

Contents

1	Otvorenia	2
2	Licitácia bez zásahov	3
2.1	Odpovede na 1♣ a 1♦	3
2.2	Odpovede na 1♥ a 1♠	3
2.3	Ďalšia dražba po 1X	4
2.4	Dražba po 1NT	4
2.5	Dražba po 2♣	5
2.6	Preemptívne otvorenia	5
3	Licitácia so zásahmi	6
3.1	Po zásahu po 1NT	6
3.2	Po zásahu X	7
3.3	Po zásahu na otvorenie 1x	8
3.4	Ostatné	8
4	Licitácia v obrane	9
4.1	Ponuková kontra	10
4.2	Ostatné	10
5	Konvencie	11
5.1	Negatívna kontra	11
5.2	Michaels quebid	11
5.3	Unusual 2NT	11
5.4	Cappelletti	12
5.5	Blackwood - RKCB	12
6	Markovanie	13
7	Výnosy	14
7.1	Výnosy proti NT	14
7.2	Výnosy proti tromfovým záväzkom	14

Chapter 1

Otvorenia

Používame systém založený na SA-YCi. Pokiaľ je to možné, otvárame s drahým 5-listom. Z dvoch 5-listov, prípadne 6-listov, otvárame tým vyšším. Inak otvárame s dlhším lacným, s rozlohou 4 – 4 v lacných otvárame 1♦, s rozlohou 3 – 3 otvárame 1♣.

- 1♣ = 12 – 21 HCP, 3+♣.
- 1♦ = 12 – 21 HCP, 3+♦.
- 1♥ = 12 – 21 HCP, 5+♥.
- 1♠ = 12 – 21 HCP, 5+♠.

Otvárame aj s veľmi peknými 11 bodmi, veľmi výnimočne aj s 10 veľmi peknými rozlohovými bodmi. Na treťom sedadle je možné otvoriť s o niečo (o bod) slabšou rukou. Na štvrtom sedadle používame pravidlo 15 - súčet bodov a počtu pikov musí byť aspoň 15.

Beztrmfové otvorenia ukazujú vyrovnanú rozlohu 4333, 4432, a môžu byť použité aj s lacným 5-listom pri rozlohe 5332. Pri otváraní 2NT sú povolené mierne odchylky.

- 1NT = 15 – 17 HCP.
- 2NT = 20 – 21 HCP.

Ďalšie možné otvorenia:

- 2♣ = 22+ HCP.
- 2♦, 2♥, 2♠ = 5 – 11 HCP, 6-list.
- 3/4♦, 3/4♥, 3/4♠ = blok, 0+ HCP, 7+ list.
- 3NT = Gambling 3NT - lacný 7-list vedený AKQ, alebo lacný 8-list vedený AK, bez A alebo K v bočných farbách.
- 4NT = Blackwood.

Chapter 2

Licitácia bez zásahov

2.1 Odpovede na $1\clubsuit$ a $1\diamondsuit$

Partner po tomto otvorení draží svoj najvyšší 5-list, ak nemá, draží najbližší 4-list. Výnimkou je rozloha $5m + 4M$, pri ktorej sa dá 5-list licitovať až na druhom stupni. Pri takejto rozlohe 5-list licitujeme na druhom stupni iba s GF rukou.

- Odpoveď na prvom stupni vyžaduje 5+ HCP a je F na jedno kolo.
- Odpoveď 1NT znamená 6 – 10 bodov a popiera 4-listy v kárach, srdciach aj pikoch.
- Licitácia novej farby skokom o 1 znamená 15+ bodov.
- Licitácia skokom o dva a viac je SPLINTER.
- Licitácia 2NT je 11/12 HCP (invit). Licitácia 3NT je 13+ HCP.
- Podporenie vo farbe je dražené podľa konvencie Inverted minors:
 - $1\clubsuit(\diamondsuit) - 2\clubsuit(\diamondsuit) = 11+$, $4+\clubsuit(\diamondsuit)$ bez drahého 4 listu, F.
 - $1\clubsuit(\diamondsuit) - 3\clubsuit(\diamondsuit) = 5 - 10$, $5+\clubsuit(\diamondsuit)$ bez drahého 4 listu, NF.

