

# SYSTÉM CZECH STANDARD 1.0

*Systém sestavili reprezentační trenéři mládeže. Klade si za úkol sjednotit licitační systém pro juniorské hráče a vytvořit univerzální systém založený zejména na přirozené licitaci a užitečných konvencích.*

*Poslední aktualizace – březen 2022*

## ZÁKLADNÍ POPIS SYSTÉMU A TERMINOLOGIE

Systém Czech Standard je založený na umění ohodnocení listu a rozlišení typů listů:

- Pravidelný – PR (4333, 4432, 5332)
- Semipravidelný – SPR (5422, 5431, 4441, 6322, 6331)
- Nepravidelný – NPR (7 karet v jedné barvě, nebo 10 karet ve dvou barvách)
- Guláš – GUL (8 karet v jedné barvě, nebo 11 karet ve dvou barvách)

**Užitečná Figura (UF)** = A, K, Q v trumfech nebo v kombinaci s A nebo K, případně Q v barvě, kde víme, že má partner minimálně 3 karty – využívá se zejména při ukazování fitů a odhadu výše závazku v drahé barvě, a to jak v soutěžní, tak v jednostranné dražbě.

**OK = ostrá krátkost**, malý singl nebo šikena. Za OK nepovažujeme singl K nebo A, s Q záleží na situaci, ale spíše se bude hodit jako krátkost, než jako figura.

**≤10** = list, který obsahuje 10 a méně figurových bodů a není vhodný na výzvu do hry. Tyto hlášky jsou neforsující. Výzva do hry už může být od 9 FB v případě, že nese 3 UF.

**Metoda ocenění listu TZUF pomocí Teoretických Ztrátáků (TZ) a Užitečných Figur (UF), které TZ pokrývají (figury AKQ, OK při fitu)**

- Teoretický ztráták je každá karta v barvě (maximálně však 3), kde nám chybí A, K nebo Q.
- $x = 1$ ,  $xx = 2$ ,  $xxx = 3$ ,  $xxxx(x) = 3$ ,  $Qx = 2$ ,  $Kx = 1$ ,  $Ax = 1$ ,  $AQx = 1$
- $3, 4, \dots, 7$  = přesný počet teoretických ztrátáků
- $\leq 4$  = znamená 4 nebo méně TZ
- Tato metoda funguje výborně při nepravidelných a gulášových listech, pokud umíme ukázat typ listu a ostrou krátkost. Dobře však funguje i při semipravidelných listech, kde nám může pomoci v ocenění listu zahájení a druhu závazku. **Základní síla zahájení** je  $7$  nebo 12-14 FB, **zahájení + rezerva** je  $6$  nebo 15-17 FB a **maximum zahájení** je  $5$  nebo 18-19 FB. V případě, že je list silnější (zařazen do vyšší kategorie výše uvedených) na počet TZ než na FB, pak je list vhodný do barvy, v případě, že je silnější na FB, pak je vhodnější do NT.
- Nejlépe funguje při drahých fitech, ale vhodné je tuto metodu používat v soutěžní dražbě a jako první indikátor slemových ambicí.
- Ocenění, zda máme v rámci TZ minimální, či maximální list můžeme provést kontrolou úrovně TZ. Průměrně máme TZ na krále, za každý TZ na eso tak můžeme počítat minus ( $\searrow$ ), za každý ztráták na Q můžeme počítat plus ( $\nearrow$ ). Pokud nám v celkovém součtu vyjde  $\nearrow$ , máme maximum, v případě  $\searrow$  máme minimum. Při výsledku  $\nearrow \nearrow$  či  $\searrow \searrow$  byste měli list na TZ o jeden zlepšit, či zhoršit. Je třeba vždy brát v potaz přibližnou sílu partnera a spočítat si, zda je možné, aby nám pokryl dostatek TZ, abychom měli na manši či slem. V soutěžní dražbě je pak potřeba počítat, že když nám partner pokryje TZ figurami, tolik teoretických zdvihů bude mít také do obrany. Vyplatí se nám předražít? Obecně platí, že list se  $7-8$  je vhodný na soutěž na 2., maximálně 3. stupni, list  $\leq 6$  je silný na 3. a vyšší stupeň, dle síly partnera a kvality dlouhých barev.
- Singl při fitu počítáme za pokrytí  $1$ , šikenu za  $2$ . Většinou ale můžeme krátkost ukázat, a tak si tyto hodnoty nezapočítáváme teoreticky, ale raději ukážeme konkrétní krátkost a počet UF. Toto ohodnocení připočtení krátkostí jako zdvihu (ekvivalent UF) se používá zejména při soutěžní dražbě, kdy nemáme na ukázání krátkostí prostor.

## PŘEHLED ZAHÁJENÍ

**1♣ = 3+♣**

- ✓ 12-20(22) FB, 5+♣ a semipravidelný či nepravidelný list, 7-5 (4 s nepravidelnou či gulášovou rozlohou)
- ✓ 12-14 FB, pravidelný (3-4 UF)
- ✓ 18-19 FB, pravidelný (5-6 UF)

**1♦ = 3+♦**

- ✓ 12-20 FB(22), 5+♦ a semipravidelný či nepravidelný list, 7-5 (4 s nepravidelnou či gulášovou rozlohou)
- ✓ 12-14 FB, pravidelný (3-4 UF)
- ✓ 18-19 FB, pravidelný (5-6 UF)

**1♥/♠ = 5+♥/♠**

- ✓ 11-20(22) FB, 5+list 7-5 (4 s nepravidelnou či gulášovou rozlohou)

**1NT = 15-17 FB, pravidelný (4-5 UF), drahý 5list možný, důležitý je sehrávání NT ze správné strany a mít 3OM**

**2♣ = jediné forsující zahájení**

- ✓ 22+ FB, pravidelný (6+ UF)
- ✓ 20+ FB, semipravidelný s 5M, ≤ 4
- ✓ 18+ FB, NPR+ s tuhou barvou, ≤ 4
- ✓ 20+ FB, NPR s 6+♠/♦, ≤ 4

**2♦/♥/♠ = (6)8-11 FB, 6list, 8-7**

- ✓ Téměř vždy semipravidelné rozlohy 6322 nebo 6331, rozloha 6421 podle FB síly a počtu TZ a **ne** se 7listem
- ✓ Ve 2. hře kvalitní barva minimálně se dvěma topfigurami
- ✓ V 1. hře může být trumfová barva slabší, ale list nesmí být slabší než 8
- ✓ Na 3. místě můžeme zahájit takticky také na dobrý 5list se semipravidelnou rozlohou a levným 4listem.

**2NT = 20-21(22) FB, pravidelný (~6UF), drahý 5list výjimkou, jen se špatnou barvou a 3OM**

**3♣/♦ = 6-11 FB, 6+♣/♦, v závislosti na manších a pozici. Máme sice chuť blokovat, ale pořád bychom měli mít šanci hrát 3NT.**

- ✓ Na 1. a 2. místě by to mělo slibovat 7-6, což odpovídá maximálně 3 figurám, ale není to AKK
- ✓ Na 3. a 4. místě to může být taktické
- ✓ V první hře stačí 6list, ale měli bychom mít krátkost v drahé barvě
- ✓ Ve druhé hře bychom měli mít vždy 7list nebo list okolo 6 a 64 v levných

**3♥/♠ = 6-11 FB, 6+♥/♠, platí stejná pravidla jako pro levné barvy. V případě, že máme 7list, ale 8, tak není tento list vhodný na prevenci a budeme ho pasovat a soutěžit na nízkých stupních. Zahájením 3M byste často zbytečně předražili nebo nabídli soupeřům lepší skóre (zisk z prevence je snížen o pády, nebo že soupeře vyženeme pod tlakem do hry, kterou by normálně nevydražili). Pokud chcete být v preventivních zahájeních agresivní, tak pouze v 1. proti 2. hře.**

**3NT = Solidní drahý 7list AKQ a figura vedle (ne eso) nebo 8list bez figury vedle, 5.**

**4♣/♦ = taktické zahájení s levnou barvou, kdy nechceme hrát 3NT. Většinou gulášová rozloha s 8listem nebo 74 s levnými, na 3. místě ve výhodných manších může být jen 7list, výjimečně i 6list, pokud to vychází na TZ.**

**4♥/♠ = taktické zahájení s drahou barvou. Barva není kompletní a list by neměl obsahovat eso ve vedlejší barvě, pokud není na 3. nebo 4. pozici.**

## DRAŽBA S PRAVIDELNÝMI LISTY

**Bodové zóny jsou rozděleny následovně:**

- ✓  $1\clubsuit/1\diamond = (11)12-14$  FB → následně dražíme 1NT, ve sledu  $1\clubsuit-2\clubsuit$  a  $1\diamond-2\diamond$  dražíme 2NT/3 $\clubsuit/\diamond$
- ✓ 1NT = (14)15-17 FB
- ✓  $1\clubsuit/1\diamond = 18-19(20)$  FB → následně dražíme 2NT, ve sledu  $1\clubsuit-2\clubsuit$  a  $1\diamond-2\diamond$  dražíme 3NT
- ✓ 2NT = 20-21(22) FB
- ✓  $2\clubsuit = 22+$  FB → následně dražíme 2NT/3NT

V případě, že se chceme odchýlit od systému a máme drahý 5list nebo semipravidelnou rozlohu, musíme dbát na to, zda chceme hrát NT z naší strany a ochránit si figury v krátkých barvách, nebo chceme raději hrát NT z partnerovy strany. Obzvláště s drahým 5listem nemusíme bláznit se zahájením 1NT, protože si sílu umíme ukázat dobře i po zahájení 1M. Hlavně jde tedy o hraní NT ze správné strany. Pokud chceme zahájit NT s 5M, měli bychom mít 3 v druhé drahé, aby se nám nestalo, že mineme drahý fit jak pro částečný závazek, tak pro hru v případě, že má partner 5 v druhé drahé.

## DRAŽBA S (SEMI)NEPRAVIDELNÝMI LISTY S LEVNOU BARVOU

Dražba s nepravidelnými listy s levnou barvou je vesměs přirozená, pokud nemáme sílu na revers, opakujeme barvu zahájení nebo se specifickým listem můžeme zvýšit drahou barvu partnera na 3list.

Se silným semipravidelným listem s levnou barvou je většinou lepší zahájit  $1\clubsuit/\diamond$  až do 22 FB, nebo můžeme dražit přes  $2\clubsuit$ , ale pak musíme ukázat pravidelný list, abychom měli možnost najít drahý fit či zůstat ve 3NT.

Se silným listem je nutné dražit forsující hlášku, nejčastěji revers nebo skok v nové barvě.

V případě, že jeden z hráčů vyloučil 4M, přechází dražba do nalezení nejlepšího ze závazků 3NT/5m/6m, občas můžeme najít 4M na fit 4-3.

## DRAŽBA S NEPRAVIDELNÝMI LISTY S DRAHOU BARVOU

Největší pozornost ve všech systémech by mělo mít co nejpresnější ukázání různých variant listů s drahými barvami. Využíváme zahájení 1M nebo  $2\clubsuit$ , s NPR či GUL listy pak 3NT/4 $\heartsuit$ /4 $\spadesuit$ , popř. preventivní zahájení 2/3 $\heartsuit/\spadesuit$  (2 v drahé pouze se semipravidelnými listy).

Po odpovědi 1NT je nutné pro rozlišení síly listu – 16+ FB PR/SPR nebo  $\leq 5$  NPR/GUL – použít **konvenci Gazzilli**.

