

Acol 2012

28. února 2013

Obsah

1	Základ systému	3
2	Schéma otevření	3
3	Dražba bez zásahu po 1 v barvě	4
3.1	Odpovědi na 1♣/ 1♦	4
3.2	Odpovědi na 1♥/ 1♠	5
3.3	Rebidy zahajitele	6
4	Odpovědi po zásahu	7
4.1	Dražba po zásahu	7
4.2	Dražba po pobídkovém kontru soupeřů	9
4.3	Reakce na zásah druhého obránce	9
4.4	Zásah 1NT	10
4.5	Reakce na dvoubarevný zásah	10
4.6	Reakce na zásah skokem	11
5	Dražba vyvážených karet	11
5.1	Otevření 1NT	11
5.2	Otevření 1NT na 3. a 4. pozici	13
5.3	Rebid 1NT	14
5.4	Rebid 2NT	14
5.5	Velmi silné vyvážené karty	15
5.6	Vyvážené karty v obraně proti 1 v barvě	15
5.7	Dražba po kontra na otevření 1NT	17
6	Otevření na druhém a vyšším stupni	17
6.1	Zahájení 2♣	17
6.2	2♦ MULTI	18
6.3	Otevření 2♥/♠ s 5-4	18
6.4	Slabý dvoutrik	19
6.5	Blokující zahájení	19

7	Obrana	19
7.1	Zásahy na 1 v barvě	19
7.2	Pobídkové kontra na 1 v barvě	21
7.3	Obrana po dvou hláškách soupeře v pořadí	22
7.4	Dvoubarevné zásahy na 1 v barvě	23
7.5	Proti zahájení 1NT	23
7.6	Proti vyšším preventivním zahájením	24
7.7	Proti 2♦ MULTI	24
7.8	Proti preventivním zahájením na 2. stupni	25
7.9	Kontra v soutěživé dražbě	25
7.10	Dražba na reopen pozici	26
8	Slemová dražba	27
8.1	1430 Roman key card Blackwood	27
8.2	Cue bidy	27
8.3	Josephine	28
8.4	Splintery a Exclusion Blackwood	28
8.5	Doroszewicz	28
9	Speciální konvence	29
9.1	Lebensohl	29
10	Čtvrtá barva	29
11	Výnosy a markování	31
11.1	Výnosy	31
11.2	Výnosové kontra	32
11.3	Markování	33

1 Základ systému

Základ – Drahé čtyřlisy, slabý NT (12–14), speciální zahájení na druhém stupni

Drahou napřed – Otvíráme drahé čtyřlisy zespoda, ale drahou vždy napřed. Výjimka: 4–4–4–1 se otvírá 1♦, při singl ♦ otvíráme 1♣. Z toho plyne, že má-li zahajitel na otevření 1 v drahé právě 4list, potom má vyváženou rozlohu a alespoň 15 bodů. Proto je s 5–9 možno fitovat už na třílist, zahajitel případně opraví do 2NT/3NT podle síly.

Preferenec drahých v odpovědi – V odpovědi na 1 v barvě má přednost drahý 4list v zóně do 11 bodů. Přeskočením a dražbou drahé barvy v druhém kole (tzv. revers odpovídajícího) ukazuje forsing do hry. Například sled 1♣ – pas – 1♦ – pas – 2♣ – pas – 2♥ ukazuje GF.

Obranné pravidlo – 4–3–3–2, což značí, že je možno mít o jeden ZZ více než by se vyplatilo – např. blok 3 trefy v první proti druhé i s 8 ZZ, ve stejných hrách se 7ZZ a v druhé proti první se 6ZZ.

Princip dvou rezerv – Po zahájení naší linky platí, že druhé vyjádření rezervy na naší lince je forsing do hry.

2 Schéma otevření

1 ♣♦♥♠ – 11–20 bodů, alespoň 4list; při podprimárním otevření ne více než 7 ZZ

1 NT – 12–14 bodů vyvážených, možno i s velmi špatným drahým 5listem v rozloze 5332.

2 ♣ – 21+ na nepravidelné rozloze nebo 24+ vyvážených (s libovolnou rozlohou 5332 možnou)

2 ♦ – Multi - 6–10 bodů, 6list drahý. Variantně 6list karový ve stejném rozmezí.

2 ♥♠ – 6–10, 5list s vedlejším levným 4listem. Ve variantě bez Multi ukazuje 6list.

2 NT – 21–23 vyvážených, libovolné 5332 možné

3 ♣♦♥♠ – Prevence

3 NT – Gambling, 9–14 bodů, velmi dobrý levný 7list (AKQ), AKJ možných když osmilist, maximalne dáma vedle

vyšší – Preventivní, se silou otevřete na nižším stupni

3 Dražba bez zásahu po 1 v barvě

3.1 Odpovědi na 1♣/ 1♦

Barva na 1. stupni – 5+ bodů, 4list, forsing

1NT – 5–9, vyvážených, popírá 4list drahý. Potom:

Revers – forsing, ale ne do hry

Opakování barvy – může být i 5list, protože třílist je obvykle zaručen, většinou spíše 6list, do pasu

Opakování barvy skokem – 15–17, pasovatelné. Se silnějšími listy použijeme rebid 2NT, který je GF.

1♦–pas–1NT–pas–2♣ – pasovatelné, do výběru. S maximem a vhodným listem může odpovídající dražit na 3. stupni

1♦–pas–1NT–pas–3♣ – forsing do hry

Nová barva skokem – 9-11 bodů, 6list, pasovatelné. Pro vyjádření síly na dominantní barvě dražte tuto barvu v pořadí a po libovolné hlášce partnera opakujte svoji barvu na 3. stupni. Například takto:

1♦ – pas – 1♠ – pas – 2♣ – pas – 3♠

Nebo takto:

1♠ – pas – 2♥ – pas – 2♠ – pas – 3♥

další dražba zahajitele:

- Jestliže zahajitel nabídl přirozeně dvě barvy, je čtvrtá barva potvrzením barvy odpovídajícího a pokusem o slem. Tato hláška neslibuje cuebid ve čtvrté barvě.
- Jestliže zahajitel nabídl přirozeně pouze jednu barvu, je hláška v nové barvě potvrzením barvy odpovídajícího a ceubid.

zvýšení – Inverted minor, 10+ bodů, podpora, popírá 4list drahý... Tohle není moc prioritní hláška. Je to samozřejmě forsing. Účelem po této hlášce je vydražit 3NT, proto hlášky v nové barvě jsou nepasovatelné a ukazují držení dané barvy (t.j. může to být i třetí král apod.)

Dvojitě zvýšení – preventivní, dobrý fit a 9ZZ

1♦ – pas – 2♣ – 10+, 5list

2NT – přirozené, 10–12 bodů

3.2 Odpovědi na 1♥/ 1♠

1♥–pas–1♠ – 5+ bodů, 4list. Ne vždy je vhodné se 4listem pikovým odpovídat 1 pik, viz následující dva případy:

- Jestliže má odpovídající 4list pikový a 3list srdcový, draží 1 pik jenom v případě, že po odpovědi partnera může dražit srdce na třetím stupni (t.j. má na výzvu do hry). V opačném případě je lepší dražit 2♥.
- Se slabým listem, delší levnou barvou a singl srdcem. Potom po rebidu zahajitele hrozí závazek na 6 trumfů. V tu chvíli je lepší odpověď 1 pik přeskocit a dražit 1NT. Typická rozloha je např. 4–1–2–6.

1NT – 5–9, nejvýše dubl v barvě otevření. Jedná se vesměs o nouzovou hlášku, kdy dražit je nutné a na nic jiného nejsou body. Potom dražíme:

Revers – pouze sled 1♥–pas–1NT–pas–2♠ je forsing. Hláška 2NT, 3♥ nebo 3♠ neslibuje rezervu, s tou draží odpovídající přímo hru.

Opakování barvy – 6list, pasovatelné, s dublem a maximem odpovídající zvýší, s krátkostí může s maximem dražit 2NT

Opakování barvy skokem – forsing do hry

Nová barva v pořadí – pasovatelné, do výběru. S maximem a vhodným listem draží odpovídající 2NT nebo na 3. stupni

Nová barva skokem – forsing do hry

Nová barva skokem – 6list, 9-11 bodů, neforsing. Dražba silnějších listů s dominantní barvou je rozepsána v sekci odpovědi na levné otevření.

zvýšení – 5–9 bodů, podpora, stačí třílist. Zvýšení má přednost před dražbou 1NT. Po zvýšení je dražba nové barvy po zvýšení je pokus o hru s doplněním v dané barvě nebo maximem. Sled

1♥(♠) – pas – 2♥(♠) – pas – 3♥(♠)

je preventivní zvýšení se šestilistem nebo pětilistem v dobré rozloze na splnění nebo jeden pád. S pokusem o hru draží zahajitel žádost o doplnění.

