

Новосадски бриџ клуб



Милан Хаџић

за интерну употребу

[ОСНОВИ ЛИЦИТАЦИЈЕ ПРИРОДНОГ СИСТЕМА]

Нови Сад, 2009. године

Приредио: Димитрије Николић

Садржај:

Увод.....	3
I ПРОЦЕНА УКУПНЕ СНАГЕ И ДИСТРИБУЦИЈЕ КАРАТА.....	4
II УСЛОВИ ЗА БЕЗАДУТСКИ ОТВОР (NT)	7
ПОНАШАЊЕ ОТВАРАЧА С БАЛАНС-КАРТОМ.....	9
ПОНАШАЊЕ ОДГОВАРАЧА С БАЛАНС-КАРТОМ.....	9
Корак даље!.....	11
III ОТВОР ЈЕДАН У БОЈИ.....	12
КАДА ОТВОРИТИ?.....	12
КОЈУ БОЈУ ЛИЦИТИРАТИ ПРВО?	12
КАДА ЈЕ БОЈА УОПШТЕ ПОГОДНА ЗА ЛИЦИТАЦИЈУ?	13
КАДА СЕ НЕКА БОЈА МОЖЕ ЛИЦИТИРАТИ ДВА ПУТА?.....	14
ДИСТРИБУЦИОНИ ПОЕНИ	14
ПРИНЦИП КОНТИНУИТЕТА ЛИЦИТАЦИЈЕ	15
IV ОДГОВОР У БОЈИ НА БЕЗАДУТСКИ ОТВОР ПАРТНЕРА	16
ЛИЦИТАЦИЈА МАЈОРСКЕ МАНШЕ.....	17
ЛИЦИТАЦИЈА МИНОРСКЕ МАНШЕ	17
ДИРЕКТНА ЛИЦИТАЦИЈА СЛЕМА.....	17
2♣ КОНВЕНЦИЈА - СТЕЈМЕН КОНВЕНЦИЈА	18
КОНВЕНЦИЈА ГЕРБЕР.....	19
V а. ПОДРШКА ПАРТНЕРОВЕ БОЈЕ, ОТВОРА 1 У БОЈИ.....	20
V б. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НАКОН ПОДРШКЕ ЊЕГОВЕ БОЈЕ ОД СТРАНЕ ПАРТНЕРА	22
ПОЗИВ НА МАНШУ	23
VI а. ПАРТНЕР ЈЕ ЛИЦИТИРАО БЕЗ АДУТА НА ОТВОР 1 У БОЈИ	23
VI б. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НАКОН БЕЗАДУТСКЕ ЛИЦИТАЦИЈЕ ОДГОВАРАЧА	25
VII ОДГОВОР У НОВОЈ БОЈИ НАКОН ОТВОРА 1 У БОЈИ	26
КОЈУ БОЈУ ЛИЦИТИРАТИ У ОДГОВОРУ, НА ОТВОР У БОЈИ?.....	27
VIII ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НАКОН ОДГОВОРА У НОВОЈ БОЈИ; ОТВАРАЧ НЕ СМЕ ДА ПАСИРА; ДАЉИ ОПИС КАРТЕ ОТВАРАЧА.....	28
1. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НА ЈЕДАН НА ЈЕДАН	28
2. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НА ДВА НА ЈЕДАН.....	29
IX ФОРСИНГ ЛИЦИТАЦИЈА ДВА У БОЈИ (<i>ACOL TWO BIDS</i>)	30
ОТВОР 2♦, ♥, ♠.....	31
ОТВОР „2♣“ (ТЗВ. АПСОЛУТНИ ФОРСИНГ).....	31
СЛЕМ ЛИЦИТАЦИЈА	32
СЛЕМ ТЕНДЕНЦИЈА	32
КОНВЕНЦИЈА БЛЕКВУД.....	32
4NT.....	33
5NT.....	33
РОМАН БЛЕКВУД.....	33
КЈУБИД	34
X ДЕФАНЗИВНА ЛИЦИТАЦИЈА	36
ЛИЦИТАЦИЈА ИГРАЧА КОЈИ НИЈЕ ОТВОРИО.....	36
ПРОТИВНИЦИ СУ ОТВОРИЛИ ЛИЦИТАЦИЈУ У БОЈИ.....	36
НАДЛИЦИТИРАЊЕ	37
БАРАЖНЕ ЛИЦИТАЦИЈЕ	39
ИНФОРМАТИВНА КОНТРА.....	39
РЕКОНТРА.....	41

Оснивање Новосадског бриџ клуба, као и чињеница да се курс за почетнике одржава сопственим кадровима, намет-нули су неизбежну потребу да се полазницима курса пружи оријентациони радни материјал. Табаци који следе су интегрално рађени за курс и обухватају искључиво теме и предавања обрађена на курсу. Посебне претензије аутора у погледу издавања мање или веће књиге, скрипата или расправе о бриџу не постоје. Једина сврха ових табака је да почетник на курсу буде ослобођен потребе за белешкама и да се може у потпуности посветити прихватању изложене материје сигуран да о истој располаже интегралним текстом.

(Милан Хаџић, Нови Сад, 1982. године)

Увод

Бриџ је релативно млада игра са картама, јер је 1925. године постављен научни темељ и теоријски приступ Бриџу захваљујући тада познатом америчком играчу Вандербилту. Међутим, не зна се тачно ко је измислио ову игру и где је први пут почео да се игра Бриџ. Постоје две претпоставке. Једни тврде да је Бриџ настао у Енглеској, где се постепеном изменом правила игре Вист (*Whist*) прешло на Бриџ. Други тврде да је Бриџ настао од речи „*biritch*“ како су Енглези транскрибовали ову реч. Наиме, у Русији се играла једна игра која се звала Винт, код које се уместо традиционалног узимања карата и шпила, лицитација вршила на основу неких отворених карата. Првобитно се игра у Енглеској називала „*Biritch-Russian Whist*“. Тадашња игра је имала мало сличности са данашњим Бриџом. Тек када је 1922. године уведен тзв. „плафонски Бриџ“ прецизно су одређена правила тако да је ова игра у стратешком и комбинаторном смислу постала најинтересантнија од свих игара са картама.

Иако је Вандербилт оснивач модерног Бриџа, ипак свет највише дугује Емију Кулбертсону (*Emy Culbertson*), који је након вишегодишњег рада и експериментисања написао изванредан приручник за Бриџ – „*The Blue Book*“, где је су у потпуности обрађени лицитација, одигравање, офанзива и одбрамбена тактика, односно постављен је систем Бриџа. Од 1933. до 1957. године Кулбертсон је са својом супругом Џосефином обишао цео свет популаришући ову игру. Без њега се Бриџ никад не би развио и не би, како је то чувени енглески књижевник С. Мом (*S. Mougham*) рекао, „постао најдуховитија игра што ју је икада људски ум измислио“.

Временом су се појавили нови системи, који су још више у основе Бриџа укључили логику, математику и стратегију.

Лепота и привлачност Бриџа је у томе што се пред играче постављају проблеми са новом непознатом, а рачуном вероватноће и комбинаториком се може приближно стећи увид у математичке могућности Бриџа. Број свих могућих комбинација у Бриџу је огroman и износи ни мање ни више, него 10^{30} .

Податак да један играч има могућност да добије 13 карата из једне боје у 1:635 милијарди подела, речито говори о тежини и комплексности ове игре. Звучи невероватно, али 1959. године у клубу Сент Џејмс (*St. James*) у Лондону чак четворица играча добила су по 13 карата у једној боји и победио је 61-годишњи свештеник *Malborough*, који је излцитирао велики слем у ♠ боји.

Спортски Бриџ се исто третира као и шах од кога је и преузео начин категоризације (рејтинг) само што су код Бриџа критеријуми још строжи. С обзиром на то да се такмичење одвија са тзв. „једнаким картама“ срећа је готово искључена, према томе само знање, вештина, рутина и способност одлучују ко ће бити бољи.

Данас у свету постоји око 100 милиона регистрованих Бриџ играча, а у Југославији око 1000. Постоји Бриџ савез Југославије и СР Србије, чији ћемо чланови и ми постати. Од спортских такмичења одржавају се клупска, национална, европска и светска првенства и олимпијске игре.

ОСНОВИ ЛИЦИТАЦИЈЕ ПРИРОДНОГ СИСТЕМА

I ПРОЦЕНА УКУПНЕ СНАГЕ И ДИСТРИБУЦИЈЕ КАРАТА

Свака карта у подели има потенцијалну могућност да у некој од фаза игре донесе штих. Ова потенцијална могућност је за сваку карту различита, што зависи не само од врсте карте, већ и врсте контракта.

У адутском контракту мање карте имају потенцијално већу вредност од истих карата и комбинација у безадутском контракту. A има потенцијално већу снагу од даме или десетке. Поједине комбинације карата такође мењају ову потенцијалну снагу карата, тако $K.x$ у једној боји и $Q.x$ у другој боји, имају далеко мању снагу од комбинације $K.Q.x.x$ у истој боји.

Разноврсност ових комбинација и распоред, јасна и апсолутном почетнику, ставља пред играча велики број проблема које треба решити на самом почетку, већ при одлуци да ли да се укључи у процес лицитације или не.

Најприроднија процена снаге карата би била одбројавање могућих, вероватних и сигурних штихова.

Комбинација	Могући	Вероватни	Сигурни
$A.K$	2	2	2
$A.Q$	2	1,5	1
$K.Q.J$	2	2	2
$K.Q.x$	2	1,5	1
$A.Q.J$	3	2,5	2
$A.K.Q.x$	4	3	3
$K.x$	1	0,5	0
$Q.x.x$	1	0,3	0
$J.x.x.x$	1	0,4	0
Итд.			

Овај мали пример показује да емпиријска процена снаге карата захтева велико искуство, а свакако и прилично времена (које је у турнирском бриџу ограничено прописима организатора). Свака друга процена је увек само приближна и представља пре апроксимацију укупне снаге но стварну процену. Упркос овоме ограничењу, савремени системи у бриџу, па и АКОЛ СИСТЕМ (систем распрострањен у Великој Британији) који овде обрађујемо се оснива на поенској процени снаге карте.

Ас	=	4 HCP (<i>honor card points</i>)
Краљ	=	3 HCP
Дама	=	2 HCP
Пуб	=	1 HCP

Из ове табеле је већ видљиво да укупно 40 поена у целокупној снази карте претпоставља свих 13 штихова, што значи да око 3 поена доноси штих. Овде се већ може указати на очигледну нетачност апроксимације.

