2NT:

Konvence "křížek - kolečko" přece jenom občas přijde - 7-8 bodů proti silným NT 22-23 není zase taková anomálie a je skutečně potřeba umět najít barevnou shodu i v levných barvách. Vylepšení od pana Luštického je elegantní a dá se efektivně použít ve všech příbuzných sledech.

Pamatujeme si, že:

1. Po neúspěšném pokusu o nalezení drahé shody (Puppet Stayman, odmítnutý transfer) jsou 4 trefy dotazem na levné barvy.
2. Srdce ukazují trefy, piky jsou převlečená kára.
3. Když nenajdeme fit a nemáme body na beztrumfový slem, budeme hrát 4 NT.
4. Nalezení fitu oznámíme hláškou na 5. stupni, *jako bychom odpovídali na 4NT* (BW5)

Příklad:

2♣ - 2♦

2NT - 3♣

3♦ - 3♠

3NT - 4♣ = hledání levné shody

Zahajitel ukázal pikový 4list a může mít ještě levný 4list, dokonce možná i 5list (5-4-2-2).

Jak odpovíme na dotaz 4♣? Podobně jako na 3. stupni:

- 4♥ = 5list trefový

- 4♠ = 5list kárový

- 4♦ = alespoň jeden levný 4list

- 4NT = bez levné délky

Po zahajitelových 4♦ nabízejí oba hráči jakoby přirozeně své 4listy. Když nenajdou shodu, mohou skončit ve 4 NT:

3NT - 4♣

1) mám alespoň jeden levný 4list

4♦₁) - 4♥₂)

2) já mám trefový

4♠₃) - 4NT₄)

3) mám kárový

pas

4) bez další rezervy

V okamžiku, kdy jeden z hráčů objeví osmikartovou shodu, oznámí tuto novinu

tím, že odpoví jako na dotaz 4NT (na 5 figur + Q)

3NT - 4♣

4♦₁) - 4♥₂)

1) mám alespoň jeden levný 4list

4♠³) - 5♦⁴) 2) já mám trefový
 6♦ 3) mám kárový
 4) já taky - a hned odpovídám jako na 4NT kárového Blackwooda

Nebo:

3NT - 4♣
 4♥ - 5♥ = 2 klíčové firury z 5 bez Q pro trefy
 6♣

Stejný princip lze použít i na jiném místě v systému:

1NT - 2♣
 2♦ - 3NT
 Zahajitel s levným pětílistem draží 4 srdce/piky
 Zase platí: ♥ = ♣ ♠ = ♦
 S jedním nebo oběma levnými 4 listy draží přirozeně svůj 4 list.

Velmi silné NT rebidy:

Tento sled mezi silné NT rebidy *nepatří*:

2♣ - 2♦
 3 NT = NF!, NAT, 9 zdvihů s dlouhou barvou bez zájmu o slem, partner vždy pasuje, neměl by zkoušet nabízet ani drahý 6list - pokud je tak pěkný, měl ho oznámit v 1.kole !

2♣ - 2♦
 4 NT = 31-32 PC NF!, partner pasuje když vůbec nic nemá, jinak může použít klasického Staymana nebo transfer do drahé. Zahajitel by neměl mít drahý 5list, s takovou ohromnou silou je lepší rebidovat 2 v drahé a zjistit, zda je partner úplně valátní (viz "druhá negativka").

Po vysokých NT rebidech které ukazují mimořádně silné pravidelné listy (4NT, 5NT a také 3NT v některých sledech), hrajeme **transfery do drahých barev a jednoduchého Staymana**

3.2. Pozitivní odpovědi

2♣ - 2NT = 8+PC, pravidelná rozloha, může být i 5-3-3-2 nebo dokonce 4-4-4-1. Zejména s tříbarevným listem je třeba zvážit negativku 2♦, která šetří prostor. Partner se přizpůsobí rozloze zahajitele a provede slemový pokus později.

2♣ - 2NT

3♣ = relé, obvykle s pravidelným listem.

Oba hráči nyní přirozeně nabízejí barvy. Jakékoliv sfitování je pochopitelně forsing z bilance - máme zaručených 32 bodů. Drahý fit oznámíme přirozeným zvýšením na 4.stupeň!

Baron

Pozitivní odpověď v barvě slibuje nejméně 5list bez nějakých zvláštních nároků na jeho kvalitu. S dobrým drahým 5listem je správné odpovědět pozitivně - jinak nemusíte dostat šanci svoji barvu ukázat. Sally Horton dokonce doporučuje odpovídat pozitivně s takovým listem, s kterým byste nepasovali partnerovo otevření 1 v barvě.

S těmito hraničními listy bych se rozhodl asi takhle:

32 AJ1097 987 642 = 2♥

85 J8542 A62 J86 = 2♦
 KJ8632 108 932 J2 = 2♦
 KJ8652 108 J932 2 = 2♠

4. ZAHÁJENÍ 2♦

Nejsem nijak nadšeným přívržencem MULTI, ale pořád je to lepší, než slabý dvoutrik. Výhoda již není na straně podávajícího, ale na druhé straně kurtu. MULTI ve svých začátcích byla jistě velmi obávaná zbraň. Dnes je v důsledku omezení umělých otevření, jednou z nejpoužívanějších konvencí na světě. Moment překvapení je pryč a nejen dobří hráči mají slušně propracované metody, jak se s MULTI úspěšně vypořádat.

Stále samozřejmě existují rozložení karet, kdy bude konvence slavit úspěch - nalezneme levnou obranu, porážející výnos nebo ztížíme soupeřům konstruktivní dražbu. Nevýhodou je nebezpečí čisté ztráty za kontrované pády v misfitu a nejčastěji prozrazení rozloh sehrávajícímu soupeři.

Proto je třeba používat tuto konvenci s rozmyslem - a toto platí pro jakýkoliv zásah do licitace:

"Jakou výhodu vstupem do dražby získám ? Jsou nějaké nevýhody ? Co převažuje ?"

Např.:

- partner je po pasu a my jsme v druhé proti první - bránění tedy nepřipadá v úvahu
 - můj list je připravený i na výnos v jiných barvách
 - mám nekvalitní barvu (bez středních hodnot) - hrozí riziko mnoha pádů
- atd. atd....

Konvence MULTI

a) slabý dvoutrik ♥/♠ asi 6-10(11)PC, v první proti druhé může být slabší.

Partner předpokládá slušnou barvu s alespoň jednou topfigurou. Na třetím místě si můžeme dovolit ledacos a partner s tím musí počítat a nevyvádět - a taky soupeře upozornit, že to může být undisciplined ! (jen 5list, extrémně slabé nebo naopak s bodovou silou vedle apod.)

b) 22-23PC, rozlohy 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 (i s drahým 5listem), výjimečně také 6-3-2-2 nebo 5-4-2-2.

2 kára je správné otevřít i s pěknými 21 body a třeba ♠5listem.

c) 27-28PC pravidelná rozloha

d) 29-30PC pravidelná rozloha

Odpovědi a rebidy

Zde je výhoda sehrávky z neznámé ruky naprosto zřejmá. Výnos přijde do silného listu a na stůl vypláceme jen prozrazené karty.

2♦ - 2♥ = do délky

Pass or correct

2♦ - 2♠ = do délky - není to výzva do srdcové manše ! Zahajitel s pikovou barvou vždy pasuje. Se srdcovým 6listem většinou draží 3♥, s dobrým maximem může ukázat hodnoty v levné barvě. Se silnou variantou rebidujeme 2NT s obvyklým pokračováním.

2♦ - 2♥

- pas = ♥dvoutrik
- 2♠ = ♠dvoutrik

- 2NT = 22-23PC, pravidelná rozloha
 - 3NT = 27-28PC, pravidelná rozloha
 - 4NT = 29-30PC, pravidelná rozloha
- 2♦ - 3♣/3♦ = F!, 5+list

2♦ - 3♣/♦

3NT = NAT, návrh konečného závazku. Zahajitel předpokládá, že partner uhodl jeho délku, takže by ji měl oznámit jen když je dobře hratelná proti singlu.

2♦ - 3♥/♠ = blok do délky:

Zahajitel pasuje, opraví do 3♠ resp. se silnou variantou licituje 3 NT.

2♦ - 3NT = NAT, návrh konečného závazku, spíš s vlastní dlouhou levnou barvou.

Zahajitel by měl vždy pasovat.

2♦ - 4♣ = žádá zahajitele, aby dražil svou délku *transferem*. Dobrá konvence, kterou zapomínáme používat.

2♦ - 4♦ = **NEDEFINOVÁNO**.

2♦ - 4♥/♠ = sign-off do předpokládané délky.

Transferová dražba po relé 2NT a tzv. "singlové schéma"

2♦ - 2NT = dotaz, pokud dražba neskončí ve 3NT, jsou trumfy barva zahajitele.

- 3♣ = ♥nebo♠ 6list, maximum
- 3♦ = ♥6list, minimum
- 3♥ = ♠6list, minimum
- 3♠ = ♥6list, maximum a singl ♠

3NT = 22-23PC, to moc často asi nepřijde.

Po sledech s minimem přijetí transferu neforsuje a ukazuje tak pouze sílu na invit:

2♦ - 2NT

3♥ - 3♠ - NF!, nicméně zahajitel může dorazit do 4♠ s bodově slabým, rozlohovým listem.

Pozor na etiku ! 3 piky po dlouhém váhání, zahajitel 4 piky - to nevypadá moc pěkně, je třeba si sled dopředu promyslet.

2♦ - 2NT

3♦ - 3♠ = cue-bid, pokus o srdcový slem.

Vlastní délku lze prosadit jen přirozeným opakováním:

2♦ - 2♠ (pass or correct)

3♥ - 3♠ = neforsující invit

(Obdobně dražíme s vlastní srdcovou barvou)

S maximem slabého dvoutriku se můžeme zastavit pod manší jen takto:

2♦ - 2NT

3♣ - 3♥/♠ = invit do délky

Další relé je již GF! a zahajitel draží

2♦ - 2NT

3♣ - 3♦

- 3♥ = piky

- 3♠ = srdce s levným singlem (pikového singla již vyloučil)

- 3NT = srdce bez singla

Nemá-li hráč další ambice, ukončí dražbu ve 3NT nebo 4♥/♠.

Slemová dražba může pokračovat dotazem na krátkost:

2♦ - 2NT

3♣ - 3♦

3♥ - 3♠ = pikový fit a dotaz

- 4♣/♦/♥ = singl (event. opakování = chicana)

- 3NT = bez krátkosti

Se srdcovou barvou:

2♦ - 2NT

3♣ - 3♦

3♠ - 4♣ = srdcový fit a dotaz

- 4♦ = ♦ singl

- 4♥ = ♣ singl

Pokračování po silném rebidu 2NT je stejné jako po sledu 2♣-2♦-2NT, tzn.:

- Transfery přijímáme jen s fitem (eventuální Retexas na 4.stupni)

- Puppet Stayman + dotaz 4♣ na levné.

- Konvence 3 piky s 5-4 na dražích

Rebidy se silnými pravidelnými listy:

2♦ - 2♥ - 2 NT = (21)22-23 PC NF!

(Puppet Stayman, Texas, 3♠ = 5♠ + 4♥)

2♣ - 2♦ - 2 NT = 24-26 PC F!

(Puppet Stayman, Texas, 3♠ = 5♠ + 4♥)

2♦ - 2♥ - 3 NT = 27-28 PC NF!

(obyčejný Stayman a Texas 4♦, 4♥)

2♣ - 2♦ - 3 NT = NF!, NAT 9 zdvihů

2♦ - 2♥ - 4 NT = 29-30 PC NF!

(obyčejný Stayman a Texas 5♦, 5♥)

2♣ - 2♦ - 4 NT = 31-32 PC NF!

(obyčejný Stayman a Texas 5♦, 5♥)

Přestože to patří do jiné části, připomínám, že *kontra* do schématu MULTI *ignorujeme*.

5. ZAHÁJENÍ 2♥

♥ + ♠/♣/♦ 5+/5+

Nejméně 5 srdcí a další 5list, 6-10(11)PC, v první proti druhé může být ještě slabší. Partner zahajitele má k dispozici příkaznou hlášku 2NT. Slibuje tím sílu alespoň na výzvu. Ostatní lášky jsou *limitované* do předpokládané délky zahajitele (pass or correct).

Neekonomická odpověď ve *vzdálené* barvě, např.:

2♥ - 3♦ : KJ65 8 J95 AQJ83

naznačuje zajímavé možnosti, pokud zahajitel *nemá kára*. Některým hráčům tento mechanismus není zcela jasný a mají pocit, že když se jim partner "trefil" do 5listu, je to důvod k další dražbě - jak je vidět z uvedeného příkladu, pravý opak je pravdou.

Zvýšení barvy zahájení 2♥ - 3♥ je blok. Zahajitel může prodloužit.
Odpověď 3NT je přirozená, nejčastěji s vlastní délkou. Zahajitel téměř vždy pasuje.

Dražba po relé 2NT:

2♥ - 2NT

- 3♣/♦ = NAT, bez rozlišení min/max
- 3♥ = obě drahé minimum
- 3♠ = obě drahé maximum

Přirozené oznámení fitu pod manší je invit:

2♥ - 2NT 2♥ - 2NT 2♥ - 2NT
3♦ - 3♥ = NF! 3♥ - 3♠ = NF! 3♣ - 4♣ = NF!

Konvenční oznámení trumfové barvy pod manší pro slemový průzkum:

2♥ - 2NT 2♥ - 2NT 2♥ - 2NT
3♣ - 3♦ = trefový fit 3♦ - 3♠ = srdcový fit 3♥/♠ - 4♣ = srdcový fit
- 3♠ = srdcový fit - 4♣ = kárový fit - 4♦ = pikový fit

Drahá barva fituje drahou, levná levnou a v případě obou drahých 5listů ♣=♥ a ♦=♠.

Ve výjimečných případech bude chtít partner zahajitele prosadit vlastní barvu.
Poszpujeme stejně jako po MULTI - přirozeným opakováním.

Nemám dobré zkušenosti s 5-5-3-0, hlavně s drahým třílistem a navíc třeba s figurou.
partner zde očekává nejšíš singla, mimoto nemáme metody, jak se v této barvě sfitovat.

6. ZAHÁJENÍ 2♠

♠ + ♣/♦ 5+/5+

Nejméně 5-5 piky s levnou, 6-10(11)PC, v první proti druhé může být ještě slabší.
Princip další dražby je stejný jako po otevření 2♥. Jedině odpověď v srdcích musí být založená na vlastní barvě, protože tuto délku zahajitel vyloučil:

7. ZAHÁJENÍ 2NT

♣ + ♦ 5+/5+

Nejméně 5-5 v levných barvách, 6-11PC, v první proti druhé může být ještě slabší. Toto zahájení nepoužíváme automaticky, protože bránění v nižších barvách není tak výhodné. Jestliže jsou manše nepříznivé, není moc pravděpodobné, že budeme v další licitaci aktivní. Neprozrazujme tedy soupeřům, jak mají sehrávat.

Další dražba:

Všechny odpovědi v levné jsou limitované, významově splývá skok na 4♣/♦ - nepozná se blok od invitu. Zahajitel s pěkným listem zvýší na pět.

Odpověď v drahé barvě je dvouznačná:

2NT - 3♥ = F! a) NAT (5)6+list 2NT - 3♠ = F! a) NAT (5)6+list

b) ♥ cue-bid

b) ♠ cue-bid (popírá ♥)

Další hláška vše vyjasní:

2NT - 3♥

2NT - 3♥

3NT - 4♣ = F!, pokus o trefový slem

4♥ - 5♣ = NF! NAT, pokus o *trefový* slem,
hláška 3♥ byl předsunutý cue-bid

2NT - 4♥/♠ = NAT, sign-off

Pokud by partner dražil avantgardně:

2NT - 3NT (NAT)

4♥/♠

chápal bych to jako přirozenou nabídku třílistu.

8. ZAHÁJENÍ 3NT

Levný 7list, vedený AKQ, maximálně dáma vedle. O závazku rozhoduje partner. Hlášky v levné na libovolném stupni jsou pass or correct.

9. ZAHÁJENÍ NA VYŠŠÍM STUPNI

Bloky s kvalitní barvou a minimem defenzivní síly. Asi na 1-2-3-4 pády, maximálně však o zdvih horší. Na třetím místě nemusí splňovat žádná kritéria (undisciplined). Barva bloku se považuje za trumfovou (BW5).

K otevření na pátém, šestém nebo sedmém stupni je třeba mít nějaký důvod, v rabr-bridži pak hodně peněz. Dal bych to do přímé souvislosti: Mám-li nutkání otevřít 6♦, položím si otázku, zda bych stejně zahájil v komerční partii se sazbou třeba: prostý bod = Kč 10,-.

Zahájení 4NT a 5NT jsou bloky s extrémními délkami v obou levných barvách.

Dražba po zahájení blokem na 3.stupni

Po drahé:

3♥ - 4♣ = cue-bid pro srdce

3♥ - 3♠ = naturální forsing

Neforsuje nabídka celé hry:

3♠ - 4♥ nebo třeba 3♥ - 5♣

Po levné:

3♣ - 3♥ = (5)6+list F!

Forsovala by i odpověď 3♦, v naturálním významu nebo jako předsunutý cue-bid.

Dražba po zahájení blokem na 4. a vyšším stupni

Po otevření 4♥ a 4♠ nebo ještě vyšších blocích je nová barva cue-bid. Pozor na **konvenční**:
4♥ - 4♠ = ♥ fit a ♠ cue-bid !

Po 4 v levné jsou 4♥ a 4♠ přirozené do pasu.

10. SLEMOVÁ DRAŽBA

Některé postupy, které patří také do této kapitoly, byly již zmíněné v předchozím textu.

10.1. Potvrzená barva trumfů

Pro přehlednost další dražby je výhodné jednoznačně stanovit, kterými licitačními sledy, hláškami a konvencemi je deklarovaná trumfová barva. Je to účelné zejména pro správnou interpretaci odpovědi na BW5. Ale občas se vyskytnou i další obtíže: "Je tato hláška cue-bid, krátkost nebo boční barva ?"

První jednoduchý princip, který platí v nesoutěžní licitaci bez výjimky:

Nalezení drahého osmifitu současně deklaruje trumfovou barvu. Jedinou výjimkou je zpětná oprava ze srdcí do piků - zde považujeme za dohodnutou barvu piky.

Licitace pod úrovní 3NT je vždy naturální nebo seminaturální. Ukazujeme **honérové** hodnoty, zádrže do NT.

I po nalezení drahé shody dražíme na 3. stupni víceméně přirozeně. Používáme pokusné hlášky (*trial bids*), které žádají figurové doplnění od partnera.

1♥ - 2♥

2♠* - 3♦**

4♣***

* pokus o srdcovou manš, má-li partner doplnění v pikách

** hodnoty v kárech

*** cue-bid, pokus o slem

Význam hlášky 2 piky zůstává nezměněný, tzn. není to cue-bid.

Levný osmifit ještě není definitivní, když lze opravit do drahé manše:

1♥ - 2♦

4♦ - 4♥ = NF! oprava se slabým listem

Barva trumfů je potvrzená v těchto případech:

a) přirozeným zvýšením

- 1 ♠ - 3 ♠
- b) konvenčním zvýšením
1 ♥ - 2 ♠ 1 ♣ - 1NT
- c) předsunutým cue-bidem:
1 ♥ - 2 ♦
3 ♥ - 4 ♣
- d) po otevření 2 ♣ a barevné hlášky skokem:
2 ♣ - 3 ♥/3 ♠/4 ♣/4 ♦ nebo 2 ♣ - 2 ♦ nebo 2 ♣ - 2NT
3 ♥ 4 ♣
- e) po otevření 2 ♦ fituje hláška 2NT drahou barvu otevření (dražba ale může skončit na 3NT):
2 ♦ - 2NT
3 ♣ - 3 ♦
3 ♥ - 4 ♣ = cue-bid pro piky
- f) po otevření 2 ♥/2 ♠/2NT:
2 ♥ - 2NT 2 ♠ - 2NT 2NT - 3 ♥
3 ♦ - 4 ♣ = ♦ fit 3 ♦ - 3 ♥ = ♠ fit 3NT - 4 ♣ = ♣ fit
- g) Po otevření nebo zásahu blokem, pokud nebyla nalezena jiná shoda.
3 ♠ - 4 ♦ = cue-bid, ♠ fit 4 ♥ - 4 ♠ = cue-bid, *trumfy jsou srdce !!!*
- h) Rebidem zahajovací hlášky skokem na manš. Rebid odpovídajícího skokem na manš.
1 ♥ - 1 ♠ 1 ♥ - 1 ♠
4 ♥ - 5 ♣ = cue-bid pro srdce 4 ♥ - 4 ♠ = NAT, NF!
- 1 ♦ - 1 ♠ 1 ♦ - 1 ♥
2 ♦ - 4 ♠ 2 ♦ - 4 ♥
5 ♣ = cue-bid pro piky 5 ♦ = NAT, NF!
- i) Silným skokem v nové barvě.
1 ♦ - 2 ♥ 1 ♥ - 2NT 1 ♠ - 3 ♣
2 ♠ - 3 ♥ 3 ♦ - 3 ♠ 3 ♠ - 4 ♣
3 ♠ = cue-bid pro ♥ 4 ♦ = cue-bid pro ♠ 4 ♠ = NAT, NF!

Všimněte si ve sledech uvedených pod písmeny h) a i), že je možné zrušit deklarovanou barvu *opakováním jedné délky*.

Proti silně dražené dlouhé barvě lze prosadit jen jednobarevný list.

10.2. Hláška 4NT

Nechceme-li vyloučit tuto hlášku ze společnosti hratelných závazků, musíme si spolehlivě zapamatovat dále uvedené rozdělení.

10.2.1. 4NT - Přirozené

Používat hlášku 4NT jako naturální je dost nebezpečné. Pokud partner zapomene, zastavíte se až o zeď. Je proto nezbytné mít jasno, kdy jsou 4NT pasovatelné.

a) přirozená stop-hláška jako odmítnutí slemového pokusu v levné barvě na 4.stupni:

1NT - 2♦

2NT - 4♣

4NT

b) 4NT jako limitovaná reakce na 4B

1♥ - 1♠

2♦ - 3♣

4NT

c) některé kvantitativky

Pro úplnost tady uvedu **všechny kvantitativní sledy**, tj. pokusy o slem, založené jen na bodové síle:

- Po otevření 1NT: Odpovíme 2♣ a rebidujeme 3 nebo 4NT

- Po rebidu 1NT: Nejprve GF! 2♣ a pak rebid 2 NT

- Po rebidu 2NT po „one over one“: 4NT (pasovatelné), s maximem zahajitel odpoví na Blackwooda.

- Po rebidu 2NT po „two over one“: nejprve dotaz 3♣ na zónu a po jakékoliv odpovědi bezprostřední hláška 4NT.

- Po otevření 2♣ nebo 2♦, negativní odpovědi a rebidu 2NT nebo 3NT (jen po otevření 2♦) je

bezprostřední zvýšení na 4NT pasovatelný Blackwood.