2NT – Konvenční zvýšení, 10+ bodů, 4listá podpora, přednostní hláška, nutno dražit vždy jsou-li na to karty. Další dražba:

3♣ – Jakékoli minimum. Odpovídající dále draží:

3♦ – Dotaz na singla, pokus o slem i proti minimu zahajitele. Odpovědi jsou stejné/analogické jako po 1M - 2NT. Odpověď 3NT je 5332.

3 v naší drahé – Stopka.

Nová barva – cuebid, pokus o slem i proti minimu zahajitele.

3NT – vyčkávací forsing, popírá přeskocené cuebidy.

4 v naší drahé – Stopka.

Nová barva skokem – Splinter, ukazuje šikenu, vynucuje použití Exclusion Blackwooda (kap. 8.4). Pokus o slem i proti minimu.

Nová barva – singl, forsing do hry. Odpovídající draží s úplným minimem hru nebo nejbližší cuebid jako pokus o slem.

3 v naší drahé – bez singla, 5332, 5422 nebo 6322, forsing do hry s mírnou rezervou (hezkých 16 nebo 17+). Odpovídající draží s úplným minimem hru nebo nejbližší cuebid jako pokus o slem.

3NT – 17+ vyvážených, právě čtyřlist v barvě zahájení. Odpovídající může pasovat nebo draží s úplným minimem 4 v naší drahé nebo nejbližší cuebid jako pokus o slem.

4 v naší drahé – bez singla, přesně na hru proti minimu odpovídajícího.

Nová barva skokem – Splinter, ukazuje šikenu, vynucuje použití Exclusion Blackwooda (kap. 8.4).

Dvojitě zvýšení – Preventivní, 4list a 9ZZ

Skok na hru – Do pasu, obecně méně než 10 bodů

2 na 1 – 10+, 4list, forsing. Ve sledu 1♠ – pas – 2♥ je nutný 5list.

3.3 Rebidy zahajitele

Rebidem zahajitele rozumíme druhou hlášku zahajitele po zahájení 1 v barvě a odpovědi v nové barvě v pořadí.

Rebid novou barvou pod úrovní 2 v barvě zahájení – neslibuje (a nevylučuje) žádnou zvláštní sílu a je to forsing na 1 kolo. Slibuje rozlohu 5–4 po zahájení 1 v drahé, po zahájení 1 v levné je to buď 5–4 nebo 4441 (je-li to v daném sledu možné)

Opakování vlastní barvy – síla vždy do 15 bodů, po 1 na 1 obvykle 6+list, po 2 na 1 stačí 5list a ve sledu 1♦ – pas – 2♣ s 1444 i čtyřlist.

Opakování vlastní barvy skokem – cca. 15–17 bodů, 6list. Pasovatelné. Se silnějšími listy rebiduje zahajitel 2NT.

Revers – Revers je rebid, který způsobí, že partner, chce-li opravit do barvy zahájení, musí tak učinit na třetím stupni. Na revers je třeba mít alespoň 16 bodů a rozlohu 5–4 (výjimečně 4–4 ve sledu 1♦ – pas – 2♣ při rozloze 1444). Po 1 na 1 je revers forsing do úrovně 2NT (t.j. všechny hlášky pod úrovní 2NT jsou forsing). Po 2 na 1 je revers forsing do hry.

Zvýšení barvy partnera – odpovídající dražil:

barvu na 1.stupni – do 14 bodů, 4listá podpora

levnou na 2.stupni – forsing, alespoň hezkých 14 bodů a 4listý fit, popírá krátkost v boční barvě. S 5–4 a max. 13 body zahajitel opakuje barvu otevření.

2♥ po 1♠ – forsing, alespoň hezkých 14 bodů, 3listá podpora

Zvýšení barvy partnera skokem – rozloha přesně 5422 se 4listem v barvě partnera, cca.15-17 bodů. Pasovatelné, pokud to není po 2/1.

Nová barva skokem – Splinter – bodová rezerva, krátkost v dražené barvě, 4+listá podpora pro barvu partnera. Jedná se o Splinter ukazující singl, pro ukázání šikeny je třeba dvojitý skok. Až taková hláška vynucuje použití Exclusion Blackwooda (kap. 8.4).

Rebidy NT jsou podrobně probrány v kapitole 5.

4 Odpovědi po zásahu

Pokud obě linky licitovaly, jsou 2 BT vždy umělé a ukazují fit pro naši poslední licitovanou barvu a sílu alespoň na 3 v této barvě. Přímá zvýšení jsou preventivní.

V soutěživé dražbě platí, v útoku i obraně stejně, že nová barva na 1. a 2. stupni je neforsírující a na 3. stupni forsing. . Pokud je hláška v pořadí neforsírující, je skok pravý, silný a forsing do hry. Pokud je hláška v pořadí forsing, ukazuje skok fit pro partnera a draženou barvu a je forsing na jedno kolo.

V oboustranné dražbě nepoužíváme splintry. Skok v nové barvě ukazuje fit a tuto barvu. Jednoduchý skok, pokud by již změna barvy byla forsing, ukazuje alespoň 9 karet v obou barvách, dvojitý skok alespoň 10 karet v obou barvách.

4.1 Dražba po zásahu

Po 1 v barvě a zásahu v pořadí:

Kontra – negativní, 6+bodů, 4listy v nedražených barvách (drahá je jistá) nebo silný a pravidelný. Konstruktivní hláška. Pokud vynucuje dražbu slíbené drahé barvy na 2. stupni, je potřeba 9+ bodů, například ve sledu 1♦–1♠–kontra. Není možné to dražit s vyloženě slabými listy, pro takové se případně využije reopen kontra. Další dražba:

Pokud druhý soupeř pasuje – Zahajitel předpokládá slabou variantu u kontrujícího, tj. 6-9 bodů a podporu pro nedražené barvy. Draží potom:

nová barva – čtyřlist (zásadně ne 3list), minimum (11–15), revers ne-naznačuje sílu

nová barva skokem – čtyřlist, rezerva, neforsírující (15–17)

NT v pořadí – zádrž v barvě soupeře, 15–17

NT skokem – zádrž v barvě soupeře, 18–20, forsing do hry

barva zahájení v pořadí – pětist (spíš 6+list), minimum

barva zahájení skokem – 6+list, rezerva, neforsírující

cuebid – 15+ , pravidelný, bez zádrže v barvě soupeře, 18+ , listy, které nemají lepší hlášku

cuebid skokem – 4441 nebo 5440 s krátkostí v barvě soupeře, rezerva

Po všech odpovědích kromě cuebidu skokem draží kontrující:

nová barva – forsing
cuebid – dotaz na zádrž, forsing
NT – pasovatelné
cuebid skokem – splinter

Pokud druhý soupeř zvýší barvu zásahu –

kontra – pobídka - list typu 4432, 5431, 5440, vyjadřuje rezervu
nová barva – čtyřlist, rezerva
NT v pořadí – 18-20 (s 15-17 buď kontra nebo s délkou v barvě soupeřů pas)
pas – slabost nebo s barvou soupeřů, partner dává nové kontra již s mírnou rezervou

Pokud druhý soupeř draží novou barvu, NT –

kontra – trestné, protože partner slíbil min. 3 list
pas – slabost, pak kontra odpovídajícího je trestné

1NT – 6–9, zádrž

Cuebid po 1♣/ 1♦ – Fit, dotaz na zádrž, alespoň na výzvu.

Cuebid po 1♥/ 1♠ – 3listý fit, 10+ bodů

2NT – 4listý fit, 10+ bodů, po levné zaručuje zádrž

3NT – 13–15 bodů, zádrž, po drahé max. dubl v partnerově barvě

Nová barva – 6–11, 5list, neforsující. Další dražba:

pas – minimum

Opakování barvy – 6+list, neforsing

Opakování barvy skokem – 6+list, rezerva, neforsing

nová barva – forsing

cuebid – forsing, dotaz na zádrž

nová barva skokem – splinter

cuebid skokem – splinter

2NT – fit a síla alespoň na 3

Pokud soupeř zvýší – např sled 1♦ – 1♥ – 1♠ – 2♥ je

2NT – výzva s fitem

kontra – pobídka (s rezervou)

Nová barva skokem – 12+, 5list, forsing do hry, po zahájení v drahé barvě vylučuje 4listý fit. Jestliže byla už nová barva v pořadí forsing, je nová barva skokem barva+fit, viz principy dražby po zásahu.

