

## DESATORO DOBREJ DRAŽBY

(pre začiatovníkov)

1. **Spočítajte si svoje body** (A=4 b., K=3 b., Q=2 b., J=1 b.), načo sa zaradíte do jednej z týchto kategórií sily:

- **slabý** ak máte menej ako 12 bodov; napr. s: ♠KQxxx ♥x ♦Kxxx ♣xxx (8 b.)
  - **normálny** ak je vaša sila v rozpätí 12-21 bodov; napr. s: ♠QJx ♥Axx ♦KJxx ♣Axx (15 b.)
  - **silný** ak vlastníte aspoň 22 bodov; napr. s: ♠AQxx ♥AKx ♦KQJx ♣Ax (23 b.).
- Poznámka: V popisoch ruky reprezentuje „x“ hociakú malú kartu (od dvojky po desiatku).

2. **Zvoľte si otváraciu hlášku**, a to:

A) ak ste slabý (0-11 b.) **PAS**

B) s normálnou silou **12-21 b.** otvoríte dražbu hláškou **jeden vo farbe** (1♣, 1♦, 1♥, 1♠) a to:

- zvolíte si svoju najdlhšiu farbu; podmienka: musí byť **dlhá** (dlhá = min. 5 kariat!).  
*Ak máte dve dlhé farby s rovnakým počtom kariet, ukážete vždy dražšiu! A to i v prípade, ak je slabšia! Napr. s: ♠Jxxxx ♥AKxxx ♦AQ ♣x dražíte 1♠ (piky sú dražšie ako srdcia).*
- ak nemáte dlhú farbu (žiadna nemá viac ako štyri karty), zvyčajne zahlásite:
  - 1♦ ak máte aspoň štyri kára, napr. s: ♠AQxx ♥Jxx ♦AJxx ♣Kx
  - 1♣ ak nemáte štyri kára, napr. s: ♠Kxx ♥Jxxx ♦AKx ♣Kxx

Poznámka: Je to jediné otvorenie, ktoré nie je prirodzené, t.j. nič nehovorí o trefoch (môžu v nej byť výnimočne iba dva trefy, napr.: ♠Kxxx ♥QJxx ♦AKx ♣xx).

C) s veľkou silou, t.j. **od 22 b.** sa používa konvenčné otvorenie: **2 trefy!**

Konvenčné sa nazýva preto, že deklaruje iba počet bodov! Teda nič nehovorí o farbe (v trefoch nemusíte mať ani jednu kartu). Túto hlášku nie je preto možné odpasovať; otvárateľ môže byť navyše tak silný, že i bez podpory partnera splní celoherný záväzok s prémieu za celú hru. Svoju farbu ukáže až v druhom kole (ev. bez dlhej farby **2 bez tromfov**).

3. **PARTNER** si tiež **spočíta svoje body** a overí si, **či má zhodu vo farbe otvorenia** (ak ide o 2B):

Ak má po otvorení **jeden vo farbe aspoň 6 bodov, musí vždy odpovedať** (nesmie pasovať!). Ak by tak neurobil riskuje, že jeho linka môže prísť i o celoherný záväzok (a prémieu). Nezabúdajte, že otvárateľ môže mať až 21 b.

A ako partner zistí **či má zhodu** vo farbe otvorenia?

Hovoríme o nej vtedy, ak na linke (v spojených rukách) je **osem kariet** v danej farbe. A to partner vidí okamžite, pretože na zhodu mu stačia:

**3 karty v drahej farbe** ak otvorenie bolo 1♥ ev. 1♠ (min. 5 otvárateľ + 3 partner)

**4 karty v kárach** ak otvorenie bolo 1♦ (min. 4 otvárateľ + 4 partner)

**5 kariet v trefoch** ak otvorenie bolo 1♣ (zvyčajne min. 3 otvárateľ + 5 partner).

4. **REAKCIE PARTNERA SO ZHODOU**

Pokiaľ partner **má požadovanú podporu**, potom si pripočíta i tzv. **distribučné body**.

