

Contents

1 Licitačný systém	2
1.1 Otvorenia	2
1.2 Otvorenia 1♣ a 1♦	3
1.3 Otvorenia 1♥ a 1♠	4
1.4 Licitácia po one over one	4
1.5 Licitácia po 1X-1NT	5
1.6 Licitácia po 1X-2X(3X)	5
1.7 Two over one sekvencie	6
1.7.1 Inverted minors sekvencie	6
1.7.2 Sekvencia 1♦ – 2♣	6
1.7.3 Ostatné two over one sekvencie	6
1.8 Ďalšia licitácia	7
1.9 Dražba po pase	7
1.10 Dražba po zásahoch	8
1.11 Súťažná dražba	8
1.12 Dražba po otvorení 1NT	8
1.12.1 1NT - 2♣	8
1.12.2 1NT – 2♦ a 1NT – 2♥	9
1.12.3 1NT - 2♠	9
1.12.4 1NT - 3X	9
1.12.5 1NT - 4♣ a 1NT - 4♦	9
1.12.6 1NT - 4♥ a 1NT - 4♠	9
1.12.7 Dražba po zásahu	10
1.13 Dražba po otvorení 2♣	10
1.14 Dražba po otvorení 2♦	10
1.15 Dražba po otvorení 2♥ a 2♠	10
1.16 Dražba po otvorení 2NT	11
1.17 Dražba po blokoch na tret'om a vyššom stupni a po otvorení 3NT	11
1.18 Slemová licitácia	11
1.19 Dražba v obrane	11
1.20 Indikovanie výnosu	12
2 Markovanie	13
2.0.1 Signály proti NT	13
2.0.2 Signály proti farbe	14

Chapter 1

Licitačný systém

1.1 Otvorenia

Systém je prirodzený, založený na SAYC-i. Okrem štandardných otvorení používame MULTI a GAMBLING 3NT.

- 1♣ - 11 – 21 HCP, 3+♣.
- 1♦ - 11 – 21 HCP, 3+♦.
- 1♥ - 11 – 21 HCP, 5+♥.
- 1♠ - 11 – 21 HCP, 5+♠.

Prednosť má vždy dlhšia farba (pokiaľ ňou je možné otvoriť). Z 5-5 otvárame vždy drahšiu farbu, zo 4-4 kára, z 3-3 otvárame trefmi. Otvárame s peknými 11 bodmi, prípadne s veľmi rozlohovými 10 bodmi nevhodnými na blok. Naopak neotvárame veľmi zlych 12 bodov, najmä ak ide o otvorenie 1♦ bez kárového päť listu.

Na treťom mieste je prípustné otvoriť o niečo ľahšie (1 bod), najmä pri otvoreniach 1♥ a 1♠. Tieto dve otvorenia je taktiež výnimočne možné urobiť s veľmi kvalitným štvorlistom.

Na štvrtom mieste vo všeobecnosti používame 'pravidlo 15' - Súčet počtu bodov a počtu pikov musí byť aspoň 15.

- 1NT- 15-17 HCP, vyvážená rozloha.

Povolené rozlohy sú 4333, 4432 a 5332 bez drahého 5-listu. Toto otvorenie nepoužívame s inými listami. Opačný postup je prípustný - na katastrofálnych 15 bodov prípadne veľmi dobrých 17 je možné výnimočne použiť licitáciu ako pre 14 resp 18 bodove listy.

- 2♣ - GF, 22+ alebo hocijaká GF ruka.
- 2♦ - 6-10 HCP, 6+♥, alebo 6+♠.
- 2♥ - 7-10 HCP, 5+♥ a 5+iná farba.
- 2♠ - 7-10 HCP, 5+♠ a 5+m.

Na štvrtom mieste používame prirodzené otvorenia na druhom stupni.

- 2♦ - 11-14 HCP, 6+♦.
- 2♥ - 11-14 HCP, 6+♥.

- 2♠ - 11-14 HCP, 6+♠.
- 2NT- 20-21 HCP, vyvážená rozloha.

Obmedzenia na toto otvorenie sú podobné ako na otvorenie 1NT, avšak pri otvorení 2NT sú povolené mierne odchyľky.