А	=	4 HCP , а доноси само један штих
К	=	3 HCP , а не доноси сигуран штих
Q, J	=	3 HCP , а не доносе сигуран штих

Значи, укупна вредност карте се не може проценити само на основу **HCP**, већ и на основу присуства и распореда малих карата у комбинацијама, те да је потребно у каснијој фази извршити ревалоризацију карте и упознати методе корекције овога типа валоризације.

Посматрајући чисто статистички у условима нормалне дистрибуције требало би очекивати да сваки играч добије при подели 10 **HCP** у комбинованим вредностима у картама ($40:4 = 10$). У овим условима ни једна страна нема реалне основе да освоји кључни седми штих (сваки играч очекује да освоји 3 штиха на основу вредности својих поена) и овај штих ће припасти једној од страна по принципу случајне дистрибуције.

У другом случају ако се од сваког играча одузме по један поен и дељењем карата да једном играчу, он са својих 13 поена може очекивати да освоји 4 штиха, и како његовом партнеру са 9 поена остаје још увек 3 штиха, ова страна може реално очекивати да освоји седам штихова и испуни контракт на висини један.

Сада можемо формирати прву тврдњу:

1. играч који има 13 поена у картама може реално очекивати да оствари контракт на висини 1
2. страна која располаже са више поена може рачунати да на офанзивно дејство своје укупне снаге оствари додатних 1-2 штиха.

Позната нам је чињеница из уводног часа о валоризацији контракта и о премијским вредностима које доноси манша (*manche, game*), 3NT, 4♥ или 4♠, и 5♣ или 5♦. Због ових премијских поена играчи су склони да покушају излицитирати један од ових контракта, и по цену извесног ризика.

Друга емпиријска тврдња гласи:

3. страна која располаже са 25-26 **HCP** може остварити игру на висини 3NT или 4♥, односно 4♠;

4. покушај 5♣ или 5♦ је са истим бројем поена далеко ризичнији и често осуђен на неуспех (са дугачком минорском бојом треба по сваку цену испитати могућност без адутског контракта).

Премија која се обрачунава на остваривање врхунских игара (мали или велики слем) је такође веома привлачна и у меч такмичењима често пресудна. Настојање играча да остваре слем контракт је потпуно разумљиво.

Трећа емпиријска тврдња је:

5. страна са 34-35 **НСР** има реалних изгледа на мали слем у безадутском контракту;
6. страна са 32-33 **НСР** може остварити вероватан адутски слем;
7. велики слем (13 штихова) углавном нема реалног оправдања. без 37 **НСР**.

Све три наведене емпиријске тврдње нису канони, већ само статистички оправдана очекивања. ЛЕПОТА ИГРЕ НЕ ЛЕЖИ У БЕЗРЕЗЕРВНОМ ПРИДРЖАВАЊУ СТАТИСТИЧКИХ ПРОРАЧУНА, ВЕЋ У ВИСПРЕНОМ УОЧАВАЊУ СИТУАЦИЈА У КОЈИМА ОЧЕКИВАНО НЕ ВАЖИ И БИВА ПРЕВАЗИЂЕНО ПУНОМ ЛЕПОТОМ НЕОЧЕКИВАНОГ ИЗЕНАЂЕЊА.

Поред **НСР** вредности карте јавља се и друга компонента у процени укупне вредности, а иста је одређена дистрибуцијом.

Замислимо **A.K.Q.J** (13) у једној боји. Независно од 10 **НСР** нема начина да се спречи освајање свих 13 штихова у наведеној боји. Овај пример показује очигледан утицај дистрибуције боја на укупну снагу у картама. Ради каснијег бољег разумевања потребно је већ на самом почетку везати процену карте за дистрибуционе факторе.

- A. Балансирана карта (4-3-3-3). У целокупној подели ниједна боја није краћа од две карте (дубл), и нема више од једног дубла (4-4-3-2, 5-3-3-2). Одмах треба истаћи да је балансирана подела (пошто нема утицаја дистрибуциона снага) најслабија могућа подела у својим оквирима и да се зато често означава као „дефанзивна дистрибуција“.
- B. Семи-балансирана подела (6-3-2-2). У целокупној подели нема ниједне боје која је краћа од две карте (дубл), али карта може садржавати и више дублова (7-2-2-2). Уколико је једна боја 6-та или 7-ма, карта има значајну дистрибуциону снагу, „семи-офанзивна дистрибуција“.
- C. Дистрибуциона или „офанзивна подела“ се карактерише присуством најмање једног сингла (боја је представљена само једном картом) или шикена (једна боја потпуно недостаје: 5-4-4-0). Ова подела је у сваком случају изразито офанзивна и укупна

вредност карте поред **НСР** нагло расте (уз извесна ограничења која ће бити разјашњена касније).

- D. Процена дистрибуционе вредности има смисла само у адутском контракту, када је могуће „резањем“ остварити дејствено повећање броја адута. У безадутском контракту дистрибуциона вредност има мање значаја, али се не сме занемарити присуство дуге боје, која и у овоме контракту може да допринесе неочекиваном резултату.

Пример: *A, A, A, A.K.Q.J.x.x.x.x.x*

Укупна снага од 22 **НСР** омогућава претварање великог слеа (13 штихова) у безадутској игри. Истовремено се да уочити да је у претходном примеру са 10 **НСР** било могуће остварити 13 штихова у адутском контракту. Ова разлика истовремено указује на битну разлику ова два типа контракта.

II УСЛОВИ ЗА БЕЗАДУТСКИ ОТВОР (NT)

Безадутски отвор, у свим системима се карактерише веома уским дијапазоном отварачеве снаге, тако да одговарач може, најчешће без допунских лицитација да одреди да ли у комбинованим картама (отварач + одговарач) постоји довољно снаге за премијску игру (*manche*), или можда и слем, односно да нема довољно снаге за даљу лицитацију (изузев тактичког блокирања противника).

АКОЛ СИСТЕМ познаје две врсте безадутског отвора:

- a. слабих 1NT 12-14 поена
- b. јаких 1NT 15-17 поена.

Оба отвора имају својих предности и слабих страна и процена партнера и ствар њиховог споразума је да ли ће играти јаких или слабих без адута.

НИЈЕ МОГУЋЕ ИГРАТИ ОБЕ ВАРИЈАНТЕ У ИСТО ВРЕМЕ. Могуће је играти обе варијанте комбиновано, као на пример: против слабих играча играмо слабих NT, против јаких играча играмо јаких NT. Или, због доброг резултата на турниру до краја играмо опрезније, јаких NT. Или, пошто на турниру не стојимо најбоље, играмо ризично, слабих NT.

Основне предности слабих NT се налазе у чињеници да је играч са 12-14 поена одузео читав лицитациони простор првог нивоа (1♣ до 1♠) противницима, и да њихов улазак у лицитацију мора бити на другом нивоу, што је далеко опасније. Слабост овог типа отвора је у могућности да противници имају јаке карте (па на несрећу и неку дугачку минорску боју) и контрирају наших NT, што резултира тешким пеналима.

Основне предности у јаких без адута су у чињеници да противници нису склони да контрирају играча који скоро сам, без помоћи партнера може да оствари свој контракт, и с друге стране, партнер има веома прецизну информацију о нашој снази и може лако да изабере одговарајућу висину контракта. Слабост овог типа отвора **NT** је што се јавља ређе од претходног и нема никакве баражне снаге на противнике.

Поред прописане поенске снаге (12-14 или 15-17) подела мора бити балансирана или барем семи-балансирана. Играч који отвара **NT** не сме имати 5-каратног мајора, пошто би у том случају природан отвор био у тој боји и покушај одигравања мајорског контракта. Пет-каратна минорска боја је допуштена, пошто је 3**NT** премијска игра (9 штихова) у сваком случају једноставнија од 5♣ или 5♦ (11 штихова), премијске минорске боје.

Допунски, али веома важан услов за безадутски отвор је и равномерна расподела снаге по свим, или најмање у три боје.

A.x.x, K.J.x.x, Q.x.x, K.J.x
K.J.x.x, Q.x. K.Q.x.x.x, Q.x

УСЛОВИ ЗА **NT**:

1. одговарајућа снага (**НСР**)
2. баланс дистрибуција
3. равномерна расподела снаге
4. одсуство 5-каратног мајора.

КАДА СУ ИСПУЊЕНИ УСЛОВИ ЗА БЕЗАДУТСКИ ОТВОР, ОБАВЕЗАН СИ УВЕК ДА ОТВОРИШ БЕЗ АДУТА.

ПОЕНСКИ УСЛОВИ ЗА БЕЗАДУТСКИ ОТВОР:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1. NT (слаби) | 12-14 НСР |
| 2. NT (јаки) | 15-17 НСР |
| 3. NT (увек јако) | 20-22 НСР |
| 4. NT (<i>gambling</i>) | објашњење код баражних отвора. |

ПОНАШАЊЕ ОТВАРАЧА С БАЛАНС-КАРТОМ

12-14 НСП	1NT (ако је договор да се игра „слаби NT“) или 1 у боји (ако је договор јаки NT), па на сваки лицит партнера, NT на најнижем могућем нивоу.
15-17 НСП	1NT (ако је договор да се игра „јаки NT“) или 1 у боји (ако је договор слаби NT), па на сваки лицит партнера, NT на најнижем могућем нивоу.
18-19 НСП	1 у боји, па на сваки лицит партнера скок у NT (<i>jump rebid</i>)
20-22 НСП	2NT
23-24 НСП	2♣ (форсинг бид), па на сваки лицит партнера 2NT
25+ НСП	2♣ (форсинг бид), па на сваки лицит партнера 3NT

Прегледном табелом је показано да за сваки могући број **НСП** отварача с балансираном дистрибуцијом и испуњеним условима за NT отвор постоји одговарајућа лицитација, или комбинација лицитација којом се ова дистрибуција и снага јасно и прецизно преносе партнеру (и противницима).

Секвенца: 1 у боји, па затим најнижи могући NT, директно преноси партнеру поруку:

„Имам безадутски отвор, али поенска снага ми је супротна од нашег договора за отвор 1NT“.

Секвенца: 1 у боји, па затим скок у NT показује тачно 18-19 **НСП** и услове безадутског отвора, уз гаранцију да је снага распоређена у све четири боје.

2NT такође гарантује „покривање“ све четири боје.

АКОЛ СИСТЕМ познаје лицитацију која се означава као „апсолутни форсинг“, 2♣, у овим условима партнер, ако није било међулицита, мора говорити па макар имао 0 **НСП** у својим картама.

ПОНАШАЊЕ ОДГОВАРАЧА С БАЛАНС-КАРТОМ

Одговарач с баланс-картом има веома једноставан задатак, број својих **НСП** приброји партнеровој снази (коју сазнаје из лицитације) и процењује да ли постоје услови за премијске контракте 3NT, 6NT, 7NT када то и лицитира, или не постоје када пасира.

