

# Acol Chaos

Přemysl Posledník

30. června 2004

## Obsah

<b>1</b>	<b>Základ systému</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Schéma otevření</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Dražba bez zásahu po 1 v barvě</b>	<b>3</b>
3.1	Odpovědi na 1♣/ 1♦ . . . . .	3
3.2	Odpovědi na 1♥/ 1♠ . . . . .	4
3.3	Rebidy zahajitele . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Odpovědi po zásahu</b>	<b>6</b>
4.1	Dražba po zásahu . . . . .	6
4.2	Dražba po pobídkovém kontru soupeřů . . . . .	8
4.3	Reakce na zásah druhého obránce . . . . .	9
4.4	Zásah 1NT . . . . .	9
4.5	Reakce na dvoubarevný zásah . . . . .	9
4.6	Reakce na zásah skokem . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Dražba vyvážených karet</b>	<b>10</b>
5.1	Otevření 1NT . . . . .	10
5.2	Rebid 1NT . . . . .	11
5.3	Rebid 2NT ve sledu 1♥ – pas – 1♠ . . . . .	12
5.4	Rebid 2NT ve sledu 1♥/♠ – pas – 2♣/♦ . . . . .	12
5.5	Rebid 2NT v ostatních sledech . . . . .	13
5.6	Velmi silné vyvážené karty . . . . .	13
5.7	Vyvážené karty v obraně proti 1 v barvě . . . . .	13
5.8	Zdrhačky z oflekovaného otevření 1NT – Brozel escapes . . . . .	14
<b>6</b>	<b>Otevření na druhém a vyšším stupni</b>	<b>14</b>
6.1	Zahájení 2♣ . . . . .	14
6.2	2♦ MULTI . . . . .	16
6.3	Destruktivky a 2NT Ogust . . . . .	16
6.4	Blokující zahájení . . . . .	17

<b>7</b>	<b>Obrana</b>	<b>17</b>
7.1	Zásahy na 1 v barvě . . . . .	17
7.2	Pobídkové kontra na 1 v barvě . . . . .	18
7.3	Obrana po dvou hláškách soupeře v pořadí . . . . .	20
7.4	Dvoubarevné zásahy na 1 v barvě . . . . .	20
7.5	Proti silnému bezu (od 14–16 výše) . . . . .	21
7.6	Proti slabému bezu . . . . .	21
7.7	Proti vyšším preventivním zahájením . . . . .	22
7.8	Proti silnému trefu / káru . . . . .	22
7.9	Proti polskému trefu . . . . .	23
7.10	Proti 2♦ MULTI . . . . .	23
7.11	Proti preventivním zahájením na 2. stupni . . . . .	24
7.12	Kontra v soutěživé dražbě . . . . .	24
7.13	Dražba na reopen pozici . . . . .	25
<b>8</b>	<b>Slemová dražba</b>	<b>26</b>
8.1	1430 Roman key card Blackwood . . . . .	26
8.2	Cue bidy . . . . .	26
8.3	Josephine . . . . .	27
8.4	Splintery a Exclusion Blackwood . . . . .	27
8.5	Doroszewicz . . . . .	27
<b>9</b>	<b>Speciální konvence</b>	<b>28</b>
9.1	Lebensohl . . . . .	28
9.2	Valentines . . . . .	28
9.3	Scrambling 2NT . . . . .	29
<b>10</b>	<b>Čtvrtá barva</b>	<b>29</b>
<b>11</b>	<b>Výnosy a markování</b>	<b>31</b>
11.1	Výnosy . . . . .	31
11.2	Výnosové kontra . . . . .	32
11.3	Markování . . . . .	32

# 1 Základ systému

**Základ** – Drahé čtyřlisy, slabý NT (12–15), 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 16 bodů. Proto je s 5–9 možno fitovat už na třílist, zahajitel případně opraví do 2NT/3NT podle síly.

**Preferenec drahých v odpovědi** – Jedním ze základních principů je, že v odpovědi na 1 v barvě má přednost drahý 4list. Nedražením drahé barvy odpovídající drahý 4list popře. Například sled 1♣ – pas – 1♦ vylučuje 4list drahý v listě odpovídajícího.