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA SYSTÉMU V JEDNOSTRANNÉ DRAŽBĚ

- ✓ **2♣ po 1♦/♥/♠** je GF, 12+ FB, nemusí slibovat nutně trefy. Následné 2♦ po 1M ukazují figurovou rezervu 15+ FB, zatímco ostatní hlášky ukazují rezervu. Po 1♦-2♣ ukazují 2♦ minimum zatímco přímá krátkost již rezervu.  
**2♣ po 1♣** je limitované **Inverted minor**. Zde také 2♦ ukazují minimum: 12-14 PR nebo s 5+♣ bez OK.
- ✓ **Skok v nové barvě** v odpovědi je výzva s 6listem, včetně 1♣ - 2♦. Takováto výzva může být velmi agresivní, většinou ale 9-11 FB se 6listem s dvěma figurami. Jedná se o listy okolo 7.
- ✓ **Dražba drahé barvy** v odpovědi na 1. stupni a pak skokem či v pořadí na 3. stupeň je forsing do hry.
- ✓ **Dražba drahé barvy** v odpovědi na 1. stupni a následné opakování na 2. stupeň je slabé ≤10 FB, neforsující. Např. 1♦-1♣-2♣-2♠.
- ✓ Ve většině případů ukazujeme **v první řadě fit v drahé barvě** a až pak rozlišujeme typ listu, pokud je to nutné. Drahé manše dražíme agresivně.
- ✓ Dražba **drahého 4listu** má **přednost** před levným 5+listem, ve sledu 1♣-1♦ při síle na GF+ můžeme upřednostnit 5+♦ před 4M, abychom se lépe dodražili do karového slemu.
- ✓ **Limited Inverted Minor** (Zvýšení levné barvy) se dělí do 3. stupňů:
  - ≤10 = skok na 3♣/♦ je preventivní
  - 11-15 FB (3-4 UF, 7-6) = zvýšení levné na 2♣/♦ je omezené inverted minor
  - 16+ FB (5+ UF, ≤5) = nejsilnější listy s levným fitem dražíme druhou levnou a pak dražíme levnou barvu zahájení na 3. či 4. stupni. Dražba 1♣-1♦-1NT-2♥/♠ však ukazuje krátkost v drahé barvě, v případě drahého 4listu dražíme konvenci **2-way checkback**. Např. 1♣-1♦-1♠-3♣ = silné sfitování trefů
- ✓ **Výzva do hry po zvýšení 1♥/♠-2♥/♠, ale i 1♣/♦-1M-2M, nebo (1♣/♦) - 1♥/♠ - (pas) - 2♥/♠**
  - Obecná dohoda – v případě, že dražba je jednostranná nebo soupeř dal kontra, ukazujeme krátkosti novou barvou, 2NT je obecná figurová výzva a 3M hledá manši v případě 2 primárních figur u partnera.
  - V oboustranné dražbě (soupeř dražil libovolnou hlášku, i přípravný 1♣) dražíme přirozeně druhou barvu (4+list, hodnoty), soupeřova barva ukazující 4+list je krátkost a 2NT je obecná výzva. Zvýšení drahé barvy je pouze soutěžní a není to výzva.
- ✓ V případě, že jeden z hráčů **vyloučí drahý 4list**, dražba drahé barvy na 2. stupni ukazuje krátkost nebo malý dubl a obavu o držení do NT (výzva+), na 3. stupni skokem vždy OK (GF+). Např. 1♣/♦-1NT/2NT, 1♣-2/3♣, 1♦-2/3♦, 1♦-2♣, výjimku tvoří 1♣-1♦-1/2♥/♠ kdy ukazujeme semipravidelný dvoubarevný list a drahou barvu dražíme přirozeně.
- ✓ **2-way checkback (1X-1M-1NT, ale i 1♣-1♦-1NT)**
  - Přes 2♣ dražíme většinu výzvočných listů 10-12 FB (3UF, 7), stopku s ♦ nebo list 5M332 a GF, kdy chceme dát partnerovi na výběr mezi 3NT a 4M
    - Odpovědi na 2♣: 2♦ = automat 12-14 PR
    - Po odpovědi zahajitele 2♦ se draží přirozeně, 3♣/♦ = 4M5+♣/♦, skok na 3NT = 5♥/♠332 a do výběru mezi 4♥/♠ a 3NT
  - Přes 2♦ dražíme pravidelné či semipravidelné listy se silou na hru, často ale hledáme slem
  - Opakování drahé barvy na 2. stupni je vždy slabé, 1♣/♦-1♠-1NT-2♥ je také slabé ≤10 FB, neforsující
  - **2NT jsou transfer do ♣**, slabý, nebo slemový list 1♣/♦-1♥/♠-1NT-2NT
  - Skok na 3. stupeň je forsing do hry s nepravidelným listem 55 nebo 7list ≤6
- ✓ **2-way checkback po (1♣/♦-1♥/♠-2NT a 1♥-1♠-2NT)**
  - Přes 3♣ dražíme stopku ve 3♦, výběr mezi 4M/3NT s 5listem nebo slemové pokusy se SPR+.
  - přes 3♦ dražíme všechny listy, kde chceme hrát primárně drahou manši nebo 3NT, případně, když chceme vyzvat do slemu s pravidelným listem.
    - Zahajitel draží drahé barvy odspodu. Když odpovídající přejde 3NT, tak vyzývá do slemu s PR.
  - 3♥/♠ = slabé listy, kdy nechceme hrát NT, v obou případech máme alespoň 5list a pravděpodobně nemáme vstupy, abychom nesli zdvihy do NT.
  - 3NT = to play bez drahých barev
  - 4m = výzva do slemu s fitem v levné barvě, 5+list (se 4listem můžeme dražit přes 3♦)
  - 4M = to play

### ✓ Konvence Gazzilli – 1M-1NT nebo 1♥-1♠

Základním principem této konvence je rozlišit sílu zahajitele, ale také typ rozlohy. Konvenčními hláškami jsou 2♣ a 2NT, ostatní hlášky jsou přirozené a tak není konvence tak náročná, ale přitom dostatečně efektivní. Problematické listy jsou rozlohy 6M4m, kdy si musíme vybrat, kterou barvu ukázat jako první, obojí často neumíme ukázat. Ve sledu 1♠-1NT se hledá špatně fit 4-4 v srdcích při síle 15-17 proti 4-8 (pokud máte zájem hrát lepší konvenci, podívejte se na transfer Gazzilli v systému REPPE).

- 1NT po 1♥-1♠ = 11-14 FB, (S)PR s 2-3♠
- 2♣ = 11-14 FB, 5M4+♣ nebo 15+ (S)PR
  - 2♦ = konvenční GF proti silné variantě, 9+ FB, pak 2M je slabá varianta s 4+♣ a můžeme se zastavit ve 2NT/3♣; ostatní hlášky jsou přirozené a již GF
  - 2M = 4-8 FB, dubl
  - 2NT = 4-8 FB, obě levné barvy
  - 2♥/3♣/♦ = nová barva, většinou singl M a vlastní 6+list, u 2♥ stačí 5+list
  - 3♥ po 1♥-1♠-2♣ = GF s fitem a 4+♠, slemová výzva, se silou 12-14 bez slemové ambice dražíme rovnou 4♥
  - 3M po 1M-1NT-2♣ = Hx, 9-11 FB, často trefové napojení, můžeme uhrát 4M i proti slabé variantě
- 2♦ = 11-14 FB, 5M4+♦, pak přirozeně, zvýšení levné je výzva
- 2♥ po 1♠ = 11-14 FB, 5♠4+♥, pak přirozeně, zvýšení srdcí je výzva
- 2♥/♠ opakování = 11-14 FB, 6M, pak přirozeně, 3m je výzva, se slabým listem raději pasujeme i se šikénou
- 2♠ po 1♥ = 18+ 5♥4♠, dražíme reverz bez možnosti drahého fitu, čili musíme mít dostatečnou sílu již na 3NT (následně dražíme strukturovaný revez, čili slabě přes 2NT, 3X je GF), s 15-17 dražíme 2♣ a když partner opraví do 2♥, tak můžeme pasovat nebo vyzvat s maximem.
- 2NT = GF, NPR listy, 55 nebo 7+M, případně 18+ se 4♠ po 1♥-1♠
  - 3♣ = automatická vyčkávací hláška
    - 3NB = 4 nebo 17+ FB a 55
    - 3M = 16-19 FB, 7+list nebo 6list hratelný proti singlu, kdy nemáme na zahájení 2♣
    - 3NT = 4 nebo 17+ FB, 5M5♣
  - 3♥ po 1♥-1♠-2NT = 12+ s 3+♥
- 3♣/♦/♥ = 14-17 FB, 55+ a 5, pak dražíme manši, kterou chceme hrát, zvýšení na 4m ukazuje slemové ambice, většinou se singlem M.
- 3♥/♠ opakování = 14-17 FB, barva hratelná proti singlu, často 7list
- 3NT = to play z různých důvodů (bodová síla, zdroj zdvihů)

### ✓ Konvence 3. barva – 1♣-1♥/♠-2♣-2♦, 1♦-1♥/♠-2♦-2♣/♥

- Jedná se o hlášku nové barvy po opakování levné barvy zahajitele.
- Neukazuje délku v dražené barvě, dotaz na rozlohu zahajitele, který má často rozlohu 54 s vyšší barvou a nemá na reverz.
- 1♣-1♠-2♣-2♦ = dotaz na rozlohu, INV+: 2♥ = 5♣4♥; 2♠ = 6♣3♠ nebo 3145; 2NT = 6322/6331 se zadržím v srdcích; 3♣ = Escape bid; 3♦ = 1345 nebo 2245 a lepší. 1♣-1♠-2♣-2♥ = to play s 5♣4♥, často to bude 55
- 1♦-1♠-2♦-2♥ = dotaz na rozlohu, INV+: 2♠ = 6♦3♠; 2NT = 6322/6331 se zadržím trefovou; 3♣ = 6♦4♣; 3♦ = Escape bid; 3♥ = 5♦4♥; 3♠ = 3451

### ✓ Reverz a dražba po reverzu (strukturovaný reverz)

- Reverz představuje dražbu barvy vyšší než je barva zahájení. K této dražbě je zapotřebí držet semi(ne)pravidelný list s 5+listem v barvě zahájení a 4listem v barvě rebidu nebo 4441, v bodové zóně od (15)16 bodů.
- Po reverzu je nejslabší hláškou odpovídajícího hláška 2NT, která ukazuje minimální list a záměr hrát v jedné ze dvou barev zahajitele pod úrovní hry
- Další slabou hláškou je opakování vlastní barvy na 2. stupni, může to ale obsahovat i výzvové listy s drahým 5listem, a proto je to forsing. Partner musí zvýšit s 3kartovým fitem nebo dražit 2NT/3m bez fitu (následná dražba partnerovy levné barvy je INV s 5M3+m nebo s 55 při dražbě nové barvy).
- Naopak přímé zvýšení jedné ze zahajitelových barev na 3. stupeň je GF – umožňuje to jednodušší dražbu zejména levných slemů.
- Dražba 4. barvy či dražba vlastní barvy skokem je forsingem do hry

### ✓ Splinter po drahé barvě

- Jedná se o dvojitý skok v nové barvě, ve většině případů na 4. stupeň v levné barvě. Po zahájení 1♥/♠ je skok na 3NT splinter ve druhé drahé barvě a skok 1♥-3♣, 1♠-4♥ je přirozený slabý se 7listem.
- Ukazuje 4kartový fit a maximálně singla v dražené barvě.
- Dle situace slibuje figurovou sílu na celou hru, po zahájení tedy 11-15 FB, čili 3-4 UF

✓ „Splinter“ po levné barvě

- Po zahájení 1 v levné nedražíme splintery přímo. Dvojitý skok na 3♥/♠ ukazuje preventivní list se 7listem.
- Základem pro splinter je ukázání fitu a chuti hrát trumfové závazky. Navíc krátkost je nejčastěji v drahé barvě a je třeba ho ukázat ještě pod úrovní 3NT, abychom se v nich mohli zastavit v případě dobrého držení partnera, či zbytečnými figurovými hodnotami pro trumfový závazek.
- Krátkosti ukazujeme zejména skokem na 3. stupeň v drahé barvě poté, co jsme vyloučili drahý fit. Často však můžeme ukázat krátkost už při síle na výzvu do hry na 2. stupni, např. ve sledu 1♣/♦-1NT/2NT, 1♣-2/3♣, 1♦-2/3♦.
- **POZOR:** vzhledem k dražbě drahých krátkostí již na druhém stupni musí ve sledu 1♣-2♣-3♦, 1♦-2♦-3♣ ukazovat krátkost i levná barva.
- **ROZŠÍŘENÍ:** Pokud již dražba drahé barvy na 3. stupni ukazuje singla, ukazuje skok na 4. stupeň šikenu a může být rovnou dotazem na klíčové figury (Exclusion BW) – nutná speciální dohoda.

✓ **Escape bid (úniková hláška)**

- Jedná se o hlášku, která neukazuje nic speciálního a obsahuje listy, které se nedají nadražít popisněji. Ve většině případů to bude opakování vlastní barvy nebo návrat do první barvy zahajitele
- Např. 1♥/♠-2♣-2♥/♠, barva zahájení po 4. barvě, 1♦-2♣-2♦, 1♣-2♣-2♦, apod.