КОМАНДА ЈЕ У РУКАМА ОДГОВАРАЧА И ОН ОДЛУЧУЈЕ О ВИСИНИ ЗАВРШНОГ КОНТРАКТА.

Уколико одговорач сматра да не може сам да одлучи о висини контракта, јер је пресудно питање да ли је отварач максималан или минималан (у границама снаге коју је својом лицитацијом обећао) одговорач може да, лицитацијом контракта који је непосредно испод или изнад премијске игре 3NT, препусти команду отварачу.

<u>1NT (12-14)</u>	
0-10 НСП	ПАС
11-12	2NT (позив отварачу да са 12 поена пасира, а са 14 лицитира 3NT)
13-18	3NT (сајн-оф = стоп!)
19-20	4NT (позив отварачу да са 12 поена пасира а са 14 лицитира 6NT)
21+	6NT (стоп, сајн-оф)
25+	7NT (крај лицитације, ни по правилима не може се даље)
<u>1NT (15-17)</u>	
0-7 НСП	ПАС
8-9	2NT (проба за евентуалну маншу 3NT, отварач с 15 пасира, с осталом снагом лицитира 3NT)
10-15	3NT (сајн-оф)
16-17	4NT (позив отварачу да са 17 поена лицитира 6NT, а са мање да пасира)
18+	6NT (сајн-оф)
22+	7NT (нема више).
<u>2NT (20-22)</u>	
0-3 НСП	ПАС
4-10	3 NT (сајн-оф)
11-12	4 NT (слем инвит, као и горе)
13+	6 NT (сајн-оф)
17+	7 NT
<u>3NT (гамблинг)</u>	

ПАС, или код искуснијих играча по конвенционалном договору могуће је и проширити лицитацију на више нивое, углавном у циљу изналагажења слема.

Одговорачеве лицитације 2NT и 4NT се називају „квантитативним лицитима“, оне не говоре ништа о расподели боја, контролним картама у појединим бојама и слично, већ просто захтевају од отварача да поступи по простој аритметичкој скали и:

- са максимумом својих NT лицитира предложени контракт 3NT (на 2NT), односно 6NT (на 4NT);

- са минимумом да пасира 2NT односно 4 NT.

Лицитације скоком директно у 6NT или 7NT су изузетно ретке, и обично лоше лицитације. Уместо ових лицитација потребно је изнаћи међулиците, које партнер не може да пасира (о чему ће бити речи у наредним часовима) и много једноставније проценити да ли постоје, или не постоје стварни, а не само поенски услови за слем.

Корак даље!

Проблем валоризације балансиране карте исте поенске вредности је одлика напреднијих играча. Способност за допунску валоризацију се стиче практичном игром, но услови ревалоризације имају и своју теоретску основу.

A.x.x, A.x.x, A.x.x, A.x.x.x
K.Q.x, K.Q.x, K.Q.x, J.x.x.x

Обе поделе садрже тачно 16 **НСП** свака, но ако од раније упоредимо табеле сигурних и могућих штихова са укупним бројем вероватних штихова запажамо битну разлику ове две поделе.

1. Сигурних штихова 4, могућих штихова 5
 2. Сигурних штихова 3, могућих штихова 7
- Вероватних штихова 5-6

Очигледно је већ из овог примера да је доња подела далеко прикладнија за одигравање од горње. Посебно треба указати да присуство извесног броја средњих карата (10 и 9), појачава укупну снагу карте и доводи до тзв. „пуне“ карте (за разлику од „празне“ карте која поред високих фигура садржи само сасвим мале карте).

- А. Подела са збијеним фигурама (K.Q.J.x) се може валоризовати 1 **НСП** више, него што стварно има поена, исти принцип важи и за тзв. „пуну“ карту.
- В. Постојање 5-каратне (минорске) „пуне“ боје појачава укупну снагу карте у безадутском отвору за 1 **НСП**.
- С. Карта са већим бројем асева, а без средњих фигура је погоднија за адутски контракт, но за без адута и у том случају у ревалоризацији не треба додавати поенске снаге чак и са 5-каратном бојом. С друге стране карта која не садржи ниједног аса вреди 1 **НСП** мање од укупне поенске снаге.
- Д. Сингл (K или Q или J) вреди један поен мање од стварне вредности, но исто тако, пошто је карта дистрибуциона, а не балансирана **ТРЕБА ЈЕ СМАТРАТИ НЕПОГОДНОМ ЗА БЕЗАДУТСКУ ИГРУ**, мада свако правило има и изузетака.

- Е. Дубл ($Q.x$ или $Q.J$ или $J.x$) такође вреди 1 **НСР** мање од њихове стварне вредности.
- Ф. Висока фигура у боји коју је споменуо партнер вреди 1 **НСР** више од стварне вредности хонера.
- Г. Комбинације $A.Q$, или $K.x$, или $K.J.x$ вреди 1 **НСР** више ако је ту боју лицитирао десни противник, а 1 **НСР** мање ако их је лицитирао леви противник.

Наведени принципи ревалоризације су намењени напреднијим играчима и оснивају се на интеракцији целокупне поделе за столом. Значај ове ревалоризације, и способност за исту ће се развијати у сваком играчу поступно са порастом искуства у игри!

III ОТВОР ЈЕДАН У БОЈИ

Конструкција безадутског отвора АКОЛ СИСТЕМ-а је приближна конструкцији безадутског отвора играча који играју класичан ГОРЕН НАТУРАЛНИ СИСТЕМ, посебно омиљен код старијих играча (поенска снага 16-18 **НСР**, не постоји „слабих 1NT“), Насупрот овоме између АКОЛ и ГОРЕН система, иако оба означена као ПРИРОДНИ или НАТУРАЛНИ систем, у погледу отвора у боји на првом нивоу постоји битна разлика, и играчима се препоручује да у случају да играју са непознатим партнером увек нагласе да играју АКОЛ, односно „четворокартни мајор“.

КАДА ОТВОРИТИ?

12 **НСР** поена треба сматрати поенски довољном снагом за отвор!

КОЈУ БОЈУ ЛИЦИТИРАТИ ПРВО?

1. Прво лицитирати дужу боју!
2. У случају две боје исте дужине, прво лицитирати боју која је по рангу виша!
3. Без 5-каратне боје лицитирати по следећој схеми:
 - а. 4-4-4-1 предност треба дати боји која се налази испод сингла.

- b. 4-4-3-2 предност треба дати боји која се налази испод дубла.
- c. 4-3-3-3 ако подела није погодна за NT отворити четворокаратном бојом ако садржи најмање 4 **НСП**, иначе отворити 1♣.

Најчешћи отвори су баш отвори из ове групе, у боји на првом нивоу. Почетна снага је 12 **НСП**, но горња граница је 20 **НСП**, што указује да је дијапазон овога отвора веома широк, те због тога:

КАДА ЈЕ ПОДЕЛА ПОГОДНА ЗА БЕЗАДУТСКУ ИГРУ, ОТВОРИ БЕЗАДУТОМ.

Временом, са порастом искуства, играчу ће постати јасније, када се граница од 12 **НСП** може занемарити, као на пример:

- a. са добром 6-каратном бојом
- b. са две 5-каратне боје и укупном снагом од 10-11 **НСП** концентрисаном у обе боје,
- c. на трећој позицији, када су два претходна играча пасирала, отвор са солидном 5-6-каратном бојом, и са 9-10 **НСП** постаје обавеза.

КАДА ЈЕ БОЈА УОПШТЕ ПОГОДНА ЗА ЛИЦИТАЦИЈУ?

Свака четворокаратна боја није погодна за лицитацију! У мајорској четворокаратној боји минимална снага која допушта отвор том бојом је:

K.10.x.x или **Q.J.9.x**

из разлога што ће партнер настојати да што пре потврди или подржи мајорску боју, принцип елементарне опрезности налаже да мајорска боја којом се отвара садржи извесну хонерску снагу. У случају да се играчи не придржавају овог принципа могућно је доспети у контракт где обе стране држе у адутској боји:

2.3.4.5 према **6.7.8.9**

Овај принцип није тако чврст у односу на минорску боју, јер је тенденција да се изнађе минорски контракт далеко ређа од тенденције за одигравањем мајорског контракта, **МИНОРСКА БОЈА У ИЗВЕСНИМ СЛУЧАЈЕВИМА МОЖЕ БИТИ И ТРОКАРАТНА (♣).**

У случају 5-каратне боје у АКОЛ СИСТЕМ-у важи принцип:

СВАКА ПЕТОКАРАТНА БОЈА СЕ МОЖЕ ОТВОРИТИ!

КАДА СЕ НЕКА БОЈА МОЖЕ ЛИЦИТИРАТИ ДВА ПУТА?

1. Четворокаратна боја се не сме лицитирати два пута, изузев када садржи **А.К.О.9** најмање.
2. Петокаратна боја која садржи минимум **К.10.х.х.х** се сме лицитирати два пута.
3. Свака шестокаратна боја се може лицитирати два пута.

ДИСТРИБУЦИОНИ ПОЕНИ

Пошто у адутској игри долази до изражаја снага адута и могућност резања противничких високих карата, од посебног је значаја постојање кратке боје. Но, постојање кратке боје, а одсуство адута, или недовољан број адута свакако да нема никакве вредности. Према томе, дистрибуциони поени (**DP**), и вредност коју они сачињавају у процени укупне снаге карте постоји само у случају постојања довољног броја адута у обе руке партнера.

Дистрибуциони поени се не рачунају:

1. када играч лицитира безадута, или отвара безадута, или контракт показује тенденцију да се заврши у безадутској игри и
2. када се отвара лицитација!

Можда је овај последњи став потребно још једном поновити:

ДИСТРИБУЦИОНИ ПОЕНИ СЕ НЕ РАЧУНАЈУ У ПРОЦЕНИ СНАГЕ КАРТЕ ОТВАРАЧА ЛИЦИТАЦИЈЕ!!!

	Партнери имају заједно <u>8 АДУТА</u>	Није сигурно постојање 8 адута у обе руке!
Шикен	5 DP	3 DP
Сингл	3 DP	2 DP
Дубл	1 DP	1 DP

Поновимо принцип: Партнери имају заједно 8 адута, при чему најмање 5:3, у рачунању употреби скалу 5-3-1.

Још није утврђено да партнери имају „адутски фит“, 8 АДУТА, употреби скалу 3-2-1.

ПРИНЦИП КОНТИНУИТЕТА ЛИЦИТАЦИЈЕ

Утврдили смо у овом делу да је дијапазон лицитације боје на првом нивоу веома широк 12-20 **НСР** (некада чак и 1-2 **НСР** мање). Имајући ово у виду партнер ће већ са 5-6 **НСР** настојати да лицитира, пошто у случају да је отварач имао 20 **НСР**, постоје потпуни поенски услови за премијску игру (комбинована снага 26 **НСР**).

