

# DRAŽBA

## ZÁKLADY SYSTÉMU SAYC

Nižšie uvádzame princípy najrozšírenejšieho dražobného systému (hlavne na internete) vo forme vhodnej pre začiatočníkov.

### Ako otvoriť dražbu?

#### Váš prvý krok – spočítajte si svoje body!

S tým určite nebudete mať väčšie problémy. Prakticky všetky systémy, využívajú pre primárne zhodnotenie sily ruky, tzv. *figúrové body*:

A (eso)	–	4 body
K (kráľ)	–	3 body
Q (dáma)	–	2 body
J (dolník)	–	1 bod

Keď ste si body spočítali, potom táto ich inventúra je vašim prvým krokom k úspešnej dražbe. Iste vám nebude robiť problémy si ich zrátať napr. v ruke: ♠AKxxx ♥xxx ♦QJx ♣Kx (máte v nej 13 bodov).

Na základe overených poznatkov z praxe, solídne otvorenie dražby si vyžaduje: **12 bodov!**

Ak máte menej ako dvanásť bodov, ste *slabý*.

Ak máte dvanásť bodov a viac, sila vašej ruky môže byť:

*Normálna* s 12 až 21 bodmi

*Silná* s min. 22 bodmi.

#### Krok druhý – pozrite sa na svoje farby!

Už vieme, že na to, aby ste mohli vytvoriť hlášku, potrebujete okrem stupňa (sily) definovať i farbu, ktorú preferujete, resp. ktorú z nich by ste si želali mať ako tromfovú. Volíme najdlhšiu farbu, ktorá má *aspoň päť kariet!*

Ak máte dve dlhé farby s rovnakou dĺžkou (5 + 5, 6 + 6), rozhodnite sa pre drahšiu z nich!
--

Ak vaša ruka nemá žiadnu dlhú farbu (iba štvorfarby) postupujete tak, ako je uvedené v „treťom kroku“.

#### Tretí a záverečný krok – zvoľte si otváraciu hlášku!

Ak ste **slabý** (max. 11 b.), oznámite to hláškou **PAS**.

**S normálnou rukou**, t.j. so silou 12-21 b., otvoríte vždy dražbu **v dlhej farbe na 1. stupni!** K dispozícii máte hlášky: *jeden tref, jedno káro, jedno srdce a jedna pika*.

Ak vaša ruka nemá dlhú drahú farbu, potom máte k dispozícii obe **hlášky v lacnej farbe:**

jedno káro ak má ruka aspoň 4 kára (extrémne i s tromi, ak má iba dubl tref, t.j. distribúcia 4-4-3-2)

1♣ ak sú trefy dlhšie ako kára; výnimočne i 3-3 v lacných (4333).

Z uvedeného vyplýva, že jednotlivé otvorenia vo farbe na 1. stupni musia spĺňať tieto kritéria:

1♠ aspoň 5 pikov

1♥ aspoň 5 srdc

*Bez dlhej drahej farby:*

1♦ aspoň 4 kára; extrémne i tri kára, ak je v trefoch dubl

1♣ aspoň 3 trefy; vylučuje 5 kariet v drahej farbe i štyri kára.

*Poznámka:*

V ďalšom budeme v dražobných hláškach používať symboly (♠ piky, ♥ srdcia, ♦ kára, ♣ trefy), tak ako to vidíte v predchádzajúcom príklade.

Beztrmfové otvorenie, ktoré sa na začiatku kurzu využívalo na dražbu všetkých rúk bez dlhej farby, je v systéme SAYC stredne silným otvorením, pretože ho tento využíva iba od 15 b.

Beztrmfové hlášky: **1 bez trmfov** od 15 bodov do 17 bodov (bez dlhej farby)

**2 bez trmfov** od 20 bodov do 21 bodov (bez dlhej farby)

Pokiaľ ste **veľmi silný** – od 22 b., systémovo to dáte najavo umelou hláškou 2♣! ktorá patrí medzi konvenčné, t.j. nereprezentuje trefy, ale všetky ruky s touto silou (farby sa upresnia až neskôr).

Príklady:

♠KJx ♥Qxx ♦xx ♣AKxxx	1♣	jednofarebná ruka s dlhými trefami
♠AJxxx ♥KQxxx ♦Ax ♣x	1♠	piky rovnako dlhé ako srdcia, voľte drahšiu farbu
♠AJxxx ♥KQxxxx ♦A ♣x	1♥	tu sú piky kratšou farbou
♠KJx ♥Qxx ♦AKx ♣Jxxx	1♣	ruka nemá žiadnu dlhú farbu, menej ako 15 b.
♠KJx ♥Qxx ♦AKxx ♣Kxx	1BT	ruka nemá žiadnu dlhú farbu a je v rozpätí 15-17 b.
♠KQxx ♥xx ♦AKxx ♣AQx	1♦	ruka nemá žiadnu dlhú farbu, ale má 4 kára (18 b.)
♠Jxxx ♥Qxx ♦Axx ♣AQx	1♣	bez dlhej farby a ani 4 kára
♠AKxx ♥QJx ♦Axx ♣AQx	2BT	to isté, ale až 20 b. (je v rozpätí 20-21 b.)
♠AKQx ♥AKJ ♦AQJxx ♣x	2♣!	veľmi silná ruka (22 b. a viac), najsilnejšie otvorenie!

Poznámka: BT je používaná skratka hlášky „bez trmfov“.

## A čo partner?

Partner je na tom lepšie ako otvárateľ, pretože už má akú-takú predstavu o ruke spoluhráča (sila, farba), čo mu uľahčuje splniť jeho hlavnú úlohu – dať smer ďalšej dražby.

Ak otvárateľ pasoval (a súper za ním tiež), preberá úlohu otvárateľa.

Ak otvárateľ nepasoval, potom na prvé odpovede sa kladú, z hľadiska sily ako aj dĺžky farby, už miernejšie nároky. Na pleciah partnera je dôležité rozhodnutie, či farba, ktorú navrhol otvárateľ, môže byť tromfová, t.j. či má v nej **zhodu** (fit). Hovoríme o nej vtedy, keď vaša dvojica má v nej na linke jasnú prevahu, t.j. **aspoň osem kariet**. A to po každom otvorení je partnerovi jasné okamžite, pretože 1♥ a 1♠ zaručujú aspoň päťfarbu a teda na zhodu stačia iba tri karty. Po otvorení 1♦ potrebuje na zhodu 4 kartz (toto otvorenie je možné použiť i so štyrmi kárami), Výnimkou je iba konvenčné otvorenie 1♣, ktoré nie je úplne prirodzené (zastrešuje nielen dlhé trefy, ale aj niektoré ruky bez dlhej farby – je viacznačné), a preto v tomto prípade zhoda v prvom kole v trefoch prichádza do úvahy iba s min. piatimi trefami.

Keď partner vidí, že vo farbe otvorenia je *na linke osem kariet*, zvyčajne ju potvrdí, čím sa stáva tromfovou. Odsúhlasenie lacnej farby odloží (na ďalšie kolá dražby) v prípade ak má **aspoň štyri karty v drahej**, pretože tejto **musí dať vždy prednosť!** (lacnú farbu uzhodní ev. neskôr)

Po tomto zhodnutí partner ďalej postupuje už v duchu známej metódy – vo valčíkovom rytme. V jeho troch krokoch budú iba malé zmeny, a to vďaka tomu, že partner má o otvárateľovi informácie, ktoré on o ňom, na začiatku dražby, nemá.

### Prvý krok – spočíta si svoje body

Po zrátaní figúrových bodov sa hodnotenie sily ruky partnera ešte neskončilo. Závisí to od toho, či má alebo nemá zhodu vo farbe. Ak áno, potom prichádzajú ku cti tzv. **distribučné body**. Aby ste ich význam dobre pochopili, objasníme si, čo treba rozumieť pod pojmom *distribúcia*. Ide o *rozloženie* farieb v ruke s dôrazom na ich dĺžku. Herná sila ruky je o to väčšia, o čo viac kariet je v dlhej farbe a o čo je kratšia hociktorá z bočných farieb.

Pre krátke bočné farby sa zaužívali tieto názvy:

*dubl* – dve karty (kára v distribúcii: ♠Axxx ♥KQxx ♦xx ♣QJx)

*singl* – jediná karta (srdcia v distribúcii: ♠Axx ♥x ♦KQxx ♣QJxxx)

*šikenu* – v danej farbe chýba karta (piky v distribúcii: ♠ — ♥KQxx ♦Axxxx ♣QJxx)

Po tomto krátkom odbočení vráťme sa k pojmu *distribučné body*, ktoré zohľadňujú vplyv krátkych farieb. Uvádzame ich hodnoty, o ktoré sa zvýši sila vašej ruky:

za každý <i>dubl</i>	–	o 1 bod
za každý <i>singl</i>	–	o 2 body
za každú <i>šikenu</i>	–	o 3 body

Po tejto úvodnej bilancii partner skonštatuje, či má potrebný počet bodov, pretože platí:

Na kladnú odpoveď potrebuje partner **aspoň 6 bodov**.