Tak napr. po otvorení **1 srdce** má partner v nasledujúcich troch príkladoch zhodu. Pripočíta si:

**1 bod** za každý **dubl** (2 karty vo farbe); napr. trefy v: ♠Jxxx ♥Kxxx ♦Qxx ♣Ax (10+1=11 b.)

**2 body** za každý **singl** (1 karta vo farbe); napr. pika v: ♠x ♥Axx ♦KJxx ♣Axxxx (12+2=14 b.)

**3 body** ak má **šikenu** (chýba jedna farba); napr. kára v: ♠Qxxx ♥Jxxx ♦– ♣xxxx (3+3=6 b.).

Ak požadovanú **podporu nemá** (najviac dubl po otvorení v drahej farbe, max. tri kára po otvorení **1 kára** a max. štyri trefy po otvorení **1 tref**) potom jeho **body ostávajú bez zmeny**.

Dôležité: Distribučné body sa môžu pripočítať iba v prípade, ak spoluhráči majú zhodu!

Ak má **menej ako 6 b.** (i po pripočítaní distribučných bodov) zahlási **PAS**.

Ak má aspoň 6 b. a zhodu (podporu) vo farbe otvorenia, zvýši ju:

- **na 2. stupeň** bez rezervy v sile, t.j. **6 - 10 b.** (spolu s distribučnými); v treťom príklade: 2♥.

O rezerve hovoríme, ak máme cca o 5 b. viac, ako sme pôvodne sľúbili. U otvárateľa je to teda min. 17 b. (12+5 = 17 b.), ak ide o partnera je to v prípade, ak má aspoň 11 bodov (6+5 = 11 b.).

Ak má partner rezervu, musí to naznačiť. Urobí to tak, že zvýši farbu otvorenia skokom:

- **na 3. stupeň 11 – 12 b.** (spolu s distribučnými); v prvom príklade sú to: 3♥
- **na 4. stupeň min. 13 b.** (spolu s distribučnými); v druhom príklade sú to: 4♥.

**VÝNIMKA:** Ak bolo otvorenie v lacnej farbe (1♣, 1♦), partner ju nezvýši ani s dobrou podporou, pokiaľ má **min. štyri karty v drahej farbe**; tieto **musí prednostne ukázať**.

Je tomu tak preto, že je nesmierne dôležité neprepásť zhadu „4+4“ v drahej farbe, ktorá sa považuje za mimoriadne efektívnu!

Ak teda napr. po otvorení 1 káro máte: ♠QJxx ♥Qxx ♦KQJxx ♣x nezvýšite kára, ale musíte ukázať svoju drahú farbu t.j. 1♠; ak otvárateľ vaše piky v ďalšom kole nepotvrdí (nemá v nich tiež štyri karty), až potom môžete dodatočne kára uzhodniť. Zapamätajte si: **Drahá farba má v dražbe absolútnu prioritu!**

## 5. REAKCIE PARTNERA BEZ ZHODY

Ak partner **nemá zhodu** vo farbe otvárateľa (má nedostatočnú podporu, pozri bod 3.), potom by mal ponúknuť svoju dlhú farbu. Pokiaľ ju nemá **stačí i štvorkartová farba!**

Treba pri tom dodržať tieto dôležité pravidlá:

- a) ak môže ukázať svoju farbu (min. štvorkartovú) **na 1. stupni nemusí mať rezervu** (stačí i 6 b.).
- b) novú farbu **na 2. stupni** môže partner zadražiť iba s rezervou, t.j. ak má **aspoň 11 bodov!**
- c) ak nemá 11 bodov a ani už nemôže ukázať svoju farbu na 1. stupni zahlásí **1 bez tromfov**.

