

**PAVEL SAJAL**

# **GOLEM**

## **BRIDŽOVÝ LICITAČNÍ SYSTÉM**

**VERZE 2014**

Aktualizace 7.1. 2014.

# 1 ÚVOD

Licitační systém Golem je budován na licitačních sledech, které se vyznačují vysokým poměrem počtu informací k licitačnímu prostoru. K tomu vedou zpravidla víceznačné hlášky, zpravidla používající reléovou a texasovou dražbu. Základní prvky systému jsou:

1/ Vychází ze **systému Monaco francouzské dvojice Delmouly - Ghestem** z poloviny šedesátých let a navazuje zejména na jeho dražbu reléovou dražbu po otevření 1 v drahé barvě. Metody reléové dražby po tomto otevření jsou adaptovány do celého systému s vysokou podobností.

2/ Používá **spojení silného a přirozeného trefu, které nezahrnuje beztrumfové listy**. Relé 1 ♦ se používá jako hlavní konstruktivní odpověď, pozitivní vůči silnému trefu. Silný tref se vyjadřuje hláškou 1 ♥ a získává se tak maximální možný prostor.

3/ Zaměření na odolnost proti zásahům. Zvýšenou odolnost dosahuje takovým rozložením otevření a prvních rebidů, že **prvým rebidem může zahajitel vyjádřit charakter rozlohy a bodovou zónu**. Toto vyjádření se často z důvodu dražební efektivity odkládá, když soupeři nezasahují. Základním prostředkem dražby po zásahu prvního obránce je texasový systém, který umožňuje partnerovi zahajitele rychle oznámit svou délku a odkládá oznámení síly. Základním prvkem dražby po zásahu druhého obránce po relé je používání víceznačného pasu zahajitele. Umožní se tak lepší rozlišení bodových zón zahajitele.

4/ Trvale rozvíjeným prvkem je **pivotní systém, používaných v mnoha situacích v soutěžní dražbě jak na lince otevření a po zásahu, tak i v obraně**. Používá se takřka ve všech případech, kdy na naší lince je oznámena první dražbou nejméně pětistá délka. Pivotní systém obsahuje zejména kombinaci informujících a blokujících prvků. Umožňuje tak rozlišení soutěžních a konstruktivních dražeb.

5/ **Maximální jednotnost** dražebních metod a sledů.

6/ **Skupina dražeb, šetřících prostor**.

Dražby na lince otevření a bez zásahu jsou většinou úspěšně ověřeny dlouholetým používáním. Dražby po zásahu a v obraně (zejména kapitoly 21 a 22) jsou ve stadiu dopracování a ověřování.

Doplňkem této knihy je kniha Golem 2014 podrobnosti, kde je podrobně popsána zejména většina reléových sledů.

V Golemu 2013 a 2014 jsou tyto novinky:

1/ **Po otevření 1 ♦** byl změněn hlavní význam odpovědi 1 ♠ na negativní relé, zavádějící přechod na přirozenou dražbu. Smyslem změny je rozlišení mezi hlavními variantami otevření, BT listem, listy károvými a trefokárovými. V BT variantě se tím zlepšuje možnosti určení typu závazku s přínosy bez zásahu i při soutěžní dražbě.

Negativní relé po otevření v 1 levné barvě získaly navíc vedlejší význam invitu do 3 BT opřené o dobrý 6list.

2/ **Po otevření v drahé barvě** se listy s fitem a se singlem i šikénou draží společně skokem nad 2 v barvě otevření, tedy jako dříve se singlem.

3/ **Zavádí se řada sledů umožňujících hrát BT závazky i při drahém fitu.**

**Po otevření 1 v drahé barvě** se zavádí sledy, vyjadřující fit pro barvu otevření s držením aspoň ve dvou vedlejších barvách. To umožňuje zvolit BT závazek.

**Přerušeni reléové dražby skokem v nové barvě pod 3 BT** má význam BT dotazu.

**Vybrané sledy u BT listů** ukazují listy s drahým 5listem a významnými hodnotami ve vedlejších barvách.

4/ **Vylepšuje se metoda DODROK**. Ta umožňuje po znalosti fitu na úrovni 2 v drahé barvě otevření jak invitovou dražbu, tak výběrovou mezi manší v barvě a BT.

5/ **Beztrumfové listy nově zahrnují především listy 5332 s drahým 5listem.** Lze zde dražit i listy 6322 s levnou délkou či 5422 nikoli s oběma drahými.

6/ **Po otevření 1 v drahé barvě** byly změněny dražby jednobarevných listů 2.zóny s využitím uvolněné hlášky 2 BT díky přesunutí listů 2.zóny 5332 do listů beztrumfových.

7/ **U silného trefu po negativní odpovědi 1♥ zavádí** tyto rebidy:

a/ 1♠ jako polokopii dotazu 1♥ po relé 1♦

b/ 2 BT pro BT listy 21 až 23 PC

c/ konvenční dotazy figury při držení neurčené suverenní barvy.

8/ **Po otevření 2♣** se mění následná dražba, určující zónu a rozlišující 4441 a 5440. Místo původní 5stupňové dražby je nyní úsporná 4stupňová. 1.stupeň značí minimum, další draží úsporně 3stupňově 4 stavy s maximem.

9/ **Zavádí se nový Allum 321.** Především rozlišuje mezi trumfovým králem a esy. Dále přizpůsobuje stupnici vydražené síle dotazovaného.

10/ **Zavádí se modifikace Blackwooda a Gerbera.** Umožňuje vydražit většinou úsporně přesný počet es a králů.

11/ **Po našem otevření 1 BT a kontru** se používá Čermákova metoda, která dražbou barvy oznamuje dražený 4list a další 4list. Oznamuje tak 2 konkrétní barvy a nekonstatuje, že nějaké 2 barvy má. Je to výhoda pro soutěžní dražbu.

12/ **Po našem přirozeném otevření nebo zásahu a kontru** se zavádí rekontra Čermák. Podobně jako po kontru na 1 BT žádá automatickou dražbu prvního stupně. Na to dražíme přirozeně, obvykle stopku. Můžeme tak dražit i invit pro kontrovanou barvu.

13/ **Metoda obrany Multilandy se nově používá proti všem otevřením 1 BT i proti otevření soupeře jednoznačně silnou konvenční hláškou 1♣ nebo 1♦.** Dražba se tak dobře pamatuje.

14/ **Pokusy o dopracování dražeb po zásahu.** Zavádí se pojem monodržení, tedy právě jedno držení pro barvu soupeře pro BT. Golem se dále stále více snaží o výběr správné strany pro BT závazek.

15/ **Po otevření 1♣ se zavádí konvenční negativní význam odpovědi 1♠.** Pokud pak vyjádří zahajitel silný tref rebidem 1 BT, nebude zapasován. Tento sled je pak určen zejména pro nevýrazné stopky proti silnému trefu.

## 2 ZÁKLADY SYSTÉMU

### 2.1 Použité značky

+	pro počet: a více, pro hlášku: a výše
/	logické nebo
x	možná karta
<b>BBEE</b>	seskupení barva, barva, barva, extenze, extenze
<b>BO</b>	barva otevření
<b>BP</b>	pivotní barva nebo barva partnera
<b>BS</b>	barva soupeře
<b>BT</b>	beztrumfový list nebo závazek
<b>BW4</b>	Blackwood na 4 esa či krále
<b>BW5</b>	Allum na 4 esa a trumfového krále
<b>D1</b>	držení 1.stupně, obvykle 1 držení
<b>D2</b>	držení 2. stupně, obvykle 2 držení
<b>DB</b>	drahá barva
<b>F</b>	vysoká figura eso, král nebo dáma nebo též forsing dle souvislosti
<b>F1</b>	forsing pro 1 kolo
<b>GF/ MF</b>	manšforsing
<b>LB</b>	levná barva
<b>OK</b>	ostrá krátkost, singl nebo šikéna
<b>NAT</b>	přirozené
<b>NF</b>	neforsíruje
<b>PB</b>	pivotní barva
<b>R</b>	relé
<b>R+n</b>	hláška o n stupňů nad relé
<b>S1,S2...</b>	označení stupňů stupňovitých odpovědí
<b>SN</b>	seminegativní
<b>STX</b>	Supertexas, dává se hláškou o stupeň nižší než Texas
<b>T, TX</b>	Texas
<b>T1, TX1</b>	1. čili nejnižší Texas v poli Texasů
<b>T2, TX2</b>	2. čili druhý nejnižší Texas v poli Texasů
<b>VT, VTX</b>	vysoký Texas nebo víceznačný Texas dle situace
<b>Z1,Z2...</b>	označení zón hodnotových odpovědí, nejčastěji bodů
<b>Z?</b>	dotaz na zónu
<b>Z!</b>	dražba zóny
<b>ZS</b>	skryté zóny
<b>X</b>	kontra
<b>XX</b>	rekontra

### 2.2 Typy listů

**Beztrumfové listy** zahrnují všechny listy rozloh 4333, 4432 a 5332 včetně listů s drahým 5listem. Jako beztrumfové můžeme zkušebně dražit rozlohy 6322 a 5422 s levnými délkami, podobně někdy i se singl figurou. Tyto rozlohy budeme označovat „všude něco“. Použití je vhodné zejména při figurách v krátkých barvách a zejména v párových turnajích.

**Jednobarevné listy** obsahují v nejdelší barvě minimálně 6list a neobsahují žádnou další délku.

**Dvoubarevné listy** obsahují právě 2 nejméně 4listé délky. Součet jejich délek je minimálně 9. Dvoubarevné listy se 7listem a vedlejším 4listem se zpravidla draží jako jednobarevné.

**Třibarevné listy** obsahují listy rozloh 4441 a 5440.

## 2.3 Rozdělení dle síly

Jsou uváděné PC body, tedy figurové body (4,3,2,1) korigované dle charakteristik listu.

**Primární listy:**

- |               |   |
|---------------|---|
| 1. zóna (Z1)  | 12 - 14 pro BT listy, 11 - 14 pro barevné listy s aspoň 5listem |
| 2. zóna (Z2)  | 15 - 17   |
| 3. zóna (Z3+) | 18+   |

**Listy odpovídajícího pro 3 nebo 4listý fit k drahé barvě otevření bez singla:**

- |              |         |
|--------------|---------|
| 0. zóna (Z0) | 5 - 7   |
| 1. zóna (Z1) | 8 - 9   |
| 2. zóna (Z2) | 10 - 11 |
| 3. zóna (Z3) | 12 - 13 |

atd.

Za 4listý fit počítáme 1 bod.

**Listy odpovídajícího pro 3 nebo 4listý fit s OK nebo po silném ♣:**

- |              |         |
|--------------|---------|
| 1. zóna (Z1) | 8 - 9   |
| 2. zóna (Z2) | 10 - 11 |
| 3. zóna (Z3) | 12 - 13 |

atd.

Za 4listý fit počítáme 1 bod, za singla i šikénu nebo po silném ♣ nic.

**Podprimární listy po otevřeních 2♦, 2♥, 2♠:**

- |              |        |
|--------------|--------|
| 1. zóna (Z1) | 6 - 8  |
| 2. zóna (Z2) | 9 - 11 |
- při dobrých 11 FB otvíráme primérně

Pro otevření na 11 FB u barevných listů se požadují figury neznehodnocené a neroztroušené. Body jsou dále korigované dle ostatních charakteristik listu.

## 2.4 Osnova otevření

### 2.4.1 Klíčová otevření

1♣	min. 4list, jednobarevný nebo dvoubarevný list, Z1/ Z2 /silný ♣, Z3+
1♦	min. 4list, jednobarevný nebo dvoubarevný list, Z1/ Z2 /BT list právě neotvíraný 1 BT
1♥, 1♠	minimálně 5list, nikoli BT list, Z1/ Z2
1 BT	BT list / "všude něco" / 5422 levný 5list, drahý 4list, vždy Z1/ Z2 dle partnerské dohody
2♣	třibarevný list, libovolná krátkost, Z1/ Z2

### 2.4.2 Doplnková otevření

2♦	drahý 6list (Minimulti), 6-11
2♥	♥5list a další 5list, 6-11
2♠	♠5 list a levný 5 list, 6-11
2 BT	oba levné 5listy, 6-11
3♣, 3♦	6list solidní, dle pravidel o blocích
3♥, 3♠	7list, dle pravidel o blocích
3BT	kompletní levná barva, min. 7 zdvihů, max. Qxx vedle
4♣, 4♦	Supertexas na suverénní barvu, 9-10 zdvihů
4♥, 4♠	7list, dle pravidel o blocích

## 3 ZÁKLADNÍ PRINCIPY A METODY SYSTÉMU

### 3.1 Principy systému

K vysvětlení logiky systému bude použit podobný, ale **fiktivní systém, který se nazývá předloha Golema**. V předloze jsou listy rozděleny do 3 zón, přičemž 3. zóna se draží přes silný tref. Rozloha i zóna listů 1. a 2. zóny se určí ve dvou dražebních kolech s těmito významy:

otevření	rebid	význam
1♣	1 BT	silný ♣
1 BT	-----	BT list / "všude něco", Z1
1♦	1 BT	BT list / "všude něco", Z2
1. barva	2. barva v pořadí	barevný list, Z1
1. barva	2. barva skokem	barevný list, Z2

Pokud otevření a rebid jsou stejné barvy, je zaručen **6list**. Pokud nejsou stejné, je zaručen **5list a 4list**. Při dražbě obou levných se draží stylem Canapé. Z důvodů ekonomie licitace se Golem od své předlohy v řadě případů odchyluje.

Systém dává přednost vyjádření rozlohy před určením síly a to zejména při soutěžní dražbě. Zařazením slabých dvoutriků 2♦ až 2♠ získal systém účinné preventivní prvky.

### 3.2 Volba barvy otevření

1. Drahý 5list má přednost.
2. S oběma levnými se používá styl Canapé.
3. Při rovnosti drahých nebo levných délek se otevírá vyšší.

### 3.3 Základní pojmy

Úvodem definuji některé pojmy, které usnadní popis systému.

#### 3.3.1 Šéf a informátor

Šéfem je ten z partnerů, který licitaci řídí, např. pokládá relé, určuje či navrhuje závazek. Druhý je informátor. Během dražby se postavení může měnit.

#### 3.3.2 Dražební pole

**Zkráceně pole** je množina hlášek, bezprostředně sousedících. Pole může být i jednoprvkové. Pole můžeme získat rovněž jako spojení dvou sousedících polí. Mluvit o poli má smysl tehdy, mají-li všechny hlášky pole nějakou společnou charakteristiku.

Na příklad v Golemu je po otevření 1♣:

1/ Pole reléových odpovědí 1♦, 1prvkové,

- 2/ pole ostatních definovaných odpovědí 1♥ - 3♠, 12prvkové,  
 3/ pole definovaných odpovědí 1♦ - 3♠, 13prvkové,  
 4/ případně pole nedefinovaných odpovědí 3 BT - 7 BT, 21prvkové.

V rámci pole vznikají další zřejmé pojmy: **Start čili začátek pole, cíl čili konec pole, číslo prvku, vzdálenost prvků a počet prvků.** V uvedeném 13prvkovém poli je startem 1♦, hláška 1♥ má číslo 2 a vzdálenost mezi prvky 1♠ a 1♦ je 2.

Prvky budou označovány P1, P2, P3..., kde číslo bude označovat pořadí v poli. Často budou označovány jako stupně S1, S2, S3. Prvky můžeme popisovat i pomocí vzdálenosti. Hláška 1♥ může být vyjádřena jako 1♦+1. Hláška bezprostředně vyšší než relé R jako R+1, hláška bezprostředně nad 2 v barvě otevření jako 2 BO+1.

### 3.3.3 Závora

Jedná se o hlášku, která v dané situaci nemá nebo nesmí být překročena. Je tím obvykle 3 BT či jiný manšový závazek.

Můžeme tedy mluvit o dražbách, stupních či zónách **dozávorových, podzávorových a nadzávorových.** Zdůrazněme, že závora bývá často pasovatelná a v tom případě musí být její význam jednoznačný. Příklad:

1♣	- 1♦		relé
1♥	- 2♣	silný ♣	♦ 4+ list
2♦	- 3♦	relé	♦ 6+ list
3♥		relé	
	3♠		Z1 / S (zóny skryté, viz dále)
	- 3 BT		Z2, závora pasovatelná

### 3.3.4 Extenze

Extenze jsou hlášky, které mají společný znak s koncem předchozího pole hlášek, ale v jiném znaku se liší. Počet prvků pole extenzí je často určen obvykle aktuální závorou. Metoda extenzí šetří obvykle dva dražební prvky, relé a první stupeň.

Příklad 1, jen 1 extenze, předpokládáme, že je partner po pasu:

1♣	- 1♦		relé
1♥	- 2♦	silný ♣	♥ 4+list
2♥	- 2 BT	relé	5332
3♣	-	relé	
	3♦		♠ dubl, Z1 / Z2
	3♥		♦ dubl, Z1 / Z2
	3♠		♣ dubl Z1
	3 BT		♣ dubl Z2, extenze k hlášce 3♠

Pole dublů při 5332 končí 3♠. Extenzí k této hlášce jsou 3 BT. Pole extenzí má 1 prvek, pole zón 2 prvky.

Příklad 2, 3 zóny do závory, 2 extenze, předpokládáme že partner není po pasu:

1♣	- 1♦		
1♥	- 1♠		
1 BT	- 3♥	4333 na srdcích,	Z1 / S
	- 3♠	4333 na srdcích,	Z2
	- 3 BT	4333 na srdcích,	Z3

### 3.3.5 Skryté informace hlášek a sledů

Skryté informace jsou takové, které tazatel předběžně nepředpokládá a jsou obvykle nepravděpodobné. Vyjasnění skryté informace se provádí někdy na relé, jindy po okamžiku, až šéf uzavře dražbu za předpokladu, že skryté významy neplatí. Dražba skrytých zón se provádí stupňovitě.

Teoreticky může mít každá forsírující hláška své skryté informace, používá se většinou jen u hlášek 1. stupně

Prvou variantou je licitace mnoha zón, na které není v prvních odpovědích dostatek prostoru. Tabulka popisuje verzi 2 stupňů do závory.

S1	Z1 / ZS1+	ZS1 = Z3
S2	Z2	

Příklad, když odpovídající není po pasu:

1♣	- 1♦		- R
1♥	- 1 BT	silný ♣	- ♣4+list
2♣	- 3♦	relé	- 55 na levných
3♥		relé	
	3♠		- Z1 / ZS1+
	- 3 BT		- Z2

a po odpovědi 3♠ draží šéf vůči zóně Z1 a na příklad skončí 4♥. Informátor draží sílu takto:

Z1	pas
Z3	4♠
Z4	4 BT

Druhou variantou je dražba druhé veličiny, přičemž obě veličiny mají mnoho zón. Tuto verzi popisuje tabulka

S1	Z1 / ZS1+
S2	Z2
S3	Z3
S4	Z4
atd.	

Touto metodou je možné dražit společně singly a šikény po otevření 1 v drahé, kde skryté zóny draží zóny šikény. Zde je často dost prostoru a proto dochází k rozlišení někdy reléovou dražbou. Příklad:

1♥	- 2♠		nejdražší, tedy ♠ OK
2 BT	- 3♣	relé	singl Z1 / šikéna ZS+
3♦	- 3♥	relé	singl Z1
	- 3♠		šikéna ZS1
	atd.		

Podrobně viz 8.1 bod 5.

### 3.3.6 Konvenční dražby a jejich schémata

Pod tímto pojmem budeme rozumět pole dražeb, kde aspoň jedna je konvenční. Jsou to jednak dražby stupňovité, kde stupňům jsou přiřazovány jednoznačné nebo víceznačné informace. Mohou to být ale i dražby kombinované. Některé mohou být přirozené, jiné nikoliv.



Prvky čili stupně dražebního pole jsou označovány S1, S2, S3..., přičemž pole nemusí bezprostředně navazovat na dražbu partnera. Podobná označení budou použita i pro významy dražebních stupňů a to na příklad:

informace o obecné veličině	I1, I2, I3...
informace o barvě	B1, B2, B3, B4, též B0 (žádná barva)
informace o zóně (bodové)	Z1, Z2, Z3...
informace skryté (tajné)	S, S1, S2, S3...(duplicita se stupni, ale neplete se)
informace o dvou veličinách	IJ11, IJ12, IJ13, .. IJ21, IJ22, IJ23,...
	IJ31, IJ32, IJ33,...
informace o barvě a zóně	BZ11, BZ12, BZ13,... BZ21, BZ22, BZ23,...
	BZ31, BZ32, BZ33,...

Takřka jistě by bylo výhodnější používat spíše dvojkovou soustavu s označeními na příklad IO, I1, IJ00, IJ01, IJ10, IJ11 někdy s převodem též do desítkové soustavy. Zatím jsme zvyklí začínat od jedničky. Dvojkovou soustavu budeme používat jen občas.

Významy prvků pole budou zapisovány pomocí symbolu =, zřejmě matematicky nesprávně. S2 = Z2 bude značit, že stupeň S2 draží zónu Z2. S1 = Z1 / Z2 bude značit, že stupeň S1 draží 1. nebo 2. zónu. S3 = B3, Z1 / Z3+ bude značit, že stupeň S3 draží barvu B3 při nikoli 2. zóně. Bude používána i otázníkové vyjádření. S1 = IJ1? bude vyjadřovat, že stupeň S1 draží informaci I1 a neurčuje informaci J.

Indexy barevných informací budou přiřazovány barvám nejčastěji od nejlacinější možné barvy, tedy platí S1 = B1, S2 = B2 atd., přičemž v Golemu jednotně pro delší ze 2 barev

<b>B1</b>	lacinější
<b>B2</b>	dražší

pro delší ze 3 barev

<b>B1</b>	nejlacinější
<b>B2</b>	střední
<b>B3</b>	nejdražší

pro nejkratší či nejslabší ze 3 barev

<b>B1</b>	nejdražší
<b>B2</b>	střední
<b>B3</b>	nejlacinější

Příklady:

2stupňová dražba zbylého, zde černého 3listu při startu 3♥ ve sledu

1 BT - 2♣

2♥ - 2♠

3♦ - 3♥ - relé

S1 (3♠) = B1 (lacinější, ♣ 3list)

S2 (3 BT) = B2 (dražší, ♠ 3list)

3/ 3stupňová dražba dubla při rozloze 5332 pomocí pole od 3♥

1 BT - 2♣

2♥ - 2♠ 4+list - relé

S1 (3♥) = B1 (♠ dubl nejdražší)

S2 (3♠) = B2 (♦ dubl střední)

S3 (3 BT) = B3 (♣ dubl nejlacinější)

Pro popis umělých dražeb budou často používány dražební tabulky. Každému stupni pole bude v přirozeném pořadí přiřazen jeden řádek. Jednoduchými příklady jsou následující 2 tabulky. Prvá popisuje dražbu ze 4 informací I1 až I4, druhá 3 barev a 2 nebo 3 bodových zón Z1 až Z2, někdy až Z3.

**I**

1
2
3
4

**BZ**

11 / 12 / 13
21 / 22
31
32

Pro většinu konvenčních dražeb je typické, že vyšší sílu draží vyšší stupně. Existují však situace, kdy je optimální opačné řešení. Je to například tehdy, když nejsilnější odpověď je víceznačná, na příklad při dražbě zón dle tabulky. Po dražbě 1.stupně může tazatel použít relé čímž bude žádat stupňovitou dražbu rezervy.

**Z**

3+
2
1

## Účinnost

Důležitou charakteristikou konvenčních dražeb je jejich účinnost. Pod tímto pojmem budeme bez nároku na přesnost rozumět dražební schopnost nejčastěji ve vztahu k dražebnímu prostoru. Nejčastěji se bude jednat o počet vydražitelných alternativ.