- 3♣ - blok
- 3♦ - blok
- 3♥ - blok
- 3♠ - blok
- 3NT - GAMBLING - 7-list lacný vedený aspoň AKQ, alebo 8-list lacný vedený aspoň AK. Bez bočného K alebo A.
- 4♣ - blok
- 4♦ - blok
- 4♥ - blok
- 4♠ - blok
- 4NT - BLACKWOOD
- 5♣ - blok
- 5♦ - blok
- 5♥ - blok
- 5♠ - blok

1.2 Otvorenia 1♣ a 1♦

Dražba podobná ako v SAYC-i. Licitácia na prvom stupni 5+, 1NT 6-10, licitácia skokom 15+ 5-list, vyššie SPL, Špeciálne sledy:

- 1♣(♦) – 2♣(♦) - 11+, 4+♣(♦) bez drahého 4 listu (??? ak mám 5-4 a GF zdá sa mi správne najprv podporiť farbu.) , F.
- 1♣(♦) – 3♣(♦) - 5 – 10, 5+♣(♦) bez drahého 4 listu, NF.
- 1♣ – 1NT - 8 – 10, 3334 výnimočne list so 4 slabými karami, NF.
- 1♣(♦) – 2NT - 11 – 12, NT rozloha, NF.
- 1♣(♦) – 4♥(♠) - návrh záväzku.

Zo 4-4 odpovedáme bližšou farbou. Z 5-5 drahšou. V prípade rozlohy 5m–4M keď by bolo nutné 5-list licitovať na druhom stupni (1♦ – 2♣) licitujeme na druhom stupni iba ak máme GF ruku .

1.3 Otvorenia 1♥ a 1♠

Dražba podobná ako v SAYC-i. Licitácia na prvom stupni 5+, 1NT 6-10, licitácia skokom 15+ 5-list, vyššie SPL, Špeciálne sledy:

- 1♥(♠) – 2♥(♠) - 6 – 9 NF.

Nova farba je invitom, nova farba skokom je SPL, 3♥(♠) je invitom s vyváženou rozlohou.

- 1♥(♠) – 2NT - 13+ 4+ FIT, GF.

Ďalšia dražba: na 3-tom stupni dĺžka, na 4-tom krátkosť, 3♥(♠) 18+, 3NT 15-17, 4♥ minimum.

- 1♥(♠) – 3♥(♠) - 10-12 INV.

- 1♥ – 4♠ - návrh záväzku.

Zo 4-4 odpovedáme bližšou farbou. Z 5-5 drahšou. V prípade rozlohy 5m–4M keď by bolo nutné 5-list licitovať na druhom stupni (1♥ – 2♣) licitujeme na druhom stupni iba ak máme GF ruku .

1.4 Licitácia po one over one

Nová farba na prvom stupni sľubuje 4-list a je SF.

- 1♦ – 1♥ – 1♠

Licitácia 1NT sľubuje 12-14NT, NF.

- 1♦ – 1♥ – 1NT

Licitácia novej farby na druhom stupni ukazuje 4-list a list nevhodný na 1NT - t.j. príliš rozlohový alebo 15+ bodov, F.

- 1♦ – 1♥ – 2♣

Zopakovanie svojej farby bez skoku 12-15HCP - ruka nevhodná na 1NT, NF , napr.

- 1♦ – 1♥ – 2♦

Podpora vo farbe - NAT NF

- 1♥ – 1♠ – 2♠

Licitácia reverzom sľubuje 15 bodov a 4-list, F.

- 1♦ – 1♠ – 2♥

Licitácia tretej farby skokom je GF a sľubuje 4-list.

- 1♦ – 1♥ – 2♠

Licitácia 2NT sľubuje 18-19HCP NT, môže obsahovať drahý 4 list , avšak nie drahý 4 list licitovaný partnerom, semiforcing.

- 1♣ – 1♥ – 2NT - bez 4-listu ♥

Následne 3♣ je stayman - otázka na drahé štvorlisty resp trojlisty (v licitovanej drahej). Odpovede

- 3♦ - Obe drahe
- 3♥ - Iba srdcia
- 3♠ - Iba piky
- 3NT - Ani jedno

Stayman je forcingom do hry Všetky nasledujúce hlášky sú GF. Po 3♦ 3 v drahej je slemovym pokusom na licitovanej farbe, 4 v drahej je stopka.