**Obranné pravidlo** – 4–3–3–2, což značí, že je možno mít o jeden ZZ více než by se vyplatilo

## 2 Schéma otevření

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

1 NT – 12–špatných 15 bodů vyvážených, možno i s velmi špatným drahým 5listem v rozloze 5332.

2 ♣ – Forsing do hry na nepravidelné rozloze, silné 2 v drahé nebo 21–22 vyvážených (s libovolnou rozlohou 5332 možnou)

2 ♦ – Multi, 6list drahý, v první hře 6–10, ve druhé hře 8(+)-10, nebo 25–26 vyvážených (libovolné 5332 možné) nebo 6+list levný, který je příliš silný pro otevření 1♣ a příliš slabý pro otevření 2♣. Jinými slovy silné 2 v levné.

2 ♥♠ – 3–8, 5list, ve druhé proti první slibuje boční levný 4list. Vylučuje výjimečnou rozlohu (5–5, 6–4 na drahých,...).

2 NT – 23–24 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** – silné, ale pasovatelné. Pokud má zahajitel forsing do hry na levné barvě proti jakékoli odpovědi, měl zahájit 2♦.

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** – Forsing do hry, 6list. Tohle není typicky silová hláška. V našem systému se silou bez dominantní barvy vyčkejte na popsání se partnera tím, že mu dáte forsing. Jedná se vlastně o chuť do slemu ve dražené barvě, popora se vyjadřuje už s dublem. Funguje to tak, že každá nová barva je potvrzení a cue–bid. Hlášky, které popírají podporu jsou nejbližší NT a opakování barvy zahájení. Přeskočení barvy zahájení nevyklučuje cue–bid v barvě zahájení. Bez rezervy s fitem je třeba dražit přímo úroveň hry. Pozor, při nastavení odpovědi skokem na forsing do hry je následující sled

1♥ – pas – 1♠ – pas – 2♦ – pas – 3♠

pasovatelný, slibující šestilist a hodnoty na výzvu.

**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.)

**Dvojíte zvýšení** – preventivní, cca 3–6 bodů

1♦ – pas – 2♣ – 10+, 5list

2NT – přirozené, 11–12 bodů

## 3.2 Odpovědi na 1♥/ 1♠

**1 na 1** – 5+ bodů, 4list, forsing

**1NT** – 5–9, nejvýše dubl v barvě otevření, po 1♥ i nejvýše 3list ♠. 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** – Forsing do hry, 6list. Podrobněji viz výše...

**zvýšení** – 5–9 bodů, podpora, stačí třílist. Zvýšení má absolutní přednost před dražbou 1NT. Po otevření 1♥, právě třílistem ♥ a čtyřlistem ♠ byste měli dražit 1♠ 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, podpora, přednostní hláška, nutno dražit vždy jsou-li na to karty. Další dražba:

**Nová barva v pořadí** – pokus o hru a žádost o doplnění v dražené barvě nebo cue-bid. Odpovídající reaguje na žádost o doplnění. V případě, že nemá rezervu ani doplnění draží 3 ve fitnuté barvě. Jinak draží nejbližší cuebid. Pokud se jednalo jen o žádost o doplnění, skočí zahajitel na úroveň 4 ve fitnuté barvě.

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

**Opakování barvy** – minimum, tak 11–13(–) bodů

**Skok na 4** – 13(+)-15 bodů, návrh konečného závazku

**3NT** – 16–18 vyvážených, právě čtyřlist v barvě zahájení

**Dvojitě zvýšení** – Preventivní, cca 3–6 bodů

**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 budu v dalším rozumět 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 nevyklučuje) 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** – 16+, 6list. Po 1 na 1 se jedná o hlášku pasovatelnou. S kartou pro forsing do hry na drahém 6listu je výhodnější rebidovat konvenčně 2NT (viz kapitola 5). Forsing do hry proti 5 bodům na levném 6listu se zahajuje 2♦.