U většiny dražeb je výhodnější používat pro frekventovanější významy dražby nižší. Šetří se prostor pro další dražbu. U některých dražeb, častěji konvenčních, je však ušetřený prostor nevyužitelný. Příkladem je tato dražba po silném trefu

1♣	-	1♦	
1♥	-	1 BT	silný ♣ - ♣ 4+list
2♣	-	2♥	relé - ♥ 4+list při 9 kartách v trefech a srdcích
2♠	-		relé na delší barvu a body

Nyní bychom mohli šetřit prostor pomocí dvou či víceznačných dražeb po relé 2 BT. Soupeři by ale získali šance na výnosové kontry.

Princip základní úsporné dražby jedné veličiny je v tabulce 3.1. Prvý stupeň je dvojznačný a tak se šetří 1 stupeň. Po odpovědi prvním stupněm však musíme položit rozlišovací relé a při informaci I2 jsme na původně čtvrtém stupni. V praxi to takřka nikdy nevadí, když to vadí, neptáme se. Nejjednodušší situace je, když indexy informací kvantitativně vyjadřují sílu. Na rozlišovací relé se draží síla vzestupně. Úsporná dražba podle tabulky 3.2 je nezvyklá, ale rovnocenná.

Tabulky 3.3 až 3.7 ukazují další možnosti úsporných dražeb jedné veličiny. Velmi úsporná dražba podle tabulky 3.3 je přitom asi nepamatovatelná, ostatní jsou přijatelné. Nicméně Golem aktuálně používá z těchto jednoduchých dražeb jen tabulku 3.7, která draží 13. kartu při základní rozloze 6222 a drahém šestilistu po relé 3♦. Zde se vychází ze zásady, že 3 BT se mohou překročit jen s drahou barvou.

Základní úsporná dražba dvou veličin je v tabulce 3.9. Zde je použita dvojková soustava a otazníkový symbol ?, který znamená, že veličina není určena. Jedná se určitou kopii tabulky 3.1. Naopak tabulku 3.1 získáme ze 3.9 když veličině I přisoudíme váhu 2 a J váhu 1. Tato metoda je v Golemu použita po silném trefu, po pozitivce po pasu a po vydražení obou krátkých barev při rozloze 4432, na příklad takto:

1♣	-	1♦	
1♥	-	1♠	
1 BT	-	2♣	
2♦	-	2♥	
2♠	-	2 BT	lacinější ♣ 3list, Z?
		3♣	dražší ♥ 3list, Z0
		3♦	dražší ♥ 3list, Z1

V tomto příkladu není ale úspornost potřebná. Schéma se používá se pro jednotnost a navíc je při dražbě dvou veličin přirozené. Vyžaduje většinou 3 stupně, 4 jen v jednom případě při maximu. Pro úspornost je podstatné, že veličina síly je dražena druhým prvkem a k případnému překročení závoru dojde při maximu.

Kdybychom se ptali postupně, napřed na barvu, pak na body, zabrali bychom někdy až 4stupně i při minimu. Kompletní dvoukrokovou dražbu pak zobrazuje tabulka 3.10.

Pokud potřebujeme dražit 3 barvy a sílu, je vhodné přiřadit barvy prvé veličině. Pokud nám stačí 2 zóny síly, vyhovuje tabulka 3.10, která má závoru na 4.stupni. Pokud potřebujeme 3 zóny je nutno použít tabulku 3.12, ta má ale závoru na 5.stupni. Optimální je zřejmě použít kompromisní řešení podle tabulky 3.13, které má 3 silové stupně jen pokud to nevádí. To je pro barvu B0. Pro pokrytí stejného rozsahu síly rozšíříme zóny. Golem tak draží listy 5332 a bodovou zónu. Pro barvu B0 zóny 8-9, 10-11, 12-13. Pro ostatní barvy 8-10, 11-13. Rozšiřování zón je tedy další úspornou metodou.

Další metodou je přizpůsobení výše odpovědi vydražené síle odpovídajícího. Dosahuje se tím snížení průměrné výše odpovědí, což usnadňuje dražbu. V Allumu 321 se draží počet kontrol, snížený o bázi. Esa mají 3 kontroly, trumfový král 2, dáma jednu. Dražen je počet kontrol, snížený o bázi. Báze je závislá na síle odpovídajícího, větší je-li silnější.

Tabulka 3.1

I
1 / 2
3
4

Tabulka 3.2

I
3 / 4
2
1

Tabulka 3.3

I

1 / 2 / 3
4 / 5
6
7

Tabulka 3.4

I

1 / 2
3 / 4
5
6

Tabulka 3.5

I

4 / 5 / 6
1
2
3

Tabulka 3.6

I

5 / 6 / 7 / 8
1
2
3
4

Tabulka 3.7

I

3 / 4
2
1

Tabulka 3.8

barva		
S1(3♥)	B1 ♥ přirozeně / B4 ♦ nejvzdálenější	S1(3BT) ♦ lacinější S2(4♣) ♥ dražší
S2(3♠)	B2 ♠ přirozeně	
S3 (3 BT)	B3 ♣ zbylá	

Tabulka 3.9

BZ

0?
10
11

Tabulka 3.10

BZ

0?	00 01
10	
11	

Tabulka 3.11

BZ

0?	00 01
1?	00 01
20	
21	

Tabulka 3.12

BZ

0?	00 01 02
1?	00 01 02
20	
21	
22	

Tabulka 3.13

BZ

0?	00 01 02
1?	00 01
20	
21	

### 3.4 Hlavní druhy a metody dražeb

Golem se opírá o dražby, které poskytují uživateli vysoký počet rozlišení v dražebním prostoru. Tím jsou zejména dražba **reléová**, **texasová** ve **spojení s dražbou dynamickou**.

**Dynamická dražba** je taková, kdy počet stupňů i jejich významy se přizpůsobují okolnostem, zejména výši dražby. Některé sledy by jinak přesáhly bilanční úroveň nebo závoru.

Hlavní druhy dražeb a prostředky jsou:

#### 3.4.1 Reléová dražba

Reléová dražba je v Golemu nejčastější zejména pro svou úspornost. Relé většinou zaručuje pozitivní hodnoty. Jsou však i negativní relé, která vedou k odlišné, obvykle opatrné přirozené dražbě.

Reléová dražba postupuje často po krocích. Odpověď na první relé popisuje list jen rámcově a pokud chce tazatel znát podrobnosti, pokračuje v reléové dražbě. To má tu výhodu, že se soupeřům nesdělí informace nepotřebné k rozhodování o závazku. Někdy je výhodné, když jsou některé odpovědi komplexní čili podrobné. Lze tak vylicitovat výrazně víc listů. Příkladem jsou odpovědi 3♥ až 3 BT po otevření 1 BT a relé 2♣. Ukazují list 5332 s pikovým 5listem, dublem stupňovitě a maximum. Golem využívá obě metody.

Síla na první pozitivní relé je obvykle minimálně 8 figurových bodů, proti slabému BT při pravidelné rozloze 11 figurových bodů.

Po otevření 1♣ a 1♦ se používá i negativní relé a to pomocí odpovědi 1♥ po 1♣ a 1♠ po 1♦.

Po otevření slabým 1♣ a negativním relé se listy s vedlejší drahou 4barvou draží jako jednobarevné.

Po otevření 1♦ se po negativním relé rozliší zejména BT listy, kára drahá a kára trefy. Když soupeři pasují dražíme 1 BT i s drahým pětílistem, 2 v drahé barvě s listem kára drahá. Většinou to odporuje bilanci, získává se tím ale náskok v soutěžní dražbě.

Negativní relé má jako nepasovatelná hláška i alternativní významy, většinou vedoucí k bezindikačním 3 BT.

Důležitými úspornými metodami jsou odpovědi komplexní, používání extenzí a metoda skrytých významů.

### 3.4.2 Texasová dražba

Texasy využívají skutečnost, že se jedná o nepasovatelnou hlášku, která tím může mít více významů a tedy dražebních rozlišení. Texasy se využívají zejména:

- a/ Ke stopování na vlastní barvě.
- b/ Ke konstruktivnímu vyjádření misfitového listu.
- c/ K ekonomické reléové dražbě rozlohy partnera po silném trefu.
- d/ K rychlému ukázání 5listu po zásahu soupeře.
- e/ K vyjádření síly listů s fitem po otevření v drahé barvě či v pivotních situacích.
- f/ K efektivnímu vyjádření dvoubarevných listů.
- g/ K vyjádření suverénních barev.

Následné dražby původně texasujícího umožňují vyjádření suverénních barev, zpravidla ve spojení s Gerberem.

Základní rozlišovací pravidlo pro určení **zda po zásahu soupeře je hláška Texas** či nikoli, je jednotné:

**Od 1 BT nebo 2 BT v pořadí začínají Texasy. Nižší hlášky jsou přirozené, na 1.stupni aspoň 4list, výše aspoň 5list.**

Pro účely zejména soutěžní dražby je zavedena kategorie situací, jejich společným znakem je, že na naší lince je **prvou dražbou určen nejméně pětílist** a o dalších barvách není významná informace. Tento pětílist budeme nazývat jako **pivotní** a uvedenou situaci **pivotní**. **Základní pivotní situace** vzniká po otevření či zásazích 1 v drahé barvě. **Pivotní situace** vznikají i po našich jednobarevných zásazích 1 nebo 2 v barvě včetně po těchto zásazích jednobarevným skokem. Pivotní situace však nevzniká po vyjádření dvou pětílistů či neurčeného šestílistu. Zdůraníme, že pokud dražíme délku až po vlastním pasu, nejedná se dražebně o pivotní situaci.

### 3.4.3 Slemová dražba

**Slemová kalkulace pro barevnou hru se provádí nejčastěji metodou klíčových bodů.**

Ta vychází ze zjednodušené představy, že je rozhodující počet klíčových bodů dvojice dle rozlohy informátora.

Do **figurových klíčových bodů** se nepočítají body proti jeho šikéně, počítá se jen eso v barvě singla, jen eso král v barvě dubla, všechny body jen v barvě aspoň třílistu.

Do **rozlohových klíčových bodů** se počítají body za krátkosti informátora. 3 za dubla, 6 za singla, 10 za šikénu. Vlastně se tak předpokládá, že sehrávka partie je omezena rozlohou informátora. V barvě singla na 1 zdvih, v barvě dubla na 2 zdvihy.

Metoda zanedbává vliv krátkostí šéfa, silných fitů a možností hry přes délky, rozdělené mezi partnery.

Celkový počet klíčových bodů obou soupeřů je 40. V průměru lze předpokládat, že na slem stačí 34 klíčových bodů.

Mechanismus výpočtu plyne z příkladu. Zde informátor nadražil 5440 a průměrně 15 FB.

2♣ - 2♦

2BT - 3♣

4♣

S listem Qxxx, AKx, Qx, Qxxx máme průměrně 26 figurových klíčových bodů a 10 rozlohových, celkově 36. Soupeř má v průměru 4 klíčové body. Listy mohou vypadat například takto:

Qxxx	AKxxx	
AKx	Qxxx	příklad 3.4.3.1
Qx	AJxx	
Qxxxx	---	

V souladu s výpočtem máme 35 klíčových bodů, soupeři tedy 5. Dva drahé kluky a kárového krále.

**Metoda klíčových bodů je modifikací metody ztrátových zdvihů** a mohla by být rovnocenně popisována jako **metoda ztrátových bodů**. V příkladě 3.4.3.1 má informátor 16 ztrátových bodů. 3 v pikách, 8 v srdcích a 5 v kárech. Partner mu kryje 11, soupeři mají opět 5.

Metoda předpokládá, že hráči ovládají kalkulace odchylek od základního odhadu. Musí zvážit vliv dalších krátkostí, kvalitu fitu a možné lokalizace figurových bodů.

Pro korektní BT slem s vyváženými listy vyžaduje teorie 33 figurových bodů, tedy 7 ztrátových bodů. Podobný počet ztrátových bodů (spíše asi o 1 bod méně) bychom měli napočítat pro barevnou hru.

Golem má k dispozici tyto prostředky:

**a/ Blackwood a Gerbera, tedy dotazy na počet es a králů s identickou stupnicí odpovědí.**

**b/ Allum 321, který určuje trumfovou barvu a v prvním kole se ptá na počet klíčových bodů.** V reléové dražbě se Allum se pokládá nadreléovými podmanšovými hláškami, když již dříve byl položen manšorsing. Původní podmínka, že musí pro aspoň 3listou barvu se ruší. Nejnižší Allumy jsou postupně přiřazovány nejdelším barvám listu informátora. **V případě rovnosti délek mají přednost srdce, pak piky, dále trefy.** Tedy v pořadí, jak barvy dosahují manšové úrovně. Podotkneme, že rozhoduje délka vylicitovaná, nikoli skutečná. Příklady:

1♠ - 1 BT

2♥ - 2 BT            R, MF

3 BT - 4♣            ♠ Allum, nejdelší barva

- 4♦                ♥ Allum

1 BT - 2♣

2 BT - 3♣            ♠ 5list, MIN - relé

3♦ - 3♥            ♥ dubl - ♠ Allum

- 3♠                - ♣ Allum 3list, přednost před káry

- 3 BT              - NAT

- 4♣
- 4♦
- ♦ Allum, 3list
- ♥ Allum, dubl

### 3.4.4 Blokující dražba

Klasické požadavky na bloky jsou určovány výhradně poměrem manší. Ve skutečnosti mají významný vliv i další okolnosti, zejména:

1/ **Korektnost soutěžní dražby** závisí často na **totálním počtu zdvihů** (podle bridžových klasiků) nebo na **hravosti** partie (podle Golema).

**Totální počet zdvihů partie** je součet zdvihů nejlepších závazků obou linek. **Hravost partie** je totální počet zdvihů minus 13. Pokud mají obě linky v partii čtyřtrik je totální počet zdvihů 20 (10 + 10) a hravost 7 (20 – 13).

Hravosti se dají někdy dobře odhadovat po barvách. Na příklad barva AKQJxxx udělá v útoku 7 zdvihů, v obraně obvykle 1 až 2. Hravost barvy je 6 nebo 5. Tomu odpovídá totální počet zdvihů 19 nebo 18.

2/ Dražby blokem se dobře hodí pro listy, které se tak solidně popisou prvou hláškou.

3/ Je vhodné, aby bloky byly využitelné nejen v obraně, ale i v útoku.

Pokud na třetím místě otevřeme 3 srdce na 4 pády, pak partner v útoku může jen pasovat. Rozumnější je otevření asi na 2 pády, v útoku můžeme dorazit.

Podobně trojtriky na čtvrtém místě nebo po otevření 1 tref či 1 káro by měly slibovat manš při maximu u partnera.

4/ Při používání Multi se zdá přirozené, aby otevření drahým trojtrikem bylo asi o zdvih silnější než maximum Multi. Čtyřtrik o další zdvih.

5/ Otevření 4 v drahé barvě je asi nejrizikovější. Pobídkové kontra soupeři často propasují z nouze.

6/ Je vhodné nepoužívat pravidla s malým výskytem. Na příklad u levných trojtriků je nevhodný požadavek kompletní barvy. Rozumný je požadavek dvou vysokých figur.

7/ Otevření 4 v drahé barvě na čtvrtém místě by měly slibovat list, kde hrozí, že by partner zapasoval dílčí kontrakt.

8/ Obranné bloky skokem na dvoutrik se solidní barvou (KQTxxx) jsou prakticky nekontrovatelné. Důvodem je též to, že v těchto situacích se nehraje trestné kontra. Lehkomyslné zásahy velmi často projdou v párových turnajích.

Tyto úvahy vedou k návrhu nového pravidla dražby bloků jednotně na 2 pády s asi půlzdvihovou korekcí v nerovných manších, nejspíš však jen při otevřeních 3 a 4 v drahé barvě, tedy dle následující tabulky.



	MINIMUM	MAXIMUM
<b>2♦ otevření 1.-3. místo</b>	6+ list, 8 ZZ, 6-8 FB př.: QJxxxx, KJx, xx, xx	6+ list, 7 ZZ, 9-11 FB KQJxxx, Kxx, xx, xx
<b>2♦ otevření 4. místo</b>	o 3 FB více	o 3 FB více
<b>2♦ po 1♣, 1♦</b>	jako na 1.-3. místě	jako na 1.-3.místě
<b>2 BT otevření 1.-3. místo</b>	55, 8-10 FB př.: xx, x, AQxxx, Qxxxx	---
<b>2 BT otevření 4. místo</b>	O 1 Z více	---
<b>3 DB otevření 1.-3. místo</b>	7+ list, 6.5 Z, 8-10 FB Kxxxxxx, AQJ, xx, x	7+ list, 7.5 ZZ, 8-12 FB FFxxxxx, KQx, xx, x
<b>3 DB otevření 4. místo</b>	O 1 Z více	O 1 Z více
<b>3 DB po 1♣, 1♦</b>	7+ list, 7 Z, 8-10 FB Axxxxxx, AQx, xx, x	7+list, 7.5 Z, 8-12 FB FFxxxxx, AJx, xx,x
<b>3 LB otevření 1.-3. místo</b>	6+ list, 6 Z, 8-10 FB FFTxxx, Kx, xx, xx	7+ list, 7.5 ZZ, 8-12 FB FFxxxx, AJxx, xx, x
<b>3 LB otevření 4. místo</b>	O 1 Z více	O 1 Z více
<b>4 DB otevření 1.-3. místo</b>	7+ list, 8 Z př.: KQJxxxxx, Ax, xx, x	7+, 8.5 Z KQJxxxxx, AQx, xx, x
<b>4 DB otevření 4.místo</b>	7+ list, 9+ Z př.: KJT9xxxx, AKQ, x, x	neurčeno
<b>4♣, 4♦ kdykoli</b>	7+ list, 9 Z v pivotní barvě KQJ	7+ list, 10 Z v pivotní barvě KQJ

### 3.4.5 Interakční dražba

Metoda reaguje zejména na výnosová kontra soupeře hlavně využitím hlášek pas a rekontra. Ve většině situací se systém snaží o návrat do systému bez zásahu.

## 3.5 Reléová dražba obecně

**Reléová dražba** se skládá obvykle ze dvou úseků, dražby **charakteru listu** a dražby kompletní rozlohy. V dražbě charakteru listu určujeme zónu a základní rozlohu.

Ve slabých zónách jsou pro určení charakteru listu zapotřebí 2 až 3 dražební kola. Používají se tyto metody:

### 3.5.1 Metoda Monaco

Převzatá modifikovaně ze stejnojmenného systému:

- a/ Rebid relé + 1 (R+1) oznamuje Z1 a neurčuje rozlohu.
- b/ Rebid R+2 je přirozený a neurčuje zónu.
- c/ Rebid R+3 a po otevření 1♥ též R+5 je přirozený a oznamuje Z2.
- d/ Rebid 2 BO (R+4) je přirozený a oznamuje Z1.

Příklad:

1♥ - 1♠	relé
1 BT	Z1
2♣	x5x4, Z1/ Z2
2♦	x54x, Z2
2♥	x6xx, Z1, min. Kxxxxx, horší přes 1 BT
2♠	45xx, Z2

### 3.5.2 Metoda nedefinované zóny a jejího vyjasnění, převzaté ze systému Monaco:

a/ Návrat na barvu otevření oznamuje Z1.

b/ Pole ostatních odpovědí oznamuje Z2 a je současně prvním krokem popisu kompletní rozlohy.

Takto definované vyjasnění zóny se používá po otevření 1♥, 1♠. Monacké vyjasnění zóny je v systému použito i v modifikaci, že 1. zónu oznamuje každý návrat na již známou barvu a nemusí se jednat o barvu otevření ani o barvu nejdelší. Příklady:

1♥ - 1♠	
2♣ - 2♦	x5x4, Z1/ Z2 - relé
2♥	x5x4, Z1
jinak	x5x4, Z2, dražba kompletní rozlohy

1♣ - 1♦	
1 BT - 2♦	x4x5, Z1/ Z2 - relé
2♥	x4x5, Z1, návrat na délku
jinak	x4x5, Z2, dražba kompletní rozlohy

### 3.5.3 Metoda nedefinované zóny a polodefinované barvy

Používá se po otevření 1♦ a po oznámení **neurčeného drahého 4listu hláškou 1♠**. Na relé následuje 4stupňové vyjasnění zóny a barvy. Ve 2. zóně je shodou okolností dražba přirozená. Příklad:

1♦ - 1♥	
1♠ - 1 BT	x45x/ 4x5x, Z1/ Z2 - relé
2♣	x45x, lacinější drahá barva, Z1
2♦	4x5x, dražší drahá barva, Z1
2♥	x45x, lacinější drahá barva, Z2, náhodou přirozené
2♠	4x5x, dražší drahá barva, Z2, náhodou přirozené

### 3.5.4 Metoda dražby listů 2. zóny po otevření v levné barvě

Používá se 2prvkové pole odpovědí nad nejvyšší přirozenou odpovědí 2♦:

<b>B1 (2♥)</b>	dvoubarevný list s oběma levnými délkami
<b>B2 (2♠)</b>	jednobarevný list

**Seřazení významů** je z hlediska počtu barev **inverzní**. Důvodem je skutečnost, že dražba dvoubarevných listů je náročnější na dražební prostor.

**3.5.5 Reléová dražba silného trefu**, kdy je dražen list partnera. U pozitivních listů od 8 PC umožňuje rozlišit všechny rozlohy BT, 54, 64, 55, 4441 i s bodovými zónami. Listy 5440 však musí dražit buď jako 4441 nebo 54.

### 3.5.6 Vyjadřování solidní nejdelší drahé barvy

Za solidní barvu považujeme takovou, kdy je vysoká naděje, že v této barvě nedáme žádný délkový zdvih. U 5listu to může být KQJxx proti dublu s pravděpodobnou figurou, u 6listu KQJTxx proti singlu. Solidní nejdelší drahou barvu můžeme vyjádřit v situacích, kdy tutéž rozlohu můžeme vyjádřit dvěma způsoby. Solidní drahou barvu vyjádříme vyšší hláškou. Zkušenost ukazuje, že tyto sledy jsou zcela výjimečné.

Příklad:

1 ♠	- 1 BT		
2 ♦	- 2 ♥		
2 ♠	- 2 BT	5x4x, Z1	- relé
3 ♥	- 3 ♠	534x	- relé
3 BT		5341	
4 ♣		6340	- ♠ nesolidní
4 ♦		5350	- ♠ nesolidní
4 ♥		5350	- ♠ solidní
4 ♠		6340	- ♠ solidní

### 3.5.7 Konvenční dražby

Pro snadnou pamatovatelnost jsou některé dražby standardizovány takto:

1/ Při dražbě nejdelší z 2 nebo 3 barev je přiřazení od nejlevnější barvy dle následných tabulek

B

lacinější
dražší

B

nejlacinější
střední
nejdražší

Příklad:

1 BT	- 2 ♣		
3 ♣	- 3 ♦	44 ve drahých	- relé
3 ♥		♣ 3list	
3 ♠		♦ 3list	

2/ Při dražbě nejkratší z 3 barev je přiřazení od nejdražší barvy dle následující tabulky. Důvodem je, aby při případném překročení 3 BT byl zaručen nejdražší třílist.