2.2 Odpovede na $1\heartsuit$ a $1\spadesuit$

Dražba podobná ako po otvoreníach $1\clubsuit$ a $1\diamondsuit$, najskôr dražíme 5-listy, ak partner nemá, draží najbližší 4-list. Výnimkou je rozloha $5m + 4M$, vid' draženie po $1\clubsuit$ a $1\diamondsuit$.

- Odpoveď na prvom stupni vyžaduje 5+ HCP a je F na jedno kolo.
- Odpoveď 1NT znamená 6 – 10 bodov a obyčajne popiera 3-list vo farbe otvorenia, v prípade, že partner otvoril $1\heartsuit$, tak popiera $4x\spadesuit$.
- $1\heartsuit(\spadesuit) - 2\heartsuit(\spadesuit) = 5 - 9$, NF.
- $1\heartsuit(\spadesuit) - 3\heartsuit(\spadesuit) = 10 - 12$, invit.
- Licitácia novej farby skokom o 1 znamená 15+ bodov.
- Licitácia skokom o dva a viac je SPLINTER.
- Licitácia 2NT je Jacobyho 2NT = 13+ HCP a 3-list vo farbe otvorenia. Ďalšia dražba:

- Nová farba na 3-tom stupni znamená krátkosť.
- Nová farba na 4-tom stupni znamená 5-list alebo pekný 4-list.
- $3♥(♠) = 18+$.
- $3NT = 15 - 17$.
- $4♥(♠)$ je stop-licit, minimum.

2.3 Ďalšia dražba po 1X

- Po odpovedi partnera na prvom stupni má zahájiteľ nasl. možnosti dražby:
 - Licitácia 1NT sľubuje 12 – 14 HCP, NF.
 - Licitácia novej farby na druhom stupni pod farbou otvorenia ukazuje 4-list, F.
 - Zopakovanie svojej farby na najnižšej novej úrovni je 12 – 15 HCP a list nevhodný na NT, NF.
 - Licitácia novej farby na druhom stupni nad farbou otvorenia sľubuje je 15+ bodov a 4-list, F.
 - Licitácia svojej farby skokom je 15 – 17 HCP, NF.
 - Licitácia novej farby skokom o jedna je GF a sľubuje 4-list.
 - Licitácia novej farby skokom o dva a viac je SPLINTER.
 - Licitácia 2NT sľubuje 18 – 19 HCP. Ďalšia dražba je prirodzená.
- Licitácia 2 over 1 je F po 2NT. V slede $1♠ - 2♣ - 2♠$ sľubujú $2♠$ 6-list, F.
- Dražba štvrtej farby na druhom stupni je GF.
- Dražba štvrtej farby na treťom stupni je otázka na zádrž.

2.4 Dražba po 1NT

- Odpoveď $2♣$ po otvorení 1NT je Stayman, t.j. 8+ HCP a aspoň jeden drahý 4-list. Odpovede na Stayman sú:
 - $2♦$ bez drahého 4-listu.
 - $2♥(♠)$ s daným drahým 4-listom. Ak má zahájiteľ oba drahé štvorlisty, draží najskôr srdcia. Ak bola farba odpovedajúceho piky, zadraží 2NT a zahájiteľ môže zadražiť $3/4♠$, ak uváži, že farebný záväzok je lepší. ($3♠$ s minimom, $4♠$ s maximom)
- Hlášky $2♦$, resp. $2♥$ na 1NT sľubujú 5-list srdcový, resp. pikový. Zahájiteľ je povinný zadražiť $2♥$, resp. $2♠$, v prípade, že má 17 HCP a 4-list v partnerovej farbe draží $3♥$, resp. $3♠$.
- Po slede 1NT – $2♦$ – $2♥$ sú možné odpovede:
 - pass = 0 – 7 HCP.
 - 2NT(3NT) = práve 5 srdc.
 - $3♥(4♥) = 6$ -list.

