



Síla listů a výše závazku

Viktor Kolínský

© 2009-2011

Připomínky, dotazy, nejasnosti i nalezené chyby zasílejte prosím na
vkolinsky@iex.cz



Úvod.

Často se stává, že není vylicitován neporazitelný slem, protože hráči „neměli rozlohu nebo body“, jindy mají licitující velké oči a licitují závazky, které nemají žádnou šanci na splnění. To bylo důvodem, proč jsem se pokusil stanovit, které činitele rozhodují o výši závazku a které ne. Budeme kvantifikovat zdvihovou sílu listů při různých figurových kombinacích a rozlohách tak, aby po sečtení hodnot obou listů jsme přímo zjistili, kolik zdvihů na lince můžeme udělat. Nejedná se tedy o licitační systém, ale o metodiku výpočtu výše závazku. Tato práce je určena pokročilým hráčům bridže a tvůrcům licitačních systémů.

Klasické přiřazení $A = 4\text{FB}$, $K = 3\text{FB}$, $Q = 2\text{FB}$, $J = 1\text{FB}$ se sice jednoduše počítá, ale není ideální. Dříve, než se pokusíme najít jiné ocenění figur a rozloh, jež by dalo lepší výsledky, zkusme zjistit, které faktory ovlivňují figurovou sílu listu:

- koncentrace figur do jedné, dvou (tří) barev je hodnotnější než jejich rozptýlení do všech čtyř barev. Např. $\spadesuit Axx \heartsuit Kxx$ proti $\spadesuit xxx \heartsuit xxx$ nám poskytne $1\frac{1}{2}$ zdvihu, zatímco $\spadesuit AKx \heartsuit xxx$ proti $\spadesuit xxx \heartsuit xxx$ je o $\frac{1}{2}$ zdvihu silnější.
- celkový počet karet jedné barvy ve spojených listech rovněž ovlivňuje ocenění figur. Např. 3FB QJx proti xxx umožní uhrát průměrně $\frac{3}{4}$ zdvihu, zatímco při QJxxx proti $xxxxxx$ nám 3FB nikdy nepomohou získat žádný zdvih a mají tak hodnotu 0FB . Rovněž při rozloze 1-0 nebo 1-1 pouze A má hodnotu, ostatní figury jsou bezcenné. Stejně je to u 12listého fitu. Pokud si statisticky spočítáme vzájemnou sílu jednotlivých figur (bez rozlišení, zda samostatných nebo ve figurových kombinacích) při různých rozlohách a znormalizujeme ji na klasických $10\text{FB} = 4 + 3 + 2 + 1$ za A, K, Q a J, dostaneme:

Rozdělení barvy	A	K	Q	J
0-1 / 1-1	10	0	0	0
2-1	6.1	3.	0.8	0.05
2-2	5.5	3.5	0.9	0.2
3-2	4.2	3.1	1.9	0.9
3-3	3.9	3	2.1	1
4-3	3.6	2.9	2.2	1.3
4-4	3.7	3	2.2	1.2
5-4	4.1	3.1	2.1	0.7
5-5	5.2	3.1	1.2	0.4
6-5	6.7	3.2	0.1	0
6-6	10	0	0	0

Údaje jsou spočítány pro aktivní rozehrávání barvy se snahou získat co nejvíc zdvihů (např. v beztrumfovém závazku), přičemž do karet soupeřům nevidíme. Tabulka uvádí hodnoty figur pro téměř stejný počet karet u obou partnerů. Jak je to v jiných případech? Např. pro 8fit 4-4, 5-3, 6-2 jsou hodnoty figur téměř stejné, u rozloh 7-1 a 8-0 dochází k nepatrnému zvýšení hodnoty A a K na úkor Q a J.