B

nejdražší
střední
nejlacinější

Příklady:

1 BT	- 2 ♣		
3 ♦	- 3 ♥	♥ 5list, MAX	- relé
3 ♠		♠ dubl	
3 BT		♦ dubl	

4♣                      ♣ dubl, překračuje 3 BT

1♠	- 2 BT	♥ OK
	3♣	♦ OK
	3♦	♣ OK, Z1 / Z3+
	3♥	♣ OK, Z2

3/ Při dražbě nejdelší ze 4 barev je přiřazení přirozené. BT přitom draží nejvzdálenější barvu.  
Příklad:

1♣	- 1♦		
1♥	- 1♠	silný ♣	- bez 5listu
1 BT	- 2 BT	relé	- 4333, ♠ 4list
	3♣		4333, ♣ 4list
	3♦		4333, ♦ 4list
	3♥		4333, ♥ 4list, Z1
	3♠		4333, ♥ 4list, Z2
	3 BT		4333, ♥ 4list, Z3

Všechny následující dražby mohou používat skryté informace u všech nepasovatelných hlášek. V Golemu se tato možnost využívá jen u prvé nepasovatelné hlášky konvenčního pole, navíc sporadicky.

4/ Při dražbě bodových zón a nedostatku prostoru do závory se používá rozšiřování zón. Příkladem jsou dražby po silném trefu.

1♣	- 1♦		
1♥	- 1 BT		
2♣	- 3♣	relé	♣ 6list
3♦	- 3♥	relé	Z1 (8 - 9) / ZS (14+)
	3♠		Z2 (10 - 11)
	3 BT		Z3 (12 - 13)

1♣	- 1♦		
1♥	- 2♣		
2♦	- 3♦	relé	♦ 6list
3♥	- 3♠		Z1 (8 - 10) / ZS (14+)
	3 BT		Z2 (11 - 13)

5/ Pro třístupňovou dražbu 4 barev se používá již dříve uvedená tabulka 3.7.  
Tabulka 3.7

B

<b>P1</b> = B1 přirozená / B4 nejvzdálenější
<b>P2</b> = B2 přirozená
<b>P3 (3 BT)</b> = B3 zbylá

6/ Po silném trefu a pro dražbu do závory 3 BT nedražitelných bodových zón se používá metoda skrytých informací, popsaná v bodě 3.3.5.

7/ Při dražbě dvou veličin se používá nejčastěji metoda extenze, popsaná v bodě 3.3.4 v nejjednodušší případě takto pro dražbu barvy (B1, B2) a zóny (Z1, Z2).

BZ	
B1, Z1 / Z2	
B2, Z1	
B2, Z2	

8/ Rozšiřování bodových zón se používá po silném trefu, pokud nemůžeme vydražit 3 zóny do závory. Při 2 zónách rozšiřujeme na Z1 = 8-10, Z2 = 11-13.

### 3.5.8 Relé blízko pod 3 BT

Tato relé často povolují překročení závory 3 BT. Relé 3♠ tak povoluje vždy. Příklady:

1♠	- 1 BT	
2♥	- 2 BT	
3♦	- 3♥	- relé
3♠		6421
3 BT		5431
4♣		6430
4♦		5530
4♥		5521
1♣	- 1♦	
1♥	- 2♣	
2♦	- 3♥	
3♠		relé na zónu -
	- 3 BT	- Z1
	- 4♣	- Z2
	- 4♦	- Z3

## 3.6 Texasy

Původním smyslem Texasu bylo zřejmě zajistit sehrávku závazku z výhodnější strany. Velkou výhodou Texasu je však jeho nepasovatelnost. Ta umožňuje vydražit pomocí jedné startovní hlášky větší počet listů.

### Golem používá řadu Texasů:

1/ **Pravý Texas**, který oznamuje délku v závazku sousedícím vyšším, nejčastěji bezprostředně. Výjimky jsou popsány v modifikovaných Texasech.

Pravým Texasem je například po otevření 1 BT Texas na srdce nebo na piky, který oznamuje 5 list. Ale po témže otevření i Texas 2♠ na 2 BT, který je invitem do 3 BT.

Ve spojení s texasovou dražbou se používají u BT listů **Retexasy**, když partner texasovanou barvu nedražil. Zajišťuje tak sehrávání texasované barvy z původně zamýšlené strany. Retexas je nepovinný. Texasující může dražit barvu z vlastní strany, pokud to považuje za výhodné. V některých případech se ruší původní invitový charakter Retexasu. Příklad:

1 BT	- 2♦	
2♠	- 3♦	4listý fit      Retexas nikoli invit

Ve spojení s texasovou dražbou se používají i následné konvenční hlášky, např.:

1 BT	- 2♦
2♥	- 2♠

kde poslední hláška je víceznačná a nemusí být pravá.

2/ **Dvojnáčný nebo víceznačný Texas**, který oznamuje buď délku v texasované barvě nebo jiné hodnoty, které s texasovanou barvou nesouvisí.

Příkladem víceznačného Texasu jsou následující sledy po otevření 1♠. Je zřejmé, že skýtají daleko více možností než klasické.

1♠	- pas	- 2♣	- pas	víceznačný Texas
2♦				nejčastější dražba
	- pas	- pas		pravý Texas, ♠ misfit, stop na 6listu
		- 2♥		pravý Texas, ♠ misfit, xx5x, 8-10
		- 2 BT		pravý Texas, ♠ misfit, xx5x, 10-12, problematický sled
		- 3♣		pravý Texas, ♠ misfit, xx54, 10-12
		- 2♠		nepravý Texas, ♠ fit 3kartý, bez singla, 8-9
		- 3♠		nepravý Texas, ♠ fit 4kartý, bez singla, 8-9
		- 3 BT		nepravý Texas, ♠ fit 3list, výběr 3 BT / ♠, ♥ slabost
		- 4♣		pravý Texas a dále Gerber pro očekávaná kára

3/ **Modifikovaný Texas**, kde jsou ze skupiny sousedících některé závazky vyřazeny. Dá se též říci, že jsou obtékány. Bývá to nejčastěji BT závazek.

Příkladem je odpověď 2♠ na otevření 1♠, což je dvojnáčný Texas kde první význam ukazuje trefovou barvu a nikoli BT.

Dalším příkladem je dražba po invitových nereléových dražbách po otevření 1 v levné. Zde není žádoucí, aby odpovídající zabral BT závazek. Příklad:

1♣	- 2♣		Gladiátor
2♦	- 2♥	poloautomat	♠ stop, slabší než Multi
	- 2♠		♣ invit
	- 3♣		♦ invit

### 3.7 Dražby po fitu v drahé ve výši 2 v barvě otevření - DODROK

Jedná se o situaci, kdy po otevření v drahé barvě je znám fit ve výši 2 v barvě otevření. Jedná se o zkratku, značící **DOplnění** jako invit do drahé manše, **DRžení** jako analýzu výběru mezi 3 BT a 4 v drahé barvě při fitu 53 nebo 63 a **OK** (ostrá krátkost) jako invit do drahé manše oznámením ostré krátkosti.

Novela přiřazuje stupni S2 výběr 3 BT / 4 BO a tak díky MF je prostor pro nejméně 3 možnosti do výše 3 BT. Díky této modifikaci se uvolňují pro dražbu OK 3 stupně, S3 až S5. Paměťové pravidlo může být, že významy jsou v pořadí jako v názvu DODROK, nejprve **DO**plnění, pak **DR**žení, pak **OK**.

Novela má též jednotící charakter, všechny dražby jsou stupňovité. Dlouhé barvy se draží vzestupně, krátké barvy či slabosti sestupně.

**Schéma – MF výběr je jen S2 a 3 BT**

<b>S1:</b> invit doplnění	<b>S1 - S3:</b> barva doplnění vzestupně
<b>S2</b> výběr 3 BT / 4 BO se slabostí	<b>S1 – S3</b> slabost stupňovitě sestupně
<b>S3 – S5:</b> invit, OK stupňovitě	
<b>3 BT</b> výběr 3 BT / 4 BO bez slabosti	

Po invitu doplnění může partner volně dražit polopřirozeně a směřovat tak manši.

Pokud soupeři dotazy kontrují, draží se analogicky jako při kontrech na relé. Nároky na kvalitu držení jsou však menší, asi takto:

<b>PAS</b>	polodržení
<b>XX</b>	držení
<b>3 BT</b>	rozhodnutí
<b>jinak</b>	další dotaz nebo konečný závazek

### Schéma pro srdce

<b>2♠</b> : invit doplnění	<b>3♣</b> : ? ♣ doplnění <b>3♦</b> : ? ♦ doplnění <b>3♥</b> : ? ♠ doplnění
<b>2 BT</b> výběr 3 BT / 4 BO se slabostí	<b>3♦</b> : ♠ slabost <b>3♥</b> : ♦ slabost <b>3♠</b> : ♣ slabost
<b>invit s OK</b> <b>3♣</b> : ♠ OK <b>3♦</b> : ♦ OK <b>3♥</b> : ♣ OK <b>3♠</b> : ?	
<b>3 BT</b> výběr 3 BT / 4 BO bez slabosti	

### Schéma pro piky

<b>2 BT</b> : invit doplnění	<b>3♦</b> : ? ♣ doplnění <b>3♥</b> : ? ♦ doplnění <b>3♠</b> : ? ♥ doplnění
<b>3♣</b> výběr 3 BT / 4 BO se slabostí	<b>3♥</b> : ♥ slabost <b>3♠</b> : ♦ slabost <b>3 BT</b> : ♣ slabost
<b>invit s OK</b> <b>3♦</b> : ♥ OK <b>3♥</b> : ♦ OK <b>3♠</b> : ♣ OK	
<b>3 BT</b> výběr 3 BT / 4 BO bez slabosti	

## 3.8 Střídavý 1 BT

Silný BT (Z2) se používá vždy na 3. a 4. místě a též i vždy ve 2. proti 1. manši. Důvodem pro použití silného BT na 3. a 4. místě je lepší využití reléové a texasové dražby. Důvodem pro použití silného BT ve 2. proti 1. manši je strach. S použitím takto zajištěných BT listů nejsou problémy.

## 3.9 Otevření na 3. místě

System nedisponuje žádnými testovacími prostředky na slabší otevření na 3.místě. Rizikovost těchto otevření je ještě zvýšena tím, že Golem používá většinou slabší otevření než klasické systémy a rozmezí pro prvou zónu je obvykle 3.5 FB. Jejich použití je tedy vhodné tehdy, když tato skutečnost nevádí.

System mění po otevření 2♦ až 2♠ význam odpovědi 2 BT. Je určena pro listy vhodné pro soutěžní dražbu. Po 2 BT se má zahajitel vyhnout dražbám, které by vynášely dražbu na 4. stupeň.

### 3.10 Otevření na 4. místě

Nemění se požadavky na otevření 1♣ až 2♣, 3 BT, 4♣ a 4♦.

Po otevření 2♦ až 2♠ se hodnoty zón zvyšují o 3 FB.

Po otevření 2 BT až 3 BT se požadavky zvyšují tak, abychom při těsně podprimárním listu u partnera hráli manš.

Manšová otevření v barvě se používají tehdy, když s praktickým minimem partnera okolo 7 FB chceme hrát manš.

Příklady:

2 BT:	Ax, x, AQJxx, KJxxx	asi 5 ZZ
3♣:	xx, xx, Kx, AKxxxxx	AK nebo AQJ v délce je povinnost
3♣:	Ax, xx, xx, AKQxxx	
3♠:	KQTxxxx, AQ, xx, xx	
4♠:	AKQJxxxx, Kx, xx, x	tedy slabší než 4♦

### 3.11 Technika ostrých krátkostí

Golem využívá nejvíce reléovou dražbu rozlohy a dražbu ostrých krátkostí po otevření 1 v drahé barvě. V ostatních situacích není dražba rozpracována.

### 3.12 Hádací dražby:

Jedná se o dražby, kdy tazatel odhaduje dle svého listu alternativu odpovědi.

Typickým klasickým hádacím dotazem je Doroszewicz na figuru AKQ, kdy pro úspěšnost uhádnutí postačí držet 1 nebo 2 figury.

S1	nic / všechny
S2	Q / AK
S3	K / AQ
S4	A / KQ

Jako hádací může být hrán s velkou jistotou následující Blackwood. Za normálních okolností je možná jen jedna alternativa.

S1	0 / 3 esa	alternativně hráno 3 esa bez krále
S2	1 / 4 esa	
atd.		

Hádací dražba je pravděpodobně neprávem opomíjena. V Golemu bych očekával větší využití v Gerberu a Blackwoodu i Alumu.

V Allumu 321 je aktuálně dále uvedené řešení, které bychom mohli nahradit s paměťově výhodnějším Doroszewiczem:

Třetí metodou je dražba kontrol netrumfové barvy. Určení barvy se provádí pomocí zbylých nezávorových dražeb s přiřazením podle allumovských pravidel (nejnižšímu dotazu je přiřazena nejdelší barva atd.). U odpovědi se předpokládá určitý přehled tazatele o esech a proto se držení samotného esa přiřazuje k nejslabšímu stupni dle této tabulky



kontrol, eso

00 / 01
10
20
30, nikoli 01
40
50
60

### 3.13 Soutěžní dražby

Golem se proto snaží sledy normalizovat. Hlavní prostředky jsou:

- 1/ **Reakce na pobídkové kontra.** Po otevření 1 BT jsou zpracovány nově s orientací na drahé barvy s negativní silou.
- 2/ **Reakce po kontru na prvé relé** po otevření 1 v barvě.
- 3/ **Reakce na kontry ostatní výnosové.** Cílem je ekonomicky získat větší počet informací o drženích, rezervách či fitu k případné texasované barvě.
- 4/ **Kontrasystém,** který je zaměřen na rychlé ukazování pětistů, rozsáhlé využívání hlášek kontra a pas a podobnými metodami po našem otevření i v obraně.

## 4 RELÉOVÉ DRAŽBY PODROBNĚ

### 4.1 Všeobecné zásady

V Golemu je reléová dražba používána ke konstruktivním cílům, tedy k vydražení vlastního optimálního závazku. Prvé relé a některá další mají charakter forsingu pro jedno kolo. Jiná další relé pak forsírují na manš. Rozeznání pozice forsingu na hru je pro reléovou dražbu klíčové. Relé lze obvykle pokládat hláškami pod 3 BT.

System se vyhýbá odpovědím nad 3 BT a někdy je zakazuje. Bývají povoleny vždy po relé 3♠ a u silně barevných listů.

Golem se snaží používat co nejmenší počet dražebních technik a používá k tomu standardní reléové sledy.

V reléových dražbách se používá často pojem licitační výše. Licitační výši hlášky můžeme definovat jako počet hlášek pole odpovědi až po tuto hlášku. Na příklad při relé 2 BT má hláška 3♣ licitační výši 1, 3♦ výši 2, 3 BT výši 5. Zde jsou barvy seřazeny přirozeně. Avšak po relé 2♥ je licitačně nejnížší hláška 2♠.

Relé se pokládá nejnížší hláškou, která nemá význam opravy do již vyjádřených barev zahajitele, nejvýše hláškou 3♠. Pokud je dán forsing na hru, pokládá se hláškou prvního stupně. Forsing na hru lze udělit těmito způsoby:

1/ **Pomocí relé, které je položeno po určení charakteru listu.** Příklady:

1♥	-	1♠		
2♣	-	2♦	Z1/ Z2, 4list	- R
2♠	-	2 BT	Z2, aspoň dubl	- R, MF
	-	3♣	NF, MF nebyl udělen	
1♦	-	1♥		
1 BT	-	2♣	BT list	- R
2♠	-	2 BT	4list (charakter listu)	- NAT, NF

- 3♣

- R, MF

2/ **Dražbou listů 2. zóny na relé, které je uděleno po znalosti délek, avšak bez znalosti zóny (2.skupina).** Na forsing na hru však nestačí spojení relé s 2. zónou, pokud při položení relé nebyly délky známy. Příklady:

1♣	- 1♦		
1 BT	- 2♦	Z1/ Z2, ♣♥ list	- R (2♣ by byly oprava do délky a pasovatelné)
2♥		Z1 (návrát na délku)	
2♠+		Z2, MF, dražba	kompletní rozlohy

1♣	- 1♦		
1♠	- 1 BT	Z1/ Z2, ♣♠ list	- R
2♣		Z1 (návrát na délku)	
2♦+		Z2, MF a dražba	kompletní rozlohy

3/ **U listů pikotrefových 2.zóny ukázáním této zóny (3.skupina).**

1♠	- 1 BT		
2♣	- 2♦	Z1/ Z2, 54xx	- R
2♥		54xx, Z1	
2♠		5xx4, Z1	
2 BT+		5xx4, Z2, MF	

Za barvu otevření se považuje výjimečně i **hláška BT**. U dražby BT listů je po odpovědi 2♠ na prvé relé hláška 2 BT pasovatelná a relé se pokládá hláškou 3♣. To vyplývá též z faktu, že relé 2♣ forsíruje do 2 BT.

Reléová dražba se skládá ze dvou částí, dražby charakteru listu a dražby kompletní rozlohy. V dražbě charakteru listu se určuje zóna a nejdůležitější část rozlohy. Tyto dvě části dražby se ve výjimečných případech **prolínají**. Při odpovědi na dotaz po zóně se u listů 2.zóny přechází do dražby kompletní rozlohy.

Za nejdůležitější část rozlohy se považuje:

- 1/ U beztrumfových listů informace o přítomnosti drahých aspoň 4listů,
- 2/ u ostatních listů informace o všech aspoň 4listých barvách.

## 4.2 Technika reléové dražby

1/ Partner musí být připraven bodově nebo zdvihově na možné odpovědi zahajitele. Prvé relé po otevření 1 v barvě vyžaduje 8 PC, druhé relé při riziku vynesení dražby na 3.stupeň vyžaduje součtovou sílu 25 PC.

2/ Po otevření 1♣ se relé pokládá i se 7 PC, pokud má list 3 kontroly příznivě rozložené vůči možným rebidům slabého ♣ nebo kvalitní aspoň 6barvu.

## 4.3 Druhy rozloh

Rozlohy se rozdělují na **běžné a extrémní**. Běžné zahrnují maximálně 7 karet v jedné barvě a maximálně 10 karet ve dvou barvách. Ostatní rozlohy jsou extrémní.

### BĚŽNÉ ROZLOHY

4333, 4432, 4441  
 5332, 5422, 5431, 5440, 5521, 5530  
 6322, 6331, 6421, 6430  
 7222, 7321, 7330

**EXTRÉMNI ROZLOHY**

6511, 6520, 6610

7411, 7420, 7510, 7600

8221, 8311, 8320, 8410, 8500

s devítibarvou nebo barvou delší

**4.4 Dražba kompletní rozlohy dvoubarevných listů**

Dražba již vyjádřeného drahého 4listu, pokud je vyloučen 5list, nahrazuje dražbu nejdelší barvy.

Při základní rozloze **5422 dražíme 3 BT**, tedy vše bylo již řečeno.

V ostatních případech máme často k dispozici **Monacké 2 BT**. Ty se používají, když 2 BT jsou níže než aspoň jedna z krátkých barev a oznamují **vyšší z krátkých barev**. Nepoužívají, když lze obě krátké barvy dražit na druhém stupni.

Délky krátkých barev oznamujeme v tomto pořadí ať přirozeně nebo pomocí Monackých 2 BT:

1/ Barva dražená nižší hláškou, tedy i pomocí 2 BT, oznamuje **aspoň dubla**.

2/ Barva dražená vyšší hláškou je **právě třílist**.

3/ Dražba druhé dlouhé barvy tedy značí **5521 s nedražitelným dublem**.

4/ Dražba nejdelší barvy popírá předchozí možnosti a značí tedy **6421 s nedražitelným dublem**.

**Příklady:**

1♥ - 1♠

2♣ - 2♦

2♠ - 2 BT      25x4, Z2, aspoň ♠dubl      - R

3♣      2515, popírá ♠třílist

3♦      3604, šikéna a 6list

3♥      2614, popírá šikénu a oznamuje 6list

3♠      3505, 3list a 55, tedy popírá 64

3 BT      3514, oznamuje zbylou rovnováhu

1♥ - 1♠

2♣ - 2♦

2 BT - 3♣      0534, Z2, právě třílist      - R

3♦ - 3♥      0535, šikéna při 55

3♥      0634, šikéna při 64

3♠      0634, šikéna při 64

3 BT      1534, zbylá rovnováha

1♥ - 1♠

2♣ - 2♦

3♣      1525, Z2, ani ani      - R

3♦      2506, Z2, skok v šikéně

3♥      1624, Z2, ani ani

3♠      0526, Z2, skok v šikéně

3 BT      2524

1♣ - 1♦

1 ♠	- 1 BT	4xx5, Z1/ Z2	- R
2 ♣		Z1	
2 ♦		4x25, Z2, aspoň dubl	
2 ♥		43x5, Z2, právě třílist	
2 ♠		4216, Z2, dražba trefů	
2 BT		nic	
3 ♣		4xx7, ♣ skok	

1 ♠	- 1 BT		
2 ♥	- 2 BT	54xx, Z2	- R
3 ♣		5402, aspoň dubl	
3 ♦		5430, právě třílist	
3 ♥		5521, ani ani, 5list	
3 ♠		6421, ani ani, 6list	
3 BT		5422	

#### DOKONČENÍ POPISU ROZLOHY

Po předchozí dražbě je často známo jen 11-12 karet. Zbytek určujeme dle těchto pravidel:

1/ 3 BT oznamují rozlohu 5431, což opět přibližně znamená, že **není co oznámit**.

2/ Ostrá krátkost oznamuje šikénu a 6430.

3/ Krátká barva oznamuje 3list při 5530.

4/ Z předchozích bodů plyne, že hlavní délka oznamuje 6list při 6421. Lze použít i pro dražbu rozlohy 6430, když je již 6421 vyloučeno.

5/ Z předchozích bodů plyne, že vedlejší délka oznamuje 5list při 5521. Lze použít i pro dražbu rozlohy 5530 v případě, když je 5521 vyloučeno.

Příklady:

1 ♠	- 1 BT		
2 ♥	- 2 BT	54xx, Z2	- R
3 ♣	- 3 ♦	5402, aspoň dubl	- R
3 ♥		5512	
3 ♠		6412	
3 BT		5413	
4 ♣		5503	

1 ♥	- 1 ♠		
2 ♣	- 2 ♦		
2 BT	- 3 ♣	0534, Z2, právě třílist	- R
3 ♦		0535	
3 ♥		0634	
3 ♠		0634	
3 BT		1534	

#### 4.5 Dražba kompletní rozlohy jednobarevných listů s již dříve vyjádřeným 6listem

1/ List **bez singla 6222** se ukazuje dražbou 2 BT, pokud je relé 2 BT dražbou 3 ♣.

2/ List s **ostrou krátkostí** se ukazuje její **přírozenou dražbou**.

3/ **3 BT** oznamuje **singla v nejvzdálenější barvě** a tedy rozlohu 6331.

4/ **Opakování délky** oznamuje **ostrou krátkost v nejbližší barvě** (7321, 7330). (Po relé 2 BT při konvenčním významu 3♣ jsou nejbližší ♣).

Příklad:

1♦	-	1♥	
2♦	-	2♥	xx6x, Z1, ♥ nejbližší - R
2♠			0x6x
2 BT			2262
3♣			xx60
3♦			x07x
3♥			x06x
3♠			4x7x
3 BT			3163

#### 4.5.1 Dokončení popisu rozlohy

U listů **bez ostré krátkosti 6222** jsou po relé 3♦ k dispozici do 3 BT jen 3 stupně a proto se používá třístupňová dražba 4 barev.

Když jsou k dispozici 4 stupně, dražíme polopřirozeně.

1♥	-	1♠	
2♥	-	2♠	
2 BT	-	3♣	
3♦			2632
3♥			2722
3♠			3622
3 BT			2623

U listů s **ostrou krátkostí se dražbou vyjadřuje vztah k základní rozloze 6331:**

1/ **3 BT** oznamují rozlohu **6331**.