Podstatné je, že hláška 4 NT musí přijít okamžitě poté, co se zahajitel limitoval.

d) limitovaný rebid po odpovědi skokem v nové barvě

1♣ - 2♦

2♠ - 4NT (21-22 bodů)

Na všechny kvantitativky partner pasuje nebo odpoví na obyčejného Blackwooda.

10.2.2. 4NT - Konvenční dotaz

Blackwood

Nejrozšířenější konvence, která má sloužit pouze k tomu, abychom **nehráli** malý nebo velký slem bez patřičného počtu klíčových figur.

Příklady chybného použití:

- s nekrytým dublem v některé barvě (bylo správné ještě cue-bidovat)

- s chicanou (správné bývá chicanu oznámit a nechat partnera rozhodnout)

- dosud nebyly vyčerpány všechny možnosti pro nalezení barevné shody (bylo třeba déle přirozeně licitovat)

- nezjištěná dostatečná zdvihová síla pro slem - obvyklá chyba i u zkušených hráčů (lépe ocenit list, také asi předcházela nepřesná přirozená licitace)

Musíte-li se rozhodnout mezi dalším naturálním průzkumem nebo Blackwoodem, dejte vždy přednost konstruktivní přirozené dražbě.

Vydražený slem bez dvou es je jaksi snadno napadnutelný - je to evidentní chyba, zatímco slem s šancí na splnění 3% byl bojovný pokus o zvrát v zápase a kdyby to vyšlo...?

Doufám, že své podvědomí v tomto směru zvládnete.

10.2.2.1. 4NT - Blackwood na 5 es***Roman Blackwood***

Jestliže byla nalezena barevná shoda některým ze způsobů popsaných v 10.1., je hláška 4NT dotaz na pět klíčových figur (= 4 esa a trumfový král).

Partner odpovídá:

4NT - 5♣ = 0 nebo 3 figury (3 figury bez trumfové dámy)

- 5♦ = 1 nebo 4 figury

- 5♥ = 2 figury bez trumfové dámy

- 5♠ = 2 figury s trumfovou dámou

- 5NT = 3 figury s trumfovou dámou

Pokud hráč oznámí 1 nebo 4 figury, může se jeho partner dále zeptat na trumfovou dámu hláškou 5♥ (nebo 5♠, jsou-li trumfy srdce)

4NT - 5♦

5♥ - 5♠ = nemám

5NT = mám

nebo se ♥ trumfy:

4NT - 5♦

5♠ - 5NT = nemám

. 6♣ = mám

V následujícím sledu je hláška 5NT přirozená, protože držení trumfové dámy již hráč popřel:

1♦ - 2♠

3♦ - 4♦

4♥ - 4NT

5♥ - 5NT = NAT, sign-off - chybí dvě klíčové figury

Do nadražené chicany eso nedražíme:

1♠ - 4♣

4♥ - 4NT

5♦: QJ1098 AKJ Q3 A102

Zcela výjimečně se stane, že nemůžete s určitostí říci, zda má partner jednu nebo čtyři klíčové figury. Pak stačí dát sign-off na pátém stupni. Partner se čtyřmi hodnotami musí jít dál.

10.2.2.2. 4NT - Blackwood - Hoyt

V ostatních případech kdy: a) nebyl nalezen trumfový fit (10.1.)

b) nejedná o přirozenou hlášku (10.2.)

je hláška 4NT dotaz na počet es (a králů = **Hoyt**).

Partner odpovídá:

4NT - 5♣ = 0 nebo 3 esa

- 5♦ = 1 nebo 4 esa

- 5♥ = 2 esa + 0 nebo 3 krále

- 5♠ = 2 esa + 1 nebo 4 krále
- 5NT = 2 esa + 2 krále

Po odpovědích 5♣ a 5♦ může licitace pokračovat dotazem na počet králů:

4NT - 5♣	4NT - 5♦
5♦ (relé) - 5♥ = 0 nebo 3 krále	5♥(relé) - 5♠ = 0 nebo 3 krále
- 5♠ = 1 nebo 4 krále	- 5NT = 1 nebo 4 krále
- 5NT = 2 krále	- 6♣ = 2 krále

Po získané informaci o počtu es resp. králů může tázající uzavřít dražbu hláškou 5NT:

4NT - 5♦	4NT - 5♣
5NT = sign-off (asi chybí 2 esa)	5♦ - 5♥
	5NT = sign-off (může chybět např. 1 eso a 2 krále)

Blackwoodova konvence bývá slabými hráči používána jako hláška z rozpaků - většinou když bylo správné dát slemovou *výzvu*.

10.3. Další konvence na 5. a 6 stupni

10.3.1. 5NT - Přirozené

Poslední záchraná brzda po BW nebo BW5, poté co jsme zjistili, že nám chybí dvě klíčové figury a nemáme trumfovou shodu - anebo jsme ji právě elegantně minuli. (10.2.2.1.)
Anebo v párovém turnaji jako pokus o topscore, může to být nejlepší závazek. Pozor – tentzáměr musí být jasný i partnerovi, jinak Vás překvapí nějakou pěknou hláškou třeba 7♥!

10.3.2. 5NT - Josephine

Konvence pojmenovaná po Josephině Culbertson, skvělé hráčce a životní partnerce legendárního Ely Culbertsona. Tento americký hráč, propagátor a teoretik ve své "Blue book on the bidding" poprvé jasně definoval princip forsingu. Je autorem metody ocenění síly listu podle umístění figur (jejich vzájemná podpora a lokalizace v dlouhých barvách).
V první polovině minulého století ještě neexistoval BW5, slemová dražba byla spíše věcí citu, než exaktních metod. V dnešní době se „Josephine“ používá jen se zcela specifickými listy, daleko častěji použijeme delikátnější postup.

5NT skokem je dotaz na trumfové topfigury (AKQ): **Grandslam Force**

(Srdce jsou dohodnutá barva)

- 5NT - 6♣ = 0 topfigura
- 6♦ = 1 topfigura

- 6♥ = 1 topfigura a délková rezerva nebo trumfový J
- 7♥ = 2 topfigury

10.3.3. 5NT - Blackwood

Na rozdíl od "Josephine" se jedná o hlášku **v pořadí**, když nás dražba (obvykle soutěžní) vynesla na 5. stupeň. Odpovídá se stejně jako na BW nebo BW5.

10.3.4. Doroszewicz

Dotazová konvence, která slouží k zjištění figurového držení v bočních barvách. Abychom ji mohli použít, musí předcházet BW5.

4NT - 5♥

- 5♠ = dotaz v ♠
- 5NT = NAT, sign-off
- 6♣ = dotaz v ♣
- 6♦ = dotaz v ♦
- 6♥ = sign-off

Jedině barva trumfů není dotaz, ale přirozený návrh konečného závazku.

Na dotaz jsou čtyři odstupňované odpovědi:

1. stupeň = nic nebo AKQ
2. stupeň = Q nebo AK
3. stupeň = K nebo AQ
4. stupeň = A nebo KQ

Z odpovědi se nepozná, zda má hráč v inkriminované barvě např. malý třílist nebo chicanu. Předpokládáme totiž, že kontroly jsme zjistili na nižších stupních. Tato konvence má spíše sloužit ke zjištění zdvihového potenciálu pro velký slem nebo nejlepší malý slem.

Po odpovědi na první dotaz může dražba pokračovat dotazem v další barvě (i na šestém stupni). Opakování barvy dotazu je oznámení konečného závazku - hráč se může rozhodnout pro slem v jiné barvě.

Nezapomeňte, že po odpovědi 5♦ je 5♥ resp. 5♠ dotaz na trumfovou dámu !

10.4. Cue-bidy

Cue-bid má v podstatě přirozený charakter - oznamuji, v které barvě mám kontrolu.

Ekonomické cue-bidové sekvence brzy nahradily zastaralé *asking-bidy*.

Mnohastupňové odpovědi zabíraly ohromný licitační prostor, ukázaly se jako neefektivní.

„Je tohle cue-bid nebo barva?“ Chcete-li se vyhnout zbytečným haváriím, dodržujte jedno z nejdůležitějších bridžových pravidel:

"Nejprve oznamte trumfovou barvu a teprve pak cue-bidujte"

Nevyhneme se bohužel situacím, kdy by oznámení fitu byla neforsující nabídka celé hry.

Jen tehdy je správné použít tzv. předsunutý cue-bid - *advanced cue*. Bývá to nejčastěji nová levná barva na čtvrtém stupni:

1♠ - 2♦

3♠ - 4♣ = cue-bid pro piky

Je sice možné, že partner může mít třeba 6-6 na levných, ale daleko častěji bude chtít udělat pokus o pikový slem - a nemá jinou cestu.

Další zásady:

Dražíme nejbližší cue-bid (*cue-bidding enroute*) - kontrolu prvního nebo druhého kola. Vynechání cue-bidu popírá kontrolu v této barvě.

1♠ - 3NT

4♦ - 4♥

Hláška 4♦ popírá trefovou kontrolu. Z toho logicky plyne, že další cue-bid 4♥ musí zaručovat také trefový cue-bid.

Cue-bid skokem v barvě soupeře oznamuje chicanu:

1♠ - (zásah)2♦ - 4♦

1♠ - (zásah)3♣ - 5♣

Oba sledy ukazují fit + chicanu.

Do barvy singla cue-bidujeme pouze eso.

Cue-bid do chicany má význam vyčkávací hlášky.

Do partnerovy dlouhé boční barvy je lepší cue-bidovat figuru - eso nebo krále, někdy však není jiná možnost než cue-bidovat krátkost.

V nejasných sledech je lepší použít jako předsunutý cue-bid *nedražnou levnou* barvu, i když v ní nemáme kontrolu.

O kontrovaném cue-bidu bude ještě v dalším textu podrobnější zmínka. Proto jen krátce:

Pokud soupeř kontruje cue-bid, je nejslabší akcí oprava do barvy trumfů. rekontra ukazuje kontrolu prvního kola. Pas je vyčkávací, s rezervou, ale současně popírá kontrolu prvního kola. Pokračování v cue-bidové sekvenci ukazuje kontrolu druhého kola (zaručuje neodehrání dvou zdvihů v této barvě).

B. Dražba s intervencí

Zásah do dražby obvykle *ruší konvence* popsané v části A. Tam, kde je to výhodné, se ale snažíme dostat licitační sled do obvyklých kolejí.

1. PO ZAHÁJENÍ 1NT

1.1. Kontra

1.1.1. Kontra prvního obránce

1NT - kontra - 2♣/♦/♥/♠ = sign-off, 5+list

Zahajitel s dobrým fitem může preventivně zvýšit.

Pozor na různý význam:

1NT - kontra - 3♣/♦ = blok

1NT - kontra - 3♥/♠ = invit (s rozlohovou silou)

1NT - kontra - 4♣/♦ = blok

1NT - kontra - 2NT = obvykle silný dvoubarevný list

Rekontra navozuje forsing situaci do 2♥ včetně:

1NT - kontra - rekontra = 9+PC

1NT - kontra - rekontra - 2♦
pas = F!

1NT - kontra - rekontra - pas
pas - 2♣ - pas = F!

1NT - kontra - rekontra - 2♠
pas = **NF!**

1NT - kontra - 4♥/♠ = NAT

- 3NT = taktická hláška s dlouhou levnou barvou (nemusí být kompletní)

1NT - kontra - pas = ostatní listy

Do osmi bodů. Rozlohy 4-3-3-3, 4-4-3-2 a 4-4-4-1.

Zahajitel s 4-3-3-3 také pasuje, s touto rozlohou bývá nejmenší zlo sehrávat 1NT.

S ostatními listy zahajitel 1NT s kontrem nenechá:

1NT - kontra - pas - pas

2♣/♦ = 5list

rekontra = SOS, dva 4listy

Na SOS rekontra reaguje partner buď přirozeně:

1NT - kontra - pas - pas

1NT - kontra - pas - pas

rekontra - pas - 2♥ = NAT, **neslibuje** ♠4list !

rekontra - pas - 2♠ = NAT

Řekl bych, že oba případy jsou útěky s 4-3-3-3, takto soupeřům nejvíce ztížíte kontrování.

Útěk do levné barvy je dvojnásobný:

1NT - kontra - pas - pas

1NT - kontra - pas - pas

rekontra - pas - 2♣ = NAT nebo 4-4 ♦+♥/♠

rekontra - pas - 2♦ = NAT nebo 4-4 ♥+♠

Zahajitel reaguje jako na přirozenou hlášku – obvykle pasuje.

Pokud soupeři hlášku v levné barvě okontrují:

1NT - kontra - pas - pas

1NT - kontra - pas - pas

rekontra - pas - 2♣ - kontra

rekontra - pas - 2♦ - pas

pas - pas - pas = ♣4list

pas - kontra - pas = ♦4list

- 2♦ = ♦+♥

- rekontra = ♥+♠

- rekontra = ♦+♠

Tento princip použijte kdykoliv soupeři kontrují a Vy chcete ukázat dvě barvy:

Pravidlo

Hláška v barvě oznamuje ještě délku bezprostředně vyšší, zatímco rekontra ukazuje délku vzdálenější. Případají-li v úvahu jen dvě barvy, je možné vyjádřit i jejich relativní kvalitu: rekontra ukazuje lepší vzdálenější barvu, hláška v barvě zase barvu draženou.

Partner může zahajitelovo SOS rekontra proměnit na trestné:

1NT - kontra - pas - pas

rekontra - pas - pas = 7-8PC

1NT - kontra – pas - 2♦

pas - pas - kontra = pobídkové – asi 6-8 bodů, hráč v prvním kole nepoužil silové rekontra, nemůže tedy nyní trestně kontrovat.

1.1.2. Kontra druhého obránce

1NT - pas - pas - kontra

2♣/♦ = 5list, povinná hláška bez ohledu na bodovou sílu

rekontra = dobrých 14 bodů, 4-4-3-2 nebo 4-3-3-3

pas = s ostatními listy zahajitel neutíká, na řadě jsou ještě dva hráči a oba mohou něco dražit !

1NT - pas - pas - kontra

pas - pas - 2♣/♦/♥/♠ = 5list, sign-off (tady je možné použít 2♣ jako přípravu na útěk)

- rekontra = SOS - dva nebo tři 4listy

Hledání shody 4-4 pokračuje obdobně jako po kontru prvního obránce.

Jak vtípně kličkovat:

1NT - pas - pas - kontra

pas - pas - rekontra - pas

2♣ - kontra - pas - pas

2♦ - pas - pas - kontra

pas - pas - rekontra - pas

2♥ - pas - pas - kontra

2♠ = nejlepší závazek

Zahajitel: Partner:

KJ8 A1093

AJ85 732

K1083 64

J9 10642

Hláška 2♦ ukázala i srdce a protože nepřišlo kontra, partner zatím pasoval. Soupeř kontroval z reopenu a nyní rekontra žádá zahajitele, aby si vybral z drahých barev. Protože pikový 4list již popřel, musí mít jeho partner špatný srdcový 3list a pikový 4list.

Kontrování slabého NT je velmi časté. Hraje se o hodně bodů, musíme proto mít perfektní metody, jak minimalizovat ztráty - a na druhé straně umět maximálně využít možnosti soupeře utopit. Uvedený příklad slouží k ilustraci našeho schématu. Licitační systém, zahlcený spoustou konvenčních sledů je nepoužitelný. Snažíme se spíš stanovit obecné principy, které lze aplikovat v analogických sledech.

Do systému zavádíme velice užitečnou konvenci (Luboš Batela):

1NT - pas - 2♣/♦ - kontra

pas = **bez zádrže** v kontrované barvě

ostatní systémové hlášky = **se zádrží** v kontrované barvě

1NT - pas - 2♣ - kontra

pas - pas - rekontra = obnovení dotazu - zahajitel odpoví systémovou hlášku.

Platí všude, kde se dá logicky použít - třeba na třetím stupni po dotazu 3 trefy. Dubl dáma není zádrž, třetí dáma ano.

1.2. Zásah v barvě na 1NT

Stálá dvojice, která nemá žádnou dohodu po zásahu na 1NT, je buď slabá nebo podezřelá – čili suspektní.

1.2.1. Zásah prvního obránce (NAT nebo semiNAT)

Na zásah, který slibuje délku (nejméně 4list) ve jmenované barvě, je kontra pobídkové:

- přirozený zásah na 5+list
- různé konvence 5-4 a 4-5
- konvence DONT 4-4, nižší ze dvou barev apod..

Disturbing Opponent's NoTrump

Pobídkové kontra je nejpružnější metoda v boji o partscore - v párovém turnaji je nutné riskovat i se (7)8 -bodovými listy.

- 1NT - 2♠ - kontra - pas
- 3♣/♦ = 5list
- 3 srdce = 4list
- pas = ♠4list
- 2NT = tzv. - *scrambled 2NT* s ostatními listy.

Tato hláška neslibuje nutně zádrž, většinou ale v *nesfítované* barvě soupeře něco budeme mít.

Konvence LEBENSOHL

Americká konvence (Mike Lawrence), v mírně modifikované podobě všeobecně používaná v Evropě. Ve dvou částech řeší problém forsujících a neforsujících hlášek po otevření 1 NT. Konvenci je obětován přirozený význam hlášky 2NT po zásahu v barvě na druhém stupni. V naší úpravě také nemůžeme dát přímé trestné kontra na 5+listý zásah - tento postup je ale dnes již standard.

Na velmi silných párových soutěžích soupeři takřka nikdy neodpasují zahájení slabým NT. Donutí Vás k nepříjemnému a riskantnímu rozhodování mezi pasem, kontrem a vlastním závazkem na druhém nebo třetím stupni.

Velice často bývá dobrou volbou kontrakt 2 NT. Občas jej splníte, za téměř jistě vynikající skóre - a i když spadnete, může se to ukázat jako výhodná obrana soupeřova závazku. Obránci prakticky nikdy nedají kontra. Z jejich hlediska dosáhli svého - vyhnali Vás o stupeň výše a nebudou chtít tuto výhodu otočit proti sobě křivým kontrem. O svém bodovém potenciálu mají většinou velmi nepřesnou představu - právě proto, že jsou zvyklí na slabý NT útočit i s naprosto otřesnými listy.

V párových soutěžích typu ME proto doporučuji NEHRÁT konvenční 2NT.

LEBENSOHLovské sledy dražte přes pobídkové kontra.

Pas partnera zahajitele je dvojznačný:

- 1NT - 2♠ - pas = a) slabý, do 8PC
- b) do 11PC s ♠4+listem - *trap-pass*

Vnější dojem s hráčovy licitace musí být s oběma variantami zcela totožný.

Jedině tak dá zahajiteli šanci použít reopen-kontra:

1NT - 2♥ - pas - pas

kontra = pobídkové, se ♥ dublem stačí pěkné minimum

Nevýhoda takového postupu je na první pohled zřejmá - občas se stane, že soupeř vyvázne bez kontra. Nemůžete se totiž vůbec spolehnout na zahajitelův reopen.

Jsem ale přesvědčený, že výhody převažují:

- občas se nám podaří okontrolovat zásah tam, kde má soupeřovu barvu zahajitel - zde tolik nevádí, že máme trumfovou délku v impasu, protože na stůl nebude moc vstupů.
- máme co říct s pravidelným listem (7)9-11PC - důležité v párové soutěži.

LEBENSOHL 1: Dražba s 5listem

a) máme vyšší barvu:

Hláška v barvě na druhém stupni neforsuje:

1NT - 2♥ - 2♠ = sign-off 5+list, slabá soutěžní hláška

Na třetím stupni (skokem):

1NT - 2♥ - 3♠ = GF! bez srdcového držení

A výzvu vyjádříme pomocí konvenčních 2NT:

1NT - 2♥ - 2NT* - pas *) 2NT = LEBENSOHL, žádá zahajitele aby dražil 3♣
 3♣ - pas - 3♠ = invit (puppet to 3♣)

Zahajitelova hláška 3♣ je automatická.

b) máme nižší barvu:

Hláška na třetím stupni je forsing:

1NT - 2♥ - 3♣/♦ = F!

Ale ještě ne do manše:

1NT - 2♥ - 3♣ - 3♥

pas = NF!, partner může rovněž pasovat

Na třetím stupni se zastavíme pomocí hlášky 2NT:

1NT - 2♠ - 2NT - pas

3♣ - pas - pas/3♦/3♥ = sign-off

Po pasu se forsující sledy mění v invitové:

pas - pas - 1NT - 2♥

pas - pas - 1NT - 2♥

3♣/♦ = výzva s 5+listem

2NT - pas - 3♣ - pas

3♠ = silná výzva s 5+listem

pas/3♦ = sign-off

2NT = LEBENSOHL

3♠ = výzva (slabší než skok na 3♠)

Kombinací pobídkového kontra a konvence Lebensohl lze úspěšně odlišit forsingové sekvence s držením a bez držení v soupeřově barvě: (Hanka Pokorná)

Tyto F! sledy ukazují 5list **bez zádrže**.

1NT - 2♥ - 3♠ a 1NT - 2♠ - 3♥

F! **se zádrží**:

1NT - 2♥ - kontra - pas

1NT - 2♠ - kontra - pas

3♣ - pas - 3♠ = 5list a srdcové držení

2NT - pas - 3♥ = 5list a pikové držení

LEBENSOHL 2: Dražba s pravidelnými listy od 12 bodů

V této části pomáhá konvence LEBENSOHL najít nejlepší celoherní závazek.

Zapamatujeme si:

Dohoda 1: hláška 2NT popírá zádrž v barvě zásahu

Dohoda 2: cue-bid slibuje nejméně jeden nelicitovaný drahý 4list

A takhle to funguje:

1NT - 2♦ - 2NT - pas

3♣ - pas - 3♦ = nedrží kára a má alespoň jeden drahý 4list

1NT - 2♥ - 3♥ = ♥zádrž + ♠4list

1NT - 2♠ - 3NT = NAT

a nejméně frekventované:

1NT - 2♥ - 2NT - pas

3♣ - pas - 3NT = nedrží srdce a nemá drahý 4list - tento sled se používá s 4-4 v levných barvách.

1.2.2. Zásah prvního obránce skokem

Po bloku soupeře budou naše akce směřovat k vydražení nejlepšího celoherního závazku.

Hlášky na 3.stupni jsou ale pasovatelné !

1NT - 3♦ - 3♠ = NF! 1NT - 3♣ - 3♦ = NF!

Kontra je informační od 10 dobrých bodů s pravidelným listem. Kontrující si musí uvědomit, že zahajitel s maximem dojde do celé hry.

Reopen kontra na třetím stupni zahajitel moc často nepoužije, musí mít výjimečně pěkný list ve výhodné herní situaci.

Blok proti NT je riskantnější, nejméně dubla obsadil zahajitel, takže šance na velký fit je podstatně menší. Proto by měla být barva bloku velmi slušná se sekvencí středních karet. Proti solidním hráčům proto bývá rozumné jít do vlastního závazku.

1.2.3. Zásah prvního obránce konvenční hláškou v barvě

Na konvence, které slibují jiné barvy je kontra silové cca od 9 bodů, dobré je mít alespoň 3list v barvě zásahu. Hrajeme také LEBENSOHLA jako po přirozeném zásahu.