- S rozlohou 5 – 4 v drahých dražíme Staymana. Sled 1NT – 2♣ – 2♥ – 2♠ ukazuje u odpovedajúceho pikový 5-list.
- S rozlohou 5 – 5 v drahých dražíme transfery, ak odpovedajúci transferuje najskôr do pík, je to GF, ak do srdca, je to invit.
- Odpoveď 2NT = 8+ HCP, obyčajne popiera drahý 4-list.
- Odpoveď 2♠ znamená transfer do lacných, žiada od zahájiteľa a zadražiť 3♣, odpovedajúci následne môže opraviť alebo passnúť.
- Odpoveď 3X je GF, pokus o slem.
- 4♣ je Gerber - otázka na esá.
- 4NT žiada zahájiteľa dražiť pass s minimom, 6NT s maximom.

Po otvorení 2NT je hláška

- 3♣ = Stayman.
- 3♣(2♦) = Jacobyho transfery.
- 4♣ = Gerber.
- 4NT = invit do 6NT.

2.5 Dražba po 2♣

S 0 – 7 HCP sa odpovedá 2♦, vyššia farba ukazuje 8+ HCP a 5-list. Otvárajúci ukazuje novou farbou tiež 5-list. Bez 5-listu dražia NT.

2.6 Preemptívne otvorenia

- Po otvorení 2♦, 2♥ a 2♠ je hláška 2NT (Ogust) otázka na kvalitu listu a farby (13+ HCP), odpovede sú:
 - 3♣ = slabá farba, slabý list.
 - 3♦ = silná farba, slabý list.
 - 3♥ = slabá farba, silný list.
 - 3♠ = silná farba, silný list.
 - 3NT = solídna farba.

(Silná farba = aspoň 2 z 3 tophonérov.)

- Nová farba ako odpoveď na 2♥ alebo 2♠ je 5-list a F na jedno kolo.
- 3 vo farbe otvorenia je invit.

Chapter 3

Licitácia so zásahmi

3.1 Po zásahu po 1NT

Po súperovej kontre, systém pokračuje normálne.

Po prelicitovaní 1NTsa systém nepoužíva. Všetky hlášky sú prirodzené až na dražbu súperovej farby (pri prirodzených hláškach, pri umelých hláškach je to farba indikovaná hláškou a v prípade, že nie je známa, tak je to farba zásahu).

- X - trestná
- 2x - sign off
- 2NT- INV, zádrž. Otvárajúci pri max. bodoch povie svoj drahý 4list ak má.
- 3M - je vždy invit s 5 listom a zádržou alebo 6+ list (aj keď nie je možnosť dražiť 2M). Otvárajúci draží 3NT ak má maximum ale len 2 listú podporu (Pass or correct)
- (2m) – 3m GF sila, 4-4 v drahých a zádrž. Otvárajúci draží 3NT ak nemá drahý 4list.
- (2M) – 3M GF sila, 4list v nelicitovanej drahej a zádrž. Otvárajúci draží 3NT ak nemá 4listú podporu.
- NAT

Ak je Stayman kontrovaný: 1NT – (pass) – 2♣– (X) -

- pass - ukazuje 4list ♣
- XX - ukazuje 5list ♣ alebo dobrý 4list ♣
- NAT

Otvárajúci draží prirodzene a jeho X je trestná.

Ak je Stayman prelicitovaný: 1NT – (pass) – 2♣ – (bid)–

- pass
- X trestná
- 2M ukazuje 4xM

Otvárajúci draží prirodzene a jeho X je trestná.