- Podobne, ako pri otvorení, sa i pri odpovedi partnera hodnotí sila jeho ruky:
- keď má *menej ako 6 bodov*, je slabý (negatívny)
  - ak sila partnera je v rozpätí *6-10 bodov*, čo sa stáva najčastejšie, jeho ruka je *polopozitívna*.
  - ak má *aspoň 11 bodov*, potom obaja spoluhráči majú na svojej linke rozhodujúcu bodovú prevahu; takáto ruka sa hodnotí ako *pozitívna* (silná).

Ak otváracia hláška bola 2♣! (od 22 b.), partner nesmie pasovať, pretože nie je vylúčené, že otvárateľ splní hru aj bez jeho pomoci. Táto skutočnosť sa odráža aj na charaktere jeho odpovedí, ktorými sa budeme zaoberať neskôr.

V tejto etape popisu systému SAYC sa predovšetkým sústredíme na **NORMÁLNE OTVORENIA** so silou 12-21 b., s ktorými sa v praxi budete stretávať najčastejšie.

V snahe sprehľadniť popis dražby budeme odpovede partnera uvádzať podčiarknuté, a pokiaľ sú súčasne aj príkazné (nesmú sa odpasovať) s výkričníkom, napr.: 1♦(otvárateľ) – 2♣! (partner).

### **Druhý krok – zhodnotí svoje farby**

Partnerovi by malo byť predovšetkým jasné, či má zhodu vo farbe otvorenia.

**Ak zhodu nemá** (po otvorení 1♥, 1♠ má vo farbe otvorenia najviac dve karty, po otvorení 1♦ menej ako štyri a po otvorení 1♣ menej ako päť), vyberie si *svoju farbu*. Podmienkou je, že musí byť dražiteľná! **Dražiteľná farba je každá, v ktorej sú aspoň štyri karty.**

Pri voľbe farby, ktorá bude súčasťou jeho prvej odpovede, sa riadi týmito zásadami:

- [1] zvolí svoju najdlhšiu farbu s tým, že na 2. stupni ju môže ukázať iba v prípade ak je pozitívny, t.j. má min. 11 b.! (na 1. stupni už od 6 b.).
- [2] ak má partner dve štvorfarby, zvolí si lacnejšiu z nich! (ak má teda napr. „štyri srdcia + štyri piky“ volí srdcia; keby mal „5 pikov + 4 srdcia“ volí dlhšie piky)
- [3] ak má dve dlhé farby, dá prednosť dlhšej; pokiaľ sú rovnako dlhé („5 + 5“ a „6 + 6“), rozhodne sa pre drahšiu z nich, v súlade s už známou zásadou, o ktorej bola reč pri otvorení.

Ak nastane prípad, že partner „nemá priestor“ na ukázanie svojej farby (napr. po otvorení 1♠ má ruku: ♠xx ♥Qxxxx ♦Kxx ♣Axx, keď už nemôže zahlásiť svoju srdcovú farbu ešte na 1. stupni, pretože nemá požadovaných 11 b.), nastáva tým situácia, že nezvolí žiadnu farbu – s takouto rukou sa draží *1 bez tromfov*, pozri i „Tretí krok“ (možno v ďalšom kole bude mať šancu srdcia ukázať).

**Ak má partner zhodu**, mal by sa rozhodnúť pre podporu (uzhodnenie) farby otvorenia.

Osobitá situácia je po lacných otvoreniach (1♣ a 1♦), po ktorých by sa partner nemal unáhliť, ale mal by sa lepšie pozrieť na *drahé farby* vo svojej ruke. Môže mať v niektorej z nich štyri karty, pričom nie je vylúčené, že aj otvárateľ má rovnaký počet kariet v tej istej drahej farbe!

V takomto prípade by pri svojej prvej odpovedi mal dať prednosť drahej štvorfarbe! (pozri ďalej)

### **Tretí krok – zvolí si prvú odpoveď**

S veľmi **slabou rukou** (0-5 b.) partner zahlási **PAS**.

Pokiaľ má partner **min. 6 b.** (so zhodou i s distribučnými!) **musí dražiť!!!**

**So zhodou** potvrdí farbu otvorenia na stupni, ktorý závisí od sily jeho ruky a to:

- v poradí, ak je polopozitívny (6-10 b.);
- skokom na 3. stupeň, ak je pozitívny (11-12 b.).
- dvojitým skokom na hru (4. stupeň), ak má vďaka distribučným bodom 13 b. a viac.

Ukážeme si to na príkladoch po otvorení *jedno srdce*. Vo všetkých je požadovaná zhoda (aspoň tri karty v srdciach) a odpovede sú:

♠Kxx ♥xxxx ♦xx ♣Axxx	2♥	–	8 bodov (7 fig. + 1 distr.), polopozitívny
♠Kxx ♥Qxx ♦x ♣Axxxxx	3♥	–	11 bodov (9 fig. + 2 distr.), pozitívny
♠Qxx ♥Kxxx ♦– ♣AJxxxx	4♥	–	13 bodov (10 fig. + 3 distr.).

V druhom príklade je partner silnejší (má 11 b., t.j. je pozitívny), čo naznačí tým, že farbu zvýši až o dva stupne (skočí vo farbe).

Pri tretej ruke vidíte, že vďaka zhode a šikene, na linke je 25 b. potrebných pre prémiovanú hru a preto skok až na prémiovaný celoherný záväzok!

V tejto súvislosti upozorňujem, že pokiaľ sa v ďalšom texte vyskytuje pojem **hra**, znamená to vždy **celoherný záväzok**, na ktorý sa uplatňuje vyššia prémie!

Ak je na linke zhoda v lacnej farbe, vyššieuvedené platí iba obmedzene. Ako už bolo v minulej kapitole (prvý krok) zdôraznené, pred odsúhlasením lacnej farby je treba **dať prednosť drahejšťvorfarbe!**

Ak napr. partner *po otvorení* 1♦ neukáže svoju drahú štvorku, ale potvrdí kára (2♦), môže sa stať, že otvárateľ s minimálnou silou pasuje. A po partii nebudú obaja spoluhráči príliš spokojní, pretože zohrávali slabšie honorovaný záväzok, keďže zanedbali, že zhoda „4 + 4“ v drahejšťvorfarbe sa považuje za mimoriadne efektívnu (viac bodov za každý zdvih a prebitky v hociktorej ruke). Treba mať pri dražbe vždy na mysli zásadu, že spoluhráči nesmú vynechať možnosť vydražiť záväzok v drahejšťvorfarbe; ten sa hodnotí vyššie ako v lacnej, a preto:

Odpoveď v drahejšťvorfarbe na 1. stupni má vždy prioritu!

Napr. s rukou ♠Kx ♥KQxx ♦xxxx ♣xxx partner musí dražiť:

	Otvárateľ	1. súper	PARTNER	2. súper
1. kolo:	1♦	[PAS]	1♥!	[PAS]
2. kolo:	1♠	[PAS]	2♦	

Otvárateľ nemá štyri srdcia (ak by ich mal, nedražil by 1 pika, ale potvrdil by ich: *dve srdcia*), a tak partner už môže (o kolo neskôr) odsúhlasiť kárový záväzok.

**Bez zhody** partner zadraží:

- na 1. stupni svoju najdlhšiu farbu (môže to byť i šťvorfarba) už od 6 b.
- na 2. stupni môže svoju farbu (i šťvorkartovú) ukázať iba ak je **pozitívny**, t.j. má min. 11 b.!

Ak partner nemôže zahlásiť svoju farbu na 1. stupni (nie je tam pre ňu priestor) a navyše nemá viac ako 10 b. má k dispozícii hlášku: **jeden bez tromfov**.

Napr. je tak nútený zadražiť, po otvorení 1♠ s rukou: ♠x ♥KJxxx ♦Qxxx ♣Qxx – tu nie je na prvom stupni priestor pre ukázanie srdca, a na druhom to systém tiež nepripúšťa, pretože sila je iba polopozitívna (rozpätie 6-10 b.) – a preto **jeden bez tromfov**.

Ale napr. s rukou: ♠x ♥KJxxx ♦AQxx ♣Qxx, už môže partner po otvorení 1♠ bez problémov zahlásiť 2♥!, pretože má viac ako 10 b., čím spĺňa podmienku pre odpoveď na 2. stupni.

Preverte si znalosť uvedených zásad na príkladoch, po otvorení 1♦. Zakryte si komentáre na pravej strane a otestujte sa, či už zvládáte úlohu partnera:

- [1] ♠xxx ♥Qxx ♦xxx ♣Kxxx     PAS – slabosť, iba 5 b.;
- [2] ♠Kxxxx ♥Qxxx ♦xx ♣Ax     1♠! – najdlhšia farba;
- [3] ♠Jxx ♥AQx ♦xx ♣Qxxxx     1BT – trefy nie je možné dražiť (menej ako 11 b.);
- [4] ♠Kxx ♥AQx ♦xx ♣AQxxx     2♣! – tu už trefy možno dražiť (viac ako 10 b.);
- [5] ♠AQxx ♥Jxxx ♦xx ♣Axx     1♥! – z dvoch drahých šťvorfarieb sa draží lacnejšia;
- [6] ♠KJxx ♥xxx ♦Kxxx ♣Qx     1♠! – aj s károvou zhodou (kára ev. uzhodní neskôr);
- [7] ♠Jxxxx ♥KQxxx ♦Kx ♣x     1♠! – dve dlhé farby s rovnakou dĺžkou (vždy dražšia!)