Patří sem například LANDY, RIPSTRA, ASTRO, CAPELETTI, MULTI aj..

Kontra na konvenční zásah navozuje forsing situaci do 2♥ včetně.

Po zásahu Texasem jsme měli často problémy. Je to vzorový příklad špatné konvence, která získává body jen proto, že protivníci nemají přesně definované dohody.

Texas v zásahu přidává soupeřům jedno licitační kolo a navíc umožňuje oznámit délku **pod barvou zásahu**.

Proti těmto dvěma zřejmým nevýhodám však stojí velká výhoda - vnesený zmatek do soupeřových sledů. Je to forsing nebo invit? Které kontra je trestné?

Nebývá dobré stavět proti pochybným konvencím krvelačné metody, s úmyslem soupeře nachytat za 1100. Účinnější je získávat drobné výhody a přitom neměnit osvědčené postupy. Budeme proto normálně používat Lebensohla a nejasné sledy převedeme na dražbu po přirozeném zásahu.

Licitační sledy v příkladech po zásahu Texasem 2♥ (5+list♠):

X;

a) 1NT - 2♥ - kontra

♥5list, do 10 bodů

Kdyby nepřišel zásah, hráč by dražil 2♥. Ukazuje výnos nebo možnost soutěžit o partscore. Další kontra je již trestné od obou partnerů:

1NT - 2♥ - kontra - 2♠ nebo 1NT - 2♥ - kontra - 2♠

kontra = **trestné** pas - pas - kontra = **trestné**

S trestným kontrem na zásah lze tento sled použít i se silou a třeba jen 4listem srdcovým.

b) 1NT - 2♥ - 3♥

♥5list, MF!

c) 1NT - 2♥ - 2NT

Lebensohl, s pokračováním jako po pikovém zásahu (3♥ je pak výzva s 5listem)

d) 1NT - 2♥ - 2♠

ve významu pobídkového kontra na zásah 2 piky se silou minimálně na výzvu. Platí všechny dohody jako po zásahu 2♠.

e) 1NT - 2♥ - pas - 2♠

pas - pas - kontra

Reopen, slabší než d)

f) 1NT - 2♥ - pas - 2♠

kontra

Pobídkové s pikovým dublem a maximem.

1.2.4. Zásah druhého obránce

1NT - pas - pas - 2♥

kontra = pobídkové

na této pozici se moc nepoužívá. Kontrující musí mít velice vhodný list:

KQ102 82 AJ9 KJ64

Daleko častěji použijeme reopen kontra:

1NT - pas - pas - 2♥

pas - pas - kontra = pobídkové, zahajitel může se 4listem propasovat na trestné

2. PO ZAHÁJENÍ 1 V BARVĚ

2.1. Zásah kontra

Terminologie

pobídkové	<i>take-out</i>
negativní	<i>negative</i>
trestné	<i>penalty</i>
nabídkové	<i>optional</i>
informační	<i>values-showing</i>
kontra-odpověď	<i>responsive</i>
ukazující maximum	<i>maximum-showing</i>
ukazující fit (obvykle 3list)	<i>support double</i>
kontra-výzva do hry	<i>inviting</i>
výnosové	<i>lead-directing</i>
anti-kontra (výnos zakazující)	<i>lead-prohibiting</i>
Lightnerovo	<i>Lightner-double</i>

Doporučení pro hráče, kteří se účastní mezinárodních soutěží: Lightnerovo kontra alertujte !

2.1.1. Kontra prvního obránce

1♣ - kontra - pas = do 6PC.

Se sedmi a více body je správné něco dražit, i když zvolená hláška nepopisuje list úplně přesně. Jestliže v prvním kole zapasujete hromadu bodů, budete muset učinit rozhodnutí později - **na vyšším stupni a sám**, protože partnera k žádné spolupráci nedonutíte, ani když bude mít osmnáct bodů.

1♦ - kontra - pas - pas

rekontra: pokud druhý obránce promění kontra na trestné, je zahajitelovo rekontra SOS.

1♦ - kontra - 1♠ = NF!, 5+list 0-9PC, kárová krátkost velmi pravděpodobná !

Nelze vyloučit úplně slabý list – zahajitel s tím musí počítat a dražit opatrně.

1♦ - kontra - 2♣ = 6-9 PC semipozitivní, v kárech téměř jistě maximálně dubl.

Hláška na druhém stupni body zaručuje.

1♥ - kontra - 1NT = 7-9PC, nemusí být pravidelná rozloha, nevylučuje ♠4list.

V podstatě pravidelné listy bez fitu, vyjadřují určené bodové rozmezí.

Jednoduchý skok v nové barvě je limitovaný:

1♦ - kontra - 2♠ = 6-9PC, ♠5+list a ♦ *alespoň* 3+list

1♥ - kontra - 2♠ = 6-9PC, ♠5+list a ♥3list. Po otevření v *drahé* ukazuje skok v nové barvě *přesně* třílistou podporu.

1♥ - kontra - 3♦ = (6)8-9PC (nebo rozlohový ekvivalent), ♦5+list a ♥3list.

Dvojitý skok na třetí stupeň je forsing s fitem, oprava do první barvy je pasovatelná.

1♦ - kontra - 3♠ = ♠5+list a ♦ *alespoň* 4+list (většinou ale 5-5)

nebo:

1♥ - kontra - 3♠ = síla na manš, ♥ přesně 3list a ♠5+list

Dvojitý skok na 4.stupeň je klasický splinter:

1♦ - kontra - 4♣ = ♦4+list a ♣singl nebo chicana

1♠ - kontra - 4♦ = ♠4+list a ♦singl nebo chicana

a ten nejošemetnější:

1♠ - kontra - 4♥ = ♠4+list a ♥singl nebo chicana

Bez prodiskutování s partnerem nedoporučuji používat.

Inverted raises levných barev hrajeme jako by kontra nepřišlo:

1♦ - kontra - 2♦ = 9+ PC

1♦ - kontra - 3♦ = 7-8 PC

1♦ - kontra - 2NT = 4-6 PC

avšak uvedené sledy nevylučují drahý 4list !

1♥/♠ - kontra - 2NT = konstruktivní zvýšení s čtyřlístým fitem a silou nejméně na tři

1♥ - kontra - 2NT - pas

3♣ = pokus o manš - naturální žádost o figurové doplnění v trefech - není to žádný dotaz !

1♥ - kontra - 3♥ = blok se silou asi na 2 srdce.

1♠ - kontra - 2♠ = blok s velmi slabým listem: 9752 2 8754 6432

1♥ - kontra - 4♥ = rozlohové zvýšení s velkým fitem a rozlohovou silou asi na 2♥ (cca 9 zz).

Maximálně jedna klíčová figura. Slem je prakticky vyloučený.

1♦ - kontra - rekontra = 10+PC obvykle bez 4+fítu

1♠ - kontra - rekontra = 10+PC bez 4+fítu

Pokud soupeř neblokuje (draží v pořadí), slibuje rekontruující nejméně jednu hlášku.

1♦ - kontra - rekontra - 1♥	1♣ - kontra - rekontra - pas	1♥ - kontra - rekontra - 3♣
pas = F!	pas (F!) - 1♥ - pas = F!	pas = <i>NF!</i> , slabost

Forsingovou situaci může zahajitel zrušit slabým rebidem:

1♦ - kontra - rekontra - 1♥

1♣ - kontra - rekontra - pas

2♦ = *NF!*, nejslabší rebid

3♣ = *NF!*, dobrá barva, málo bodů

Silnější jsou sekvence s forsing-pasem:

1♦ - kontra - rekontra - 1♥	1♣ - kontra - rekontra - pas
<i>pas</i> - 1♠ - pas - pas	<i>pas</i> - 1♥ - pas - pas
2♦ = NF!	3♣ = F!, dobrá barva a rezerva

Nabídka nové barvy po rekontru **na 1. a 2. stupni** v pořadí **neforsuje**:

1♥ - kontra - rekontra - 1♠	1♦ - kontra - rekontra - 1♥
2♣ = NF!, rozlohový list	pas - pas - 1♠ = NF!, 5+list

Chce-li rekontruující hráč forsovát, musí skočit nebo dražit novou barvu na 3.stupni:

1♥ - kontra - rekontra - 2♦	1♦ - kontra - rekontra - 1♥
pas - pas - 3♣ = F!	pas - pas - 2♠ = F!

Poté, co se rekontruující limitoval, pokračuje dražba naturálně:

1♦ - kontra - rekontra - pas	1♠ - kontra - rekontra - pas
pas - 1♠ - 1NT - pas	pas - 2♣ - 2♠(NF!)- pas
2♣ = NF!, NAT	3♦ = invit, dotaz na figurové doplnění v ♦, <i>trial bid</i>

Po rekontru jsou všechna kontra na **nepotvrzenou** barvu **trestná** !

1♣ - kontra - rekontra - 1♠	1♦ - kontra - rekontra - pas	1♥ - kontra - rekontra - pas
kontra = trestné	pas - 2♣ - kontra = trestné	pas - 1♠ - pas - pas kontra = trestné

Při trestném kontrování na 1.stupni je namístě velká opatrnost. Výnos a následně bránění nemusí být vždy optimální. Zahajitel kontruje se slušným 4listem, poté co zahájil v jiné barvě se od něj nic lepšího nedá očekávat, jeho partner by však měl kontrovat spíše s 5listem. Na druhém stupni oba kontrují se 4listem.

Kontra na **potvrzenou** barvu (pravděpodobný osmifit) jsou **pobídková** !

1♦ - kontra - rekontra - 2♠	1♣ - kontra - rekontra - 1♥
od obou hráčů je nyní kontra pobídkové	pas - 2♥ - kontra = pobídkové, pas neforsuje.

2.1.2. Kontra druhého obránce

Vycházíme z předpokladu, že se toto kontra hraje prakticky výhradně jako pobídkové.

1♦ - pas - 1♥ - kontra

pas = tolerance pro srdcový závazek

2♥ = ♥4list a minimum (blok)

3♥ = ♥4list, blok s rozlohovým listem

4♥ = ♥4list, rozlohové zvýšení

2NT = ♥4list konstruktivní zvýšení nejméně na 3 srdce

1♠/2♣/2♦/3♦ = NF!, NAT, asi srdcová krátkost

1NT = NAT, NF! do špatných 15 bodů, pravděpodobně ♥krátkost

rekontra = silové - nejméně 15 dobrých bodů - nejčastěji to bývá silný NT.

Navozuje forsingovou situaci s obvyklými pravidly.

Rekontra z reopenu jsou SOS:

1♥ - pas - 2♣ - kontra

pas - pas - rekontra = SOS

1♠ - pas - 1NT - kontra

pas - pas - rekontra = SOS

Pravidlo:

Bezprostřední rekontra za kontrujiícím je silové, rekontra z reopenu (po dvou pasech) je SOS.
Není přitom důležité, zda soupeřovo kontra je trestné nebo pobídkové.

Zahajitelova rekontra jsou silová i po odpovědi v NT, po zvýšení barvy nebo two-over-one:

1♥ - pas - 2♦ - kontra	1♠ - pas - 1NT - kontra	1♥ - pas - 2♥ - kontra
rekontra = silové	rekontra = 15+PC	rekontra = silové

Po *inverted raise* je možné vyjádřit i malou rezervu:

1♣ - pas - 2♣ - kontra
 rekontra = GF!
 pas = 13-14 bodů, F! nejméně do 3♣
 3♣ = minimum zahájení

Po konvenčním zvýšení drahé barvy:

1♠ - pas - 2NT - kontra
 rekontra = GF!, silně navrhuje trestně kontrovat
 pas = rezerva, 13-14 bodů, F! nejméně do 3♠, umožňuje partnerovi dát trestné kontra
 3♣ = dotaz (jako by kontra nepřišlo)
 3♠ = podlimitní otevření

1♥ - pas - 2♠ - kontra (trestné nebo výnosové)
 2NT = dotaz (jako by kontra nepřišlo)
 3♥ = podlimitní otevření

1♦ - pas - pas - kontra
 - rekontra = silové, obvykle s velmi silným NT (18-21PC)
 - 2♦/3♦/4♦/5♦ = bloky
 - 1NT = přirozené, většinou se silným NT. Praktická hláška, často s úmyslem blokovat dražbu drahé barvy na 1. stupni.

2.1.3. Trestné kontra

Kontra na two-over-one nebo dokonce one-over-one v trestném významu se dnes prakticky nepoužívá. Možná je to důsledek moderního trendu lehkých otevření a odpovědí: oba soupeři licitují a protilinka může přesto splnit manš. Proti tomuto stylu je třeba mít možnosti, jak konstruktivně dražit. Pro tento účel se ideálně hodí právě pobídkové kontra.

Trestné kontra na nízkém stupni je z mnoha důvodů nevýhodné:

- informuje soupeře o špatných rozlohách. Soupeř přehodnotí situaci a podlicituje nebo umístí sehrávku na správnou stranu.
- příliš brzy v misfitovém rozdělení - bez varování by se soupeř dostal ještě výš
- minimální výskyt - což zákonitě vede k užívání i s méně vhodnými listy
- blokuje hlášku kontra pro účelnější použití
- 1NT/2NT, jako pobídka do zbylých barev, často vyžene dražbu o stupeň výš.

Nicméně může se Vám stát, že soupeř trestně kontruje, respektive Vám vysvětlí, že kontra je trestné. Jak reagujeme? Stejně, jako by kontra bylo pobídkové:

Bezprostřední rekontra je **silové** slibuje nějaký nouzový fit a většinou se chystá soupeře honit po poli. Navozuje forsing situaci, všechna další kontra jsou trestná.

Trestné rekontra:

1♦ - pas - 1♠ - kontra
rekontra = navrhuje hrát 1♠ s rekontrem

Rekontra z **reopenu** je ale **SOS**.

1♥ - pas - 2♦ - kontra
pas - pas - rekontra = SOS

1♥ - pas - 2♣ - kontra
pas = tolerance pro závazek s kontrem
2♦/♥ = NAT NF!, útek s ♣krátkostí

Ve sledech s odpovědí 1NT nebo po limitovaném zvýšení rekontra neforsuje:

1♥ - pas - 1NT - kontra

1♥ - pas - 2♥ - kontra

rekontra - 2♦ - pas = NF!

rekontra - 2♠ - pas = NF!

Zahajitel v obou případech ukázal rezervu, není však povinen v dalším kole dražit.

Pravidlo:

Silové rekontra navozuje forsing situaci jen pokud se **oba** hráči dosud **nelimitovali**.

2.1.4. Kontra na třetí barvu

Toto kontra v druhém kole dražby se používá buď jako oznámení trapping-passu nebo s úmyslem indikovat výnos - záleží na síle předvedené sekvence a na partnerské dohodě. Bez ohledu na vysvětlení reagujeme takto:

1♥ - pas - 1♠ - pas
2♣ - kontra - pas = tolerance pro 2♣ s kontrem
- rekontra = silové
- ostatní hlášky NAT

Kontra na cestě do 3NT je nepochybně výnosové:

1♠ - pas - 2♦ - pas

2♠ - pas - 3♣* - kontra * v přirozených systémech stačí zádrž

takový sled se vyskytuje velice často a proto je nutné mu věnovat patřičnou pozornost:

- pas = NAT, žádná rezerva

- 3♦ = NAT, slabý list

- 3♥ = čtvrtá barva: rezerva, částečná zádrž v ♣, nemá ♥ držení

- 3♠ = NAT, NF!

- rekontra = rezerva a ♥ držení, bez ♣ pomoci - žádá partnera, aby řekl 3NT ze své strany

- 3NT = mám všechno: rezervu, zádrž v ♥ a částečné i v ♣.

2.1.5. Kontra na čtvrtou barvu

1♠ - pas - 2♣ - pas

2♦ - pas - 2♥ - kontra

- pas = bez rezervy

- NT = NAT

- rekontra = pokus o umístění sehrávky NT ze správné strany. Nejčastěji se používá s esem.

2.1.6. Kontra na konvenční sledy

V některých sledech využijeme hlášky „pas“ a „rekontra“, jinde se pokusíme "nahodit" systém do běžných kolejí.

Obecné zásady:

- a) Kontra na hlášky typu "Stayman". **Pasujeme bez zádrže**, se zádrží (nejméně Qxx) dražíme systém. Po pasu (bez držení) obnovíme systém hláškou rekontra.
- b) Kontra na dotaz typu "Blackwood", BW5, Doroszewicz, dotaz na Q, tj. všude, jsou **odstupňované odpovědi**:
- | | |
|-----------|-------------|
| Pas | = 1. stupeň |
| Rekontra | = 2. stupeň |
| Hláška +1 | = 3. stupeň |
- atd.
- c) Soupeř kontruje texasovou hláškou:
- 2♦ - pas - 2♥ - pas
 - 2 NT - pas - 3♦ - kontra
 - 3♥ = 3+list
 - pas = ♥dubl, partner obnoví Texas rekontrem, zahajitel nyní povinně přijme
 - rekontra = 5list kárový, soupeř si naběhl
- d) Kontra na různé konvenční barevné hlášky na vyšších stupních, např. na cue-bidy:
- rekontra = kontrola 1. kola
 - pas = bez kontroly nebo vyčkávací
 - návrat do barvy fitu = nejslabší akce
 - hláška v nové barvě = další cue-bid a současně kontrola 2. kola v kontrované barvě
- e) Kontra na konvenční hlášky směřující do 3NT: rekontra žádá partnera, aby dražil 3NT ze své strany, má-li alespoň polozádrž.
- f) Kontra na různé konvenční sledy, které popisují typ listu. Např. po:
- 1♥ - 2♠; 1♠ - 2NT; po MULTI.
- Zde je nejjednodušší je kontra ignorovat a dražit systém.

2.2. Zásah v barvě

Pro stanovení příkazných a nepříkazných sledů je lhostejné, zda soupeř zasáhl v pořadí nebo skokem.

2.2.1. Zásah prvního obránce

partner zahajitele:

a) pas = 0-6PC nebo silný list s délkou v barvě zásahu - hráč pasuje s úmyslem proměnit partnerovo reopen kontra na trestné (**trap-pass**). Jsou opravdu jen tyto dvě možnosti. S nevyhraněným listem od cca 7 bodů musí hráč najít nějakou hlášku.

Po zásahu na vyšším stupni můžete volněji pasovat - ale pokaždé je třeba mít na paměti, že tím riskujete nevydraženou manš. Lepší je přidat si jeden zdvih a něco říct – partner přece ví, že dražíte pod tlakem a nesmí Vás za odměnu vyhnat do slemu.

Proti blokujícím soupeřům dražte jen jasné slemy. Máte málo prostoru na kvalitní průzkum a i když vydražíte celkem rozumný slem, často Vás porazí nepříznivé rozlohy.

Nehrajeme povinný reopen - proto pozor na indikující změnu tempa ! Zahajitel po Vašem zaváhání bude muset pasovat, nemá-li svou hlášku **evidentní**.

Kdykoliv je reálná možnost partnerova trap-pasu, je správné znovuotevřít kontrem.

Tato hláška tudíž nutně nezaručuje délku v nedražených barvách.

b) hláška v nové barvě v pořadí **na 1. nebo 2. stupni**:

1♣ - 1♥ - 1♠/2♦ = NF! 5+list, asi (6)7-11PC

c) hláška v nové barvě v pořadí **na 3. stupni**:

1♠ - 2♥ - 3♣ = F! 5+list, 10+PC

d) beztrumové odpovědi:

1♦ - zásah 1♠ - 1NT = 7-10PC, alespoň polodržení

- 2NT = přirozené, okolo 11 bodů

- 3NT = 13-15 PC, NAT většinou s nejméně 1,5 zádrže

1♥ - zásah 2♠ - 2NT = 10-11PC, NAT

e) zvýšení drahé barvy zahajitele je přirozené, limitované

1♥ - 3♦ - 3♥ = může být o něco slabší a někdy také jen s 3listem

f) zvýšení levné barvy zahajitele je ***INVERTED***

tím by měl být vyřešený problém bodového a rozlohového zvýšení

1♦ - 1♠ - 2♦ = od 9 bodů, F!

1♦ - 1♠ - 3♦ = 7-8 bodů, nevylučuje drahý 4list

1♣ - 1♥ - 3♣ = v trefech by to měl být 5list

Po zásahu v barvě nehrajeme konvenční blok 2NT (4-6 PC s fitem)

g) cue-bid:

1♦ - 1♥ - 2♥ = GF!, v principlu fituje partnerovu barvu, můžeme ale skončit v NT.

h) skok v nové barvě:

1♣ - 1♦ - 2♠ = GF! slušný 5+list

i) pobídkové kontra na zásah do 4♥ včetně (po 1♠ jen do 4♦). Síla shora neomezená !

Používáme jej nejčastěji jako negativní kontra, tzn. s pravidelnou rozlohou a fitem do

zbylých barev, ale také jako nouzovou hlášku s některými listy od 7 bodů: např. se

špatným 5listem nebo jen s 3listem v nedražené drahé apod.. Proto není správné vysvětlovat toto kontra jako negativní.

1♥ - 2♣ - kontra = 7+PC, ♠4list je velmi pravděpodobný.

1♣ - 1♦ - kontra = (6)7+PC, alespoň jeden drahý 4list.

1♠ - 4♦ - kontra = pobídkové se ♥4+listem nebo všeobecně velmi silné

1♦ - 4♥ - kontra = pobídkové s ♠4+listem nebo všeobecně velmi silné

1♠ - 4♥ - kontra = trestné

1♦ - 2♠ - kontra - pas

3♦ - pas - 3♥ = NF! 5+list, slabší než 3♥ rovnou (to by bylo forsing)

Když soupeř silově rekonstruje:

1♦ - 2♣ - pas - pas

kontra - rekontra - **pas** = **trap-pass, hráč má trestné kontra !**

Co znamená pas za rekonstrujícím hráčem, je podrobně rozebrané v oddíle C.

j) naturální splintery

po otevření v drahé a zásahu: skok v levné barvě na 4. stupeň

1♥ - 2♦ - 4♣ = ♥fit a singl nebo chicana trefová

po zásahu v barvě nehrajeme opačné splintery

1♠ - 3♣ - 4♦ = ♠fit a singl nebo chicana kárová

Cue-bid skokem zaručuje 4listý fit a *chicanu* v barvě soupeře:

1♦ - 1♥ - 3♥ nebo 1♠ - 2♣ - 4♣

Immediately sforsovat do manše je tedy možné třemi způsoby: *cue-bidem*, *skokem v nové barvě* a *splinterem*. Všechny manšforsingové sekvence současně navozují forsingovou situaci.

2.2.2. Zásah druhého obránce

Zahajitelovy rebidy:

a) pas = NAT, minimum, nebo list s délkou v barvě soupeře – s úmyslem propasovat znovuotvírací kontra.