У случају снажне карте отварача нема непосредног проблема, додатни, нови лицит ће разјаснити ситуацију и показати на којој висини треба одиграти игру. С друге стране у случају слабе карте, отварач може да се нађе у проблемима, шта да лицитира у новом кругу.

A.J.x.x.x, x.x, x, A.J.x.x.x

Ако играч отвори по принципу: „Прво ранг-вишу боју код две боје исте дужине“, после лицитације:

1♠

2♦

?

Личитација 3♣ је прејака, једина могућност је 2♠! Уколико је одговарач имао следећу карту:

x.x, A.Q.x.x K.x.x.x.x, Q.x.x

промашен је контракт у трефу и партнери су „виђени“ да направе изузетно лош резултат. Због овога важи као значајно начело:

ПРЕ ЛИЦИТАЦИЈЕ РАЗМСЛИ О МОГУЋЕМ ОДГОВОРУ АКО ПАРТНЕР ЛИЦИТИРА НАЈНЕПОВОЉНИЈЕ ПО ТВОЈУ ДИСТРИБУЦИЈУ.

Као пример размотримо други тип лицитације на истој подели:

1♣

1♦

1♠

3♣

ПАС!!!

СА СЛАБОМ КАРТОМ НАСТОЈ ДА ШТО ЕКОНОМИЧНИЈЕ ИСКОРИСТИШ ЛИЦИТАЦИОНИ ПРОСТОР!

IV ОДГОВОР У БОЈИ НА БЕЗАДУТСКИ ОТВОР ПАРТНЕРА

<u>На 1NT отвор:</u>	
2♣	има конвенционално значење
2 остало	сајн-оф (отварач <u>мора</u> да пасира)
3 у боји	форсинг (пре постизања премијске игре ни једна страна не сме да пасира)
4♥, ♠	сајн-оф
5♦, ♣	сајн-оф (ипак, ово је највероватније сасвим лош лицит)
6 у боји	сајн-оф (није потребно толико журити, прво испитај карту другим лицитацијама - свака 3 у боји су форсинг и отварач неће пасирати)
<u>На 2NT отвор:</u>	
3♣	има конвенционално значење
3 остало	форсинг
4♥, ♠	
5♦, ♣	
6 у боји	исто као на 1NT

САЈН-ОФ 2♦, 2♥, 2♠

Лицитација 2 у боји на 1NT је најслабија могућа лицитација и потпуно је идентична са лицитацијом 1NT - ПАС. Посебно значење је у чињеници да одговарач има дугачку (минимум 5-каратну боју) и сматра да ће мање пасти ако игра адутски контракт, но безадутски.

ОТВАРАЧ ЈЕ БЕЗ ИЗУЗЕТКА ОБАВЕЗАН ДА ПАСИРА!!!

ФОРСИНГ 3 у боји

Лицитација 3 у боји на 1NT је форсинг и отварач је дужан да лицитира по специјалној шеми:

3NT	значи: „немам три карте у боји коју си лицитирао“
4 у боји	значи: „имам три карте, најмање, у боји коју си лицитирао“
Нова боја!	значи: „имам максималан отвор 1NT, и у твојој боји имам четири карте с високом фигуром. У боји коју лицитирам имам аса, а у боји коју сам непосредно прескочио НЕМАМ“.
1NT	3♦
3♠	(имам максимални 1NT, четири ♦ са фигуром, ♠ ас, немам ♥ ас).

Ова лицитација показује интерес отварача за слем контракт; одлука је наравно одговарачева, који има потпуни преглед свих карата обе руке. Након ФОРСИНГ лицитације отварач има, дакле, једноставан задатак, прво питање је да ли има три адута у ком случају је дужан да потврди партнерову боју, или да ако је нема лицитира 3NT. Следећи, пријатнији задатак је одлука након партнеровог форсинга у минору, где је могуће и показати директне контроле осталих боја.

Услови одговарача:

1. поенска снага за форсинг мора бити најмање толика да са снагом 1NT отварача даје укупан збир 24-26.
договор = слабих 1NT минимум 12
договор = јаких 1NT минимум 9
2. лицитирана боја (мајорска) најмање 5 карата с једном фигуром (K.10.x.x.x).
3. минорски форсинг се може дати једино када је карта апсолутно неподобна за безадутску игру, или када постоје слем аспирације.

ЛИЦИТАЦИЈА МАЈОРСКЕ МАНШЕ

1. слем апсолутно искључен
2. у карти постоји најмање сингл
3. минимум 6-каратна боја с фигуром (боја није солидна).

ЛИЦИТАЦИЈА МИНОРСКЕ МАНШЕ

Боље не!

Вероватније, ако не и сигурно да и 3 NT иде.

5♦ или ♣ је са твојом картом много теже направити него 3NT.

АКО СЕ МОЖЕ НАПРАВИТИ 5 МИНОРА (600), СИГУРНО СЕ МОЖЕ НАПРАВИТИ 4NT (630).

Ако баш мораш да кажеш 5 минора, реци ШЕСТ (у недоследној лицитацији треба бити доследан, када већ претерујеш, претерај максимално, можда ћеш имати среће).

ДИРЕКТНА ЛИЦИТАЦИЈА СЛЕМА

Куда журиш!

Директна лицитација слема је крајње непотребна када постоји обиље лицитационих секвенци којима се партнер може форсирати до потпуног описивања своје карте, када је много лакше и сигурније лицитирати или одустати од слема.

2♣ КОНВЕНЦИЈА - СТЕЈМЕН КОНВЕНЦИЈА

Одигравање 4 мајора, са адутским фитом 4:4 је обично лакше и рентабилније (620:600) од одигравања 3NT.

Одговарач с 4-каратним мајором жели да игра мајора ако отварач има такође 4 карте, али ређе ће играти 3NT. Средство којим се ово може испитати је конвенција 2♣, односно СТЕЈМЕН.

[1NT 2♣]

2♦ (немам 4 карте у мајорима)

2♥ (имам 4♥, можда и 4♠)

2♠ (немам 4♥, али имам 4♠)

[1NT 2♣]

2♦ 3♥ (тражи од отварача да са три карте лицитира 4♥, а с дублом 3NT)

[1NT 2♣]

2♦ 2♥

2♠

2NT (одговарач је предложио - није наредио - завршни контракт)

[1NT 2♣]

2♠ 3♦ (одговарач је задовољан бојом и лицитира ♦ аса, истовремено показује да нема ♣ аса. Предложено је испитивање слема, адут је ♠, отварач мора да лицитира свога аса ♥, или 3♠ ако га нема. Ако има ♣ аса може да лицитира 4♣. Ако има краљеве у ♥ и ♣ може да лицитира 3NT). Овај последњи пример је за напредније играче и представља КЛУБИД серију, која ће бити детаљно објашњена на крају курса.

Услови за СТЕЈМЕН (2♣):

1. постојање 4-каратне мајорске боје
2. разлози за одигравање адутског контракта
3. поенска снага је недиференцирана, од минимума, до аспирације за велики слем.

x.x.x.x, x.x.x.x, x.x.x, x.x, (минимум)

A.K.x.x, K.Q.x.x, A.x.x.x.x

ЗА ПРИМЕНУ СТЕЈМЕН КОНВЕНЦИЈЕ НЕ ПОСТОЈЕ ПОЕНСКИ, ВЕЋ ДИСТРИБУЦИОНИ УСЛОВИ. (Курсисти су упозорени да играчи ГОРЕН СИСТЕМА захтевају минимум **НСР** за примену СТЕЈМЕН конвенције. Ова конвенција у АКОЛ служи и за изналажење најпогодниоег контракта у висини 2, а у ГОРЕН СИСТЕМ-у скоро искључиво за изналажење манше).

СТЕЈМЕН у ГОРЕН СИСТЕМУ

[1NT (16-18) 2♣] (минимум 8)

2♦ (16 **НСР** нема мајора)

2♥, 2♠ (само тај мајор)

2NT (18 **НСР** нема мајора)

3♣ (оба мајора)

КОНВЕНЦИЈА ГЕРБЕР

[1NT 4♣]

Већ раније смо објаснили да је лицитација минора преко нивоа 3NT веома ризичан, и најчешће погрешан потез. Због тога лицитација 4♣ и 4♦ су изгубљене лицитације, те их је могуће искористити за друге потребе.

Горња секвенца значи:

„Партнеру колико имаш асева у карти?“

Одговори су:

4♦ нема ни једног, или сва четири

4♥ један ас

4♠ два аса

4NT три аса

Уколико одговарач (онај који је лицитирао 4♣) сада лицитира: 5♣! То значи:

„партнеру, имамо сва четири аса, колико сада имаш краљева?“.

Одговори су по истој шеми.

КОНВЕНЦИЈА ГЕРБЕР важи увек када нема сумње да је лицитација 4♣ конвенционална, те да не може бити боја.

[1NT 3♥]

[3NT 4♣] (није Гербер, одговарач је двобојан и испитује слем, али још не пита за асеве)

Важи начело:

АКО ЛИЦИТАЦИЈА ПОКАЗУЈЕ NT–КОНТРАКТ 4♣ ЈЕ КОНВЕНЦИЈА ГЕРБЕР, А АКО ЛИЦИТАЦИЈА ПОКАЗУЈЕ АДУТСКИ КОНТРАКТ 4♣ ЈЕ ПРИРОДНА БОЈА И ФОРСИНГ.

V а. ПОДРШКА ПАРТНЕРОВЕ БОЈЕ, ОТВОРА 1 У БОЈИ

- Валоризација карте у подршци!
- НСР = уобичајено
- са четири адута рачунај скалу: 5-3-1 (на кратку боју)
- са три адута (минимум Q . x . x .): 3-2-1 (на кратку боју)

ПРОСТА ПОДРШКА

[1♥ – 2♥] одговарач има 6-9 ревалоризованих поена.

ПОДРШКА СКОКОМ

[1♠ – 3♠] одговарач има 10-12 ревалоризованих поена (принцип „лимит бид“)

ПОДРШКА ДВОСТРУКИМ СКОКОМ У МАЈОРСКОЈ БОЈИ

[1♥ – 4♥]

[1♠ – 4♠] одговарач има максимум 11 ревалоризованих поена, сингл или шикен, најмање пет адута, и нема два А (слем искључен) „shut-out bid“

ПОДРШКА МИНОРСКИХ БОЈА

значења су потпуно иста за просту подршку (*simple raise*) и подршку скоком (*jump raise, double raise*). Подршка двоструким скоком у минорским бојама је искључена (непотребно се прескаче најпогоднији контракт 3NT).