Poznámka: Ak máte dve rovnako dlhé farby, ktoré obe môžete zahlásiť na rovnakom stupni, riadte sa dôsledne uvedenými pravidlami, ako to vidíte v príkladoch [5] a [7]. Nezáleží pri tom na figúrovej sile oboch farieb; tak napr. v ukážke [7] sú srdcia podstatne silnejšie, ale aj napriek tomu dražte piky! Ukázať srdcia budete mať určite ešte príležitosť (i dvakrát).

## Druhé kolo dražby

Keď obaja spoluhráči v prvom kole aktívne dražili a dostanú sa druhýkrát k slovu, už vedia, že vlastnia aspoň polovicu možných bodov a že je potrebné vzájomne si vymeniť ďalšie a často i posledné informácie. Ak sú tieto dostačujúce, treba čo najrýchlejšie uzavrieť dražbu. Pokiaľ sa vyskytujú ešte nejaké pochybnosti, je v nej možné pokračovať ďalej.

**Po normálnych otvoreníach** (12-21 b.) má pri konečnom rozhodnutí zvyčajne väčší diel zodpovednosti partner. Je to aj preto, že sa o otvárateľovi dozvie všetko potrebné skôr a precíznejšie. V tejto kapitole sa budeme zaoberať dražbou po normálnom otvorení; po silnom (22 b. a viac), ktoré nie je príliš časté, až neskôr.

Otvárateľ musí svojou druhou hláškou predovšetkým informovať partnera ako to vyzerá s jeho rukou (distribúcia farieb a sila).

Ak *partner neuzhodnil farbu otvorenia* (odpoveď bola v novej farbe ev. 1 bez tromfov), podporí partnerovu novú farbu, pokiaľ má v nej zhodu (osem kariet na linke); otvárateľ musí mať na zreteli, že **na okamžité odsúhlasenie partnerovej farby potrebuje min. štyri karty!** (iste si pamätáte, že na prvú odpoveď vo farbe stačia štyri; ak ich je viac ukáže sa to neskôr).

Ak *zhodu nemá* oznámi typ distribúcie ruky (má vedľajšiu farbu alebo nie?) a *upresní svoju silu*.

Partner po obdržaní týchto informácií od otvárateľa by mal vykonať bilanciu celkovej sily na linke, a na jej základe navrhnuť konečný záväzok. Pokiaľ má ešte nejaké pochybnosti, môže preniesť konečné rozhodnutie na otvárateľa (tzv. *invít*). Ako to v praxi zrealizovať si ukážeme nižšie.

### Reakcie otvárateľa po prvej odpovedi

#### Vykoná korekciu svojej sily

Ak k zhode v drahej farbe nedošlo, korekcia nie je potrebná – pôvodné body (figúrové) zostávajú bez zmeny.

Avšak *so zhodou* v drahej farbe (partner ju odsúhlasil, ev. otvárateľ má štvorkartový fit vo farbe partnera) pripočíta si aj *distribučné body* za krátke farby, a to 1 bod za každý dubl, 2 body za singl a 3 body za šikenu.

Po tejto korekcii bodov sa zaradí do jednej z týchto dvoch kategórií:

**12-16 b.**, je *minimálny*, v ďalšom ho budeme označovať ako **MIN**

**17-21 b.**, je *maximálny*, v ďalšom ho budeme označovať ako **MAX**.

Po tomto zpresnení svojej sily oznámi svoju druhú hlášku (hovorí sa jej i REBID):

**AK JE MINIMÁLNY** (12-16 b.) musí dodržať princípy uvedené v nasledujúcej tabuľke:

<b>MIN</b> 12-16 b.	odpasuje nepríkaznú* odpoveď (zvyčajne s 12-14 b.)
	zvýši farbu partnera o stupeň (ak má v nej aspoň štyri karty)
	zopakuje svoju farbu ak je dlhšia (šesťkartová; v lacnej stačí päťfarba)
	nová farba (min. štvorkartová); Pozor! Iba ak je lacnejšia od farby otvorenia!
	v ostatných prípadoch zahlásí <i>bez tromfov</i> na najnižšom možnom stupni!

\* nepríkazné (pasovateľné) odpovede sú: a) zvýšenie farby otvorenia  
b) 1 bez tromfov

Oba typy nepríkazných odpovedí sú pasovateľné hlavne preto, že sú smerom nahor bodovo ohraničené (6-10 b.) na rozdiel od novej farby partnera, ktorá má deklarovanú iba spodnú hranicu sily (môže byť napr. zahlásená i s 20 bodmi).

Nižšie uvádzam niekoľko ukážok dražby otvárateľa s MIN (12-16 b.). Začneme s nepríkaznými. Na úvod si pozrieme reakcie otvárateľa (rebidy) po uzhodnení jeho farby:

1♥ – 2♥ prvé kolo dražby (zvýšenie farby otvorenia o stupeň, 6-10 b.)

Dražba otvárateľa v 2. kole (s MIN):

PAS bez rezervy; napr. s rukou: ♠xxx ♥KQxxx ♦Axx ♣Kx

3♥ s rezervou (aspoň 4 body navyiac ako sľúbil); napr. s rukou: ♠Axx ♥KQxxx ♦Axx ♣Kx

Komentár k dražbe otvárateľa:

Hociaké zvýšenie farby otvorenia je vždy nepríkazné! Teda už prichádza do úvahy i PAS (s MIN). Dôvod už poznáme – **príkazné (nepasovateľné) sú iba hlášky v novej farbe!**

Všimnite si, že pokiaľ má otvárateľ silu v hornej časti MIN (okolo 16 b.) môže sa pokúsiť získať prémii za hru. Dosiahne to jednoduchým zvýšením už dohodnutej farby o ďalší stupeň (v našej ukážke 3♥); v bridžovej terminológii sa tomu hovorí **INVIT** (pozvanie do hry). Ten ho prijme (4♥), pokiaľ odpovedal na hornej hranici sľúbenej sily (9-10 b.); ak je slabší pasuje.

Reakcie otvárateľa po druhom type nepríkaznej odpovede:

1♥ – 1BT prvé kolo dražby (bez zhody, so silou 6-10 b.)

Dražba otvárateľa v 2. kole (s MIN):

PAS spodná časť bodového rozpätia (12-14 b.); napr. s rukou: ♠xx ♥AQJxx ♦xxx ♣AJx

2♣ bočná farba (trefová); napr. s rukou: ♠x ♥AKQxx ♦xxx ♣KQxx

2♦ bočná farba (kárová); napr. s rukou: ♠xx ♥AKxxx ♦KQxxx ♣x

2♥ dlhšie srdcia; napr. s rukou: ♠xx ♥KQJxxx ♦AKx ♣xx

2BT v inom prípade, ale iba s rezervou (cca od 16 b.); napr. s: ♠Kxxx ♥KJxxx ♦AQ ♣Kx

Komentár k dražbe otvárateľa:

Aj tu je odpoveď partnera 1 bez tromfov nepríkazná. Pokiaľ otvárateľ nepasuje, môže ukázať lacnejšiu bočnú farbu (2♣, 2♦), čím sa pokúša využiť šancu na zhodu (partner môže mať v draženej farbe štyri karty). Iba lacnejšiu preto, že **s MIN je neprípustné zdražiť novú farbu, ktorá je drahšia od farby otvorenia!** (takejto hláške sa hovorí i **REVERZ**, stretnete sa s ňou u rúk s MAX).

Ak má dlhšie srdcia zopakuje ich (2♥). Zapamätajte si, že **zopakovanie farby** zvyčajne sľubuje **aspoň o jednu kartu navyiac** ako tomu bolo pri otvorení (v drahej farbe je to min. šesť, v lacnej by stačilo päť). Táto zásada platí všeobecne!

So silou na hornej hranici MIN (15-16 b.) by sa mal otvárateľ pokúsiť o hru (3BT) tým, že zvýši BT odpoveď partnera o stupeň (na 2BT). Môže tak výnimočne urobiť i s bočnou štvorfarbou. Ide tu opäť o INVIT, s ktorým ste sa naposledy stretli v predchádzajúcom príklade – ak má aj partner bodovú rezervu dorazí na 3BT, bez nej pasuje.

Túto situáciu vidíte v poslednej ukážke. V súvislosti s tým si všimnite, že otvárateľ sa nemôže pochváliť svojou pikovou štvorfarbou, pretože ide o farbu drahšiu od farby otvorenia! Ako uvidíte ďalej, to je možné iba s MAX.

