

# DRAŽOBNÝ SYSTÉM TATRY – 2. ČASŤ

## UNIVERZÁLNY PRÍKAZ

### Základná charakteristika

**Univerzálny príkaz** (ďalej iba UP) je jedným z kľúčových prvkov systému. Je príkazom do hry po otvoreníach 1♣!, 1♦, 1♥, 1♠ (12 – 18 b.), čo v praxi znamená, že dražba nesmie vyhasnúť pod úrovňou 3BT. Partner ho uplatní s rukou, s ktorou by sám otvoril dražbu, teda od 12 b.

UP po prirodzených otvoreníach (1♦ až 1♠) je hláška 2♣!. Po prípravnom otvorení 1♣! je ním výnimočne odpoveď 1BT!. Teda ide o tieto sledy:

1♣! – 1BT! 1♦ – 2♣! 1♥ – 2♣! 1♠ – 2♣!

Rozhodujúcim kritériom je iba sila ruky, pričom:

- nezáleží na tom, či je na linke zhoda alebo nie (neberú sa do úvahy distribučné body),
- draží sa tak i s vlastnou dlhou farbou (tú ukáže neskôr).

Napr. po otvorení 1♠ odpoviete:

- s: ♠AQxx ♥xx ♦Axxxx ♣Jx hláškou 4♣.

Toto nie je ruka pre univerzálny príkaz 2♣!, i keď má 12 bodov (11 + 1 diaľkový), pretože ♣J v dubli je defektom, za ktorý si treba odpočítať 1 b. (ostáva 11 b.). Situáciu nemení ani fakt, že pripočítaním 2 distribučných bodov za dva duble je to až 13 b.

- s: ♠KQxx ♥xx ♦AQxxx ♣xx hláškou 2♣!

Máte 12 bodov (11 + 1), zhodu v pikách ukážete neskôr.

- s: ♠Ax ♥AKxxxx ♦Qxx ♣xx hláškou 2♣!

Máte 15 b. (13 + 2), s touto silou sa neberie ohľad na dlhé srdcia; tie sa prípadne ukážu až v ďalšom kole.

Univerzálny príkaz je dôležitým systémovým prvkom, ktorý je základným stavebným kameňom pre konvencie, ktoré umožňujú partnerovi vytvoriť si presný obraz o distribúcii ruky otvárateľa (farba singla i šikeny), čo nie je vo väčšine známych systémov možné. A nielen to. Napr. môžete získať informáciu o počte es na nižších stupňoch, ako je to bežné (v niektorých prípadoch i na treťom); nezanedbateľná je i možnosť identifikovať konkrétne figúry v kľúčových farbách. Ako to pomôže kvalifikovane sa rozhodnúť pri snahe o slem, netreba azda zdôrazňovať.

### Prvé rebidy otvárateľa

Dražba po univerzálnom príkaze je originálna a vyžaduje si od oboch partnerov zvládnuť niektoré nové prvky (i preto jej venujeme viac priestoru). Aby spomínaný popis ruky bol čo najpresnejší, rebidy otvárateľa v lacnej farbe sú v systéme viacznačné, čo znamená, že síce môžu byť i prirodzené, ale navyše zastrešujú i niektoré vedľajšie typy.

Možno to zo začiatku dá trochu námahy si to zapamätať, ale určite to bude stáť za to. Partnerovi to v následnej dražbe umožní doslova sa „pozrieť“ na ruku otvárateľa. Keďže UP je prakticky príkazom do hry, otvárateľ v prvých kolách dražby nezohľadňuje silu svojej ruky. Teda ani „reverz“ a ani skok nedeklarujú MAX (všetko je podriadené popisu distribúcie ruky).