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA SYSTÉMU V OBOUSTRANNÉ DRAŽBĚ

- ✓ **Výzva s drahým fitem** je možná buď dražbou soupeřovy barvy, nebo přes 2NT
  - Zvýšení na 3. stupeň není výzva (1-2 UF)
  - 2NT nebo dražba soupeřovy barvy ukazuje list alespoň na výzvu, čili 3+ zdvihy a rozlišujeme list podle toho, zda list obsahuje defenzivní zdvihy nebo ne.
  - **Nížší z obou variant** (většinou 2NT) = 3+fit, INV+, 3+ UF, list s defenzivními figurami. Navozuje forsing pass. Když soupeř předdraží často budeme spíše kontrovat než přelicitovávat.
  - **Vyšší z variant** (většinou cuebid) = (3)4+fit, 2+ UF, často list s krátkostí nebo dobrou vedlejší barvou či s dobrými trumfy. list neobsahuje defenzivní hodnoty a proto máme spíše tendence soupeře při dražbě na vysokých stupních předdražit nebo je necháme hrát bez kontra, pokud na něj nemá zahajitel. Nejsme ve forsing passu, pokud zahajitel dražbu neproloží novou barvou.
- ✓ **Dražba soupeřovy barvy po našem zahájení 1♣/♦** je alespoň výzva (3+ UF), primárně dotaz na zádrž a list bez vhodné hlášky, většinou 44+ v levných nebo 5+ fit. Zastavit se můžeme pouze ve 3 v levné barvě zahájení (můžeme proložit hláškou 2NT), jiné hlášky jsou již forsingem do hry.
- ✓ **Po zásadách v pořadí, či zásahu 1♣-(2♦) nebo 1♥-(2♠)** hrajeme přirozeně
  - Nová barva ukazuje (8)10+ s 5+listem a v zásadě již vyzývá do celé hry
  - Po zásahu 1♥ rozlišujeme délku ♠, dbl = 4♠, 1♠ = 5+♠, 2♠ = 6♠ a INV
  - Zvýšení levné barvy po zahájení 1♣/♦ je přirozené a slabé, ukazuje 1-2 UF a 4+list na 2. stupni a max 2 UF s 5+listem na 3. stupni. V 1. proti 2. můžeme být agresivnější pouze s jednou figurou.
- ✓ **Po preventivním zásahu 1♣/♦ - (2♥/2♠) hrajeme LEBENSOHLA**, čili GF na 3.stupni, výzvy přes 2NT, 2♠ po bloku 2♥ je 5+list a NF.
  - **1♣/♦-(2♥)-dbl.** = 4♠, 10+ FB nebo 8+ se 4♣5♣/♦; **2♠** = ≤10 s 5+♠; **2NT** = (8)10-11 s libovolným 5+listem; **3♣/♦/♠** = GF, 5+list; **3♥** = dotaz na zádrž s levnými barvami
  - **1♣/♦-(2♠)-dbl.** = 4♥, 10+ FB nebo 8+ se 4♥5♣/♦; **2NT** = (8)10-11 s libovolným 5+listem; **3♣/♦/♥** = GF, 5+list; **u** = dotaz na zádrž s levnými barvami
    - Po hlášce 2NT draží partner 3♣ s minimem jako pass or correct, ostatní hlášky jsou již s rezervou, čili GF.
    - Hláška 2NT a následně barva soupeře ukazuje zádrž a obě levné barvy 54+
- ✓ **Po zásahu 3♣ a výše** dražíme přirozeně, nová barva je 5+list a téměř GF, můžeme se zastavit ve 4♣/♦ bez zádrže v soupeřově barvě.
- ✓ **Vždy se ptáme na zádrž v soupeřově barvě.** V případě, že soupeři dražili 2 barvy, tak asi druhou držíme, nebo dražíme tu, ve které máme krátkost.
- ✓ **Když nám dá soupeř kontra na transfer**, tak přijetí je s fitem, pas je bez fitu a chci hrát případnou druhou barvu partnera. Rekontra z reopenu je retransfer.
- ✓ **Když nám dá soupeř kontra na umělou hlášku** (včetně Staymana), tak rekontra z obou stran je nabídka, že to můžeme hrát. Pas je minimum nebo že mám zádrž po kontru na Staymana (aby se dalo trestně rekontrovat), ostatní dražba je stejná, jako kdyby kontra nepřišlo (jen po kontru na Staymana a pasu partnera je z reopenu opětovný dotaz na drahý 4list 2♦).
- ✓ **Když dostaneme kontra na BW nebo Exclusion**, pak kontra ignorujeme, pas je, že se mi nechce odpovídat (mám minimum) a rekontra je obnovení dotazu. Pokud nám zasáhnou do BW, resp. Exclusion, tak pas je první stupeň a kontra je druhý stupeň, dražba v pořadí pak 3. a 4. stupeň odpovědi.
- ✓ **Když dostaneme kontra na cuebid nebo na splinter**, pak rekontra je kontrola 1. kola, pas je, že mám zájem zjistit kontrolu v této barvě, pokračování v cuebidování je, že se nebojím podehrání, a návrat do barvy trumfů je minimum bez prvního kola.
- ✓ **Scrambling 2NT** v soutěžní dražbě, kde již nemůžeme mít sílu na celou hru, ukazují možnost hrát ve dvou barvách, většinou s levnými barvami nebo bez 5listu. Přímá dražba na 3. stupeň je buď 5list, nebo 4list bez další možnosti jiné barvy (tedy se soupeřovou barvou).
- ✓ **Sandwich 1NT/2NT** se hraje v situaci, kdy dražili oba soupeři a partner pasoval: Např. (1♦) – pas – (1♠) – 1NT = ♣+♥
  - kontra = 14+, s minimem alespoň 43 ve zbylých barvách, s přibývajícími body to může být i se soupeřovými barvami
  - 1NT = 8-14 a alespoň 44 v ostatních barvách. 1♣ od dublu bereme jako barvu. Po 1♣-1♠ (bez 4M) ukazuje 1NT obě drahé. Po 1♣-1♦ ukazuje 1NT obě drahé barvy, i když 1♦ může být jen negativní (např polský tref).
  - 2NT = 55 ve zbylých barvách a 6 nebo gulášový list 65 a ≤4, s 5 a 55 zasáhneme barvou a pak dražíme druhou barvu na 3. stupni
  - **Zbytek, včetně obou barev soupeřů, je naturální.** Výjimka je, když soupeř za námi slíbil 5list, pak je tato barva dotaz na zádrž

- ✓ **Soupeř zasáhl dvoubarevně a ví se jenom jedna barva 1♥ - (2♥ = ♠+m)**, pak kontra je pobídka na danou barvu a zbytek je, jako kdyby soupeř zasáhl barvou, co slíbil (včetně případného LEBENSOHLA). Po kontru jsou následující kontra trestná, kromě druhého kontra odpovídajícího na známou barvu zasahujícího. Pas a pak kontra na slíbenou barvu soupeře je trestné.
- ✓ **Soupeř zasáhl dvoubarevně a ví se obě jeho barvy**. Pak hrajeme **konvenci XO (křížek-kolečko)**, kde nižší barva ukazuje F (GF) v nižší barvě a vyšší barva ve vyšší barvě. Dražba nové barvy je NF. Po zahájení 2NT na levných jsou 3♣/♦ obě drahé barvy a ukazujeme tu delší (lepší).
- ✓ **Forsing pas – nesmíme zapasovat soupeřův závazek bez kontra**
  - Vždy, když jsme si dali GF
  - Ve všech situacích, kde jsme si dali alespoň výzvu se 3+ UF
  - Když jsme po sfitování proložili dražbu novou barvou. **Nová barva, když soupeř dražil alespoň jednu barvu, je přirozená, v případě, že soupeř dražil pouze kontra, je to system on, čili často krátkost.**
  - **Skočíme** na manši ve druhé proti první. Pozor, když jsme nuceni manši dražit, kontra není forsing, např. 1♥-(3♠)-4♥
  - Zahájíme drahou barvou a soupeř zasáhne 2♣/♦, partner pasoval a my máme na reopen pozici krátkost v barvě soupeře
  - Dali jsme kontra na zahájení/zásah 1NT a soupeř nepřekročil 2♥
  - Dali jsme si trestné rekontra
  - Propasovali jsme pobídkové kontra a soupeř utekl (všechna kontra jsou trestná)



## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA PRO KONTRA

- ✓ **Support kontra** hrajeme pouze v případě, že soupeř dražil druhou drahou barvu, např. 1♣/♦-(pas)-1♥-(1♠)-kontra nebo 1♣/♦-(pas)-1♠-(2♥)-kontra je support a ukazuje právě 3list v partnerově barvě a neukazuje bodovou rezervu.
  - **V ostatních sledech nehrajeme support kontra.** Kontra na nižších stupních jsou pobídková, od zahajitele ukazují vždy bodovou rezervu a pravidelný či semipravidelný list – dá se pasovat.
  - Například ve sledu 1♣-(pas)-1♥-(2♦)-kontra = ukazuje buď 18-19 PR bez zádrže nebo (15)16+ s ♣ a semipravidelný list. S nepravidelným listem dražíme barvu, dražba ♣ nemusí ukazovat rezervu, ale ukazuje dobrý 6+list.
- ✓ **Po kontru na naše zahájení 1NT** hrajeme system on, rekontra je trestná a rekontra od zahajitele je obava, většinou s listem 4432 – pak dražíme 4listy odspodu.
- ✓ **Po kontru na náš zásah 1NT/2NT** jsou všechny barvy přirozené – soupeř ukazuje bodovou převahu, tak máme spíše tendence utíkat do barevného závazku.
- ✓ **Kontra na umělé hlášky** ignorujeme, pokud to není transfer (zde rozlišujeme délku fitu), rekontra ukazuje buď kontrolu prvního kola (po cuebidu, splinteru), nebo nabízí závazek hrát. Pas je neutrální hláška, spíše s minimem bez dobré přímé odpovědi. Dražba je „system on“. Rekontra z reopen pozice nabídka ke hře s rekontrou. **Po kontru na Staymana** jsou z reopenu 2♦ dotaz na drahý 4list.
- ✓ **V případě, že jsme našli fit, jsou kontra nabídková**, obzvláště když partner ukázal alespoň 2 užitečné figury. Výjimka je, když nemáme jinou výzvu: 1♥-(pas)-2♥-(3♦)-kontra = výzva do 4♥ s **6**
- ✓ **Kontra na umělou hlášku soupeře**, která ukazuje fit, je pobídková na tu barvu, pokud nejsme po pasu; výnosová, pokud jsme již po pasu
- ✓ **Kontra je trestná, když:**
  - Jsme již propasovali pobídkové kontra
  - Dali jsme si trestné rekontra
  - Dali jsme si GF a vyloučili jsme fit
  - Jsme již po pasu a nemáme kam pobízet
  - Dali jsme kontra na umělou hlášku soupeře, která ukazuje 2 barvy
- ✓ **Kontra má speciální význam:**
  - Kontra na Staymana ukazuje body (pobídkové), pokud nejsme po pasu; pokud jsme po pasu, je výnosová
  - Kontra na transfer je pobídková na barvu soupeře, pokud nejsme po pasu (nebo jsme pasovali, partner zahájil a soupeř zasáhl transferem). Pokud jsme po pasu, je kontra výnosová.
  - Kontra na 3NT žádá výnos první barvy stolu, pokud jsme nedražili a stůl jakkoliv ukázal nějakou barvu. Pokud jsme dražili, kontra žádá výnos barvy kontrujícího. Pokud dražil partner, kontra žádá výnos barvy partnera. Pokud nikdo nedražil barvy, např. (1NT) – (3NT) – kontra nebo (1NT) – pas – (2♣) – pas – (2♦) – pas – (3NT) – kontra = žádá pikový výnos.
  - Kontra na slem, kde jsme nedražili, žádá výnos barvy, ve které mám šikenu. Nikdy nenes vlastní eso!!!

## ZAHÁJENÍ 1♣

Zahájení ukazují 11-22 FB v těchto variantách:

- ✓ 11+ FB, *semi(ne)*pravidelná rozloha s 5+♣ nebo 4♣441♦, občas se dá i se 4441♥, kde chceme ukázat nepravidelku ♣+♣
- ✓ 12-14 FB, pravidelná rozloha bez drahého 5listu
- ✓ 18-19 FB, pravidelná rozloha bez drahého 5listu

S pravidelným listem zahájíme 1♣ hlavně v síle 13-14, s 12 FB a rozlohou 4333 můžeme pasovat a případně vyzvat partnera do hry, když zahájí či zasáhne. Maximum PR 12-14 by mělo obsahovat 3 karty A nebo K a mělo by mít potenciál 2 délkových zdvihů – 4432 nebo 5332, střední hodnoty v dlouhých barvách a impasové pozice, které mají šanci generovat více zdvihů bez nutnosti nalezení figur u partnera. Naopak s listem 11 zahájíme často se 44 na drahých barvách – šance nalezení drahého fitu je velká. Naopak s krátkostí v pikách bychom měli být opatrnější a našich 11 bodů by mělo hrát. Figury v krátkých barvách, absence středních karet, rozloha 4333 jsou defekty, které by nás měly od zahájení na 11 FB odradit. Většinou totiž předražíme. Ne vždy je nutné závazek urvat pro sebe!