1♦ - pas - 1♥ - 2♣

pas - pas - kontra = pobídkové - z reopenu jsou všechna kontra na nízkých stupních pobídková. Reopen zde opět není povinný, naopak je daleko méně frekventovaný, než po intervenci prvního obránce. Zahajitel se značnou rezervou proto nemůže pas riskovat.

b) hláška v nové barvě v pořadí na 1. nebo 2. stupni:

1♣ - pas - 1♦ - 1♥	1♠ - pas - 2♣ - 2♦	1♣ - pas - 1♥ - 1♠
1♠ = NF!	2♥ = NF!	2♦ = F!, reverz

c) hláška v nové barvě v pořadí na 3. stupni:

1♦ - pas - 1♥ - 2♠ 1♥ - pas - 2♦ - 2♠

3♣ = F! na 1 kolo 3♣ = GF!

d) beztrumfové rebidy jsou limitované z bilance, ale **nezaručují** klasickou **beztrumfovou rozlohu**:

1♣ - pas - 1♥ - 1♠ 1♥ - pas - 1♠ - 2♣ 1♠ - pas - 2♣ - 2♦ 1♦ - pas - 1♠ - 2♣
 1NT = asi 14-16C 2NT = asi 16-17PC 2NT = asi 13-14PC 3NT = asi 18-19PC
 Dražba pokračuje přirozeně. Nehrajeme trefový forsing.

e) zvýšení barvy partnera - na druhý stupeň je povinné i s úplně minimálním listem - je to jen oznámení fitu, zatímco zvýšení na třetí stupeň je s rezervou, invitující:

1♣ - pas - 1♦ - 1♥ 1♠ - pas - 2♣ - 2♦
 2♦ = neslibuje žádnou rezervu 3♣ = s alespoň malou rezervou

f) cue-bid na druhém stupni je to F! na jedno kolo, na třetím stupni forsuje do manše:

1♣ - pas - 1♥ - 1♠ 1♥ - pas - 1♠ - 2♣
 2♠ = F! 3♣ = GF!

1♣ - pas - 1♦ - 1♥
 2♥ - pas - 2♠ = NAT nelimitované, F!
 - 2NT/3♣/3♦ = NF! slabé limitované hlášky do 6 bodů
 - ostatní = GF!

g) skok v nové barvě - přirozený forsing:

1♥ - pas - 1♠ - 2♣ 1♣ - pas - 1♦ - 1♥
 3♦ = NAT, GF! (hláška v pořadí 2♦ by neforsovala) 2♠ = NAT, F! - (rebid 1♠ je pasovatelný)

h) pobídkové kontra:

1♦ - pas - 1♥ - 1♠ 1♥ - pas - 1♠ - 2♣ 1♦ - pas - 2♣ - 3♠
 kontra kontra kontra

Všechna uvedená kontra jsou pobídková v souladu s principem, že partnerům reopen by byl v uvedených sledech také pobídkový. (Kontra od obou hráčů mají stejný význam).

Proti blokům to bývá často silný NT. **Ve všech starších verzích bylo toto kontra trestné !!!**

Jestliže partner naše zahájení propasoval:

1♦ - pas - pas - 2♣ 1♣ - pas - pas - 3♥
 kontra = pobídkové kontra = pobídkové

Na tom se jistě shodnou snad všichni bridžisti bez ohledu na systém, věk, styl, zkušenost: „Dokud spoluhráč nemluvil (neukázal alespoň minimální sílu), jsou všechna kontra na nízkém stupni pobídková“.

i) naturální splintery:

po odpovědi v drahé barvě - skok na 4.stupeň v nedražené levné
 1♣ - pas - 1♠ - 2♥
 4♦ = ♠ fit a singl nebo chicana kárová

Cue-bid skokem fituje barvu partnera a ukazuje chicanu:

1♣ - pas - 1♥ - 2♦

4♦

2.3. Zásah v NT

S bodovou převahou kontrujeme

1♥ - 1NT - kontra = (8)9+PC

nebo

1♦ - 1NT - 2NT = silný rozlohový list, nevhodný pro bránění 1NT, zatím blíže nespecifikovaný (na fitu, dvoubarevný)

Jestliže NT hláška soupeře slibuje dvě konkrétní, nejméně 5listé barvy:

1♥ - 2NT (levné 5-5) -3♣ = GF! se srdcovým fitem

-3♦ = GF! s pikovým 5listem

-3♥ = NF!

-3♠ = NF! 5list

2.4. Zásah cue-bidem

Známe-li obě soupeřovy délky použijeme cue-bidy způsobem popsáním v 2.3.

Jinak dražíme podobně, jako kdyby přišlo pobídkové kontra:

1♥ - 2♥ - kontra = 10+PC, navozuje forsingovou situaci (oba hráči jsou nelimitováni) obdoba silového rekontra, popírá 4listý fit.*

- 3♥ = NAT, blokující, se silou asi na 2 srdce

- 4♥ = NAT, blok

- 2NT = 4listý fit se silou nejméně na 3 srdce

- cue-bid = GF! s 3listým fitem

- nová barva = NF! 5list, zde neslibuje 3listý fit.

* Zdá se, že se soupeři dostali do maléru. Pokud si hráč vpravo hned nějakou barvu vybere, kontruje zahajitel již od třílistu s figurou !

1♠ - 2♠ - pas - 3X (do délky)

kontra = velmi silný, obvykle pravidelný list - partner draží jen se zajímavým listem

3. PO ZAHÁJENÍ 2♣

3.1. Zásah kontra

Jestliže soupeř výnosově kontruje otevření 2♣, nemusí být nijak výhodné hrát tento závazek bez rekontra - i když jej splníme třeba i s nadzdvihem

Kdy je rekontra trestné a které je S.O.S.?

Abychom si zbytečně nezatěžovali paměť nebezpečnými dohodami pro málo frekventované sledy, budeme hrát podle principu, který je popsán již v předchozím textu.

„Rekontra *za kontrujícím je trestné*, rekontra *z reopenu je S.O.S.*“

3.2. Zásah v barvě

Po otevření 2♣ nemá smysl hrát na zásah negativní kontra, když pas je forsing.

2♣ - 2♥ - kontra = nabídkové, stačí 4list

85 Q1072 532 10942

2♣ - cokoliv - pas = F! 2♣ - 2♥ - 2♠ = 5+list, může být slabší

Když má partner něco zajímavého v listě, měl by to přes zásah raději hned oznámit.

2♣ - 2♦ - pas - pas

kontra = pobídkové

2♣ - 2♥ - pas - pas

2♠ = F! po zásahu nehrajeme druhou negativku

2♣ - pas - 2♦ - 2♥

kontra = trestné !

pas = F! - s významem pobídkového kontra

3.3. Zásah v NT

Kontra ukazuje nějaké body, další kontra od obou hráčů jsou trestná. Pas forsuje na všech stupních.

4. PO ZAHÁJENÍ 2♦

Abychom vytěžili maximum z destruktivní konvence, je třeba si řádně dohodnout význam různých sledů v pozdější fázi dražby.

4.1. Zásah kontra

Kontra neruší konvenční sledy MULTI !

2♦ - kontra - pas = (5)6+list kárový

- rekontra = vlastní délka, zahajitel draží povinně 2♥ (se silnou variantou 2NT)

- ostatní hlášky = význam se nemění "system on"

Rekontra s vlastní délkou je významná odchylka od obecného principu. Všude jinde rekontra žádá partnera, aby dražil svou neznámou barvu.

Tady je ale na místě opačný postup - 2♥/2♠ hrajeme pass or correct. S katastrofálním misfitem nám to dává největší šanci, jak uniknout trestnému kontru. Přidáme-li soupeřům další licitační kolo, pravděpodobně se zorientují, že jsme v maléru.

Jen pro úplnost:

Skok na 4♥/4♠ po kontru, je *do délky*, 4♣ žádají dražit drahou délku *texasem*, 4♦ *není nic*.

Pokud kontruje druhý obránce, zahajitel draží, jakoby kontra nepřišlo. Je naprosto chybné pasovat. Tím se totálně zničí celé licitační schéma a závazek se pak bude často hrát ze špatné strany. A někdy možná také ve špatné barvě !

Zahajitelovo rekontra proti jakékoliv partnerově odpovědi je trestné se silnou variantou:

2♦ - pas - 2♥ - kontra

rekontra = aspoň 4list srdcový a 22-24 bodů

4.2. Zásah v barvě

Může-li mít partner 5+list v barvě soupeře, používáme na zásah v pořadí kontra do délky.

Po Multi je to kontra na zásah 2♥ nebo 2♠.

Kontra na zásah v jiné barvě nebo zásah skokem, resp. kontra na jakýkoliv zásah druhého obránce jsou trestná s vlastní délkou.

Stejný princip používáme i na obranné lince - po našem dvoubarevném zásahu. Viz oddíl C.

Po barevném zásahu licitujeme všude pass or correct:

2♦ - 3♣ - 4♥ = s pikovou barvou opraví zahajitel do 4♠.

Zásah do sledu 2♦ - 2NT:

Všude, kde to půjde, se budeme snažit vrátit do systému:

2♦ - pas - 2NT - 3♣

- pas = odpověď 3♣

- ostatní hlášky = systém

2♦ - pas - 2NT - 3♦

- pas = odpověď 3♣

- kontra = odpověď 3♦

- ostatní hlášky = systém

2♦ - pas - 2NT - 3 v drahé

- kontra = trestné (a povinné)

- pas = druhá drahá

2♦ - pas - 2NT - 3♣

pas - pas - 3♦ = GF! relé

- 3♥ = pasovatelné do délky

2♦ - pas - 2NT - 3♦

pas - pas - kontra = GF! relé

Je spousta dalších sledů a volných hlášek v různých situacích, ale jejich řešení bych nechal na logické úvaze hráče:

2♦ - pas - 2NT - pas

3♣ - 3♦ - pas / kontra ?

Pas by teď měl být určitě forsing. Zahajitel normálně odpoví jako na relé 3 kára.

Kontra bych chápal jako trestné.

2♦ - pas - 2NT - 3♣

kontra = ?

2♦ - pas - 2NT - 3♣

pas - pas - kontra = ?

Obě kontra bych bral jako trestná (to zahajitelovo jako nabídkové AJx nebo Q10xx)

5. PO ZAHÁJENÍ 2♥/2♠

Pozor na dražbu po kontru - barva není pass or correct !

5.1. Zásah kontra

2♥ - kontra - pas = NAT

- rekontra = dotaz na druhou barvu

- nová barva v pořadí = sign-off s vlastní délkou

- nová barva skokem = blok do délky

5.2. Zásah v barvě

Kontra na zásah: viz 4.2..

Po otevření 2♠ je trestné i kontra na zásah 3♥, protože zahajitel tuto barvu vyloučil.

Všechny hlášky v barvě jsou limitované do zahajitelovy délky:

2♥ - 3♦ - 3♠ = výzva, pokud má zahajitel piky, může pasovat nebo dorazit do 4♠, jinak oznámí svou druhou barvu nebo nabídne 3NT.

6. PO ZAHÁJENÍ 2NT

Pokud není uvedeno jinak, význam hlášek se nemění.

6.1. Zásah kontra

2NT - kontra - pas = stejná délka v levných, zahajitel si vybere delší / lepší

- rekontra = silové, žádá zahajitele o spolupráci při kontrování soupeřova útěku

- hlášky v levné barvě skokem jsou bloky

- hlášky v drahé jsou NF!, NAT

6.2. Zásah v barvě

Na zásah v barvě je kontra trestné. Sfitování levné barvy po zásahu je NAT, limit.

2NT - 3♥ - 3♠ = F!, buď NAT, nebo předsunutý cue-bid pro některou levnou

7. PO ZAHÁJENÍ 3NT

Pokud není uvedeno jinak, význam hlášek se nemění. Zahajitel svůj list detailně popsal, o konečném závazku tedy rozhoduje jeho partner.

7.1. Zásah kontra

3NT - kontra - pas = NAT, zahajitel pasuje, pokud má co slíbil

- rekontra = silové
- ♣/♦ na libovolném stupni jsou bloky do délky
- ♥/♠ na libovolném stupni jsou NAT, sign-off

7.2. Zásah v barvě

Po zásahu v barvě je kontra trestné a hlášky v levné jsou limitované.

8. PO BLOCÍCH NA TŘETÍM NEBO VYŠŠÍM STUPNI

8.1. Zásah kontra

Nová barva po kontru neforsuje!

- 3♦ - kontra - 3♠ = NAT nebo semiNAT, NF!: často se používá s fitem jako indikace výnosu nebo jako vodítko pro další soutěžní dražbu - máme dvě barevné shody ?

8.2. Zásah v barvě

3♦ - 3♥ - 3♠ = F! - tady bych nedělal zbytečnou výjimku z pravidla o forsující nové barvě na třetím stupni: jestliže má partner pikový fit bude jistě dobré hrát 4♠ (třeba i v obraně) a oprava do 4♦ by Vám také neměla vadit.

3♠ - 4♣ - 4♦ = F!, slibuje pikový fit a ukazuje buď boční barvu pro další soutěžní dražbu nebo výnos proti předpokládanému závazku soupeře.

Kontra na zásah je trestné. Zahajitel vždy pasuje. Pokud má nutkání ještě něco dražit, měl blokovat na vyšším stupni již v prvním kole a nebo měl zvolit jiné otevření.

9. PO SLEMOVÝCH DOTAZECH

Jak již víme, se zásahem na konvenční dotaz se vypořádáme prostým stanovením nové škály odstupňovaných odpovědí, do které zahrneme ještě *pas a kontra*.

Zabírá-li však zásah příliš mnoho prostoru, nelze odstupňované odpovědi použít. Musíme si pak vystačit s kombinací forsing-pasu a další dražby k vyjádření slemových možností listu. Seřadil jsem možné akce od nejslabší po nejsilnější:

4NT (BW5 ♠ jsou trumfy) - zásah 5♥ - ?

- kontra varuje před další dražbou
- 5♠ slabá oprava do fitu
- forsing-pas a po kontru 5♠ - výzva do slemu

- forsing-pas a pak 6♠
- pokračování cue-bidem
- forsing-pas a pak cue-bid = nejsilnější akce

9.1. Zásah kontra

Kontra na BW nám přidává licitační prostor:

- 4NT - kontra - pas = 0/3 esa
- rekontra = 1/4 esa
 - 5♣ = 2 esa a 0/3 krále
 - 5♦ = 2 esa a 1/4 krále
 - 5♥ = 2 esa a 2 krále

Stejně tak po kontru na BW5:

- 4NT - kontra - pas = 0/3 figury (3 bez dámy)
- rekontra = 1/4 figury
 - 5♣ = 2 figury bez dámy
 - 5♦ = 2 figury s dámou
 - 5♥ = 3 figury s dámou

Stejný princip aplikujeme také třeba po dotazu na figurové držení (Doroszewicz):

- 1♥ - 2♣ - 4♣ - pas
- 4♦ - pas - 4NT - pas
- 5♣ - pas - 5♦ - kontra
- pas = --- / AKQ
- rekontra = Q / AK
- 5♥ = K / AQ
- 5♠ = A / KQ

9.2. Zásah v barvě nebo v NT

Jestliže zásah zabírá pouze jeden nebo dva licitační stupně, použijeme pas a kontra pro první dvě odpovědi, hláška v nejbližší barvě je pak třetí stupeň atd...

- 1♥ - 3♠ - 4♥ - 4♠
- 4NT - 5♣ - pas = 0/3 figury (3 bez dámy)
- kontra = 1/4 figury
- 5♦ = 2 figury bez dámy
- 5♥ = 2 figury s dámou
- 5♠ = 3 figury s dámou

Zásah, který zabere tři nebo více licitačních stupňů ruší použitou konvenci.

10. SOUTĚŽNÍ MANŠOVÁ A SLEMOVÁ DRAŽBA

10.1. Forsing pas

Vtipná konvence, která elegantně řeší problém všeobecně silných listů v soutěžní dražbě. Používá se jen tehdy, když oba hráči vědí, že jejich linka je v útoku.

Příklady některých sledů s forsing-pasem:

2♣ - pas - 2♦ - 3♠
pas = F!

1♦ - 1♠ - 2♠ - 3♠
pas = F!

1♦ - 1♥ - 2♠ - 4♣
pas = F!

1♦ - pas - 2♦ - 2♠
pas = F!

1♥ - pas - 2♠ - 3♦
pas = F!

Tento sled ale neforsuje, i když to vypadá, že soupeři brání:

1♥ - 1♠ - 4♥ - 4♠ srdcová linka je v druhé proti první
pas = NF!

10.2. Varující kontra

Protipól forsing pasu.

Hráč používá tuto hlášku ve forsingových sledech jako výraz relativní slabosti, zejména pak když hrozí nebezpečí, že partner půjde do nespílitelného závazku:

1♥ - 1♠ - 3♥ - 3♠

4♣ - 4♠ - kontra

Kontrující hráč asi nemá poražení na ruce, ale chce ukázat, že by se mu hodně nelíbilo, kdyby partner dražil 5♥.

Všimněte si, že zahajitel zde navodil forsing - situaci hláškou 4♣, která nese tři informace:

1. Pokus o slem
2. Cue-bid
3. *Naše linka je v útoku*

10.3. Další dohody

Pokud draží soupeři dvě barvy, *oznamujeme* zádrž:

1♥ - 2♦ - 2♠ - 3♥ = oznamuje srdcovou zádrž

Hláška 4NT v soutěžní dražbě, kdy naše linka ještě nenašla fit, má význam pobídky.

Používáme ji zejména s dvoubarevnými listy se sousedními barvami a také se silnými jednobarevnými listy se srdcovou délkou.

C. Dražba v obraně

Licitace na obranné lince už vlastně nepatří do systému ACOL. Uvedu zde všechny důležité dohody, ale jednotlivé sledy nebudu blíže analyzovat.

1. KONTRA

Kontra je nejpružnější defenzivní hláška. Nezabírá licitační prostor a dává možnost ji s vhodným listem propasovat a využít tak její původní účel. Tyto dvě velké výhody způsobily, že v turnajovém bridži přímé trestné kontra téměř vymizelo. Pokud to není vysloveně hazard, hráči důsledně znovuotvírají. Partner si pak může v klidu rozmyslet jak reagovat, aniž tím vyřadí spoluhráče z dalšího rozhodování – tak jak tomu bývá po pomalém trestném kontru nebo po váhavém pasu na exponované pozici.

Kontra ale nesmí nahradit popisnou přirozenou hlášku - široké významové spektrum znehodnocuje *kvalitu* informace.

1.1. Kontra na zahájení 1NT

Proti silnému NT trestné kontra moc často nepřijde. I když sedíte za figurami, musíte nést naslepo do síly hlavního hráče. A pohled na stůl dává přesnější informaci vydražiteli, Vy

bohužel svůj "stůl" nevidíte. Budete tak donuceni bránit pasívně, což Vám pravděpodobně nepřinese maximum dostupných zdvihů.

Daleko častěji, než sedmnáct bodů s atraktivní výnosovou kombinací, dostanete nějaký zajímavý rozlohový list, s kterým byste chtěli vstoupit do dražby – ať již s konstruktivním nebo blokujícím úmyslem.

Proto hrajeme kontra na silný NT nejméně 5-4 levná/drahá cca od 10 bodů.

1.1.1. Trestné kontra

Penalty double

Trestné kontra hrajeme proti slabému NT, kdy **dolní hranice je maximálně 14PC**.

Přítom kontruující hráč musí mít alespoň o dva body více, než je tato spodní hranice - vždy však nejméně 13PC.

Slabý NT nemusíte kontrovat pouze proto, že máte 14 bodů. Rozhodně nekontruje s minimem bez atraktivního výnosu. Vezměte také v úvahu, když je partner po pasu. S délkou v obou drahých barvách je často lepší dát přednost konvenci LANDY.

Význam některých licitačních sledů po trestném kontru na 1NT:

1NT - kontra - 2♥ - kontra = **pobídkové !**, za předpokladu, že hláška 2♥ ukazuje délku (nejméně 4list)

podobně i zde:

1NT - kontra - 2♦ (♦4list + jiný 4list) - kontra = pobídkové

1NT - kontra - 2♥ - pas

pas - kontra = pobídkové

1NT - kontra - pas - pas

2♦ - kontra = trestné

1NT - kontra - pas - pas

rekontra - pas - 2♣ - pas

pas - kontra = trestné

1NT - kontra - pas - pas

2♦ - pas (F!) - pas - kontra = trestné

1NT - pas - pas - kontra

pas - pas - 2♦ - pas = F!

Pokud hráč propasuje kontra na 1NT, předpokládáme, že tím ukazuje sílu a tudíž navozuje forsing do 2♥ včetně. Z toho také plyne, že veškerá další kontra jsou trestná. Je sice možné, že partner pasoval s úplně bezcenným listem, protože 1NT s kontrem nedělá manš.

My však předpokládáme frekventovanější pas ze síly.

1NT - pas - pas - kontra

2♣ - pas - 2♦ - pas = NF!

Zde soupeř dražil a umožnil tak obránci ukázat slabost - jeho pas po 2♣ ruší forsing - situaci.

1NT - pas - pas - kontra

2♣ - kontra = trestné

Když soupeř silově rekontruje, rozlišujeme dvě základní situace. V každé se chováme jinak a jde o hodně bodů, takže je dobré zde mít úplně jasno. Nezáleží na tom, zda rekontra přišlo ve sledu se slabým NT nebo po otevření 1 v barvě.

Situace 1:

1NT - pas - pas - kontra

rekontra(max) - **pas** = **trestný**, zaručuje naši bodovou převahu. (Hráč by pasoval i kdyby rekontra nepřišlo.

Také zde rekontruující neslibuje splnění závazku – jen ukazuje maximum zásahu:

1♦ - 2♣ - pas - pas

kontra - rekontra - **pas** = hráč oznamuje, že by reopen kontra propasoval na **trestné**.

Situace 2:

Tady je to ale jinak. Soupeřovo rekontra *spolu s partnerovým zahájením* prakticky zaručuje potřebnou sílu ke splnění:

1NT – kontra – rekontra – **pas** teď **neslibuje nic**. Nemá žádnou dobrou barvu. Do 4listu by určitě utíkat neměl. Kontruující může mít vlastní kvalitní barvu, ale také je zde nezanedbatelná možnost, že poráží závazek z ruky, třeba přes kompletní barvu.

Pravidlo:

Pas za rekontruujícím znamená: *hráč by pasoval, i kdyby rekontra nepřišlo.*

pas - 1NT - pas - pas

kontra = maximum pasu a nejméně 4-4 levná / drahá.

Doporučuji hlavně v párovém turnaji, nechat hrát 1NT bývá nejjistější cesta k ubohému skóre.

Kontra druhého obrátce:

1NT - pas - 2♥(NAT) - kontra = pobídkové (od primérky)

1NT - pas - 2♦(TRANSFER) - kontra = trestné/výnosové, ♦5+list

1NT - pas - 2♥ (TRANSFER) - pas

2♠ - kontra = pobídkové

1NT - pas - 2♥ (TRANSFER) - pas

2♠ - pas - pas - kontra = pobídkové (shora nelimitované)

1NT - pas - 2♣(Stayman) - kontra = výnosové, ♣5+list

1NT - pas - 2♣(Stayman) - pas

2♠ - pas - pas - kontra = pobídkové s větší bodovou silou (nebezpečná situace)

1.1.2. Pobídkové kontra

Take-out double

Proti silným NT, s dolní hranicí 15+bodů, hrajeme kontra **Levná – drahá** se základní rozlohou 5-4 a silou přibližně od 10 PC. Delší barva není určena.