Ak je Jacoby transfer kontrovaný: 1NT – (pass) – 2♦/2♥– (X) -

- pass

Odpovedajúci:

- *bid*, pass, XX - prirodzené
- 2M - sign off

- XX - silné držanie v kontrovanej farbe

Odpovedajúci:

- *bid*, pass - prirodzené
- 2M - sign off

- dokončenie transferu ukazuje 3+ listú podporu

Ak je Jacoby transfer prelicitovaný: 1NT – (pass) – 2♦/2♥– (bid) -

- pass

Odpovedajúci:

- *bid*, pass - prirodzené
- X - ukazuje **silu** (8+)

- X - trestná

- dokončenie transferu (už na tret'om stupni) ukazuje dobrú podporu (4listá podpora / 3listá podpora a dobré body).

3.2 Po zásahu X

Popisuje licitáciu po zásahu X na normálne otvorenie: 1x - (X) -

- XX - 10+ bodov (nevylucuje podporu). Zvyšné hlášky sú do 9 bodov ak nie je povedané inak.
- farba otvorenia - NAT
- farba otvorenia skokom - PRE
- nová farba - NAT, NF
- nová farba skokom - PRE
- 1NT 8-10 HCP, vyrovnaná rozloha bez podpory a 4listu vo farbách medzi 1x a 1NT.
- pass- NAT. V prípade 1♣/♦ – (X) – pass – (pass) – XX ide o **SOS rekontru**.

3.3 Po zásahu na otvorenie 1x

Licitáciu po normálnom zásahu na normálne otvorenie. Licituje sa ako normálne (pokiaľ sa dá), len dolná hranica (až na licitovanie farby otvorenia) sa posúva na 8 HCP. Ďalšie pravidlá:

- X - *negatívna kontra* až po 2♠ - vid.k. 5
- 1NT- 8 - 10 HCP, sľubuje zádrž (aspoň 4.-té J alebo 5.-ta desiatka)
- 2y (y<x) môže byť od 8 HCP s pekným listom (F ak nie je po pase).
- quebid - GF.

Poznámka: Nasledovný sled 1♣ – (1♦) – 1♥ – (pass) – 1NT nesľubuje zádrž, ale používa sa len ak neexistuje žiadna iná vhodná hláška.

Licitácia po (silnom) zásahu 1NT:

- X - 9+ HCP a môže byť tresne pasovaná
- 2x - 5-8 HCP a podpora
- nová farba - 5-8 HCP, dobrý 5list, NF.
- pass- inak

Licitácia po PRE zásahu:

- X - takeout až po 4♦.
- normálne prelicitovanie (aj NT) - NAT, NF
- cuebid v lacnej - ukazuje obe drahé.

3.4 Ostatné

Pri súťažnej dražbe (aj v obrane) používame "**invit**" **kontru** na drahé: ak je rozhodnutá drahá farba a nie je možné rozlíšiť invit a súťažné prelicitovanie, tak priame licitovanie farby je súťažné a kontra je invit. Je tresne pasovateľná.

Chapter 4

Licitácia v obrane

Hlášky po otvorení súperov na prvom stupni:

- 11-15 bodov (na prvom stupni od 9) - 5+list, pri menej bodoch je vyžadovaná lepšia kvalita farby.
- 1NT - (14)15-17 HCP, zádrž, vyrovnaná rozloha, system ako po otvorení 1NT.
- X - ponuková kontra
- quebid - Michaels quebid, vid.k. 5
- skok - PRE, podobne ako pre PRE otvorenia
- 2NT- Unusual 2NT, vid.k. 5

Odpovede:

- zvýšenie - 6-11 bodov
- zvýšenie skokom - 10-12 bodov, *pozn: napr. pri 11 bodoch sa rozhodneme pri 3 tromfoch len zvýšiť, pri 4 tromfoch zvýšime skokom*
- nová farba - 9-13 bodov, 5+list, NF
- nová farba skokom - 12-14 bodov, 6+list
- 1NT- 9-12 HCP, zádrž.
- 2NT(bez skoku) - 11-13 HCP, zádrž.
- 2NT(skokom) - 13-15 HCP, zádrž.
- quebid - F, otázka na silu
 - 2 vo svojej farbe - minimum
 - iné - 11+ HCP
- zvyšok - NAT