ОДЛОЖЕНА ПОДРШКА СКОКОМ

[1♥ – 1♠]

[2 остало – 3♥]

Ако одговарач прво лицитира неку другу боју, па потом подржи партнерову боју скоком показује тачно 13-15 ревалоризованих поена и најмање 4 адута.

ПРИНЦИП: НЕПОСРЕДНА ПОДРШКА ОТВАРАЧЕВЕ БОЈЕ СЕ МОЖЕ ДАТИ САМО СА ЧЕТИРИ АДУТА (ИЗУЗЕТАК ЈЕ мин. *Q.x.x + сингл*).

ПОНАШАЊЕ ОДГОВАРАЧА:

Одговарач има 4 адута. (минимум *Q.x.x + сингл*) и

6-9 **HDP** Проста подршка [1♥ – 2♥]

10-12 **HDP** Подршка скоком [1♥ – 3♥]

13-15 **HDP** Одложена подршка [1♥ – 2♣]

[2♥ – 4♥]

16+ **HDP** Скок у другој боји [1♥ – 2♠]

/Табела приказује принцип „лимит бид“/

НАЧЕЛО:

Ако ти карта одговара за мајорски контракт настој да потврдиш партнерову боју пре него да лицитираш нову боју или безадута!

Настој да лицитираш четворокаратног мајора радије него да потврдиш партнеровог минора. Испитај да ли је могуће играти 3NT уместо 5♦, односно 5♣. У минорску боју се **УВЕК МОЖЕШ КАСНИЈЕ ВРАТИТИ**.

Када имаш 4 адута с партнером употреби 5-3-1 скалу у ревалоризацији вредности кратке боје, у свим другим случајевима користи скалу 3-2-1. Ако постоји тенденција да се игра безадутски контракт, рачунај само хонерске поене **HCP**.

Играчи класичног ГОРЕН СИСТЕМА не познају принципе „лимит бид“ и курсисти су упозорени на могуће неспоразииме у лицитацији.

[1♥ – 2♥] значи 3 адута и 6-9 **HCP**

[1♥ – 3♥] значи 4 адута и минимум 13 НСП (форсинг).

V 6. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НАКОН ПОДРШКЕ ЊЕГОВЕ БОЈЕ ОД СТРАНЕ ПАРТНЕРА

Када отварач прими подршку своје боје од стране партнера први му је задатак да изврши ревалоризацију своје карте користећи скалу: 5-3-1

Следећи поступак отварача је процена зоне снаге у којој се налази његова ревалоризована карта:

- а) минимум зона 12-13 НДР
- б) умерена снага 14-15 НДР
- с) снажна подела 16-19 НДР
- д) супер 20+ НДР

Утврђивањем зоне снаге након ревалоризације карте отварач поступа по простој аритметичкој скали, своје поена прибравља поенима одговарача („лимит бид“) и одлучује се о висини контракта.

Приликом описивања отвора и одговора 1NT споменули смо да је тамо команда у рукама одговарача, пошто је отварач описао отвором NT своју карту у веома уским границама (лимитирао је своју карту). У случају када је одговарач у лицитацији подржао партнерову боју отвора, он је истовремено уско лимитирао своју снагу (предност лимит бид-а) и препустио команду отварачу.

акција одговарача	зона отварача	акција отварача
проста подршка	а) и б)	ПАС
	с)	ПОНОВИ БОЈУ (тражи од максималног одговарача да да маншу)
	д)	СКОК У МАНШУ
подршка скоком	а)	ПАС
	б) и с)	МАНША
	д)	СЛЕМ ПРОБА
<i>shut-out bid</i>	а) + б) + с)	ПАС
	д)	СЛЕМ ПРОБА
одложена подршка	а) и б)	МАНША
	с)	СЛЕМ ПРОБА
	д)	ВЕЛИКИ СЛЕМ ПРОБА

ПОЗИВ НА МАНШУ

Након што је проценио да са максималним одговарачем има маншу, отварач може да проба да ли је она могућа на више начина. Све лицитације ове групе се означавају као „*game invite*“, или „позив на премијску игру“.

Почетна секвенца је идентична, отварач је отворио са 1 у боји, а одговарач је ту боју подржао (обично се ради о мајорској боји).

[1♥ – 2♥] (најчешће проста подршка)

[1♠ – 2♠]

У циљу испитивања манше отварач има на располагању следеће лицитације са значењима:

- a) понови договорену боју [1♥ – 2♥]
3♥ са значењем: „Ако имаш 8-9 поена реци маншу, иначе пасирај!“
- b) лицитира безадута [1♠ – 2♠]
2NT са значењем: „Имам безадутски отвор у обрнутој снази од договорене за наш отвор NT и ја сам се сада лимитирао - команда је препуштена теби“.
- c) лицитира нову боју [1♥ – 2♥]
3♦ са значењем: „Ако имаш додатне снаге у овој боји лицитирај маншу у договореном мајору, ако имаш 8-9 **НСП** и фигуфе у друге две боје лицитирај 3NT, иначе понови нашег мајора као знак негације“.

VI a. ПАРТНЕР ЈЕ ЛИЦИТИРАО БЕЗ АДУТА НА ОТВОР 1 У БОЈИ

Основни принцип који важи у овој секвенци је следећи:

ОДГОВАРАЧ ЈЕ ЛИМИТИРАН, КОМАНДА ЈЕ У РУКАМА ОТВАРАЧА.

[1♥ – 1NT] одговарач има 6 - 10 **НСП**

[1♥ – 2NT] одговарач има 11 - 12 **НСП**

[1♥ – 3NT] одговарач има 13 - 15 **НСП**

[1♣ – 1NT] одговарач има 8 - 10 **НСП**

Лицитација одговараћа је заснована, дакле, на принципима лимитирања карте у уским оквирима:

- 6-10 **HCP** 1NT
- 8-10 **HCP** 1NT (ако је отворен 1♣)
- 11-12 **HCP** 2NT (скок)
- 13-15 **HCP** 3NT (скок у безадутску маншу)

Уколико је отварач лицитирао NT, то истовремено значи да му је и подела балансирана и да, највероватније нема четворокаратног мајора погодног за лицитацију. Мајорска боја погодна за лицитацију од стране одговараћа на отвор 1 у боји је минимум **Q . x . x . x**. Одговарач који на 1♣ лицитира 1NT мора бити нешто јачи од минимума, 8-10 **HCP** и својом лицитацијом је апсолутно негирао постојање мајорске боје подобне за лицитацију.

ОДГОВОРАЧ ТРЕБА УВЕК ДА НАСТОЈИ ДА ЛИЦИТИРА МАЈОРСКУ БОЈУ КАО ПРВИ ИЗБОР.

ДРУГИ ИЗБОР ОДГОВОРАЧА ЈЕ БЕЗАДУТСКА ЛИЦИТАЦИЈА.

ЛИЦИТАЦИЈА (или подршка) МИНОРСКЕ БОЈЕ ЈЕ ОБИЧНО НАЈЛОШИЈИ ИЗБОР.

Лицитација 2NT [1♠ – 2NT] је обично лош избор (мада је често ово једина могућност лицитације). Ова лицитација је дозвољена када одговарач са 11-12 **HCP** нема прихватљиву четворокаратну сопствену мајорску боју, нема одговарајуће подршке партнерове боје, нема петокаратне солидне минорске боје.

[1♠ – 3NT] је вероватно најређи могући лицит код јачих играча. Ова лицитација је најрасипничкија лицитација што се може замислити, у моменту су уништена два комплетна лицитациона нивоа. Једина ситуација у којој је она допуштена је 13-15 **HCP** и расподела 3-3-3-4 ако је партнер (отварач) отворио минорску боју у којој имамо три карте. Уколико је партнер отворио мајорску боју, где имамо **x . x . x .**, боље је лицитирати своју четворокаратну боју на другом нивоу (или првом ако иде). и сачекати да ли ће партнер показати можда петкаратног мајора, када можемо дати подршку.

У овој секвенци упозоравамо курсисте да запазе разлику између два битно различита лицита:

- | | | |
|----|----|---|
| 1♥ | 2♣ | |
| 2♦ | 3♥ | означава 13-15 HCP и најмање 4 добра херца (ОДЛОЖЕНА ПОДРШКА СКОКОМ) |
| 1♥ | 2♣ | |

- 2♦ 2♥ означава минимум 9 **HDP** и не више од три мала адута (ОДЛОЖЕНА ПОДРШКА БЕЗ СКОКА). Горња секвенца је била форсинг, и партнери су обавезни да лицитирају маншу. У овој, другој секвенци највероватније је заустављање контракта (одговарач је изабрао боју која му боље одговара, но нема снаге за маншу).

VI 6. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НАКОН БЕЗАДУТСКЕ ЛИЦИТАЦИЈЕ ОДГОВАРАЧА

1. Након одговора 1NT

- а) ПАС са 12-15 **HCP** и картом која није апсолутно непогодна за безадутску игру. Отварач НЕ ТРЕБА да поново лицитира 5-каратног мајора сем; ако је боја изузетно снажна. Једина дистрибуција која оправдава поновну лицитацију је 5-4-3-1.
- б) 2NT (ПОДИЗАЊЕ У БЕЗАДУТУ), ако отварачу одговара безадутски контракт, може да са 16-18 **HCP** приступи испитивању прецизне снаге одговарача. Лицитација 2NT је грађена по истим принципима као у безадутском отвору. Одговарач са 6-7 **HCP** пасира, а са 9-10 **HCP** лицитира 3NT.

Отварач са 18-20 **HCP** наравно неће пропустити директну лицитацију безадутске манше 3NT (20 **HCP** + 6 **HCP**). На секвенцу [1♣ – 1NT] (8-10 **HCP**), одговарач је већ лимитиран и отварач одмах израчунава да ли постоје или не постоје поенски услови за маншу. Директан скок отварача у безадутску маншу је сајн-оф.

- в) ПОНОВНА ЛИЦИТАЦИЈА СОПСТВЕНЕ БОЈЕ на другом нивоу [1♠ – 1NT; 2♠] означава 12-15 **HDP**. и обично се базира на 6-каратној боји и синглу, но понекад задовољава и снажна 5-каратна боја и дубл. (Отварач ће исто тако лицитирати своју боју ако има слабу двобојну карту, а друга боја му је по рангу виша од прве).

На трећем нивоу [1♠ – 1NT; 3♠] отварач лицитира са 16-18 **HDP** и добром шесткаратном бојом. Одговарач са дублом и мало више од апсолутног минимума, треба да лицитира адутску маншу.

Скок у мајорску маншу [1♥ – 1NT; 4♥] означава самодовољну адутску боју (6-7 карата) и најмање 18 **HDP**. Истовремено слем је искључен и одговарач мора да пасира.