**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** – v zásadě vždy do 15 bodů, 4listá podpora

**Zvýšení barvy partnera skokem** – 16+, rozloha přesně 5422 se 4listem v barvě partnera. Pasovatelné. Pro sled typu 1♥ – pas – 2♦ – pas – 4♦, kdy přelezeme úroveň 3NT, to samozřejmě neplatí. Takováto dražba ukazuje velmi rozlohový list se slemovými choutkami v té levné barvě.

**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). Nová barva skokem a potom cuebid v barvě té krátkosti ukazují singl eso.

Rebidy NT jsou podrobně probrány v kapitole 5.

## 4 Odpovědi po zásahu

### 4.1 Dražba po zásahu

Pokud obě linky liciovaly, jsou 2 BT vždy umělé a ukazují fit pro naší 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 nepožíváme splinty. 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. Význam skoku po zásahu nebo kontra, který ukazuje pravou barvu a 12+ bodů zůstává. 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)

**BT v pořadí** – zádrž v barvě soupeře, 15–17

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

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

**barva zahájení skokem** – pětist, 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** – 8–9, alespoň třílistý fit pro barvu zahájení, maximum přirozeného zvýšení na druhý stupeň

**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, neforsírující. 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  $1\spadesuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit$  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

**Zvýšení** – 5–7, 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 nejbvzdálenější 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

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



### 4.3 Reakce na zásah druhého obránce

Kontra je pobídkové, a to přímo i po dvou pasech. 1NT ukazuje zádrž a 15–17. 2NT je s fitem pro barvu odpovědi a silou alespoň na třetí stupeň (v oboustranné dražbě nejsou Splintery).

### 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.

### 4.5 Reakce na dvoubarevný zásah

**Kontra** – 10+ bodů, bez podpory

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

**Zvýšení** – preventivní / do pasu

**Cuebid** –

**po zásahu cuebidem** – v případě, že zasahující slíbil jen jednu barvu (Michaels Cuebid, taky to hrajeme), je cuebid se silou na výzvu a tří a více-listým fitem. V případě, že známe obě barvy, je cuebid s třílistým fitem, vzdálenější zaručuje zádrž v bližší známé barvě.

**po zásahu 2NT/3♣ dvoubarevné** – cuebid ukazuje 3+listý fit, sílu alespoň na 3 a vyšší cuebid 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** – limitované, konstruktivní

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

nová barva skokem – fit + barva, alespoň 9 karet, výzva

cue-bid – dotaz na zádrž.

## 5 Dražba vyvážených karet

### 5.1 Otevření 1NT

12–15, vyvážená rozloha, možno i 5332 s 5listem levným nebo velmi špatným 5listem drahým, odpovědi:

**2♣** – výzva do hry nebo do slemu s vyváženou kartou, dotaz na drahý 4list, slibuje drahý 4list v případě první varianty. 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** – 18–19 bodů a rozloha 4432 na levných nebo 20 bodů a rozloha 4333 s levným čtyřlistem.

**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 nevyklučuje

**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
- 3♥/3♠ – 5332, velmi špatný drahý 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 5332 nebo pokus o slem na 5-5 (♥+jakákoli, ♠+levná), je to primárně dotaz na 3(4)list ve dražené barvě
- Zbytek přirozený.

## 5.2 Rebid 1NT

16–18, 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 chybí přirozený nástroj pro doptání se na rozlohu v dražené drahé. Naše konvence se jmenuje New Minor Forcing. Po rebidu dražíte dosud nedraženou levnou barvu, která slibuje pětist v drahé barvě odpovědi nebo 4-4 na drahých a hodnoty alespoň na výzvu. Odpovídá se na to následovně:

**Zvýšení drahé** – 3list

**Dražba nové drahé** – čtyřlist, bez fitu

**Zvýšení drahé skokem** – čtyřlistá podpora

**2NT** – žádná z uvedených (na levných)

Po **1♣** – pas – **1♦** – pas – **1NT** nemá smysl New Minor Forcing používat.