Zvýšení – 5–9, 3+listý fit

Zvýšení skokem – blokující

Cuebid skokem – splinter ukazující šikenu

Nová barva dvojitým skokem – fit + barva (alespoň 9 karet)

pas – 0–6 nebo 7+ s barvou soupeře. Další dražba ve sledech typu $1\heartsuit - 1\spadesuit$ – pas – pas:

kontra – pobídkové, použije se velmi často s výjimkou těchto případů

- S barvou soupeře a minimem
- S rozlohovým listem 5–5 a více
- S listem, kdy se obává, že partner zadraží nejbližší barvu, pro kterou nemá fit

Odpovídající kontra s variantou 7+ a barvou soupeře pasuje, s 0–6 draží svoji barvu nebo opraví do barvy zahajitele, s 5–6 body draží 1NT

Skok v barvě – velmi nepravidelný list, min. 6–5

NT – 18–20 vyvážených

pas – minimum a barva soupeře nebo pravidelný

4.2 Dražba po pobídkovém kontru soupeřů

Dražba po kontru je stejná jako po zásahu, liší se pouze

skok v nové barvě – 12+, 5+ list, GF, může být s fitem

dvojitý skok v nové barvě – fit + barva, alespoň 9 karet

1NT – 6–9, bez fitu (po drahé max. dubl v barvě zahájení)

rekontra – 10 a více bodů, vylučuje fit (maximálně dubl). Po rekontra ukazuje jakákoli okamžitá hláška v pořadí (nedání forsing pasu) rozlohový list a minimum a tedy nechť kontrovat soupeře

4.3 Reakce na zásah druhého obránce

V situaci, kdy zahajitel otevře 1 v barvě, obránce nalevo pasuje, partner odpoví novou barvou a soupeř napravo zasáhne:

pas – jakýkoli list do 14 bodů. Po pasu zahajitele i soupeře nalevo je kontra ”reopen”, t.j. pobídkové s tím, že předražení soupeře je výhodné buď kvůli bodové nebo rozlohové rezervě.

kontra – 15+ a třílist v barvě partnera (tzv. support double)

nová barva – 15+, 4list

1NT – 15–17 se zádrží, dubl do barvy partnera

2NT – 15+, 4listý fit do barvy partnera

Cuebid – max. dubl pro partnera, vyvážený list bez zádrže. Síla závisí na tom, zda cuebid je pod úrovní 2NT. Pokud ano, stačí 15 bodů, pokud je cuebid už na 3.stupni, je třeba 18 bodů.

V ostatních situacích se použijí obecné principy oboustranné dražby.

4.4 Zásah 1NT

Po zásahu 1NT silným nebo víceznačným, kdy je jedna varianta silná, dražíme následovně:

2NT – 10+ bodů, fit, forsing

3NT – návrh konečného závazku, spíše přes dlouhou levnou

Zvýšení – 5–8 bodů, fit

Barva na 2.stupni – 6–11 bodů, 5+ list, neforsing

skok v nové barvě – 12+ bodů, 5+ list, forsing do hry, bez fitu

kontra – trestné, 10 a více bodů bez fitu.

Po zásahu 1NT, který slibuje alespoň jednu barvu, dražíme jako po zásahu v té ukázané barvě. Např. tzv. polský bez, který slibuje po drahém otevření nedražený drahý 4list a některý levný 5list. Po takovém zásahu dražíme jako po zásahu v té ukázané barvě.

4.5 Reakce na dvoubarevný zásah

Kontra – 10+ bodů, bez podpory

2NT – 10+ bodů, čtyřlistá podpora, po levné ukazuje zádrž

Zvýšení – preventivní / do pasu

barva soupeře –

po zásahu cuebidem – v případě, že zasahující slíbil jen jednu barvu (Michaels Cuebid, taky to hrajeme), je dražba soupeřem ukázané barvy se silou na výzvu a třílistým fitem. V případě, že známe obě barvy, ukazuje dražba některé z ukázaných barev třílistý fit, vzdálenější navíc zaručuje zádrž v bližší známé barvě.

po zásahu 2NT/3♣ dvoubarevné – dražba barvy soupeře ukazuje 3+listý fit, sílu alespoň na 3 a dražba vyšší známé barvy soupeře navíc zaručuje zádrž v nižší barvě

4.6 Reakce na zásah skokem

Kontra – negativní do 4♦

Zvýšení – limitované, ne silné, konstruktivní

2NT – fit, 10+ bodů

3NT – návrh konečného závazku se zádrží, limitované, konstruktivní

nová barva – na druhém stupni neforsírující, na třetím stupni forsing, celoherní závazek neforsírující

nová barva skokem – fit + barva, alespoň 9 karet, výzva+ kde je možné se zastavit pod úrovní hry

cuebid – dotaz na zádrž.

5 Dražba vyvážených karet

5.1 Otevření 1NT

12–14, vyvážená rozloha, možno i 5332 s 5listem levným. Výjimečně je možné otevřít 1NT i s rozlohou 5332 s velmi špatným 5listem drahým.

Jestliže bylo 1NT zahájeno na 1. a 2. pozici (t.j. partner zahajitele není omezený), hrajeme 2 Staymany, celý popis následné licitace:

2♣ – výzva do hry, dotaz na drahý 4list, slibuje drahý alespoň 4list. Odpovědi:

2♦ – žádný drahý čtyřlist. Následná dražba potom:

2♥/2♠ – výzva na 5listu

2NT – výzva na 4listu drahém

3♣/3♦ – 4list drahý, 5+list levný, výzva. Může být rozlohové!

3♥/3♠ – výzva na 6listu

3NT – do pasu

2♥ – srdcový čtyřlist nebo 4–4 na drahých. Další dražba potom (když se liší od předchozího):

2♠ – výzva na 5listu pikovém, 4list srdcový to vzásadě nevylučuje

2NT – výzva na 4listu pikovém, srdcový 4list to vylučuje

zvýšení – výzva na 4+listu

2♠ – 4list pikový. Další dražba (když se liší od dražby po 2♦):

2NT – výzva na 4listu nebo 5listu srdcovém. Zahajitel s přijetím a třílistem srdcovým draží 3♥.

zvýšení – výzva na 4+listu

2♦ – Forsing do hry. Dotaz na rozlohu. Odpovědi:

2♥ – rozloha 4432 nebo 4333 se ♥ 4listem nebo na drahých. Odpovědi:

2♠ – silný (výzva do slemu) dotaz na 4list. Odpovědi:

2NT – 4list ♠, pozitivní

3♣/♦ – 4list

3♥ – 4333 a maximum

3♠ – 4list ♠, negativní

3NT – 4333, minimum

2NT – dotaz na ♠ bez slemových ambicí. Odpovědi:

3♠ – 3list

3NT – dubl

4♠ – 4list

3♣/♦ – Vlastní barva, pokus o slem, trumfy jsou deklarovány.

3♥ – Pokus o slem. 3NT potom znamená 4333 a minimum, 4♥ jsou negativní, jakýkoli cuebid je pozitivní.

3♠ – Pokus o slem s 5listem ♠, odpověď 3NT ukazuje dubla ♠, 4♠ je negativní s ♠ podporou, cuebid je pozitivní.

2♠ – rozloha 4432 nebo 4333 s ♠ 4listem, popírá 4list ♥. Odpovědi:

2NT – Obecný dotaz. Odpovědi:

3♣/♦ – 4list

3♠ – 4333, maximum

3NT – 4333, minimum

3♥/♠ – slemový pokus jako po 2 ♥

2NT – Rozloha 4432 nebo 4333 bez drahého 4listu, 3♣ je potom dotaz na zbývající rozlohu, odpovědi:

3♦ – 4333 se 4listem karovým

3♥/♠ – 4432, třílist

3NT – 4333 se 4listem ♣

3♣/3♦ – 5332, levný 5list

2♥/2♠ – přirozené, do pasu

2NT – výzva, popírá 4list drahý

3♣/3♦ – Pokus o 3NT, dlouhá levná barva s 2 topfigurami a figurou vedle (dobrá barva + vstup).

3♥/3♠ – Forsing do hry 5listem bez slemových ambicí nebo pokus o slem na 5-5 (♥+jakákoli, ♠+levná), je to primárně dotaz na 3(4)list ve dražené barvě

Další zde nepopsané hlášky jsou přirozené. Přechod na přirozenou dražbu po silném Staymanu je rozhodnutím odpovídajícího - buď použije dotaz nebo určí barvu trumfů.

5.2 Otevření 1NT na 3. a 4. pozici

Jestliže bylo 1NT zahájeno na 3. nebo 4. pozici, odpovídající již vyloučil listy s 12+ body. Nikdy tedy nebude mít list vhodný na forsujícího Staymana. V této situaci je vhodnější hrát transfery, kde další hlášky jsou ovlivněné právě tím omezením odpovídajícího. Po zahájení 1NT tedy dále dražíme:

2♣ – Stayman. Výzva do hry nebo slabý list se 4–4 na drahých. Zaručuje drahý 4list. Odpovědi:

2♦ – žádný drahý čtyřlist. Následná dražba potom:

2♥ – 4–4 na drahých, zahajitel pasuje nebo draží 2 piky

2♠ – výzva, 5list pikový a 4list srdcový

2NT – výzva na 4listu drahém

3♣/3♦ – 4list drahý, 5+list levný, výzva. Může být rozlohové!