A ešte jedna praktická rada – nepokúšajte sa o 3BT, pokiaľ máte na ruke singl ev. šikenu, hlavne ak ju spoluhráč nedražil; iba málokedy tento záväzok splníte, pretože hrozí, že súper sú v tejto farbe dlhí a od'ahajú si v nej dosť zdvihov na porazenie záväzku.

A nakoniec si ukážeme reakcie otvárateľa po príkaznej odpovedi; platí pravidlo:

**Každá hláška partnera v novej farbe je príkazná!** (nesmie sa odpasovať!)

Jedinou výnimkou je situácia, keď súper po nej aktívne draží (nepasuje).

1♦ – 1♠! prvé kolo dražby (odpoveď na 1. stupni od 6 b.), príkaz!

Dražba otvárateľa v 2. kole (s MIN):

2♠ štvorkartová zhoda; napr. s rukou: ♠Qxxx ♥Qx ♦Axxx ♣KQxx

Ak zhodu nemá, má k dispozícii tieto hlášky:

2♦ dlhšie kára, ako pôvodne sľúbil; napr. s rukou: ♠xx ♥Qxx ♦AQxxx ♣KQx

2♣ nová farba (lacnejšia); napr. s rukou: ♠x ♥Kxx ♦AQxxx ♣KQxx

1BT v každom inom prípade; napr. s rukou: ♠Jx ♥Kxxx ♦AQxx ♣KQx

Komentár k dražbe otvárateľa:

Prvá ukážka demonštruje zásadu o uzhodnení farby partnera – potrebné sú štyri karty (tu piky).

Ak zhodu nemá, riadi sa pri voľbe druhej hlášky charakteristickými prvkami svojej ruky. A tie sú:

- dlhšia farba otvorenia (pokiaľ ide o drahú farbu, potom šesťkartová; ak o lacnú min. päťkartová);
- v druhej ukážke sú to kára (2♦)
- vedľajšia dražiteľná farba (min. štvorkartová); v tretej ukážke sú to trefy (2♣)

– ak ruka nespĺňa žiadnu z týchto podmienok ostáva už iba hláška *1 bez tromfov* (1BT), ako je tomu v poslednej ukážke; všimnite si, že neprichádza do úvahy zahlásiť srdcia i keď sú štvorkartové, pretože **s MIN je neprípustné zadražiť novú farbu, ktorá je drahšia od farby otvorenia!**

Opätovne zdôrazňujem, že sa to týka iba novej farby; neplatí to o odsúhlasení farby partnera!

Aby ste si dobre vštepili uvedené princípy pozrieme sa ešte na jeden príklad, ktorý bude odlišný v tom, že partnerova odpoveď bude na 2. stupni, čím deklaruje, že má aspoň 11 bodov!

1♥ – 2♣! *prvé kolo dražby (odpoveď na 2. stupni od 11 b.; aspoň 4 trefy)*

*Možné reakcie otvárateľa v 2. kole dražby (s MIN):*

2♦ nová farba (lacnejšia); napr. s rukou: ♠Kxx ♥KJxxx ♦AQxx ♣x

2♥ dlhšie srdcia, ako pôvodne sľúbil; napr. s rukou: ♠Qxx ♥KQxxxx ♦AQx ♣x

3♣ odsúhlasenie trefov (aspoň štvorkartová podpora); napr. s rukou: ♠x ♥KQxxx ♦AKx ♣QJxx

2BT v každom inom prípade (zvyčajne **iba s 12-14 b.**); napr. s rukou: ♠KQxx ♥KJxxx ♦xx ♣Kx

2♥ výnimka iba s piatimi srdcami (pozri komentár); napr. s rukou: ♠KJx ♥KQxxx ♦AQx ♣x

3♣ odsúhlasenie trefov iba s 3♣ (pozri komentár); napr. s rukou: ♠Kx ♥Kxxxx ♦AKx ♣Qxx

*Komentár k dražbe otvárateľa:*

Samozrejme neprichádza do úvahy PAS, keďže ide o novú farbu a navyše i väčšiu silu (od 11 b.). Z hľadiska otvárateľa však nie sú v jeho reakciách žiadne zásadné zmeny až na hlášku *2 bez tromfov*, ktorá sa zvyčajne využíva na deklarovanie sily v dolnej oblasti MIN (12-14 b.).

Pretože táto hláška nie je príkazná (partner iba s 11 b. by ju mohol odpasovať), pripúšťajú sa drobné „odchýlky“ v systéme dražby u rúk, ktoré sú silnejšie (15-16 b.). V posledných dvoch ukážkach (3♣, 2♥) to vidíte názorne. U prvej z nich (3T) otvárateľ odsúhlasil trefy iba s tromi kartami; v poslednej (2♥) zas nespĺňa podmienku o dlhšej farbe. Takéto malé oklamanie je prípustné v rámci onoho známeho „účel svätí prostriedky“, keď účelom tu je zabránenie odpasovaniu slabšej hlášky (napr. po 2BT), pokiaľ je na linke dosť bodov na hru (min. 25 b.).

*Resumé*

Ešte raz si expresne zopakujeme to podstatné, čo si „môže dovoliť“ otvárateľ v 2. kole dražby, ak má silu iba v dolnej polovici rozpätia sily (12-16 b.). Sú to predovšetkým tieto obmedzenia:

- \* môže dražiť iba v poradí, t.j. nesmie skočiť vo farbe a ani v BT
- \* nesmie ukázať svoju vedľajšiu farbu (aspoň štvorkartovú), pokiaľ je drahšia od farby otvorenia!
- \* s úplným MIN (12-14 b.) môže odpasovať iba nepríkazné odpovede:
  - ak partner zvýšil farbu otvorenia
  - ak partner zadražil 1 bez tromfov.

Výnimka: Po príkaznej odpovedi (nová farba) je PAS možný iba ak súper aktívne vstúpi do dražby!

**AK JE MAXIMÁLNY** (od 17 b.), musí to dať otvárateľ najavo výraznejším spôsobom a to tým, že uskutoční akcie, ktoré mal striktné zakázané s MIN. A to sú:

- **nová farba, drahšia** od farby otvorenia (tzv. REVERZ).
- **skok** v novej farbe ev. BT

Uvedené princípy vidíte i v nasledujúcej tabuľke:

<b>MAX</b> od 17 b.	zvýši novú farbu partnera skokom (so štvorkartovou zhodou)
	zopakuje svoju farbu skokom, ak je min. šesťkartová
	nová farba (min. štvorkartová) skokom
	nová min. štvorfarma <b>drahšia</b> od farby otvorenia (jediný prípad <b>bez skoku!</b> )
	v ostatných prípadoch zahlási <b>bez tromfov</b> skokom!

Pokiaľ sa sila otvárateľa pohybuje v hornej oblasti MAX (od 19 b.), môže to partnerovi naznačiť dvojitém skokom (zvyčajne na 4. stupeň)!

Ukážky dražby:

1♣ – 1♠! *prvé kolo dražby*

*Možné reakcie otvárateľa v 2. kole dražby (s MAX):*

3♠ štvorkartová zhoda, skok; napr. s rukou: ♠Axxx ♥x ♦Kx ♣AKJxxx

4♠ štvorkartová zhoda, dvojité skok na hru; napr. s rukou: ♠AKxx ♥Qxx ♦AKx ♣Kxx

3♣ farba otvorenia skokom (min. šesťfarba); napr. s rukou: ♠Jx ♥Kxx ♦AQx ♣AKJxxx

4♣ farba otvorenia dvojitém skokom (od 19 b.); napr. s rukou: ♠Ax ♥x ♦AKx ♣AKJxxxx

2♦! REVERZ, nová farba (drahšia od farby otvorenia!); napr. s rukou: ♠x ♥Axx ♦AQJx ♣KQJxx

2♥! REVERZ, nová farba (drahšia od farby otvorenia!); napr. s rukou: ♠x ♥AKQx ♦Axx ♣Axxxx  
2BT skok v iných prípadoch; napr. s rukou: ♠Jxx ♥KJx ♦AQx ♣AKxx  
3BT dvojitý skok so silou od 19 b.; napr. s rukou: ♠Qx ♥KQx ♦AQx ♣AKxxx.

*Komentár k uvedeným ukázkam:*

Pri prvých dvoch ide o uzhodnenie drahej farby partnera (iste je vám zrejmé, že na to potrebujete štyri karty); skok môže byť jednoduchý (tu na 3. stupeň) ev. i dvojitý (na 4. stupeň), pokiaľ sila otvárateľa je v hornej časti MAX (od 19 b.). Nezabúdajte, že pri zhode sa k figúrovým bodom pripočítavajú i distribučné – v prvej ukážke je to celkove 18 b. (15 fig. + 2 za singl + 1 za dubl). V tejto súvislosti zdôrazňujem, že distribučné body si môžete pripočítať iba v prípade, ak bola dosiahnutá zhoda; pokiaľ tomu tak nie je, potom body ostávajú bez zmeny (iba pôvodné figúrové)

V tretej ukážke ide o skok vo farbe otvorenia – s MAX sa vždy vyžaduje min. šesťfarba! Pokiaľ by sa sila otvárateľa pohybovala až na hornej hranici MAX (od 19 b.), vhodnejšie by bolo zahľásiť hlášku na úrovni hry (v tomto prípade najlepšie 3 bez tromfov), pretože partner pri veľkej slabosti (napr. 6 b.) môže všetko okrem reverzu odpasovať!