Podobná pravidla platí pro zónu 18-19. Listy 18 nikdy nezahájíme přes 1NT, většinou poddražíme, naopak občas je možné 17 FB upgradovat a ukázat zónu 18-19.

## ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1♣

**Primárně odpovídáme drahým 4+listem na prvním stupni.** Drahou barvou odpovídáme i s listem na GF a delší levnou barvou – výrazně to zjednodušuje dražbu s levnou, kde hledáme 3NT nebo slem. Všechny skoky v nové barvě jsou výzva s 6listem. Pravidelné listy bez drahého 4listu máme možnost ukázat kromě NT hlášek i odpovědi 1♦ v rozmezí 6-8 FB. NR listy s ♣ se draží přes 2♣ limited inverted nebo přes 1♦ s listem do slemu, s ♦ přes 1♦ a pak skok na 3♦ a výš.

## ZÁKLADNÍ ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1♣

- 1♦ = vyčkávací hláška, vylučuje však drahý 4list, **pak viz níže**
  - 6-8 FB, PR bez drahého 4listu – nejčastěji budeme hrát 1NT z listu zahajitele
  - 6+ FB, 5+♦
  - 15+ FB, 4+♣, kdy chceme ukázat pokus o slem v trefové barvě
- 1♥/♠ = 6+ FB, 4+♥/♠. V případě slabšího listu budeme mít 5+list, **pak viz níže**
- 1NT = 9-10(11) FB, PR bez drahého 4listu, **pak podle obecných pravidel**
- 2♣ = (9)10-14(15) FB, 5+♣, 3-4 UF, bez drahého 4listu. Konvence **Limited Inverted Minor**, **pak viz základní pravidla**
- 2♦/♥/♠ = 9-11 FB, INV s 6listem, 7, nejslabší list AQJxxxx nebo AKJxxx, maximum je AKK (**pak 2NT je dotaz na OK**)
- 2NT = 11-12 FB, výzva do 3NT bez drahého 4listu, **pak podle obecných pravidel**
- 3♣ = (4)6-8(9) FB, 5+♣, tzv. mixed raise, 1-2 TF, při jedné TF máme krátkost, **pak podle obecných pravidel**
- 3♦/♥/♠ = preventivní se 7listem, , **pak podle obecných pravidel**
- 3NT = (12)13-16(17), PR bez 4M, **pak 4♣ je slemová výzva, 4♦/♥/♠ s 5+♣ a OK, 4NT je 18-19 PR kvantitativní**
- 4♣/♦ = preventivní 6-7, transfer do 7+♥/♠, **pak 4♦/♥ je pokus o slem (18+), přijetí je to play**
- 4♥/♠ = preventivní se 7+listem bez slemových ambicí

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♣ - 1♦

Zahajitel vždy s PR 12-14 draží 1NT, s 18-19 2NT. Se SPR+ draží drahou barvou v pořadí do 16(17) FB, s maximem (17)18-19 skáče na 2♥/♠.

- 1♥/♠ = 11-16(17), 5♣4M nebo 4414, **pak viz níže**
- 1NT = 12-14, PR, **následuje 2-way checkback, dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m, 3♣ je slemový pokus s ♣ fitem**
- 2♣ = 11-15 FB se SPR+, 6+♣, **následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m, 2♦ jsou slabé, 2NT/3♣ jsou výzva, po 2♥/♠ se můžeme stále zastavit ve 3♣**
- 2♦ = 11-16(17) 5+♣4♦, **následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m, zastavit se dá pouze ve 3♦**
- 2♥/♠ (16)17-19, 5♣4M nebo 4414, téměř GF, **DRAŽÍME JAKO PO STRUKTUROVANÉM REVERZU**, čili přes 2NT jsou to minimální listy (**můžeme se zastavit ve 3♣/♦**), 3♣/♦ přímo jsou GF
- 2NT = 18-19 bez 4fitu, **následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m**
- 3♣ = 15-17 FB se SPR+, 6+♣, **následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m**
- 3♦ = (17)18-19, 5+♣4♦, **následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m**
- 3♥/♠ = 18-19 FB, 6+♣ a dražená krátkost, konvence (auto)**Splinter**

➤ **3NT** = 18-19 FB se SPR+, 6+♣ bez ostré drahé krátkosti, může mít krátkost karovou

### **1♣ - 1♦**

#### **1♥/♠ - pokračování**

- **1♠ po 1♥** = 4. barva, GF a primárně dotaz na krátkost, používáme i se slemovým listem pro ♣
  - Zahajitel přirozeně popisuje list, draží NT se zádrží, zvýší 4. barvu s 3listem bez zádrže a maximem, 2♣ je „úniková“ hláška
- **1NT** = <10, NF
- **2♣/♦** = <10, NF
- **2♥/♠ zvýšení** = 3list s figurou a výzva do hry, NF
- **2♥ po 1♠** = 4. barva, GF a primárně dotaz na krátkost, **používáme i se slemovým listem pro ♣**
  - Zahajitel přirozeně popisuje list, draží NT se zádrží, zvýší 4. barvu s 3listem bez zádrže a maximem, 3♣ je „úniková“ hláška
- **2NT** = (10)11-12, výzva do hry se zádrží ve 4. barvě, **následně 3♣ je minimum, zbytek GF, 4. barva ukazuje krátkost**
- **3♠** = (10)11-12, výzva do hry s ♠ fitem bez zádrže ve 4. barvě
- **3♦** = GF s 6+♦ bez drahé krátkosti, **pak slemová dražba**
- **3♥/♠ opačná drahá** = GF s 6+♦ a draženou krátkostí, **pak slemová dražba**
- **3♥/♠ zvýšení** = 5+♦4M, GF, **pak slemová dražba**
- **3NT** = to play

### **DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♣ - 1♥/♠**

Zahajitel vždy s fitem (4list) a PR 12-14 draží 2♥/♠, s rezervou (13-16, 5-6 TZ) vyzývá hláškou 3♥/♠ a případně s 18-19 PR s fitem (4) draží konvenční 3NT. Se SPR zahajitel opakuje barvu zahájení s minimem, případně draží 1♠ po 1♥ se 4listem. V případě rezervy (15)16+ draží reverzově s tím, že hláška 2♦ nemusí slibovat 5♣4♦, ale může být založena na jednobarevném trefovém listu.

- **1♠** = 11-16(17), 5♣4♠ (s 4144 bychom zahájili 1♦), **pak viz níže**
- **1NT** = 12-14 FB bez 4fitu, **pak 2-way checkback**
- **2♣** = minimum 11-15 se SPR, 5+♣, **pak viz níže**
- **2♦** = reverz, (15)16+ s 5♣4♦ nebo 6+♣, **pak strukturovaný reverz viz základní pravidla**
- **2♥** = reverz, (15)16+ s 5♣4♥, **pak strukturovaný reverz viz základní pravidla**
- **2♥/♠ zvýšení** = PR 12-14 se 4fitem nebo min 5♣4M, občas i s 3listým fitem bez lepší hlášky, zejména v TOP hodnocení, **pak jako po 1M-2M**
- **2♠** = (17)18+, 5♣4♠, **pak strukturovaný reverz viz základní pravidla**
- **2NT** = 18-19 FB, PR bez 4listého fitu, **pak 2-way checkback, přes 3♦ do manše, přes 3♣ do slemu, pokud to není do výběru mezi 3NT a 4M nebo stopka na karech. Drahá barva na 3. stupni je to play**
- **3♠** = 15-17 FB, 6+♠, **pak naturálně, 3M je GF**
- **NB skokem nad 3♣, ale pod 3M (3♦/3♥ po 1♠)** = singl se 4kartovým fitem, **5**
- **3♥/♠ zvýšení** = 13-17 se 4fitem, SPR, ~ **6** **pak 3NT slemový pokus a dotaz na krátkost, ostatní cuebidy se slemovými ambicemi**
- **3NT** = 18-19 PR se 4kartovým fitem, **pak nová barva je cuebid krátkosti a pokus o slem**
- **NB dvojitým skokem (3♠ po 1♥/4♦/4♥ po 1♠)** = šikéna se 4kartovým fitem, **4 - 5**, **pak slemová dražba**
- **4♣** = 6+♣4M, ~ **4**, **pak slemová dražba**
- **4♥/♠ zvýšení** = 6+♣4M, **5**, **pak slemová dražba**

## ZAHÁJENÍ 1♦

Zahájení ukazuje 11-22 FB v těchto variantách:

- ✓ 11+ FB, semi(ne)pravidelná rozloha s 5+♦ nebo 4441
- ✓ 12-14 FB, pravidelná rozloha bez drahého 5listu
- ✓ 18-19 FB, pravidelná rozloha bez drahého 5listu

S pravidelným listem zahájíme 1♦ hlavně v síle 13-14, s 12 FB a rozlohou 4333 můžeme pasovat a případně vyzvat partnera do hry, když zahájí či zasáhne. Maximum PR 12-14 by mělo obsahovat 3 karty A nebo K a mělo by mít potenciál 2 délkových zdvihů – 4432 nebo 5332, střední hodnoty v dlouhých barvách a impasové pozice, které mají šanci generovat více zdvihů bez nutnosti nalezení figur u partnera. Naopak s listem 11 zahájíme často se 44 na drahých barvách – šance nalezení drahého fitu je velká. Naopak s krátkostí v pikách bychom měli být opatrnější a našich 11 bodů by mělo hrát. Figury v krátkých barvách, absence středních karet, rozloha 4333 jsou defekty, které by nás měly od zahájení na 11 FB odradit. Většinou totiž předražíme. Ne vždy je nutné závazek urvat pro sebe!

Podobná pravidla platí pro zónu 18-19. Listy 18 nikdy nezahájíme přes 1NT, většinou poddražíme, naopak občas je možné 17 FB upgradovat a ukázat zónu 18-19.

## ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1♦

**Primárně odpovídáme drahým 4+listem na prvním stupni.** Drahou barvou odpovídáme i s listem na GF a delší levnou barvou – výrazně to zjednodušuje dražbu s levnou, kde hledáme 3NT nebo slem. Všechny skoky v nové barvě jsou výzva s 6listem. Pravidelné listy bez drahého 4listu ukazujeme standardně, ale hláška 1NT má široké rozmezí 6-10 a může být ještě s trefovou barvou. NR listy s ♦ se draží přes 2/3♦ limited inverted minors nebo přes 2♣ s listem do slemu.

## ZÁKLADNÍ ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1♦

- 1♥/♠ = 6+ FB, 4+♥/♠. V případě slabšího listu budeme mít 5+list, **pak viz níže**
- 1NT = 6-10(11) FB, PR bez drahého 4listu nebo s SPR+ s 6+♣, **pak podle obecných pravidel**
- 2♣ = 12+ FB, GF, **pak viz níže**
  - 12+, 4+♣, (S)PR bez chuti hrát NT z vlastní strany
  - 12+, 6+♣, SPR+
  - 15+, 4+♦, SPR+
- 2♦ = (9)10-14(15) FB, 5+♦, 3-4 UF, bez drahého 4listu. Konvence **Limited Inverted Minor**, **pak viz základní pravidla**
- 2♥/♠/3♣ = 9-11 FB, INV s 6listem, **7**, nejslabší list AQJxxx nebo AKJxxx, maximum je AKK (**pak 2NT je dotaz na OK**)
- 2NT = 11-12 FB, výzva do 3NT bez drahého 4listu, **pak podle obecných pravidel**
- 3♦ = (4)6-8(9) FB, 5+♦, tzv. mixed raise, 1-2 TF, při jedné TF máme krátkost, **pak podle obecných pravidel**
- 3♥/♠ = preventivní se 7listem, **pak podle obecných pravidel**
- 3NT = (12)13-16(17), PR bez 4M (**pak 4♦ je slemová výzva bez OK, 4♣/♥/♠ s OK, 4NT je 18-19 PR kvantitativní**)
- 4♣/♦ = preventivní **6-7**, transfer do 7+♥/♠, **pak 4♦/♥ je pokus o slem (18+), přijetí je to play**
- 4♥/♠ = preventivní se 7+listem bez slemových ambic

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♦ - 1♥/♠

Zahájitel vždy s fitem (4list) a PR 12-14 draží 2♥/♠, s rezervou (13-16, 5-6 TZ) vyzývá hláškou 3♥/♠ a případně s 18-19 PR s 4kartov7m fitem draží konvenční 3NT. Se SPR zahájitel opakuje barvu zahájení s minimem, případně draží 2♣ nebo 1♠ po 1♥ se 4listem. V případě rezervy (15)16+ draží reverzově s tím, že hláška 3♣ nemusí slibovat 5♦4♣, ale může být založena na jednobarevném károvém listu.