Zopakovanie svojej farby skokom ukazuje 15-17HCP, výnimočne 14 so 7-listom, NF.

- 1♦ – 1♥ – 3♦

Skok nad 3 vo farbe otvorenia - SPL.

- 1♦ – 1♥ – 3♠

1.5 Licitácia po 1X-1NT

Nová lačná je F. Hláška nemusí sľubovať štvorlist vo farbe, F. Sľubuje rezervy, 15+ bodov alebo kvalitný rozlohový list.

- 1♥ – 1NT – 2♣

Nová drahá pod úrovňou otvorenia je NF.

- 1♠ – 1NT – 2♥

Zopakovanie farby otvorenia je stop licit.

- 1♥ – 1NT – 2♥

Nová farba nad farbou otvorenia je reverz - sľubuje 15+ bodov, F.

- 1♦ – 1NT – 2♠

Zopakovanie svojej farby skokom ukazuje 16-18HCP, NF.

- 1♦ – 1NT – 3♦

Licitácia NT je NAT. Nová farba skokom je GF.

1.6 Licitácia po 1X-2X(3X)

Licitácia po 1m-2m s nepasnutou rukou je spracovaná v časti two over one sekvencie. S pasnutou rukou sa je pokračovanie v dražbe prirodzené Nová farba je forcing na jedno kolo a je aspoň invitom. V prípade prijatia invitu odpovedajúci automaticky cue-biduje. Dražba novej farby skokom je splinter. Dražba NT a podpora farby je prirodzená INV resp. STOP. Licitácia farby na treťom stupni po 1m-3m ukazuje zádrž alebo je cue bidom (ak bola cue bidom tak cue bidujúci po 3NT draží ďalej). Po 1M-3M je nová farba cue bid.

1.7 Two over one sekvencie

1.7.1 Inverted minors sekvencie

Jedinými neforsujúcimi odpoveďami sú 2NT a 3♦. Všetky ostatné sekvencie sú GF. Nová farba skokom je SPL. Sled 1m-2m-4m je forcingom do hry a slemovym pokusom bez singla.

1.7.2 Sekvencia 1♦ – 2♣

Licitácia po 1♦ – 2♣ na lozorno.bridgebase.sk

1.7.3 Ostatné two over one sekvencie

Two over one vo všeobecnosti sľubuje rebid. Reverz otvárajúceho je GF. Reverz odpovedajúceho je GF. Štvrtá farba je GF. Nová farba skokom je SPL. NT hlášky sú prirodzené. V prípade GF priame licitovanie 3NT (preskočenie 2NT) oznamuje silu tesne pod silou s ktorou by hráč dražil 4NT cez 3NT.

Príklad two over one sekvencie:

- 1♥ – 2♣-
 - 2♦ 4+kar hocijaka sila (farba pod farbou otvorenia)
 - * 2♥ F, moze byt dabl, bez zadrze pikovej a bez sily na GF
 - 2♠ GF ART
 - 2NT NF
 - 3♦ F
 - 3♥ INV
 - 3♠ SPL
 - * 2♠ GF umele
 - 2NT zadrz
 - 3♠ 4 piky
 - ostatne nat bez zádrže
 - * 2NT 10-12 NF
 - 3♦ F
 - 3♥ NF
 - ostatne GF
 - * 3♣ NF
 - 3♦ NF
 - 3♥ NF
 - ostatne GF
 - * 3♦ NF
 - 3♥ NF
 - ostatne GF
 - * 3♥ INV
 - * 3♠ SPL
 - * 3NT 13-14

- 2♥ F 5+ hocijaka sila (zopakovanie farby otvorenia)
 - * 2♠ GF 4 piky
 - * 2NT 10-12 NF
 - * 3♣ NF
 - 3♥ NF ostatne GF
 - * 3♦ GF 4+ kara
 - * 3♥ INV
 - * 3♠ SPL
 - * 3NT 13-14
- 2♠ GF 16+ (dražba reverzom)
 - * 2NT 10-12 alebo 15+
 - * 3NT 13-14
- 2NT F 15-17 alebo 20-21
 - * nova farba na tretom stupni (nie skokom) GF 4+
 - * štvrta farba otazka na zadrz
- 3♣ - GF (podpora farby)
 - * 3♦/♠ - dvojmyselne bud zadrz alebo cue bid (potom sa po prip 3NT drazi dalej)
- 3♦ GF aspon 5-5 srdcia kara (nova farba pod farbou otvorenia skokom)
- 3♠ SPL (nova farba nad farbou otvorenia skokom)
- 3NT GF 18-19