4.1 Ponuková kontra

Sľubuje 11-15 bodov a aspoň 3listú podporu v nelicitovaných farbách alebo 16+ bodov s ľubovoľnou rozlohou. Čím menej bodov, tým lepšia podpora je vyžadovaná. Na druhom sedadle je možný trapping pass, navyše pozri časť o balanced seat dražbe.

Odpovede:

- minimálna hláška - 0-8 bodov.
- 1NT- 6-10 HCP, vyvážená rozloha, zádrž.
- skok - 9-12 bodov, NF.
- 2NT- 10-12 HCP, vyvážená rozloha, zádrž.
- quebid - F, sila.
- 3NT- 13-16 HCP, NAT.
- dvojitý skok - PRE, nie je to splinter.

Ak medzitým zasiahli súper, tak sa draží od 8 bodov. X je ponuka späť na nelicitované farby.

Odpoveď na minimálnu hlášku sľubuje 16+ bodov jedine s výminkou súť ažnej dražby, kde však tiež vyžaduje dobrú podpornú ruku. Quebid ukazuje 21+ bodov.

4.2 Ostatné

Balanced seat dražba

Po otvorení súperov a dvoch passoch hovoríme o tzv. balanced seat dražbe. Na tomto mieste sa zasahuje so slabšou rukou ako normálne a odpovedajúci toto musí vziať do úvahy pri úprave bodových hraníc.

Obrana proti otvoreniu 1NThrame Cappelletti, vid.k. 5

Chapter 5

Konvencie

5.1 Negatívna kontra

- kontra po partnerovom otvorení a nasledovnom zásahu, primárne indikuje drahé. Hrá sa až po 2♠.

- 1♦ – (1♥)–X - 6+HCP, 4list ♠. Priame 1♠ sľubuje 5+list.
- 1♦ – (1♠)–X - 6+HCP a 4list ♥ alebo 6-10HCP a 5+list ♥
- 1♣ – (1♦)–X - 6+HCP a 4/4+list v drahých.
- 1♥ – (1♠)–X - 6+HCP a 4/4+list v lacných.

Poznámka: Negatívna kontra na zasah vyššie ako 2♣ vyžaduje 8+HCP.

Poznámka: Licitovanie 2 v drahej ukazuje 5list a 11+ bodov.

Poznámka: Cuebid otvárajúceho je GF.

Poznámka: Výnimočne je táto kontra pasovateľná.

5.2 Michaels quebid

- quebid na súperove otvorenie na prvom stupni, primárne indikuje drahé. 9-14 HCP.

- (1m) - 2m - 5/5+ v drahých, môže byť 5/4 ak 4list je dostatočne kvalitný a sľubuje 12+ bodov.
- (1M) - 2M - (striktne) 5/5+ v druhej drahej a neznámej lacnej. 2NTje otázka na túto lacnú.

Poznámka: Zväčša slúži na obrannú dražbu, nie konštruktívnu.

5.3 Unusual 2NT

- dražba 2NT po súperovom otvorení na prvom stupni, primárne vždy dve najlacnejšie ne-dražene farby 5/5+. 9-14HCP.

Poznámka: Aj licitovanie 4NT sa považuje za U2NT ak nejde o BW. Taktiež sa používa po PRE otvorení súperov 4♥/♠

Poznámka: Zväčša slúži na obrannú dražbu, nie konštruktívnu.

5.4 Cappelletti

- obrana proti 1NTotvoreniu.