Napr. po otvorení 1 pika s: ♠xx ♥QJxxxx ♦Kxx ♣xx nemôže ukázať svoje srdcia, pretože by to mohol urobiť iba na 2. stupni a na to je slabý (nemá 11 bodov!); a preto **1 bez tromfov**.

## 6. OTVÁRATEĽ V 2. KOLE

Odpoveďou partnera skončilo prvé kolo dražby. Ak partner nepasoval, k slovu sa opäť dostane otvárateľ. Ten je povinný informovať partnera nielen o svojej sile, ale i distribúcii. Postupuje takto:

**PAS** je možný iba ak má minimálnu silu (12-14 b.) a partner neukázal novú farbu!

Odpasovať odpoveď partnera je teda možné iba v týchto dvoch prípadoch:

- ak tento **zvýšil farbu otvorenia** (napr. 1♠ – 2♠)
- ak prvá odpoveď partnera bola **jeden bez tromfov**.

Obe tieto hlášky sú nepríkazné (pretože ich rozpätie sily je jasne definované, t.j. 6-10 b.), na rozdiel od príkazných, ktorými je vždy nová farba (ich horná hranica nie je limitovaná).

ZAPAMÄTAJTE SI: **Nová farba partnera sa odpasovať nesmie!** (je príkazná)

Otvárateľ svoju silu (a súčasne i distribúciu) oznámi partnerovi takto:

Ak je **bez rezervy** (12-16 b.) **draží iba v poradí** (bez skoku). Inými slovami nesmie použiť vyššiu hlášku ako je **dva vo farbe otvorenia**.

a) otvárateľ môže pasovať iba v prípade, ak partner použil nepríkazné hlášky; zopakujme si ich:

- partner zvýšil farbu otvorenia o stupeň (napr. 1♦ – 2♦)
- partner zahlásil **jeden bez tromfov** (napr. 1♥ – 1BT)

b) ak má zhodu vo farbe partnera, t.j. štyri karty vo farbe prvej odpovede, zvýši ju o stupeň

c) zahlásí novú farbu (aspoň štvorkartovú); ak tak môže urobiť iba na 2. stupni musí byť lacnejšia od farby otvorenia (nezabúdajte, že pre ruky bez rezervy je hranica **2 vo farbe otvorenia**)

d) zopakuje svoju farbu, pokiaľ je dlhšia ako pôvodne sľúbil (napr. 6 v drahej, 5 v lacnej)

e) zadraží **bez tromfov** v ostatných prípadoch.

Poznámka: Ak partner odpovedal v novej farbe na 2. stupni, potom **2BT** otvárateľa reprezentuje slabosť, t.j. 12-14 b. (zvyčajne bez bočnej farby ev. väčšej dĺžky vo farbe otvorenia).

**S rezervou** (od 17 b.) **sa využíva skok alebo reverz**

**Reverzom** sa v bridžovej terminológii nazýva nová farba, ktorá je **drahšia od farby otvorenia!** Je to príkazná hláška, t.j. partner ju nesmie odpasovať!

Ostatné hlášky (zhoda vo farbe, zopakovanie farby otvorenia, BT) s takouto silou sa zásadne dražia iba skokom! Napr.:

1♦ – 1♠

**Možné reakcie otvárateľa s rezervou:**

3♠ so štvorkartovou zhodou; napr. s: ♠KJxx ♥xx ♦AQJx ♣KQx (16 b. + 1 distrib. = 17 b.)

2♥ REVERZ, t.j. drahšia farba ako otvorenie (♠x ♥AKxx ♦AJxx ♣KQJx)

2BT vyvážená distribúcia, zádrže (honéry) v nedražených farbách (♠Qx ♥AQx ♦AKxx ♣QJxx)

3♣ bočná farba (♠Kx ♥Jxx ♦AKJxx ♣KQJx)

3♦ dlhšia farba otvorenia (♠xx ♥AQ ♦AQxxxx ♣KQx)

Vo vrchnej časti rozpätia, t.j. **19-21 b. sa okrem reverzu využíva i dvojitý skok**. Tento zaručuje, že sa bude hrať min. celoherný záväzok. Dvojitý skok v lacnej farbe má však opodstatnenie iba ak ide o ruku s veľmi výraznou distribúciou (singl ev. šikena v bočnej farbe); ináč radšej skok na **3BT** (na celú hru stačí iba deväť zdvihov miesto jedenástich v lacnej).