- 1♠ = 11-16(17), 5♦4♣ nebo 4144, **pak viz níže**
- 1NT = 12-14 FB bez 4fitu, **pak 2-way checkback**
- 2♣ = minimum 11-16(17) se SPR, 5+♦4♣, **pak podle obecných pravidel**
- 2♦ = minimum 11-16(17) se SPR, 6+♦ nebo 5+♦4♥ po 1♠, **pak podle obecných pravidel**
- 2♥ = reverz, (15)16+ s 5♦4♥, **pak strukturovaný reverz viz základní pravidla**
- 2♥/♠ **zvýšení** = PR 12-14 se 4fitem nebo min 5♦4M, občas i s 3listým fitem bez lepší hlášky, zejména v TOP hodnocení, **pak jako po 1M-2M**
- 2♠ = (17)18+, 5♦4♣, **pak strukturovaný reverz viz základní pravidla**

- **2NT** = 18-19 FB, PR bez 4listého fitu, pak 2-way checkback, přes 3♦ do manše, přes 3♣ do slemu, pokud to není do výběru mezi 3NT a 4M nebo stopka na karech. Drahá barva na 3.stupni je to play
- **3♣** = (17)18+, 6+♦ nebo 5+♦4+♣, pak 3♦ je úplné minimum, vše ostatní včetně 3M je GF
- **3♦** = 15-17 FB, 6+♦, pak **naturálně**, 3M je GF
- **3♥ po 1♠** = singl se 4kartovým fitem, ~ 5
- **3♥/♠ zvýšení** = 13-17 se 4fitem, SPR, ~ 6 pak 3NT slemový pokus a dotaz na krátkost, ostatní cuebidy se slemovými ambicemi
- **3NT** = 18-19 PR se 4kartovým fitem, pak nová barva je cuebid krátkosti a pokus o slem
- **NB dvojitým skokem (3♠ po 1♥/4♣/4♥ po 1♠)** = šikéna se 4kartovým fitem, 4 - 5, pak slemová dražba
- **4♦** = 6+♦4M, 4, pak slemová dražba
- **4♥/♠ zvýšení** = 6+♦4M, 5, pak slemová dražba

---

#### DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♦ - 2♣

---

Zahajitel vždy s PR 12-14 draží 2♦, s 18-19 2NT.

- **2♦** = 12-14 PR nebo 5+♦ bez OK nebo úplné min s OK (Escape bid), následuje dražba drahých krátkostí (na 2. stupni s ♣, na 3. stupni s ♦ fitem), hledáme 3NT/5m/6m, 3♦ ukazuje nejsilnější sfitování bez krátkostí
- **2♥/♠** = 13+, 5+♦ a dražená OK případně malý dubl, následuje slemová dražba pro levnou barvu
- **2NT** = 18-19 bez 4fitu, následuje dražba drahých krátkostí nebo 3m jako slemový pokus, hledáme 3NT/5m/6m
- **3♣** = 13+, 5+♦ a krátkost ♣, následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m
- **3♦** = 15+, dobrý 6+♦ bez drahé krátkosti, následuje dražba drahých krátkostí, hledáme 3NT/5m/6m
- **3♥/♠** = 15+, 6+♦3+♣ nebo 5+♦4♣ a dražená krátkost, konvence (auto)**Splinter**
- **3NT** = 14-16 FB se SPR+, 6+♦ a ostrá krátkost ♣ se zádržemi v drahých barvách

## ZAHÁJENÍ 1♥/♠

Zahájení 1 v drahé barvě je standardní zahájení s drahým 5listem. Minimum zahájení je 11 FB, slabší listy zahajujeme případně na druhém stupni nebo pasujeme, abychom se vyznali v soutěžní dražbě. Maximální síla je 5 ZZ v případě silných semipravidelných listů, až do 22 FB, kde nám u partnera nestačí 1 zdvih bez fitu.

U listů s 6+listem je nutné dbát při šile okolo 11 FB na defenzivní potenciál. Bez primárních hodnot ve vedlejších barvách je lepší zahájit preventivně než primárně.

Zahájení na 3.místě se často hrává slabší, narušuje to však následnou dražbu, je nutné si pamatovat další konvence a ne vždy je to výhodou. Doporučuji se slabšími listy zahajovat 2M i s 5listem a využít uvolněné GF hlášky 2♣/♦ odpovídajícího jako ukázání maximama pasu 10-12 s 5listem. Tím máme možnost ještě častěji pasovat odpověď 1NT, což bude často ten nejlepší závazek.

## ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1♥/♠

Základní pravidlo pro dražbu po ukázání drahého 5listu by mělo být ukázat fit a zároveň rozlišit sílu. Základní rozlišení je boj o částečný závazek – zvýšení na 2M/3M, snaha o celou hru 2NT, či snaha o slem 2♣/3NT+. Klíčem ke správné odpovědi není většinou počet FB (pokud nejsme pravidelní a nechceme skončit ve 3NT), ale ukázání počet zdvihů které partnerovi neseme, resp. kolik TZ jsme partnerovi schopni pokrýt.

Rozlišení mezi 3 či 4+ kartovým fitem není pro výsledek závazku tak zásadní. Co je třeba brát v potaz u odpovídajícího je jak je možné více trumfů využít. Správně ohodnotit list je mnohem důležitější než pouze rozlišit 3 či 4+ fit.

Krátkost u krátkých trumfů je užitečná i s 3listem, zatímco 5kartový fit v pravidelné rozloze 5332 je velmi často úplně k ničemu.

Obecně platí, že čím více trumfů máte, tím méně jsou důležitější střední karty. Při 10kartovém fitu je Q i J často nepotřebným luxusem, který by se hodil více v jiných barvách. Při 4+kartovém fitu je klíčové ukázat krátkost ve vedlejší barvě, abychom byli schopni vydražit podlimitní slem. Ukazovat krátkost pod 3 v drahé barvě není tak zásadní, protože nikdy nevíme, zda je vyloučení pro splnění celé hry potřeba. Dlouhodobě je lepší dražit v těchto případech hru agresivně a snažit se ji splnit, třeba idíky tomu, že neprozradíme rozlohu soupeřům.

Podobné rozlišení je v případě bez fitu, kdy rozlišujeme listy podle síly. 2 na 1 je již GF, tím pádem všechny slabší listy musíme schovat do hlášky 1NT, po zahájení 1♥ máme navíc 1♠. Mnoho systému používá pro ukázání drahého fitu hlášky na 3. stupni. Obecně lze ale říci, že podrobnější rozdělení listů s fitem není potřeba a lze jej ukázat i jinak. Využití hlášek skokem jako ukázání výzvy s 6listem ulehčuje nejen odpovědi 1NT, která se dá častěji pasovat, ale také dražbě 2 na 1, které jsou již GF. Nenechte se tedy lákat zajímavými konvencemi popsány v knihách světových autorů (např. Bergen raises) – moc vám nepřidají, ale hodně uberou.

## ZÁKLADNÍ ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1♥/♠

- **1♠ po 1♥** = 4+ FB, 4+♠, s fitem list GF+, **pak viz níže**
- **1NT** = 6-11 FB, bez 3+fitu a bez výzvy s dobrým 6listem, **pak viz jednostranná dražba – konvence Gazzilli**
- **2♣** = 12+ FB, 0+♣, GF, **pak viz níže**
  - 12+, 3+♣, (S)PR, escape bid bez lepší hlášky
  - 12+, 6+♣, pokus o ♣ slem či obava o NT
  - 15+, 4+♥/♠, 0+♣, SPR+, 5+ zdvihů, slemový pokus
- **2♦** = 12+, 5+♦, s fitem je to slemová síla, **pak 2M je escape bid, vše ostatní je přirozené s rezervou**
- **2♥/♠ zvýšení** = 4-9 FB, 3+fit, minimálně 1 figurový zdvih, maximálně 2,5 figurového zdvihu, průměrně pokrývá právě 2 TZ, **pak viz jednostranná dražba**
- **2♥ po 1♠** = 12+, 5+♥, **pak 2M je escape bid, vše ostatní je přirozené s rezervou kromě 4♥, kterou ukazují úplné minimum s 3+♥**
- **2♠ po 1♥** = 9-11, 6+♠, NF, ~7, **pak 2NT dotaz na krátkost**
- **2NT** = 9-14 FB, výzva+ do 4M s 3+fitem, **pak viz níže – konvence 2NT s fitem**
- **3♣/♦** = 9-11, 6+♣/♦, NF, ~7, **pak podle obecných pravidel**
- **3♥/♠ zvýšení** = MIXED raise, 4+kartový fit většinou právě s jedním figurovým zdvihem, rozlohou však pokrýváme druhý zdvih. Pokud to není krátkostí, neměli bychom pokrývat 3 zdvihy, **pak téměř vždy pas nebo 4M, do slemu jen s výjimečnými listy, 3NT je dotaz na krátkost**
- **3NT** = 10-14 FB, 4+fit, krátkost v druhé drahé, **pak slemová dražba**
- **4♣/♦** = 10-14 FB, 4+fit, krátkost v dražené drahé, **pak slemová dražba**
- **4♥/♠ zvýšení** = preventivní, většinou právě 1 figurový zdvih, ale můžeme výt i silnější, pokud to nevypadá na slem
- **4♥/♠** = 7+list, spíše preventivního charakteru, nevhodný list do slemu či pro jiný závazek

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♥ - 1♠

Často se setkáte s tím, že hráči dávají přednost ukázání 4♠ před ukázání fitu, aby našli shodu 4-4. Ano, shoda 4-4 je často lepší, ale na úrovni částečného závazku se to špatně poznává a blbě se rozeznává, zda má odpovídající plný fit nebo jen opravuje partnerovu odpověď. Můžete se také setkat s prohozením hlášky 1♠ a 1NT, který ukazuje 5+♠. I tato varianta řeší některé potíže, ale mnoho jich přidává, což za komplikacínestojí. V případě, že budete chtít hrát pokročilou konvenci, doporučuji tzv. Full Major Length Description popsanou v systému REPRES. Ideální kombinace efektivity a jednoduchosti je použití konvence Gazzilli.

- **1NT** = 11-14 (S)PR, pozor slibuje dubl pik, nepoužívejte se singl ♠, **odpovídající draží konvenci 2-way checkback**
- **2♣** = 11-14, 5♥4+♣ nebo 15+, (S)PR **viz jednostranná dražba – konvence Gazzilli**
- **2♦** = 11-14, 5♥4+♣, **pak viz obecná pravidla**
- **2♥** = 11-14, 6♥, **pak viz obecná pravidla, 2NT je dotaz na krátkost**
- **2♠** = 11-14, 5♥4♠, **pak viz zvýšení drahé barvy 1M-2M, 2NT je dotaz na rozlohu**
- **2NT** = GF, NPR, **viz jednostranná dražba – konvence Gazzilli**
- **3♣/♦** = 14-17, 5♥5m, **5**, **pak vše již GF**
- **3♥** = 14-17, 6+♥, barva hratelná proti singlu, **5**
- **3♥** = 14-17, 5♥4♠, INV, **pak slemová dražba**
- **3NT** = 14-16 FB se SPR+, 6+♦ a ostrá krátkost ♣ se zádržemi v drahých barvách
- **4♣/♦** = 17+5♥4♠, dražená krátkost, konvence splinter

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♥/♠ - 2♣

Odpověď 2♣ je v zásadě úniková hláška, ale často to může být list s fitem a slemovými možnostmi. S takovými listy si nechceme brát ihned prostor a můžeme se od partnera dozvědět sílu a typ listu pod úrovní 3M. Vzhledem k tomu, že hláška 2♣ v sobě skrývá hodně listů, je nutné opakovat 3♣ s 6+♣, čilislabsí listy, i na hranici manše můžeme dražit přímou výzvou 1M-3♣, zejména s krátkostí v partnerově barvě, kdy budeme na 3NT pořebovat bodovou rezervu nebo ♣ doplnění.