### 5.3 Rebid 2NT ve sledu **1♥** – pas – **1♠**

Forsing do hry, 19–20 vyvážených bez 5listu drahého nebo šestilist ♥. Potom je temer povinný dotaz **3♣**, odpovědi na něj jsou:

**3♦** – 19–20 vyvážených s 3listem ♠

**3♥** – forsing do hry na 6listu ♥

**3♠** – 19–20 vyvážených a 4–4 na drahých

**3NT** – 19–20 vyvážených a dubl ♠

### 5.4 Rebid 2NT ve sledu **1♥/♠** – pas – **2♣/♦**

Forsing do hry, 19–20 vyvážených bez 5listu drahého nebo 16–20 s 5332 nebo 5422 se 4listem v barvě odpovídajícího. Nová levná je dotaz. Odpovědi:

**Opakování drahé** – 16+ a 5332 s 5listem

**Nová drahá nebo fitnutí levné** – 16+ a 5422 s fitem pro partnerovu levnou.

Samozřejmě, že v případě možnosti dražit tu naši fitnutou levnou ji dražíme.

Například:

**1♥** – pas – **2♦** – pas –

**2NT** – pas – **3♣** – pas –

**3♦**

vyjadřuje variantu 5422 s fitem pro partnerovu levnou. Ale to nejde vždycky, třeba ve sledu:

**1♥** – pas – **2♣** – pas –

**2NT** – pas – **3♦** – pas –

**3♠**

byly dotazem **3♦**, **3♣** tedy už není možné dražit, a proto využíváme první volné hlášky k popsání listu.

**3NT** – 19–20 vyvážených

Je nutno upozornit, že druhý drahý čtyřlíst v listě zahajitele v případě vyvážené varianty je nezajímavý, jelikož

- zahajitel otevřel **1♥**, ale potom odpovídající popřel čtyřlíst pikový dražbou 2 v levné.
- zahajitel otevřel **1♠**, 2 v levné čtyřlíst srdcový v tomto případě nevylučují, ale zase ho popřel zahajitel, protože v případě, že má oba drahé čtyřlísty, zahájil by **1♥** a v případě, že má 5 piků a 4 srdce, tak nemá co rebidovat **2NT**.

## 5.5 Rebid 2NT v ostatních sledech

Forsing do hry, 19–20 vyvážených nebo 4441 se singlem v barvě partnera. Zde platí New Minor Forcing v klasickém provedení viz 5.2.

## 5.6 Velmi silné vyvážené karty

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

**21–22 bodů** – otevření 2♣, rebid 2NT

**23–24 bodů** – otevření 2NT

**25–26 bodů** – otevření 2♦ MULTI, odpověď 2NT na slabý dotaz či 3NT na silný dotaz

Potom je ale nutné mít možnost doptat se na rozlohu v drahých barvách. Tato konvence se týká sledů

- otevření 2NT
- 2♣ – pas – 2♦ – pas – 2NT
- 2♦ – pas – 2♥/♠ – pas – 2NT

Potom 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. Ve výše uvedených sledech platí také transfery včetně transferu do levných barev (3♠ – minor Stayman).

## 5.7 Vyvážené karty v obraně proti 1 v barvě

**Zásah 1NT** – 15–18 bodů se zadržívá v barvě zahájení. Bez zádrže kontra. Po zásahu 1NT platí Stayman, transfery a Lebensohl, a to i v případě, že soupeř zvýší barvu zahájení.

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

## 5.8 Zdrhačky z oflekovaného otevření 1NT – Brozel escapes

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 nikdy 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** – vlastní 5list nebo honoty pro trestné rekontra. Partner (zahajitel) je povinen rekontrovat.