Partner s 10+ body může proměnit na trestné. Všechny jeho barevné hlášky jsou do předpokládané délky kontrujícího. Pokud chce prosadit vlastní barvu, musí ji zopakovat.

1NT - kontra - rekontra - 2♥ = 5+list

Jestliže soupeř trestně rekontruje, můžeme rovnou utéct do vlastní barvy. Pas je vyčkávací, partner oznámí svou levnou barvu nebo velmi pěkný drahý 5+list.

S oběma drahými barvami hrajeme LANDY bez ohledu na sílu otevření.

1.2. Kontra na zahájení 1 v barvě

Pobídkové, používáme se čtyřmi typy listů:

- a) 11-23PC, alespoň 3list ve zbylých barvách
- b) 16-23PC, s libovolným 5+listem
- c) 19-23PC, pravidelná rozloha (není vyloučená ani rozloha 5-3-3-2 s drahým 5listem)
- d) GF!

Kdysi jsem četl knihu o slavném italském Blue teamu, o jeho vzniku, nesčetných vítězstvích a také o jejich licitačním systému a stylu. Giorgio Belladona varuje před užíváním pobídkového kontra s listy s vysokou ofenzivní hodnotou, ale bez potřebné obranné síly. Jako příklad uvádí list s rozlohou 5-4-4-0: Q542 - K9832 K1065. Budete-li s tímto listem kontrovat zahájení 1♥, často vyprovokujete křivé kontra na srdcový závazek.

Dáte pobídkové kontra na 1♦ s: A986 KQ63 743 A9 ?

Já si myslím, že byste měli. A pokud není partner po pasu tak zcela určitě. Horší alternativa je zásah s drahým 4listem, pas bych zde ale úplně vyloučil.

Zasáhnout, kontrovat nebo pasovat ?

Jakákoliv z těchto tří alternativ se může později ukázat jako vítězná akce. Protože je nutné vzít v úvahu spoustu ovlivňujících faktorů. Kvalita barvy, pozice v dražbě, taktický účinek, další předpokládaný vývoj dražby, bodová síla, střední hodnoty, váha jednotlivých aspektů atd. atd.. Tady nic nenahradí mnohaletou praxi. Geniální šestileté dítě může hrát mistrovsky šachy, ale na bridž jenom talent nestačí.

Nejčastější chybou je vstup do dražby, který nemůže nic získat - informace, kterou předává je nepřesná nebo je k užítku jenom soupeřům. Bezhlavé zásahy s čímkoliv a kdykoliv vedou k nesmyslnému bránění nesplnitelných závazků, ke katastrofálním zadávajícím výnosům nebo k čtyřciferným pokutám za pády. Jindy zase zbabělý pas znemožní partnerovi najít porážející výnos nebo výhodnou obranu.

Mám s rozlohou 5-4-3-1 kontrovat nebo zasáhnout ?

Trefovat správná rozhodnutí, to je rozdíl mezi skvělou a průměrnou licitací.

Reakce partnera na pobídkové kontra:

Limitované, pasovatelné hlášky

1♥ - kontra - pas - 1♠/2♣/2♦ = 0-8PC (3)4+list, s úplně bezcenným listem dáme přednost dražbě 3listu před vzdáleným 4listem

1♣ - kontra - pas - 2♦/♥/♠ = (7)8-10PC, 4+list

1♠ - kontra - pas - 3♣/♦/♥ = (9)10-11PC, (4)5+list

1♣ - kontra - pas - 3♦/♥/♠ = 10-11PC, (4)5+list

1♦ - kontra - pas - 1NT = 7-10PC s nejméně polozádrží. Někteří hráči zde chybují, s listem: A852 92 Q107 QJ94 je správná odpověď 2♠.

1♥ - kontra - pas - 2NT = cca 11 PC a alespoň 1,5 držení

1♥ - kontra - pas - pas = velmi neobvyklá akce - vždyť vůbec neznáme partnerův list.

Stačí si představit, že partner může mít třeba chicanu srdcovou a tuhý 7list pikový.

Začátečníci často promění pobídkové kontra na trestné, protože nenaleznou nouzovou hlášku se slabým listem - to je ovšem hrubá chyba.

Jako forsing dražíme barvu soupeře:

1♦ - kontra - pas - 2♦ = F! do limitované hlášky

Co je to forsing do limitované hlášky ?

Partner nesmí pasovat dokud se hráč nelimituje:

- hláškou v NT

- opakováním barvy

- NAT zvýšením

Příklad:

1♣ - kontra - pas - 2♣

pas - 2♥ (F!) - pas - 2♠ = F!

pas - 2NT - pas - 3♠ = NF!

Co řeknete s: J108764 8 K3 10532 po dražbě:

1♣ - kontra - pas - ?

Váš list je rozlohově silný nejméně na hlášku 2♠, ale správné je dražit jen 1♠. Je dost nepravděpodobné, že nebudete mít možnost ještě jednou promluvit. Ale hlavně to vypadá, že partner má silné kontra na srdcích a pak je pikový fit ve hvězdách. Váš list pak může být úplně bezcenný.

Svým prvním rebidem limituje kontrující sílu listu:

1♣ - kontra - pas - 1♥

pas = do 15PC

2♥ = 16-18PC

3♥ = partner s jedním zdvihem draží 4♥

1♠ = 16-18PC, 5+list

2♠ = 19-21PC, 5+list

3♠ = 5+list, partner dorazí do manše s: 432 5432 2 65432

1NT = 19-21PC, pravidelná rozloha, zádrž

2NT = 22-23PC, pravidelná rozloha, zádrž

2♣ = F! do limitované hlášky

Po beztrumfové odpovědi:

1♦ - kontra - pas - 1NT
pas - 2♥ = 5list F! na 1 kolo od 16PC

Nová barva na 3. stupni je GF!

1♠ - kontra - pas - 1NT
pas - 3♣

1♠ - kontra - pas - 2NT
pas - 3♥ = 5list, F!

Po pozitivní odpovědi v barvě:

1♣ - kontra - pas - 2♥
pas - 2♠ = F! na 1 kolo

1♣ - kontra - pas - 2♥
pas - 2♠ - pas - 3♥/3♠ = NF!
- 3♦ = F!

Jestliže zahajitel ještě něco draží:

1♦ - kontra - pas - 1♠
2♦ - 2♠ = neslibuje bodovou rezervu

A pokud draží něco jeho partner:

1♥ - kontra - 1♠ - kontra = ♠4+list, trestné za předpokladu, že partner má alespoň 3list.
Toto kontra slouží k odhalení bluffu (výjimka z pravidla o kontrech na 1. stupni).

1.3. Kontra na přirozené zahájení na 2. stupni

Pobídkové, s dobrou rozlohou stačí dvanáct figurových bodů. Partnerovy odpovědi na druhém stupni jsou slabé a naturální (v nouzi i s 3listem).

Proti otevření na druhém stupni dáváme častěji přednost pobídkovému kontru před zásahem

2♠ - kontra - pas - 3♣

Přijde-li Vám tento sled v individuálu, můžete očekávat něco mezi těmito extrémy:

10872 875 952 532

Q85 96 A1065 KJ32.

Se stálým partnerem bychom ale měli mít nějakou metodu, jak odlišit slabé listy od středně silných. Problém je vyřešen, když obětujeme přirozený význam odpovědi 2NT. Přes tuto hlášku pak lze dražit všechny slabé listy a také různé Lebensohlovské sledy.

Hrál jsem tuto konvenci několik let a výsledky nic moc.

Ukazují se nevýhody:

- Hledání fitu po negativních 2NT je obtížné. Klidně můžeme skončit ve 3 trefech na 3-3.

Tenhle problém by možná šlo částečně vyřešit vypracováním systémových sledů.

- Obsazuje NT kontrakt ze špatné strany a přitom neinformuje o zádrži.

- Nemáme vhodnou hlášku pro středně silné pravidelné listy s dobrým držením v soupeřově barvě.

A to je přitom nejčastější pozice: Můj partner kontruje 2♠ s pikovou krátkostí, druhý obránce pasuje - neblokuje, má tedy maximálně dubl pik. Na mne tedy vychází 4list a nějaké body.

Mám přesně kartu na **přirozené** 2NT.

Z těchto důvodů si myslím, že je lepší ponechat hlášce 2NT přirozený význam, tj. asi (8)9-10 bodů s držením. Přirozené odpovědi v barvě v pořadí na 2./3. stupni jsou negativní . bez zádrže až do 10 bodů.

Odpověď v levné na třetím stupni tedy znamená: „Partner, pokud máš normální pobídkové kontra, manš tam není. Předpokládám však, že s nějakou silnou variantou ještě jednou promluvíš“. Jedná se o stejný postup, jaký používáme na reopen - pozici.

2♥ - kontra - pas - 2♠ = NAT, slabé (výjimečně i 3list)

- 2NT = 9-10PC NAT
- 3♣ = NAT, slabé
- 3♦ = NAT, slabé
- 3♥ = GF!
- 3♠ = LIMIT NF!
- ostatní NAT

2♠ - kontra - pas - 2NT = 9-10PC NAT

- 3♣ = NAT, slabé
- 3♦ = NAT, slabé
- 3♥ = NAT, nějaký bod by tam měl být, semipozitivní
- 3♠ = GF!
- ostatní NAT

Po kontrou na zahájení 2♥/2♠ tedy nehrajeme schéma Lebensohl.

1.4. Kontra na zahájení blokem

Pobídkové až do 4♥ včetně, se silou adekvátní výši bloku. Je-li partner po pasu, kontrujeme jen tehdy, když tam ještě můžeme mít manš. Po otevření na třetím stupni se v týmovém bridži nebojuje o částečný závazek ! Tato doporučení neplatí pro párový bridž. Na druhém místě, za blokem, dražte agresivně. Častěji ztratíte, budete-li s hraničními listy pasovat. Nezapomínejte, že soupeř má pravděpodobně hodně bodů ve své dlouhé barvě - všechny Vaše honéry jsou zřejmě plnohodnotné. Ke splnění závazku bude stačit méně bodů a občas také bude indikovaná vítězná linie sehrávky.

1.5. Kontra druhého obránce

1♦ - pas - 1♥ - kontra = pobídkové 1♥ - pas - 2♣ - kontra = pobídkové
Používáme jako pobídku do zbylých barev od 10 bodů nebo silné jednobarevné od 16 bodů.

Kontra na přirozenou odpověď 1NT je trochu silnější:

1♥ - pas - 1NT - kontra = jako pobídkové na 1♥, asi od 14PC

1.6. Vyčkávací pas

Trap-pass

Anglické slovo "trap" znamená past nebo léčku - pasujete a chystáte se v druhém kole dražby soupeře ulovit v misfitu. U nás zdomácněl nepřesný termín "trapping-pass" a hodně hráčů jej spíš chápe jako výraz pro list, s kterým je potíž dražit. Je to ale právě naopak. Záleží jen na Vás, zda využijete nabízenou šanci - karty leží špatně pro soupeře a Vy byste z toho měli vytěžit co se dá. Spokojíte se s malým ziskem ? 300 za tři pády v druhé je přece dobré, když tam nic nemáte. Malá chybička - Vaši kolegové z týmu dostali kontra a spadli za 800. Měli smůlu ? Určitě, protože hráli s Vámi v týmu. Ztráta vznikla u Vašeho stolu ! Vina bývá často nesprávně připsovaná páru, který spadl. Asi neměl zahajovat 1 pik

na pouhých 15 bodů...

Soupeř před Vámi zahájil 1 srdce a Vy máte:

K4 KJ1073 QJ102 A5

Máte list typický pro trap-pass. Silnější priměrka, pěkný 5list v barvě soupeře (má být nejméně 2,5 zdvihu v této barvě) a žádná významná délka vedle.

Protože partner znovuotvívá již od 8 bodů, můžete si dovolit klidně propasovat i 17 bodů. Většina mých partnerů jsou agresivní a zkušené hráči, takže si můžu dovolit pasovat ještě silnější listy - zejména jsou-li soupeři v druhé. V nejhroším případě i nekontrované pády mohou vyvážit hodnotu naší manše. A pokud budete pasovat v normálním tempu, je šance na velký zisk, když partner znovuotevře kontrem. 4list v soupeřově barvě na trap-pass určitě nestačí.

1♠ - pas - 1NT - pas

1♥ - pas - 1NT - pas

1♣ - pas - 1♠ - pas

2♠ - kontra = trestné

pas - kontra = trestné

1NT - kontra = trestné

Existuje jediná výjimka, kdy odložené kontra za zahajitelem není trestné:

Pravidlo:

Pokud nebyla licitovaná drahá barva, je kontra v druhém kole pobídkové.

Příklady sledů s pobídkovým kontrem:

1♣ - pas - 1♦ - pas

1♦ - pas - 1NT - pas

1♣ - pas - 1♦ - pas

2♣ - kontra = **pobídkové!**

pas - kontra = **pobídkové!**

1NT - kontra = **pobídkové!**

Opožděné pobídkové kontra neznamená, že hráč v prvním kole spal nebo neměl srovnané karty. Jeho list má nějaký defekt - krátkost v druhé levné nebo málo bodů. Např:

1♦ - pas - 1NT - pas

2♦ - ?

K1092 A1097 3 J872

Kontra je evidentní i v IMP hodnocení. Zapasujete-li, je velmi pravděpodobné, že partner se už na nic nezmůže. Volíme zde opačný postup než obvyklé balancování (= boj o částečný závazek z reopen pozice) - tzv. **pre-balancing**.

Rebiduje-li zahajitel novou barvu, záleží na tom, zda je to forsing či nikoliv:

1♥ - pas - 1NT - as

2♦(NF!) - kontra = pobídkové, se ♥ 5+listem a silnou priměrkou

1♥ - pas - 1♠ - as

2♣(NF!) - kontra = pobídkové, opět ♥ trap-pass

Soupeře pod forsingem přece nebudeme zbytečně plašit !

Soupeř pravděpodobně směřuje do manše a je potřeba si ukázat výnos:

1♠ - pas - 2♣(GF!) - pas

2♦ - kontra = výnosové

1♣ - pas - 1♠ - pas

1♥ - pas - 1NT - pas

2♥ - kontra = výnosové

3♣ - kontra = výnosové

Odložené kontra z reopenu je samozřejmě pobídkové (**balancing**)

1♦ - pas - 1♠ - pas

2♦ - pas - pas - kontra: KJ842 A1032 5 Q96

Podle mě jasné reopen kontra. Možná právě teď je skvělá příležitost získat hromadu bodů. Partner může mít kára za zahajitelem a těší se na reopen kontra.

1.7. Reopen kontra

1.7.1. Kontra na 1 NT po dvou pasech

Stejně jako kontra prvního obránce. Kontruje-li slabý NT hráč, který je po pasu, ukazuje tím 10-11 bodů. Měl by být připravený na pravděpodobný výnos partnera.

1.7.2. Reopen kontra po otevření v barvě

Již od osmi bodů, i silné varianty asi o dva body slabší než na druhém místě.

Ve slabé variantě nezaručuje třílisty v ostatních barvách, nicméně musí pasovat neforsující reakci partnera i s dublem. Rebidy kontrujícího jsou i na prvním stupni silné:

1♦ - pas - pas - kontra

1♣ - pas - pas - kontra

pas - 1♠ - pas - 1NT = 18-19PC

pas - 1♥ - pas - 1♠ = 14-17PC, 5+list

Rebidy na druhém stupni:

1♥ - pas - pas - kontra

1♠ - pas - pas - kontra

pas - 1♠ - pas - 2NT = 20-21PC

pas - 2♦ - pas - 2NT = 18-20PC

1♥ - pas - pas - kontra

1♣ - pas - pas - kontra

pas - 1♠ - pas - 2♣ = 14-17PC, 5+list

pas - 1♦ - pas - 2♥ = 18-20PC, 5+list

Partner kontrujícího přizpůsobí svojí odpověď sníženým limitům pro reopen. V praxi to znamená, že s listy do 10PC nemusí nijak pozitivně dražit - má-li kontrující některou silnou variantu od 14PC, musí ještě jednou promluvit.

Reopen kontra nemusí být moc silné ani proti otevření na vyšším stupni. Když se domníváte, že je partner silný s délkou za zahajitelem, udělejte mu radost kontrem.

S délkou v barvě zahájení obvykle pasujeme i s relativně silným listem (tak asi do 13 bodů). Manš je zde nepravděpodobná, partner s krátkostí neučinil žádnou akci. Rozdání je zřejmě misfitové.

1.8. Lightnerovo kontra

Žádá neobvyklý výnos:

- Do barevného závazku většinou ukazuje možnost snapu.

- Často se také užívá jako žádost o výnos do první barvy stolu, především do NT závazků

- Může také indikovat jiný nepravděpodobný výnos: například do první barvy hlavního hráče.

- Žádá partnera, aby se pokusil najít jeho kompletní barvu 1NT - pas - 3NT - kontra :

85 AKQJ3 642 976

Nedoporučuji kontrovat s předpokladem, že parter je jasnovidec a nějak uhodne Váš záměr. Budete-li kontrovat barevný závazek, partner by Vám měl vynést do snapu od nejdelší barvy nebo podehrát barvu na stole. Dáte-li kontra na NT, očekávejte výnos do první barvy stolu. Připomínám, že na mezinárodních soutěžích musíte toto kontra (nevím sice proč) alertovat !

2. ZÁSAAH V BARVĚ V POŘADÍ

2.1. Proti otevření 1NT

Proti slabému NT (viz definice) je zásah v barvě konstruktivní hláška, bodová síla je shora limitovaná trestným kontrem. Partner forsuje novou barvou na třetím stupni.

Proti silnému NT je zásah v barvě nejčastěji jednobarevný – téměř jistě 6list. Je to důsledek „Landy“ a dvoubarevného kontra „Levná – drahá“.

Po zásahu je nová barva na třetím stupni opět forsing.

2.2. Proti otevření v barvě

2.2.1. Zásah v barvě

(6)9-15PC, (4)5+list

Myslím, že tohle je jedna z našich silných zbraní. Odehráli jsme ve stálých dvojicích hodně partií, takže máme poměrně přesnou představu o tom, co můžeme od partnera očekávat.

Řekl bych že to podstatné je stále mít na paměti smysl zásahu:

1. Vylicitovat v útoku vlastní závazek, resp. najít levnou obranu
2. Ukázat výnos nebo osvětlit alespoň část rozloh pro hru v obraně
3. Znemožnit soupeřům použít jejich oblíbené licitační metody, v kterých jsou doma

Nedisciplinovaný zásah patří k největším bridžovým zločinům, následky bývají čtyřciferné.

Varující faktory proti zásahu s hraničním listem:

- špatná barva zásahu, bez středních karet
- jsme v druhé manši
- zásah na 2.stupni jen s 5listem - nebo dokonce s rozlohou 5-3-3-2
- partner je po pasu

"Přece nebudu pasovat s primérkou !"

Všichni v druhé, soupeř vpravo otevírá 1 tref, Vy máte:

xx AQ109x xxx xxx

V principu nehrajeme *tzv. výnosové zásahy*, ale zde je zásah 1 srdce nutnost.

Teď sice máte potřebných 9 bodů, ale nevidím moc důvod, proč zasahovat:

Kx Axxxx Qxx xxx

Vždy si také rozmyslete, zda nebude lepší dát přednost dražbě vlastní pěkné barvy před

zvýšením s třemi prcky.

Dvojice, které málo draží, mají problémy v obraně - vynášejí do tmy a v prvních zdvících jsou značně ohroženi různými triky hlavního hráče.

Zásah s bodově silným listem, ale prožranou barvou je mnohem nebezpečnější, než slabý zásah s dobrou barvou. Máte-li honéry v bočních barvách, soupeři nic nesplní, ale nám také nic nejde, protože odevzdáme 4 zdvihy ve své délce (s kterou jste neměli zasahovat). Je třeba si vypěstovat konzistentní styl v soutěžní dražbě.

Licitace nové barvy v pořadí na prvním nebo druhém stupni neforsuje. Odpověď v NT je limitovaná, většinou bez třílistého fitu.

Na 1 kolo forsují: a) nová barva skokem
b) nová barva na třetím stupni
c) cue-bid soupeřovy barvy

Odpověď skokem v nové barvě forsuje do limitované hlášky:

1♦ - 1♥ - pas - 2♠ (F!)

pas - 3♣ - pas - 3♥ = NF!

Odpověď cue-bidem **skokem na tři pod barvu fitu** je výzva do manše:

1♦ - 1♥ - pas - 3♦ = invit do 4♥, zaručuje nejméně 3listý fit, o kárech nic nevypovídá

1♣ - 1♥ - 1♠ - 3♣ = opět výzva do 4♥

1♣ - 1♥ - 1♠ - 3♥ = blok - prakticky vylučuje manš

Pokud nelze použít konvenční zvýšení, je skok na tři normální limitovaný invit:

1♣ - 1♠ - 2♦ - 3♠ = výzva do 4♠

Cue-bid v pořadí pouze obecný F!:

1♣ - 1♠ - 2♦ - 3♦ = zatím jen forsing oznamující kárové hodnoty. Většinou se však používá se slušnou kartou a 3listým fitem.

Pravidlo:

Když soupeři licitují dvě barvy, **oznamujeme** zádrž.

Cue-bid skokem **nad** zónou invitu ukazuje čtyřlistý fit a chicanu.

Příklady:

1♥ - 2♣ - pas - 3♥ nebo 1♦ - 1♥ - 1♠ - 3♠

Partner zasáhl v levné barvě na druhém stupni. Měl by to být častěji 6list.

Jednoduché zvýšení má pak spíš preventivní charakter - se silou asi 5-9 bodů.

1♥ - 2♣ - pas - 3♣

Pro forsující nebo invitové zvýšení levného zásahu použijeme barvu soupeře, novou barvu nebo NT hlášku. Zdá se mi dobrý nápad forsovat druhou levnou - nemám to ale vyzkoušené.

Soupeř kontruje náš zásah:

1♦ - 1♠ - kontra - rekontra = silové

- 2NT = konstruktivní zvýšení nejméně na 3♠
- 2♠/3♠/4♠ = bloky
- 1NT = NAT, NF!
- 2♣/2♦/2♥ = NF! útěk - i do potenciální barvy soupeře
- 3♣/3♥ = NF!, NAT 5+list a 3list♠

Také na obranné lince hrajeme skok v nové barvě s 3+fitem (v drahé právě 3listý fit)

Bezprostřední rekontra za kontrujícím je silové, rekontra z reopenu (po dvou pasech) je SOS. **Není přítom důležité, zda soupeřovo kontra je trestné nebo pobídkové.** Je totiž dobré mít stejný klíč k řešení podobných situací. Nejste pak v rukou soupeřů, kteří mohou mít podivné dohody a polovinu z nich zapomenou a druhou polovinu zkazí nebo špatně vysvětlí.

A ještě taková specialita, **kontra–odpověď** ve sledu:

1♥ - 2♣ - 2♦ - kontra

snapdragon

ukazuje toleranci pro trefy (dubl nebo třílist) a 4-5list pikový. Velmi šikovný a užitečný postup, ovšem jen jako doplněk přirozené licitace.