Hlavním úkolem zahajitele je rozlišit sílu listu s (S)PR, něco jako u konvence Gazzilli

- **2♦** = 16+, (S)PR
  - **2OM** = 12+, 4list
  - **2M** = 12+, Hx, má přednost před (S)PR hláškami
  - **2NT** = (14)15+, vyčkávací, slemové, často najdeme shodu 4-4 v levné barvě
  - **3♣** = 12+, 6+♣, buď slemový list nebo obava o držení zbylých barev
  - **3♦** = 12+, 5+♣4+♦, list nevhodný pro dražbu NT
  - **3M** = 14+ s 3+fitem, původně slemová výzva
  - **3OM** = 12+, 55+ v levných barvách, POZOR, konvenční, doporučuji nevyužívat
  - **3NT** = 12-13(14), bez dubl figury a slemových ambicí v levné barvě
- **2M** = 11-15, escape bid, **pak 2NT je dotaz na rozlohu**
- **2OM** = 11-15, 54♥♠, **pak 2NT je dotaz na zbylou rozlohu**
- **2NT** = 13-15, (S)PR, poositioning, **pak 3m je pokus o slem v levné**
- **3♣/♦** = 13+, 5M5m, ≤ **5**, **pak slemová dražba**
- **3M** = 13-17, 6+♥, barva hratelná proti singlu, **5**
- **3NT** = 16-17, (S)PR, poositioning, list nevhodný pro slem
- **3♠/4♠/♦/♥** = autosplinter se šikénou
- **4M** = 11-15, 7♥, barva hratelná proti singlu, **6**

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1♥/♠ - 2NT = KONVENCE 2NT S FITEM

Odpověď NT ukazuje list na invit do hry se 3 zdvihy, případně list na GF, který je vhodný do slemu jen proti maximu zahajitele. Cílem této konvence je ukázat si možnost slemu či se zastavit ještě ve 3M, pokud má zahajitel i odpovídající minimum. Ve většině případů by měla následovat dražba celé hry. Slem zkoušejte jen s listy ≤ **5**. Odpovědi musí být konvenční, abychom si ukázali vše, co potřebuje pro vydražení podlimitního slemu. Máme možnost jak se ptát, co má odpovídající – silné (S)PR listy, tak ukázat rozlohu při NR/GUL.

- **3♣** = 15+ s ≤ **5** kdy chci zjistit krátkost nebo 17+ (S)PR
  - **3♦** = 4 UF, tedy bez OK, následují cuebidy, slem je pravděpodobný
  - **3M** = 3 UF, 4+ fit bez OK, slemu bude možný pokud má zahajitel špatnou barvu, kterou partner kryje 4+listem a když máme zdroj zdvihů – dobrou boční barvu a primární hodnoty (A,K)

- **3NT** = (12)13-14, 2 UF, velká bodová síla, pravděpodobně nám chybí primární hodnoty a tak tam bude asi stejný počet zdvihů v M i NT. Zejména v MP turnaji chceme hrát 3NT i s drahým fitem
- **3OM/4♣/♦** = krátkost a 2-3 UF, máme ale rezervu, ale slabší list než na přímý splinter
- **4M** = 9-12, 2 UF
- **3♦** = ≤ **5**, NR/GUL dvoubarevný – libovolné 55/64
  - **3M** = dotaz na druhou barvu, v krátkých barvách musíme mít primární hodnoty nebo nic, aby tam byl slem
  - **Ostatní** = maximum a figurový cuebid
- **3OM/4♣/♦** = ≤ **5**, NR/GUL a dražená šikéna, pak se na BW odpovídá bez A v této barvě
- **3NT** = 15-17, (S)PR, při větší bodové síle bude zřejmě stejný počet zdvihů v M i NT
- **4M** = to play, široká škála listů, nejčastější hláška, většinou **6**



## ZAHÁJENÍ 1NT

Zahájení 1NT ukazuje ve většině případů 15-17 FB a pravidelnou rozlohu. Z pohledu figurových zdvihů obsahuje 4-5 top figur, v případě většího počtu dam může mít i 6 "užitečných figur", např. AQ, AQ, KQ = 17 FB. Standardní pravidelné listy generují 1-2 délkové zdvihy. Celkem tedy můžeme počítat, že zahájení 1NT přináší v průměru 6 zdvihů. Minimum či maximum je tedy nutné odhadnout podle kvality dlouhých barev, umístění figur a obecného potenciálu pro různé závazky. Zahájit 1NT tedy můžeme i se 14 FB, kdy splňujeme potenciál 6 zdvihů či naopak s 18 FB, kdy máme maximálně 6 zdvihů pro NT nebo drahou barvu. Tzv. downgrade ale spíše provádíme jen v zásahu, kdy na celou hru potřebujeme od partnera alespoň 2 TF.

Zahájení s drahým 5listem a rozlohou 5332 nebo dokonce 5422 je možné, ale není možné vždy nalézt fit 5-3 v drahé barvě zahajitele. Základní předpoklad pro zahájení 1NT s drahým 5listem je „pozicování“ čili sehrávání závazku ze správné strany (porovnejte se sledem 1♥/♠-1NT) a ochránění figur skrytím v ruce hlavního hráče a při prvním výnosu. Dalším důvodem může být obtížnější dražba po zahájení 1♥/♠. Měli bychom mít vždy 3list v druhé drahé barvě, abychom neminuli fit v drahé barvě a hráli špatnou manši nebo i částečný závazek.

### ZÁKLADNÍ ODPOVĚDI NA ZAHÁJENÍ 1NT

- **2♣ = dotaz**, síla alespoň na výzvu do hry (6)8+ FB a zájem o drahé barvy nebo list, se kterým zapasuji libovolnou hlášku partnera.
  - 8+ s alespoň jedním drahým 4listem
  - GF+, 9+, 3+ UF, 5431 s drahým 4listem a levným 5listem
  - 54 v drahých barvách, výzva do hry, 7-9 FB, 2 UF, **8**
  - 55 na drahých barvách
  - Slabý list, kdy chci zapasovat odpověď zahajitele
- **2♦/♥ = transfer** s drahým 5+listem, včetně 54 na drahých a GF
- **2♠ = transfer s 6+♠**
- **2NT = výzva do 3NT** bez drahé 4listu, (7)8(9) FB. 7 FB pouze s 5listem, 9 FB pouze s rozlohou 4333
- **3♣ = transfer s 6+♣**, slabé 0-6 nebo slemové 12+ FB
- **3♦ = výzva s 6+♦**, 6-9 FB, NF, 6list by měl obsahovat 2 top figury, v případě AQxxxx nemusí mít figuru vedle, pokud není 6list vedený esem, tak musí mít figuru vedle. Partner pasuje nebo draží 3NT, pokud vidí 9 rychlých zdvihů.
- **3♥/♠ = slemový pokus** s oběma levnými barvami 54+ a dražená krátkost v drahé barvě.
- **3NT = to play**, se všemi listy, kdy se nechceme pokoušet o slem či o 4 v drahé barvě. Dražíme relativně agresivně s potenciálním zdrojem zdvihů.
- **4♣/♦ = velké transfery** s 6+ ♥/♠, buď s listy právě do celé hry nebo s listy, se kterými chceme dát BW5,5
- **4♥/♠ = 6+ ♥/♠**, většinou taktické (preventivní) nebo s důvodem sehrávat s vlastní ruky
- **4NT = Kvantitativní**, 15-17 FB bez drahé 4listu, opět hledáme potenciál listu, který může přinést 6 zdvihů, min 4 rychlé na figury
- **5♣/♦ = 7+♣/♦**, téměř vždy preventivního charakteru, nemá slemové ambice

### DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1NT - 2♣

Zahajitel ukazuje rozlohu v drahých barvách

- **2♦** = nemám drahé 4list
- **2♥** = mám 4♥, mohu mít 4♠
- **2♠** = mám 4♠, nemám 4♥
- **3♥/♠** = mám 5♥/♠ a maximum, **6**

#### 1NT - 2♣ - 2♦

- **2♥/♠** = 54 v drahých, dražíme 5list, který se dá pasovat, 7-9 FB, 2 UF, **8**
- **2NT** = 8-9 FB s alespoň jedním drahým 4listem
- **3♣/♦** = GF, 5♣/♦ a drahé 4list a nějaká krátkost.
  - **Pro 3NT** by měl zahajitel držet dobře druhou levnou barvu, ve které je pravděpodobná krátkost. Zahajitel může dražit 3 v drahé barvě, kterou dobře drží – tím zároveň oznamuje, že nedrží dobře druhou drahou barvu a je připraven hrát na 4-3 v partnerově drahém 4listu.
- **3♥** = 55 v drahých barvách, výzva, **7**, následně pas/3♠ je minimum a pouze 3 UF pro drahé barvy, se 4-5 UF se draží 4♥/♠

- **3♠** = 55 v drahých barvách, výzva do slemu, ≤ **5**, následně 3NT je dotaz na krátkost partnera, pokud mně zajímá, 4♥/♠ je minimum a pouze 3 UF pro drahé barvy, 4♣/♦ je maximum a minimálně 4 UF pro drahé barvy, ♣=♥, ♦=♠

*Pozn. List 55 na drahých barvách, kdy není možné jít do slemu, ale máme na celou hru a nechceme, aby partner zapasoval 3♥/♠, můžeme dražit přes transfer 2♥ a následně dražit 3♥. Pokud ani teď nenalezneme fit a partner draží 3NT, tak můžeme číct 4♥.*

**1NT-2♥-2♠-3♥-3NT-4♥** = pasuj nebo oprav do 4♠

- **3NT** = 9-15 FB s alespoň jedním drahým 4listem
- **4♣/♦** = 55 na drahých, **6** a dražená krátkost
- **4♥/♠** = to play
- **4NT** = kvantitativní, 15-17 FB, 5 UF, s alespoň jedním drahým 4listem

#### **1NT - 2♣ - 2♥/♠**

- **2OM** (2♠ po 2♥, 3♥ po 2♠) = GF, 4kartový fit a slemové možnosti, tzn. 15+ při pravidelných listech nebo **6**, kde partner může pokrýt figurami **4-5**
- **2NT** = 8(9) FB, bez fitu, ukazuje druhý drahý 4list
- **3♣/♦** = GF, 5♣/♦ a drahý 4list a nějaká krátkost.
  - **Pro 3NT** by měl zahajitel držet dobře krátké barvy zahajitele, jinak může opakovat dobrý drahý 4(5)list
- **3♥/♠ zvýšení** = výzva s fitem, 7-9 FB, **8**
- **3♠ po 2♥/4♣/♦/4♥ po 2♠** = splinter a ≤ **6**
- **3NT** = GF, bez fitu, ukazuje druhý drahý 4list
- **4♥/♠** = to play, našli jsme fit a nemáme na slem

### **DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1NT - 2♦/♥**

Zahajitel téměř vždy přijímá transfer hláškou 2♥/♠. Pouze v případě maxima zahájení a fitu může „superakceptovat“ hláškou 2NT = 3+ fit a 5 UF nebo 3♥/♠ = 4+fit a 4-5 UF s možností pokrytí TZ buď dublem (Ax, Kx, xx) nebo vypadnutím trumfové dámy, či zdrojem zdvihů a kontrolou barev (Axx).

#### **1NT - 2♦/♥ - 2♥/♠**

- **2♠ po 2♥** = GF, 9+ FB, 5+♥4+♠ ≤ **7**
- **3♥ po 2♠** = GF, 9+ FB, 5+♠4+♥ ≤ **7**

*Pozn. s 55 na drahých se draží 2♠ a po odpovědi 2♦ dražíme 3♥/♠/4♣/♦ podle síly/počtu teoretických ztrátáků*

- **2NT** = 7-9 FB a 2 UF, právě s 5listem, partner s 3kartovým fitem opravuje do 3M s minimem, do 4M s maximem. S dublem pasuje s minimem nebo zvýší do 3NT s maximem
- **3♣/♦** = GF, 12+, 4+list, ≤ **6**, se **7**, 9-11 je lepší dražit 3NT i s krátkostí a neukazovat soupeřům výnos
  - **3NT** = dobře drží krátké barvy partnera – list nevhodný pro slem
  - **3M** = fit v drahé barvě a neukazuje nic jiného, ale již nedal superakcept – nová barva odpovídajícího je krátkost a výzva do slemu, ≤ **5**
  - **3OM** = levný fit lepší než drahý, 3-4 UF pro levnou, obava o 3NT
  - **4m** = superakcept pro levnou, 5 UF a pravděpodobně pouze dubl v drahé barvě, šance na slem v levné
- **3♥/♠ opakování** = INV, **8** a 6list
- **3NT** = GF, pouze 5list, do výběru mezi 3NT/4M
- **3♠ po 2♥/4♣/♦/4♥ po 2♠** = Konvence „Splinter“ a ≤ **6**, krátkost v dražené barvě a 6+list drahý
- **4♥/♠ opakování** = lehký pokus o slem s 6listem, **6** doufal v „superakcept“
- **4NT** = kvantitativní, 15-16 FB, **6**, právě 5list

#### **1NT - 2♦/♥ - 2NT**

- **3♦/♥** = retransfer, partner vždy přijímá 3♥/♠, se silou do slemu, ≤ **6**, je to semipravidelný list 5431, 6331 = pak dražíme OK; 5422, 6322 = pak 3NT; jinak pasujeme nebo zvýšíme na celou hru
  - **NB** = krátkost a ≤ **6**
  - **4M** = to play
- **3♠** = nepravidelný list 6421 nebo 5521 a ≤ **6**, pak 3M se ptá na vedlejší barvu
- **NB (ne retransfer)** = šikéna ≤ **6**

#### **1NT - 2♦/♥ - 3♥/♠**

- **NT** = OK a  $\leq 6$ , výzva do slemu
- **3NT** = výzva do slemu bez OK

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1NT - 2♠

Transfer s levným 6+listem dáváme z těchto důvodů:

1. Jsme slabí a náš list nemá vstupy na vypracovanou levnou barvu = pasujeme transfer nebo po superakceptu dražíme 3 v levné barvě
2. Máme list, kde bychom mohli hrát 3NT pouze s rychlými zdvihy (Ajxxxx, KQxxxx) = přijetí transferu pasujeme, po superakceptu dražíme 3NT
3. máme list na GF, ale máme OK a tím pádem se můžeme pokusit o slem v levné proti vyloučení nebo nalézt lepší závazek v 5 v levné = dražíme krátkost

Zahajitel standardně přijímá transfer 3♣, který partner pasuje s variantou 1) a 2) a draží krátkost s variantou 3). V případě, že má partner doplnění v trefech a vidí naději na 9 rychlých zdvihů, tak draží superakcept 2NT, které partner buď opraví do 3♣ se slabým listem, s výzvou zvedne na 3NT a se silným listem pokračuje stejně, jako po přijetí 3♣.