Tým sme pri **reverde**, t.j. hláške drahejšej od farby otvorenia, čo vidíme pri štvrtej i piatej ukážke (2♦!, 2♥!; s výkričníkom uvádzam vždy príkazné, t.j. nepasovateľné hlášky). Pre partnera je to príkaz, aby neukončil dražbu a nepasoval (jedinou výnimkou je prípad, keď súper pred ním aktívne dražil!).

Posledné dve ukážky sú skoky v BT, ktoré zvyčajne patria rukám, ktoré nie je možné zaradiť medzi vyššie uvedené. Aj tu so silou v hornej oblasti MAX je vhodnejšie skočiť priamo na 3BT, aby nedošlo k ev. odpasovaniu 2BT a neprišli ste tak o prémii za hru.

Pozrime si pre ilustráciu i dražbu po oboch typoch nepríkazných odpovedí i keď princípy, ktoré boli už viackrát v predchádzajúcom texte zdôraznené, ostávajú až na menšie detaily nemenné.

1♠ – 2♠ *prvé kolo dražby (zvýšenie farby otvorenia o stupeň, 6-10 b.)*

*Dražba otvárateľa v 2. kole (s MAX):*

3♠ so spodnou hranicou MAX (17-18 b.); napr. s rukou: ♠AJxxx ♥KQx ♦Axx ♣Kx

4♠ zvýšenie farby na hru so silnejšou rukou (od 19 b.): ♠Axxx ♥KQxxx ♦AQx ♣Kx

*Komentár k dražbe otvárateľa:*

Ak partner zvýši farbu otvorenia iba na 2. stupeň (6-10 b. spolu i s distribučnými), otvárateľ so spodnou časťou MAX (17-18 b.) ju zvýši na 3. stupeň. Ide o invit (tu do 4♠), ktorý partner prijme, pokiaľ nemá úplné minimum sľúbenej sily (6-7 b.). Otvárateľ skočí priamo na hru iba so silnejšou rukou, ako v poslednej ukážke (aj keď „povinných“ 19 b. má iba vďaka 1 bodu navyše za dubl tref).

Reakcie otvárateľa (rebidy) po druhom type nepríkaznej odpovede:

1♦ – 1BT *prvé kolo dražby (bez zhody, so silou 6-10 b.)*

*Dražba otvárateľa v 2. kole (s MAX):*

2♥! REVERZ (farba drahšia od farby otvorenia); napr. s rukou: ♠Kx ♥AKQx ♦KJxx ♣Qxx

2♠! REVERZ (farba drahšia od farby otvorenia); napr. s rukou: ♠AQJx ♥x ♦AKQxx ♣Kxx

3♣ bočná farba, jednoduchý skok; napr. s rukou: ♠x ♥Axx ♦AKJxx ♣KQxx

4♣ bočná farba, dvojitý skok; napr. s rukou: ♠x ♥AK ♦AKJxx ♣KQxxx

3♦ dlhšia farba (min. šesťkartová), jednoduchý skok; napr. s rukou: ♠Ax ♥AKxx ♦KQJxxx ♣x

4♦ dlhšia farba (min. šesťkartová), dvojitý skok; napr. s rukou: ♠AQ ♥x ♦AKJxxxx ♣KQx

2BT zvýšenie, invit (17-18 b.); napr. s: ♠Kxx ♥KQx ♦AQxx ♣Kxx

3BT skok (min. 19 b.); napr. s: ♠Kx ♥KQx ♦AQxxx ♣KQx

3BT skok (min. 19 b.); napr. i s: ♠Kx ♥AJx ♦AQxxx ♣KQxx

*Komentár k dražbe otvárateľa:*

Na tomto mieste je čas jasne si definovať pojem REVERZ, o ktorom už viackrát padla zmienka. Stačí ak si uvedomíte, že ide o príkaz typický pre 2. kolo dražby, pre ktorý platí definícia:

**REVERZ** je hláška v novej farbe **bez skoku**, ak je drahšia od farby otvorenia!

REVERZ je príkazom (nie je pasovateľný) napriek tomu, že ide o hlášku zahľásenú iba v poradí (v našom príklade sú to rebidy 2♥! a 2♠!). Má teda väčšiu silu ako jednoduché skoky, ktoré si síce vyžadujú MAX, ale veľmi slabý partner ich môže odpasovať. Iba dvojitý skoky (s min. 19 b.) im môžu „konkurovať“.

A ešte jedna poznámka k rukám, ktoré spĺňajú podmienku na dvojitý skok v lacnej farbe (v našom príklade sú to hlášky 4♣! a 4♦!). Pokiaľ sú vyvážené (bez singla ev. šikeny), je často oveľa výhodnejšie zadražiť 3BT, pretože na beztromfovú hru je potrebné získať iba deväť zdvihov a na hru v lacnej farbe až jedenásť. V našom príklade je takou rukou posledná ukážka, menej vhodné na



beztromfový záväzok sú štvrtá (4♣) a šiesta (4♦), u ktorých je singl zvyčajne defektom (do farebnej hry je naopak cennou devízou).

Na záver tejto kapitoly sa ešte pristavíme pri reakciách otvárateľa v 2. kole dražby (rebidoch), pokiaľ partner ukáže pozitívnu silu hláškou na 2. stupni.

V tomto prípade zo strany otvárateľa s MAX už neprichádza do úvahy rebid 2 bez tromfov. Iste je jasné prečo – neide v tomto prípade o skok a navyš sa pri tomto type odpovede (na 2. stupni), ako som to už uviedol, zvyčajne deklaruje sila na dolnej hranici MIN t.j. 12-14 b.

Ako si počína otvárateľ s MAX najlepšie opäť uvidíte na príklade:

1♥ – 2♦! *prvé kolo dražby (odpoveď na 2. stupni od 11 b.; aspoň 4 kára)*

*Možné reakcie otvárateľa v 2. kole dražby (s MAX):*

2♠! min. štvorfarba (REVERZ); napr. s rukou: ♠AKJx ♥AQxxx ♦Axx ♣x

3♣ min. štvorfarba; napr. s rukou: ♠KJx ♥AKxxx ♦x ♣AQxx

4♣ min. štvorfarba, skok na 4. stupeň, min. 19 b.; napr. s rukou: ♠AQx ♥AKxxx ♦– ♣AQxxx

3♥! dlhšie srdcia, ako pôvodne sľúbil, jednoduchý skok; napr. s rukou: ♠KQx ♥KQJxxx ♦AQx ♣x

4♥ dlhšie srdcia, dvojitý skok, min. 19 b.; napr. s rukou: ♠Qxx ♥KQxxx ♦AQx ♣x

3BT bez singla, jednoduchý skok; napr. s rukou: ♠Ax ♥KQxxx ♦AJxx ♣Kx

3♦ štvorkartová zhoda; napr. s rukou: ♠KJx ♥AKxxx ♦AQxx ♣x

4♦ štvorkartová zhoda, od 19 b.; napr. s rukou: ♠KJx ♥AKxxx ♦AQxx ♣x

*Komentár k dražbe otvárateľa:*

V prehľade silných rebidov už okrem spomínaných 2BT nenájdete ani 2♥, ktoré ako je vám už iste jasné deklarujú MIN. Všimnite si, že všetky hlášky na 3. stupni sú po silnej odpovedi príkazné. Dôvod je zrejmý, ak pripočítate aspoň 11 b. partnera k min. 17 b. otvárateľa s MAX vidíte, že spoločná sila na linke je viac ako dostatočná na celoherný záväzok.

Skok na 3BT predpokladá, že otvárateľ nemá v ruke žiadny singl (šikenu), ktorý je pre tento typ záväzku nežiaduci.

Za povšimnutie ešte stoja skoky na 4. stupeň, ktoré zaručujú min. 19 bodov. Má to veľký význam v prípade, ak partner má rezervu v sile, pri ktorej je možný i slem (získanie min. 12 zdvihov); ale o tom až neskôr v kap. *Dražba slemov*.

Dražbu otvárateľa v 2. kole som prebral relatívne podrobne (viac ako postačuje pre začiatočníka). Pre partnera je to veľmi dôležité, aby mohol kvalifikovane rozhodnúť o konečnom záväzku.

## Ako ukončiť dražbu?

Po normálnom otvorení (12-21 b.) je možné dražbu ukončiť už v prvom kole, t.j. pasom veľmi slabého partnera (s menej ako 6 b.); tak aj otvárateľa s minimálnou rukou, ktorý prvú nepríkaznú odpoveď (*zvýšenie farby* otvorenia ev. 1BT) odpasuje.