- д) ЛИЦИТАЦИЈА НОВЕ БОЈЕ [1♥ – 1NT; 2♣] означава 12-18 **HDP** и апсолутно одбијање безадутског контракта, отварач је најмање 5-4 у лицитираним бојама. Одговарач с три адута треба да подржи прву боју одмах. Са четири адута у другој боји такође треба подржати другу боју. Једини услов који допушта одговарачу да пасира ову секвенцу је дистрибуција 2-3 у

отварачевим бојама и 6-7 **НСП**. Уколико је друга отварачева боја по рангу виша од прве [1♥ – 1NT; 2♠] **ОДГОВАРАЧ МОРА ДА ЛИЦИТИРА ЈОШ ЈЕДНОМ**. Прва боја отварача је и даље дужа, али отварач има 16-19 **НСП**. Овај тип секвенце се назива РЕВЕРСОМ и увек указује на снажну биколорну расподелу отварача. Курсисти су посебно упозорени на овај тип секвенце, јер пропуштање да се запази реверс, или случајно давање реверса (када не постоје услови) најчешће резултира у катастрофално лошим контрактима.

Скок отварача на трећи ниво [1♠ – 1NT; 3♣] се назива СКРЕТАЊЕ У СКОКУ („*jump shift*“) и представља форсинг на маншу. Отварач има минимум 19 **НДР** и поделу која је погоднија за адутски контракт. Одговарач лицитира даље по својој карти настојећи да да најадекватнији опис своје карте, имајући на уму чињеницу да **НИ ПОД КОЈИМ УСЛОВИМА НЕ СМЕ ДА ПАСИРА ПРЕ НЕГО ШТО СЕ ИЗЛИЦИТИРА МАНША**.

2. Након одговора 2NT

Пошто у овој секвенци одговарач има 11-12 поена отварач са 12-13 поена може и да пасира, или, ако му је снага концентрисана у боји којом је отворио, да лицитира своју боју још једном, што ће **ОДГОВАРАЧ ПАСИРАТИ**.

Пас секвенце: 1♥ – 2NT и
 1♥ – 2NT
 3♥.

Отварач са 14 поена може да лицитира 3NT (што одговарач пасира), или да лицитира нову боју (може и снажну трокарту **А.К.10.**), што је форсинг.

Уколико отварач директно скочи у маншу (означава шесткаратну боју) одговарач ће пасирати (сајн-оф).

3. Након одговора 3NT

Отварач може да лицитира своју боју (сајн-оф).

Свака друга боја је слем-форсинг и одговарач не сме да пасира пре него што се постигне слем, или отварач поново лицитира своју боју (прву или другу, свеједно).

VII **ОДГОВОР У НОВОЈ БОЈИ НАКОН ОТВОРА 1 У БОЈИ**

Најважнији принцип у модерној лицитацији бриџа потиче још од Ели Калбертсона (*Ely Culbertson*) и оснива се на принципу да се лицитација у новој боји на нивоу прве боје не сме

пасирати.

Овај принцип се изражава у поставци:

ЈЕДАН НА ЈЕДАН

Одговарач има четворокаратну лицитирану боју и 6-15 **HDP**

Други принцип, који произилази, из првог је да се не сме пасирати ни лицитација на другом нивоу где одговарач има чак већу минималну снагу:

ДВА НА ЈЕДАН

Одговарач има (8) 10 - 15 **HDP**

Обе ове секвенце су форсинг за један круг и не могу бити пасиране. У принципу *TWO-OVER-ONE* од одговарача се очекује да има минимум 10 **HDP** (ГОРЕН СИСТЕМ чак строго захтева 11 **HCP**), изузев (АКОЛ СИСТЕМ) ако су 8 поена претежно концентрисани у једној петокаратној боји. Овај услов одговарач показује понављањем своје боје на трећем нивоу:

1♥	2♣
2♦	3♣!!!

СКОК У НОВУ БОЈИ (JUMP SHIFT)

Представља трећи принцип у лицитацији (скретање скоком) и означава одговарача са минимум 15 **HDP** (значи пуном поенском снагом за маншу), и најмање добру 5-каратну боју. Лицитација је **ФОРСИРАНА ДО МАНШЕ** и не постоји ниједан начин да се лицитација обустави пре нивоа манше.

1♥	2♠!!!
----	-------

Сви остали скокови [1♥ – 3♠] су лицитације које означавају изразито дистрибуциону снагу и намеру да се противници блокирају. Обично овакве лицитације бивају пасиране од стране отвараача.

КОЈУ БОЈУ ЛИЦИТИРАТИ У ОДГОВОРУ, НА ОТВОР У БОЈИ?

- Ако имаш дугачку боју – лицитирај ту боју.
- Са две боје прво лицитирај дужу боју. Са две петокаратне боје прво лицитирај боју која је по рангу виша.
- Са две четворокаратне боје лицитирај прво боју која је за дати ниво најнижа по рангу (принцип „*up-the-line*“).

Одговарач ће понекад имати могућност избора из две или више могућности (када има само један избор проблема нема) у коме случају треба поступати по следећим принципима:

1. Отварач је лицитирао мајора
 Прво: подржи његовог мајора (лицитирај свог мајора)
 Друго: лицитирај без адута
 Треће: лицитирај минора.
2. Отварач је лицитирао минора
 Прво: лицитирај мајора (може бити и „мало“ слабији)
 Друго: лицитирај без адута
 Треће: подржи његовог минора
 Четврто: лицитирај свог минора (ако баш мораш!).

VIII ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НАКОН ОДГОВОРА У НОВОЈ БОЈИ; ОТВАРАЧ НЕ СМЕ ДА ПАСИРА; ДАЉИ ОПИС КАРТЕ ОТВАРАЧА

Лицитација након што је на отвор у боји партнер лицитирао у новој боји, представља већ прилично комплексно подручје, и већина играча је у овоме делу прилично несигурна. Посебно чврста правила се не могу поставити, већ због чинњенице да постоји обиље лицитационих могућности и отварач мора да нађе лицит који ће што тачније и прецизније описати његову диистрибуцију и поенску снагу. У овоме подручју се постављају само општа начела (као што смо већ делом видели и у претходном часу) која указују на правилне путеве, а лицитација отварача је ствар његове личне процене и знања.

КУРСИСТИ СЕ ПОСЕБНО УПОЗОРАВАЈУ НА ВАЖНОСТ ОВОГ ПОДРУЧЈА И ПОТРЕБУ СТРПЉИВОГ ПРОУЧАВАЊА ИСТОГ.

1. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НА ЈЕДАН НА ЈЕДАН

тип акције	лицитација показује
РЕБИД <u>СОПСТВЕНЕ</u> БОЈЕ	скала: 3-2-1
а) без скока	минимум (12-14 HDP)
б) скоком	умерено снажан (15-18 HDP) + 6-каратна добра боја
с) скоком у маншу	снажна карта (18-20 ХДП) + 6-каратна изузетно снажна боја, или дужа.
РЕБИД <u>ПАРТНЕРОВЕ</u> БОЈЕ	скала: 5-3-1
а) проста подршка	минимум (12-14 HDP) + 3 или 4 адута (партнер вероватно има 5-каратног мајора)
б) подршка скоком	умерено снажан (15-18 HDP) + 4-каратна боја
с) скок у маншу	снажна карта (18-20 HDP) + 4-каратна боја (адутска)
РЕБИД 1NT	обрнута снага од договорене за отвор 1NT (поенски искључиво HCP).

РЕБИД 2 ^{NT} (скок)	18-19 НСР (баланс)
РЕБИД 3 ^{NT} (скок)	искључење (може бити и 12 поена са дугачком минорском бојом).
РЕБИД НОВЕ БОЈЕ	искључиво НСР
(ниво 1)	неодређено (12-18 НСР) боје су најмање 4-4, форсинг за један круг.
(ниво 2)	неодређено (12-18 НСР) прва боја је обично петкаратна, рунд-форсинг (1 круг).
(ниво 2, виши ранг, одговарач може назад у прву боју <u>само на нивоу 3</u>)	РЕВЕРС (15-18 поена, прва боја је најмање 5-каратна (прва боја дужа) Форсинг <u>али не до манше</u> .
СКОК У НОВУ БОЈУ	ФОРСИНГ до манше (15-18 поена). Прва боја је дужа, најмање 5-каратна.

Основни принцип у изграђивању лицитационих секвенци се може сумирати у неколико темељних начела:

1. Форсинг се не може дати у сопственој, нити партнеровој боји. Све лицитације сопствене или партнерове боје су лимитиране и одговарач може да пасира. Због овог принципа су у с) секвенцама били потребни скокови у маншу.
2. Лицитације без адута су увек лимитиране и нису, форсинг. Партнер може да пасира. Скок у 3^{NT} је увек искључење.
3. Свака нова боја је увек форсинг за један круг и снага није лимитирана, те одговарач не може да пасира.
4. Скок у нову боју је апсолутни форсинг на маншу.

2. ЛИЦИТАЦИЈА ОТВАРАЧА НА ДВА НА ЈЕДАН

Одговарач има принципијелно 10 **НДР** најмање и лицитација је изграђена по истим принципима, као и у секвенцама један на један.

тип акције	лицитација показује
РЕБИД <u>СОПСТВЕНЕ</u> БОЈЕ	
а) без скока	апсолутни минимум (12-13 НДР) + 5-каратна боја.
б) скоком	умерена снага (14-15 НДР) + 6-каратна боја
с) скоком у маншу	снажно (16-18 НДР) или баражно са 7-каратном бојом.
РЕБИД <u>ПАРТНЕРОВЕ</u> БОЈЕ	скала: 5-3-1
а) проста подршка	апсолутни минимум (12-13 НДР) + 3-4 адута
б) подршка скоком	умерена снага (14-15 НДР) + 4 адута
с) скок у маншу	снажна карта (16-18 НДР) или баражно са 7-каратном

	бојом.
РЕБИД 2NT	означава поседовање безадутског отвора обрнуте вредности од договореног за отвор 1NT
РЕБИД 3NT	искључење (може бити и 12 НСР са дугачком минорском бојом.
РЕБИД НОВЕ БОЈЕ	
а) нижа по рангу	12-15 НСР боје су вероватно 4-4. Одговарач обично лицитира још једном.
б) виша по рангу	РЕВЕРС (15+ НДР) боје су минимално 5-4. Форсинг до манше.
с) скок у нову боју	16 + НДР форсинг до манше боје су минимум 5-4
д) четврта боја	рунд-форсинг (боја не мора бити права)

IX ФОРСИНГ ЛИЦИТАЦИЈА ДВА У БОЈИ (ACOL TWO BIDS)

Овај тип отвора означава или високу поенску снагу или најмање осам затворених штихова. Одговарач је обавезан да лицитира све док се не појави пас-секвенца, или се излицитира манша.