**rekontra** – dva čtyřlisy, z nichž ani jeden nejsou srdce

**2♣** – 4-4 srdce + trefy

**2♦** – 4-4 srdce + kara

**2♥** – 4-4 srdce + piky

## 6 Otevření na druhém a vyšším stupni

### 6.1 Zahájení 2♣

Otevření 2♣ v sobě obsahuje následující typy listů

- 21–22 bodů, vyvážená rozloha, možné libovolné 5332
- silné 2 v drahé barvě (9 zdvihů)
- forsing do hry (méně než 4ZZ)

Po otevření 2NT dražíme s 5listem drahým a málo body transfer. Dostaneme se tak do 3 v drahé, které při otvírání 2NT s 21–22 často nejdou. Jelení 2♣ dávají možnost se v takovém případě zastavit na 2. stupni. Odpovědi na zahájení 2♣:

**2♦** – vyčkávací

**2♥/♠** – cca 0–4 FB, 5+♥/♠, (nechci hrát hru proti slabé variantě)

**2NT** – cca 0–4 FB, 5–4 v drahých

**3♣/♦** – cca 0–2 FB, 6+♣/♦, bez drahého čtyřlistu

Vyšší odpovědi nepoužíváme. Další dražba následuje:

**Po odpovědi 2♥/2♠** – Se slabým listem zahajitel pasuje. Pokud má zahajitel forsing do hry proti čemukoli, draží:

**2NT** – forsing do hry na druhé drahé barvě

**3 v levné** – 5list v nepravidelné rozloze či 6+list, forsing do hry

**3 v nedražené drahé** – silné 2 v té barvě, dá se to pasovat

**zvýšení** – forsing do hry a pokus o slem

**3NT** – do pasu, odpovídající má povinnost zapasovat, protože to může být přes dlouhou levnou.

**zvýšení na 4.stupeň** – do pasu

**Po odpovědi 2NT** –

**3 v levné** – 5list v nepravidelné rozloze či 6+list, forsing do hry

**3 v drahé** – do pasu (slabá varianta s vyváženým listem)

**3NT** – do pasu, odpovídající má povinnost zapasovat, protože to může být přes dlouhou levnou.

**4♣** – pokus o slem v srdcích

**4♦** – pokus o slem v pikách

**4 v drahé** – do pasu, buď měl zahajitel forsing do hry nebo silný dvoutrik, protože fit a snapovací potenciál téměř zaručují hru.

**Po odpovědi 3♣/3♦** – Se slabým listem (20–21 bodů) zahajitel pasuje. Se silným dvoutrikem ve většině případů pasuje také. Proto by hlášky 3 v levné neměly obsahovat drahý 4-list ani 3 užitečné body. Jakákoli jiná hláška je přirozená a forsing do hry (3NT je do pasu).

**Po odpovědi 2♦** –

**2 v drahé** – forsing na jedno kolo, s úplným hnojem draží odpovídající 2NT (do 3 bodů, nesmí mít kontrolu - tzv. druhá negativka). Potom opakování drahé je pasovatelné. V případě, že zahajitel draží novou barvu a odpovídající opraví do jeho první barvy, může zahajitel rovněž zapasovat. Všechny ostatní sledy jsou forsing do hry. V případě, že zahajitel opakuje svoji drahou, jsou všechny hlášky mimo opakování svojí barvy a dražby NT s fitem a cue-bid.

**2NT** – 21–22 bodů vyvážených s libovolným 5332 možným. Další dražba viz kapitola 5.6.

**3 v levné** – forsing do hry, 5list v nepravidelné rozloze nebo 6+list

**3 v drahé** – forsing do hry, dlouhá dobrá barva, určení trumfů, žádost o cuebid.

**3NT, 4NT, 5NT** – 27–28, 29–30 a 31–33 bodů vyvážených s libovolným 5332 možným. Další dražba viz kapitola 5.6 na příslušném stupni.

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 s následujícími typy listů:

- v první hře s 6–10 body, ve druhé hře s 8(+)-10 body a šestilistem drahým
- 25–26 body a vyváženou rozlohou s libovolným 5332 možným
- s levným šestilitem, se kterým chceme forsovat do hry proti listu, se kterým má partner na odpověď po zahájení 1 v barvě. Popírá boční drahý 4list. Obvykle 4ZZ, výjimečně (při značné bodové síle) i 5ZZ. Sled 1♦ – pas – 1? – pas – 3♦ je potom pasovatelný.

Odpovědi na 2♦ jsou:

2♥ – slabý dotaz bez zájmu o hru proti slabé variantě nebo výzva proti pikovému dvoutriku. Když zahajitel opraví do 2♠, je 2NT výzva do 4♠.