S listem: AQJ105 1065 Q32 85 je správná hláška 2♠, kontra je zcela špatné.

Proti sledům *one-over-one* a *two-over-one* hrajeme **přirozené** zásahy i v soupeřových **čtyřlístech**:

1♦ - pas - 1♥ - 2♦ = NAT, NF!

1♦ - pas - 1♥ - 2♥ = NAT, NF!

1♥ - pas - 2♣ - 2♥ = NAT, NF!

1♠ - pas - 2♣ - 3♣ = NAT, NF!

Tato metoda je výhodná hlavně proti Canapé-systémům.

Pokud však soupeřova hláška zaručuje **pětlist**:

1♦ (5+list) - pas - 1♥ - 2♦ = Michael's cue
-2♥ = NAT

Odložený zásah v druhém kole dražby je z taktického hlediska velmi nevýhodná akce. Pokud se pro ni přesto rozhodnete, naznačujete tak, že Váš list má nějaký defekt:

- málo bodů, ale chcete ukázat výnos xx xxx AQ10xxx xx

- špatná barva, ale pěkný rozlohový list AK62 -- J1098532 52

2.2.2. Zásah druhého obránce cue-bidem

Zásah cue-bidem na sledy s beztrumfovou odpovědí mají stejný význam jako přímý zásah na barvu otevření:

1♥ (4list) - pas - 1NT - 2♥ = přirozené

1♥ (5list) - pas - 1NT - 2♥ = Michael's cue-bid

2.2.3. Dražba barvy na pozici reopen

(6)8-13PC, na prvním stupni i 4list Reopen v barvě je trochu podezřelá akce. Proč hráč nepoužil reopen kontra ?

Všichni v druhé. Soupeř po Vaší pravici otevřel 1 pik a Vy máte: KQ1075 KQJ4 2 K65
Pasujete a těšíte se. Pas, pas - partner přemýšlí (nechápete nad čím) a pak se hrabe v bidding boxu, bohužel ale v té nesprávné přihrádce (ne v té s kontry) a vytahuje 2 kára.

Slabší náтуры nepříčetně třísknou o stůl hláškou 3NT a zbytek bidding-boxu rozsypou po podlaze.

Celé rozdání:

J93 6532 6 109874
 KQ1075 KQJ4 2 K65 -- 1098 KJ109872 QJ3
 A8642 A7 AQ53 A2

„Tady máš svoje 2 kára !“ vřeští hlavní hráč, „co asi mám, když Ty nemáš ani jeden pik a jen sedm bodů ? Kdybys jako *normální člověk* dal kontra, mohli jsme napsat nejméně 800.

Namísto toho jsme spadli my za 500, protože tam *absolutně nic nesedí* !“

Reopen-kontra s chicanou nebývá dobré.

V uvedeném rozdání 1 pik neporazíte, kdybyste se na hlavu stavěli a 3 kára, do kterých byste měli dojít (2NT - 3 kára - pas), jsou bez problémů.

2.2.4. Zásah na zahájení blokem

Pro zásah na vyšších stupních existuje spousta dobrých rad a doporučení, která se týkají délky a kvality barvy, bodové síly, stavu manší apod..

A také: „Sorry, nevšiml jsem si, že jsi po pasu“ za 1100 proti ničemu.

Smyslem zásahu do dražby na vysokém stupni je tedy **vydražit manš** nebo slem. Jestliže je partner po pasu a vy máte třináct bodů a 5-3-3-2, měli byste pasovat.

3. ZÁSAH V BARVĚ SKOKEM

3.1. Zásah skokem proti 1NT

Blok, většinou solidnější, než proti barevnému otevření. Soupeř už slíbil minimálně dubla, takže naděje na superfit je podstatně menší.

Zásah 3♣ může být bodově silnější – důsledek konvence LANDY.

Skok v barvě z reopenu ukazuje slušnou priměrku s dobrou dlouhou barvou.

3.2. Zásah skokem proti 1 v barvě

Blok, podle stavu manší a taktických faktorů. Skok na druhý stupeň nemá nic společného se slabým dvoutrikem. Neslibuje ani body, ani dobrou barvu.

Pokud je partner po pasu, hrajeme bloky „*undisciplined*“. Je třeba s tím počítat a nešít !

Pár slov ke strategii. Seriózní prodloužení bloku defacto informuje soupeře o tom, co si myslíme, že tam mají. S arzenálem barevných hlášek, varujících konter a forsing pasů se pak většinou dobře rozhodují. Často je pro něj horší, když se nesfítujeme.

Zdá se mi proto efektivnější blokovat se širším spektrem listů a blok prodloužit jen ve zcela evidentních situacích.

Zejména je výhodné blokovat těsně pod soupeřovou manší:

1 pik – 4 srdce - ?

Partner zahajitele draží 4 piky. Může mít ledacos – slabý list, chce jen odbránit 4 srdce nebo naopak silnou priměrku, skoro na slemovou výzvu.

Co se mi vůbec nelíbí, je otevření 2 kára se sedmilistem.

MULTI je takový hybrid bloku a podminimálního otevření. Vždy se k němu váže poměrně složitý mechanismus, jehož účelem je alespoň trochu upřesnit ofenzivní sílu listu.

QJ10xxxx xx x xxx

A109xxx Jx KJ10x x

List a) má 0 obranných a 5 ofenzivních zdvihů.

S listem b) můžu udělat 3 a možná že i 4 zdvihy v obraně.

S listem a) bych jistě v druhé manši **zasáhl** 2 piky. Ale otevření slabým dvoutrikem je něco jiného. Není to blok o stupeň níž. Je to poměrně úzce limitovaná hláška.

Přítomnost šestilistu často umožňuje splnění manše proti slabému NT.

Protože chováme v mimořádné účtě listy 6-4, je list b) podle našich kritérií téměř schopný zahájení 1 v barvě. V první proti druhé, kdy máme dohodu, že všechna otevření na vyšších stupních mohou být *undisciplined*, bych určitě primérně zahájil.

Z reopenu ukazuje skok v barvě jednobarevný list, asi 13-14 bodů. Na druhém stupni 6list, na třetím nejčastěji sedmilist.

Skok proti otevření blokem nebo jinému podprimárnímu otevření ukazuje silný jednobarevný list, asi 15-19bodů.

Skok na celou hru: např. 4 piky po otevření 3 srdce nebo třeba dvojitý skok – tyto hlášky nemusí být bodově silné - s osmilistem přece nebudete pasovat !

4. ZÁSAH V NT V POŘADÍ

4.1. Po otevření na 1. stupni

15-18PC, stejné rozlohy jako na otevření jedním NT.

Někdy je nejpřesnější zasáhnout v NT také s rozlohou 4-4-4-1 s délkou v barvě soupeře.

Například proti 1♠ bude asi nejpřesnější zasáh 1NT s: AQ92 KJ87 KQJ5 Q

Další dražba

Velice podobná, jako po našem otevření 1NT. Hlášky na 2.stupni jsou 5listy, sign-off.

Skok v drahé na 3.stupeň je do výběru Odpověď 2 kára a skok na 3 trefy jsou stopky.

2♣ je "slabý" Stayman, s invity a sign-off do drahých. Dotaz 2 trefy následovaný skokem na 3NT zaručuje drahý 4list. Není to slemová výzva !

Cue-bid forsuje do manše, funguje v podstatě jako silný Stayman.

Používáme stejné schéma po otevření v drahé i levné barvě.

1♣ -1NT – pas - 2♣ = Stayman, F!, zatím na 1 kolo, zde nemáme k dispozici GF!

- 2♦/3♣ = NAT 5list, sign-off

- 2NT, 3NT = NAT

- 3♥/3♠ = F!, výběr

4.2. 1NT reopen

Na pozici reopen je 1NT o něco slabší:

1♦ - pas - pas - 1NT = 14-17 PC

Pokračování stejné.

4.3. Po otevření na 2.stupni

15-18PC, drahý 5list možný, z reopenu stačí 14 pěkných bodů – zejména v párovém turnaji. Další pokračování je převzaté ze silných sledů, tak jak to hrajeme po otevření 2♣ a 2♦ - tj. transfery a Puppet Stayman.

4.4. Po otevření na 3. stupni

Hláška 3NT je přirozený pokus o 9 zdvihů.

Kontruje-li soupeř 3NT, hrajeme rekontra, které vyjadřuje pochybnosti o splnitelnosti závazku a navrhuje začít kličkovat.

Např.: 3♦ - 3NT - kontra - pas

pas - rekontra : AQ52 K32 K6 KQJ5

4.5. Po otevření na 4. stupni

4♥ - 4NT = nejméně 5-5 na levných

4♠ - 4NT = běžně používaná konvenční pobídka s několika významy:

- třibarevný list
- 5-5 na levných
- 5-5 na červených barvách
- silný list se srdcovou barvou

Kontra na otevření 4♠ je nabídkové - partner draží jen se zajímavým listem.

5. PŘIROZENÝ ZÁSAH V NT SKOKEM

Skok na 3NT je návrh konečného závazku s vlastní dlouhou barvou. Partner téměř vždy pasuje.

6. KONVENČNÍ ZÁSAHY

6.1. Po otevření v NT

6.1.1. LANDY

Používáme proti všem NT otevřením, včetně pozice reopen.

Zásah 2♣ slibuje nejméně 4-4 v drahých barvách a proti slabému NT asi 8-14PC.

Rozloha 4-4-3-2 je spíš rarita s bodovým maximem.

Proti silným beztrumfovým otevřením může být zásah 2♣ velice kvalitní. Partner s trefovou délkou by měl pasovat jen se slabým listem.

S extrémními délkami v drahých barvách lze aplikovat LANDY i proti NT hláškám na vyšších stupních. Frekvence výskytu je však mizivá.

6.1.2. Dvoubarevné 2NT

Dvoubarevný list s výrazně ofenzivní hodnotou, nejméně 5-5 v libovolných barvách. Honérová síla není definovaná.

6.2. Po otevření v barvě

6.2.1. Zásah v NT skokem

Unusual NT

Po otevření 1 v barvě:

1♣ - 2NT = 5-5 ♣ + další barva, nelimitované

1♦ - 2NT = 5-5 v drahých barvách, nelimitované

1♥/♠ - 2NT = 5-5 v levných barvách, nelimitované

Zbytečné použití, např. se slabým listem v nevýhodných manších, se může vymstít - nejčastěji jen pomůže protivníkovi najít vítěznou linii sehrávky. Zejména 5-5 na levných má smysl dražit jen s ofenzivně orientovaným listem.

Proti otevření na vyšším stupni lze použít hlášku 4NT jako pobídku se dvěma sousedními délkami, nejčastěji levnými.

6.2.2. Michaelsův cue-bid

Ambiguous Michaels' cue

Ambiguous = neurčený, vágní

1♣ - 2♣ = 5-5 ♦ + drahá, nelimitované

1♦ - 2♦ = 5-5 ♣ + drahá, nelimitované

1♥ - 2♥ = 5-5 ♠ + levná, nelimitované

1♠ - 2♠ = 5-5 ♥ + levná, nelimitované

a toto schéma doplňuje:

1♣ - 2♦ = 5-5 obě drahé, nelimitované

Slibuje alespoň 8 bodů, buď konstruktivní nebo destruktivní. V první proti druhé to hraji velmi *undisciplined*. Ne každému to takhle vyhovuje, je to jako každá stylová záležitost, předmět k diskusi mezi partnery.

Michael's cue lze výhodně použít i po zahájení na vyšším stupni. Proti bloku má pak jednoznačně konstruktivní charakter.

Příklady:

2♣ - 3♣ = ♦ + drahá

2♣ - 3♦ = přirozené

2♥ - 3♥ = ♠ + levná

2♠ - 3♠ = ♥ + levná,

3♦ - 4♦ = ♣ + drahá nebo obě drahé

3♥ - 4♥ = ♠ + levná

6.2.3. Zásah cue-bidem skokem

Pevná levná barva (6)7list, žádá partnera, aby dražil 3NT, má-li zádrž v barvě zahájení. Obvykle zaručuje alespoň částečné držení v ostatních barvách.

7. BALANCOVÁNÍ

Balancing

Balancování je soutěžní taktika, kdy hráč z licitace soupeřů vyvodí pravděpodobnou sílu partnerova listu a na *spojený potenciál celé linky bojuje o částečný závazek*.

Protože taková akce má opodstatnění nejčastěji po dvou pasech - tj. v české terminologii na znovuotevření, bývá zaměňována za reopen - což je nešťastnou náhodou anglický ekvivalent právě této české složeniny.

1♥ - pas - pas - 1♠ = reopen: je naprosto normální, když teď dojdete do celé hry

1♥ - pas - 2♥ - pas

pas - 2♠ - pas - ? = hláška 2♠ je založená na spojené síle obou listů, partner by měl prakticky vždy pasovat. Zvýšit na 3♠ by měl jen s mimořádně a nečekaně příznivou *rozlohou* pro pikový závazek - nikdy však kvůli *bodové síle* - to je nejčastější chyba začátečníků. S nimi nelze balancovat s pěti honerovými body, protože Vás promptně dotlačí do 3NT.

Ve všech bridžových knihách o soutěžní dražbě se autoři shodují, že není správné kontrovat soupeře, které jsme balancováním vyhnali na vyšší stupeň.

D. Umělá otevření a systémy

HAS - Highly artificial systems

HUM - Highly unusual methods

Po mnoho let panuje tvrdá restrikce HAS a HUM na turnajích i velkých mezinárodních soutěžích. Umělé systémy se mohou hrát jen na vrcholových evropských a světových soutěžích a ještě k tomu s výraznými omezeními. *Umělá* dvojice je omezena v nasazování do zápasu, má povinnost předat kompletní popis systému ve značném předstihu, konvenční karta podléhá schválení příslušným orgánem pořadající organizace, soupeři mají právo nahlížet do svých poznámek s vypracovanou obranou proti HUM.

Argumenty pro toto opatření jsou však logické a naprosto s nimi souhlasím. Většina nováčků pochopí po roce intenzivnějšího hraní základní principy hry a ti ambiciózní se pokoušejí nalézt cestu ke zlepšení vlastní hry. Tito výjimeční jedinci hledají poučení ve svých chybách, v odborné literatuře a v radách zkušenějších hráčů. Snaží se zapamatovat dogmata a pravidla, ke kterým je minimum výjimek.

Hrají-li proti neobvyklým systémům, je hodně věcí úplně jinak. Beznadějné zápolení může nové hráče odradit stejně, jako třeba setkání s arogantním "mistrem". Avšak ani velice dobří hráči nechtějí bojovat proti HUM. Dobře se totiž baví jen jedna dvojice u stolu.

Rád hraji obranu (samozřejmě s dobrým partnerem). Pokouším se zrekonstruovat neviditelné listy a podle toho klást maximální odpor. Využívám k tomu všechny indikace ze soupeřovy dražby. Mechanismy běžných přirozených systémů všichni ovládáme, jsou nám tedy dostupné. Zdá se mi absurdní, abych byl odkázán na indikace, které mi laskavě sdělí soupeř, v jehož zájmu je pravý opak.

Zde je prostor pro bridžové kluby, kde jinde si může mladý inteligentní hráč ověřit své vlastní metody, hledat nové cesty. Ne však proti bezbranným babičkám, ale proti stejně vybaveným

a zaměřeným hráčům. Klubový manažer prostě musí umět zajistit příjemnou hru všem.

Několik let jsem byl členem týmu, jehož kapitán byl expert a věrný přívrženec passystému. Sám jsem také hrál vlastní, velmi umělý systém. Proto si myslím, že jsem přes svoje negativní stanovisko, schopen objektivního pohledu. S analogií Petra Hebáka, že kdyby WBL suplovala funkci IAAF, tak se dodnes skáče s bambusovou tyčí, je nemožné polemizovat. Brzdit vývoj v jakékoliv sportovní disciplíně je nesporně unfair.

Co je tedy třeba splnit, aby vývoj v tomto směru nemusel být uměle omezován ?

Návrat HAS, které byly velmi populární v 70. letech v Evropě, je podle mne podmíněný splněním **čtyř faktorů**, které zrovnoprávní uživatele s protivníky:

1) bridžové hodiny - trvá-li pas-systému dražba do 4 piků 5 minut a naturální systém draží: 1 ♠ - 4 ♠, bude muset hráč užívající *pomalejší* (i když třeba lepší) systém, dohnat ztrátu při sehrávce nebo obraně, jinak mu, stejně jako v šachu, „spadne prapor“.

Je pro mne zcela nepochopitelné, že ve sportu, kde je soutěžící penalizován za překročení času, není tento aspekt spravedlivě řešen v MPSB.

Stejný problém z jiného pohledu:

Soupeři hrají pas-systém a v sedmikolové dražbě došli do závazku 4♥. Ani jeden z hráčů nepřemýšlel déle než 15 vteřin, Vaše linka pasovala vždy vzápětí po učiněné hlášce. Celá dražba trvala 3 minuty. U druhého stolu se Váš týmový kolega po rebidu zahajitele zamyslel asi na 3 minuty a pak řekl 4♥. Všichni víme, jak subjektivně dlouhá doba jsou tři minuty, které u stolu čerpá jediný hráč. Protivník celkem správně ohlásil u rozhodčího čas, hráč potvrdil, že reklamacie je oprávněná a protože nechtěl ostatní u stolu otrávit ještě pomalou sehrávkou, zvolil přímočarou linii a dvakrát spadl.

To je hlavní důvod, proč si myslím, že pas-systém nemá co dělat v klubech, kam lidé chodí po práci za intelektuální zábavou. Nechtějí strávit večer vyptáváním na význam hlášek, aby posléze uspěchanou sehrávkou nebo obranou dohonili čas ukradený pomalým systémem.

Ale ani hodiny vše neřeší. Když hráč vysvětluje hlášku, asi by měl čas běžet jemu, ale co když se soupeř ptá zcela nesmyslně a poněkoliakáté na totéž? Kdo to bude schopen posoudit? Co když se některá dvojice rozhodne hrát tak komplikovaný systém, že bude třeba většinu licitačních sledů obšírně objasňovat? Dokonce se domnívám, že není problém vytvořit rozumný systém, který bude zcela nehratelný v jakékoliv soutěži, protože stále vysvětlování znemožní odehrát příslušný počet krabic. Myslím však, že i přes některá tato negativa, by zavedením hodin hra získala novou dimenzi.

Bridžové hodiny umožní pořádat bleskové soutěže - např. 2 minuty na rozdání pro každou linku – za překročení času se třeba budou převádět IMPy ve prospěch rychlejšího páru. Hráči se budou učit nejen plnit závazky, ale také získávat body na soupeři, který se dostal do časové tísně. Nenechat soupeře přemýšlet na svůj čas. Bridžové hodiny by hru jistě oživily.

2) aktivní etický přístup - tzn. snaha předat všechny relevantní informace vyplývající z **dohod i stylu** tak, aby **soupeř co nejlépe pochopil jejich význam**. Hráči HAS by zde měli jít příkladem. Je v jejich zájmu objasnit své metody, protože dokud nebudou mít soupeři ponětí o tom, co se u stolu děje, nebude zájem otevřít umělým systémům turnaje.

3) povinnost předat před zahájením soutěže kompletní systém a konvenční kartu hlavnímu rozhodčímu. Systém musí komplexně řešit a jednoznačně kodifikovat význam všech licitačních sledů až po poslední konvenční hlášku.

Umělý systém nemá obsahovat vágně specifikované postupy. To je totiž velice důležité. Teoreticky je možné hrát s partnerem dvacet let a mít dohodnuté jen tři základní konvence a na všechny dotazy ohledně systému odpovídat, že hrajete "obrázky". To je sice pravda, ale k těm "obrázkům" přistupují stovky nepsaných a nevyřčených dohod, které vyplývají z dvacetileté partnerské zkušenosti. Podle pravidel má hráč **povinnost** takové dohody oznámit soupeřům, respektive vyplnit do konvenční karty.

Soupeř zahájí 2♠ a v konvenční kartě se dočtete, že hrají takzvané RANDOM 2♠: 0-9 PC cokoliv. Zeptáte se, zda měl hráč s požadovanou silou povinnost otevřít 2♠ a dozvíte se, že nikoliv. Připadáte si sice jako štěnice, ale zeptáte se, s čímžpak to obvykle soupeř zahajuje, protože podle pravidel máte právo se zeptat na styl. (Kdyby Váš soupeř někdy slyšel o aktivní etice, tak Vám to už dávno sám řekl). Štěnice se seriózní odpovědi nedočká, a tak může být jen spokojená, čte-li o několik dní později, že nedostatečně specifikovaná otevření RANDOM se v této soutěži nadále nesmí používat. Čili další zákaz, jehož smysl nemusí být na první pohled zřejmý, ale který brání rovné podmínky pro všechny soutěžící.

4) hráči, kteří hrají HAS nesmí bluffovat konvenční hláškou - mohou totiž využít ve svůj prospěch systémové mechanismy, které soupeř bez hluboké znalosti systému nemůže znát.

Etické aspekty

Je naprosto nemožné předat všechny informace, (tj. i ty negativní), které se vážou k určité sekvenci HUM. Jistě, hrajete-li proti přirozenému systému, dostáváte téměř výhradně také jen pozitivní vysvětlení – tzn. co která hláška znamená. A je pak na Vás, abyste z dostupných faktů vyvodil správný závěr. Můžete zvažovat alternativní cesty, které hráč mohl použít, ale nepoužil. Vaše bridžová zkušenost prostě pracuje pro Vás.

Co se prohání závity Vašeho umělého soupeře – to můžete odhadnout nejlépe z křišťálové koule. Jakou volbu měl, jaké dilema řešil, jaké varianty zvažoval? Má nějaké další informace, které vyplývají ze znalosti partnerova stylu a na které byste se měl zeptat? Na to není čas.

Už tak jste vyčerpali příliš mnoho času dotazy v úplně banálních sekvencích, takže se raději ptáte jen na to základní.

Tudíž: i když hrajete proti velice etickým protivníkům, nemáte šanci získat stejnou informaci, jakou mají oni. Což je podle mého názoru podstata problému a důvod pro globální restriktci HUM téměř ve všech mezinárodních soutěžích.

Když už se Vám přihodí, že musíte, v rámci naprosto nepostačující české legislativy, hrát proti HAS, důsledně trvejte na komplexním vysvětlování významu hlášek. Dobu, po kterou soupeř svoje hlášky vysvětluje, přirozeně považujte za čerpání **jejich** času.

Vy jste přece zpoždění nezavinili – fakt, že vysvětlení každé sekvence trvá soupeřům pět minut, je jejich problém, ne Váš, Vy máte podle pravidel právo vědět **všechno** co vědí oni. Pokud to nebudete vyžadovat, nehrajete za rovných podmínek a poškozujete tím celé pole soutěžících.

Licitují-li soupeři v Acolu 1♦ – 1♠

2♥ – 3 NT (po dlouhém námyslu)

načež zahajitel pokračuje s minimální rezervou a na stole se pak ukáže pěkná primérka - - asi zavoláte rozhodčího, aby posoudil, zda zahajitel pokračování přes 3 NT je evidentní. Rozpoznáte takový faul, když hrajete proti neznámému systému? Jistě to nebude lehké, protože soupeři vědí, odkud vítr vane a Vy musíte velice přesně pochopit předvedený sled. Neumím si představit, že toto vše probíhá ve sportovní a přátelské atmosféře.