1♣ – 1♥

*Možné reakcie otvárateľa s veľkou rezervou:*

4♥ dvojitý skok so štvorkartovou zhodou; napr. s: ♠A ♥KJxx ♦AQx ♣KQxxx

2♦ REVERZ, t.j. drahšia farba ako otvorenie (♠Kx ♥Ax ♦AQxx ♣KQJxx)

3BT dlhá lacná, ale zádrže v nedražených farbách (♠KQx ♥Ax ♦AKx ♣QJxxx)

4♣ extrémna distribúcia (♠x ♥Kx ♦AKQ ♣AQJxxxx)

4♦ extrémna distribúcia (♠xx ♥— ♦AKQxx ♣AKQJxx)

Poznámky: Ak ide o reverz (tu 2♦), netreba skákať, ten vždy reprezentuje silu a je nepasovateľný!

V posledných dvoch príkladoch sú krátke farby slabinou pre draženie BT záväzku!

## 7. PARTNER v 2. kole: **vykoná bilanciu sily na linke**

Otvárateľ svojou druhou hláškou upresnil či je bez rezervy ev. či ju má. Takto získaná informácia umožní partnerovi vykonať bilanciu sily na linke. Jej cieľom je zistiť, či je možný celoherný záväzok (príp. i slem) alebo či je treba sa uspokojiť iba s čiastkovým (neísť zbytočne vysoko).

Na to, aby bol splnený prémiový **celoherný záväzok** zvyčajne postačuje **25 bodov na linke**.

Skúsený partner v praxi bilancuje tak, že k svojim bodom si pripočíta maximum bodov, ktoré môže mať otvárateľ na svoju hlášku v 2. kole dražby. Demonštrujme si to na príklade.

Tak napr. po otvorení 1♥ partner odpovedal 1♠, načo otvárateľ v druhom kole dražil 2♦. Oznámil tým, že má aspoň štyri kára a je bez rezervy (12-16 bodov). Možné reakcie partnera:

a) ak je **celá hra nepravdepodobná** (na linke určite nie je 25 bodov, ktoré sú zvyčajne potrebné na celú hru) je treba rýchlo a čo najnižšie ukončiť dražbu:

**PAS** ak partnerovi vyhovuje navrhovaný záväzok (♠Kxxx ♥xx ♦QJxx ♣Qxxx)

**oprava farby** 2♥, zmení na farbu otvorenia (♠Qxxx ♥Ax ♦xxx ♣Kxxx); nemá plnohodnotný fit (v srdciach iba dubl), ale mu lepšie vyhovuje

**zopakuje svoju farbu** 2♠, ak je aspoň šesťkartová (♠AJxxxx ♥xx ♦Qxx ♣xx)

b) **ak je na pochybách**, t.j. ak s hornou hranicou sily otvárateľa (napr. 15-16 b.) je celá hra možná, ale s dolnou nie (napr. 12-14 b.), vtedy si môže pomôcť tým, že využije tzv. **INVIT**.

Invit je zvýšenie poslednej hlášky otvárateľa o stupeň (tu na 3♦ s: ♠AQxx ♥xx ♦KJxx ♣xxx).

Invitom môže byť i hláška **2BT**, ak nie je zhoda v žiadnej farbe (♠Kxxx ♥xx ♦Kxx ♣KJxx), ako aj skok vo vlastnej farbe (3♠ s: ♠AQxxxx ♥x ♦Axx ♣Jxx).