2♠ – výzva do hry proti srdcovému dvoutriku, proti pikovému dvoutriku chuť hrát jen 2♠.

2NT – pokus o hru proti slabé variantě (silný dotaz). Odpovědi na silný dotaz jsou:

3♣ – dobrých 8–10 bodů (ve druhé 9–10), šestilist drahý. Forsing do hry. Potom 3♦ je dotaz, zahajitel draží se 6listem ♠ 3♥ a se 6listem ♥ 3♠.

3♦ – 6 – špatných 8 bodů (ve druhé hře 8–9–), šestilist ♥

3♥ – 6 – špatných 8 bodů (ve druhé hře 8–9–), šestilist ♠

3NT – 25–26 vyvážených

4♣/♦ – silný na dlouhé barvě

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

## 6.3 Destruktivky a 2NT Ogust

Destruktivní otevření 2♥/♠ používáme v první hře, a to vždycky, aby se to statisticky vyplatilo. Potřeba je mít 3-8 bodů, v první proti druhé i méně, a právě 5list. Toto zahájení popírá výjimečnou rozlohu, s touto by se při příliš velkém počtu ZZ pro konstruktivní zahájení mělo v prvním kole pasovat. Se silou 8 bodů by měly být v listě spíše sekundární hodnoty nebo defektní body, jinak je osmibodový list příliš silný pro destruktivní zahájení.

Co po tom zahájení? Nová barva je zdrhačka s 5listem a max. singlem v barvě otevření. Když přiletí flek, re je SOS s max. singlem v barvě otevření a bez 5listu. Bez problémů pasujeme s primérkou a dublem. Účelem je v tom vydržet s maximální škálou karet.

2NT je Ogust (i po fleku), je to dotaz na sílu a kvalitu. Je to určitě forsing do hry proti maximu, t.j. velmi dobrých 16, ale spíš 17–18 je pro použití Ogusta minimum. Odpovídá se na to:

3♣ – minimum a špatná barva



**3♦** – minimum a dobrá barva. Slibuje 3 body, pokud jsme zahájili s méně než třemi body, nesmíme odpovědět jinak než **3♣**.

**3♥** – maximum a špatná barva. Nejméně 5 bodů a ještě něco navíc, spíše 6–8.

**3♠** – maximum a dobrá barva

Ve druhé hře otevření **2♥/♠** slibuje 3–8(–) bodů a šestilist v barvě otevření. Následná dražba je stejná.

## 6.4 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 či ve druhé hře je potřeba lepší barva, aby se soupeři báli flekovat. Když budou mít něco jako AKJx v barvě zásahu, budou reopen kontra pasovat velmi ochotně. 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, 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 dotaz na krátkost

**1NT** – 15–18 vyvážených, se zádrží, viz (5.7)

**3NT** – do hry přes pevnou barvu

**Cuebid skokem** – nespécifikovaná 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 batva** – silné, ale neforsující  
**zvýšení** – výzva (i zvýšení skokem)  
**cuebid** – forsing, může se pasovat jen zvýšení nebo oprava  
**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+. Kontruující 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. Kontruující 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, pětelist. 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♣ 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♠ – 2♠** – 5–5 ♥+levná, potom 2NT dotaz (s rezervou), **3♣** do výběru levných barev

**1♠ – 2NT** – 5–5 na levných

**1♠ – 3♣** – přirozené, blok (to jsme chtěli)

1♥ – 2♥ – 5–5 ♠+levná, potom 2NT silný dotaz, 3♣ do výběru

1♥ – 2NT – 5–5 na levných

1♥ – 3♣ – blok

1♦ – 2♦ – 5–5 ♠+nižší, potom 2♥ do výběru (5–5♠+♣ se opraví do 2♠, ne do 3♣!), 2NT silný dotaz. Sled: 1♦ – 2♦ – pas – 2NT pas – 3♦ je max. a 5–5 na drahých