2♥ – srdcový čtyřlist nebo 4–4 na drahých. Další dražba potom (když se liší od předchozího):

2♠ – výzva, 5list pikový a 4list srdcový

2NT – výzva na 4listu pikovém, srdcový 4list to vylučuje

zvýšení – výzva na 4+listu

2♠ – 4list pikový, vylučuje 4list srdcový. Další dražba (když se liší od dražby po 2♦):

2NT – výzva na 4listu srdcovém.

zvýšení – výzva na 4+listu

2♦/2♥ – Transfer do srdcí/piků. Zaručuje 5list, zahajitel je povinnen transfer přijmout. Odpovídající se slabým listem pasuje, dražba ukazuje hodnoty na výzvu. Následná dražba po přijetí transferu:

nová barva – 4list, výzva, pasovatelné

2NT – výzva s 5332

zvýšení – výzva se 6listem

2♠ – transfer do levných barev, ukazuje slabý list na jedné nebo obou levných barvách. Zahajitel draží **3♣**, pokud má trefy lepší než kara, **2NT** pokud tomu tak není. Odpovídající pasuje nebo navrhuje konečný závazek.

2NT – výzva bez potřeby se dotazovat na drahý 4list

3♣/3♦ – 6list se 2 topfigurami a figurou vedle. Není forsing.

5.3 Rebid 1NT

15–17, vyvážená rozloha bez 5listu drahého nebo 4441 se singlem v barvě partnera. Po 2 na 1 rebidujeme s podobnou kartou 3NT (jedna z aplikací pravidla fast arrival). V případě odpovědi drahou barvou je hláška 2♣ dotaz na počet karet v barvě odpovědi (checkback). Odpovídá se na to následovně:

2♦ – dubl

2♥ – třílist

2♠ – čtyřlist

Jiné odpovědi nejsou. Po odpovědi 1♥ se 4–4 na drahých draží odpovídající checkback a pokud nenajde fit v srdcích, draží přirozeně 2♠.

5.4 Rebid 2NT

Forsing do hry, 18–20 bodů. Vyvážený list včetně rozlohy 5332 nebo 6list v barvě zahájení v rozloze 6322 nebo 6331. Potom je téměř povinný dotaz 3♣, odpovědi na něj jsou:

barva zahájení – 6list bez 3listu v barvě odpovědi

barva odpovědi – vyvážený list, alespoň 3list v barvě odpovědi

třetí barva – 6list a alespoň 3list v barvě odpovědi

3NT – vyvážený list a dubl v barvě odpovědi

Po zahájení v trefech platí následující výjimka:

1♣ – pas – 1♥ – pas –

2NT – pas – 3♣ – pas –

3♦

ukazuje 6list trefový bez 3listu srdcového. Po odpovědi 1♦ ukazují srdce pravidelku a piky 6list s 3listem karovým.

Příklad odpovědí na dotaz 3♣. Po zahájení 1♦, odpovědi 1♥, rebidu 2NT a dotazu je význam hlášek:

3♦ – 6list karový, dubl srdce

3♥ – vyvážený list, 3list srdcový

3♠ – 6list karový, 3list srdcový

3NT – vyvážený list, dubl srdce

5.5 Velmi silné vyvážené karty

Do této sekce zahrneme všechny karty s 21 a více body, vyvážené nebo libovolné 5332. Otevírají se následovně:

21–23 bodů – otevření 2NT

24–26 bodů – otevření 2♣, rebid 2NT

Po 2NT hrajeme konvenci Puppet Stayman - 3♣ je dotaz na drahý 5list. Odpovídá se následovně:

3♦ – nemá drahý 5list, ale má drahý 4list

3♥/♠ – ten 5list

3NT – rozloha v drahých max. 3–3

Ve sledu 2NT – pas – 3♣ – pas – 3♦ máme ještě nástroj na doptání se na drahý 4list. Draží se to následovně:

3♥ – pikový 4list nebo žádný (pozor!)

3♠ – srdcový 4list

3NT – oba drahé 4listy (tady taky pozor!)

Je vidět, že v tom sledu dražíme ten čtyřlist, který nemáme. Důvod je jednoduchý – chceme to hrát ze silnější ruky.

Kromě Puppet Staymana hrajeme transfery, 2NT - pas - ?

3♦/3♥ – transfer do srdcí/piků. Zahajitel je povinen transfer přijmout. Po přijetí transferu je nová barva forsing, 3NT je do výběru, 4NT a 5NT jsou kvantitativky. Nová barva skokem je Exclusion.

3♠ – 5list pikový a 4list srdcový

3NT – návrh konečného závazku

4♣/4♦ – 6list, pokus o slem

5.6 Vyvážené karty v obraně proti 1 v barvě

Zásah 1NT – 15–18 bodů se zádrží v barvě zahájení. Bez zádrže kontra. Po zásahu 1NT hrajeme Staymana a transfery, po přelicitování zásahu 1NT soupeřem Lebensohla, a to i v případě, že soupeř zvýší barvu zahájení.

Kontra a pak NT – 19–21 v pořadí, 22+ skokem

Dražba ve sledu 1 v barvě - 1NT - pas - ? probíhá následovně:

2♣ – Stayman. Alespoň výzva do hry nebo slabý list se 4–4 na drahých. Zaručuje drahý 4list. Odpovědi:

- 2♦ – žádný drahý čtyřlist. Následná dražba potom:
- 2♥ – 4-4 na drahých, zahajitel pasuje nebo draží 2 piky
 - 2♠ – výzva, 5list pikový a 4list srdcový. S forsingem a touto rozlohou draží odpovídající transfer do piků a potom 3♥
 - 2NT – výzva na 4listu drahém
 - 3♣/3♦ – 4list drahý, 5+list levný, forsing na 1 kolo. Může být rozlohové!
- 2♥ – srdcový čtyřlist nebo 4-4 na drahých. Další dražba potom (když se liší od předchozího):
- 2♠ – výzva, 5list pikový a 4list srdcový
 - 2NT – výzva na 4listu pikovém, srdcový 4list to vylučuje
 - zvýšení** – výzva na 4listu srdcovém
- 2♠ – 4list pikový, vylučuje 4list srdcový. Další dražba (když se liší od dražby po 2♦):
- 2NT – výzva na 4listu srdcovém.
 - zvýšení** – výzva na 4listu pikovém
- 2♦/2♥ – Transfer do srdcí/piků. Zaručuje 5list, zahajitel je povinen transfer přijmout. Odpovídající se slabým listem pasuje, dražba ukazuje hodnoty alespoň na výzvu. Následná dražba po přijetí transferu:
- nová barva** – 4list, forsing na 1 kolo
 - 2NT – výzva s 5332
 - zvýšení** – výzva se 6listem
 - 3NT – 5332, do výběru mezi 3NT a 4 v drahé
 - nová barva skokem** – 6list v barvě transferu, krátkost
 - 4NT – 5332, kvantitativka do slemu
- 2♠ – transfer do levných barev, ukazuje slabý list na jedné nebo obou levných barvách nebo silný list na jedné nebo obou levných. Zahajitel draží 3♣, pokud má trefy lepší než kara, 2NT pokud tomu tak není. Odpovídající pasuje nebo draží:
- 3 v levné** – stopka
 - 3 v drahé** – silný dvoubarevný list a ostrou krátkost v této barvě
 - 3NT – silný dvoubarevný list bez zbytečných bodů v drahých barvách
 - 4 v levné** – silný jednobarevný list, definuje trumfy.
- 2NT – výzva bez potřeby se dotazovat na drahý 4list
- 3 v barvě** – 6list se 2 topfigurami a figurou vedle. Není forsing.

5.7 Dražba po kontra na otevření 1NT

Poté, co je naše otevření trestně kontrováno, máme se slabým listem tendenci uhnout do barevného závazku na druhém stupni. Následující konvence vychází z filosofie, že 1NT s kontrolou hrát většinou nebudeme. Buď máme na rekontra, nebo uhneme. V případě, že máme na ruce rekontra a soupeři draží, máme tendenci je kontrovat. Ale zdaleka to není pravidlo, nutné jsou dobré hodnoty v jejich barvě. 1NT – x – ?

pas – nemá vlastní 5list. Forsing - zahajitel musí dražit.

rekontra – 10+, silové

nová barva – 5list, do pasu

2NT – 5–5 na levných

1NT – x – pas – pas – ?

2♣ – trefový nebo 4–4, z nichž ani jeden nejsou trefy. Používání této konvence je dobrovolné. Odpovídající předpokládá trefy, pokud soupeř kontruje viz níže.

2♦ – 5list, do pasu

2♥ – 4–4 na drahých

rekontra – zbývající rozlohy (trefy + něco nebo 4333); někdy se 4333 i pas.

Ve sledu 1NT – x – pas – pas – xx – pas – ?

draží oba nejbližší 4list až do nalezení (semi)fitu. Je nutné brát v úvahu rozlohy, které oba partneři vyloučili.