1.8 Ďalšia licitácia

Reverz otvárajúceho sľubuje rezervy, reverz odpovedajúceho je GF. Po two over one je GF. Štvrtá farba bez skoku je GF. Zopakovanie 4-tej farby je prirodzené a sľubuje štvorlist. Štvrtá farba skokom je prirodzená a ukazuje 5 – 5 GF. Licitácia lacnej skokom na tretí stupeň (ako štvrtá a ďalšia hláška) je forsujúca, licitácia drahej je invitom. Ak je už dražba farby bez skoku forsujúca a dražba skokom ešte nie je SPL, dražba skokom ukazuje GF.

1.9 Dražba po pase

Odpovedajúci je limitovaný, takže jeho akakoľvek odpoveď je len SF. Two over one ukazuje 10 – 11 bodov. Skok vo farbe ukazuje kvalitný FIT, maximum a bočnú kvalitnú farbu. Hláška 2NT po otvorení v lacnej ukazuje ostré maximum a NT ruku. Vylučuje štvorlisty, ktoré bolo možné zalicitovať na prvom stupni a päťlisty, ktoré bolo možné zalicitovať na druhom stupni. S passnutou rukou nehráme inverted minors.

Po otvorení 1 v drahej na treťom alebo štvrtom mieste hráme 2♣ ako DRURY (REVERSE DRURY). Ukazuje 8-11 HCP a fit, s hracou silou na invit, resp. mierne nižšou (10+). Podpora vo farbe ukazuje o trochu horšiu ruku ako obyčajne. Odpovede na DRURY sú

- 1♥(♠) – 2♣ – 2♦ - ukazuje plné otvorenie 13+, F. Následná hláška do 2♥(♠) ukazuje “takmer invit”, hláškou s ktorou by odpovedajúci nedražil normálne 3♠. Hláška do 3♥(♠) ukazuje normálny invit a bočnú farbu, resp invit bez vyraznej bočnej farby. Hláška vyššie je SPL.

- 1♥(♠) – 2♣ – 2♥ - je prirodzené s plným otvorením, forcing po 2♠.
- 1♥(♠) – 2♣ – 2♥(♠) - ukazuje ľahké otvorenie.
- Všetky ostatné hlášky sú GF. Hláška nad 3 vo farbe otvorenia je SPL, 1♠ – 2♣ – 3♥ je taktiež SPL.

Hláška 2NT ukazuje ostré maximum s kvalitnou podporou. Jedinou odpoveďou ktorá nefor-suje do hry je 3 vo farbe otvorenia. Ostatné odpovede sú podobné ako s nepassnutou rukou. 3NT ukazuje rezervy. Hlášku 3♣ hráme ako prirodzenú - ostré maximum s veľmi kvalitnými trefmi.

1.10 Dražba po zásahoch

- 1X-(x)- Jedinou silnou hláškou je rekontra - 8+ FIT alebo 11+ ostatné hlášky sú slabé. 1NT ukazuje 8-10 bez fitu.
- 1X-1/2(X)- Negatívna kontra po 3♠ podľa [web2.acbl.org/documentLibrary/play/Commonly_Used_Conventions/negative double.pdf](http://web2.acbl.org/documentLibrary/play/Commonly_Used_Conventions/negative_double.pdf) Cue bid je alebo INV+ FIT alebo GF hocičo. Licitácia two oveo one po zásahuje na lo-zorne.
- 1X-(p)-1Y-x/hláška support xx, support xx po 3♠ - sľubuje trojkartovú podporu.

1.11 Súťažná dražba

Competitive x - pokiaľ superi licitovali iba jednu farbu alebo pokiaľ licitujú zhodnutú farbu. Ak máme fit kontra hovorí o pokuse o hru, zatiaľ čo priame prelicitovanie je súťažná dražba. Uplatňuje sa iba v situácii keby súťažná dražba by bola už hláška na tretom stupni.