### Rebidy vo farbe na 2. stupni (2♣!, 2♦!, 2♥, 2♠)

Do tejto skupiny patria:

- jednofarebné ruky (bez bočnej dražiteľnej farby)  
napr. ♠KQxxxx ♥Axx ♦KQx ♣x
- dvojfarebné ruky s jednou bočnou štvorkou (min. 5 + 4)  
napr.: ♠Kxx ♥AQxxx ♦AKJx ♣x

- ruky bez dlhej farby (iba po otvorení 1♣!)  
napr. ♠Jxxx ♥Axxx ♦Qx ♣AKQ

Pozrime sa bližšie na uvedené hlášky:

#### Rebid 2♣!

Prichádza do úvahy iba po otvorení 1♣! (po slede 1♣! – 1BT!). Je viacznačnou hláškou s týmito významami:

- dlhé trefy, čo je základný typ (odpovedá prirodzenému významu (farbe) rebidu),
- ruky bez dlhej farby, ktoré sú vedľajšími typmi; sú nimi distribúcie 4333, 4432 i 4441 s aspoň jednou drahou štvorkou (vedľajší typ neodpovedá prirodzenému významu rebidu).

O ktorý z týchto dvoch typov ide, môže partner zistiť prostredníctvom tzv. **relé**, ktorým sú v tomto prípade konvenčné 2♦! (pozri Relé dražba v ďalšom pokračovaní).

Relé je konvenčná hláška, ktorá je bezprostredne najbližšou (ako transfer). Partner ho zvyčajne využíva v situáciách, keď chce poznať distribúciu ruky otvárateľa. Je veľmi silným nástrojom, čo v praxi znamená, že má absolútnu prioritu. Teda je vždy otázkou a nemôže byť považované za prirodzené (aj keď môže byť), teda otvárateľ ho nemôže vnímať ako uzhodnenie a ani novú dlhú farbu.

#### Rebid 2♦!

Aj tento rebid je viacznačný. Je charakteristicky tým, že zastrešuje typy bez bočnej drahej farby. Konkrétne:

- kára (základný typ, bočná kárová štvorka (min. 5♣♥♠ + 4♦); iba po otvorení 1♦ je základným typom nevyvážená jednofarebná ruka s minimálne 6 kárami),
- bočná trefová štvorka (vedľajší typ, min. 5♦♥♠ + 4♣),
- jednofarebné vyvážené (vedľajší typ, typy bez singla prípadne šikeny (5332 a 6322), nie však distribúcia 7222, ktorá už patrí medzi nevyvážené),
- ruky bez dlhej farby a bez drahej štvorky (vedľajší typ, distribúcie 4333 a 4432 po otvorení 1♣!).

Aj v tomto prípade je to relé 2♥!, ktorého prostredníctvom môže partner získať informáciu, o ktorý konkrétny typ ide.

#### Rebidy 2♥ a 2♠

Tie sú jednoznačne prirodzené. Ak ide o novú farbu, tá reprezentuje bočnú štvorku (typ min. 5 + 4) a ak otvárateľ zopakoval svoju drahú farbu, potom deklaruje nevyváženú jednofarebnú ruku s minimálne 6 kartami vo farbe otvorenia.

#### Rebid 2BT!

Tento rebid patrí trojfarebnej ruke s distribúciou 5440 a neznámou šikenou. Partner má k dispozícii relé 3♣!, ktorým si vynúti informáciu o farbe šikeny a tým i oboch štvoriek.

### Rebidy na 3. stupni

Rebidy na 3. stupni patria dvojfarebným typom min. 5 + min. 5. Pokiaľ ide o novú farbu na treťom stupni, je prirodzená a nesmie byť dlhšia od farby otvorenia. Pokiaľ je drahšia, potom farba otvorenia musí byť od nej dlhšia – minimálne 6 v lacnejšej + 5 v drahšej).

Ak otvárateľ po UP skočí vo farbe otvorenia na 3. stupeň, ukáže tým distribúciu 6511 so šiestimi kartami v draženej farbe

a s piatimi v dražšej od nej. Jedinou výnimkou je skok na 3♣! po otvorení 1♠ (dražšia farba nie je reálna), ktorý deklaruje rovnakú distribúciu, ale so srdcami. Konkrétne:

- 3♣ min. 5♦♥♠ + 5♣
- 3♦ min. 5♥♠ + 5♦  
min. 6♣ + 5♦ (lacnejšie trefy musia byť dlhšie)
- 3♥ min. 5♠ + 5♥  
min. 6♣♦ + 5♥ (lacnejšie farby musia byť dlhšie)
- 3♠ min. 6♣♦♥ + 5♠ (lacnejšie farby musia byť dlhšie)

### Skok vo farbe otvorenia

Zopakovanie farby otvorenia skokom na 3. stupeň jednoznačne deklaruje distribúciu 6511 s tým, že druhá farba (päťkartová) je od nej dražšia. Výnimkou je iba skok na 3♠! po otvorení 1♠, ku ktorej je priradených 5 srdc.