Ve sledech typu 1NT – x – pas – pas – 2♣ – x – pas – pas – ? t.j. ve chvíli kdy odpovídající použili hlášku 2♣ a soupeř kontroval, draží ten, kdo hlášku použil:

pas – 5list trefový, pravděpodobně jsme našli nejlepší možný závazek

2♦ – 4–4 kara + srdce

2♥ – 4–4 na drahých

rekontra – 4–4 kara + piky

Ve sledu 1NT – pas – pas – x – ? Draží zahajitel svůj 5list nebo pasuje. Po pasu odpovídající draží 5list, může použít hlášku 2♣ popsanou výše. S ostatními listy draží rekontra (1NT nepůjde) nebo pas s nadějí na splnění/nejméní průšvih.

6 Otevření na druhém a vyšším stupni

6.1 Zahájení 2♣

Otevření 2♣ v sobě obsahuje následující typy listů

- 24+ bodů, vyvážená rozloha, možné libovolné 5332

- 21+ bodů na vlastní barvě (5+list)

Odpovědi na zahájení 2♣:

2♦ – negativní – méně než 3 kontroly

nová barva – pozitivní, 5list

2NT – pozitivní, bez 5listu

V další dražbě je k dispozici tzv. druhá negativka:

2♣ – pas – 2♦ – pas –

2♥/2♠ – pas – 2NT

ukazuje list, který není vhodný na hru proti zóně 21–23 (t.j. do 2 bodů). Potom je možné dražbu uzavřít na 3 v barvě zahájení.

Po kontru ukazuje rekontra trefový 5list, pas chuť hrát 2♣ s kontrem proti slabé variantě. Další dražba je beze změn.

Po zásahu je kontra pobídkové až do 4♥, pas může být traping. Oboje popírá 5list. Na reopenu zvlášť je-li soupeř ve druhé dražbě co nejčastěji kontra. Dražba je vlastní 5list.

6.2 2♦ MULTI

2♦ otevřeme se 6–10 body a šestilistem drahým Odpovědi na 2♦ jsou:

2♥ – slabý dotaz bez zájmu o hru.

2♠ – třílist srdcový (s možností hrát na 3.stupni).

2NT – silný dotaz. Odpovědi na silný dotaz jsou:

3♣ – dobrých 8–10 bodů. Forsing do hry. Potom 3♦ je dotaz, zahajitel draží se 6listem ♠ 3♥ a se 6listem ♥ 3♠.

3♦ – 6 – špatných 8 bodů, šestilist ♥

3♥ – 6 – špatných 8 bodů, šestilist ♠

3♥/4♥ – do výběru drahých barev, blok nebo na splnění

6.3 Otevření 2♥/♠ s 5–4

Otevření 2♥/♠ slibuje 5list a vedlejší levný alespoň 4list. Bodově v úrovni 8ZZ (o zdvih slabší než zahájení). Je-li to pozičně výhodné, může být s těchto požadavků sleveno. Partner, který je po pasu, by neměl ve většině případů po tomto zahájení přímo dražit. Další dražba:

Nová barva – 5list, forsing, kromě hlášky 3♣

3♣ – do výběru

Zvýšení – blokující

2NT – dotaz na sílu a kvalitu. Je to forsing do hry proti maximu. Odpovídá se na to:

3♣ – minimum a špatná barva

3♦ – minimum a dobrá barva.

3♥ – maximum a špatná barva.

3♠ – maximum a dobrá barva

Poznámka: dá se použít i varianta popsaná v sekci zásahu na 1NT. Ogusta si radši před hrou domluvte...

6.4 Slabý dvoutrik

Varianta systému bez Multi: otevření 2♥/♠ ukazuje 6–10 bodů a 6list. Nová barva je forsing, po zásahu soupeře je kontra trestně nabídkové. Pro zjištění vedlejších hodnot se používá dotaz 2NT. Odpovědi jsou:

nová barva – maximum, eso nebo král

opakování barvy – minimum

3NT – maximum a pevná barva

6.5 Blokující zahájení

Pro blokující zahájení se obvykle vyžaduje 6–10 bodů s délkou a převahou bodů v barvě zahájení. Toto budeme až na výjimky dodržovat. Partner zahajitele draží potom (bez ohledu na to, zda soupeř dražil či nikoli):

nová barva – forsing, určitě kolem 16 bodů, tolerance pro barvu otevření nebo barva délky stejné jako barva otevření

3NT – návrh konečného závazku, může být bez tolerance pro barvu zahájení

kontra – trestné

7 Obrana

7.1 Zásahy na 1 v barvě

Zásah barvou v pořadí – 8–15 bodů, 5list. Na druhý stupeň je potřeba alespoň 11 bodů a pěkná barva, jinak se zásahem vyčkáme. Obecně by barva zásahu měla být slušná, protože bude často i barvou výnosu. Reakce partnera jsou v případě, že:

Soupeř pasoval –

Nová barva v pořadí – 8–14, 5list. S maximem zásahu je zasahující povinnen dražit.

Zvýšení, zvýšení skokem – blokující

1NT – 9–11 bodů, dubl v barvě zásahu, zádrž v barvě zahájení

Cuebid barvou soupeře – forsing do nejbližší úrovně barvy zásahu.
10+ s fitem nebo 15+ cokoli

Nová barva skokem – fit + barva – alespoň 9 karet

Nová barva dvojitým skokem – fit + barva – alespoň 10 karet

Nová barva na 3.stupni v pořadí – 5list, forsing – s fitem nebo silou

Zvýšení, zvýšení skokem – soutěžní / preventivní bez vážnějšího zájmu
o hru

2NT – Fit a síla alespoň na 3. stupeň. Po zásahu drahou barvou slibuje
čtyřlístý fit, po zásahu levno zaručuje zádrž.

3NT – 15–17 pravidelných se zádrží v barvě zahájení.

Cuebid skokem – splinter ukazující šikenu

Soupeř kontroval – Navíc máme ještě možnost rekontrovat. Po trestném
či trestně nabídkovém kontru je rekontra SOS, po negativním kontru je
trestné s úmyslem kontrovat soupeře v některé ze slíbených barev.

Soupeř zvýšil barvu zahájení – Soupeři našli fit a odpovídající se limitoval.
Není již tak výhodné blokovat. Všechny hlášky jsou jako po pasu
soupeře, kontra znamená podporu pro ostatní barvy a nouzový fit pro
partnera. Typické rozlohy jsou 4432, 5422, 5521 s dublem v barvě partnera.
Nová barva v pořadí je také obvykle s nouzovým fitem, bez fitu
pouze se silným listem. Pokud partner zasahujícího pasuje (například
1♠–2♣–2♠–pas–pas), draží zasahující:

kontra – kromě barvy zásahu také vyšší ze zbývajících

BT – kromě barvy zásahu také nižší ze zbývajících

Soupeř dražil novou barvu – kontra je pobídkové do poslední nedražené
barvy s nouzovým fitem. Cuebid první barvou soupeře je síla s fitem,
cuebid druhou barvou fit nezaručuje. Pokud k zasahujícímu přijdou dva
pasy, je kontra (reopen) 5-4 na barvě zásahu a poslední barvě. V případě,
že poslední barva šla dražit na tom samém stupni, je kontra 6-4.

Soupeř dražil NT – Kontra je opět pobídka do nedražných barev s nouzovým
fitem (jako po zvýšení barvy zahájení). Stejně je to i od zasahujícího,
pokud partner pasuje.

Zásah skokem – 6list, blokující, potom 2NT jako po zahájení 2 v drahé

1NT – 15–18 vyvážených, se zádrží, viz (5.6)

3NT – do hry přes pevnou barvu

Cuebid skokem – nspecifikovaná pevná barva, dotaz na zádrž do 3NT

7.2 Pobídkové kontra na 1 v barvě

Pobídkové kontra vyžaduje buď krátkost v kontrované barvě, 3listy pro ostatní barvy a 11+ bodů, nebo 15+ na vlastní barvě nebo 18+ cokoli. Má to silnou variantu, ale při odpovědích se počítá s těmi jedenácti body. V případě, že kontrující má slabou variantu, neměl by se v další dražbě příliš angažovat. V případě, že má sílu, draží v dalším kole v pořadí to, co má. Má-li výjimečnou sílu, skočí. Další dražba se vyvíjí následovně:

Odpovědi když partner zahajitele pasuje –

Pas – trestné propasování

Nová barva v pořadí – neforsing, 0–8 bodů. Kontrující dále draží:

NT – V pořadí 19–21, skokem 22–24. Po rebidu NT se draží

nová barva – forsing

opakování barvy – stopka

opakování barvy skokem – výzva

nová barva – silné, ale neforsující

zvýšení – výzva (i zvýšení skokem)

cuebid – forsing, nejčastěji ukazuje silný list s barvou partnera

nová barva skokem – forsing

Nová barva skokem – 9–11, 5list. Další dražba:

BT v pořadí – 19+, forsing do hry

nová barva – 16+, forsing do hry

cuebid – dotaz na zádrž, forsing do hry

nová barva skokem – fit + barva, alespoň 9 karet

cuebid skokem – splinter se šikenou

Nová barva dvojitým skokem – (na 3. stupeň) 11–12, 6list.