Takeout kontra v ďalšej licitácii- Pokiaľ sme aktuálne farbu draženú súperom ešte nelic-itovali ani formou NT, prípadne nie je (napríklad rekontrou) nastolená situácia kde sú kontry trestné, pokiaľ kontra nemá iný popísaný význam a pokiaľ má význam robiť takeout od súper-ovho záväzku (ostávajú nám ešte farby na licitovanie), kontra je takeout (po 3♠). Výnimkou sú kontry po blokoch, vtedy sa jedná o trestnú kontru.

1.12 Dražba po otvorení 1NT

1.12.1 1NT - 2♣

MIX MAX staymen podľa lozorna. V prípade, že odpovedajúci má passnutú ruku jedná sa o normálny staymen- 2♦ bez drahého štvorlistu, 2♥ srdcový štvorlist, 2♠ pikový štvorlist bez srdcového štvorlistu.

Po kontre na 2♣

- p - 4 trefy
- xx - 5 trefov, alebo štyri veľmi pekné trefy
- 2♦ - 4 kára, bez drahého štvorlistu a trefového štvorlistu.
- 2♥ a 2♠ - 4 srdcia bez 4 pík bez drahého štvorlistu, môže obsahovať trefový štvorlist.

Vo všeobecnosti po zásahu odpadá tret'ostupňová časť konvencie. S rukou vhodnou na jednu z odpovedí do 2NT vrátane a nevhodnou na trestnú kontru odpovedajúci draží príslušnú odpoveď. S ostatnými rukami odpovedajúci passuje (Aj 1NT – 2♣ – (2♥) – 2NT sľubuje oba drahé štvorlisty s rukou nevhodou na trestnú kontru, pravdepodobne kôli slabým srdciam). Po všetkých odpovediach okrem trestnej kontry konvencia pokračuje ako bez zásahu, Jediným rozdielom je 3 vo farbe zásahu a 3♣ po kontre na staymana. Táto hláška sa stáva dotazom na zádrž. V prípade že je táto hláška dotaz na kompletnú rozlohu (KOR) dotaz aj odpovede sa posúvajú o stupeň vyššie (sled 1NT – 2♣ – (x) – 2NT – 3♦ - KOR , 3♥ 3244 , 3♠ 2344). Novým sledom je 1NT – 2♣ – (x) – 2♦ – 2NT. Odpovede sú v súlade s princípmi konvencie

- 3♣ 2533
- 3♦ 4333
- 3♥ 3523
- 3♠ 3532

1.12.2 1NT – 2♦ a 1NT – 2♥

Dražba sľubuje 5 list srdcový alebo pikový. Žiada dražiť 2♥, resp. 2♠. Inú hlášku možno zadražiť iba s úplným maximom a 4-listou podporou a to 3♥(♠).

Po prijatí transferu dražba transferovanej farby ukazuje fit, dražba NT ukazuje nevedomosť o fite. Nová farba ukazuje bočnú farbu pre lepšie zhodnotenie ruky pri invite. Otvárajúci ak by prijal invit, má automaticky cue-bidnúť. Nová farba skokom je SPL.

Po zásahu sú rekontra, resp. kontra trestné. Otvárajúci dokončí transfer iba so skutočnou podporou. Sled 1NT – 2♦ – 2♥ – 4♥ ukazuje slemové ambície, ruky bez záujmu o slem dražíme cez veľký transfer. Sled 1NT – 2♦ – 2♥ – 4NT je QUANTITATIVE 4NT.

1.12.3 1NT - 2♠

Transfer do lacnych. Otvárajúci zadraží 3♣. S rukou vhodnou na hranie 3NT na základe dlhej lacnej môže povedať 2NT. Hláška odpovedajúceho je stop. Po zásahu dražba ukazuje list vhodný na hranie v lacnej.

1.12.4 1NT - 3X

Hláška je prirodzená, GF so záujmom o slem. Zároveň dohoduje tromfy.

1.12.5 1NT - 4♣ a 1NT - 4♦

Transfer na srdcia a piky. Otvárajúci zadraží konečný záväzok.