Pokiaľ otvárateľ aktívne draží, potom po jeho hláške (rebide) je partnerovi už zvyčajne jasné, či je na linke zhoda v niektorej farbe alebo nie. Pozná tiež jeho silu, t.j. či ide o MIN alebo MAX, niekedy i v užších hraniciach (napr. 17-18 b. po jednoducho skoku). Takto získané informácie by mu mali pomôcť správne zhodnotiť situáciu na linke. V tejto kapitole sa zoznámite s niektorými zásadami, ktoré uľahčia partnerovi rozhodovanie aký záväzok bude najoptimálnejší.

## Ako vysoko sa šplhať?

Až na ktorý stupeň si môžete dovoliť vystúpiť, je často problémom i pre tých skúsenejších. Je veľmi nepríjemné prísť o vyššiu prémie za celoherný záväzok, ev. slem, ak ste dražbu skončili prinízko. Rovnako vás ale nepoteší, ak vám súper dajú trestnú kontru, pokiaľ ste naopak príliš vysoko a môžete sa „vyváľať“, ako sa nelichotivo vyjadrujú bridžisti, aj za vyše 1 000 bodov a súper tak majú taký istý profit, ako keby splnili slem.

Preto už **v druhom kole dražby** partner vykoná **zhodnotenie sily na linke** (pozri ďalej *Čiastkový alebo celoherný záväzok?*), ktoré prispieje k riešeniu problému, ako vysoko sa šplhať.

Mnohoročná prax už dávno preverila, aké sú optimálne hranice pre jednotlivé typy záväzkov. Ak chcete byť úspešný, rešpektujte ich:

- \* do 24 bodov – iba čiastkový záväzok (hra je nepravdepodobná),
- \* od 25 bodov – možná hra v drahej farbe (4♥, 4♠) i beztromfová (3BT),
- \* od 28 bodov – možná hra v lacnej farbe (5♣, 5♦),
- \* od 32 bodov – možnosť slemu (6♣ až 7BT).

Je samozrejme, že celá hra a hlavne slemy sú hodnotené oveľa vyššie ako čiastkový záväzok. To však neznamená, že budete svoj (ináč žiaduci) optimizmus preháňať a väčšinou dražiť iba hry. Ak nebudete dosť silný (nemáte spolu s partnerom aspoň 25 b.), súperí vás môžu vytrestať kontrolou a profitovať budú oni.

Ak je zrejmé, že na linke je menej ako 25 bodov (pri farebnej zhode aj spolu s distribučnými) a teda celoherný záväzok je nepravdepodobný (na vyššiu prémii nemáte nárok), dražte tak, aby ste zostali **na čo najnižšom stupni**. Patrí k taktike dobrého hráča, že nehrá 3♠, ale iba 2♠, aj keď je šanca, že zoberie deväť zdvihov. Zisk je v oboch prípadoch rovnaký (bez prémie za celoherný záväzok), ale riziko nesplnenia je na nižšom stupni oveľa menšie, ak je rozloženie farby u súperov pre vás nepriaznivé. Samozrejme, že najjednoduchšie ukončíte dražbu pasom, pokiaľ posledná hláška vo farbe alebo v BT vám vyhovuje. Ak to tak nie je, potom môžete zopakovať svoju aspoň šesťkartovú farbu, alebo *opravíte farbu*, čo v praxi znamená, že dáte prednosť prvej farbe spoluhráča (ak dražil dve) napriek tomu, že ste ju predtým nepodporili (máte v nej iba dubl).

Ak vám súperí na nižšom stupni dajú *trestnú kontrolu*, už nepotrebuje ísť vyššie. V takom prípade na prémii za celú hru vám zvyčajne stačí i tento kontrovaný záväzok. Napr. na hru v srdciach je potrebné vydražiť 4♥, ale po kontre na 2♥ ak ich splníte, máte celohernú prémii tiež (pozri *Hodnotenie výsledkov*).

### Hrať s tromfami alebo bez nich?

Zdá sa, že najefektívnejší celoherný záväzok je 3BT, pretože na zrealizovanie celej hry stačí iba deväť zdvihov. Neplatí to však vždy, lebo ak nemáte **zádrž** v dlhej farbe súperov, t.j. dostatočne obsadenú figúru (s toľkými malými kartami, aby ju nebolo možné odobrať zhora, napr. min. Jxxx, Qxx a Kx), hrozí, že si v nej súperí odohrajú dostatok zdvihov potrebných na vašu porážku.

Vo farebnom záväzku treba získať viac zdvihov, výhodou však je, že súperí si nemôžu svoju dlhú farbu odľahať – vaše tromfy sú proti nej účinnou poistkou (prebijete farbu, ak ju už nemáte).

K rozhodnutiu, ktorému záväzku dáte prednosť, vám dopomôžu okrem časom nadobudnutých skúseností, i tieto zásady:

- \* Ak máte na linke v drahej farbe min. osem kariet, väčšinou bude istejší farebný záväzok. Obzvlášť to platí, ak je farba delená „4 + 4“ (v BT hre s ňou získate najviac štyri zdvihy, v tromfovej určite viac); systém preto kladie veľký dôraz na nájdenie takejto zhody.
- \* Ak ste nedosiahli zhodu v žiadnej farbe, zvyčajne je najvýhodnejšie dražiť BT záväzok.
- \* Ak máte zhodu iba v lacnej farbe, dajte prednosť BT hre (stačí získať iba deväť zdvihov miesto jedenástich). Navyiac dlhá lacná farba pre vás zvyčajne „vyrobí“ potrebné zdvihy, a preto sa o nej všeobecne hovorí, že je to **pracovná farba**. Ak však máte výraznú bočnú slabinu (napr. singl), obzvlášť ak ju partner nespomenul, alebo ešte horšie, ak ju dražili súperí, potom bude iste výhodnejšie a bezpečnejšie rozhodnúť sa pre lacnú hru.

### Čiastkový alebo celoherný záväzok?

Ak partner príde druhýkrát k slovu, je na ňom aby situáciu posúdil. Zvyčajne už má dosť informácií aby zväžil na akom stupni ukončiť dražbu a v akej farbe (ev. beztromfový).

Najčastejšie sa bude rozhodovať medzi čiastkovým a celoherným záväzkom, zriedkavejšie medzi hrou a slemom. Skúsený partner si pomôže tým, že vykoná **bilanciu sily na linke**. Ako uvidíte ďalej, nie je to až tak zložité.

Zvyčajne postupuje tak, že k svojim bodom optimisticky pripočíta maximum toho čo na svoju hlášku v 2. kole môže mať otvárateľ.

Ak napr. ukázal MIN, pridá si 16 bodov. Pokiaľ tento súčet **nedosiahol aspoň 25 bodov**, vidí že hra je na linke nepravdepodobná a preto ukončí dražbu čo najrýchlejšie, a hlavne čo najnižšie!

V takomto prípade vykoná jednu z týchto akcií:

- **PAS** ak mu vyhovuje posledne dražená farba
- **opraví na farbu otvorenia** (i s neúplným fitom) ak mu vyhovuje záväzok v hláške otvárateľa
- **zopakuje svoju farbu** ak je min. šesťkartová

Pozrime sa ako to vyzerá v praxi:

1♥ – 1♠! min. 4♠ a aspoň 6 b.

2♣ otvárateľ má MIN (12-16 b.) a distribúciu „5♥ + min. 4♣“

*Slabý partner* po bilancii bodov na linke reaguje:

- **PAS** napr. s: ♠Qxxx ♥Jx ♦xx ♣AJxxx, trefy sú plne prijateľné;
- **2♥** napr. s: ♠Qxxx ♥Ax ♦xxxx ♣Jxx, *opraví farbu*; dá prednosť srdciam;
- **2♠** napr. s: ♠KQxxxx ♥x ♦Qxx ♣xxx, piková šesťfarba.

*Komentár k reakciám partnera v 2. kole (so snahou ukončiť dražbu s čiastkovým záväzkom):*

Pasom si partner vybral druhú farbu, ktorá mu viac vyhovuje.

V druhom prípade dal prednosť srdciam nielen preto, že sú asi dlhšie, ale aj preto, že záväzok v drahej farbe je lepšie honorovaný. Takáto oprava sa zvyčajne robí s neúplným fitom (tu dublom); keby mal partner tri srdcia odsúhlasil by ich ihneď v prvom kole dražby!

Ak má partner dobrú dlhú farbu (vyžaduje sa v nej aspoň šesť kariet) môže ju na 2. stupni zopakovať, čo väčšinou bude dobrý záväzok (naš tretí prípad). Pokiaľ by mal otvárateľ v tejto farbe zhodu a jeho sila by sa pohybovala v hornej oblasti jeho MIN, môže farbu zvýšiť na 3. stupeň, čo je invit do hry, ktorý môže partner s rezervou (pripočíta si aj distribučné body) prijať a zvýšiť na hru.