КАКО ОДБРОЈАТИ ШТИХОВЕ?

- а) Дугачка, шестокаратна (или дужа) боја!
1. Свака карта у боји иза три горње фигуре се рачуна као један штих. (*A.Q.J.10.8.5.3; Q.J.x.x.x.x*)
 2. Фигуре у овој, боји се рачунају на следећи начин: *A* и *K* су по један штих сваки, *Дама* и *Пуб* су по пола штиха сваки (горњу поделу значи вреднујемо: прва 6, а друга 4 штиха).
 3. У секундарним бојама *A* = 1, *A.K* = 2, *A.Q* = 1,5 *KQ* = 1 *K* = 0,5 *Q, J, x* = 0,5 штихова. Свака четврта карта у секундарној боји вреди пола, а пета цео штих.
- б) Распоред 5-5 се такође може рачунати по штиховским принципима, где се солиднија боја третира као адутска, а друга боја као помоћна.

A.J.10.6.5.3.2
 –
x.x.
K.Q.10.2
 (7 штихова)

A.Q.x.x.x.
K.x
K.J.10.x.x
x
 (6 штихова)

ОТВОР 2 ♦, ♥, ♠

Овај отвор показује осам или више штихова (снага може бити минимална, 14 **НСР**, до велика као 21 **НСР**). Ова лицитација је форсинг за један круг.

ОДГОВОРИ:

2NT

негативно 0-7 **НДР**

ОСТАЛО

позитиван одговор и
лицитација је форсирана
до манше

ПАС-СЕКВЕНЦЕ:

Једина пас-секвенца може
да уследи након одговора
2 NT, и она је веома
једноставна:

- а) понављање сопствене боје отварача
- б) лицитација нове боје која је по рангу нижа од боје којом је отворено два [2♥ - 2NT – 3♦].

Све остале секвенце су опет форсинг и одговарач треба да настоји да што прецизније опише своју карту.

ОТВОР „2♣“ (тзв. АПСОЛУТНИ ФОРСИНГ)

Отвор 2♣ је артифицијални отвор и нема никакве везе са треф бојом. Овај отвор показује циновску карту 24 **НСР** или : 9,5 штихова и партнери су обавезни да лицитирају до манше изузев у једној јединој секвенци, коју смо видели код отвора без адута.

2♣ - 2♦; 2NT (23-24 **НСР**, баланс).

Све остале секвенце су форсинг на маншу и не могу бити раније пасиране.

ОДГОВОРИ:

2♦ (0-6 **НСР**) је такође артифицијални одговор и нема ништа са каро бојом, показује искључиво слабост.

2NT (7-9 **НСР**, или два краља).

3NT (10-12 **НСР**).

2♥, 2♠, 3♣, 3♦ означавају минимум 7 **НДР** и представљају ПОЗИТИВАН Одговор. Лицитирана боја је најмање 4-каратна с једном фигуром.

СЛЕМ ЛИЦИТАЦИЈА

Најобичнији резултат отвора из ове групе је покушај одигравања слема, премијске игре са посебним наградним поенима. У одигравању слема није довољно да партнери располажу само довољном поенском снагом, већ и снажном адут ском бојом која ће омогућити извлачење свих противничких адута. Истовремено партнери морају контролисати све четири боје да би спречили да противници одиграју A, A или A, K у једној боји и тако одмах сруше слем-контракт.

СЛЕМ ТЕНДЕНЦИЈА

1♥	-	2♠!
----	---	-----

(Отварач одмах оцењује да ли има довољно снаге да са 16+ партнером тражи слем, или ако нема одмах се лимитира да би оставио одговарачу јасну ситуацију да процени да ли је могуће играти слем-контракт или не.

1♥	-	2♣
2♠		

Реверс лицитација отварача указује на снажну карту и одговарач има задатак да процени да ли се може играти слем, када започиње испитивање контрола, или се одмах лимитира остављајући партнеру даљу одлуку.

1♥	-	2♣
2♦	-	3♥

или

2♦, ♥, ♠	ПОЗИТИВАН ОДГОВОР
2♣	ПОЗИТИВАН ОДГОВОР

Слем тенденција прелази у слем лицитацију када партнери утврде да постоји довољна поенска снага и солидна адутска боја за лицитацију слема. Последњи задатак који се партнерима поставља пре закључивања слем-контракта је да утврде да ли су све боје контролисане или не.

КОНВЕНЦИЈА БЛЕКВУД

Конвенција која је веома слична ГЕРБЕР конвенцији коју смо видели код безадутског отвора.

Након показане адутске боје, или након показане снаге, скок лицитација.

4NT

Није више квантитативна лицитација, већ питање за асеве. „Партнеру колико имаш асева?“.

Одговори су веома прости, исти као за сродну конвенцију Гербер.

5♣ ниједан ас

5♦ један ас

5♥ два аса, итд.

Након испитивања асева уколико уследи питање.

5NT

Партнер је обавезан да лицитира број краљева по истом принципу као и за асеве.

Уколико играч који је поставио питање 4NT или 5NT лицитира договорену боју, лицитација је обустављена без обзира на висину на којој је лицитирано.

1♥

2♣

2♦

3♥ (одложени скок)

4♣ (подршка ♣ боје, максимална снага за свој лицит, добра конструкција карте).

4NT (Блеквуд)

5♦

5♥

ПАС!!!

РОМАН БЛЕКВУД

Напреднији играчи би желели више информација о карти партнера пре лицитације слема и у том случају је могуће играти много комплекснији -види конвенције блеквуд.

	<u>4NT</u>	<u>класично питање</u>
одговор:	5♣	0 односно 3 аса
	5♦	1 односно 4 аса
	5♥	2 аса (♣ и ♠, или ♥ и ♦)
	5♠	2 аса (♣ и ♦, или ♥ и ♠)
	5NT	2 аса (♣ и ♥, или ♦ и ♠)

Уколико испитивач лицитира договорену боју или прескочи неколико или неку боју у NT, контракт је заустављен без обзира на висину (може бити посебна конвенција-Josephine).

ПИТАЊЕ КРАЉЕВА се поставља лицитацијом прве наредне боје над одговором уколико та боја није договорена адутска боја (када се прескаче). ОДГОВОРИ КРАЉЕВА познају само три степена 30-41-2. Уколико има простора могуће је поставити и ПИТАЊЕ ДАМА по истом принципу као и за краљеве.

Значи, одговарач одговара број краљева на следећи начин:

3 или 0 краљева	I степен
4 или 1 краљ	II степен
2 краља	III степен.

Одговарач не може да покаже боју краљева пошто би у том случају било утрошено сувише лицитационог простора, а сама информација није до те мере значајна да би било оправдано утрошити целокупни лицитациони простор који се може искористити за испитивање дама.

Пример:

2♣	2♥
2♠	3♠ (договорен адут)
4NT (Роман блеквуд)	5♦ (4 или 1 ас)
5♥ (питање за краљеве)	5NT (4 или 1 краљ) .
6♣ (питање за даме)	6♠ (две даме)
7NT!!!	

Последња лицитација је мало необична, отварач је све време био спреман да игра 6 или 7 пикова, но када је открио да његов партнер има ♥ боју и ♠ подршку (значи најмање 8 карата у те две боје), по једног аса и краља и две даме, одлучује се на вреднији контракт, онај који може донети „турнирски топ“.

КЈУБИД

Блеквуд или Роман блеквуд се очигледно ,не могу играти истовремено, партнери морају претходно донети одлуку, договор коју ће варијанту играти. Ипак, иако Роман блеквуд диференцира боју када одговарач има два аса у најчешћем случају, с једним асом ако испитивач има два аса остаје извесна несигурност у

погледу боје трећег аса, и одлука о слему може бити и питање среће. Овај проблем се решава системом кјубидирање (искључиво за напредне играче).

Поставке:

1. У току лицитације је показана снага довољна за слем тенденцију.
2. У току лицитације је недвосмислено утврђена адутска боја.

КЈУБИД СЕРИЈА се отвара лицитацијом нове боје, што означава поседовање аса у тој боји и негацију аса у прескоченој боји.

ПАРТНЕР такође по истом принципу лицитира своје контроле, асаве по асцендентној скали.

Пример:

2♣	2♥
2♠	3♠
(у овом тренутку су показане снага за слем, као и постигнут договор о адутској боји).	
4♣ (отварач је започео КЈУБИД серију и показао по рангу најнижег аса, значи ♣ <u>A</u>)	4♥ (одговарач негира ♦ <u>A</u> , а показује ♥ <u>A</u>)
4♠ (отварач се <u>вратио у адутску боју</u> и наредио заустављање контракта, значи каро боја „зјапи отворена“). или 5♣ (отварач је у другом кругу показао ♣ <u>K</u> , и тражи даље описивање карте одговарача).	5♠ (одговарач нема више шта да каже. Негира ♦ и ♥ <u>K</u>)
ПАС!!!	

Принцип: КЈУБИД СЕРИЈА се започиње најнижим (по рангу, или „најјефтинијим“) асом и измене информација иду све док један играч нема више шта да каже, у том случају лицитира договорену адутску боју.

У овој серији постоје још многобројне варијације као кјубид контрола (*CONTROL-CUE-BIDDING*), где је равноправно третиран ас = шикен, краљ = сингл. Или тзв. Напредни кјубид (*ADVANCE CUE-BID*), где адутска боја још није потврђена, а играч кјубидира своју контролу да би за касније „уштедео“ један ниво, а истовремено имплицира подршку у адуту, и слично. Ове варијације су прекомплексне за полазнике курса и представљају само илустрацију лицитационих могућности у напредној фази.

Х ДЕФАНЗИВНА ЛИЦИТАЦИЈА

Поглавље дефанзивне лицитације је исто толико значајно, као и поглавље офанзивне лицитације, но овај део захтева већ поодмакла сазнања из лицитације и основе познавања лицитационог система противника. Значи, ово подручје превазилази могућности почетника у бриџу и потребно је разрађивање у далеко суптилнијем начину но што је исто могуће у курсу за почетнике.

Због наведених ограничења у овом делу ће бити приказане само основе дефанзивне лицитације на којима ће касније, зависно од потреба и могућности Новосадског бриџ клуба, бити развијене нове методе едукације чланова у склопу новог напредног курса, или у виду писаног материјала.

ЛИЦИТАЦИЈА ИГРАЧА КОЈИ НИЈЕ ОТВОРИО

1. Играч који је био на реду да отвори лицитацију и то није учинио НЕ МОЖЕ ИМАТИ 13 **НСР**.
2. Играч који није отворио не може дати **ФОРСИНГ ЛИЦИТ** никада више у току лицитације.
3. Личитација играча који није отворио се може пасирати и када се ради о промени боје, па и о скоку у нову боју (*jump shift*).