### 1NT - 2♠ - 3♣

- **pas** = slabá varianta
- **3♦** = krátkost ♦ a  $\leq 6$
- **3♥** = krátkost ♥ a  $\leq 6$
- **3♠** = krátkost ♠ a  $\leq 6$

Zahajitel draží 3NT s dobrými zádržemi a tím pádem také odmítá výzvu do slemu proti  $6$ , pokud odpovídající pokračuje dále, má  $\leq 5$ .

Se 4 UF a vyloučením zahajitel přijímá 4♣. S 5 UF draží cuebid, pak následuje již slemová dražba, slušné šance na velký slem.

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1NT - 3♣/3♦

Platí stejná pravidla jako při transferu 2♠, ale odpovědi jsou přímo rozděleny dle síly. 3♦ tak partner buď pasuje bez doplnění nebo zvýší na 3NT s doplněním.

Transfer 3♣ pak vždy přijímá 3♦ a partner draží následovně.

### 1NT - 3♣ - 3♦

- **pas** = slabá varianta
- **3♥** = krátkost ♥ a  $\leq 6$
- **3♠** = krátkost ♠ a  $\leq 6$
- **3NT** = krátkost ♣ a  $6$
- **4♣** = krátkost ♣ a  $\leq 5$

Zahajitel draží 3NT s dobrými zádržemi a tím pádem také odmítá výzvu do slemu proti  $6$ , pokud odpovídající pokračuje dále, má  $\leq 5$ .

Se 4 UF a vyloučením zahajitel přijímá 4♣. S 5 UF draží cuebid, pak následuje již slemová dražba, slušné šance na velký slem.

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 1NT - 3♥/3♠

Tyto odpovědi ukazují obě levné barvy a ukazují obavu o držení jedné, či obou drahých barev. Není však vyloučeno, že nemůžeme hrát 4 v drahé barvě pokud má odpovídající rozlohu 5431.

Obě hlášky již ukazují sílu do hry, ale nemusí ještě mít chuť na slem. V případě, že nedržíme krátkou barvu odpovídajícího bychom měli mít šanci na hru v levné barvě. V případě, že máme  $7$  je většinou lepší pasovat 1NT nebo dražit rovnou 3NT podle počtu FB. Odpověď 3♥/♠ tedy primárně ukazuje list s  $\leq 6$  a draží OK (singl nebo šikena).

Rebid zahajitele se rozlišuje podle držení v OK partnera, případně počtu UF pro možnosti slemu.

### 1NT - 3♥/♠

- **3NT** = dobré držení v barvě krátkosti, slem nepravděpodobný, partner pokračuje jen s ≤**5** od 15+ FB dražbou 5listu, opakování krátkosti s šikenou a tím pádem **4** (**5** na dámy), dražbou 4NT s 5521 a **4**. Ve všech případech je 4NT další odmítnutí výzvy do slemu, jinak dražíme již rovnou slem
- **4♣/♦** = vyloučení proti krátkosti a levný fit (může být holé eso) a 5 UF. Odmítnutí slemu 5♣/♦, jinak slemová dražba a 4NT = BW5,5
- **Druhá drahá** = 5list nebo dobrý 4list a návrh závazku, vyloučení nebo špatné držení proti drahé krátkosti, 4 UF pro levnou, 4-5 UF pro drahou barvu
- **5♣/♦** = bez zádrží v krátké barvě partnera a 3-4 UF pro levnou barvu

## SOUTĚŽNÍ DRAŽBA PO NAŠEM ZAHÁJENÍ 1NT A ZÁSAHU SOUPEŘŮ

později ...

## ZAHÁJENÍ 2♣

Zahájení 2♣ je nejsilnějším zahájením a kromě silného zahájení 2NT, které však také není nutné a dá se využít i jiným způsobem, je to jediné silné zahájení. Varianty zahájení jsou:

- ✓ 22+ FB, pravidelná rozloha (obsahuje 7+ top figur, v případě všech 4 es obsahuje 6+ top figur)
- ✓ 20+ FB, ≤ 4 s drahým 5listem a pravidlenou či semipravidlenou rozlohou
- ✓ 18+ FB, ≤ 4 s tažnou drahou barvou, ale max se 2 na A nebo K při 4
- ✓ 18+ FB, (6)7+list levný, 9 zdvihů z ruky do NT nebo ≤ 3

Hlavní logikou další dražby je, aby veškeré závazky sehrával zahajitel (ten silný hráč), odpovídající tedy ve všech případech transferuje svou dlouhou barvu (někdy také jen 4M). Odpovídající téměř nikdy nedraží NT, aby je obsadil.

### ZÁKLADNÍ STRUKTURA ODPOVĚDÍ – 2♣ - ?

- 2♥ = bezcenný list
- 2♦ = list s 1-2,5 figurovými zdvihy (min A, K, nebo QQ, max AKQ, KKK)
- 2♠ = 3+ TF (AKK, AQA, KKKQ)
- 2NT = 55 na drahých, nemá A, list vhodný hrát jen v drahých barvách, maximálně 2 UF
- 3♠/♦/♥/♣ = dvojité transfery s 6+listem v drahé barvě nebo 7+listem v levné barvě, nemá A. List nevhodný hrát jiný závazek než v transferované barvě. Slibují však slušnou barvu, alespoň s Q10xxxx, většinou však s QJ, KJ nebo KQ.

Rebidy zahajitele po nejčastější odpovědi 2♦ jsou založeny na typu listu, až v dalších kolech se definují další rozlohy či síly. Se slabšími listy na FB, založenými na rozloze se skáče na 3♥ a výš.

Nejčastější typy listu na 2♣ jsou pravidlené či semipravidlené listy. Bez drahého 5listu se draží 2NT/3NT a dále rozhoduje o závazku odpovídající. S drahým 5listem se draží 2♥/♠ a partner v prvním kole rozlišuje, zda má fit nebo ne a rozlišuje sílu.

### DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 2♣ - 2♦

Zahajitel primárně rozlišuje, jaký typ listu na silné zahájení měl:

- 2♥/♠ = 20+ FB, ≤ 4 s drahým 5listem a pravidlenou či semipravidlenou rozlohou. Pak viz níže
- 2NT = 22+ PR s drahým 4listem nebo levným 5listem nebo 24+ PR. Pak viz níže
- 3♠/♦ = 18+ FB, 9 zdvihů z ruky do NT nebo ≤ 3. Pak 3♥/♠ je ukázání hodnot, často však ve 4+listu a jdeme buď do NT nebo do slemu v levné barvě
- 3♥/♠ = 18+ FB, ≤ 4 s tažným (6)7listem, ale max se 2 na A nebo K při 4. Pak 3NT je dotaz na krátkost, NB je figurový cuebid s šancí pokrýt 3 zdvihy
- 3NT = 22-23 PR a 33(43) nebo (32)44
- 4♠/♦ = gulášový list s tažným 7+listem a nějakou šikenu, 2 kde max jeden je na A. Pak relé je dotaz na šikenu
- 4♥/♣ = gulášový list s tažným 7+listem a nějakou šikenu, 3 kde max jeden je na A. Pak 4NT je dotaz na šikenu

#### 2♣ - 2♦

##### 2♥/♠ - pokračování

- 2NT = AK nebo 3+ potenciální zdvihy s 3+fitem, pak 3X = OK, 3M = 6list nebo bez OK, ale do barvy, 3NT = 5332, 5422
- 3♥/♠ = 2 zdvihy s 3+fitem, pokud 3, tak 2 na 3. kolo
- 3♠/4♠/♦/♥ = splinter s právě 1 UF, 4kartový fit
- 4♥/♠ = 1 zdvih s fitem bez ničeho navíc, nevhodné pro slem
- NB = transfer s 5+listem bez fitu. nejnižší transfer může být s PR bez lepší hlášky → přijetí transferu je 3+ fit a dotaz na rozlohu (druhou barvu, dubl fit, 6list)

#### 2♣ - 2♦

##### 2NT - pokračování

- 3♣ = Stayman, slibuje drahý 4list a může mít 54 s drahými
  - 3♦ = 24+, 8+TF, se 4 esy 7+ TF
    - 3♥ = 4list pikový nebo 5♠4♥ a minimum
    - 3♠ = 4list srdcový
    - 3NT = 44 na drahých a minimum
    - 4♣ = 44 na drahých a maximum

- 4♦ = 5♥4♠ a maximum (s minimem se dává transfer do ♥, kde partner bez fitu draží 3♠ s pikovým 4listem)
- 4♥ = 5♠4♥ a maximum
- 3♥/♠ = 22-23 FB, 7 TF, se 4 esy 6 TF a dražený 4list
- 3NT = 22-23 FB, 7 TF, se 4 esy 6 TF a levný 5list
- 3♦/♥ = transfer s 5+♥/♠, slam try s 6+listem nebo na výběr mezi 3NT a 4M. Pak, zahajitel přijímá s fitem, po transferu do srdcí draží 3♠ se 4listem bez fitu, bez fitu draží 3NT (po 3NT je nová barva přirozená 4+ a maximum (pokus o slem)
- 3♠ = 8-12 FB, 2+ A,K, slam invit bez drahého 4listu. Pak, 3NT je odmítnutí slemu, levná barva je 5list, 4 v drahé je dubl a 4NT jsou zbývající listy s rezervou
- 3NT = to play, 3-9 FB, max 1 A, K nebo KK bez ničeho dalšího. Pak, zahajitel pokračuje jen se silným listem, 4m je 5list, 4 v drahé je dubl a 4NT jsou zbývající listy s rezervou
- 4♣/♦/♥/♠ = transfery do ♥/♠/♣/♦ se silou pouze na hru = 1 UF nebo do 7 FB

## 2♣ - 2♦

### 3NT - pokračování

- 4♣/♦ = velký transfer s 5+♥/♠. Pak hláška mezi je maximum s fitem, přijetí min s fitem a 4NT je bez fitu
- 4♥/♠ = 44+ na levných a dražená dubl a méně
- 4NT = kvantitativka
- 6♣/♦ = 5+list

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 2♣ - 2♥

Zahajitel primárně rozlišuje, zda má karty na hru sám nebo se chce zastavit v částečném závazky:

- 2♠ = GF, silné listy nebo chci zapasovat 2NT, když partner nebudeme mít nic navíc. Pak viz níže
- 2NT = 22-23 FB, to play. Pak NB na 3. stupni je přirozená to play, od 4♣ je to dvojitý transfer
- 3♣/♦/♥/♠ = Naturální, NF, odpovídající zvýší s fitem a nečím navíc (krátkost, vhodná dáma)
- celá hra = nechci vědět nic více

## 2♣ - 2♥

### 2♠ - pokračování

- 2NT = bez 4M/5m s figurou
- 3♣/♦ = 4+♥/♠, mám Q nebo 5+♥/♠
- 3♥/♠ = 5+♣/♦, mám Q nebo 6+♣/♦

## DALŠÍ POKRAČOVÁNÍ VE SLEDU 2♣ - 2♠

Zahajitel draží s drahými barvami podobně jako po 2♦, jen o stupeň výše. S PR nebo levnými listy stejně:

- 2NT = 22+ PR s drahým 4listem nebo levným 5listem, 24+ PR. Pak stejně jako po 2♣-2♦-2NT
- 3♣/♦ = 18+ FB, 9 zdvihů z ruky do NT nebo ≤ 3. Pak jdeme do slemu v levné, 4♣/♦ jsou dotaz na krátkost, zbytek jsou figurové cuebidy
- 3♥/♠ = 20+ FB, ≤ 4 s drahým 5listem a pravidlenou či semipřavidlenou rozlohou. Pak stejně jako po 2♣-2♦-2♥/♠, ale jen o stupeň výše (všechny transfery již ukazují 5+list). S fitem jsou hlášky 3NT s rezervou a 4♥/♠ s minimem, 4NT je bez fitu a bez ničeho navíc
- 3NT = 22-23 PR a 33(43) nebo (32)44. Pak stejně jako po 2♣-2♦-3NT
- 4♣/♦ = gulášový list s tažným 7+listem a nějakou šikénou, 2 kde max jeden je na A. Pak relé je dotaz na šikénu
- 4♥/♠ = 18+ FB, ≤ 4 s tažným (6)7listem, ale max se 2 na A nebo K při 4. Pak 4NT je dotaz na krátkost
- 5♥/♠ = gulášový list s tažným 7+listem a nějakou šikénou, 3 kde max jeden je na A. Pak 5NT je dotaz na šikénu

## ZAHÁJENÍ 2♦/♥/♠

Přirozené zahájení, které primárně ukazuje preventivní typ listu. Pozor, je to konstruktivní zahájení, čili slibuje minimálně 2 užitečné figury a danou rozlohu.