Otvárateľ bez bodovej rezervy (12-14 b.) pasuje, s rezervou (15-16 b.) dorazí na celú hru.

c) ak je partner tak **silný**, že i s minimom otvárateľa je na linke min. 25 b., mal by zahlásiť záväzok na úrovni celej hry (**3BT**, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦); napr. **3 bez tromfov** s: ♠AJxx ♥xx ♦Kxx ♣KQxx

d) s extrémnou silou, ktorá s rezervou otvárateľa umožní vydražiť slem (min. 12 zdvihov), má k dispozícii známu konvenciu **BLACKWOOD (4BT)**, ktorá partnerovi umožní preveriť či sú na linke aspoň tri esá (aby si súper neodtiahli dva zdvihy zhora); bližšie v bode 10.

## 8. DRAŽBA PO OTVORENÍ „2 TREFY“

Je to najsilnejšie otvorenie systému (min. 22 b.), ktoré ako jediné **nie je možné odpasovať!**

Partner má k dispozícii tieto hlášky:

*Najslabšia odpoveď (negatívna):*

2♦ konvenčné (nemusí mať kára); iba tým informuje otvárateľa, že má **menej ako 6 b.**

*Pozitívne odpovede (min. 6 b.):*

2♥, 2♠, 3♣, 3♦ dlhá farba (min. 5 kariet)

**2BT** bez dlhej farby.

Po pozitívnych odpovediach sa draží minimálne do úrovne hry! (**3BT**, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦)

## 9. KOMPLETUJEME SYSTÉM

Ak ste predchádzajúcich osem prikázaní zvládli a je Vám všetko jasné, potom je žiaduce si doplniť ešte dve skupiny otvorení, bez ktorých sa síce dá dražiť, ale nie úplne optimálne.

Sú to **beztrmfové a preventívne otvorenia**. Začiatok sa bez nich môže zaobiš, ale mal by sa snažiť osvojiť si ich, i keď dražba hlavne po otvorení **jeden bez tromfov** je dosť náročná.

## Beztrmfové otvorenia

Patria medzi silnejšie a sú definované takto:

**15 - 17 b.**, bez singla a dlhej farby – **1 bez tromfov** (napr. s: ♠AQJx ♥Qxx ♦Axxx ♣Kx)

**20 - 21 b.**, bez singla a dlhej farby – **2 bez tromfov** (napr. s: ♠KQJ ♥Axxx ♦Axx ♣AQx)

Ide o neprikazné otvorenia a teda je ich možné so slabšou rukou i odpasovať (až do 7 b.).

V systéme SAYC (i väčšine iných) sú všetky odpovede partnera vo farbe v poradí (na 2. stupni) konvenčné (umelé). Začiatočník by si mal zvyknúť hlavne na tzv. **konvenciu Stayman**, ktorou je odpoveď partnera 2♣ (zvyčajne od 8 bodov). Je to umelá hláška (neznamená trefy) a použije ju iba v prípade, ak má **aspoň jednu drahú štvorfarbu!** (napr. s: ♠Kxxx ♥Jxx ♦Axxx ♣Qx). Jej hlavný cieľ je **nájsť zhodu „4+4“ v drahej farbe**, ktorá je mimoriadne efektívna.

Konvenčné sú i **transfery**, ktoré uplatní partner v prípade, **ak má dlhú drahú farbu** a to i keď je veľmi slabý! Výraz *transfer* znamená, že otvárateľ musí zadražiť najbližšiu dražšiu farbu! Sú to:

- **2♦ transfer na srdcia** (aspoň 5 srdc); napr. i s: ♠xxx ♥Jxxxx ♦xxx ♣xx

Otvárateľ je povinný zahlásiť 2♥!

Slabý partner potom pasuje (napr. s rukou uvedenou vyššie); s 8-9 b. ukáže inú farbu (min. štyri karty) ev. zahlási 2BT, čo je invit do celej hry (otvárateľ s vrchnou hranicou sily ho prijme). Ak má aspoň 10 b. (na linke je potrebných 25 b.) priamo zadraží 3BT.