1. OBRANA PROTI HAS a HUM

Příprava před zápasem

Nestačí si říci, co hrajeme na různá konvenční otevření – daleko obtížnější je čelit dvoustranné licitaci. Pokud jsou soupeři skutečně dobří a jejich metody propracované, může se Vám stát, že odejdete od stolu s pocitem, že jste vůbec neměli šanci na rozumný výsledek.

Bývá to proto, že Vaše příprava na zápas byla laxní a nedostatečná.

Proto si vyjasněte s partnerem:

- 1) co znamená: kontra, zásah barvou v pořadí, zásah barvou skokem, zásah v NT, cue-bid aj. a jaké konvence hrajete a jaké rušíte
- 2) totéž z pozice druhého obránce
- 3) jaký význam mají reakce partnera – především však: **co je forsing**. Největší maléry proti passystému totiž vznikají ze zapasovaného forsingu - nebo naopak z hrůzy, že partner forsing zapasuje. Hráč totiž obvykle nemůže použít oblíbenou berličku – cue-bid barvy soupeře.

Strategie

Není možné postavit uniformní systém, který bude dobře fungovat proti libovolné metodě. Mohu Vám jen doporučit, jakými zásadami se řídit při vymýšlení obrany proti HUM.

a) Zasáhněte do dražby při první příležitosti.

Rozhodně není správné čekat na bezpečnější příležitost – podle toho, „jak se to vyvine“. HAS dokáže bleskurychle vylicitovat závazek na samé hranici únosnosti a přitom vůbec nespecifikovat bodový potenciál. Obránci pak velmi těžko odhadují spojenou bodovou a rozlohovou sílu, často ani nepoznají, kdo je vlastně v útoku. Řečeno bridžovou terminologií – nepoznají, jaká je bilance rozdání. Zásah v druhém kole dražby je vždy podezřelý a partner většinou neví, co si o něm má myslet.

b) Nesnažte se vymyslet mechanismy, jak trestně kontrovat soupeře již od první hlášky.

c) Nevymýšlejte destruktivní strategie proti destruktivnímu systému.

Zaměřte se výhradně na **vlastní konstruktivní dražbu**.

d) Proti zahajovací hlášce, které ve frekventované variantě ukazuje krátkost hrajte přirozené zásahy.

Proti těmto otevřením nebývá dobrá líná dohoda „Hrajeme na to, jako by to bylo pravý“.

e) Kontra druhého obránce na všechny neforsírující hlášky včetně "pass or correct" hrajte pobídkové !

Naopak kontra na různá relé a konvenční odpovědi v silných sledech využijte jako výnosové. Jakmile soupeř ukázal jasnou bilanční převahu, pokuste se zničit jeho obvykle velmi kvalitní licitační schéma.

Všechny barevné zásahy druhého obránce hrajte přirozené, i když dražíte „barvu“ soupeře. Jen přes sto procentě slíbený **5list** nelze tuto barvu přirozeně nabídnout.

f) Stejně jako v pokeru, nemůžete všechna rozdání vyhrát. Smiřte se s malými ztrátami v oblasti částečných závazků nebo nevydražených her v první manši. V žádném případě však nehrajte zbaběle, jinak Vám opravdu zůstanou jen ztráty.

Když se soupeři dostanou pod tlak, musíte jejich nesnáze využít – kontrujte častěji, než jste normálně zvyklí.

2. OBRANA PROTI UMĚLÝM OTEVŘENÍM

2.1. Obrana proti 2♦ - MULTI

Část metod převzatá z knihy „Doubles“ od Sally Horton

2.1.1. Kontra

- a) 19+PC pravidelná rozloha
- b) 16+ PC s 5+listem
- c) 12-14(15) PC, pravidelná rozloha - chodí daleko nejčastěji, proto jsou partnerovy reakce stavěné proti této variantě.

Princip

Používáme stejné metody jako po *našem otevření 1 NT*. Včetně pobídkového kontra, LEBENSOHLa atd..

Nejlépe to uvidíte na příkladech.

2♦ - kontra - 2♥ - kontra = pobídkové (obdoba: 1NT - 2♥ - kontra)

2♦ - kontra - pas - ? = dražba pokračuje jako na útočné lince ve sledu: 1NT - 2♦ - ?

pokud má kontrující opravdu slabý NT, reaguje na LEBENSOHLa povinnou hláškou 3♣:

2♦ - kontra - 2♠ - 2NT(Lebensohl)

pas - 3♣(slabý NT) - pas - 3♠ = ♥4list bez pikového držení

2♦ - kontra - 2♥ - 2NT(Lebensohl)

pas – něco jiného než 3♣ = GF!, přirozené: VAR a) nebo b)

Doufám, že se Vám tato metoda bude líbit, protože nijak nezatěžuje paměť a je docela elegantní. Hraje to tak většina anglických expertů.

S ostatními listy kontrující vyjasní variantu:

VAR a):

S velmi silným NT nejprve kontruje a pak rebiduje: 2NT = 19-21PC, resp. 3NT (ještě silnější)

VAR b):

Kontrující rebiduje novou barvu

Kontra v druhém kole dražby ukazuje klasické pobídkové kontra s krátkostí v barvě otevření, 3listou podporou pro ostatní barvy a silou přibližně 11-15 bodů.

Co si počít s ideálním tříbarevným listem: K1087 3 AQ104 AQJ3 ?

Můj styl je dát přednost dražbě rozlohy. Pokud se ukáže, že soupeř má opravdu srdce, dám na jeho rebid (2,3,4 srdce) pobídkové kontra) a odpověď partnera pod manší ještě zvednu o stupeň.

A jestliže má soupeř piky, tak budu znovu pasovat s nadějí na partnerův reopen.

2.1.2. Zásah v barvě v pořadí

Zásah v drahé barvě je 5+list, 11-15(16)PC, zásah v levné může být ještě o něco silnější.

Partnerova odpověď novou barvou na třetím stupni je F!

Na zásah v drahé barvě je odpověď v druhé drahé konvenční – primérně funguje jako dotaz na zadrž – teprve opakování ukazuje naturální délku.

2.1.3. Zásah v NT

Zásah 2NT = 15-18PC, drahý 5list možný.

Hrajeme zde Puppet Staymana a Texasy, které však *přijímáme i s dublem* !

Konvenční odpověď 3 piky ukazuje právě 5 piků a 4 srdce, s opačnými délkami v drahých použijeme normální transferové schéma.

Zásah 3NT je přirozený návrh obvykle s dlouhou barvou. Bodově silné, pravidelné listy dražíme přes kontra s rebidem v NT

2.2. Obrana proti silnému trefu (Precision, Blue Club aj.) #26

Po otevření silným trefem mají soupeři k dispozici ohromný licitační prostor pro dokonalé vydražení rozloh, síly i lokalizace figur. Když s tím nic neuděláte, mohou dojít do optimálního

kontraktu prakticky z otevřených karet.

Zásah na 1. stupni slibuje alespoň třílisty pro ostatní barvy, (kontra nahrazuje zásah 1 tref)

Pokud to vyhovuje Vašemu stylu, lze zasáhnout i s 4-3-3-3.

Zásah na 2. stupni je NAT 5+list.

Zásah 1 NT = libovolných 5-5.

Zásah na vyšším stupni = blok (undisciplined)

Vše je destruktivní. Jsem zvyklý nějak zasáhnout prakticky s libovolným listem.

Pas je slabý s nevýhodnou rozlohou, např. 5-4-2-2 se špatným 5listem nebo silný od 15 bodů.

2.3. Obrana proti přípravnému trefu (Polský tref)

ZÁSAH

kontra 12-14 pravidelná

ODPOVĚDIna 1.stupni NAT do pasu
ostatní systém po 1 NT (např. 2 kára MF!)

1♦	9-15	5+list	NAT
1♥	9-15	4list levný 5+list možný	NAT
1♠	9-15	4list levný 5+list možný	NAT
1 NT	15-18		2 trefy = STAY
2♣	9-15	4+4+ drahé	2 kára = stejně dlouhé nebo obecný F! hlášky v drahé = blok nebo limit
		1♣ - 2♣ - pas - 2♦	
		pas - 2♠ - pas - 2NT = GF!	
2♦	9-15	5-5 levná/drahá	
2♥	9-15	5+list	
2♠	9-15	5+list	
2 NT	blok	5-5 levné	
pas		normální nebo 16+	

E. Výnosy a markování

Pro vítězné zahrání na obranné lince bývá téměř vždy dostupná příslušná indikace. Jenom ji nepřehlédnout. Ani geniální bridžista se však někdy neobejde bez markování a výnosových dohod. Všem vřele doporučuji knihu od maďarského experta Lajose Linczmayera. Pokud jste se totiž domnívali, že kvalitní obrana je čistě záležitost hráčovy erudice, autor Vás brzy vyvede z omylu.

Zcela běžný problém, jsou odehrané dva zdvihy a jste na výnosu. Na stole jsou dvě zcela identické barvy, z nichž jednu je třeba otevřít (a výnos do druhé závazek zadává). Z dražby máte nulovou indikaci. Naštěstí Váš partner již dvakrát přidal nějakou kartu. Je to jediné vodítko, které nyní máte. V tomto duchu Linczmayer skvěle analyzuje rozmanité pozice na obranné lince. Všimněte si, jak často se na našich turnajích stává, že vydražitel vytrumfuje, poté rozehraje boční barvu, kterou ve třetím kole vezme jeden z obránců - a je evidentně ztracen. Jeho partner mu svými šesti přidáními laskavě sdělil, že měl lichý počet trumfů a také lichý počet v té druhé barvě. Což je dobré pro ověření, že umíme počítat do třinácti.

Vynikající, vynalézavá obrana, jak ji předvádějí kolegové z týmu ACOL: Zdeněk Jansa, Pepa Kurka a Tomáš Mráz, stojí především na *důsledné analýze*. Konstrukce zakrytých listů musí stát na pevných základech - a to je právě systém výnosů a markování.

1. VÝNOSY

Leads

Dáváme přednost útočným výnosům, to znamená od figur. Všeho však s mírou. Třeba takový výnos od krále do barevného závazku - bez jasné indikace - je příliš velký hazard. Nicméně, zvláště proti ostře licitujícím protivníkům, musíme i my riskovat a využít výhodu prvního výnosu.

Výnos z prázdného třílistu většinou vydražiteli moc neuškodí. Postupně vyzkouší všechny šance, které v rozdání jsou. Útok naopak jeho technické možnosti omezuje.

Důležitý je i faktor psychologický - pokud zadáte partii útočným výnosem, je to osud, jindy to může být naopak jediný porážející výnos.

Horší je, když po pasívním výnosu a dvacetiminutové exhibici hlavního hráče přehlednete nějakou indikaci nebo marku a závazek zadáte. Technická chyba se nedá nijak omluvit a je proto daleko víc frustrující pro oba partnery - zejména pokud jste hlavnímu hráčovi skočili na nějaký otřepaný trik.

Správnou kartu výnosu odvozujeme z licitace a z našeho držení v barvách, které pro výnos připadají v úvahu. Dobrý výnos často najdeme vyloučením horších alternativ.

První výnos z barvy by měl být, až na zanedbatelné výjimky, v souladu s dále uvedenými zásadami. Systém výnosů *První Třetí Pátá* je daleko čitelnější než klasická metoda.

Výhody:

Výnos třetí shora z vnitřních sledů a ze středně vysokých karet je maximálně informativní. Téměř vždy je okamžitě známé kompletní rozložení barvy kolem stolu.

Často také udrží vynášejícího u zdvihu a on může pokračovat v podehrání honéra na stole. Čitelnější je také rozlišení délky, z které hráč vynesl.

Nevýhody"

Stejně kvalitní informaci má i soupeř. *Třetí - pátou* nelze aplikovat všeobecně.

V některých specifických situacích vynášíme druhou nebo čtvrtou, resp. nejmenší (viz dále).

Výnos trumfem bývá někdy jediné správná volba. Nezapomínejte markovat v trumfech Lavinthala - také již prvním výnosem !

1.1. Výnosy ze sledu

Leads from the sequence

Uzavřené sledy : AKQ.. KQJ.. QJ10.. J109.. 1098.. 987..

Přerušené sledy: AKJ.. KQ10.. QJ9.. J108.. 1097.. 986..

Vnitřní sledy : AQJ.. AJ10.. A109.. A98.. KJ10.. K109.. K98.. Q109.. Q98.. J98..

Pro stanovení výnosových principů považujeme za nejnižší sled: **..98..**

Výnosy do beztrumfového závazku:

(Jsou-li dvě možnosti, je jako první uvedená frekventovanější.)

AK	K	KQJ..	K	AQJ..	J/Q	KJ10xx..	10/x
AK..	A	KQ10..	K	AQ10..	10/Q	K109x	9/x
AKQ..	A/Q	KQ9x	K	AJ10x	10/x	K109xx..	9/x
AKJ..	A	KQ9xx..	x/K	AJ10xx..	10/x	K98x	8/x
AKJ10..	K	KJ10x	10	A109x	9/x	K98xx..	x/8
AK10..	A			A109xx..	x/9		
				A98x	8/x		
				A98xx..	x/8		

Výnosy do 3NT od 4listu s esem:

AJxx nebo AQxx jsou nejméně atraktivní kombinace pro výnos. většinou darujete vydražiteli zdvih a i když nakonec barvu odehrajete k poražení závazku to nemusí stačit. S pěkně upraveným počtem pak vydražitel udělá devátý zdvih na skvíz. Od AKxx vynáším raději eso.

1.2. Výnosy z délky

Leads from the length

Od dubla vyšší, z třílistu do barevné hry prostřední, ale do NT nejvyšší (nejnižší).

Z lichého počtu vynášíme nejnižší. Ze čtyřlistu třetí, od šestilistu čtvrtou.

Můžeme se také rozhodnout, že důležitější je informace o kvalitě barvy - v tom případě vyneseme nejvyšší nebo třetí nejvyšší.

Typický příklad:

Hráč otevřel hláškou 2♦ a rozhodl se vynést do 3NT od svého ♥6listu KJ9852.

Správný výnos je **devítka** která ukazuje přesně dvě vyšší karty. Délku partner již zná z dražby. Nicméně není vyloučené zahájit 2♦ se sedmilistem - pak může být správné informovat partnera o této méně pravděpodobné možnosti výnosem nejnižší karty.

1.3. Výnos skrz vydražitele, podehrání barvy, další výnosy

Subsequent leads

Výnosy v pozdějším stadiu partie spíše ukazují zamýšlenou linii obrany. Princip "Třetí - Pátá" zde proto neplatí:

1) Zahrání nejnižší karty obvykle žádá vrácení této barvy a až na některé logické výjimky zaručuje **eso nebo krále**.

2) Od kombinace AK... je standardní hrát v průběhu partie **krále**.

3) Výnos malou ukazuje lichý počet. Toto aplikujeme například při útoku na komunikaci. V těchto rozdáních mívá stůl silnou barvu, kterou je třeba odříznout, dokud má obrana trumfovou kontrolu. Právě zahrání **počtu** vše vyřeší.

4) *Nátlaková karta*, podehrání barvy.

Skurz vydražitele nejvyšší nebo častěji *druhá nejvyšší*.

Through declarer

Příklady:

J1086	J	Q873	8
KJ1086	J	QJ87	Q
K873	3	K1093	3 nebo 10 podle situace
10943	10	Q9732	9 ale někdy i 2 nebo 3
Q1094	10		

5) Zahajovací výnos do 4listu na stole (do "druhé barvy stolu").

Vydražitel zde bývá krátký, výnos je proto bezpečný. Navíc narušuje komunikaci mezi stolem a listem hlavního hráče. Zejména tehdy, je-li vynášející bez dozdvihu, bývá výhodné vynést nátlakovou kartu - viz předchozí tabulka. To platí především pro výnosy z třílistých kombinací s honérem typu: H9x H10x . Karetní cit Vám jistě také říká, že standardní malá od těchto držení není technicky správná.

Od 4listu vyneseme raději nejmenší, abychom nepovýšili nějakou malou kartu na stole. Partner musí s oběma eventualitami počítat.

6) Co vynesete do NT (nedražená barva, soupeř však nevyloučil 4list):

QJ82 = Q nebo dvojku

KJ82 = dvojku

2. MARKOVÁNÍ

Signals

Snažíme se markovat to, co partnera aktuálně zajímá. Taková dohoda je však příliš obecná a v praxi zdaleka nestačí. Sehrané dvojice si v obraně dobře rozumějí právě proto, že mají partnerskou zkušenost, kdy si markují počet, kvalitu nebo Lavinthala.

2.1. Markování při přiznání barvy

Tzv. "obrácené markování" počtu i kvality.

Reverse signals

Velká-malá ukazuje lichý počet a nezájem. Markujeme nejvyšší kartou, kterou můžeme postrádat. Je naprosto špatné markovat třílist 862 šestkou. Ještě horší je utajit bezprostředně vyšší kartu. Partner vynesl eso a Vy máte: 98752.

Samozřejmě jedině správné přidání je devítka - proč dávat partnerovi hádanky sedmičkou nebo osmičkou ?

Co namarkovat do výnosu esem se čtyřlistem Q852 ?

Pozitivně nejmenší = dvojku.

A s 10852 ?

Správně je pětka. Druhá odspodu ukazuje sudý počet, ale bez potřebné figury.

Závazek 3NT, na stole je malý dubl a partner vynáší eso. Vy máte: J9752. Co přidáte ?

Devítka: lichý počet a doufáte, že partner s AK108 to uhodne a bude pokračovat králem.

Žádná jiná karta mu nedá šanci.

Stejná situace jako v předchozím případě, ale Vy tentokrát máte: J87542. Tady je to jasné - partner vynesl od AKx a když mu namarkujete dvojkou, bude v barvě pokračovat a ani mu nebude vadit, když Vámi namarkovanou dámu přidá v druhém kole hlavní hráč.

Horší to je se singlem na stole - partner může mít také AKxx a opět lze barvu shora stáhnout, je tady nebezpečí, že po dvojce bude pokračovat malou.... (Jak jste to mohli zadat, vždyť máte ke stažení šestilist... Vy nemarkujete počty ???....). Správné zde bude přidání čtyřky.

Další příklad:

Hraje se pikový závazek, partner vynáší srdcové eso (asi od AK), na stole je třetí dáma.

Co přidáte od J92?

Určitě kluka - podle principu nejvyšší neužitečné karty.

Opět se hraje barevný závazek a partner vynáší eso:

Na stole malý třílist a Vy máte J103. Co teď ?

Přidám kluka a budu doufat, že to tím nezádám. Samozřejmě můžu dát malou a doufat, že je partner jasnovidec. Co se ale *nesmí* je přidat malou po třech minutách váhání !

To Vám projde jen proti slabým hráčům, kteří faul nepostřehnou - anebo proti těm, kteří jsou příliš velcí dobráci, než by volali rozhodčího. Taková hra je naprosto unfair a do sportovního bridže takové praktiky nepatří !

Na výnos *dámou* (QJ nebo AKQ) markujeme pozitivně s jakoukoliv figurou

Výnos dámy od AKQ tedy žádá namarkovat kluka !

Podívejme se na některé situace v obraně podrobněji:

1. Hlavní hráč rozehrává svou barvu

Markujeme téměř vždy počet a v dalších kolech Lavinthala. Není-li počet důležitý, markujeme Lavinthala hned při prvním přidání.

2. Přidáváme nebo vynášíme trumfy

Téměř vždy Lavinthal, počet jen výjimečně. Nezapomeňte při zahajovacím výnosu trumfem !

3. Hraje se barevný závazek a na stole je singl (včetně singl esa)

Při přidání markujeme Lavinthala.

4. Partner vynesl a pokračování v této barvě evidentně nemá smysl

Markujeme Lavinthala, prostřední karta je neutrální.

Tohle je snad nejobtížnější situace pro markování. Co je v bridži evidentní, že ? Co se může zdát jasné z jedné strany stolu, může být velký problém pro partnera.

Velice často řešíme tento problém při přidání do zahajovacího výnosu. Často to totiž je poslední příležitost, kdy můžeme nasměrovat obranu správným směrem. Stále řešíme situaci, kdy pokračování v barvě zahajovacího výnosu není atraktivní.

a) Je zřejmé, že musíme zaútočit v některé ze zbylých dvou barev. Ale v které ?

Zde by měl partner markovat Lavinthala. Prostřední karta nechává rozhodnutí na partnerovi.

b) Stůl hrozí odhozy na pěknou barvu. Jasně se nabízí zahrát do slabiny stolu, než to všechno zmizí. Markujeme opět Lavinthala - vlastně je to marka na jedinou barvu, která připadá v úvahu. Příklad. Nabízí se evidentní switch do piků, na stole je malý třílist.

Namarkujeme-li vysokou, je to jednoznačný souhlas, většinou s esem nebo králem.

Přidání nejmenší karty naopak před změnou na piky varuje.
Nabízí-li se k otevření nižší barva, je vše samozřejmě naopak - prostě Lavinthal - i když jen do jedné barvy.

5. Partner vynesl figuru do NT závazku

Malá = pozitivní a slibuje příslušnou figuru. Partner může pokračovat malou.

6. Partner vynesl figuru do NT závazku a stůl bere zdvih

Většinou opět markujeme malá = pozitivní. Jen v případech, že určitě přijdeme dřív do zdvihu než partner, můžeme markovat počet.

7. Partner vynesl figuru do barevného závazku

Malá = pozitivní.

Na rozdíl od marky do NT závazku přidáme malou i od dubla. Proto je někdy nutné zase ukázat počet před kvalitou. nejčastěji s třetí figurou - přidáme-li malou, partner se může domnívat, že máme dubla a pokusí se nám dát snap.

8. Partner vynesl figuru a zůstává u zdvihu

Přestože máte potřebnou kartu pro pozitivní marku, můžete se rozhodnout namarkovat negativně velkou. Partner může změnit barvu útoku. Pozor - pokud se nejedná o situaci popsanou v odstavci 4), *zde se Lavinthal nemarkuje !*

Stylově dávám přednost solidnímu markování. Především marky počtu jsou důležité pro dopočítání rozloh. Tohle je trochu kontroverzní téma. Někteří hráči neradi prozrazují své listy soupeřům a doufají, že partner se zorientuje i bez marky.

Co je horší ? Zadat závazek nebo prozradit jak jej splnit ? Myslím, že zejména v týmech je třeba nezadávat závazky, které šlo porazit. A i když příležitostně dáte vydražiteli závazek na stříbrném podnose, stále můžete doufat, že Váš kolega jej také splní.

V bridži je málo věcí černobílých, markovat počet pouze pro hlavního hráče je samozřejmě nesmysl. Počtové marky byste se měli vyvarovat, když vydražitel musí uhodnout, zda hrát impas nebo na vypadnutí - nejčastěji jde o ulovení kluka nebo desítky.