Cuebid – Forsing do hry, 12+. Kontrující potom draží:

Nová barva – 16+, 5+list

NT v pořadí – 12-14 se zádrží

NT skokem – 19+ vyvážených se zádrží

Cuebid – 12–18 vyvážených bez zádrže

1NT – 9-11 vyvážených se zádrží

2NT – 12-14 vyvážených se zádrží

3NT – 15-17 vyvážených se zádrží

Odpovědi když partner zahajitele draží novou barvu –

Pas – 0–6, cokoli

Kontra – trestné, čtyřlist. V levné barvě může být výjimečně 3list/5list.

Nová barva – 6–11, 5list. Kontrující dále draží:

Nová barva – 16+, 5+list, forsing

2NT – fit, síla alespoň na 3. stupeň

Cuebid – silné, bez fitu

1NT – 9–11 se zádrží v barvě zahájení

2NT – 12–14 se zádrží v barvě zahájení

Cuebid barvou zahájení – od 12

Cuebid barvou odpovědi – 8–11, 5list – jako nová barva

Odpovědi když partner zahajitele zvýší –

dražba nové barvy – pozitivní, 6–11, pětist. Kontruující draží:

nová barva – forsing

NT – forsing do hry

kontra – kontra v odpověď (do úrovně 4♦) – 6+ bodů, bez vlastní barvy. Kontra v odpověď je i na BT, které nahrazují zvýšení na druhý nebo třetí stupeň.

2NT – 12–14, zádrž

Odpovědi když partner zahajitele draží NT – Kontra je trestné, jinak jako bez dražby druhého soupeře.

Po rekontru soupeřů je pas hláškou vyjadřující rezervu (6+ bodů), hláška v pořadí je slabá (0-5). Nová barva skokem zůstává 9-11.

7.3 Obrana po dvou hláškách soupeře v pořadí

V případě odpovědi novou barvou soupeř draží konstruktivně - obvykle je odpověď v nové barvě na zahájení 1 v barvě nelimitovaná. Máme tedy obvykle šanci přinejlepším soutěžit, je potřeba více soutěžních informativních hlášek a vystačíme si s jedinou konstruktivní. Jak tedy dražit po 1b - pas - 1B:

Kontra – konstruktivní, od 10(11) bodů, 4-4 na zbývajících, přičemž jako obvykle drahý 4list je zaručen, levný může být 3list

1NT – destruktivní, 4+ – 4+ na nedražených

2NT – destruktivní, 5+ – 5+ na zbývajících

Bližší cuebid – 6–4 na zbývajících se šestilistem v nižší barvě

Vzdálenější cuebid – 6–4 na zbývajících se šestilistem ve vyšší barvě

Pokud je odpověď 1NT, je situace jiná. Zásahy na druhém stupni stále obezřetněji, síla je za zasahujícím. Kontra například ve sledu 1♥ - pas - 1NT - kontra se bere jako na barvu zahájení, t.j. na 1♥.

Při zvýšení barvy partnera dražíme v přímém zásahu jako na reopenu, to znamená tak od 8 bodů včetně kontra. Tomuhle principu se říká OBAR BIDS (Openers Bid And Raise - Balancing In Direct Seat) a musí se to alertovat.

7.4 Dvoubarevné zásahy na 1 v barvě

Tahle mutace vznikla malým poupravením Michaelse pro zásahy přes levnou barvu. Důvodem celého snažení byla moje silná averze ke konvenčnímu zásahu $3\clubsuit$ přes 1 v barvě a potřeba zachování informací o drahých barvách i při zasahování po zahájení 1 v levné. Vezměme to sestupně podle barvy zahájení:

$1\spadesuit - 2\spadesuit - 5-5 \heartsuit + \text{levná}$, potom 2NT dotaz (s rezervou), $3\clubsuit$ do výběru levných barev

$1\spadesuit - 2NT - 5-5$ na levných

$1\spadesuit - 3\clubsuit - \text{přirozené, blok}$ (to jsme chtěli)

$1\heartsuit - 2\heartsuit - 5-5 \spadesuit + \text{levná}$, potom 2NT silný dotaz, $3\clubsuit$ do výběru

$1\heartsuit - 2NT - 5-5$ na levných

$1\heartsuit - 3\clubsuit - \text{blok}$

$1\diamondsuit - 2\diamondsuit - 5-5 \spadesuit + \text{nižší}$, potom $2\heartsuit$ do výběru ($5-5\spadesuit + \clubsuit$ se opraví do $2\spadesuit$, ne do $3\clubsuit!$), 2NT silný dotaz. Sled: $1\diamondsuit - 2\diamondsuit - \text{pas} - 2NT \text{ pas} - 3\diamondsuit$ je max. a 5-5 na drahých

$1\diamondsuit - 2NT - 5-5 \heartsuit + \clubsuit$

$1\diamondsuit - 3\clubsuit - \text{opět blok}$

$1\clubsuit - 2\clubsuit - 5-5 \spadesuit + \text{nižší}$, potom $2\diamondsuit$ do výběru, $2\heartsuit$ dotaz na \heartsuit s tolerancí \spadesuit , 2NT silný dotaz. Sled: $1\clubsuit - 2\clubsuit - \text{pas} - 2NT \text{ pas} - 3\clubsuit$ je opět max. a 5-5 na drahých

$1\clubsuit - 2\diamondsuit - \text{blok s 6listem } \diamondsuit$

$1\clubsuit - 2NT - 5-5 \heartsuit + \diamondsuit$

destruktivní (od 6) – semikonstruktivní (od 10) – konstruktivní (od 13) dle stavu her.

Jednoduše shrnuto, přes 1 v drahé má zasahující na cuebid tu druhou drahou a některou z levných, přes 1 v levné má piky a některou z nižších nedražených barev.

7.5 Proti zahájení 1NT

1NT – ?:

kontra – silové od 15 bodů

$2\clubsuit$ – 11–14 bodů, 4+ – 4+ na drahých. Další dražba:

$2\diamondsuit$ – draž lepší drahou, může být zcela negativní nebo i velmi silné

$2\heartsuit/2\spadesuit$ – výběr, zahajitel nepasuje jen s maximem a rozlohou

2NT – výzva, pravidelný, pasovatelné

3♣/3♦ – výzva, šestilist

3NT – návrh konečného závazku

2♦ – 11–14 bodů, 6list drahý. Další dražba:

2♥ – do výběru

2♠ – do výběru, zasahující se srdcovým šestilistem draží na 3.stupni

2NT – alespoň na výzvu, dotaz. Na něj zasahující odpovídá:

3♣/3♦ – maximum na srdcích/pikách

3♥/3♠ – minimum na srdcích/pikách

2♥/2♠ – 11–14 bodů, 5list + 4list levný. Odpověď **2NT** je je dotaz, zasahující ukazuje boční 4list. Pokud odpovídající potom draží, je to výzva.

2NT – 5–5 na levných, do 14

Tyto dohody platí i na reopenu, t.j. ve sledu **1NT** – pas – pas – ?

7.6 Proti vyšším preventivním zahájením

Zásahy 12–17 bodů. Reopen kontra. Pobídkové kontra do výše **4♦**. Po zásahu je nová barva partnera forsing do hry a 5list. Pokud soupeř po zásahu draží novou barvu, je kontra trestné. Pokud soupeř náš zásah trestně kontruje, je pas zájem hrát kontrovaný závazek, nová barva je forsing, rekontra je nejvýše singl v barvě zásahu (SOS). Zasahující použije nejbližší hlášku v případě, že nemá 5–5 (to draží druhou barvu) nebo výbornou zádrž v barvě otevření(draží **3NT**).

Po zahájení **4♥** nebo **4♠** značí **4NT** obě levné a cuebid druhou drahou a levnou k tomu.

7.7 Proti **2♦** MULTI

2♦ –

Kontra – 13–15 pravidelných. V reakci na toto kontra hrajeme Lebensohla (kapitola 9.1).

2♥ – 12–18, 5+list

2♠ – 16–18, 5+list

2NT – 16–18 vyvážených

3v levné – 13–18, 6+list

2♦ – pas – **2♥** – ?

Kontra – pobídkové

2♠ – 12–18, 5+list

2NT – 16–18 vyvážených

2♦ – pas – 2♥ – pas – pas –

Kontra – 19+ na vlastní barvě nebo 21+ cokoli

2♠ – 12–15, 5+list

2NT – 19–20 vyvážených

3v levné – 13–18, 6+list

7.8 Proti preventivním zahájením na 2. stupni

2♦/♥/♠ – ?

Kontra – pobídkové. V reakci na pobídkové kontra hrajeme Lebensohla (kapitola 9.1). Je-li zahájení pasovatelné, jsou do kontra zahrnuty i silné listy (18+). Síla se potom oznámí neočekávanou akcí v dalším kole.

zásah v barvě – 12–17, 5list

2NT – 15–17 vyvážených

3NT – 21–23 vyvážených

pas – 0–11, 18+ v případě, že dané otevření je forsing. Ve druhém kole se potom draží.