Ak súčet bodov partnera a otvárateľa (s MIN je to 16 b., s MAX 21 b.) prekročil hranicu 25 bodov, potom hra je možná, ale nie istá. Pre partnera nastal čas prejsť od optimistickej bilancie k pesimistickej, ktorej hlavnou otázkou je: „*aký najnižší počet bodov môže byť na linke?*“ Partner tento problém vyrieši už známym postupom – pripočíta najmenej možný počet bodov otvárateľa (spodnú hranicu sily jeho hlášky) k svojim. Pokiaľ tento súčet neklesol pod 25 b. hranicu, nie je čo riešiť. Priamo zahlásí celoherný záväzok:

3BT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦

Najčastejšie sa však stane, že po „pesimistickej“ bilancii súčet bodov bude pod hranicou 25 b., čím sa ocitnete v neistej oblasti medzi čiastkovým a celoherným záväzkom. Aby sa neprepásla hra, ev. aby ste neišli zbytočne vysoko (a padli) máte k dispozícii skúšobný kameň zvaný *invit*.

**INVIT** je hláška (v tomto prípade „váhajúceho“ partnera), ktorá oznamuje otvárateľovi: „*ak máš rezervu, čiže ak si v hornej oblasti svojho sľúbeného bodového rozpätia, doraz na hru; v opačnom prípade pasuj*“ – ide teda o pozvánku do hry a partner tým prenáša zodpovednosť na otvárateľa.

Má na to tieto nástroje:

- **zahlásí 2BT** ak uvažuje o beztromfovom záväzku (má zádrže v bočných farbách)
- **zvýši hociktorú farbu otvárateľa na 3. stupeň** ak má v nej zhodu  
POZOR! Zvýšenie farby otvorenia iba na 2. stupeň je iba oprava farby, čo je naopak slabé! (už sme si to predviedli v predchádzajúcej ukážke).
- **zopakuje svoju dlhú farbu na 3. stupni** ak má v nej aspoň šesť kariet!

Invitom môže byť v niektorých špeciálnych prípadoch i **nová farba**, ktorá iba naznačuje hodnoty navyše, ale nemusí ísť o pravú farbu, teda nesmie sa odpasovať! Tento spôsob je vhodný iba pre skúsenejších hráčov (budeme sa ním zaoberať až po skončení základného kurzu).

Pozrite si dražbu:

1♦ – **1♥!** min. 4♥ a sila 6 b. a vyššie

1♠ otvárateľ má MIN (12-16 b.) a distribúciu „min. 4♦ + 4♠“

*INVITOM sú tu hlášky:*

- **2BT** napr. s: ♠xx ♥KQxx ♦Qxx ♣KJxx, *zádrž v nedraženej farbe* (tu trefy)
- **3♦** napr. s: ♠Axx ♥KJxx ♦QJxx ♣xx, *zhoda vo farbe otvorenia skokom*
- **3♠** napr. s: ♠Qxxx ♥Kx ♦xx ♣AJxxx, *zhoda v pikách skokom;*
- **3♥** napr. s: ♠xxx ♥AQxxxx ♦x ♣KQx, *zopakuje svoju farbu na 3. stupni.*

Ak nastane zriedkavejší prípad, že aj po *pasívnej* bilancii je na linke oveľa viac bodov ako stačí na hru a nie je vylúčené, že to môže byť až 32 b., je tu šanca na slem (min. 12 zdvihov). V takom prípade by mal partner urobiť atypickú akciu, ktorá by otvárateľovi naznačila, že pokiaľ má rezervu v sile, mal by zvýšiť záväzok až na šiesty dražobný stupeň. Zvyčajne je to hláška, ktorá je „mimo rozsah“, t.j. prekročí hranicu celoherného záväzku.

Bližšie sa s touto problematikou zoznámite v kap. *Dražba slemov*.

## SILNÉ OTVORENIA

Medzi silné otvorenia zaradujeme tieto hlášky:

**1 bez tromfov** so silou **15-17 bodov**, s vyváženou distribúciou farieb.

Vyvážené sú všetky ruky ktorých najkratšou farbou môže byť iba dubl. Žiadna z farieb by nemala byť dlhá, napr. ♠KJ85 ♥42 ♦AQ9 ♣KQJ3 ev. ♠Q985 ♥A42 ♦AQ9 ♣KQ3.

**2 bez tromfov** sila **20-21 bodov**, s vyváženými rukami (ostatné podmienky ako po otvorení 1BT).

Poznámka: Vyvážené ruky so silou 18-19 b. sa otvárajú vo farbe (1♣ ev. 1♦). V ďalšom kole dražby sa potom táto sila dá najavo skokom v BT.

2♣! najsilnejšie otvorenie; patria sem všetky ruky, ktorých sila je **min. 22 bodov**.

### Jeden bez tromfov

Toto vyvážené otvorenie so silou 15-17 b. je charakteristické tým, že **všetky partnerove prvé odpovede sú konvenčné** (nemajú prirodzený význam). Tento štýl dražby je najpoužívanejší.

a) 1BT – 2♣! otázka na drahú štvorfarbu! (nazýva sa konvencia Stayman)

Partner by mal mať štyri karty v niektorej z drahých farieb (ev. i oboch). Je to snaha nájsť farebnú zhodu 4:4, ktorá sa považuje za mimoriadne výhodnú.

Otvárateľ má tieto tri možnosti:

1BT – 2♣! konvencia Stayman

2♦! konvenčná hláška (nič nehovorí o kárach); *nemám štyri karty v žiadnej drahej farbe*

2♥ mám 4♥, nie sú vylúčené obe drahé štvorky

2♠ mám 4♠, v žiadnom prípade *nemám* štyri vynechané srdcia.

Partner sa rozhodne:

– ak má štyri karty v drahej farbe, ktorú ukázal otvárateľ, zvýši ju s 8-9 b. na 3. stupeň (invit), ak má viac bodov, potom priamo na hru (4♥ ev. 4♠)

– ak nemá štyri karty v drahej farbe otvárateľa, potom draží 2BT (8-9 b.) ev. s väčšou silou 3BT

– rovnako si počína ak otvárateľ poprel drahú štvorku hláškou 2♦.

b) 1BT – 2♦! tzv. transfer na srdcia, **vyžaduje si dlhé srdcia**, bez ohľadu na silu.

Medzi ciele transferu patrí nielen snaha, aby sa vydražil optimálny záväzok, hlavne ak je partner veľmi slabý, ale tiež aby sa zohrával z najvýhodnejšej strany.

Táto hláška je tiež konvenčná (nič nehovorí o kárach) a vyžaduje si od otvárateľa, aby automaticky zahlásil 2♥! Až teraz partner naznačí svoju silu. Konkrétne:

– PAS veľmi slabý, napr. s: ♠85 ♥J9742 ♦754 ♣J63

– 2BT stredne silný (8-9 b.), napr. s: ♠K85 ♥QJ942 ♦Q54 ♣63

Otvárateľ môže pasovať (zvyčajne s dublom srdca a bez bodovej rezervy), zahlási 3S (s min. 3♥ a bez bodovej rezervy), s hornou hranicou sily skočiť na hru (4♥ ev. 3BT).

– 3BT s min. 10 b., napr. s: ♠K85 ♥QJ942 ♦Q54 ♣A3

Otvárateľ môže pasovať (s dublom), zahlási 4S, ak má min. 3♥.

– 3♥ stredne silný (8-9 b.), ale s min. 6♥, napr. s: ♠85 ♥KQJ942 ♦Q54 ♣63.

Otvárateľ bez rezervy pasuje, zahlási 4♥, ak má bodovú rezervu.

– 4♥ s min. 10 b., napr. s: ♠85 ♥KJ9642 ♦A54 ♣K3

b) 1BT – 2♥! tzv. transfer na piky, **vyžaduje si dlhé piky**, bez ohľadu na silu.

Táto hláška je tiež konvenčná (nič nehovorí o srdciach) a vyžaduje si od otvárateľa, aby automaticky zahlásil 2♠!. Partner až teraz naznačí svoju silu. Konkrétne:

– PAS veľmi slabý, napr. s: ♠Q7532 ♥J42 ♦754 ♣63

– 2BT stredne silný (8-9 b.), napr. s: ♠KJ985 ♥Q42 ♦K54 ♣63

Otvárateľ môže pasovať (zvyčajne s dublom pik a bez bodovej rezervy), zahlási 3♠ (s min. 3♠ a bez bodovej rezervy). Ak je na hornej hranici sily môže skočiť na hru (4♠ s min. 3♠ ev. 3BT s pikovým dublom).

– 3BT s min. 10 b., napr. s: ♠KQJ85 ♥942 ♦Q54 ♣K3

Otvárateľ môže pasovať (s dublom), zahlási 4♠, ak má min. 3 piky.

– 3♠ stredne silný (8-9 b.), ale s min. 6 pikami, napr. s: ♠QJ9865 ♥A2 ♦Q54 ♣96.

Otvárateľ bez rezervy pasuje, zahlási 4♠, ak má bodovú rezervu.