2/ **Délka i ostrá krátkost** oznamují 7list při rozloze **7330**. Použije se přednostně nižší hláška.

Použití vyšší hlášky dobrovolně oznamuje dobrou barvu.

3/ **Krátká barva** oznamuje 3list při **7321**.

#### 4.6 Přímá dražba 6listu s doplňkovými informacemi

Díky zařazení listů s drahým 5listem a rozlohou 5332 do beztrumfových listů se po otevření v drahé barvě a relé uvolnila hláška 2 BT. Nově se po tomto otevření vyjadřují listy se 6listem v barvě otevření a druhé zóně takto:

1/ **2 BT** oznamují buď list bez krátkosti s levnou 13. kartou nebo s ♣ krátkostí tedy s OK Texasem.

2/ **3♣** oznamují buď list bez krátkosti s drahou 13. kartou nebo s ♦ krátkostí tedy s OK Texasem.

3/ **Vyšší dražby** oznamují zbylou tedy drahou OK.

Přitom platí:

1/ Po dražbách 2 BT a 3♣ není dán manšorsing, ten vytvoří teprve následné relé.

2/ Po dražbě 3♦ a výše je dán manšorsing.

## 4.7 Dražba kompletní rozlohy jednobarevných listů se zaručeným jen 5listem

V této verzi Golema se listy s 5listem a rozlohou 5332 již neotvírají v barvě, avšak draží se jako beztrumfové.

## 4.8 Beztrumfové listy

Beztrumfové listy nově zahrnují i drahý 5list při rozloze 5332.

Lze tak dražit i listy „všude něco“, tedy listy 6322 nebo 5422 s levnými délkami. Lze tak dražit i listy 5422 s drahým 4listem a levným 5listem. Pokud dojde na dražbu rozlohy, musí zahajitel vydávat svůj levný dubl za 3list. Lze tak dražit i některé listy se singl figurou a tuto figuru dražit jako dubla.

Dražba je přizpůsobena tomu, že relé 2♣ forsíruje do 2 BT. K překročení tohoto limitu prvou odpovědí na relé dochází jen v jednom případě bez záruky maxima a to při obou drahých čtyřlístech dražbou 3♣. Následné 3 v drahé barvě jsou proto pasovatelné.

Drahý pětlist je většinou znám po první odpovědi na relé. Jen při odpovědi 2♥ může být jednak 4list bez rozlišení síly, tak i 5list s minimem.

U listů s pikovým 4listem se trefový čtyřlist vyjadřuje dražbou vyšší než 3♦ stupňovitě dražbou třílistu a to hláškami 3♥♠.

Jediný list, kdy dochází po 2. relé šéfa k překročení 3 BT je 3532 při maximu a trefovém dublu.

2.kolo	3.kolo	4.kolo	5.kolo	komentář
2♦ bez DB	2♠ 3list, 35xx	3 LB 5list, NAT	3list stupňovitě	
	2 BT 4333	3♦♥ 4list stupňovitě		
	3 LB ♠ dubl, 5list NAT, 5332			
	3 DB drahý 3list NAT, 4432			
	3 BT „všude něco“			
2♥ 4list /5list, MIN	2 BT 3434			od 3♥ výše ♥ 5list
	3 LB 4list, NAT	3list stupňovitě		
	3♥ - 3 BT ♥ 5list, dubl stupňovitě			
2♠ 4list	3♦ 4list, NAT	3♠ - 3 BT 3list stupňovitě		2.relé 3♣!!
	3 DB ♣ 4list, 3list stupňovitě			
	3 BT 4333			
2 BT ♠ 5list, MIN	3♦♥♠ dubl stupňovitě			
3♣ obě DB	3♥♠ 3list stupňovitě			
3♦ ♥ 5list, MAX	3♠ - 4♣ dubl stupňovitě			
3♥ - 3BT ♠ 5list, dubl stupňovitě, MAX				3♥ náhodou ♥ dubl

#### 4.9 Dražba kompletní rozlohy extrémních rozloh

Extrémní rozlohy se draží pomocí **skoků v barvě** při odpovědi na dotaz po kompletní rozloze.

Stejný význam mají dražby překračující všechny dražby běžné (neextrémní) kompletní rozlohy při první odpovědi. Tyto dražby oznamují jednobarevné (nebo 74) a současně 2. zónu.

#### JEDNOBAREVNÉ LISTY

1/ **Skok v délce** oznamuje **8list**.

2/ **Skok ve vedlejší barvě** oznamuje **4list** přirozeně. Jedná se o nepravý jednobarevný list s minimálně 7listem v hlavní délce.

## DVOUBAREVNÉ LISTY

1/ **Skok v hlavní délce** oznamuje minimálně **6list** v hlavní délce a **5list** ve vedlejší délce. Nespecifikuje rozlohu krátkých barev.

### 4.10 Dotaz po držení jednoduchým skokem

Přerušení reléové dražby jednoduchým skokem barvě níže než 3 BT (včetně skoku v barvě relé) je dotaz po držení barvy pro BT. Dotaz zaručuje již určité držení, proto se pozitivní odpověď dává s držením Qx nebo lepším.

Těžiště stopek partnera je po otevření v levné na nereléových dražbách, po otevření v drahé na dražbách texasových.

Příklady:

1♣	- 1♦	
2♣	- 3♦	dotaz po držení v kárech
	- 3♥	dotaz po držení v srdcích
	- 3♠	dotaz po držení v pikách

1♣	- 1♦	
2♦	- 3♥	dotaz po držení v srdcích
	- 3♠	dotaz po držení v pikách

1♥	- 1♠	
2♣	- 3♦	dotaz po držení v kárech
	- 3♠	dotaz po držení v pikách

1♠	- 1 BT	
2♦	- 3♥	dotaz po držení v srdcích

A spíše pro jednotnost:

1 BT	- 2♣	
2♥	- 3♠	dotaz po držení v pikách

## 5 TEXASOVÉ SLEDY MIMO SOUTĚŽNÍ DRAŽBU

Řešení se snaží o dosažení maximální podobnosti použití a to jak na lince otevření bez zásahu, tak i se zásahem, tak v pivotních situacích.

### OBECNÁ PRAVIDLA PRO POUŽITÍ TEXASŮ

Kriteriem použití nejslabších texasových hlášek je jejich statistická výhodnost vůči ostatním dražbám. Texas by měl ve stopovací verzi nabízet lepší závazek než pas a než většina pravděpodobných rebidů. V nejslabší verzi je bodově slabší než relé. Alternativní konstruktivní významy by měly pokrývat listy, s nimiž je dražba obtížná. Základem jsou osvědčené sledy po otevření jednou v drahé barvě.

### ZÁSADY A PRAVIDLA

1/ Texasy se používají po všech otevřeních až do 2♣.

2/ Hlavní sledy jsou:

a/ Stopovací. List nemá sílu na relé a texasující hodlá pasovat opravu.



- b/ Konstruktivní pro listy nevhodné pro reléovou dražbu.  
 c/ Konstruktivní pro listy vyjadřující kvalitu fitu pro barvu otevření a vedlejší rozlohu nebo hodnoty..  
 d/ Určující suverenní barvu s následným gerberovským dotazem.  
 e/ Silného trefu, které popisují list odpovídajícího.

3/ Hlavní pravidla jsou:

- a/ **Texasové určení barvy pravým Texasem a pak manš v určené barvě:** Nominace vlastní barvy.  
 b/ **Texasové určení barvy pravým Texasem a následně 4♣:** Gerber pro suverenní barvu..  
 c/ **Nepravý Texas po otevření v drahé a následné sfitování:** Fit, bodová limitace bez krátkosti.  
 d/ **Nepravý Texas po otevření v drahé a následně 3 BT:** Fit, výběr mezi 3 BT a 4 drahé. Nepravý Texas určuje slabé držení stupňovitě a to sestupně.  
 e/ **Pravý Texas na drahou barvu u BT listů zahajitele s následným rebidem 1. barevným stupněm:** Jedna verze hledá možnosti rozhodování mezi 3 BT a 4 v původně texasované barvě.

## 6 OTEVŘENÍ 1♣

### 6.1 Odpovědi

<b>1♦</b>	relé, 8+ PC / 3 kontroly / 7 PC + dobrý 6list
<b>1♥</b>	negativní relé 7- PC
<b>1♠</b>	negativní odpověď, obvykle 0 - 4, slibuje nezapasování rebidu 1 BT (silný ♣)
<b>1 BT</b>	negativní Gladiátor nikoli pro ♦
<b>2♣</b>	♦ negativní / libovolný invitový Gladiátor
<b>výše</b>	jako při otevření, popírá dražby přes Gladiátory

### NOVELA ODPOVĚDI 1♠

Podobně jako po otevření 1♦ se této odpovědi přiřazuje význam podreléové síly a přechodu na přirozenou dražbu po případném vyjádření silného trefu rebidem 1 BT. Odpověď 1♠ současně zajišťuje, že rebid 1 BT nebude zapasován.

Umožňuje zejména navrhovat stopky ve všech barvách, kde není možné použít odpovědi 1 BT a vyšší.

Lze též uvažovat zejména o BT invitu proti silnému trefu.

Zahajitel se silným trefem nemusí rebid 1 BT použít, jeho rebidy jsou však NF. Z toho vyplývá, že dražby zahajitele po použití 1 BT vyjadřují rezervu, obvykle asi jednoho zdvihu.

### ODPOVĚDÍ 1 BT a 2♣ PO OTEVŘENÍ 1 V LEVNÉ

Řešení sledů po otevření 1♣ a 1♦ a odpovědích 1 BT a 2♣ vychází z těchto myšlenek:

- 1/ Je žádoucí maximální podobnost sledů po obou otevřeních.
- 2/ BT závazek může odpovídající zabrat jako první jen tehdy, když pravděpodobnost BT závazku je minimální.
- 3/ Konstruktivní dražba drahých 6listů patří do odpovědi Multi 2♦. Na odpovědi 1 BT a 2♣ tak zůstávají především 2 zóny s levnými délkami a 1 negativní zóna s drahou délkou.
- 4/ K vyjádření svých délek nemá odpovídající používat přirozenou dražbu tak aby závazky v délce hrál zahajitel.

Charakteristiky řešení:

1/ **Základní význam Gladiátora 1 BT je trefová stopka** a to i proti silnému ♣ bez rezervy. Vedlejší význam je slabá stopka na drahé, dražené následně Texasem.

Nejasný význam zůstává zatím u dalších hlášek, dražených následně od 2♠ výše.

1♣ (♦)- 1 BT

2♣ - pas                      ♣ stopka  
 - 2♦                          ♥ stopka  
 - 2♥                          ♠ stopka

2/ **Základní význam Gladiátora 2♣ je kárová stopka** a to i proti silnému ♣ bez rezervy.

Zde se zavádí pojem barevný Texas, který vyjadřuje barvy hláškou o stupeň nižší, nikoli však BT. Tuto metodu ostatně používáme i po otevření 1♠.

Vedlejší význam je invitová dražba zpravidla levného 6listu s 2 vysokými figurami a to barevným Texasem. V souvislost se upravuje význam okamžitých odpovědí 3 trefy až 3 piky na pouhý blok. Lze si pamatovat, že pomalejší dražba je konstruktivnější.

1♣ (♦)- 2♣

2♦ - pas                      ♦ stopka  
 - 2♥                          ♠ invit (duplicitní dražba, řekněme s FF)  
 - 2♠                          ♣ invit  
 - 3♣                          ♦ invit  
 - 3♦                          ♥ invit (duplicitní dražba, řekněme s FF)

3/ **Při velmi silném trefu vyjadřuje zahajitel svůj list po Gladiátorech:**

a/ **Hláškou 2 BT (21-23) stejně jako po negatu 1♥.**

b/ **Přirozeně nabídkou vlastní barvy (F1).**

## 6.2 Dražba charakteru listu slabého trefu

<b>1♠, 1BT: Z1/ Z2    2 LB: Z1, NAT    2 DB: Z2, konvenčně</b>		
<b>2.kolo</b>	<b>3.kolo</b>	
1♠: 4xx5 Z1/ Z2	2♣: 4xx5, Z1	
	2♦+: 4xx5, Z2 výše: extrémní rozlohy, Z2	
1 BT: x4x5 Z1/ Z2	2♥: x4x5, Z1	návrat na délku
	2♠+: x4x5, Z2 výše: extrémní rozlohy, Z2	
2♣: xxx6, Z1		
2♦: xx54, Z1		
2♥: xx54, Z2		
2♠: xxx6, Z2		
2BT: nic		
3♣: xxx8, Z2		
3♦: xx47, Z2		

<b>3♥: x4x7, Z2</b>		
<b>3♠: 4xx7 Z2</b>		

### 6.3 Nereléové dražby po vyjádření charakteru listu

#### PO VYJÁDŘENÍ 1. ZÓNY

<b>2 BT</b>	INV
<b>zvýšení délky</b>	INV
<b>3 NB skokem</b>	INV do 3BT bez držení v NB

#### PO VYJÁDŘENÍ 2. ZÓNY

<b>2 BT po 2♥</b>	INV
<b>oprava do délky</b>	NF
<b>3 NB v pořadí !!</b>	INV do 3BT bez držení v NB

#### PO POTVRZENÍ BARVY

**3 NB**                                      INV do 3BT bez držení v NB

Příklady:

- 1♣     - 1♦  
2♣     - 3♦                      dotaz po ♦ držení  
4♣                                      bez držení  
3♥                                      ♦ držení, dotaz po ♥ držení
- 1♣     - 1♦  
1 BT   - 3♦                      dotaz po ♦ držení, předpoklad Z1

### 6.4 Silný tref po relé 1♦

Vyjadřuje se rebidem 1♥ a dražba informátora pokračuje dle nových pravidel.

<p><b>bez 5listu nikoli 4333:</b> 1♠ - nižší krátkost - vyšší krátkost  pak po relé: dodražení krátkostí a zóny  pak po superrelé: jen zóna  <b>při 4333:</b> 1♠ - 2 BT až 3 BT - zóna  <b>5332:</b> Texas na 5list - 2 BT- (dubl a zóna) / po superrelé: jen zóna  <b>54:</b> Texas na nižší délku - druhá délka – dodražení délek a zóny / po superrelé: jen zóna  <b>55:</b> Texas na nižší délku - druhá délka skokem - zóna  <b>64:</b> Texas na 6list - nižší 4list na 3.stupni /  Texas na 6list 2 BT a 3♣ - vyšší 4list  Texas 3♦ a zónové extenze  <b>6x:</b> Texas na 6list - opakování délky  Hláška 2♠ nemá žádný význam.</p>
---

Novinkou je dražba dvojice barev vzestupně, kdy se draží nejprve bližší barva nezávisle na délce. Tím se významně šetří prostor. Používá se u dražeb krátkostí u rozloh bez 5listu a u dražeb délek u rozloh 54. Pod pojmem krátkost se rozumí singl až 3list, ten však nikoli při

rozloze 4333. Zbylá rozloha krátkostí nebo délek se dále úsporně draží ve spojení s bodovou zónou.

U listů bez 5listu nikoli 4333 je zajímavé, že prvá dražba krátkosti znamená současně všechny nižší 4listy. Tedy prvá dražba krátkých kár značí 4list trefový, krátkých srdcí oba levné 4listy a krátkých piků singl pik a jinak 4listy.

U listů bez 5listu nikoli 4333, listů 5332 a listů 54 se zavádí možnost použití superrelé, hlášky o stupeň nad relé. Superrelé je dotaz jen na bodovou zónu bez dolícitování rozlohy. Příklady:

Pro rozlohu bez 5listu

1 ♣	- 1 ♦	
1 ♥	- 1 ♠	
1 BT	- 2 ♦	♦ krátkost
2 ♥	- 2 BT	♥ krátkost
3 ♣		relé, na rozlohu a bodovou zónu
3 ♦		superrelé na bodovou zónu

Pro rozlohu 5332

1 ♣	- 1 ♦	
1 ♥	- 2 ♣	
2 ♦	- 2 BT	
3 ♣		relé, na dubla a bodovou zónu
3 ♦		superrelé na bodovou zónu

Pro rozlohu 54

1 ♣	- 1 ♦	
1 ♥	- 1 BT	♣ 4+list
2 ♣	- 2 ♠	♠ 4+list
2 BT		relé, na rozlohu a bodovou zónu
3 ♣		superrelé na bodovou zónu

Nové schéma navíc umožňuje použít tyto sledy takřka bez úprav pro dražby silného trefu po negativní odpovědi 1 ♥.

Při dražbě rozlohy bez 5listu platí:

- 1/ Překročené barvy jsou 4listy.
- 2/ Dražba piků jako nejvyšší barvy v 1. kole značí krátkost a 3 překročené 4listy, tedy 4441.
- 3/ 2 BT ve 2. kole značí 4list v barvě relé.
- 4/ Dražba nejnižší barvy s již známým 4listem v 2. kole nemůže být přirozená neb se nemůže jednat o krátkost. Používá se proto ke konvenční dražbě 4441 s již draženou krátkostí. Zde to jsou 3 ♣. Nejedná se o extenzi, protože hláška nemá společné vlastnosti s bezprostředně nižšími 2 BT. Vyšší hlášky proto nemají žádný význam.
- 5/ Dodražení delší krátkosti a zóny se provádí golemovsky

delší krátkost - zóna

lacinější, Z1 / Z2
dražší, Z1
dražší, Z2

Při dražbě rozlohy 54 platí:

- 1/ Tuto rozlohu připouští hlášky 1 BT až 2♥.
- 2/ Vydražení obou délek končí nejvýše hláškou 2♠.
- 3/ Dodražení delší délky a zóny se provádí golemovsky

delší délka - zóna

lacinější, Z1 / Z2
dražší, Z1
dražší, Z2

<b>1♠</b> bez 5listu	<b>2♣♦♥</b> nižší krátkost NAT	<b>NB</b> vyšší krátkost NAT / 2 BT	<b>po relé:</b> kombinace  <b>po superrelé:</b> Z!	Z!..dražba zóny kombinace.. dražba delší krátkosti a Z! NB..nová barva
		<b>3♣:</b> 4441 se dříve draženou krátkostí	Z!	
	<b>2♠</b> nižší krátkost NAT 1444	Z!		
	<b>2 BT</b> ♠4 333 <b>3♣♦</b> 4list NAT 333	Z!		
	<b>3♥♠BT</b> ♥4 333 Z! pomocí extenzí			
<b>1 BT - 2♦</b> nižší 4+list Texasem  <b>2♥: ♠ 5+list</b>	<b>NB max. 2 NB</b> 4+list NAT	<b>po relé:</b> kombinace  <b>po superrelé:</b> Z!		kombinace.. dražba delší délky a Z!
	<b>2 BT</b> 5332 jakkoli	<b>po relé:</b> dubl  <b>po superrelé:</b> Z!	Z! pokud neurčeno	
	<b>3 NB v pořadí</b> 4list, NAT, 64	Z!		
	<b>zvýšení</b> 6+list, NAT	Z!		
	<b>3 NB skokem</b> 5list NAT, 55 <b>3 BT</b> extenze k 3♠, Z2	Z! pokud neurčeno		
<b>2♠: nic</b>				
<b>2 BT, 3♣♦</b> 6list Texasem, s vyšším 4listem  ♥ 6list, ♠ 4list: <b>3♦: Z1</b> <b>3♥: Z2</b> <b>3♠: Z3</b> <b>3 BT: Z4</b>	<b>NB: NAT, 4list</b>	Z!		

### 6.4.1 Delta dotaz

Přerušeni reléové dražby dražbou mimo relé a mimo superrelé pod 3 BT je Delta dotaz na 3list. Pokud nebyla dosud určena síla, jedná se o podmíněčný dotaz na bodovou sílu. Odpovědi:  
 1/ **Pod 3 BT** - přirozeně, nepopírá ani neoznamuje fit. Odpověď na bodovou sílu se odkládá.  
 2/ **3 BT** - popírá fit a pokud síla není známa, oznamuje první dvě zóny.  
 3/ **Nad 3 BT** mimo BT hlášky - oznamuje fit a odpovídá stupňovitě na bodovou sílu, nevyjadřuje tedy zbytkovou rozlohu. Stupňovité odpovědi začínají na 4. stupni.  
 4/ **Nad 3 BT** hláškami v BT - popírá fit a oznamuje dobrovolně rezervu dvou zón ( 4 BT - původní Z3, 5 BT - původní Z4, atd.)

## 6.5 Silný tref po odpovědích 1♥

### 6.5.1 1 BT

Vyjadřuje listy o síle 18-20, které nemůžeme dražit jinak, tedy obvykle přibližně beztrumfového typu. Další dražba je jako po otevření 1 BT. Zde opouštíme puppetovskou dražbu, protože golemovská je rovněž vybavena dražbou drahých 5listů a má řadu dalších výhod včetně jednotnosti. Golem bude však nadále používat puppetovskou dražbu po silných přirozených 2 BT. U silného listu zde jinak nejde vydražit drahý 5list.

### 6.5.2 2 v drahé barvě

Značí 5list 18 - 21 PC, a neforsíruje. Partner reaguje přirozeně.

### 6.5.3 2 BT

Značí BT list se silou 21 - 23 PC. Další dražba se opírá o Puppet Staymana. V obraně se v přirozeném významu používá se silou 16 – 19 PC.

<b>3♣</b> Puppet Stayman	<b>3♦</b> : aspoň jedna DB	<b>3 BT</b> : bez zájmu o 4list <b>3 DB</b> : barva bez fitu / při obou DB jakákoli
	<b>3♥</b> : 5list NAT <b>3♠</b> : 5list NAT 3 BT: žádná DB	
<b>3♦</b> : Texas		
<b>3♥</b> : Texas		
<b>3♠</b> : ♠5♥4 polopřirozené, jinak nedražitelné		

### 6.5.4 3♣♦

5+list, NF

### 6.5.5 3♥♠

6+list, 9 zdvihů, NF

### 6.5.6 Forsingový 1♠ po odpovědi 1♥

Zahrnuje silné listy, s kterými nechceme dražit se silným trefem pasovatelné hlášky, zpravidla od 22 PC. Dražba z nedostatku prostoru optimisticky očekává vydražení manše, avšak často využívá možnost limitace, umožňující zapasování podmanšového závazku. Z toho důvodu jsou všechny nereléové dražby zahajitele neforsující a nepoužívá se ani superrelé. Příklady pasovatelných sledů:

1♣ - 1♥

1♠ - 2♦  
2 BT

1♣ - 1♥  
1♠ - 2♦  
2♠ 5list

1♣ - 1♥  
1♠ - 2♦  
2♥ - 2♠  
3♠ fit

Dotaz 1♠ je ekvivalentem dotazu 1♥ po relé 1♦ a i následná dražba je kopií s těmito odchylkami:

1/ Používají se 2 bodové zóny, Z1 = 0 – 4, Z2 = 4 – 7.

2/ Prvá odpověď 1 BT draží listy bez 5listu. Z logiky dražby krátkostí odspoda plyne, že následné 2 BT jako náhradní trefy draží 4441 a ♣ singl. Dražby listů 4333 začínají od 3♣.

3/ Prvé odpovědi 2♣♦♥ jsou Texasy na 4list. Při rebidu v barvě do 3♣ draží 54 jakkoli v dražených barvách.

4/ Listy 55 s trefami nelze vydražit jako 55, jen jako 54.