- 3♠! (po 1♠! – 1BT!) – rozloha 6♣ + 5♦♥♠ (relé 3♦!)
- 3♦! (po 1♦ – 2♣!) – rozloha 6♦ + 5♥♠ (relé 3♥!)
- 3♥! (po 1♥ – 2♣!) – rozloha 5♠ + 6♥ + 1♣ + 1♦
- 3♠! (po 1♠ – 2♣!) – rozloha 6♣ + 5♥ + 1♣ + 1♦

Ak ide o skok v lacnej farbe, partner si prostredníctvom relé vynúti informáciu o druhej dražšej päťkartovej farbe.

## Dalšia dražba partnera

Po prvom rebide pre partnera nastal čas, aby si situáciu na linke úplne vyjasnil. Ak má zhodu vo farbe otvárateľa, odsúhlasí ju buď priamo (iba keď nemá charakter relé, ktoré má prioritu), pričom sa súčasne dozvie aj počet es (tzv. konvencia **Nitra**; pozri ďalej). Uzhodniť farbu je možné i skokom, čo je tzv. konvencia **TAB**, ktorá je príbuzná konvencii **Sitno** (tieto i ďalšie konvencie budú analyzované v nasledujúcom čísle časopisu).

Ak má dlhú farbu, môže sa ňou pochváliť a dozvie sa, ako je to s jej podporou a popri tom získa ďalšie užitočné informácie. Variabilita systému mu umožňuje predbežne zhodu odložiť, ak uvažuje o sleme a chce získať detailné informácie o ruke otvárateľa.

Bez zhody i vlastnej farby smeruje k beztromfovému záväzku, prípadne sa môže dozvedieť viac o ruke otvárateľa, prostredníctvom konvencie **Gerlach**.

Dražba po UP nesmie vyhasnúť pod úrovňou celoherného záväzku, ba čo viac, partner s rezervou sa môže pokúsiť o slem. Nie je pri tom odkázaný na Blackwooda, pretože má k dispozícii oveľa účinnejšie systémové konvenčné postupy. A s nimi sa postupne zoznámime.

### Zhoda vo farbe otvárateľa

Ak silný partner po UP a následnom rebide otvárateľa vidí, že na linke je zhoda, môže ju priamo odsúhlasiť. Systém to rieši konvenčne.

### Konvencia Nitra

Žiaden známy dražobný systém vám neumožní, aby ste sa pri zhode na linke už na treťom, a nie až na piatom, stupni dozvedeli, koľko es má partner. Čo to pre presnú dražbu znamená, netreba azda zdôrazňovať. Minimálne ihneď viete, že nemusíte zbytočne prekročiť úroveň hry a pokúšať sa o slem, ktorý tam nie je. A čo je hlavné máte k dispozícii veľa dražobného priestoru, aby ste sa dozvedeli ďalšie dôležité detaily (figúry alebo kontroly v jednotlivých farbách), ktoré vám občas umožnia vydražiť i veľký slem, na ktorý klasické metódy nestačia. Túto konvenciu možno úspešne využiť i po silnom otvorení 2♣! a kladnej odpovedi partnera.

Charakteristické pre túto konvenciu je, že:

- odsúhlasenie farby musí byť ešte pod úrovňou 3BT,
- odsúhlasenie je súčasne aj otázkou na počet es,
- je samozrejmé, že v 2. kole dražby je možné uzhodniť iba prirodzenú hlášku (v praxi je to drahá farba a kára iba po otvorení 1♦).