1.12.6 1NT - 4♥ a 1NT - 4♠

Stop licit.

1.12.7 Dražba po zásahu

Po kontre je jediným silným licitom odpovedajúceho rekontra. Rekontra otvárajúceho je SOS. Ostatné hlášky sú prirodzené. Kontra na zásah 2 v lacnej je ponuková. Kontra na zásah 2 v drahej je trestná. Po zásahu na druhom stupni hráme LEBENSOHL–FAST (rýchla dražba popiera zádrž)-

- 1NT – (2♥) – 2♠ - stop.
- 1NT – (2♥) – 2NT - lebensohl, otvárajúci musí dražiť 3♣
- 1NT – (2♥) – 2NT – 3♣ – 3♦ - stop.
- 1NT – (2♥) – 2NT – 3♣ – 3♥ - 4list pikový so zádržou srdcovou.
- 1NT – (2♥) – 2NT – 3♣ – 3♠ - 5list pikový invit.
- 1NT – (2♥) – 2NT – 3♣ – 3NT - stop, zádrž srdcová
- 1NT – (2♥) – 3♣ - nat, GF.
- 1NT – (2♥) – 3♥ - 4 piky bez zádrže.
- 1NT – (2♥) – 3♠ - nat, GF 5+
- 1NT – (2♥) – 3NT - bez zádrže

V prípade, že zásah bol v lacnej, cuebid (priamy aj cez 2NT) je stayman.
Lebensohl používame aj v slede (2X) – x – (p) – 2NT.

1.13 Dražba po otvorení 2♣

Nová farba ukazuje 8+ bodov a 5+ list. Výnimkou je 2♣ – 2♦ - negatív, karta nevhodná na inú hlášku. Otvárajúci taktiež draží 5+ list. Otvorenie je GF. Štvrtá farba pod 3NT je otázka na zádrž alebo cue bid (ak bola uzhodnená drahá je to vždy cue bid).

1.14 Dražba po otvorení 2♦

Hláška hlášky v drahých sú pass or correct, 2NT je dotaz na kvalitu otvorenia:

- 3♣ - slabé ♥
- 3♦ - slabé ♠
- 3♥ - silné ♥
- 3♠ - silné ♠

Nová farba F. Dražba po kontre je na lozorne.

1.15 Dražba po otvorení 2♥ a 2♠

Dražba 2NT - otázka na ďalšiu farbu. Ak sú to piky odpoveďou je 3♥. Nová farba F. Sled 2♥ – 2♠ je pass or correct.

1.16 Dražba po otvorení 2NT

- 3♣ - stayman
- 3♦ - transfer na ♥
- 3♥ - transfer na ♠
- 3♠ - aspoň 9 kariet v lacnych
- 4♣ - slemový pokus, určuje tromfy
- 4♦ - slemový pokus, určuje tromfy
- 4♥ - stop
- 4♠ - stop
- 5♣ - stop
- 5♦ - stop
- 5♥ - slemový pokus, určuje tromfy, žiada dražiť 6 s kvalitnými tromfami
- 5♠ - slemový pokus, určuje tromfy, žiada dražiť 6 s kvalitnými tromfami

1.17 Dražba po blokoch na tret'om a vyššom stupni stupni a po otvorení 3NT

Po otvorení na tret'om stupni nová farba forsuje. Zopakovanie farby neforsuje a NT hlášky sú NF.

Po 3NT je dražba trefov a kár je pass or correct, 4♥ a 4♠ je konečný záväzok, 4NT je dotaz na dĺžku. 5 v lacnej ukazuje 7, iné 8, 5♥ a 5♠ ukazuje 8 tromfov a singla.

1.18 Slemová licitácia

QUANTITATIVE 4NT. V prípade GF priame licitovanie 3NT (preskočenie 2NT) oznamuje silu tesne pod silou s ktorou by hráč dražil 4NT cez 3NT. FAST ARRIVAL, CUE BIDY - zádrž prvého kola RKCB Ak boli dohodnuté dve farby, slemový pokus sa robí v tej o ktorej sa vie, že je dlhšia. Ak sú dve farby 5-3 a 4-4, prednosť má 4-4. Inak má prednosť prvá dohodnutá farba.