5/ Prvá odpověď 2♠ je Texas na aspoň 5list trefový. Zahnuje listy jednobarevné trefové včetně 5332. Po relé 2 BT se asi nedá rozlišit 5 a 6list:

3♣	Z1
3♦♥♠	nejbližší 3 list, Z2
3 BT	Z2



<b>1 BT</b> bez 5listu	<b>2♦♥♠</b> nižší krátkost NAT	<b>NB</b> vyšší krátkost NAT / 2 BT	<b>po relé:</b> kombinace  <b>po superrelé:</b> Z!	Z!..dražba zóny kombinace.. dražba delší krátkosti a Z! NB..nová barva
		<b>3♦:</b> 4441 se dříve draženou krátkostí	Z!	
	<b>2 BT</b> ♣ krátkost 1444	Z!		
	<b>3♣♦♥♠</b> 4list NAT 333	Z!		
	<b>3 BT</b> ♠4 333, Z2, extenze			
<b>2♣♦♥</b> nižší 4+list Texasem	<b>NB max. 3♣</b> 4+list NAT	<b>po relé:</b> kombinace  <b>po superrelé:</b> Z!		kombinace.. dražba delší délky a Z!
	<b>2 BT</b> 5332 jakkoli	<b>po relé:</b> dubl  <b>po superrelé:</b> Z!	Z! pokud neurčeno	
	<b>3♦♥♠ NB v pořadí</b> 4list, NAT, 64	Z!		
	<b>zvýšení</b> 6+list, NAT	Z!		
	<b>3♥♠ NB skokem</b> 5list NAT, 55 <b>3 BT</b> extenze k 3♠, Z2	Z! pokud neurčeno		
<b>2♠: 5+♣</b>				
<b>2 BT, 3♣♦</b> 6list Texasem, s vyšším 4listem  ♥ 6list, ♠ 4list: <b>3♦:</b> Z1 <b>3♥:</b> Z2 <b>3♠:</b> nic <b>3 BT:</b> nic	<b>NB:</b> NAT, 4list	Z!		

## 7 OTEVŘENÍ 1 ♦

### 7.1 Odpovědi

<b>PAS</b>	výjimečně s károvou délkou
<b>1♥</b>	relé, 8+ PC (6+ PC při hravém listu)
<b>1♠</b>	bezgaranční superrelé 0+ PC, po kterém se přechází na přirozenou dražbu může obsahovat neindikční invit či dražbu manše
<b>1 BT</b>	negativní Gladiátor nikoli pro ♦
<b>2♣</b>	♦ negativní / libovolný invitový Gladiátor
<b>výše</b>	jako při otevření, popírá dražby přes Gladiátory

Odpověď 1♠ je nyní významově novelizována zejména z těchto důvodů :

1/ Je vhodné, aby soupeři hláškou 1♠ nebyli informováni o zvýšené šanci na soutěžní dražbu.  
2/ V situacích, kdy odpovídající je rozhodnut pro jakýkoli BT závazek či BT invit, je výhodné používat neindikující dražbu. Tou může být dražba 1 BT po relé 1 pik i s listy 5422, 6322 a to bez ohledu na sílu. Je to vhodné zejména s hodnotami v bočních barvách.

Po odpovědi 1♠ je většinou správné, když zahajitel dodraží rozlohu, tedy draží i drahý 4list při károvém 5listu. S BT listem draží 1 BT i když má drahý 5 list. Dražba většinou nevyhovuje bilanci, avšak je základem pro optimální závazek a soutěžní dražbu.

Následné dražby odpovídajícího mají tyto přirozené významy:

<b>NB v pořadí:</b> NAT, stopka.
<b>2 BT:</b> Invit.
<b>3 LB skokem:</b> NAT, invit do 3 BT, FFxxxx.
<b>3 DB skokem:</b> NAT, invit
<b>3 BT:</b> NAT
<b>4 DB:</b> NAT, konstruktivní stopka. Dražba ihned by byla blok.

## 7.2 Dražba charakteru listu

**KONVENCE 1♠: 5♦ + 4DB      KONVENCE 2 DB: Z2 s levnou délkou**

2.kolo	3.kolo	
1♠: xx5x drahý 4list, ♦ 5list Z1/ Z2	2♣: x45x, Z1 2♦: 4x5x, Z1 2♥: x45x, Z2 2♠: 4x5x, Z2	konvenční 4stupňové vyjádření drahé barvy a zóny 3. a 4. stupeň náhodou přirozený
1 BT komplementární BT listy	jako po otevření 1 BT	komplementární 1 BT Z2 s výjimkami: - ve 2. : 1. - na 3. a 4. místě
2♣: xx45, Z1		
2♦: xx6x, Z1		
2♥: xx45, Z2		
2♠: xx6x, Z2		
2BT: nic		
3♣: xx74, Z2	♦ delší, skok ve 4listu	
3♦: xx8x, Z2	♦ delší, skok v délce	
3♥: x47x, Z2	♦ delší, skok ve 4listu	
3♠: 4x7x Z2	♦ delší, skok ve 4listu	

## 8 OTEVŘENÍ 1 V DRAHÉ BARVĚ

### 8.1 Nereléové dražby

1/ **Misfitové listy** se začínají dražit počínaje Texasem na vlastní délku. Při větší síle původně texasující mluví dobrovolně pod 3 BT mimo barvu otevření. Tyto rebidy jsou neforsující. Aktuálně, po přesunutí listů 5332 do BT listů, není nutné se nutit do misfitových dražeb. Je-li zahajitel jednobarevný má 6list, jinak má druhou barvu.

2/ **Bloky** se draží hláškami 3 a 4 v barvě otevření.

3/ **Listy s fitem a 12 – 14 (15) ale s roztroušenými hodnotami** se draží

a/ okamžitými 3 BT s rovnocennými vedlejšími barvami

b/ nepravým Texasem a následně 3 BT. Texasy draží současně stupňovitě nejslabší barvu analogicky jako u krátkostí, tedy **nejnižší Texas draží nejdražší slabost**.

4/ **Ostatní listy s fitem a 8 -13 FB bez ostré krátkosti** se draží přes nepravý Texas a následně sfitování. Silnější listy se draží vyššími Texasy. Sfitování v pořadí oznamuje 3listý fit, skokem aspoň 4listý..

5/ **Listy s 4listým fitem a ostrou krátkostí** se draží skokem hláškami 2 v barvě otevření plus 1 až 3 v barvě otevření minus 1. Krátkost se vyjadřuje stupňovitě počínaje nejdražší krátkostí. Nejvyšší hláška (tedy 3 BO – 1) oznamuje nejlevnější krátkost a přesně zónu Z2.

Následná reléová dražba je založeno při neurčené zóně na následné metodě:

stupeň	
S1	singl, Z1 / šikéna s neurčenou zónou
S2	šikéna, Z1
S3	šikéna, Z2
atd.	

Po 1. stupni a relé značí 1.stupeň singla, další stupně šikénu a zóny stupňovitě.

Po 1. stupni a opravě do 3 v barvě otevření značí 1.stupeň singla a aspoň zónu Z4, další stupně šikénu a sílu stupňovitě počínaje Z1.

### PO OTEVŘENÍ 1♥

1. kolo	2. kolo	3. kolo	
2♠ ♠ OK	3♣: SZ1 / Š  3♦: SZ2 3♥: SZ3 3♠: SZ4 atd.	3♥: SZ1 3♠: ŠZ1 3 BT: ŠZ2 atd.	Š.....šikéna a Z? ŠZ1...singl a Z1 ŠZ1...šikéna a Z1
2 BT ♦ OK	3♦: SZ1 / Š  3♥: SZ2 3♠: SZ3 atd.	po relé 3♠: 3 BT: SZ1 4♣: ŠZ1 4♦: ŠZ2 atd.	
3♣ ♣OK, Z1/ Z3+	3♥: SZ1 / Š  3♠: SZ3 3 BT: SZ4 atd.	3 BT: SZ1 4♣: ŠZ1 4♥: ŠZ3 atd.	
3♦ ♣ OK, Z2	po relé 3♠: 3 BT: SZ2 4♣: ŠZ2		

**PO OTEVŘENÍ 1♠**

1. kolo	2. kolo	3.kolo	
2 BT ♥ OK	3♦: SZ1 / Š  3♥: SZ2 3♠: SZ3 atd.	3♠: SZ1 3 BT: ŠZ1 4♣: ŠZ2 atd.	Š.....šikéna a Z? ŠZ1...singl a Z1 ŠZ1...šikéna a Z1
3♣ ♦ OK	3♥: SZ1 / Š  3♠: SZ2 3 BT: SZ3 atd.	po relé 3 BT: 4♣: SZ1 4♦: ŠZ1 4♥: ŠZ2 atd.	
3♦ ♣ OK, Z1 / Z3+	3♠: SZ1 / Š  3 BT: SZ3 4♣: SZ4 atd.	4♣: SZ1 4♦: ŠZ1 4♥: ŠZ3 atd.	
3♥ ♣ OK, Z2	po relé 3 BT: 4♣: SZ2 4♦: ŠZ2		

6/ **Listy s 3listým fitem a ostrou krátkostí** se draží nejprve texasovým sfitováním hláškou 2 v barvě otevření minus 1 a následným přechodem do sledů s fitem 4listým.

7/ **Invitové listy s fitem a s neurčenou boční barvou** se draží nejprve texasovým sfitováním a následně dražbou 3 v barvě otevření.

8/ **Po sfitování na úrovni 2 v barvě otevření se používá metoda DODROK**, což jsou počátky slov Doplnění, DRžení, Ostrá Krátkost. Doplnění a ostrá krátkost jsou invity, držení je výběr mezi 3 BT a barevnou manší. Manšorsingový dotaz se dává 2. stupněm, 1. stupeň je dotaz po doplnění, další stupně draží ostré krátkosti.

9/ **Listy se suverenní barvou** lze dražit nejprve pravým Texasem a následně Gerberem 4♣.

**NERELÉOVÉ DRAŽBY PO OTEVŘENÍ 1 DB PODROBNĚ**

<b>MISFIT:</b> <b>TX1 / TX2 / TX4</b> pravý Texas na NB, 5list v texasované barvě (po 1♠ jsou 2♠ na ♣)	<b>PAS:</b> 6list, stop <b>PB:</b> 6xxx, 10-12 <b>2 NB:</b> 54, 4list, 8-10 <b>3 NB:</b> 54, 4list, 10-12 <b>2 BT:</b> 10-12	TX1...nejnižší.Texas TX3...fitující Texas TX4...nejvyšší Texas PB.....pivovní barva NB.....nová barva
<b>BLOKY S FITEM:</b> <b>3 BO</b> <b>4 BO</b>		BO.....barva otevření TXNB.Texas na novou barvu
<b>VŠUDE NĚCO,</b> <b>S FITEM 12 – 14 (15)</b> <b>3 BT:</b> bez slabiny <b>TX1:</b> nejdražší slabina <b>TX2:</b> střední slabina <b>TX4:</b> nejlacinější slabina atd.	<b>3 BT</b> <b>3 BT</b> <b>3 BT</b>	
<b>FIT BEZ OK:</b> <b>TX1:</b> 8-9 <b>TX2:</b> 10 -11 <b>TX4:</b> 12 -13	<b>BO v pořadí:</b> 3listý fit <b>BO skokem:</b> 4listý fit	
<b>4LISTÝ FIT + OK:</b> <b>2 BO+1:</b> OK nejdražší <b>2 BO+2:</b> OK střední <b>2 BO+3</b> OK nejlacinější, # Z2 <b>2 BO+4</b> OK nejlacinější, Z2	<b>Po 2 BO+1 / 2 BO+2:</b> S1: singl Z1 / šikéna jakkoli po relé se dodraží S2: singl Z2 S3: singl Z3 atd. <b>Po 2 BO+3:</b> dtto s vynecháním Z2 <b>Po 2 BO+4:</b> S1: singl S2: šikéna	
<b>3LISTÝ FIT + OK:</b> <b>TX na 2 BO</b>	<b>jako při fitu 4listém</b>	
<b>FIT + NEURČENÁ</b> <b>BOČNÍ DÉLKA: TX3</b>	<b>3 BO:</b> invit	
<b>DODROK:</b> při znalosti fitu na 2.stupni <b>2 BO+1:</b> doplnění <b>2 BO+2</b> výběr <b>3 BT / 4 BO</b> <b>S3-S5:</b> OK stupňovitě	<b>Po 2 BO+1 a relé:</b> barva stupňovitě <b>Po 2 BO+2 a relé:</b> slabost stupňovitě	
<b>SE SUVERENNÍ</b> <b>BARVOU:</b> <b>TXNB</b>	<b>4♣:</b> Gerber	

Jako listy Z1 bez singla se draží slabé listy do 6 FB se singlem, které pro slabost nejde dražit přes dražbu singla.

## 8.2 1♥ - dražba charakteru listu

2.kolo	3.kolo
1 BT: konvenčně Z1	2♦: x54x, Z1 2♥: x6xx, max Qxxxxx, Z1 2♠: 45xx, Z1 výše: nic
2♣: x5x4 Z1, Z2	2♥: Z1 2♠ - 3 BT: Z2
2♦: x54x, Z2	
2♥: x6xx, min. Kxxxxx, Z1	
2♠: 45xx, Z2	
2 BT: Z2, 6222 + levná 13. karta / 6xxx, ♣ OK	nikoli MF
3♣: Z2, 6222 + drahá 13. karta / 6xxx, ♦ OK	nikoli MF
3♦-3BT: 6xxx, Z2, drahý OK	MF
4♣: x7x4, Z2	
4♦: x74x, Z2	
4♥: x8xx, Z2	
4♠: 47xx, Z2	

## 8.3 1♠ - dražba charakteru listu

2.kolo	3.kolo
2♣: konvenčně Z1(54xx)/ (5xx4, Z1/ Z2)	2♥: 54xx, Z1 2♠: 5xx4, Z1 2 BT - 3 BT: 5xx4, Z2 výše: extrémní rozlohy
2♦: 5x4x, Z1/ Z2	2♠: 5xx4, Z1 2 BT - 3 BT: 5x4x, Z2 výše: extrémní rozlohy
2♥: 54xx, Z2	
2♠: 6xxx, Z1	
2 BT: Z2, 6222 + levná 13. karta / 6xxx, ♣ OK	nikoli MF
3♣: Z2, 6222 + drahá 13. karta / 6xxx, ♦ OK	nikoli MF
3♦-3BT: 6xxx, Z2, drahý OK	MF
4♣: 7xx4, Z2	
4♦: 7x4x, Z2	
4♥: 74xx, Z2	
4♠: 8xxx, Z2	

## 9 OTEVŘENÍ 1 BT

Draží se silou Z2 ve 2. : 1 a na 3. a 4. místě, jinak se silou Z1.

### 9.1 Základní dražby

PARTNER	ZAHAJITEL	PARTNER	
<b>2♣</b> relé, INV +	<b>2♦</b> : žádná DB  <b>2♥</b> : NAT  <b>2♠</b> : NAT	<b>2♥</b> : R <b>2♠</b> : ♠5, ♥4, INV <b>3♥</b> : ♥ nedržení, MF <b>3♠</b> : ♠ nedržení, MF <b>4♣</b> : Gerber  <b>2♠</b> : R <b>2 BT</b> : NAT, NF <b>3 LB</b> : NAT, NF <b>3♠</b> : ??, bez logiky <b>4♣</b> : Gerber  <b>2 BT</b> : NAT, NF <b>3♣</b> : R <b>3♦</b> : NAT, NF <b>3♥</b> : ??, bez logiky <b>4♣</b> : Gerber	R.....relé DB....drahá barva NAT...přirozené NF.... neforsuje NB....nová barva v pořadí NBS...nová barva skokem PB.....pivotní barva INV...invit INV+.invit nebo více
<b>2♦, 2♥</b> Texasy, 5list, nelimitované	<u>po opravě:</u> <b>NB1</b> : MF / 55 INV <b>NB#1</b> : 55, INV, NF <b>PB</b> : 6list, INV <b>2BT</b> : 5xxx, INV <b>4♠</b> : Gerber <b>NBS</b> : Autosplinter, INV do slemu		NB1...nejnižší barva NB#1.nikoli nejnižší barva
<b>2♠</b> Texas na BT, INV + pro BT: všeobecně/ s ♣ délkou/ s ♦ délkou	<u>po negaci:</u> <b>pas:</b> <b>3♣</b> : NAT, INV <b>3♦</b> : NAT, INV  <u>jiné dražby</u> <u>zahajitele:</u> <b>3♣</b> : NAT, MIN <b>3♦</b> : NAT, MIN <b>3♥, 3♠</b> : nic <b>3 BT</b> : POZ		partner může Texas na 2BT použít i jako dotaz na sílu a dle toho se rozhodnout pro 3 BT či slem
<b>2 BT, 3♣</b> Texasy nelimitované	<u>partner po</u> <u>opravě:</u> <b>NB</b> : 55, INV <b>PB</b> : 6list, INV <b>NBS</b> : Autosplinter,		



	INV do slemu		
<b>3♦</b> dotaz na drahý 5list	<b><u>zahajitel:</u></b> NAT		
<b>3♥, 3♠</b> drahý 4list inverzně	<b><u>zahajitel:</u></b> NAT		

## 9.2 Dražba charakteru listu

<b>2♦</b>	bez DB
<b>2♥</b>	aspoň 4list, NAT
<b>2♠</b>	přesně 4list, NAT
<b>2 BT</b>	♠ 5list, MIN
<b>3♣</b>	obě drahé 44
<b>3♦</b>	♥ 5list, MAX
<b>3♥ - 3 BT</b>	♠ 5list, MAX, dražba dubla

## 9.3 Kompletní reléová dražba

Viz 4.8.

## 9.4 Po Texasech na 2♥ a na 2♠

Při 2 kartovém fitu se draží oprava. Oprava se dále draží většinou s 3listým fitem s výjimkou silného BT, když partner po předchozím otevření 1♦ položil relé.

Jinak zahajitel vyjádří svůj fit tak aby partnerovi neznemožnil Retexas:

- 1/ Oprava skokem značí fit a minimum.
- 2/ Dražba barvy značí maximum a má charakter pokusné hlášky.
- 3/ Není-li k dispozici barevná pokusná hláška, použijí se nepasovatelné 2 BT, které indikují hodnoty v barvě Retexasu.

V Golemu 2014 se nově zavádí sledy, umožňující hrát 3 BT i při drahém fitu. Následně dražby může odpovídající použít při držení aspoň ve 2 vedlejších barvách:

1/ **Texas na 2 v drahé následovaný rebidem v nejbližší barvě** má tyto možné významy:

- a/ **Semipozitivní list sousedních 55** (tedy ♥♠ nebo ♠♣).
- b/ **Pozitivní list s 5listem v texasované barvě** a využitelný pro 3 BT i s fitem.
- c/ **List invitu do slemu se 6listem v texasované barvě.**

2/ Následně po sledu dle bodu 1 draží zahajitel automaticky relé, tedy 2 BT nebo 3♦. Odpovídající vyjádří semipozitivní list dražbou dříve texasované barvy.

Při listu využitelném i při fitu pro 3 BT vyjádří barvu případné slabiny stupňovitě podle golemovských zásad, nejnižší barva je přiřazena nejdražší slabině, tedy podle následující tabulky. Pro stupňovitou dražbu se vynechává dražba původně texasované barvy.

slabina v barvě
B0 - žádné
B1 - nejdražší
B2 – střední
B3 - nejlcacinější

Dražby jsou však odlišné dle texasované barvy, protože po texasovaných srdcích je prostoru dost, po pikách málo.

Po relé 2 BT platí:

stupeň	
3♣ (S1)	B0
3♦ (S2)	B1 (♠ slabost)
3♥ ---	List 55
3♠ (S3)	B2 (♦ slabost)
3 BT (S4)	B3 (♣ slabost)

Po relé 3♦ platí:

stupeň		
3♥ (S1)	B0 / B1 (♥ slabost)	po relé 3♠: 3 BT: B0, bez slabiny 4♠: B1 (♥ slabost)
3♠ ---	List 55	
3 BT (S2)	B3 (♣ slabost)	

Dražby invitu do slemu nejsou podrobně zpracovány.

## 10 OTEVŘENÍ 2♣

### 10.1 Nereléové dražby

2♥, 2♠: PO	PO...pasuj nebo oprav
2 BT: vyber levnou	
3♣ - 3♠: Texasy na barvu	
3BT: NAT	

### 10.2 Reléové dražby

Dražba charakteru listu se prolíná s dražbou kompletní rozlohy. Zde lépe řečeno dražba krátkosti se prolíná s dražbou zóny a kompletní rozlohy. Základní schéma je

na 1. relé	následně
2♥: ♠ OK Texasem	dražba zóny a rozlohy
2♠: ♥ OK, tedy nejvzdálenější	dražba zóny a rozlohy
2 BT: ♣ OK Texasem	dražba zóny a rozlohy
3♣: ♦ OK, Z1	dražba rozlohy
3♦ - 3♠: ♦ OK, Z2, dražba rozlohy	

Schéma dražby zóny a rozlohy

1.kolo	2.kolo
S1: Z1	S1 - S3: dražba rozlohy
S2 - S4: Z2, dražba rozlohy	

Schéma dražba rozlohy

1.kolo	2.kolo	
B0 / B1	B0 B1	B0...žádný 5list B1...nejlevnější 5list
B2		
B3		

### 10.3 Texasová dražba

Tyto sledy se používají jako stop proti OK, invit proti OK nebo jako manšforsing. Dvoubarevná dražba je vhodná, když nechceme prozradit krátkost zahajitele a nemáme slemové ambice.

Texasy slouží:

- 1/ Ke stopování či invitu v barvě partnera. Při invitu svou barvu opakuje s předpokladem misfitu.
- 2/ K výběru konečného závazku na úrovni manše. Rebid partnera v nové barvě forsíruje do manše. Může to být výhodné, neprozradí se OK.

Po prvním Texasu zahajitel:

- 1/ **Přijímá Texas s krátkostí** v této barvě nebo s fitem v levné a minimem.
- 2/ **Přijímá Texas skokem s fitem v drahé barvě a s minimem.**
- 3/ **Draží OK s fitem a maximem.**

Příklady:

- |           |                     |
|-----------|---------------------|
| 2♣ - 3♣   |                     |
| 3♦ - 3♠   | ukazuje ♦♠, MF      |
|           |                     |
| 2♣ - 3♣   |                     |
| 3♦ - 4♦   | invit v ♦ proti OK  |
|           |                     |
| 2♣ - 3♦   |                     |
| 3♥ - 3 BT | žádá výběr ♥ BT     |
|           |                     |
| 2♣ - 3♦   |                     |
| 4♥        | fit a minimum       |
|           |                     |
| 2♣ - 3♦   |                     |
| 4♣        | fit, maximum a ♣ OK |

Zůstává nevyřešeno, co značí dražba reversem, příklad:

- |         |                                 |
|---------|---------------------------------|
| 2♣ - 3♥ |                                 |
| 3♠ - 4♣ | ♠♣, MF, asi popírá možnost 3 BT |

## 11 OTEVŘENÍ 2♦

Minimulti, drahý 6list, 6-11, na 4.místě o 3 FB více.

Partner má k dispozici silný dotaz 2 BT, který ve spojení se zónou Z2 forsíruje na manš.  
Po otevření na 3.místě jsou však 2 BT pouze základem soutěžní dražby.