✓ (6)8-11 FB, 7-8, 6♦/♥/♠

2NT od odpovídajícího je dotaz na minimum/maximum zahájení a OK. S minimem zahajitel opakuje svou barvu, s maximem draží OK, popř. 3NT bez OK. Nová barva je přirozená a forsuje na kolo.

Po kontru soupeřů ukazuje rekontra bodovou sílu a nová barva hodnoty a fit – napovídá výnos nebo žádá o kooperaci v případě dvoubarevného listu. 2NT mají stejný význam jako v jednostranné dražbě. Po zásahu soupeřů barvou je kontra trestné a cuebid indikuje útok, zbylé hlášky odpovídají výše popsanému.

## ZAHÁJENÍ 2NT

Zahájení 2NT ukazuje silný pravidelný list v bodové zóně 20-21 bodů.

Odpověď		Rebid zahajitele		Další pokračování
3♣	Stayman, slibuje 4M a ptá se partnera na jeho 4M	3♦	Vylučuje 4M	3♥ = 5♠4♥ 3♠ = 5♥4♠ 3NT = to play
		3♥/♠	4M	Slemová dražba
3♦/♥	Transfer, 5+♥/♠	Přijetí	Fit a dotaz na krátkost	Slemová dražba
		3NT	Bez fitu	
3♠	GF transfer, slibuje alespoň jednu levnou barvu	Slemová dražba		
3NT	To play			
4♣	Gerber, dotaz na esa			
4♦/♥	Transfery do ♥/♠			
4NT	Výzva do slemu			

## ZAHÁJENÍ 3♣/♦/♥/♠

Jedná se o preventivní zahájení, které ukazuje alespoň 6list v barvě zahájení a síla se odvíjí od pozice a stavu her.

- ✓ Na 1. a 2. pozici by to měla být solidní barva a 6-7, při 6listu s levným 4listem
- ✓ Na 3. a 4. pozici je možné použít takticky, jen s 6listem
- ✓ V 1. proti 2. hře se síla posouvá o ZZ níže, čili 7-8, a nejsou vysoké nároky na kvalitu barvy
- ✓ Ve 2. hře je důležitá kvalita barvy, obzvláště při 7
- Proti zahájení 3♣/♦ jdeme primárně do 3NT, po zahájení drahou jdeme nejčastěji do 4M, a to už při 3 UF (většinou ale se 4UF)
- Po 3♣/♦ jsou 3♦/♥/♠ neforsující, ale s drahým fitem se vždy zvýší
- Po 3♥/♠ se draží cuebidy
- Dražba 4♥/♠ je vždy naturální, i ve sledu 3♠ - 4♥

## ZAHÁJENÍ 4♣/♦

Je vyloženo preventivní s dlouhou levnou barvou.

- ✓ Na 1. a 2. místě bude spíše s 8listem, kdy nechceme hrát 3NT. Hrajeme na pády 3221
- ✓ Na 3. místě může být taktické, obzvláště ve výhodných manších to může být jen 6list

## ZAHÁJENÍ 4♥/♠

Je vyloženo preventivní s dlouhou drahou barvou.

- ✓ Na 1. a 2. místě bude se 7-8listem. Hrajeme na pády 3221
- ✓ Na 3. místě může být taktické, obzvláště ve výhodných manších to může být jen 6list
- ✓ Na 4. místě to může být libovolný list, se kterým nemáme ambice na slem

## SLEMOVÁ DRAŽBA

- Pro slemovou dražbu využíváme zejména splintery a systém ohodnocení listu TZUF. V jednostranné dražbě bychom si měli vždy umět včas ukázat sílu listu, abychom zbytečně nehráli 5 v barvě, když slem nemá žádné šance.
- Do slemu bychom měli jít pouze v případě, že je pravděpodobný a že umíme zjistit, zda na něj máme. Slemy na náhodu nedražíme.
- Skok na 4NT po hlášece NT je kvantitativka, fit bychom si měli umět ukázat níže.
- Cuebidy nejsou povinné, zejména v situaci, když můžeme mít ještě širší bodový interval. Cuebidy dražíme postupně, ale pokud jsme si zatím neukázali krátkost nebo jsme ji nevyloučili, tak cuebid ukazuje singl nebo šikenu, a po sfitování drahé barvy ukazují 3NT rezervu bez krátkosti.
- Pro dotaz na Klíčové Figury (KF) používáme pouze hlášku 4NT, často se ale díky metodě TZUF nemusíme na KF ani ptát.
  - 5♣ = 1 nebo 4
  - 5♦ = 0 nebo 3
  - 5♥ = 2 bez trumfové Q
  - 5♠ = 2 s trumfovou Q
  - 5NT = nedražena šikena s lichým počtem KF (včetně trumfové Q)
  - 6♣ = nedražena šikena se sudým počtem KF (včetně trumfové Q)
  - Po 5♣/♦ je nejbližší netrumfová barva dotaz na trumfovou Q. Návrat do barvy trumfů je bez Q, zbytek je ukázání Q a hodnot v této barvě, skok na 6 v barvě je s Q bez hodnot.
- 5NT po odpovědi na KF je velkoslemový pokus, ukazuje všechny KF a žádá partnera o dopočítání 13 zdvihů nebo o ukázání hodnot, které ještě neukázal.
- Nová barva (ne dotaz na dámu) po odpovědi na KF je dotaz na figury v této barvě: 1. st. = nic, 2. st. = Q, 3. st. = K, 4. st. = KQ
- Exclusion BW je pouze skok na 5 v nové barvě a odpovídá se na něj 0, 1, 1+Q, 2, 2+Q, 3, 3+Q
- Skok na 5 v naší barvě v jednostranné dražbě je výzva do slemu a žádost o kvalitní trumfy v rámci toho, co partner slíbil.
- V oboustranné dražbě, kdy jsme si ukázali převahu, je skok na 5 v naší barvě žádost o cuebid v soupeřově barvě.
- Skok na 5NT znamená „vyber nejlepší slem“. Používá se v případech, kdy jsme si neuměli ukázat vhodně fity.
- Pokud nás cuebidování vyhnalo na 5. stupeň, tak 5NT je BW se stejnými odpověďmi jako po 4NT.
- V 5NT se po BW neumíme zastavit, nedávejte tedy BW bez šance na slem v případě partnerovy odpovědi výše, než je náš závazek.



## VÝNOSY

- ✓ Základní logika výnosu je 2/4, z prázdného 3listu však nejvyšší a ze třetí figury do partnerovy barvy malou
- ✓ Vynášíme stejně do NT i do barvy s drobnými výjimkami
- ✓ Hlavním důvodem pro správnou volbu výnosu by měla být čitelnost výnosu pro partnera. Do úvahy bereme celou logiku rozdání – dražbu soupeřů i naši vlastní dražbu.
- ✓ Vynášíme primárně podle kvality, ale kombinujeme s počtem. Základem je výnos 4. nejvyšší od figury. Bez figury vynášíme 2 nejvyšší a následně přidáváme podle počtu:
  - **xX** = z dublu do barvy vynášíme malou, i do partnerovy barvy
  - **XXx** = hrajeme shora postupně
  - **xXXx** = vynášíme druhou a následně hrajeme čtvrtou
  - **xXXxX** = vynášíme druhou a následně hrajeme čtvrtou
- ✓ Z figur vynášíme standardně vyšší ze sledu
- ✓ Z AK vynášíme A, K pouze pokud máme boční singl a chceme snap. Do závazku na 5 a vyšším stupni vynášíme K a chceme od partnera markovat počet.
- ✓ V případě, že chceme vynést od třetí figury do nelicítované barvy, tak si můžeme vybrat, zda chceme vynést malou a ukázat figuru, nebo prostřední a ukázat počet. Výnos od třetí figury ale často není dobrý, tak se s tím nemusíme tolik trápit a raději zvolíme jiný výnos.
- ✓ Z přerušného sledu KJ10, AJ10, H109 vynášíme třetí. Tento způsob výnosu se nazývá „coded nines and tens“. Čili výnos 10 nebo 9 ukazuje buď 0 nebo 2 vyšší karty.
- ✓ Výnos trumfem může markovat preferenci ve zbývajících barvách, ale často neseme kartu, kterou musíme vynést.

### Do partnerovy barvy do NT

- ✓ Primárně vynášíme attitude. tzn. malou od figury a velkou z prázdné barvy. Občas můžeme vynést malou ze 3listu pokudj sme neměli možnost barvy fitnout a chceme, aby partner ve své abrvě pokračoval.
- ✓ Z dublu vynášíme malou do barvy, velkou do NT. 10x do barvy záleží na tom, zda chceme ukázat dubl, nebo zda chceme něco podehrát, z 9x vždy malou

## MARKOVÁNÍ

Markujeme **malá = pozitivní, nebo sudý počet** (attitude = kvalita barvy, chci/nechci, mám/nemám)

- ✓ Hlavním vodítkem v obraně je logika a informace z licitace
- ✓ Nikdy nemarkujeme kartami, které by se nám mohly hodit
- ✓ Nemarkujeme příkazně, markujeme v barvě podle situace, zda máme vhodné hodnoty v kontextu partie, nebo naopak. V případě, že jsme slabí (do 3 FB), tak ve většině případů markujeme počet.
- ✓ První odhoz je primárně attitude v této barvě
- ✓ Markujeme co nejjasněji, ze 3 karet tu nejvyšší, pokud by náhodou tato karta nehrála
- ✓ Nemarkujeme figurami. Shození figury ukazuje nižší figuru, často celou kontrolu od shozené figury níže. Figurami můžeme markovat preferenci v případě, že nebudeme moci namarkovat jinak (např do snapu, když bereme na 3. místě a víme, že budeme partnerovi dávat snap, hrajeme figury podle preference ve zbylých barvách).
- ✓ Markování nám pouze pomáhá identifikovat, jak jsou rozděleny figury nebo jaký je počet v klíčové barvě
- ✓ Do partnerova výnosu markujeme primárně attitude, pokud nemáme přes stůl nebo když si to situace žádá, markujeme počet. Až jako poslední variantu, kdy ani jedno z předchozích nedává smysl nebo když je jasná situace, že partner musí změnit barvu výnosu, tak markujeme preferenci do zbylých barev.
- ✓ Do výnosu hlavního hráče markujeme primárně počet, ale pouze pokud je to potřeba. V případě, že je počet karet již jasný, tak zahazujeme náhodně nebo se můžeme snažit markovat falešně.
- ✓ Pokud chceme markovat v trumfech, pak je to buď preference do zbylých barev, nebo ukazujeme počet v případě, že budeme snapovat. Markovat můžeme rovnou když snapujeme, pokud si nepotřebujeme nechat vyšší karty na přesnapy.
- ✓ Když je na stole singl, tak markujeme primárně preferenci do zbylých barev, střední karta znamená „nemám preferenci“. V případě, že preference nemá smysl, tak markujeme attitude.
- ✓ Když je na stole Qxx(x) nebo Jxxx, tak markujeme počet.