7.9 Kontra v soutěživé dražbě

V soutěživé dražbě je kontra na soupeřovu hlášku pobídkové, právě když neplatí žádná z následujících podmínek. Jinak: Kontra v soutěživé dražbě je trestné, právě když platí alespoň jedna z následujících.

1. Dražba je výše než 4♦.
2. Partner kontrujícího slíbil alespoň dubl v kontrované barvě.
3. Kontrující již slíbil alespoň čtyřlist v kontrované barvě.
4. Kontrovaná barva je již čtvrtou draženou barvou.
5. Kontrovaná hláška je umělá.
6. Kontrující i jeho partner již byli na řadě a pasovali a soupeř draží na třetím stupni, draží třetí barvu nebo opakuje svoji barvu.
7. Jedno z předcházejících konter bylo trestné.
8. Byla vyloučena hra a byla nalezena trumfová shoda. (je to spíše nabídka k trestnému kontrování) Jinými slovy: Oba hráči jsou limitováni a součet maxim vylučuje hru.

Příklady:

- 1NT – 2♦ – kontra ... je trestné podle podmínky 2.
- 1♠ – kontra – 2♦ – kontra ... je trestné podle podmínky 2. (partner slíbil třílisty v barvách kromě piků)
- 1♠ – pas – 2♦ – pas
2♠ – kontra ... trestné podle podmínky 6.
- 1♠ – pas – 2♦ – pas
3♣ – kontra ... trestné podle podmínky 6.
- 1♠ – pas – 2♣ – pas
2♦ – kontra ... trestné podle podmínky 6.
- 1♠ – pas – 1NT – pas
2♣ – kontra ... pobídkové (ověřte si)
- 1♥ – pas – 2♥ – pas
pas – 2♠ – kontra ... trestně nabídkové podle podmínky 8. (všimněte si, čím se limitoval zahajitel)

7.10 Dražba na reopen pozici

Zásah v pořadí – Je normální jako na druhé či třetí pozici.

Zásah 1 BT – je slabší než v ostatních situacích. Může být i horší zádrž, protože se dá předpokládat určitá zádrž u partnera, jako minimum budeme považovat Qx, Jxx nebo 10xxx. Bodové rozmezí je sníženo na 12-14 bodů. Další dražba je přesně jako po zahájení 1 BT - Stayman, texasy, Lebensohl.

Cuebid – dvoubarevný na neznámých barvách - dvoubarevný silný.

2 BT – Je silný, pravidelný se zádrží v barvě zahájení. Rozmezí je 18–20 bodů. Další dražba - Stayman, texasy.

Zásah skokem – Střední, jednobarevný - bodové rozmezí cca 12–14 bodů.

Zásah dvojitým skokem – Velmi dobrá barva. Hodnoty jen v ní.

Kontra – Jako na ostatních pozicích s těmito rozdíly:

- dolní limit pro list s podporou pro nedražené barvy se posunuje na 8 bodů.
- NT rebidy jsou v pořadí 15–17, skokem 21–23
- kontra na opakovanou barvu je trestné a ukazuje traping pas

8 Slemová dražba

8.1 1430 Roman key card Blackwood

Dotaz na 5 es (t.j. 4 esa + král trumfový) hláškou 4NT po deklarování barvy trumfů. Nebyla-li do této doby sfitována barva, jsou 4NT oznámením fitu pro barvu posledně jmenovanou. Odpovědi:

5♣ – 1 nebo 4 esa

5♦ – 0 nebo 3 esa

5♥ – 2 nebo 5 es bez dámy trumfové

5♠ – 2 nebo 5 es s dámou trumfovou

Po odpovědi 5♣/♦ je další hláška v nefitnuté barvě dotaz na dámu trumfovou, 5NT je dotaz na krále. Pozor na užití hlášky 4NT po nabídce bezového závazku. Dražba 1NT – pas – 4NT je výzva do 6NT proti maximu zahajitele. Podobně:

1♥ – pas – 1♠ – pas

2NT – pas – 4NT

To je taky výzva do 6NT proti pěkným 20 bodům zahajitele.

8.2 Cue bidy

Cuebidy jsou hlášení kontrol zalicitováním přímo dané barvy. Cuebidovat začínáme (hláška v nové barvě je cuebid) v případě, že

- je to přímo napsáno v systému
- našli jsme fit a jsme ve forsingu do hry
- jeden hráč nadražil silný jednobarevný list a daná hláška není v barvě, kterou jsme předtím licitovali

Pro cuebidování platí ještě další pravidla

- princip rovnosti kol – kontroly hlásíme bez ohledu na to, zda je to kontrola prvního či druhého kola
- přeskočením určité hlášky se popírá další kontrola v té barvě
- zadražení fitnuté barvy je návrh konečného závazku

V případě, že dostaneme na cuebid kontra, je rekontra kontrola prvního kola, dražba kontrola druhého kola a pas bez kontroly v kontrované barvě.

8.3 Josephine

Dotaz na trumfovou kvalitu (topfigury – A,K,Q – v trumfové barvě) zadražením 5NT po fitnutí barvy. Předpokládá jistý alespoň malý slem a jednu topfiguru v listě tazatele. Odpovědi:

1. stupeň – maximálně J
2. stupeň – Q
3. stupeň – K nebo A bez rezervy v délce
- 6 v barvě trumfů – K nebo A s rezervou v délce
- 7 v barvě trumfů – dvě topfigury

V případě, že barva trumfů nejsou piky, máme k dispozici méně hlášek.

- Pro trefy se pro první 4 varianty použije hláška 6♣.
- Pro kara je 6♣ bez topfigury a 6♦ jedna topfigura.
- Pro srdce se nerozliší druhá a třetí varianta (obě se draží 6♦).

8.4 Splintery a Exclusion Blackwood

Jakýkoli nevynucený skok či dvojitý skok v nové barvě při konstruktivní dražbě značí forsing do nejbližšího stupně fitnuté barvy, rezervu s podporou pro partnera a krátkost v licitované barvě. Splintery, které vyženou držbu do oblasti okolo 3NT nebo výše, ukazují šikenu.

Po zadražení Splinteru ukazujícího šikenu je 4NT dotaz na 4 esa – AK v trumfech a esa v barvách mimo barvu šikeny. Stejně tak nevynucený skok v nové barvě na pátý stupeň ukazuje šikenu v dražené barvě a je rovnou dotazem na zbývající 4 esa. Odpovědi jsou odstupňované stejně jako u Blackwooda.

Příklady Splinterů:

- 1♥ – 1♠ – 3♣ piková podpora a forsing do hry, krátkost ♣, dá se cuebidovat.
Ukazuje singl, se šikenu dražíme 4♣
- 1♥ – 3♠ – forsing do hry, srdcová podpora, šikena piková, jinak bychom dražili 2NT
- 1♥ – 2♠ – pozor, to je forsing do hry se šestilistem pikovým
- 1♥ – 2♠ – 4♣ – šikena trefová a fit pikový

8.5 Doroszewicz

Jedná se o konvenci pro zjištění topfigur v určité boční barvě pro dražbu velkého slemu (malý musí být jistý). Po položení Blackwooda a odpovědi na něj je dotazem přímá dražba této boční barvy. Je-li boční barva v pořadí dotazem na dámu trumfovou, je nutno dražit skokem.

Odpovědi jsou odstupňovány od nejbližší hlášky do 6 ve fitnuté barvě. V případě nedostatku hlášek se nižší stupně slučují (např. při 3 hláškách je první hláška 1.stupeň nebo 2.stupeň). Významy jsou jednotlivým stupňům přiřazeny následovně:

1. stupeň – nic nebo AKQ

2. stupeň – Q nebo AK

3. stupeň – K nebo AQ

4. stupeň – A nebo KQ

9 Speciální konvence

9.1 Lebensohl

Po zásahu na 1NT, 1NT – 2b – ?, Chci:

dat GF na svoji 5liste barvě – dražit ji na 3. stupni

dat výzvu na 5liste barvě B – ne vždy lze – jediná možnost je v případě, že danou barvu lze dražit na 2. stupni. Potom je dražba té barvy na 2. stupni soutěžní a výzvu dame následujícím způsobem:

1NT – 2b – 2NT – pas

3♣ – pas – 3B ... to je ta naše výzva

soutěžit ve svoji barvě (B) – 1NT – 2b – 2NT – pas 3♣ – pas – 3B (pas pro B=♣), 2NT forsuje 3 trefy V případě, že lze naši barvu dražit na 2. stupni, je to soutěžní dražba, přičemž výše popsána sekvence signalizuje výzvu do hry

dat GF staymana – dražím barvu soupeře

1. mám zádrž v barvě soupeře: 1NT – 2b – 2NT – 3♣ – 3b

2. nemám zádrž v barvě soupeře: 1NT – 2b – 3b

dražit bezovou hru –

1. mám zádrž v b: 1NT – 2b – 2NT – 3♣ – 3NT

2. nemám zádrž v b: 1NT – 2b – 3NT

10 Čtvrtá barva

Čtvrtá barva je při našem systému zahájení přetížená hláška, a proto ji věnujeme samostatnou kapitolu. Často se používá nadměrně, často se nepoužije tam, kde je nejelegantnějším řešením dané situace. Nejdříve si rozeberme, v jakých situacích bychom měli čtvrtou barvu vůbec použít.