- 2♣ - neznámy 6+list. Odpovedajúci odpovedá 2♦, prip. 2NTs 11+HCP.
- 2♦ - oba drahé, distribúcia a body ako pri Michaels quebid. Odpovedajúci prirodzene, 2NT- ukazuje obe lacné a žiada zvolit' lepšiu lacnú.
- 2♥ - srdcia a lacná, distribúcia a body ako pri Michaels quebid. Odpovedajúci prirodzene, 2NTsa pýta na lacnú.
- 2♠ - piky a lacná, distribúcia a body ako pri Michaels quebid. Odpovedajúci prirodzene, 2NTsa pýta na lacnú.
- X - 15+ bodov. Tresne pasovateľná.

Poznámka: Zásahy na 3 stupni sú NAT (dlhé, ale viac konštruktívne ako po 2♣).

Poznámka: Hráme to aj proti slabému 1NT, ale vtedy to hráme viac konštruktívne.

5.5 Blackwood - RKCB

Po dohodnutej farbe záväzku:

- 5♣ = 0 alebo 3 esá.
- 5♦ = 1 alebo 4 esá.
- 5♥ = 2 bez dámy.
- 5♠ = 2 s dámou.

Ďalšia dražba po Blackwoode:

- Najbližšia nedohodnutá farba (vrátane NT) je otázka na tromfovú dámu. Odpovede: najbližšia hláška = Nie; druhá najbližšia = Áno.
- Druhá najbližšia nedohodnutá farba je otázka na počet kráľov.

Ak nie je dohodnutá farba záväzku je prvá nehrateľná farba otázka na krále.

Chapter 6

Markovanie

Používané marky:

chcem - veľká chcem, malá nechcem.

počet - veľká párnny, malá nepárnny.

Lavinthal - veľká väčšia zo zvyšných dvoch, malá menšia.

Pri NT aj farebných záväzkoch markujeme rovnako.

Použitia mariek:

- Výnos partnera - primárne sa markuje *chcem*, v prípade, že to nemá zmysel (napr. krátky stôl a dosť tromfov alebo opačne solídny stôl) sa markuje *Lavinthal*, niekedy je skoro ekvivaletné pri doubly markovať *počet*, keďže chcem prebíjať.
- Discard - markuje sa *Lavinthal*.
- Výnos na ruff - markuje sa *Lavinthal* (druhá farba sú tromfy).
- Výnos oponenta - markujeme len zriedka, markujeme primárne *počet* ale rozumna alternatíva je aj *Lavinthal*, keď je dostatok vstupov na stôl.

Poznámka: Marky vždy nemusia byť čitateľné, prípadne niekedy sa nedá markovať. Treba to brať do úvahy.

Poznámka: Niekedy nechceme markovať, vtedy dávame nejasné marky. Čím jasnejšia marka, tým viac to myslíme vážne. Samozrejme, pozor na predchádzajúcu poznámku.

Chapter 7

Výnosy

7.1 Výnosy proti NT

Vynášame:

- Z 4 kariet s honérom štvrtú najvyššiu.
- Zo sledu troch kariet najvyššiu.
- Zo sledu, kde tretia karta chýba (napr. $QJ92$) najvyššiu. (Z $QJ82$ preferujeme štvrtú.)
- Z $KQx, QJx, J10x, 109x$ najvyššiu.
- Z $AJ10xx, KJ10xx, AJ10x, KJ10x, AJ10, KJ10$ Jacka.
- Z $A109 \dots, K109 \dots, Q109 \dots$ desiatku.
- Z $Axx, Kxx, Qxx, Jxx, 10xx$ najmenšiu.
- Z prázdneho trojlistu najvyššiu.
- Z dabra vyššiu.
- Výnos esa je signál partnerovi, aby zahodil najvyššieho honéra, ak ho má.

7.2 Výnosy proti tromfovým záväzkom

Rozdiel oproti NT:

- Od dvoch susedných honérov $KQ \dots, QJ \dots, J10 \dots$ vynášame najvyššiu.
- Z $AK \dots$ vynášame K .
- Z AK vynášame A .
- Malá karta sa nevynáša od farby s esom.