Otvárateľ potom rozhodne, či sa bude hrať beztrmfový záväzok (ak má v draženej drahej farbe iba dubl) alebo tromfový, ak má v srdciach aspoň tri karty.

- **2♥ transfer na piky** (aspoň 5 pik); napr. s: ♠KQxxx ♥x ♦KJxx ♣xxx

Otvárateľ je povinný zahlásiť 2♠! Partner postupuje podobne ako po transferi na srdcia.

### c) *Prirodzené odpovede*

- **2BT** čo je *invit*, zvyčajne s 8-9 b. (bez drahej štvorky).
- **3BT** s min. 10 b. (samozrejme bez drahej dražiteľnej farby)
- **skok vo farbe** (3♣, 3♦, 3♥, 3♠) je silná odpoveď (príkazné aspoň do úrovne hry); otvárateľ s dublom zahlási 3BT, s aspoň trojkartovou zhodou zvýši farbu na 4. stupeň.

Po silnom otvorení 2BT (20-21 b.) sa tiež využíva Stayman i transfery (samozrejme na 3. stupni).

## Preventívne otvorenia

Otvorenia 2K a vyššie sú tzv. preventívne otvorenia, hovorí sa im i *bloky*.

Sú to slabé otvorenia **s dlhou dobrou farbou** a so silou v rozpätí **6-11 b.** Teda patria medzi slabé a ich hlavným cieľom je zťažiť až prekaziť súperom vydražiť optimálny záväzok. Sú to:

2♦♥♠ aspoň šesťkartová farba (napr. 2♠ s: ♠KQxxxx ♥x ♦KJx ♣xxx)

3♣♦♥♠ aspoň sedemkartová farba (napr. 3♦ s: ♠xx ♥xxx ♦AKJxxxx ♣x)

4♣♦♥♠ aspoň osemkartová farba (napr. 4♥ s: ♠x ♥AQJxxxxx ♦Qxx ♣x)

Partner zvyčajne pasuje, iba s veľkou silou draží ďalej.

## 10 SLEMOVÁ DRAŽBA

Ak zistíte, že na linke máte takú extrémnu silu (min. 32 b.), že môžete uvažovať i o sleme so ziskom aspoň dvanásť zdvihov (s osobitnou prémieou), zvyčajne hlavným problémom je zistiť, či máte spolu s partnerom aspoň tri esá (ináč hrozí, že si súper odtiahnu dva zdvihy zhora). Systém pre takýto prípad má k dispozícii špeciálnu konvenciu, tzv. **BLACKWOOD**.

Odštartuje ju konvenčná hláška **4 bez tromfov!**, ktorá je otázkou na počet es!

Odpovedá sa tak, že najbližšia hláška eso popiera a ďalšie deklarujú stupňovite ich počet:

5♣ nemám žiadne eso

5♦ mám jedno eso

5♥ mám dve esá

5♠ mám tri esá

5BT mám všetky štyri esá

Ak zistíte, že máte na linke aspoň tri esá, môžete sa pokúsiť o slem. Ak máte iba dve, zopakujete odsúhlasenú tromfovú farbu na 5. stupni, čo bude konečným záväzkom.

Po informácii o počte es je možné pokračovať hláškou **5 bez tromfov**, po ktorej sa rovnakým spôsobom oznámi počet kráľov; má to význam iba v prípade, ak partner chce hrať tzv. veľký slem so ziskom všetkých trinástich zdvihov.

Ak ste toto DESATORO zvládli, ste na najlepšej ceste k trvalému dosahovaniu dobrých výsledkov.

Detailne sa so systémom SAYC môžete zoznámiť na: [www.bridgetatry.sk/eso/sayc.htm](http://www.bridgetatry.sk/eso/sayc.htm)