To je ale spíše záležitost individuální techniky a herní zkušenosti. Na turnaji v zahraničí je poměrně bezpečné přesně markovat - soupeř Vás nezná a neví, do jaké míry se může na Vaše marky spolehnout.

2.2. Druhý výnos, druhé přidání, domarkování počtu

Nesmírně důležité pro aktivní obranu. Umožní Vám vytvářet pro hlavního hráče ztrátové alternativy, můžete si dovolit různě zálužné manévry. Karta zahraná v druhém kole barvy bývá:

- (častěji) marka původního počtu karet v této barvě
- Lavinthal

Domarkování počtu:

Zbyly mi 2 karty - vracím/přidávám vyšší

Zbyly mi 3 karty - hraji nejnižší (původní počet sudý)

Přednost v barvě:

S prázdným třílistem nejprve zahrajeme nejvyšší (lichý počet) a v dalším kole markujeme pomocí zbylých dvou karet Lavinthala. Jedině v jasné situaci, kdy počet je jasný nebo nezajímavý, markujeme Lavinthala hned prvním přidáním.

Příklad: 962

V prvním kole devítku a pak dvojku jako Lavinthala na nižší barvu. Zahráním šestky signalizujeme zájem o vyšší barvu nebo nemarkujeme nic - neutrální přidání.

S prázdným 4listem jsme přidali v prvním kole druhou odzdola a v druhém kole můžeme přidat některou z vyšších karet jako Lavinthala. Přidání nejnižší karty při druhé příležitosti může být také Lavinthal, ale obvykle to bude jen neutrální domarkování situace v barvě.

Nepříliš frekventovaná situace, kdy hráč nejprve odhodí jednu nebo více karet -
- tzn. namarkuje buď Lavinthala nebo Lišku a teprve poté bude poprvé tuto barvu přiznávat nebo sám vynášet:

AK3 10952 9854 32

V prvních třech zdvizech se hrají trefy a Vy odhazujete ♥10. HH nyní hraje srdci.

Kterou kartu přiznáváte ?

Dvojku – tak jak jsme zvyklí domarkovávat počet ze zbylých karet:

Xx xxX Xxxx nebo xxXx, když je té nejvyšší škoda.

Pokud bych ve výše uvedeném příkladu nejprve odhazoval od srdcí 2x,
např. ♥10 a ♥2, přiznal bych ze zbylých dvou karet ♥9.

2.3. Odhozy (italské)

Italian discards

Lichá karta je pozitivní náznak, sudá je Lavinthal. Velká lichá může být neutrální odhoz z nouze.

Hráč má daleko větší výběr karet, s kterými může namarkovat, s různými odstíny naléhavosti. Není správné markovat sudá-lichá všeobecně - tj. i když přiznáváme barvu. Velmi často totiž nebudeme mít k dispozici vhodnou kartu v právě hrané barvě. Je pak zřejmé, že karta přidaná po námyslu nenese systémovou informaci - a to je neetická hra. V USA se proto takto upravená metoda nesmí již mnoho let používat.

F. Faktory ovlivňující výkon hráče

Tohle je dost individuální záležitost - proto se každý musí sám naučit eliminovat pro něj rušivé faktory. Řada hráčů zcela zbytečně odevzdává spoustu bodů úplně zadarmo - část jejich mozkové kapacity totiž v daném momentě pracovala na něčem úplně jiném, než je právě probíhající partie.

Úhlavní nepřítel, který nás pravidelně připravuje o IMPy, topskórové body a někdy také o peníze, se jmenuje **ztráta koncentrace**. Když za Vámi přijde někdo s problémem napsaným na kusu papírku a požádá o Váš názor, všimněte si, jaké úsilí vynaložíte na pořádný rozbor problému, než vynesete svůj soud.

Proč tedy nevěnujete stejnou péči každé hlášce a každé zahrané kartě v zápase ?

Nevydržíte se po tak dlouhou dobu soustředit.

Při konzultaci jste byl upozorněn: "Pozor - je tady nějaký problém". U stolu je to naopak - soupeř se snaží, aby Vás neprobudil a mimoděk nevyslal signál, že teď je ten pravý okamžik, ve kterém se partie rozhoduje.

Zkušení hráči mají před začátečníky výhodu, že klíčové zahrání často postřehnou při povrchní analýze, takže zbytek partie mohou relaxovat. Víím, že neříkám nic nového, v tomto smyslu píší snad všichni bridžoví autoři. Zmiňuji se o tom proto, abychom si všichni uvědomili, že množství vítězných akcí je přímo úměrné schopnosti **být soustředěný ve správný okamžik**.

Mám dvě zcela konkrétní doporučení pro hru v obraně:

Partner vynesl a Vy si můžete říci, že je to asi od čtvrté figury nebo možná prostřední od třilistu a že se to zatím nedá poznat. prostě čekáte na další informace. V průběhu partie pak přijdete do zdvihu a uděláte si přesný obrázek o zakrytých listech.

Tak to je právě úplně špatně.

Především musíte výnos zanalyzovat exaktně - vyjdou Vám třeba tři možnosti, všechny si dáte do souvislosti s dražbou, dopočítáte listy (body i rozlohu) hlavního hráče a partnera. Až v tom budete mít praxi, dojdete k velmi příjemnému zjištění, že obvykle dvě z těch tří variant prostě nepřipadají v úvahu. Jde hlavně o tohle: jestliže Vám analýza připadá obtížná, protože má příliš mnoho větví, nerezignujte a poctivě všechno domýšlejte až do konce.

Někdy to ale opravdu nejde, anebo se Vám nepodařilo najít tu správnou indikaci. Pak je třeba hledat takové rozložení karet, které Vám přinese úspěch - a na tom pak založit plán obrany.

Druhá, neméně důležitá věc:

Po výnosu se objevil stůl a Vy vidíte, kdy budete mít možnost brát nebo pustit zdvih.

Než se otočí karty k prvnímu zdvihu, mělo by Vám toto být zcela jasné, jinak prozradíte svoje nebo partnerovo držení v barvě. Obdobně musíte zvážit, zda budete markovat počet nebo jestli je bezpečné partnera špatně informovat klamnou markou. V některých rozdáních je nutné tuto analýzu ještě zopakovat například po dotrumfování.

Určitě jsou skvělí hráči, kteří analyzují mimořádně rychle. Můžu Vás ale ujistit, že nejlepší hráči na světě občas věnují rozboru rozdání mnohem více času, než je obvyklé v našich krajích. Nedostatek práce u stolu je podle mého názoru největší bolest českého bridže.

Protože je málo partií, které můžete "vypustit", je třeba omezit **zbytečné ztráty koncentrace**. Vyjmenuji, na co si vzpomenu:

a) pozdní příjezd na turnaj - zasedáte ke hře po namáhavém dni nebo třeba po dvouhodinové jízdě autem.

- b) pozdní příchod ke stolu - pokud partner nepochopitelně zadá prvních pět partií poté, co jste se dostavil(a) dvě minuty po začátku kola, už víte, kde se stala chyba.
- c) jíst během hry není ani společensky moc v pořádku, ale na některých soutěžích není jiná možnost. Velká ztráta pravděpodobná.
- d) hodně jídla těsně před hrou
- e) alkohol - to se nás netýká
- f) berete karty do ruky a myšlenkami jste ještě u právě odehraného rozdání, které se Vám moc nepovedlo - jste na dobré cestě zkazít další.
- g) rozvíjíte tyto úvahy nahlas nebo si prostě jen tak příjemně se všemi povídáte.
- h) dohadujete se s partnerem nebo se soupeřem o tom, jak se správně mělo předchozí rozdání sehrávat nebo bránit.
- i) právě se vyložil stůl a Vy vidíte, že je tam asi slem a během sehrávky přemýšlíte, jak jste do něj měli dojít ...a proč teď musíte hrát 4 srdce, když je jich tam šest a ... padáte ze čtyř, protože se špatně dělí pracovní barva a Vy jste naprosto neomluvitelně nezahrál bezpečně.
- j) necháváte se zatáhnout do diskuse se šíleným vědcem, který před Vámi rozvíjí netušené aspekty odehrané partie a bridžové hry vůbec.
- k) ztrácíte zájem, protože: Vám to nejde; máte smůlu; kolegové v týmu hrají podle Vašeho názoru špatně.
- l) povedlo se Vám úžasné zahrání.
- m) s uspokojením si připomínáte, že zítra se hrají čtyři poslední kola družstev a Vy jste na prvním stole.
- n) po dvou kolech vedete o 8%, teď stačí hrát "na jistotu".
- o) myslíte na: "Kam půjdeme na večeri ? Včera to tam bylo blbý, jen aby mi neujeli s autem, to bych tam musel pěšky a ještě jsem měl koupit tričko nesu káro to nikdo nedražil."
- p) hrajete již osmý zápas bez vystřídání a stále se cítíte zcela fit - není to báječné ? "Že jsem v posledním utkání udělal dva renocy ?" "Vy jste nikdy žádný neudělal ?!" - Únavu nemusí na sobě každý poznat.

I když se Vám nedaří, snažte se přesto hrát až do konce naplno - tak to přece má být v každém sportu. I když je dobrý výsledek nenávratně ztracený, hrajte pro samotnou krásu hry. A jednou za rok třeba zjistíte, že jste zpátky v zápase.

Stylové nedostatky:

I vyspělí hráči mají své chyby a pravidelně odevzdávají body v určitém typu rozdání.

Stejný problém řeší opakovaně špatně.

Například: bojí se propasovat pobídkové kontra na trestné, protože je možné, že soupeř závazek splní. Raději utečou do naprosto beznadějného kontraktu. Protože však mají po léta zafixováno, že největší bridžový zločin je nechat splnit kontrovaný částák, nejsou schopni jednat racionálně. Zcela se připravují o možnost v takovém rozdání body *získat*.

Herní pojetí hráče je neurovnané, v mezních situacích se rozhoduje podle momentálního duševního rozpoložení. Identický problém řeší jinak v úterý a jinak o víkendu.

V komerčních hrách se takovému stylu říká "hra podle peněženky". Chcete-li být úspěšní, hrajte bez emocí jen a jen podle karet.

Příliš rychlá hra. Není dobré se prozradit váháním a může to stát hodně bodů a navíc je to jaksi potupné. Důsledek bývá vypěstovaný návyk, nepřemýšlet ani v situacích, kdy máme hromadu času na shromáždění všech dostupných indikací.

Zastihne-li nás soupeř nepřipravené, bývá lépe si situaci v klidu rozmyslet - i když se tím prozradíme.

Obava „nevyřadit partnera“ vede někdy k neuvěřitelným akcím. Přitom: má-li partner evidentní hlášku, tak ji stejně musí říct – i když jste 5 minut přemýšlel a pak pasoval. Soupeři sice budou volat rozhodčího, aby posoudil oprávněnost této akce. To by Vám ale nemělo nijak vadit, rozhodčího si všichni platíme – a on je tam od toho.

Na druhé straně by k dražbě po váhání nemělo docházet moc často. Partner už nemá svobodnou volbu, může učinit jen jasnou hlášku. A pokud by měl rozhodčí častěji jiný názor na to, co je jasná hláška, získáte pověst neetického hráče.

Časová tíseň, trestné body. Na zahraničních turnajích jsou automatické pokuty za překročení času. V konečném součtu však málokdy o něčem rozhodují. Vaše tempo hry má být takové, abyste se do časového presu dostali jen výjimečně.

Když už se to ale stane, snažte se nepropadnout nervozitě a v klidu dokončete analýzu a partii dohrajte. Trestné body klidně akceptujte a ihned je pusťte z hlavy. Věřte mi, že daleko víc ztratíte, když se pokusíte zbrklou sehrávkou dohnat zpoždění nebo když se psychicky odrovnáte zbytečnými dohady s rozhodčím.

Časové limity jsou v našich soutěžích kratší na všech úrovních - v klubových párácích až po celostátní ligu. Zřejmě chce většina bridžistů hrát liny bridž šmidli-pidli *pro zábavu*.

G. Doporučená literatura

V bridžových knihách, časopisech a bulletinech ze šampionátů najdete potřebný studijní materiál pro rozvoj Vašich bridžových dovedností. Nicméně strýc František, který objevil, že lít vodu do kyseliny je blbost, má mezi bridžisty své následovníky. Bridžová teorie totiž zdaleka není uzavřená kapitola, takže je lákavé pokusit se ji obohatit o nějakou novou skvělou myšlenku. Pro začínajícího bridžistu je to ale téměř jistě ztráta času. Napadne-li ho chytrá věc, je slušná šance, že se již po někom jmenuje.

Většina starších knih o bridži byla adresovaná úplným začátečníkům nebo mírně pokročilým. Doporučuje se v nich konzervativní dražba, boj o částečný závazek je příliš nebezpečná hra s ohněm. V současné době je již naštěstí dostatek knih i pro vyspělé hráče.

Jeff Rubens: Tajemství vítězného bridže

přeložil ing. Mařík

Podle mého názoru nejužitečnější kniha o bridži. Mimo jiné Vás naučí správně oceňovat sílu listu - tedy to, co mnoho lidí nedokáže ani po dvaceti letech každodenní hry - protože jim nikdo neukázal správnou cestu.

prof. Robert Ewen: Kontra

přeložil ing. Mařík

Pokud snad máte ve své výzbroji ještě nějaké trestné kontra, je to kniha pro Vás.

Hugh Kelsey: Na ostří nože, Bridž v topskórovém hodnocení, Bridžová logika, Test komunikace, a vůbec všechno co má slovo ***Test*** v názvu a mnoho dalších vynikajících knih – určeno pro velmi pokročilé hráče.

Hugh Kelsey: Adventures in card play

přeložil ing. Mařík

Pro velmi pokročilé a hlavně přemýšlivé hráče, kteří rádi analyzují složité diagramy a matrice koncovek. Neobvyklá, méně známá zahrání a pozice v sehračce i obraně, (jen angl.).

Lajos Linczmajer: Natural therapy for defense disorders

Úžasná kniha, autor na modelových příkladech řeší problémy markování v obraně. Velmi náročné studium, vhodné pro partnery kteří to chtějí někam dotáhnout.

Zábavná četba:

Terence Reese, David Bird: Karetní zázraky

přeložil ing. Mařík

Bez nadsázky nejzábavnější kniha o bridži. Ze života mnichů, kteří denně svádí bitvy u klášterního librového stolu s opatem Hugem a rafinovaným bratrem Luciem.

Victor Mollo: Bridž v menažerii

přeložil ing. Mařík

Zvířata hrají bridž jak o život. Podobenství o lidských slabostech u bridžového stolu.

Časopisy

Mohu doporučit polský „Brydž“ (řekl bych, že je o něco lepší než „Swiat brydža“). Můj nejoblíbenější časopis je anglický Bridge International, výborný je i americký Bridge World, za nic nestojí Bridge Bulletin – to je spíš věstník amerického svazu pro členy. Občas se k nám dostane francouzský a italský měsíčník – jejich kvalita je nesporná, vždyť národní týmy obou zemí patří ke světové elitě.

OBSAH

A. Dražba bez intervence	3
1. ZAHÁJENÍ 1NT	3
1.1. Odpověď 2♣	3
1.1.1. Výzvy	3
1.1.2. Sign-off na drahých barvách	3
1.1.3. Slemový pokus s 18-19(20)PC	4
1.1.4. Slemový pokus s 20PC a rozlohou 4-3-3-3	4
1.2. Odpověď 2♦	4
1.3. Odpověď 2♥/♠ a 3♣/♦	7
1.4. Odpověď 2NT	7
1.5. Odpověď 3♥/♠	7
1.6. Odpověď 4♣/♦	7
1.7. Odpověď 4NT	7
2. ZAHÁJENÍ 1 V BARVĚ	12
2.1. One over one	12
2.1.1. Rebid 1NT	15
2.1.2. Rebid 2NT po one-over-one	17
2.2. Two over one	19
2.2.1. Rebid 3NT po two-over-one	20
2.2.2. Rebid 2NT po two-over-one	20
2.3. Odpověď 1NT	22
2.3.1. Odpověď 1NT po 1♣/♦	22
2.3.2. Odpověď 1NT po 1♥/♠	22
2.4. Zvýšení barvy zahájení	24
2.4.1. Zvýšení levné barvy	24
2.4.2. Zvýšení drahé barvy	26
2.5. Čtvrtá barva	30
2.6. Splintery a fragmenty	31
2.6.1. Splintery po jedné licitované barvě	31
2.6.2. Fragmenty	32
2.6.3. Fragment po třech licitovaných barvách	32
2.7. Zpětná oprava	33
2.8. Skok v nové barvě	33
3. ZAHÁJENÍ 2♣	33
3.1. Odpověď 2♦	33
3.2. Pozitivní odpovědi	36
4. ZAHÁJENÍ 2♦	37
5. ZAHÁJENÍ 2♥	40

6.	ZAHÁJENÍ 2♠	40
7.	ZAHÁJENÍ 2NT	41
8.	ZAHÁJENÍ 3NT	41
9.	ZAHÁJENÍ NA VYŠŠÍM STUPNI	41
10.	SLEMOVÁ DRAŽBA	42
10.1.	Potvrzená barva trumfů	42
10.2.	Hláška 4NT	44
10.2.1.	4NT – Přirozené	44
10.2.2.	4NT - Konvenční dotaz	44
10.2.2.1.	4NT - Blackwood na 5 es	45
10.2.2.2.	4NT - Blackwood – Hoyt	46
10.3.	Další konvence na 5. a 6. stupni	46
10.3.1.	5NT – Přirozené	46
10.3.2.	5NT – Josephine	47
10.3.3.	5NT – Blackwood	47
10.3.4.	Doroszewicz	47
10.4.	Cue-bidy	48
B.	<i>Dražba s intervencí</i>	49
1.	PO ZAHÁJENÍ 1NT	49
1.1.	Kontra	49
1.1.1.	Kontra prvního obránce	49
1.1.2.	Kontra druhého obránce	50
1.2.	Zásah v barvě na 1NT	51
1.2.1.	Zásah prvního obránce (NAT nebo semiNAT)	51
1.2.2.	Zásah prvního obránce skokem	54
1.2.3.	Zásah prvního obránce konvenční hláškou v barvě	54
1.2.4.	Zásah druhého obránce	55
2.	PO ZAHÁJENÍ 1 V BARVĚ	55
2.1.	Zásah kontra	55
2.1.1.	Kontra prvního obránce	56
2.1.2.	Kontra druhého obránce	58
2.1.3.	Trestné kontra	59
2.1.4.	Kontra na třetí barvu	59
2.1.5.	Kontra na čtvrtou barvu	60
2.1.6.	Kontra na konvenční sledy	60
2.2.	Zásah v barvě	61
2.2.1.	Zásah prvního obránce	61
2.2.2.	Zásah druhého obránce	63
2.3.	Zásah v NT	64
2.4.	Zásah cue-bidem	65

3.	PO ZAHÁJENÍ 2♣	65
3.1.	Zásah kontra	65
3.2.	Zásah v barvě	65
3.3.	Zásah v NT	65
4.	PO ZAHÁJENÍ 2♦	66
4.1.	Zásah kontra	66
4.2.	Zásah v barvě	66
5.	PO ZAHÁJENÍ 2♥/2♠	67
5.1.	Zásah kontra	67
5.2.	Zásah v barvě	67
6.	PO ZAHÁJENÍ 2NT	68
6.1.	Zásah kontra	68
6.2.	Zásah v barvě	68
7.	PO ZAHÁJENÍ 3NT	68
7.1.	Zásah kontra	68
7.2.	Zásah v barvě	68
8.	PO BLOCÍCH NA YŠŠÍM STUPNI	68
8.1.	Zásah kontra	68
8.2.	Zásah v barvě	68
9.	PO SLEMOVÝCH DOTAZECH	69
9.1.	Zásah kontra	69
9.2.	Zásah v barvě nebo v NT	70
10.	SOUTĚŽNÍ MANŠOVÁ A SLEMOVÁ DRAŽBA	70
10.1.	Forsing pas	70
10.2.	Varující kontra	70
10.3.	Další dohody	71
C.	<i>Dražba v obraně</i>	72
1.	KONTRA	72
1.1.	Kontra na zahájení 1NT	72
1.1.1.	Trestné kontra	72
1.1.2.	Pobídkové kontra	74
1.2.	Kontra na zahájení 1 v barvě	74
1.3.	Kontra na přirozené zahájení na 2. stupni	77
1.4.	Kontra na zahájení blokem	78
1.5.	Kontra druhého obránce	78
1.6.	Vyčkávací pas	78
1.7.	Reopen kontra	79

1.7.1.	Kontra na 1 NT po dvou pasech	79
1.7.2.	Reopen kontra po otevření v barvě	79
1.8.	Lightnerovo kontra	80
2.	ZÁSAH V BARVĚ V POŘADÍ	80
2.1.	Proti otevření 1NT	80
2.2.	Proti otevření v barvě	81
2.2.1.	Zásah v barvě	81
2.2.2.	Zásah 2. obránce cue-bidem	83
2.2.3.	Dražba barvy na pozici reopen	83
2.2.4.	Zásah na zahájení blokem	83
3.	ZÁSAH V BARVĚ SKOKEM	84
3.1.	Zásah skokem proti 1NT	84
3.2.	Zásah skokem proti 1 v barvě	84
4.	ZÁSAH V NT V POŘADÍ	85
4.1.	Po otevření na 1. stupni	85
4.2.	1NT reopen	85
4.3.	Po otevření na 2. stupni	85
4.4.	Po otevření na 3. stupni	85
4.5.	Po otevření na 4. stupni	86
5.	PŘIROZENÝ ZÁSAH V NT SKOKEM	86
6.	KONVENČNÍ ZÁSAHY	86
6.1.	Po otevření v NT	86
6.1.1.	LANDY	86
6.1.2.	Dvoubarevné 2NT	86
6.2.	Po otevření v barvě	86
6.2.1.	Zásah v NT skokem	86
6.2.2.	Michaelsův cue-bid	87
6.2.3.	Zásah cue-bidem skokem	87
7.	BALANCOVÁNÍ	88
<i>D.</i>	<i>Umělá otevření a systémy</i>	89
1.	OBRANA PROTI HAS a HUM	92
2.	OBRANA PROTI UMĚLÝM OTEVŘENÍM	93
2.1.	Obrana proti 2♦ - MULTI	93
2.1.1.	Kontra	93
2.1.2.	Zásah v barvě v pořadí	94
2.1.3.	Zásah v NT	94
2.2.	Obrana proti silnému trefu (Precision, Blue Club aj.)	94
2.3.	Obrana proti přípravnému trefu (Polský tref)	95

<i>E.</i>	<i>Výnosy a markování</i>	96
1.	VÝNOSY	96
1.1.	Výnosy ze sledu	97
1.2.	Výnosy z délky	97
1.3.	Výnosy skrz vydražitele, podehrání barvy, další výnosy	97
.	MARKOVÁNÍ	98
2.1.	Markování při přiznání barvy	98
2.2.	Druhý výnos, druhé přidání, domarkování počtu	100
2.3.	Odhozy(italské)	101
<i>F.</i>	<i>Faktory ovlivňující výkon</i>	102
<i>G.</i>	<i>Doporučená literatura</i>	105