- Směřujeme do beztrumfového závazku a nemáme zádrž v dosud nedražené barvě (a tudíž značně pravděpodobné barvě výnosu). Primární a původní případ použití čtvrté barvy.

- Alespoň výzva na drahém pětistě po hlášce neslibující rezervu. Všimněte si, že ve sledech typu

1♥ – pas – 1♠ – pas – 2♣

nemáme s pětistěm pikovým a kartami alespoň na výzvu hlášku. 2♠ by byly slabé (do 9 bodů) a 3♠ slibují šestistě. Čtvrtá barva nás v téhle situaci elegantně vytáhne z bryndy. Všimněme si, že v případě, že byl nadražena revers, by se k tomuto účelu čtvrtá barva využívat neměla. Sled

1♦ – pas – 1♠ – pas 2♥ – pas – 2♠

je totiž forsing a partner je povinen vyjádřit třílistou podporu.

- Slemový pokus v barvě partnera, ale pouze v případě, že nemáme hlášku vyjadřující sílu. Třeba v situaci:

1♥ – pas – 2♣ – pas – 2♦

je už nadražena výzva. To znamená, že hláška 2♥ je oznámením právě takové výzvy. V případě síly právě na hru doporučuji hlášku 4♥. Zbyla nam hláška 3♥, kterou je možné dražit s rezervou pro slemový pokus. V tomhle případě je použití čtvrté barvy nevhodné.

- Výjimečná síla bez fitu a vlastní barvy – pokus o dražbu slemu bez trumfů.

Všechny popsané varianty budeme v následujícím rozebírat a ukážeme si, jak se nadraží. Čtvrtá barva je hláška forsující, a proto by měla být dražena vždy s rezervou. často je to i forsing do hry, a to v následujících případech:

- po reversu – dražba už je forsována do úrovně 2NT, další forsující hláška musí vyjadřovat rezervu
- po 2 na 1 – výzva už je nadražena, v případě, že máme právě výzvu, můžeme použít některou z pasovatelných hlášek, ne forsing.
- v případě, že čtvrtou barvu dražíme už na třetím stupni nebo je to hláška 2♠

Jak se na čtvrtou barvu odpovídá? Předpokládáme dotaz na zádrž a tu oznamujeme. V případě, že nejsme forsováni do hry, dražíme s odmítnutím výzvy nejbližší NT(2NT) a s přijetím výzvy dražíme 3NT. Pokud byla čtvrtá barva GF, dražíme se zádrží nejbližší NT. Jak se tedy nyní vyjádří varianty užití čtvrté barvy?

- Začneme tou zřejmou – pokud jsme měli dotaz na zádrž, můžeme pasovat, zvýšit, vyzývat hláškou 4NT do slemu.
- Pokud jsme měli výzvu+ na vlastním drahém pětistě, máme smůlu. Partner nadražil 5list v barvě zahájení, 4list v barvě rebidu a zádrž (tedy skoro jisté třílist) ve třetí barvě, fit je tedy vyloučen. Můžeme zapasovat nebo použít některou z dalších variant.
- Pokus o slem v partnerově drahé barvě dražíme v pořadí, v levné dražíme na čtvrtém stupni.

- Pro pokus o slem v NT máme též volné pole působnosti pro výzvu 4NT do šesti, dražbu 6NT, výzvu do 7NT (zadražením 5NT) nebo přímo 7NT.

V případě, že nemáme zádrž, dražíme přednostně třílistý fit pro partnerovu drahou (pokud nějakou dražil). Zahajitel (a tázaný) nadražil dvě barvy. V případě, že nebude fitovat partnerovu drahou, bližší hláška v jeho barvě neslibuje lepší rozlohu než již nadraženou, hláška ve vzdalenejší z nich slibuje alespoň o jednu kartu lepší rozlohu. Teď si rozebereme, jak nadražít varianty dotazu ve dvou případech.

Začneme situací, kdy zahajitel vyjádřil fit pro partnerovu drahou. Fit je zcela jistě právě třílistý, se čtyřlistem by vyjádřil podporu už v předchozím kole. Navíc, pokud byla čtvrtá barva pouze výzva(plus), měl by zahajitel dražit skokem v případě, že výzvu přijímá. Jak má tedy dražba pokračovat:

- Pokud máme dotaz na zádrž a list do NT, tak nejčastěji pas nebo dorazit drahou hru na 4–3 fit. Pro partnerovu drahou fit nemáme, do takovéto barvy nesmíme opravovat, byl by to pokus o slem. K partnerově levné můžeme mít fit a přesto chtít hrát 3NT. Opravit do ní můžeme ale jen v případě, že se tím nedostaneme na čtvrtý stupeň. Dražba partnerovy levné na 4. stupni je opět pokus o slem.
- S výzvou(plus) na vlastním drahém 5listu jsme tam kde jsme být chtěli, máme volné pole působnosti. Opakování čtvrté barvy je pokus o slem v té naší drahé, nemusí to být cuebid!
- S pokusem o slem s fitem pro partnerovu drahou dražíme v pořadí, pro partnerovu levnou na 4. stupni. Pokud je možné opravit do partnerovy levné na 3. stupni, je to pasovatelné.

V případě, že zahajitel opakuje svoji barvu, pokračujeme

- Pokud máme dotaz na zádrž a list do NT, tak obvykle zapasujeme, můžeme opravit do levné, pokud je to na 3. stupni, nebo libovolně zvyšovat barvu odpovědi.
- S výzvou(plus) na vlastním drahém 5listu můžeme zopakovat svoji barvu a pokusit se o 5–2 fit nebo máme stejné možnosti jako s dotazem na zádrž.
- S pokusem o slem s fitem pro barvu odpovědi opakujeme čtvrtou barvu, s fitem pro tu druhou dražíme drahou v pořadí, levnou na 4. stupni.

Ještě pár slov k tomu, co je čtvrtá barva skokem. Je možné, že pokud jsme odpovídali na 1 v barvě drahou, máme delší levnou. Musíme mít tedy důvod proč nedražít NT. Za takový důvod považuji rozlohu 6–4 a forsing do hry, reaguje se na to stejně, jako na odpověď novou barvou skokem.

11 Výnosy a markování

11.1 Vynosy

Náš styl se nazývá třetí/pátou (3rd/5th)

Ze sledu, přerušného sledu – neseme vždy nejvyšší (KQJx, KQ10xx,...)

Z vnitřního sledu – nejvyšší z vnitřního sledu (Z KJ10xx vyneste J, ne třetí)

Z dvoukartového sledu – nejvyšší proti barevnému závazku, malou proti NT

Od figury – třetí, pátou (z 5listu patou...)

Z dubla – vyšší

Z třílistu – třetí

11.2 Výnosové kontra

Kontra se nepoužívá v situaci, kdy probíhala soutěživá dražba. Tam znamená kontra na slem „mám právě jeden zdvih“ a partner jde podle toho do obrany nebo kontra změnil na trestné. Licitací barvy se u soupeře myslí skutečná barva, kterou hlavní hráč měl, nikoliv (umělá) barva slovně oznámená, tu mohl obránce případně kontrolovat přímo. Za licitaci barvy na lince obránců se považuje i kontra na umělé hlášky soupeřů.

Proti beztrumfovým závazkům žádá kontra vynést:

- pokud vynášející litoval barvu, kontra ji přikazuje vynést (i pokud litoval kontruující jinou svou barvu)
- pokud na obrané lince barvu litoval jen kontruující, kontra ji přikazuje vynést
- pokud litovali jen soupeři, žádá kontra první barvu stolu
- pokud litoval jen hlavní hráč, žádá kontra výnos jeho první barvy
- pokud nelitoval nikdo barvu, žádá kontra vynášejícího, aby se pokusil nalézt dlouhou a dobrou barvu kontruujícího

A proti barevnému závazku:

- zakazuje vynést trumf nebo barvu litovanou kontruujícím
- pokud vynášející litoval barvu, kontra ji přikazuje vynést
- pokud litoval stůl, žádá kontra výnos první barvy stolu
- pokud litoval jen hlavní hráč, žádá kontra výnos do jeho první barvy
- pokud nikdo ze soupeřů nelitoval barvu jinou než trumfy, žádá kontra vynášejícího, aby se pokusil nalézt šikenu v listě kontruujícího

11.3 Markování

Obráceně a lišky (lichá příkazná).

když přiznáváte – velká je negativní nebo znamená lichý počet, malá pozitivní nebo sudý počet

když odhazujete – sudé karty jsou Lavienthal, t.j. malá sudá značí nižší barvu ze zbývajících, velká sudá vyšší ze zbývajících. Liché jsou příkazné, t.j. malá lichá žádá barvu odhozu, velká lichá neříká nic nebo se snaží zabránit výnosu v odhazované barvě