### 11.1 Nereléové dražby

PARTNER	ZAHAJITEL	PARTNER	
2♥ PO, start pole stopů	PAS 2♠	3♠: INV	PB...pivotní barva INV...invit
2♠ PO, invit pro ♥	PAS 3♥: Z1  3♣: OK NAT, Z2 3♦: OK NAT, Z2 2 BT ♠ OK možný, Z2	3♣ (relé na ♠ OK): S1(3♦): BEZ ♠OK S2(3♥): S ♠OK	NAT.přirozené VB...vlastní barva PO...pasuj nebo oprav
3♣: NAT, STOP			
3♦: NAT, INV			
3♥: BLOK PRO PB			
3♠: NAT, VB, INV			
3 BT: NAT			
4♣ oznam PB Texasem			
4♥ a výše: NAT, VB			

### 11.2 Reléové dražby po relé 2 BT

Většina dražeb zajišťuje hru ze strany tazatele. Základem dražeb jsou tato pravidla:

- 1/ **Supertexas (dvojitý Texas)** oznamuje Z1 nebo Z2 s OK.
- 2/ **Druhé relé** (licence) je MF, oprava do délky neforsíruje.
- 3/ **Z2 bez OK** oznamujeme inverzní dražbou délky.
- 4/ **Z2 s OK** oznamujeme jen na dotaz.
- 5/ Při Z1 nelze OK vyjádřit.

**METODY:** Supertexasy a inverze

<b>3♣, 3♦</b> PB Supertexasem Z1/ Z2, OK	<b>po relé (MF):</b> <b>3 BT:</b> Z1, FFxxxx <b>3 PB:</b> Z1, jinak <b>NB:</b> Z2, OK  <b>po opravě do PB:</b> <b>PAS:</b> Z1 <b>4 PB:</b> Z2	PB...pivovní barva R.....relé
<b>3♥, 3♠</b> PB inverzně, Z2, bez OK	<b>R:</b> Allum	
<b>3 BT</b> extenze k hlášece 3♠ Z2, bez OK, barva FFxxxx	<b>R:</b> Allum	

**PO ZÁSAHU ZÁVAZKEM**

ZÁSAH	PARTNER	ZAHAJITEL	PARTNER	
<b>2♥, 2♠</b>	<b>X:</b> pobídkové  <b>DDB: ??</b> <b>2 BT</b> INV do 3 BT	<b>PAS:</b> trestný <b>2♠ po 2♥:</b> MIN <b>3♠ po 2♥:</b> BLOK <b>3♥ po 2♠:</b> MIN <b>jinak:</b> INV PRO PB <b>3♣:</b> OK <b>3♦:</b> OK <b>2BT:</b> OK v BS možná  <b>PB:</b> MIN <b>X PO SD:</b> INV	<b>3♣ (relé na ♠ OK):</b> <b>S1(3♦):</b> BEZ OK <b>S2(3♥):</b> OK	PB...pivovní barva DDB. druhá drahá barva SD..soutěžní dražba BS..barva soupeře
<b>2 BT</b>	<b>X:</b> pobídkové  <b>3♥:</b> SD <b>3♠:</b> NAT, VB	<b>PAS</b> šance na mnoho pádů <b>3 LB:</b> INVIT PRO PB <b>3 PB:</b> MIN PRO PB <b>X PO SD:</b> INV		
<b>3♣, 3♦</b>	<b>X:</b> pobídkové <b>3♥:</b> SD	<b>3♦ po 3♣:</b> INV		

## 12 OTEVŘENÍ 2♥

Rozloha 55 se srdcovým 5listem a libovolným dalším 6-11, **na 4.místě o 3 FB více.**  
Partner má k dispozici silný dotaz 2 BT, který ve spojení se zónou Z2 forsíruje na manš.  
Po otevření na 3.místě jsou však 2 BT pouze základem soutěžní dražby. Nereléové dražby

<b>2♠:</b> PO, NEG	PO... pasuj nebo oprav
<b>3♣:</b> NAT, NEG	
<b>3♦:</b> fit, INV	
<b>3♥:</b> fit, blok	

### 12.1 Reléové dražby po relé 2 BT

<b>3♣:</b> Z1/ Z2	<b>3♦, 3♥:</b> Z1	výše: Z2
-------------------	-------------------	----------

<b>3♣:</b> NAT, Z1/ Z2	<p><b>po relé 3♦:</b>  <b>3♥:</b> Z1  <b>jinak:</b> Z2  <b>3♠:</b> NAT, aspoň dubl v bližší krátké barvě  <b>3BT:</b> popírá dubl ♠          (dle Monackých 2 BT)  <b>výše:</b> nic          (dotaz se mohl týkat jen zón)</p> <p><b>po opravě 3♥:</b>  <b>PAS:</b> Z1  <b>jinak:</b> Z2, NAT</p>
<b>3♦:</b> NAT, Z1	<b>3♥:</b> NAT, NF <b>3♠, 4♣:</b> Allum
<b>3♥:</b> ♠ 5list, Z1	<b>3♠:</b> NAT, NF <b>4♣, 4♦:</b> Allum
<b>3♠:</b> ♠ 5list, Z2 extenze	<b>4♣, 4♦:</b> Allum
<b>3 BT:</b> ♦ 5list, Z2	<b>4♣, 4♦:</b> Allum

## 13 OTEVŘENÍ 2♠

Rozloha 55 piky a levná, 6-11, **na 4.místě o 3 FB více.**

Partner má k dispozici silný dotaz 2 BT, který ve spojení se zónou Z2 forsíruje na manš.

Po otevření na 3.místě jsou však 2 BT pouze základem soutěžní dražby.

### 13.1 Nereléové dražby

<b>3♣</b> : PO, NEG	PO...pasuj nebo oprav
<b>3♦</b> : NAT, NEG	
<b>3♥</b> : FIT, INV	
<b>3♠</b> : FIT, blok	

### 13.2 Reléové dražby po relé 2 BT

Po první odpovědi je znám druhý 5list i zóna.

<b>3 LB</b> : Z1	<b>výše</b> : Z2
------------------	------------------

ZAHAJITEL	ŠÉF
<b>3♣</b> NAT, Z1	<b>3♦</b> : ♠ Allum <b>3♥</b> : ♣ Allum <b>3♠</b> : NAT, NF <b>3 BT</b> : NAT <b>4♣</b> : NAT, NF
<b>3♦</b> NAT, Z1	<b>3♥</b> : ♠ Allum <b>3♠</b> : NAT, NF <b>3 BT</b> : NAT <b>4♣</b> : ♦ Allum <b>4♦</b> : NAT, NF
<b>3♥</b> ♣ 5list stupňovitě, Z2	<b>3♠</b> : ♠ Allum <b>4♣</b> : ♣ Allum
<b>3♠</b> ♦ 5list stupňovitě, Z2	<b>4♣</b> : ♠ Allum <b>4♦</b> : ♦ Allum
<b>3 BT</b> : extenze ke 3♠, ♦ 5list FFxxx, Z2	<b>4♣</b> : ♠ Allum <b>4♦</b> : ♦ Allum

## 14 OTEVŘENÍ 2 BT

Oba levné pětilysty, 6 - 11 PC. Dle pravidel o blocích.

### 14.1 Odpovědi

<b>3♣, 3♦</b> : stop
<b>3♥, 3♠</b> : 6list, na 1. a 2. místě forsing na 1 kolo
<b>4♣, 4♦</b> : invit

## 15 OTEVŘENÍ 3 V LEVNÉ BARVĚ

6list solidní, dle pravidel o blocích. Změna barvy je forsing pro 1 kolo. **Na 4. místě list invitu do 3 BT s min. AKxxxxx.**

## 16 OTEVŘENÍ 3 V DRAHÉ BARVĚ

7 list, dle pravidel o blocích. Změna barvy na 1. a 2. místě je forsing. **Na 4. místě list invitu do manše s maximem u partnera.**

## 17 OTEVŘENÍ 4 V LEVNÉ BARVĚ

9-10 zdvihů. V barvě (oznámené **Supertexasem**) může chybět pouze eso. **Relé** je dotaz na počet zdvihů. Zahajitel s 9 zdvihy draží 4 ve své délce. S rezervou cui-biduje. Při cui-bidech se nerozlišuje kolo. Zahajitel nerozlišuje kontrolu krátkostí a figurou. Dražba dále pokračuje metodou cui-bidů. **Na 4. místě beze změny.**

## 18 OTEVŘENÍ 4 V DRAHÉ BARVĚ

7list, dle pravidel o blocích. **Na 4. místě konečný závazek z bilance.**

## 19 VÝNOSOVÉ KONTRY

### 19.1 *Na dobrovolně vylicitovaný slem*

Lightnerovo.

### 19.2 *Na malý slem vylicitovaný v soutěžní dražbě*

Pro oba obránce ukazuje počet defenzivních zdvihů:

<b>X:</b>	1
<b>PAS:</b>	0 / 2

### 19.3 *Na 3 BT bez zásahu*

Přikazuje výnos nejlevnější nelicitované barvy.

### 19.4 *Na 3 BT se zásahem*

Přikazuje výnos v dražené barvě. Pokud dražili oba obránci přikazuje výnos barvy vynášejícího.



## 20 SLEMOVÉ DRAŽBY

### 20.1 Novela golemovský Blackwood a Gerber

Blackwood je pokládán hláškou 4 BT tehdy, když nelze použít Gerbera.

Gerber je pokládán hláškou 4♣ v následujících případech:

1/ **Skokem po přechozí reléové dražbě.** Nesmí se však jednat o jediný možný invit v trefech. Pokud jsou 4♣ invitem pokládá se hláškou 4♦, pokud se nejedná o jediný možný invit v kárech. Příklad jediného možného invitu v trefech je následně

1♣	-	1♦		
2♥	-	3♣	♦♣ 54, Z2	- stop
		4♣		invit
		4♦		Gerber

ale nikoli

1♣	-	1♦		
2♣	-	3♣	♦♣ 54, Z2	- invit
		4♣		Gerber

2/ **Skokem po předchozím texasovém určení barvy.**

U Gerbera se neočekává konflikt vůči Allumu, kdyby někde byl, má přednost Allum.

Základní verze těchto dražeb je u prvních dvou stupňů hádací. Vychází z předpokladu, že tazatel dle svého listu bezpečně uhádne správnou alternativu. Tato verze bude v Golemu použita v následující úpravě, když stupně S1 a S2 jsou pasovatelné. Nelze tak dražit 2 esa a 4 krále, což je ale v Golemu prakticky vyloučené.

S1	0 / 3 esa
S2	1 / 4 esa
S3	2 esa a 0 králů
S4	2 esa a 1 král
S5	2 esa a 2 krále
S6	2 esa a 3 krále

U obou dotazů je obvykle indikována očekávaná barva nebo barvy závazku a tím odpovídající závoru. Očekávaná barva může být též neurčena. U Blackwooda je závoru 5 v očekávané barvě, je-li neurčena 5♣. U Gerbera jsou očekávanými barvami dražené barvy zahajitele. Závorou je nižší z nich, počínaje od srdcí. Je-li neurčena 4♥. Vždy je možné uzavření dražby v BT, někdy v neočekávané barvě.

Golem bude někdy rozšiřovat první 2 stupně o skryté významy podle další tabulky. Pro popis pravidel nejprve definuji pojmy. Nejnižší draženou barvu budeme označovat poněkud nepřesně jako závoru. Pokud nebyla dražena žádná barva, bude závorou nejnižší barva. Dále se zavádí pojem allumovské barvy. Je to ta z dražených barev, která by byla vybrána pro nejnižší Allum. V následujícím Gerberu je allumovská barva piky.

1♠	-	1 BT
2♥	-	4♣

Pokud je závorou stupeň S1, skryté významy se nepoužívají. Pokud je závorou stupeň S2 či vyšší, používají se skryté významy SA, pokud je závorou stupeň aspoň S3, používá se též skrytý význam SB. Skryté významy draží listy s aspoň 2 esy a s 1-2 krály vždy navíc s allumovskou dámou. Význam SB navíc draží KQ nebo QJ v allumovské barvě. vyžaduje Pokud závoru bude

aspoň S3, používá se též SB, dražící rovněž 2 esa a 2 krále, ale navíc v allumovské barvě KQ nebo QJ.

S1	0 / 3 esa / SA	SA.. významy skryté
S2	1 / 4 esa / SB	SB.. významy skryté
S3	2 esa a 0 králů	
S4	2 esa a 1 král	
S5	2 esa a 2 krále	
S6	2 esa a 3 krále	

Pro následné dražby platí tato pravidla:

a/ Za základní významy stupňů S1 a S2 se skrytými významy se považují 0 nebo 1 eso. Ostatní možnosti se vyjádří metodou dražby skrytých významů. 3 nebo 4 esa se draží jako doplňkový skrytý význam.

b/ Po prvé odpovědi uzavírá tazatel dražbu libovolným závazkem podzávorovým vyjma relé. Může tedy uzavřít i mimo draženou barvu. Příklad pro Gerbera a závoru 5♣

4♣ - 4♦ Gerber - 0 / 3 esa / SA  
 4♥ relé pro allumovskou barvu  
 4♠ ♠ stop  
 4 BT BT stop  
 5♣ ♣ stop

Po stolech draží odpovídající jen se skrytými významy.

c/ Skryté významy vydraží dotazovaný z vlastní iniciativy, zpravidla po uzavření dražby tazatelem. Příklad pro Gerbera a závoru 5♣:

4♣ - 4♦ Gerber - 0 / 3 esa / SA  
 4♠ ♠ stop  
 - pas - 0 es  
 - jinak stupňovitě počet králů, pak 3 esa

d/ Tazatel může pokládat podzávorová relé na počet králů, pokud není určen. Příklady:

Závora 4♠:

4♣ - 4♥ Gerber - 1 / 4 esa / SA  
 4♠ ♠ stop pro 1 eso  
 4 BT BT stop, nikoli relé

Závora 4♠:

4♣ - 4♦ Gerber - 0 / 3 esa / SA  
 4♥ relé

Dotazovaný odpovídá na relé stupňovitě:

S1	0 králů
S2	1 král
S3	2 krále
S4	3 krále
S5	4 krále
S6	SA 1 král
S7	SA 2 krále
S8	3 esa

## 20.2 Allum 321

Klíčové figury jsou všechna esa, král a dáma v trumfech.

Allum se pokládá obvykle po reléové dražbě a dotazem se současně určuje trumfová barva..

Allum po reléové dražbě může být pokládán buď jen tehdy, pokud předchozí dražbou byl položen forsing na manš, nebo tehdy, když každá hláška tazatele mimo pas zaručuje hrát minimálně manš.

Trumfová barva je po reléové dražbě určována výběrem hlášky dotazu z pole allumovských dotazů, k tomuto účelu vyhrazených. Start pole Allumů je první volný stupeň, který není ani relé, ani přirozený. Závora pole Allumů je 4♦. Pole Allumů takřka nikdy neobsahuje 3 BT, které bývají konečný závazek. Výjimka je jen tehdy, když je znám drahý fit aspoň 54.

Přiřazení trumfových barev dotazům je konvenční. 1.stupněm z pole se pokládá pro nejdelší barvu, 2.stupněm pro druhou nejdelší barvu, atd. Rozhoduje délka dražbou zaručená. V případech rovnosti zaručených délek se za delší považují barvy v pořadí ♥, ♠, ♣, ♦. Je to pořadí, jak barvy dosahují úrovně manše. V tomto pořadí mají odpovědi nejméně prostoru do závory.

Základní draženou veličinou je počet kontrol. Esa mají 3 kontroly, trumfový král 2, trumfová dáma 1 kontrolu. Celkem je 15 kontrol.

Metoda se snaží optimálně využít hlavní licitační prostor odpovědí, který končí závorou. Tou je manš v barvě trumfů. Tento prostor je vyhrazen pro odpovědi negativní a slabé.

Zavádí se pojem báze čili základ, což je minimální počet kontrol, dražitelný nejslabší odpovědí. Báze závisí na vydražené síle odpovídajícího. Na příklad pro primérní list bez rezervy byla zvolena báze 3 kontroly, což je eso nebo trumfový mariáš.

Vzniká tak veličina snížený počet kontrol právě o bázi, kterou jsem nazval Allumy. V našem příkladu má list se 4mi kontrolami jeden Allum. Sporadicky se stane, že list bude obsahovat záporný počet Allumů. Tyto počty zahrneme pod pojem odpad a bude je možné dražit jen s určitým omezením.

Dále se zavádí proměnný počet možností u dražených stupňů. Nejčastěji se draží jedna nebo dvě sousední možnosti.

Přiřazení významů dražebním stupňům má tako pravidla:

1/ Závora draží nulu Allumů, výjimečně též jeden, nebo též odpad.

2/ Odpad je však přednostně dražen závorou minus 4, je-li k dispozici.

3/ Dozávorová stupnice je inverzní, nejslabším stupněm je závora.

4/ Počet možností dozávorových stupňů při prostorou větším než jedna se zvyšuje tak, aby stupeň závora minus 3 dražil přesně nebo též tři Allumy. Počet možností zvyšujeme přednostně u nižších stupňů.

5/ Nadzávorová stupnice je přirozená. Nižší stupně draží nižší počet Allumů.

6/ Pokud odpověď na Allum draží více možností, lze je rozlišit na relé a to přirozeně, nižší stupně draží nižší počet Allumů. Pokud odpověď obsahuje též odpad, rozlišení začíná minus 2 Allumy a je toto

Allumy
-2
-1
0
+1

7/ Při prostoru 1 je druhý stupeň čili první nadzávorový Multi 5+, tedy 5 a více Allumů. Ostatní nadzávorové stupně tak draží vzestupně 1 a více Allumů.

8/ Vlastní klíčové figury někdy pomohou rozšifrovat dvojnásobné dražby. Například máme-li trumfového krále, odpověď 5 nebo 6 kontrol značí určitě 2 esa.

- V závislosti na velikosti hlavního licitačního prostoru pro dražbu mimo odpad platí:
- 1/ Při prostoru 4 a více draží všechny stupně jednoznačný počet Allumů. To odpovídá Allumu 4 kára nebo nižším pro trefy.
  - 2/ Při prostoru 3 je první stupeň dvojnásobný, slabší hodnota 2 Allumy je ale vydražitelná do závory. To odpovídá Allumu 4 trefy pro piky.
  - 3/ Při prostoru 2 je první stupeň trojnásobný s rozlišením až nad závorem. To odpovídá Allumu 4 trefy pro srdce.
  - 4/ Při prostoru 1 je víceznačné Multi 5+. To existuje v případě Allumu 4 kára pro srdce.

### K problematice řešení Allumu

Nově jsem zvolil pro snížený počet kontrol označení Allum místo původního Golem.

Inverzní stupnici v dozávorovém poli jsem zvolil, protože při 2 nebo 3 Allumech a při prostoru aspoň 4 lze položit dozávorový dotaz a získat některé dozávorové odpovědi.

V ostatních situacích jsem zvolil stupnici přirozenou. Zejména s ohledem na nutnost šetření prostoru při počtu Allumů těsně nad 3. Přirozené je tak i dolícitování víceznačných stupňů. Většinou dolícitování by inverzní stupnice nevedla. Pouze při prostoru 3 bychom slabší hodnotou 2 Allumy překročili závoru. Jedná se o Allum 4 trefy pro piky. 4 kára jsou 2 nebo 3 Allumy. Po relé 4 srdce nyní značí 4 piky 2 Allumy, 4 BT 3 Allumy. Překročení závory nevedí, s tím u 3 Allumů počítáme.

K odpovědi závora minus 4 jsem přiřadil odpad, což usnadní dražby pro levné barvy.

Komplikovanost návrhu je částečně jen zdánlivá. Většinou postačí určit jen počet Allumů. Další sledy jsou třesnička na dortu a v první fázi není nutné hrát.

Je vhodné si zafixovat:

- 1/ Závora draží vždy nulu Allumů a draží často i odpad.
- 2/ Dozávorové dražby zajišťují s výjimkou rozsahu 1 dražby do 3 Allumů.

### Allumovská pravidla přesněji:

- 1/ počet kontrol báze

vydražená síla	báze
0 +	0
5 +	1
7 +	2
Z1 (11 – 14)	3
Z2 (15+)	4

- 2/ počet Allumů = počet kontrol - báze

- 3/ Tabulka prvních odpovědí na Allum v závislosti na hlavním licitačním prostoru v počtu Allumů

prostor stupeň	1	2	3	4	5	6
závora - 5						??
závora - 4					odpad	odpad
závora - 3				3	3	3
závora - 2			2/3	2	2	2
závora - 1		1/2/3	1	1	1	1
<b>závora</b>	0 / odpad	0 / odpad	0 / odpad	0 / odpad	0	0
závora + 1	Multi 5+	4	4	4	4	4

závora + 2	1	5	5	5	5	5
závora + 3	2	6	6	6	6	6
závora + 4	3	7	7	7	7	7
závora + 5	4	8	8	8	8	8
příklady	4♦ pro ♥	4♣ pro ♥ 4♦ pro ♠	4♣ pro ♠	4♦ pro ♣	4♣ pro ♣ 4♦ pro ♦	4♣ pro ♦

### 20.3 Poallumovské dražby

Poallumovské dražby budou sloužit většinou k velkoslemové rešerši nebo i k výběru mezi slemem v barvě a beztrumfů. Někdy však umožní zastavení na pětitriku, někdy i na čtyřtřiku v drahé barvě.

Skupinu poallumovských dražeb je nutno chápat jako prvý návrh. Hlavní myšlenkou bylo maximální využití zavedených nových či klasických allumovských metod.

Prvou metodou je dražba kvality trumfové barvy. Za kvalitní se považuje, pokud má kluka nebo aspoň kartu navíc vůči vydraženému počtu. Dotaz se pokládá pomocí relé a odpovídá se dle následné tabulky a při pozitivce dále definovaným počtem Totálů

barva, Totály

nekvalitní, cokoliv
kvalitní, 0
kvalitní, 1
kvalitní, 2
atd.

Druhou metodou je dražba totálních kontrol. Za ty považujeme všechny esa, krále a dámy. Ohodnocujeme je třemi, dvěma a jednou totální kontrolou. Dohromady je jich 24.

Podobně jako allumovskou bázi zavádíme i totální. Následně pak určujeme Totály, což je počet kontrol, snížených o bázi. Odhad báze je předběžně roven dvojnásobku báze allumovské. Totálních kontrol však nemůže být méně než kontrol allumovských. Proto za totální bázi určujeme větší hodnotu z odhadu báze a počtu allumovských kontrol.

Předpokládejme, že jsme odpověděli na pikový Allum s listem AKxxx, AQxx, xx, xx. Máme 8 allumovských kontrol a dražíme tedy 5 Allumů. Odhad totální báze je 6 totálních kontrol. Ale po dražbě Allumů již oba partneři po dražbě vědí, že totálních kontrol je nejméně 8 a toto číslo pak použijí. Tedy platí

totální báze = Max (odhad totální báze, počet allumovských kontrol)

počet Totálů = počet totálních kontrol - totální báze

Počet Totálů může být i záporný, pak dražíme nulový. Stupnice je vzestupná s jednoznačnými prvky. Draží se buď na superrelé nebo ve spojení s dotazem na trumfovou barvu. Dražba Totálů následně po negativce na trumfové relé se nepožívá. Pokud tazatele zajímala kvalita trumfů, měl by mít nyní jasno co do výše závazku.

počet Totálů

0
1
2

3
atd.

Třetí metodou je dražba kontrol netrumfové barvy. Určení barvy se provádí pomocí zbylých nezávorových dražeb s přiřazením podle allumovských pravidel (nejnižšímu dotazu je přiřazena nejdelší barva atd.). U odpovědi se předpokládá určitý přehled tazatele o esech a proto se držení samotného esa přiřazuje k nejslabšímu stupni dle této tabulky

kontrol, eso
00 / 01
10
20
30, nikoli 01
40
50
60

## 21 SOUTĚŽNÍ DRAŽBA

Pokud soupeři zasáhnou, snažíme se většinou udržet či zvyšovat informační náskok. Tím je především dražba rozlohy a síly či o držení nebo krátkosti zejména v barvách soupeře. Přihlížíme též k výnosovým hodnotám barev.