1♦ – 2NT – 5–5 ♥+♣

1♦ – 3♣ – opět blok

1♣ – 2♣ – 5–5 ♠+nižší, potom 2♦ do výběru, 2♥ dotaz na ♥ s tolerancí ♠, 2NT silný dotaz. Sled: 1♣ – 2♣ – pas – 2NT pas – 3♣ je opět max. a 5–5 na drahých

1♣ – 2♦ – blok s 6listem ♦

1♣ – 2NT – 5–5 ♥+♦

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

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

## 7.5 Proti silnému bezu (od 14–16 výše)

DONT (Disturb Opponents' NoTrump), 1NT – ?:

**kontra** – mám jednobarevný zásah (dotaz 2♣)

2♣ – trefy + vyšší, 4+ – 4+

2♦ – kara + vyšší, 4+ – 4+

2♥ – srdce a piky 4+ – 4+

2♠ – 6list

Vsechno tak od 10 bodů. Se 4–4 se obvykle nezásahuje, při dvoubarevném zásahu se obvykle vyžaduje rozloha alespoň 5–4 s 5listem v libovolné z nadražených barev.

## 7.6 Proti slabému bezu

Capeletti: 1NT – ?

**kontra** – trestné, od 15 bodů, na reopen pozici tak od 17

2♣ – 6list libovolný. Potom:

2♦ – pasovatelný dotaz

2♥/♠ – barva

2NT – dotaz se zájmem o hru, kontrující draží svou barvu

2♦ – 4+–4+ na drahých, odpovídá se na to:

2♥/♠ – do pasu

2NT – dotaz se zájmem o hru, zasahující reaguje:

3♣ – bez preference (4–4)

3♦ – preference srdcová (5–4)

3♥ – preference piková (5–4)

3♠ – forsing do hry, 5+–5+

3♣/♦ – forsing, 5list

3♥/♠ – blokující

2♥/♠ – 5list + 4list levný. Další dražba:

2NT – dotaz se zájmem o hru, zasahující draží levný 4list

3♣ – do výběru levné barvy

**nová barva** – forsing, 5list

2NT – na levných barvách, alespoň 9 karet

3♣/♦ – 6list

Všechny zásahy tak 11–14 bodů.

## 7.7 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.

## 7.8 Proti silnému trefu / káru

Něco jako precision – neříká nic o dražené barvě. V první hře praktikujeme velmi agresivní obranu pro zabránění dražebního prostoru. 1♣/♦ – ?

**kontra** – trefy nekratší barva v listě, třílisty do ostatních, 8–15 bodů

1♦/♥/♠ – 8–15, nejkratší barva v listě. V první hře velmi agresivně, třílistá podpora pro ostatní barvy.

**1NT** – 8–15 bodů, pětist levný a čtyřist drahý, potom se draží

**2♣** – do výběru levných barev

**2♦** – dotaz na drahý 4list, s rezervou

**2♥** – do výběru drahých barev

**2?** – 8–15 bodů, 5list

**pas** – 0–7 nebo 16+

Ve druhé hře už může zásah **2♠** na pátou desítku bolet, destruktivní hodnoty budeme radši oznamovat na prvním stupni. Dražíme buď přirozeně nebo hrajeme konvenci krátkost-délka (podle dohody páru, stejně jako jestli v druhé proti druhé dražit ještě destruktivně, přirozeně nebo následovně):

**Kontra** – trefová krátkost-délka, **2♣** potom je zvýšení

**1♦/♥/♠** – 8–15, nejkratší barva v listě, nebo 5list. Odpovídá se na to:

**Nová barva** – 3+listý fit v barvě zásahu, nejlepší barva

**1NT** – s rezervou, dotaz, ale pasovatelné. Může být bez fitu.

**Zvýšení** – s 3+listým fitem, s možností hrát v jiné barvě (obvykle ve dvou dalších) bez jasné preference

**2NT** – forsing, dotaz

**1NT** – 8–15 bodů, 5list levný, 4list drahý, odpovědi na to viz výše

**2?** – 6list, blokující

**pas** – 0–7, 8–15 úplně pravidelných (4333) nebo 16+

## 7.9 Proti polskému trefu

V první hře blokujeme polský tref stejně jako silný tref s tím rozdílem, že zásahy na prvním stupni zaručují nejvýše dubl v dražené barvě. **1NT** vždy silný – 15–18, protože na to zahájení může mít i 12 bodů. **Kontra** na **1♣** může mít i variantu 16+. Ve druhé hře už všechno přirozeně.