Pozor! Relé má absolútnu prioritu. Ak by teda farba relé bola identická so zhodou, prioritu má relé (otázka na typ ruky). Systém umožňuje v takomto prípade na odsúhlasenie farby využiť iné nástroje; najčastejšie je to konvencia **TAB** (uzhodnenie skokom vo farbe). Napr.: 1♥ – 2♣! – 2♦! – 2♥! (relé, otázka na typ ruky; nie je to uzhodnenie srdce), 1♥ – 2♣! – 2♦! – 3♥! (3♠!, 4♣!) (konvencia TAB; uzhodnenie srdce a súčasne otázka nielen na kontrolu kola, ale i počet es).

### Reakcie otvárateľa na konvenciu NITRA

Odpovedá sa v stupňoch s tým, že každý z nich reprezentuje počet es (obdobne ako konvencia Blackwood).

### Otázka na kontrolu kola

Aj keď je na linke dosť es pre slem, neznamená to, že je istý. Obzvlášť ak hrozí, že súper si stihnú v niektorej farbe odiahnuť dva zdvihy zhora. Systém tento problém rieši tým, že umožňuje partnerovi otestovať hociktorú bočnú farbu. Praktický ide o otázku, ktorá vyjasní, ktoré kolo v nej otvárateľ kontroluje. Odpovedá sa tiež stupňovito, a to:

1. stupeň – nedrží ani 3. kolo (napr.: xxx, Jxxx),
2. stupeň – drží 3. kolo (napr. xx, Jx, Qxx, Qxxx atď.),
3. stupeň – drží 2. kolo (napr. x, Q, Kx, KQx, Kxxx atď.),
4. stupeň – drží 1. kolo (napr. šikena, A, AJ, Axx atď.),
5. stupeň – drží 1. aj 2. kolo (AK, AQ, AKx, AQx atď.).

Obdobné otázky na držanie kola vo farbe sa využívajú aj po iných konvenciách (pozri napr. Sitno), a preto si ich treba dobre vštepiť do pamäti. A zapamätajte si tiež, že tento dopyt prichádza do úvahy iba v prípade, ak už je známy počet es.

Praktické využitie konvencie Nitra a otázky na kontrolu kola si ukážeme na nasledujúcich dvoch príkladoch:

♠AJx ♥Kxxx ♦AQ ♣Qxxx  
♠KQxxx ♥AQJx ♦x ♣xxx

V tomto prípade by dražba prebiehala takto: 1♠ – 2♣! (UP) – 2♥! (min. 5♠ + 4♥) – 3♥! (Nitra – uzhodnenie srdce so štyrmi kartami) – 3BT! (2. stupeň, 1 alebo 4 esá – teda 1 eso) – 4♣! (otázka na kontrolu v trefoch) – 4♦! (1. stupeň, ani kontrola 3. kola, teda min. tri malé karty) – 4♥ (konečný záväzok, partner vidí, že v trefoch hrozí strata až troch zdvihov).

♠KQxx ♥Axxx ♦KQxx ♣x  
♠Axxxx ♥x ♦AJxx ♣Axx

V tomto prípade by dražba prebiehala takto: 1♠ – 2♣! (UP) – 2♦! – 2♠! (Nitra, uzhodnenie pik) – 3♦! (3. stupeň, mám 2 esá, na linke je všetkých päť) – 3♥! (Partner, aké máš držanie v srdciach?) – 4♣! (3. stupeň, kontrolujem 2. kolo – singel alebo kráľ) – 7♠ (konečný záväzok, veľký slem je reálny napriek tomu, že bodov nie je veľa). Po tejto, nie príliš dlhej dražbe, partner vie, že na linke sú všetky esá a situácia v srdciach je veľmi dobrá. „Klasicky“ by sa s najväčšou pravdepodobnosťou vydražil iba malý slem (partnerovi by po Blackwoode „chýbali“ až dvaja králi).

Rovnako efektívnu dražbu ponúka systém aj v prípade, ak má partner vlastnú dlhú farbu. Veľkou prednosťou systému je sofistikovaný postup na detailný popis distribúcie ruky. Ale o tom až v ďalšom pokračovaní nášho seriálu.

Ivan Tatranský