Naše dražba v obraně je ještě více ovlivněna potřebou výnosových informací. Na 1.stupni zasahujeme při 5listu se špatnými výnosovými kvalitami asi od špatné priměrky. Trestné kontra zde prakticky nehrozí. Na 2.stupni klademe na kvalitu barvy a na počet zdvihů. Bez středních hodnot v naší barvě soupeři ani na 2.stupni prakticky trestně nekontrují.

Pro zásah na 1.stupni můžeme použít tyto korekční body:

- 1/ Výnosové figurové seskupení minus 1 až plus 2 PC. Nejlepší pro KQJxx.
- 2/ Figura v barvě soupeře minus 1 až minus 2 PC.
- 3/ Singl v barvě soupeře plus 1 až 2 PC.
- 4/ Šikéna v barvě soupeře 2 až 3 PC.
- 5/ Rozloha 54 někdy 1 PC.

Pro lepší pamatovatelnost se Golem snaží osvědčené metody používat vícekrát. V soutěžní dražbě se to týká zejména pivotních situací. K tomu dochází po otevřeních v drahé barvě nebo po našem zásahu v barvě na prvním či druhém stupni.

System se bude nově snažit testovat rozložená držení barvy soupeře pro BT závazky a navíc s ideou je hrát z optimální strany. Bývá obvykle dobré pravidlo "sám si vynes".

Pro účely testování držení se zavádí kategorie držení, kterou nazveme monodržení. Monodržení bude znamenat právě jedno držení barvy soupeře. Obvykle asi typu **Ax, Axx, Kx, Kxx, KTx, Qxx, QTx** či i někdy **Qx, Jxxx**. Monodržení se bude oznamovat dražbou barvy soupeře a to podle okolností přirozeně či Texasem a to i na BT.

Po kontru soupeře se zavádí pojem doplňkových stupňů, tedy stupňů vzniklých díky **kontru**, tedy

**PAS** 1. doplňkový stupeň, zkratka DS1

**XX** 2. doplňkový stupeň, zkratka DS2

Stupeň DS2 má někdy omezené použití u reléové dražby neb často požadujeme, aby se dražba nevykolejila z původních sledů.

V případech, že doplňkové dražby jsou dotazy, vznikají obvykle až 2 doplňkové odpovědi. Na příklad po odpovědi na relé, kontru a dotazu **PAS** platí

**XX** 1. doplňková odpověď, zkratka DO1

**relé** 2. doplňková odpověď, zkratka DO2

DO2 má opět někdy omezené použití, neb např. u reléové dražby požadujeme, aby se nevykolejila z původních sledů.

Pro paměťové zjednodušení zavádíme **základní zbytkové přiřazení** doplňkových stupňů. To se použije, když pro situaci není speciální přiřazení. To je u informátora

DS1	rezerva 1 zdvihu
DS2	rezerva 2 zdvihů s dodržáním pravidla nevykolejení
jinak	bez rezervy
U šéfa	
DO1	dotaz na rezervu
DO2	neurčeno

## 21.1 Po kontru

### 21.1.1 Na otevření mimo 1 BT

OTEVŘENÍ	PARTNER	ZAHAJITEL
1♣	<b>PAS:</b> ♥ 4+list, podreléové, soutěžní síla <b>XX:</b> ♠ 4+list, podreléové, soutěžní síla <b>1♠:</b> jako bez kontra, obvykle 0 - 5 <b>1♥:</b> negativní relé, jinak podreléové <b>jinak:</b> jako bez kontra	
1♦	<b>PAS:</b> ♥ 4+list, podreléové, soutěžní síla <b>XX:</b> ♠ 4+list, podreléové, soutěžní síla <b>1♠:</b> bezgaranční relé, popírá PAS a XX <b>jinak:</b> jako bez kontra	
1♥, 1♠	<b>PAS:</b> negativní / trestný <b>XX:</b> Čermák = „řekni 1.stupeň“ a já se vydražím obvykle stopkou <b>jinak:</b> jako bez kontra	
2♣	<b>PAS:</b> ♣ 3+list, podreléové, úmysl hrát ♣ při fitu <b>XX:</b> ♣ misfit, podreléové <b>jinak:</b> jako bez kontra	
2♦	<b>PAS:</b> tolerance pro ♦, min. Qxxxxx, NEG <b>XX:</b> popírá PAS, NEG <b>2♥, 2♠:</b> jako bez kontra, ale soutěžní úmysly <b>2 BT a výše:</b> jako bez kontra	
2♥	<b>PAS:</b> tolerance pro BO, NEG/ neurčeno <b>XX:</b> popírá PAS, NEG, řekni druhou barvu <b>2♠:</b> jako bez kontra, ale soutěžní úmysly <b>2 BT a výše:</b> jako bez kontra	
2♠	<b>PAS:</b> tolerance pro BO, NEG/ neurčeno <b>XX:</b> popírá PAS, NEG, řekni druhou barvu <b>3♣:</b> jako bez kontra, ale soutěžní úmysly <b>jinak:</b> jako bez kontra	
2 BT	<b>PAS:</b> NEG, porad', pak vyberu barvu, i drahou <b>XX:</b> NEG, vyber barvu <b>3♣, 3♦:</b> výběr se soutěžními úmysly <b>3 DB:</b> 6list, F1	<b>3♣:</b> nic proti <b>XX:</b> ♦ výrazně lepší
3♣ až 3♠	<b>PAS:</b> NAT <b>XX:</b> Čermák = „řekni 1.stupeň“ a já se vydražím <b>nabídka:</b> NAT, konstruktivní, NF	

### 21.1.2 Na 1 BT otevření nebo na sledy 1♦ - 1♥ - 1 BT a 1♦ - 1♠ - 1 BT též re-open

Hráči naší linky budou rozlišováni podle pozice vůči kontrujícím. Prvý bude nazýván pivot, druhý nepivot.

Toto řešení je vytvořeno na základě Čermákovy metody. Preferuje dražbu drahých barev, u pivota srdcí, u nepivota piků. Hlavní význam rekontra je stop na délce a žádá automatickou dražbu 2♣. Dražby do 2♥ jsou dvoubarevné a značí u pivota vždy srdcovou barvu. 2♣ a 2♦



draží druhou barvu přirozeně. 2♥ draží též piky. Pomocí hlavních únikových dražeb do 2♥ se tak vyjádří 50 procent dvoubarevných listů.

Partner zahajitele může dražit též 2♠, 2 BT až 3♠ s rozlohami jako při otevření.

System je doplněn dražbou nepivota po pivotem propasovaném kontru. Ten vyjadřuje svůj list podobně jako pivot, ale dražba značí vždy piky a barvu draženou. Dražby 2♠ a vyšší jsou u zahajitele vyloučeny.

Únikové dražby nejsou povinné. Hráči mají zvážit i silové poměry.

PIVOT	NEPIVOT	PIVOT	
<b>PAS</b> zbytkový	<b>XX:</b> řekni 2♣ STOP na délce  2♣: ♣♠, 44 2♦: ♦♠, 44 2♥: ♥♠, 44 PAS: jinak	PO	INV....invit INV+ ..nejméně invit PO.....pasuj nebo oprav NEG....negativní SOUT...soutěžní
<b>XX</b> řekni 2♣, STOP na délce / konstruktivní	2♣ automat	<b>PAS až 2♠</b> STOP na délce  2 BT (jen partner): Puppet Stayman odpověď 3♣ neexistuje  3♣ - 3♠ (jen partner) : NAT, INV 3 BT (jen partner): NAT	
2♣: ♣♥ NEG, 44	PO		
2♦: ♦♥ NEG, 44	PO		
2♥: ♥♠ NEG, 44	PO		
2♠ (jen partner): ♠ levná	PO		
2 BT (jen partner): ♣♦,55			
3♣-♠ (jen partner): NAT, blok			

### 21.1.3 Na sfitovanou barvu

Příkladem může být golemovský dražební sled:

1♠ - pas - 2♣ - pas  
2♦ - pas - 2♠ - X

Úkolem naší linky je popsat své ofenzivní a defenzivní hodnoty.

1/ Rozlohovou rezervu oznamujeme jakýmkoli zvýšením barvy fitu nebo ukázáním vedlejší barvy.

2/ Bodovou rezervu jednoho zdvihu oznamujeme rekontrem.

3/ Možnost hrát BT závazek oznamujeme dražbou BT.

4/ Při absenci rezervy nebo při rezervě dvou zdvihů pasujeme.

### 21.1.4 Na prvé relé po otevření 1♦

Novým hláškám se přiřazuje význam BT listu s doplňkovými informacemi a význam hlášky 1 BT se zužuje. Po každé nové odpovědi se lze vrátit do systému.

ZAHAJITEL	PARTNER	ZAHAJITEL	
<b>1 BT</b> vždy BT list ♥ 4list/ 1,5 ♥ držení	<b>jako bez zásahu</b>		tedy srdcový význam
<b>XX</b> vždy BT list, ♠ 4list popírá hlášku 1 BT,	<b>1♠: NAT, NF</b> <b>1BT: NAT, NF</b>  <b>jinak</b> jako po rebidu 1 BT		tedy pikový význam
<b>PAS</b> vždy BT list popírá hlášky 1 BT a XX	<b>XX</b> draž přirozeně  <b>1♠: NAT, NF</b> <b>1 BT: NAT, NF</b>  <b>jinak:</b> jako po rebidu 1 BT	<b>1♠: NAT</b> <b>1 BT: min. 43 v</b> levných <b>2♣, 2♦: NAT, 5list,</b> NF	tedy BT zbytkový význam
<b>jinak</b> jako bez kontra			

Pokud po dražbách zahajitele PAS nebo XX chceme zabránit, aby se hrály případné 2 BT ze strany zahajitele dražíme relé 2♣ a následně 2 BT.

### 21.1.5 Na prvé relé po ostatních otevřeních 1 v barvě, tedy po 1♣, 1♥, 1♠

Ruší se původní výjimky pro tato relé. Především pro malou četnost sledu a pro snahu o zjednodušení Golema. Dražba tedy probíhá dle další části bodu 21.3.

Za problematickou můžeme označit situaci po kontru na relé 1♦ při silném ♣ a měl by s aspoň jedním držením pasovat. Pasem by však oddaloval dražbu silného ♣, což může být významnou nevýhodou.

### 21.1.6 Po ostatních relé či dotazech

Informátor draží především kvalitu držení kontrované barvy. Je-li kontrována BT hláška, draží se držení nejdražší námi neoznačené barvy.

Informaci dáváme mimochodem, tedy bez vyžádání. Rozlišují se 2 situace. V první, kdy není závazek 3 BT vyloučen. K vyloučení BT závazku dochází aspoň silným fitem pro drahou barvu (nejméně devítikartovým s aspoň čtyřlistem v každém listě) nebo překročením 3 BT. Rozlišujeme 3 možné stavy. Nedržení D0, slabé držení D1, silné držení D2.

<b>jako bez X</b>	D0
<b>X</b>	D1 / D2
<b>XX</b>	D2

Za slabé držení pro BT závazek považujeme aspoň pravděpodobné 1 držení (Asec, Ax, Kx, QJx, QTx) za silnější s šancí na 2 držení (AQsec, AJx, KJx).

Za slabé držení pro barevný závazek považujeme kontrolu druhého kola, za silnější prvního kola. Při již dříve přesně vydražené krátkosti však dražbu držení krátkostí neopakujeme. Při vydražené krátkosti „singl nebo šikéna“ dražíme prázdného singla jako ndržení, eso a šikénu jakoby slabší držení pasem.

**Rekontra** lze použít jen tehdy, když po opakovaném relé přejdeme do sledu jako bez kontra. Jinak pasujeme s významem aspoň slabší držení.

Stupnici odpovědí obsahující rekontra nazveme jako úplnou, neobsahující jako neúplnou čili zúženou.

**Pas** tedy může značit i silnější držení. Pokud si chceme situaci vyjasnit použitou stupnici, rekontruujeme a tím pokládáme relé. Pokud draží partner něco jiného než první stupeň jednalo se o stupnici úplnou. Pokud draží první stupeň, neurčitost zůstává. Tato technika nemusí být u dražeb nad 3 BT vždy možná.

Tento postup platí i po kontru na dotaz po držení. Odpovědí pas nebo rekontra může dostat tazatel šanci hrát BT z vlastní strany. To odpovídá pravidlu „sám si vynes“.

Další tabulky upřesňují výši držení pro jednotlivé situace.

Pro BT závazek:

dosud vydražená délka	obsah barvy	držení
nijak / aspoň dubl	Qxx / Asec / Ax../ Kx..	D1
nijak / aspoň dubl	AQ../ AJx../ KJx..	D2
přesně nebo max. singl	Ksec	D1
přesně nebo max. singl	A	D2

Pro barevný závazek:

dosud vydražená délka	obsah barvy	držení
nijak / aspoň dubl	Kx.. / přesně singl	D1
nijak / aspoň dubl	A../ šikéna.	D2
přesně nebo max. singl	singl	D1
přesně nebo max. singl	A	D2

Příklady:

1♠ - pas - 1 BT- X                      draží se ♥ držení

1♠ - pas - 1 BT- pas

2♥ - pas - 2 BT- X                      draží se ♦ držení

### 21.1.7 Po odpovědi

Zde může šéf položit **dva druhy dotazů, pas nebo rekontra**. Stavby držení jsou stejné jako po kontru na relé.

Na ekonomický dotaz PAS se odpovídá velmi podobně jako v předchozím bodě. Stejně odpovědi nesmí opět sled vykolejit z normálních sledů. Při silném držení musíme opět dražit jen aspoň slabé držení, pokud by se později dražba nevrátila do původních kolejí. Šéf po odpovědi rekontra a po položení následného relé a po případné dražbě nikoli 1.stupněm se pozná, že šlo právě o jedno držení. V opačném případě, dražby 1. stupně, nejistota zůstává.

Tabulka odpovědí na dotaz PAS je:

<b>výše než relé</b>	D0
<b>XX</b>	D1 / D2
<b>relé</b>	D2

Neekonomický dotaz REKONTRA slouží pro zejména pro případy, kdy šefovi pro 3 BT postačí 1 držení. Možné odpovědi jsou:

<b>jako bez kontra</b>	D0
<b>3 BT</b>	D1 / D2

### 21.1.8 Po Texasu

V některých případech se jedná o nelimitovanou dražbu, když texasující může být zcela negativní. Reakce zahajitele jsou takové, aby je mohl partner využít zejména v situacích invitu a při výběru mezi barevným a BT závazkem. Základem schématu je oznamování **dodatečných hodnot, držení či maxima** takto:

<b>PAS:</b> držení / maximum s fitem / obojí
<b>XX:</b> bez fitu
<b>oprava:</b> minimum s fitem
<b>jinak:</b> jako bez kontra

Po pasu může dosavadní informátor dražít přirozeně nebo použít dotaz rekontra a stává se šefem. Odpovědi na rekontra jsou polopřirozené.

## 21.2 Ovlivnění našeho rebidu 1 BT zásahem

Po otevření 1♣ se jedná především o zásah 1 v barvě. Další dražba bude Puppet, protože dražby v barvě soupeře jsou průhlednější. Zahajitel dražbou 1 BT po kontru partnera slibuje držení. Jinak by dražil 2 v barvě soupeře.

1♣ - 1♦♥♠ - X - pas  
1 BT

Po otevření 1♦ platí preference zejména drahých 5listů před BT dražbou. Příklady:

1♦ - zásah 1♥♠ - X - pas  
1 BT - bez drahého 5listu  
2♣ - 5list  
2♦ - 5list  
2♥♠ - 5list

1♦ - X - 1♥ - 2♣  
X - BT list zbytkový  
pas - BT list / penalty  
2♦ - 5list  
2♥♠ - 5list  
2 BT - z bilance

## 21.3 Kontratexasová metoda

Základní verze této metody platí po našem otevření a zásahu soupeře v barvě do výše 2♠.

System používá především 5prvkové texasové pole, které začíná nejbližším BT po zásahu nejvýše však 2 BT. V případě, že texasové pole začíná od 1 BT, používá se ještě supertexasové pole 2 BT až 3♠. Doplnkem texasových dražeb je kontra, které má charakter relé. Obvykle popírá 5list. Dalším doplnkem je dražba v podtexasovém poli čili podtexasová, nižší než všechny Texasy. Výhodou texasové metody je, že umožňuje rychle vyjádřit barvu a odložit vyjádření síly. Zavádí se pojem nejlacinější nová barva. Je to nejlacinější barva texasového pole

mimo barvu soupeře. Tedy obvykle trefy, po zásahu soupeře v trefech kára. Nejlacinější nová barva bude umožňovat invity pro pivotní barvu po zásazích soupeře.

Dražby lze rozdělit na dvě situace. Pivotní situaci, kdy naše linka vyjádřila svou prvou dražbou aspoň pětist. To je jen po otevření 1 v drahé barvě. Bezpivotní situaci v ostatních případech.

Vedlejší verze kontratexasové metody se používá i v pivotní situaci v obraně po našem zásahu do výše 2♠.

### 21.2.1 Základní verze kontratexasové metody po přirozeném nebo víceznačném zásahu

Po konvenčním zásahu platí:

Pokud je jedna z variant přirozený zásah předpokládá se, že se jedná o přirozený zásah. Příklad:

1♣ (my) - zásah 1♠ (♠ délka nebo ♠ krátké) předpokládá se ♠ délka

Pokud barva či barvy soupeře jsou jednoznačně známy, tak se považují za barvy soupeře.

Příklad: 1 BT - 2♣ (Landy) barvy soupeře jsou ♥♠

<b>PARTNER</b>	<b>NÁSLEDNĚ</b>	
<b>PAS</b> negativní / trestný		NB..nová barva PB..pivotní barva
<b>KONTRA</b> relé, 8+PC po zásahu na 1.stupni	zahajitel draží z bilance dále kontrující <b>NB</b> 5list, F1 <b>BT</b> držení, NF <b>BS v pořadí</b> vyčkávací <b>BS skokem</b> ???	BS..barva soupeře PS...pivotní situace NPS..nepivotní situace
<b>1 NB</b> 4+list, 5+ PC, F1	Canapé	NNB..nejlacinější nová barva
<b>2 NB podtexasově</b> NAT, 5+list, 7+ PC, NF		
<b>Texas na 2 NNB v PS</b> dvojznačný Texas pravý 5+list, 7+ PC / nepravý fit a min. invit		
<b>Texas na 2 NB jinak</b> 5+list, 7+ PC		
<b>Texas na 3 NNB v PS</b> dvojznačný Texas pravý 5+list, 9+ PC / nepravý fit a min. invit		
<b>Texas na 3 NB jinak</b> 5+list, 9+ PC		
<b>Texas na 3 BT</b> řekni 3 BT nech to na mně		
<b>Supertexas na 3 NB</b> 6+list, 5+ PC		
<b>Supertexas na 3 BT</b> řekni 3 BT nech to na mně		
<b>Texas na 2 PB</b> fit, 4+ PC	NB, X, BS: invity" soutěžní zvýšení: neinvitové	
<b>Texas na 3 PB</b>	NB, X, BS: invity do slemu"	

fit, 6+ PC	soutěžní zvýšení: neinvitové	
<b>Superexas na 3 PB</b> fit, 6+ PC	Bůh ví	
<b>Texas na 2 BS v NPS</b> libovolné 55, max. 7 ZZ	2 BS: asi dotaz na barvy, pak 2 BT: barvy od sebe jinak: barva nižší	
<b>Texas na 2 BS v PS</b> (jen po 1 ♥ - zásah 1 ♠) speciální relé	po opravě: 3 PB: invit s fitem jinak: fit i držení, vyber 3 BT nebo 4 PB	
<b>Texas na 2 BT</b> monodržení, z bilance	přijetí 2 BT: přijímá se držení, v nouzi s minidržením, NF	
<b>Texas na 3 NB</b> 5+list, 9+ PC		
<b>Supertexas na NB v NPS</b> 6+list, 4-7 PC		
<b>Supertexas na NB v PS</b> (jen po 1 ♥ - zásah 1 ♠) ???		
<b>4 podmanšově a nikoli v naší barvě v oboustranně pivotní situaci</b> OK v barvě soupeře, 11 + bodů		viz podrobná dražba
<b>manš v PB blok</b>		

### 21.1. 2 Dražba ostré krátkosti v barvě soupeře

Používá se jako slemový invit, pokud obě linky mají pivotní barvy. Dochází k tomu většinou po našem otevření v drahé barvě. Může k tomu dojít i v obraně, pak můžeme mít i levnou barvu. Pole dražeb aspoň 4 v barvě, nikoli naší a níže než manš v naší pivotní barvě a to při první příležitosti, značí fit aspoň Fxx a ostrou krátkost v barvě soupeře. Stupnice je inverzní, aby při větší síle bylo možné použít reléovou dražbu. Odpovídá se v 3bodových zónách, přičemž zóna Z1 slibuje 11-13 FB a 3listý fit. Body jsou korigovány o 1 bod za aspoň 4listý fit a o 2 body za šikénu.

Pro 2stupňovou stupnici

Z2+
Z1

Pro 3stupňovou stupnici

Z3+
Z2
Z1

Následné relé po odpovědi 1. stupněm (tedy nikoli dražba manše) je slemový dotaz na rezervu se odpovídá kombinovanou dražbou korigované bodové zóny a existencí šikény. Platí pro 2 stupně KZ1 = Z2, pro 3 stupně KZ1 = Z3. Draží se podle jednotné 3zónové tabulky, předpokládající že mohou existovat jen 3 korigované zóny. Zde již není důvod pro inverzi, naopak by byla na závadu.

korigovaná zóna, šikéna

1, 0 / 1
2, 0 / 1
3, 0
3, 1

Pokud je zóna určena jednoznačně je relé dotaz na šikénu.

Příklady:

1♥ (my)	- 1♠ - 4♣	♠ OK, Z2+
	4♦	♠ OK, Z1
1♥ (my)	- 1♠ - 4♣ - pas	♠ OK, Z2+
4♦	- pas -	relé
	4♥	KZ1 = Z2, ? šikéna
	4♠	KZ2 = Z3, ? šikéna
	4 BT	KZ3 = Z4, singl
	5♣	KZ3 = Z4, šikéna
1♠ (my)	- 2♥ - 4♣ - pas	♥ OK, Z3+
	4♦	♥ OK, Z2
	4♥	♥ OK, Z1
1♠ (soupeř)	- 2♦ - pas - 4♣	♠ OK, Z3+
	4♦	NAT, blok
	4♥	♠ OK, Z2
	4♠	♠ OK, Z1
1♠ (soupeř)	- 2♥ - pas - 4♣	♠ OK, Z2+
	4♦	♠ OK, Z1
	4♥	NAT, blok

### 21.2.3 Vedlejší verze kontratexasové metody v obraně

Základní verze kontratexasové metody se do obrany transformuje s minimálními odchylkami, zejména z těchto důvodů:

1/ **Kontra** nemusí být k dispozici a chybí tak zejména dražba nevýrazných listů.

1 BT (soupeř) - 2♥ (my) - pas - ?

2/ **Barva soupeře** nemusí existovat.

1♦ (Precision) - 1♥ (my) - pas - ?

nebo

1 BT (soupeř) - 2♥ (my) - pas - ?

Dražba má proto tyto dodatkové prostředky:

1/ **Když chybí kontra**

**a/ po zásahu na 1. stupni v barvě** je dražba prvního stupně **relé**. Slibuje asi 9 FB. Odpovědi na relé jsou však přirozené. Pokud je tak relé 1 BT, Texasy začínají od 2♣ a 2 BT jsou Texas na trefy.