1.19 Dražba v obrane

takeout x po 4♦. Na 4♥ je kontra kooperatívne trestná s možným záujmom o piky. RESP x po 3♠ reopen skoky konstruktívne (2♥/♦/♠) – x – (p) – 2NT - LEBENSOHL (popísané v dražbe po 1NT - po zásahu)

1.20 Indikovanie výnosu

výnosové kontry na umelé hlášky, pokusné bidy. Výnosová kontra na NT žiada (v poradí podľa priority)

1. farba licitovaná partnerom
2. farba licitovaná kontrujúcim
3. prvá licitovaná farba stola
4. horšia drahá

Kontra typu $1\spadesuit - (p) - 1NT - (p) - p - (x)$ a podobné (kontrujúci už mal šancu povedať takeout kontru, ale neurobil tak) je výnosová na farbu licitovanú stolom.

Výnosová kontra na farebný slem žiada nájsť šikén. Žiada nevynášať farbu, ktorá bola indikovaná pred tým. Okrem šikénu môže signalizovať aj AK v neočakávanej farbe.

Chapter 2

Markovanie

2.0.1 Signály proti NT

Výnosy JOURNALIST, markovanie STD, okrem prvej karty.

- A - chce odblokovať
- K - sľubuje A alebo Q.
- Q - popiera A a K a sľubuje J, alebo žiada odblokovať jacka (napr z KQT9)
- J - popiera vyšiu figúru, sľubuje T
- T - silný výnos, sľubuje jacka alebo deviatku a ešte aspoň jednu figúru.
- x - ATT lead, čím nižšia, tým lepšia farba.

Partner vynášajúceho signalizuje ATT, pokiaľ nie je známe, že nemá vysokú figúru. To je známe ak

- Nenadobil dámu alebo nižšiu kartu stola.
- Nepriložil figúru na výnos desiatkou.
- Nemôže mať vysokú figúru, pretože všetky sú buď u partnera (sľúbené) alebo na stole.

Pozitívna marka v prvom štychu sľubuje figúru susednú alebo lepšiu k figúram, čo sľúbil vynášajúci, v prípade výnosu malou môže byť signál založený aj na dĺžke. Špeciálne ak bol výnos malou kartou a štych vyhrá dabl kráľ V druhom štychu signalizujúci špecifikuje veľkou že má dámu alebo dĺžku zaručujúcu, že hlavný hráč má singl. Ak je dĺžka vynášajúceho presne známa veľká znamená dámu a malá dĺžku. Ak nebolo možné dať jasný signál v prvom štychu, v druhom štychu sa použije smith echo. Vysoká karta otvárajúceho odporúča inú farbu. Vysoká karta druhého obrancu ukazuje nešpecifikovanú hodnotu vo farbe výnosu. Do prvého štychu dávame špeciálny Reese count. S dvoma alebo piatimi kartami hráme najmenšiu zo štyroch tretiu, z troch najväčšiu čo si môžeme dovoliť. Ak ani počet nemá zmysel hádzeme SP.

- Poradie priority pri výnose partnera v NT: 1. ATT, 2. COUNT, 3. SP.
- Poradie priority pri výnose súpera v NT: 1. COUNT, 2. SP, 3. ATT.

Indikácia figúry Lrangu (eso alebo kráľ): ak nezahráme do slabej farby stola, pravdepodobne znesieme výnos partnera v tejto farbe z druhej strany

Zahratie figúr netradičným spôsobom ukazuje holé figúry. V ďalšom priebehu časté SP signály.

2.0.2 Signály proti farbe

STD výnosy, z troch MUD, eso z AKm časté SP signály. V tromfoch, ak je to dôležitejšie ako SP tromfové echo - z troch strednú, malú, veľkú.

- Poradie priority pri výnose partnera vo farbe: 1. ATT, 2. SP, 3. COUNT.
- Poradie priority pri výnose súpera vo farbe: 1. COUNT, 2. SP, 3. ATT.

indikácia figúry I.rangu (eso alebo kráľ): ak nezahráme do slabej farby stola, pravdepodobne znesieme výnos partnera v tejto farbe z druhej strany
Zahratie figúr netradičným spôsobom ukazuje holé figúry.