ПРОТИВНИЦИ СУ ОТВОРИЛИ ЛИЦИТАЦИЈУ У БОЈИ

а) БАЛАНС РАСПОДЕЛА

до 12 НСР	обавезно пас
13-15 НСР	најчешће пас
16-18 НСР	1 NT (ако држиш стопера у противничкој боји) КОНТРА (ако не држиш стопера у противничкој боји)
19+ НСР	КЛУБИД (лицитирај противничку боју).

Балансирана расподела до 15 **НСР** је слаба и боље је пустити противнике да се „залете“ и омогућити рушење противничког контракта. Не треба информисати противнике да држимо снагу, већ их треба изненадити када постигну довољно висок контракт за казнену контру.

16-18 **НСР** и стопер у противничкој боји. (Под појмом стопера се подразумева држање противничке боје које ће онемогућити да противници неометано извуку четири штиха у тој боји. Пример: *А .х .х* или *К . Ј .х* или *К .Q .х* или *Q . Ј .х*). У

овим условима нема разлога одустати од лицитације своје снаге, јер могуће је да упркос противничком отвору контракт припада нашој страни.

КОНТРА на ниском нивоу се назива ИНФОРМАТИВНОМ КОНТРОМ и захтева од партнера да лицитира своју најдужу боју, БЕЗ ОБЗИРА КОЛИКО ЈЕ СЛАБ.

КЈУБИД представља форсинг партнеру и он је дужан да лицитира своју боју и не сме пасирати све док играч који је кјубидирао не лицитира:

- a) подршку партнерове боје
- b) понови своју боју
- c) лицитира NT
- d) лицитира маншу.

НАДЛИЦИТИРАЊЕ

Принцип надлицитирања је изванредно важно дефанзивно оружје, јер показује партнеру у којој боји се могу очекивати штихови ако противник преузме контракт.

b) ДИСТРИБУЦИОНА ПОДЕЛА

6-12 **НСР** (за први ниво)

8-12 **НСР** (за други ниво)

ПЕТКАРАТНА БОЈА са минимум 5 **НСР** (први ниво)

ШЕСТКАРАТНА БОЈА са минимум 5 **НСР** (други ниво).

Играч који је надлицитирао се истовремено и лимитирао и показао своју добру боју. Сва даља одлука је у рукама партнера који може:

- a) лицитира NT (надлицитатор увек ПАС)
- b) лицитира своју боју (надлицитатор увек ПАС)
- c) подржи боју, или скочи у боји која је надлицитирала (надлицитатор увек ПАС).

Услови за надлицитирање су веома једноставни, играч има до 12 **НСР** и најмање 5-6 каратну боју са 5 **НСР** у тој боји.

Одговарач предузима акцију која је примерена његовој снази.

- a) лицитира NT ако има две мале карте у партнеровој боји, стопера противничке боје и довољну снагу за лицитирану висину NT контракта. Уколико одговарач сматра да је могућна манша дужан је да своју лицитацију прилагоди условима који ће омогућити лицитацију исте, лицитира форсинг партнеру;

- b) лицитација сопствене боје гарантује шест каратну боју, и обично сингл, односно мали дубл у партнеровој боји. Снага је веома мала (5-9 **НСП**)
- c) подршка партнерове боје је апсолутно баражна лицитација и спречава противнике да лицитирају своју снагу на нижем нивоу. Подршка партнерове боје је гаранција **J.x.x** у адуту и не више од 0-10 **НСП**. Од надлицитатора се не очекује да лицитира.
- d) **ФОРСИНГ ЛИЦИТАЦИЈЕ** одговарајућа су само две могућности:
1. лицитација противничке боје [**1♦** - **1♥**; **2♦**] што је артифицијална лицитација и представља наређење партнеру да не пасира пре манше. Даља лицитација се одвија поступним описивањем карте).
 2. скок у новој боји (*jump shift*) гарантује добру шесткаратну боју и представља форсинг за један круг. Надлицитатор треба да покаже подршку са **10.x**, или да лицитира своју боју ако је солидна шестократна, или да лицитира **NT** ако има задршку противничке боје, или да лицитира нову боју (укључујући и противничку испод **3NT**) ако жели да понуди партнеру **3NT** под условом да он контролише новолицитирану боју (*TRIAL BID*).

Уколико ПРОТИВНИЦИ улазе даље у лицитацију играч није обавезан да лицитира, а ако то он учини значи да ДОБРОВОЉНО ПОКАЗУЈЕ ДОДАТНУ СНАГУ и да се налази око лимита у горњем подручју. Овај принцип НЕ ВАЖИ једино ако играч подржава партнерову лицитацију, у том случају се ради о *PUSH-UP* (подизању) противника на виши ниво, где постоји шанса да се исти оборе у њиховом контракту.

Q.J.x.x	x.x
J.x	J.x.x.x
A.x.x.x	A.x.x
J.x.x	J.x.x.x.x

Личитација [**1♠** – **2♥**], и ми држимо горње карте!

У првом примеру постоји могућност да се контракт **4♠** обори и потребно је противнике потиснути у лош контракт без могућности да утврде да немају довољно снаге, и да је адутска расподела лоша. Лицитирати **3♥**! (оставити могућност противницима да нерадо контрирају пред маншом, а да немају довољно простора да утврде право стање ствари).

У другом примеру се **4♠** вероватно не може оборити (противници су кратки у **♥**), зато треба лицитирати агресивно **4♥** (у повољном односу зона може чак-и **5♥**, мада би то био правилнији контракт са нешто дистрибутивнијом поделом, као на пример:

x
J.x.x.x
A.x.x.x
J.x.x.x.x).

БАРАЖНЕ ЛИЦИТАЦИЈЕ

Основна тенденција са слабом картом уз дугачку боју је спречити ПРОТИВНИКЕ ДА ИЗНАЂУ најбољи контракт.

x.x

K.J.10.x.x.x.x.x

—

K.x.x

Горња подела садржи 7,5 штихова и представља повољну могућност да се спречи противнички контракт у ♠. Услови за баражну лицитацију су:

- 1) постојање 7 - каратне боје (или дужа)
- 2) снага испод 11 **НСР**
- 3) одсуство 2 аса.

Висина баражне лицитације се одређује по правилу ДВА-ТРИ. Ово правило значи да играч лицитира висину контракта који је у белој зони (сингл зона) за ТРИ ШТИХА испод његове штиховске снаге у карти, а у црвеној зони (дубл зона, вулнерабилна зона) за ДВА ШТИХА испод пуне штиховске вредности карте.

У датом примеру у белој-против беле зоне и у црвеној-против црвене зоне треба лицитирати 4♥. Док у белој против црвене зоне (повољан вулнерабилитет) треба лицитирати 5♥!

Понашање партнера након баражрног отвора је веома једноставно. Он одбројава своје ВРХУНСКЕ ШТИХОВЕ, а то су сваки *A*, или *A.K*, или *K.Q*, и адутски *K* и те штихове прибараја по правилу ДВА и ТРИ обећаним штиховима партнера и даје завршни контракт ако већ није лицитирана манша баражом.

ИНФОРМАТИВНА КОНТРА

Информативна контра се оснива на веома једноставном принципу и представља најважније оружје дефанзивне лицитације.

Услови за информативну контру:

- 1) кратка боја коју су лицитирали противници
- 2) најмање 4-карте у другом мајору, или 4-3 минимум у мајорским бојама ако је отворено минорском бојом

- 3) поенска снага од 12 **HDP**, чешће 15+
- 4) уколико противник пасира ПАРТНЕР МОРА ДА ЛИЦИТИРА.

Контра је информативна када:

1. ПАРТНЕР НИЈЕ ЛИЦИТИРАО
2. КОНТРА ЈЕ ДАТА У ПРВОЈ МОГУЋНОСТИ НА БОЈУ
3. КОНТРАКТ ЈЕ НА ВИСИНИ ДО ТРИ.

Када је партнер лицитирао

1♥	-	1♠ (партнер)-	2♥	-	КОНТРА
----	---	---------------	----	---	--------

Када није контрирано у првој могућности

1♥	-	ПАС (партнер) -	2♣	-	ПАС
2♥	-	ПАС	-	3♣	- КОНТРА

Оба ова случаја показују КАЗНЕНУ КОНТРУ и од партнера се очекује да пасира.

Понашање партнера:

1. Партнер мора да изабере своју најбољу боју и да је лицитира ако је противник пре њега пасирао.
2. Увек треба преферирати четворокаратну мајорску боју и пре слабог шесткаратног минора.

Q . x . x
K . x . x . x
x . x
J . x . x . x . x

1♠	-	КОНТРА	-	ПАС	- ??? (треба лицитирати 2♥, а не 2♣!).
----	---	--------	---	-----	--

3. Партнер до 8 **HDP** лицитира на најнижем могућем нивоу, или ако је противник лицитирао ПАСИРА.
4. Партнер са 9-12 **HDP** скаче у лицитираној боји.
5. Партнер са 12+ **HDP** форсира контратора лицитацијом ПРОТИВНИЧКЕ БОЈЕ, што је артифицијално и нема никакве везе са том бојом.
6. ПАРТНЕР СА стопером противничке боје и 7-9 **HCP** лицитира NT, а са двоструким стопером (A . Q . 10) и 10-12 **HCP** скаче у безадута.
7. ПАРТНЕР МОЖЕ ДА ПАСИРА искључиво ако има 8+ **HCP** и 5-6 противничких адута са две фигуре и у овом случају преводи ИНФОРМАТИВНУ КОНТРУ у КАЗНЕНУ!!!

БЕЗ ПОЕНА И БЕЗ СНАЖНОГ ПРОТИВНИЧКОГ АДУТА ПАРТНЕР НЕ СМЕ ДА ПАСИРА АКО ПРОТИВНИЦИ НИСУ ИМАЛИ МЕЂУЛИЦИТ КОЈИ ЈЕ ПОНИШТИО КОНТРУ. (ПРАВИЛО БЕЗ ИЗУЗЕТКА).

Понашање партнера отварача након контре

1♥	-	КОНТРА	-	???
----	---	--------	---	-----

Након информативне контре партнер отвараца показује снагу од минимум 11 **HDP** искључиво једном лицитацијом:

РЕКОНТРА

Свака друга лицитација партнера отвараца је изразито слаба и не захтева даљу акцију отвараца.

Реконтра не говори ништа о толеранцији отварачевог адута, она је искључиво лицитација снаге и представља форсинг отварацу, но форсинг по конструкцији, а не форми. Отварац са довољно снаге може да закључи да је рентабилније играти реконтрирани контракт (манша) или контрирати противнике на вишем нивоу и може да пасира указујући да је спреман да контрира противнике у контрактима вишег нивоа.