**b/ po našich zásazích MultiLandy 2♦ až 2♠ po otevření 1 BT** jsou dražby podobné jako po našem otevření.

**c/ po zásahu 2♣** jsou 2♦ relé s další dražbou dle Precisiónu. Texasy začínají standardně od 2 BT.

**c/ po našich nikoli MultiLandy zásazích 2♦ až 2♠** jsou 2 BT zbytková konstruktivní pasovatelná hláška. Texasy začínají od 3♣ a trefy nelze dražit.

2/ **Když chybí barva soupeře** lze používat k vyjádření invitu pro pivotní barvu dvojnásobný Texas na nejlacinější novou barvu, nikoli hláškou BT, s následnou opravou do pivotní barvy.

2♦ (Multi) - 2♠(my) - pas - 3♣ (dvojnásobný Texas)

pas - 3♦ - pas - 3♠ invit

4♠ závazek z bilance

### 21.3 Kontrapasová

Používá se po našich otevřeních do výše 2♣, odpovědi relé a zásahu závazkem ve forsingové zóně, kde závazek soupeře nemůže být zapasován bez kontra. Charakteristikou této metody je orientace na víceznačnost řady klíčových hlášek.

Otevření s jistou pivotní barvou (po 1 v drahé barvě) nebo s pravděpodobnou pivotní barvou trefovou (po 1♣) budou označovány jako pivotní. Pas zahajitele v této situaci bude označován jako forsující pas.

**Závory forsingových zón** jsou:

1♠ po otevření slabým ♦ (tedy po otevření s možným slabým BT)

2♥ po otevření 1♥

2♠ po otevření 1♣, 1♠, 1 BT, 2♣

2 BT po otevření silným ♦ (tedy po otevření s možným silným BT)

Hlavní pravidla v pořadí dle důležitosti:

a/ K vyjádření silného ♣ se používá BT v pořadí a kontra.

b/ Po otevření 1♦ a zásahu 1♠ rebid BT zaručuje držení.

c/ Po otevření 1♦ draží 2 v drahé barvě přirozeně 5list, kontra aspoň jeden drahý 4list. Může být i v rozloze 54 kára drahá.

d/ Po otevření 1♦ je pas forsující i neforsující zbytkový, obvykle BT list bez držení nebo trestný.

e/ Po pivotních otevřeních je pas dražba aspoň držení barvy soupeře při aspoň pivotním 6listu. Za kvalitní barvu se přitom počítají 2 držení. Počet držení se draží na relé.

f/ Po pivotních otevřeních je hlavním významem kontry „nemám co říct, uzavři“. Vedlejším významem „mám maximum, to následně vyjádřím“.

g/ Dražba barvy soupeře je nedořešená. Prozatímní hlavní význam je kompletní pivotní 6list bez záruky držení. Na počet držení bude možné se zeptat, pokud bude prostor do 3 BT.

h/ Po našem rebidu 1 BT je další dražba BT Golem.

i/ Po našem rebidu 2 BT v pořadí po otevření 1♣ je další dražba BT Puppet.



**Forsingové dražby**

OTEVŘENÍ	PAS	X	BT v pořadí	BS
<b>1♣</b>	mám držení, Z1/ Z2 / trestný	silný ♣, barevný list	silný ♣, BT typu	kompletní pivotní 6list
<b>1♦</b>	BT typ zbytkový / trestný	drahý 4list BT typ/ kára drahá	NAT, držení	kompletní pivotní 6list
<b>1♥, 1♠</b>	mám držení, Z1/ Z2 / trestný	nemám co říct / mám rezervu	NAT, držení	kompletní pivotní 6list
<b>1 BT</b>	zbytkový / trestný	drahý 4list	NAT, držení	držení, kompletní levný 5list
<b>2♣</b>	zbytkový / trestný	pobídkové s krátkostí v BS	NAT, 1,5 držení, z bilance	??

Po forsingovém pasu má partner v dispozici zejména relé pomocí kontry. Zahajitel draží zónu a počet držení dle tabulky, přednostně zónu. Za kvalitní barvu si počítá 2 držení. Zahajitel nemůže mít žádné držení, dražil by jinak. Po dražbě 2 držení je situace dvouznačná, zahajitel může mít dobrou barvu nebo 2 držení. To lze vyjasnit po dotazu na kvalitní barvu. Odpověď S1 = ne.

Pokud není strana BT závazku zabrána, nepoužívá zahajitel při stupňovité odpovědi dražbu BT, aby umožnil partnerovi určit sehrávajícího BT závazku. Ten má k tomu většinou k dispozici koncové vyvolání 3 v nejdražší nepivotní barvě.

zóna, držení

0?		S5...5.stupeň S6...6.stupeň celkově
	01	
	02	
	03	
	S6 04	
11		
12		
13		
S5 14		

Po otevření v drahé barvě lze použít kontra dvouznačně. Ze slabosti s jinak nevýrazným listem nebo s maximem, které vyjádříme po partnerově reakci.

## 21.4 Silný tref v ostatních případech

### 21.4.1 Golemovský 1 BT

Silný tref můžeme vyjádřit pomocí rebidu 1 BT po partnerově negativní dražbě ať již po zásahu soupeře či nikoli. Tyto sledy jsou použitelné i v obraně, kde se draží se silou 16-19. Po negativní odpovědi 1♠ je dán z bilance forsing do 2 BT. Podrobně je dražba popsána v kapitole o otevření 1♣.

### 21.4.2 Možnosti ostatní

Po negativní nebo seminegativní reakci partnera přechází zahajitel do modifikované obrany a má tyto hlavní možnosti:

1/ Dražit **kontra**.

2/ Dražit **drahou barvu v pořadí, nikoli však 1♠ (což je výraz síly), která ukazuje 5list.** Se slabým trefem nesmí tedy zahajitel nabídnout drahý 4list.

3/ Dražit ostatní hlášky od barvy soupeře výše s významem jako v obraně.

Příklady:

1♣ - 1♠ - pas - pas

2♥

silný ♣, 5list, NF

1♣ - 1♠ - pas - 2♦

2♥

silný ♣, 5list, NF

1♣ - 1♠ - pas - pas

1 BT

silný ♣, Puppet BT, NF

1♣ - 1♥ - pas - pas

1♠

velmi silný ♣ (22+ PC), Puppet BT

1♣ - 1♠ - pas - pas

X

silný ♣, charakter pobídkového nebo silného kontra

1♣ - 1♠ - pas - pas

2♠

silný ♣, 55 ♣♦, Texas na barvy sousedící

1♣ - 1♠ - pas - pas

2 BT

silný ♣, 55 ♣♥, barvy nesousedící

1♣ - 1♦ - pas - pas

2♦

silný ♣, 55 ♥♠, Texas na barvy sousedící

## 21.5 Forsingové situace na vysokých stupních

Jsou to závazky soupeře, které mohou být **přelicitovány** nebo **zkontrovány**, ale **nikoli** oběma oponenty **zapasovány**. Jedná se o závazky od **4 BT** výše, je-li zajištěno **19 FB**, závazky od **4♥** výše, je-li zajištěno **22 FB**.

V této situaci je **PAS 1.oponenta**, pokud je šéfem, **dvojnáčný**. Může být jen sondující.

Z těchto zásad mohou být obtížně popsatelné vyjímky, na př.:

**1♦(my)** - **1♠** - **X** - **4♣**

**5♦** - **5♠** - **?**

V soutěžní dražbě a zejména ve forsingové situaci má hlavní slovo šéf. Šéf je ve sporných případech ten, který se partnerovi nelimitoval. Rozhodující jsou tyto aspekty:

- 1/ Počet nevyjádřených zdvihů pro vlastní závazek.
- 2/ Nevyjádřená hravost (rozloha či totální počet zdvihů).
- 3/ Defenzivní zdvihy.

### DRAŽBA 1. OPONENTA

#### 1/ Šéfem je 1. oponent:

<b>X</b>	rozhodnutí
<b>PAS</b>	je pochybnost. <b>2. oponent</b> vybere mezi kontrem a přelicitováním. Takto může řídicí hráč postupovat i tehdy, když je rozhodnut přelicitovat a zajímá ho názor partnera pro následný průběh dražby.

#### 2/ Šéfem je 2. oponent:

<b>X</b>	návrh
<b>PAS</b>	návrh přelicitování

**Pamatovací logika** je, že KONTRA má přirozený význam. Je to rozhodnutí nebo jeho návrh. Chybí zatím dohody, co značí dražba nové barvy či 4 BT nebo 5 BT.

## 22 DRAŽBY V OBRANĚ

Reakce Golema jsou obvykle řešeny proti přirozenému otevření, nejčastěji 1 v barvě.

Pokud je otevření barevně **nejméně dvouznačné, má kontra význam pobídkový** vůči nejdražší možné barvě, zpravidla pikám. Příkladem je otevření Multi nebo Wilkosz.

Pokud otevření **neinformuje o barvě vůbec**, má Golem obvykle speciální dohody.

Pokud je **odpověď na otevření pasovatelná**, považujeme dražbu za přirozenou.

Přípravná otevření 1♣ nebo 1♦ (v Precision) považujeme za přirozená. Tato definice má význam zejména pro dvoubarevné skoky.

### 22.1 Pobídkové kontra

**1/ Slabé kontra, max. 15 FB** a 3list v každé nedražené drahé barvě. Zaručuje 11 KB (kaplanovských bodů) po otevření v levné barvě a 13 KB po otevření v drahé barvě. Při minimu musí mít 4listy ve všech drahých barvách vyjma barvy otevření. 1.obránce reaguje v dalším kole na reakci partnera pasem, zvýšením, odpovědí na dotaz či dražbou barvy na 1. stupni (v nouzi třílist) po negativním 1♦. Po dobrovolné dražbě může dražit s maximem a držením BT v pořadí.

**2/ Silné BT kontra, 20 + PC** s BT rozlohou. V dalším kole po konstruktivní odpovědi se draží BT skokem nebo barva soupeře, po vynucené odpovědi BT v pořadí.

**3/ Silné barevné kontra, 16+ PC a 5 list**, cca 5 ZZ. V dalším kole se draží 5list v pořadí.

**4/ Velmi silné barevné kontra 19+ PC, cca 4 ZZ.** V dalším kole se draží 5list skokem.

Bodové korekce 1. obránce:

3list v nedražené barvě	- 1.5
krátkost v barvě otevření	+ 1, +3, +5
Ksec, Qx v barvě otevření	nehodnotí se

Bodové korekce 2. obránce:

krátkost v barvě otevření	0, +1, +2
krátkost v jiné barvě	+1, +3, +5

Na manš v drahé barvě se požaduje 26 KB, v levné 29 KB.

**Odpovědi po všech otevřeních:**

<b>1 DB</b>	4list, sumárně do 20 KB	Z1... 1.zóna
<b>2 DB</b>	4list, sumárně 21-23 KB, Z1	Z2... 2.zóna
<b>3 DB</b>	5list, sumárně 24-25 KB, Z2	
<b>4 DB</b>	5list, sumárně 26+KB	
<b>BS (i konvenční)</b>	MF	

**Odpovědi po otevření 1 v levné barvě:**

<b>1♦</b>	konvenční negativka	Z1... 1.zóna
<b>1 BT</b>	9-11 FB	Z2... 2.zóna
<b>2 BT</b>	12-13 FB	NLB...nová levná barva
<b>2 NLB</b>	5list, Z1	
<b>3 NLB</b>	5list, Z2	

**Odpovědi po otevření 1 v drahé barvě:**

1.KOLO	2.KOLO
<b>1 BT</b> při slabém kontru řekni lepší levnou, nic neslibující relé	<b>po lepší levné:</b> <b>2♦</b> : 5list, negativní <b>2 DB</b> : 4list, negativní <b>2 BT</b> : 4list v DB + držení, Z2 <b>BS</b> : bez držení, INV+ <b>3 DB</b> : 4list, bez držení, INV+  <b>po jiné dražbě ( silné X):</b> NAT
<b>2 LB</b> 5list, max. Z1	
<b>3 LB</b> : 5list, Z2	

**Soutěžní dražba:**

Význam hlášek se v podstatě nemění. **Kontra odpověď** druhého obránce je pobídkové podle běžných zásad zpravidla do výše trojtriku. Slibuje bilanční hodnoty.

**Kontra na drahou barvu**, partnerem slíbenou při slabém kontru, je trestné ve variantě slabého kontra.

**Silné BT kontra:**

Po limitované odpovědi draží 1.obránce z bilance, pro řešerši má k dispozici jen barvu soupeře, která nepopírá držení.

**Silné barevné kontra:**

Listy silnější než 4 ZZ lze dražit pomocí barvy soupeře v druhém kole. Každá přirozená hláška po předchozí negativní odpovědi je pasovatelná.

S kompletní levnou barvou může dražba směřovat k 3 BT.

**Po přirozeném zahájení 2 v barvě:**

Platí stejné zásady jako po otevření na 1. stupni s přihlédnutím k bezpečnosti. Je povolen dubl v levné barvě. Odpovědi:

<b>2 NB</b>	negativní
<b>2 BT</b>	zbytková negativka jako po otevření 2 DB do 7 PC, kontrující draží lepší levnou

**22.2 Zásah v barvě v pořadí**

Dle obecných zásad soutěžní dražby. V případě zásahu do 2♠ pokračuje dražba podle pravidel kontratexasové pivotní dražby. Navíc po kontru soupeře

1/ **Rekontra je Čermák**, tedy „řekni hlášku 1.stupně“.

2/ **Hlavní význam Čermáka je stopka v nové barvě**, kterou rekontrující určí v dalším kole přirozeně.

3/ **1. vedlejší význam je konstruktivní dražba fitu**, což určí rekontrující návratem na barvu zásahu. Okamžité potvrzení fitu Texasem tak získává charakter bloku.

4/ **2. vedlejší význam je konstruktivní dražba přednostně se solidním držením pro BT**. To rekontrující vyjádří dražbou BT.

5/ **3. vedlejší význam by měl být přiřazen následným dražbám skokem**. Význam mně ale nenapadá.

## 22.3 Zásahy BT v pořadí

Značí 16 – 19 s aspoň s jedním držením pro přirozenou barvu soupeře.  
Po zásahu 1 BT je další dražba Puppet s pravidly dle soutěžní dražby. Po zásahu 2 BT je další dražba Puppet.

## 22.4 Dvoubarevné dražby 55 po přirozeném otevření

Používá se po přirozených nebo polopřirozených otevřeních 1 v barvě, kdy dražba 2 BT nemá přirozený význam. Přípravná otevření 1 tref a 1 káro se považují za polopřirozená. Vyjma po otevření může být použito tehdy, když soupeř vyjádřil svou jedinou barvu odpovědí na prvním stupni.

Dražba umožňuje vyjádřit 3 kombinace barev a to listy všech sil, protože žádná z hlášek není pasovatelná.

Základní síla těchto zásahů je 6 až 5 ZZ. Silnější list se vyjádří v dalším kole.

<b>cui-bid</b>	Texas na sousedící 5listy
<b>cue-bid + 1</b>	Texas na sousedící 5listy
<b>2 BT</b>	zbylé 5listy, tedy nesousedící ♣♥/♦♠

Příklady:

Po otevření 1♣:

2♣	♦♥
2♦	♥♠
2 BT	♦♠

Po otevření 1♦:

2♦	♥♠
2♥	♠♣
2BT	♣♥

Po otevření 1♥:

2♥	♠♣
2♠	♣♦
2BT	♦♠

Po otevření 1♠:

2♠	♣♦
3♣	♦♥
2BT	♣♥

Analogicky dražíme po sledech se závěrečnou přirozenou barvou:

1♣(přípravný) - pas - 1♥

1♣(Precision) - pas - 1♥

1♦(přípravné) - pas - 1♥

1♣(Precision) - pas - 1♦ - pas

1♥

K pamatování mohou sloužit pravidlo, že dražba barvy značí 2 sousedící barvy bezprostředně vyšší. **2 BT značí barvy nesousedící** počínaje barvou soupeře plus jedna, tedy ♣♥ nebo ♦♠. Příklady:

1♦	- 2♦ (my)	♥♠
	- 2 BT	♥♣
1♠	- 2♠	♣♦
	- 2 BT	♣♥

### Další dražba

**Invity je možné dávat i konvenčně pomocí barvy soupeře nebo 4. barvou.** Přirozený význam 4. barvy dosáhneme jen jejím opakováním nebo skokem (toto pravidlo může být sporné, ale je asi statisticky výhodné). Příklady významů:

opravy do barvy	negativní
2 BT	invit do 3 BT
nižší BS	invit pro nižší barvu
vyšší BS	invit pro vyšší barvu

Příklady:

1♦	- 2♦ (♥♠)	- pas	- 2♥	negativní
			- 2♠	negativní
			- 2 BT	invit do 3 BT
			- 3♣	♦ min. invit, asi 2 krytí pro ♥ jako bližší délku
			- 3♦	♥ min. invit, asi 2 krytí pro ♠ jako vyšší délku
			- 3♥	♥ blok
			- 3♠	♠ blok
1♥	- 2 BT (♠♦)	- pas	- 3♣	min. invit pro nižší ♦ délku
			- 3♦	negativní
			- 3♥	min. invit pro vyšší ♠ délku
			- 3♠	negativní
			- 3 BT	NAT
			- 4♣	asi OK
			- 4♥	asi OK
			- 4♠	poloblok
			- 5♦	poloblok

### 22.4.2 Dvouprvková dražba

Tedy dražba kdy se vydraží jen 2 možnosti dvoubarevných listů. Je možná jen tehdy, je-li k dispozici hláška 4 BT k vyjádření dvou nejlevnějších zbylých barev. Příklady:

Otevření 3♥

4♥: ♠ a levná
4 BT: ♦♣

Otevření 3♣

4♣: ♠ a ♥/♦
4 BT: ♥♦

Otevření 3 ♦

4 ♦: ♠ a ♥/♣
4 BT: ♥ ♣

### 22.4.3 Jednoprvková dražba

Používá se v ostatních případech.

Příklady:

1 BT (soupeř) - pas - 2 ♦ (Texas) - 2 ♥                      55 nejdražší a další

## 22.5 Zásah v barvě skokem

Přesněji se jedná o zásahy vyšší než oznamující 55.

Původní kritérium pravidla pádů 3221 nahrazujeme spíše pravidlem 2 pádů s mírným přihlédnutím ke zvýšenému riziku při poměru manší 2:1.

V párových turnajích počítáme zdvihy spíše metodou ZZ, jinak asi napůl mezi metodou zdvihů a ZZ. List může být asi o 1 a 1/2 zdvihu silnější než minimum. Pokud je zásah do výše 2♠, je další dražba texasová, jedná se o pivotní situaci.

Dvojitě skoky by měly být obvykle na 7list a již s počítáním bezpečných zdvihů.

Příklady na počítání zdvihů:

KQTxxx, KJx,xx,xx	cca 6 zdvihů
QJTxxxx, QJxx, xx,x	cca 6,5 zdvihu
AKxxxx, JTxx, xx, x	cca 6,5 zdvihu

## 22.6 Multilandy obrana proti všem 1 BT, silným 1♣ a 1♦

Myšlenkou této metody je využití osvědčených schémat otevření 2♦ Minimulti, 2♥♠ BT 55. Zásah 2♥ však obsahuje jen levnou barvou. Tato skupina se doplňuje zásahem 2♣ Landy. Hlavní výhodou je výborná pamatovatelnost a odpadá nutnost učit se nová pravidla.

Při malém počtu možných zásahů se musíme smířit s tím, že svůj list popíšeme nepřesně a současně budeme podstupovat zvýšené riziko vůči trestnému kontru. Na zásah Minimulti budeme mít často jen 5list. Ostatně přirozeně zasahujeme též s 5listem. Podobně na zásah 2 v drahé se často spokojíme s vedlejším levným čtyřlistem.

Pomocí zásahu Minimulti lze dražit i silné listy s drahým 6listem. Po negativce 2♥ se draží 3♥♠, po 2♠ se draží 4♥ nebo 3♠.

Po zásahu 2♥ jsou 2♠ 5list, NAT, NF. 2 BT jsou konstruktivní dotaz. 3♣ jsou hledání vedlejší barvy.

## 22.7 Kontra jako zásah v levné proti všem 1 BT

Při Multilandy v obraně je nevýhodou, že není k dispozici zásah v levné barvě. Tato golemovská obrana proto vkládá do kontra jako hlavní význam zásah v levné. Nesníží se tím výtěžnost kontra pro účely trestného kontrování, ta je stejně prakticky nulová. Zejména proto, že soupeř má díky otevření značný licitační náskok.

Aby kontra bylo trestně pasovatelné, mělo by být opřeno aspoň o solidní zásah v levné. Vedlejší významy kontra pak jsou:

- 1/ Silné barevné kontra. Vyjádří se po negativních 2♣ dražbou v barvě vyšší než 2♦.
- 2/ Silné BT kontra. Vyjádří se dražbou 2 BT.

Partner kontrujícího po pasu soupeře draží



- 1/ 2♣ s negativním listem a to i s misfitem. Kontrující vyjasní svůj list.
- 2/ 2♦ jsou silné relé, které předběžně předpokládá primární levný zásah. Kontrující oznámí primární trefový zásah přirozeně, primární kárový zásah konvenčně 2 BT. 2 BT mohou však být i silný BT zásah. To se rozliší na následné relé 3♣. Na to jsou 3♦ přirozená, jiná dražba silné kontra.
- 3/ Jiné dražby v pořadí jsou konstruktivní, přirozené a pasovatelné.
- 4/ Dražby skokem jsou přirozené a mansforsing.

## 22.8 Obrana 1 BT proti silnému 1♣ NEBO 1♦

**Značí levný 5list a drahý 4list.** Partner s negativkou hledá dražbou barvy délky partnera. S pozitivkou hledá barvy přes 2 BT nebo kontra s aspoň semipozitivkou.

## 22.9 Obrana proti Passystému

- Dražba po otevření 1♦ se přiblíží Golemu na lince otevření. Vzniknou tyto modifikace:
- 1/ Ruší se třibarevné otevření 2♣. Listy 4441 se draží jako beztrumfové, 5440 jako 5431.
  - 2/ Metoda Canapé mezi levnými se mění na přirozenou.
  - 3/ Kontra má význam otevření 1♦.
  - 4/ 2♣ oznamují listy trefové v obou zónách s možnými 4listy včetně kárového. Draží se metodou Precision.
  - 5/ Silný tref se vyjadřuje pasem a dražbou v druhém kole. Zde tedy v druhém kole nelze použít balancování re-open. Základní význam těchto dražeb bude 18 – 21. Po BT dražbě s Puppet Staymanem. Ještě silnější listy se draží vloženým kontrem.

Vůči ostatním otevřením se chováme jako v obraně proti běžným otevřením. To se bude v Hebákově systému týkat otevření 1♣, 1♥ až 1 BT. Otevření 1 BT zde budeme považovat za slabý BT.

Otevření Pas budeme chápat jako konvenční silné otevření, vůči kterému máme již dohodnutou dražbu. 1♣ až 1♠ budou přirozené zásahy.

Odchylkou budou otevření, která oznamují jednu aspoň čtyřlistou barvu u soupeře. Kontra pak bude značit pobídkové kontra orientované vůči barvě soupeře. Dražba barvy soupeře bude značit libovolné 55 mimo barvu soupeře. V Hebákově systému se jedná se o otevření 2♣, 2♦, 2♠ až 3♠.

Další odchylkou jsou otevření, které definují právě 2 barvy. Kontra je pobídkové do rovnocenných zbylých. Dražba levnější barvy soupeře značí pobídkové kontra s delší levnější zbylou barvou. Dražba dražší barvy soupeře značí delší. V Hebákově systému je to otevření 2♥.