– 4♠ s min. 10 b., napr. s: ♠AK8532 ♥K2 ♦754 ♣K3

- c) **1BT – 2♠!** tzv. transfer na **hociktorú lacnú farbu**, vyžaduje si min. 6 kariet v niektorej lacnej. Táto hláška, rovnako ako predchádzajúce, je konvenčná (nič nehovorí o pikách) a vyžaduje si od otvárateľa, aby automaticky zahlásil **3 trefy**. Na rozdiel od nich reprezentuje vždy iba slabú ruku! Partner rozhodne, v ktorej lacnej farbe sa bude zohrávať tento čiastkový záväzok. Konkrétne:

**1BT – 2♠!**

**3♣!** povinná hláška! Reakcie partnera:

– **PAS** ak jeho dlhou farbou sú trefy, napr. s: ♠53 ♥J2 ♦754 ♣QJ8763

– **3♦** opraví farbu, ak jeho dlhou farbou sú kára, napr. s: ♠5 ♥J42 ♦J987543 ♣63.  
Otvárateľ pasuje.

- d) **1BT – 2BT** so silou 8-9 b. a bez drahej štvorky.  
Ak má otvárateľ rezervu môže zvýšiť na hru (3BT).

- e) **1BT – 3BT** s min. 10 b. a bez drahej štvorky.

### **Dva bez tromfov**

Pre toto vyvážené otvorenie so silou 20-21 b. platia tie isté zásady ako pre **1 bez tromfov**. Teda aj odpovede partnera sú opäť konvenčné, s rovnakým významom, iba o stupeň vyššie.

Konkrétne ide o tieto odpovede:

- a) **2BT – 3♣!** otázka na drahú štvorfarbu! (konvencia Stayman)  
b) **2BT – 3♦!** transfer na srdcia, vyžaduje si dlhé srdcia, bez ohľadu na silu.  
c) **2BT – 3♥!** transfer na piky, vyžaduje si dlhé piky, bez ohľadu na silu.  
d) **2BT – 3BT** uzavretie dražby (min. 6 b.)

### **Dva trefy**

Toto najsilnejšie otvorenie si vyžaduje **min. 22 bodov**. Nezáleží na distribúcii, teda ide o všetky extrémne silné ruky. Až v ďalšom kole dražby sa upresní, ako to vyzerať s farbami.

Vzhľadom k skutočnosti, že sila nie je smerom nahor limitovaná (otvárateľ môže uhrat' celoherný záväzok i bez pomoci partnera), **partner nesmie pasovať!**

Partner má tieto možnosti:

- 2♣! – 2♦!** konvenčná hláška (neznamená kára), ktorá iba upozorňuje, že partner je **slabý!**  
V ďalšej dražbe partner môže odpasovať iba **BT** hlášku, alebo keď otvárateľ zopakuje svoju farbu na 3. stupni (v žiadnom prípade nesmie pasovať novú farbu!). Ak má dlhú farbu ukáže ju až v ďalšom kole.

Všetky ostatné hlášky sú prirodzené a silnejšie, dražba nesmie vyhasnúť pod úrovňou hry!

**2♣! – 2♥** min. 5♥ a min. 6 b.

**2♣! – 2♠** min. 5♠ a min. 6 b.

**2♣! – 2BT** bez dlhej farby a min. 6 b.

**2♣! – 3♣!** min. 5♣ a min. 6 b.

**2♣! – 3♦** min. 5♦ a min. 6 b.

V tomto poslednom prípade ide o skok (**2♦** by neznamenalo dlhé kára, ale iba negat).

Silný otvárateľ v druhom kole zahlási svoju dlhú farbu (ev. po kladnej odpovedi a so zhodou podporí partnerovu), načo ju partner zvýši, ak v nej má aspoň tri karty. Ak partner zhodu nemá môže zopakovať svoju farbu, ak je dlhšia (aspoň šesťkartová), zahlási novú (min. štvorkartovú), v iných prípadoch má k dispozícii **BT** hlášky.

Ak v prvom kole partner ukázal negatívu (slabosť, cca do 5 b.), v druhom môže odpasovať iba hlášku otvárateľa **2BT**, ktorá je úzko limitovaná (22-23 b.). Hlášku vo farbe nesmie odpasovať, ale musí naznačiť otvárateľovi ako sa ruky dopĺňajú. To znamená, že ak má podporu (min. tri karty) vo farbe otvárateľa zvýši ju, ak nemá ukáže svoju dlhú farbu (hlavne drahú) a ak nespĺňa ani jedno z týchto kritérií zahlási **2BT**.

## PREVENTÍVNE OTVORENIA

Prakticky všetky dražobné systémy umožňujú otvoriť dražbu i s podlimitnými rukami (zvyčajne so silou 6-11 b.), pokiaľ majú výraznú distribúciu, t.j. dlhú farbu s min. šiestimi kartami.

Ich hlavným cieľom je zťažiť až prekaziť dorozumenie medzi oboma súpermi, aby nedospeli k optimálnemu záväzku. Pretože najúčinnejšie sa to dá dosiahnuť výrazným obmedzením dražobného priestoru (jeho zablokovaním), tieto otvorenia majú o to väčší úspech, čím sú na vyššom stupni. Nazývajú sa preventívne, alebo aj bloky, čo plne vystihuje ich požadovaný efekt.

Systém SAYC na 2. stupni využíva tieto tri otvorenia:

2♦ s min. 6♦, napr. s: ♠Jxx ♥x ♦AQJxxx ♣xxx

2♥ s min. 6♥, napr. s: ♠xx ♥KQxxxx ♦Kx ♣Qxx

2♠ s min. 6♠, napr. s: ♠AJ10xxx ♥xx ♦KJxx ♣x

Poznámka: Nepatrí sem samozrejme otvorenie 2 trefy, ktoré je veľmi silné!

Blokovať je možné ešte výraznejšie až na 3. stupni. Sú to otvorenia:

3♣, 3♦, 3♥, 3♠ s dlhou farbou s min. siedmimi kartami.

Je samozrejmé, že otvoriť dražbu na 3. stupni so silou cca 6-11 bodov je luxus, ktorý si môžete dovoliť iba s min. sedemfarbou, čo vás možno zachráni, ak za vašu drzosť dostanete kontru.

Pri rozhodovaní či blok použiť je potrebné zvážiť možné riziko. Je nepríjemné napr. padnúť trikrát, pretože s kontrolou získajú súper na vás 500 bodov, zatiaľ keby ste ich nechali splniť celú hru, získali by iba 420 b. A to ešte nie je isté či by ju vôbec splnili, čím by vaša strata bola ešte väčšia.

Ak chcete mať s preventívnymi otvoreniami úspechy, rešpektujte osvedčené zásady, ktoré si ukážeme na príkladoch.

Typickou je napr. ruka: ♠AQJxxxx ♥x ♦Jxx ♣xx. Máte slušnú pikovú sedemfarbu s 8 b., s ktorou si ešte môžete zariskovať a preventívne otvoriť 3P. Majte vždy na pamäti, že:

\* Vaša dlhá farba by mala byť silná (vedená aspoň dvomi figúrami); ak sú body sústredené hlavne v bočných farbách, radšej pasujte. Ďalším dôležitým dôvodom pre dražbu iba dobrej farby je fakt, že partner môže byť dosť silný a je dôležité, aby vedel, že vo vašej farbe môže získať šesť až sedem zdvihov, ak uvažuje o celohernom záväzku (napr. 3BT). Príklady:

♠x ♥xx ♦AQxxxx ♣xxx 3♦

♠x ♥xx ♦Qxxxx ♣Axx PAS (rovnaké body, ale slabá farba).

Partner napr. s: ♠QJ10x ♥Axxx ♦Kx ♣Qxx má veľkú šancu s prvou rukou splniť 3BT (aj keď je na linke iba 18 bodov); s druhou, obzvlášť po srdcovom výnose, to už asi nepôjde.

\* Ak máte osemfarbu, môžete blokovať výraznejšie – až na 4. stupni:

♠x ♥KQxxxxx ♦Kx ♣xx 4♥.

\* Ak máte až dve esá; sú to dva isté zdvihy, čo je pre ev. obranu výhodné a preto radšej pasujte.

Partner vzhľadom na to, že ide o slabé otvorenia, zvyčajne pasuje. Iba ak je silný, môže zahlásiť hru, ev. sa pokúsiť i o slem.

Je samozrejmé, že nie je možné požadovať aby sa tento materiál zvládol na jedno posedenie. Odporúčam však, aby ste si ho vo voľnom čase viackrát opätovne prešli a pozorne preštudovali príklady a komentáre k nim. Ťažšie ev. nejasné pasáže preanalyzujeme počas kurzu.

Tí z vás, ktorí systém SAYC v tu prezentovanej forme zvládli a chcú ho poznať detailnejšie, majú k dispozícii jeho podrobnejší popis na internetovej stránke *Bridge Studio*; nájdú ho na adrese:

<http://www.bridgetatry.sk/eso/sayc.htm>