## 7.10 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

## 7.11 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.

## 7.12 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 zahájitel)

### 7.13 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
- po splinteru je zakázán dotaz na esa – 4NT je vyčkávací hláška na další cuebid

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

Na to co se děje v případě b=♣ mi nedokázal odpovědět ani Mark Horton (dost solidní expert), tak se na to neptejte ani mě. "Fast action denies" kdyby se vás někdo ptal (třeba já)

### 9.2 Valentines

Dražba 1♠ – pas – 2♥ – pas – 4♥ obsahuje velice širokou škálu karet, silněji by bylo možno dražit jen se singlem (splinter), ale v této situaci se nabízí výhodnější řešení

1♠ – pas – 2♥ – pas – ?

4♥ – nějakých 14, 15 bodů, nejtěsnější

4♦ – od 16 do 18

4♣ – 19,20 (21)

Jo – a Valentýnky proto, že dobře popisují srdíčka. Poznámka: Sled 1♠ – pas – 2♥ slibuje zásadně 10+ a pětist srdcový. Není vhodné se od tohoto pravidla odchýlovat. K odchýlení se od máme jiné věci (třeba 1♠ – pas – 2♣ na třílist). Jinými slovy: lhát v drahých barvách je kriminální.

### 9.3 Scrambling 2NT

1♠ – pas – 2♠ – kontra – pas – a co teď?

Řekněme, že v naší kartě není pětist. Dražba pětististu nebo ♥ čtyřlistu na třetím stupni je zřejmě bezpečná, protože partner slíbil třílisty ve všech barvách kromě piků a pokud má slabou variantu, pak bude nejspíš mít i 4list ♥. Mluvit musíme, protože na trestné propasování karty prostě nemáme. Hláška 2NT zatím význam nemá, protože každý jistě nahlédne, že chtít hrát 2NT je nesmysl – soupeři mají příliš mnoho piků. Proto tuto hlášku používáme ve významu „Já mám vyváženou kartu a nevím co říct. Partnere, zkus se trefit do mých levných čtyřlistů.“ Scrambling 2NT se používají i v analogických situacích, navíc není nutné, aby soupeři dražili tutéž barvu. Další příklad:

1♠ – pas – 2♥ – kontra

pas – 2NT

V tomto příkladě 2NT říkají pouze to, že co se týká levných barev, je partner kontrujícího bez preference.

## 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 pětististu po hlášce neslibující rezervu. Všimněte si, že ve sledech typu

1♥ – pas – 1♠ – pas – 2♣

nemáme s pětistem pikovým a kartami alespoň na výzvu hlášku. 2♠ by byly slabé (do 9 bodů) a 3♠ slibují šestist. Čtvrtá barva nás v téhle situaci elegantně vytáhne z bryndy. Všimněme si, že v případě, že byl nadražen 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 oznamením právě takové výzvy. V případě síly právě na hru doporučuji hlášku 4♥. Zbyla nám 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 petlistu, 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 nadražit varianty dotazu ve dvou případech.

Začneme situací, kdy zahajitel vyjádřil fit pro partnerovu drahou. Fit je zcela jistě právě třílistý, se čtyřlitem by vyjadril 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 změni na trestné. Licitací barvy se u soupeře myslí skutečná barva, kterou hlavní hráč měl, nikoliv (umělá) barva slovně oznámená, tu mohl obránce případně kontrovat 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 kontrující jinou svou barvu)
- pokud na obrané lince barvu litoval jen kontrující, 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 kontrujícího

A proti barevnému závazku:

- zakazuje vynést trumf nebo barvu litovanou kontrující
- 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 kontrujícího

## 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 příkazná, t.j. malá lichá žádá barvu odhozu, velká lichá neříká nic nebo se snaží zabránit výnosu v odhazované barvě