Hodnoty uvedené v tabulce nepředstavují absolutní ocenění figur, pouze ukazují vzájemnou relativní sílu. Nelze si tedy za A při rozloze 1-1 přičíst 10FB ! Např. při rozloze 2-1 má A dvakrát větší hodnotu než K, sedmkrát větší hodnotu než Q a 122x větší hodnotu než J.

A – hodnota A postupně klesá z 10 při rozloze 1-0 a 1-1 k 3.6 při rozloze 4-3, aby pak stoupala k 10 při rozloze 6-6. Z tabulky např. vidíme, že A při 11fitu má stejnou hodnotu jako A+K v 8fitu, tedy má sílu 2 zdvihů.

K - hodnota K postupně stoupá z 0 při rozloze 1-0 a 1-1 k prvnímu vrcholu 3.5 při rozloze 2-2, pak klesne na 2.9 při rozloze 4-3, následně stoupne k druhému vrcholu při rozloze 6-5 a nakonec klesne k 0 při rozloze 6-6. S výjimkou krajních případů nabývá K hodnot kolem 3 a tak je možno konstatovat, že má nejstabilnější hodnotu ze všech figur.

- Q** - hodnota Q postupně stoupá z 0 při rozloze 1-0 a 1-1 k 2.2 při rozloze 4-4, pak klesá k 0 při rozloze 6-6. Všimneme si, že při 10fitu má Q přibližně poloviční sílu než při 8fitu a 9fitu. Při 11fitu už nemá prakticky žádnou hodnotu.
- J** - hodnota J postupně stoupá z 0 při rozloze 1-0 a 1-1 k 1.3 při rozloze 4-3, pak klesá k 0 při rozloze 6-5. Při 9fitu má tedy J zhruba poloviční hodnotu než v 8fitu a v 10fitu zhruba třetinovou. V 11fitu je bezcenný.

Protože je součet hodnot v každém řádku roven 10 (po zaokrouhlení na jedno desetinné místo to platí pouze přibližně) a hodnota K se s výjimkou extrémních rozdělání barvy příliš nemění, tak vidíme, že když hodnota A roste, musí se o stejnou hodnotu poklesnout součet hodnot za Q a J a naopak.

Je třeba si uvědomit, že tabulka reprezentuje pouze případy, kdy danou barvu musíme celou rozehrát podobně jako trumfy nebo barvu, ve které musíme získat maximální počet zdvihů např. v beztrumfovém závazku, bez možnosti zbavit se ztrátového zdvihu v této barvě. Např. při 6, 7 a 8fitu je klasická figurová hodnota A i K přeceněna na úkor hodnot Q a J. V barevných závazcích se nám ale často podaří odhodit jednu nebo více karet na jinou barvu a redukovat tak původní rozdělení barvy např. 4-3 na 3-3, 2-3, 4-2 apod., kde hodnoty Q a J klesnou ve prospěch především A. Vidíme, že při vypracování barvy rozdělené např. 4-3 nebo 4-4 v beztrumfovém závazku mají Q a J o něco vyšší hodnotu, než odpovídá klasickému 2FB a 1FB. Proto listy s převahou Q a J nad počtem A a K jsou vhodné do beztrumfových závazků.

- zdvihový potenciál listu je rovněž limitován počtem přechodů. Např. Kxx proti xxx má hodnotu $\frac{1}{2}$ zdvihu, pokud však nemáme přechod k zahrání expasu, tak jeho hodnota klesne na téměř 0FB.
- figury v trumfech a vedlejší barvě mají obecně vyšší hodnotu než tytéž figury v ostatních barvách, protože trumfy i vedlejší dlouhá barva se budou určitě rozehrávat a tak přijdou na 100% k uplatnění.
- singl figury a figury v dublu mají menší hodnotu než tytéž figury ve 3 a více listu. Např. xxx proti KJ dává průměrně $\frac{1}{2}$ zdvihu v závislosti na uhodnutí figur u soupeřů. Na druhé straně xx proti KJx poskytne v průměru 1 zdvih.
- figury v jedné barvě jednoho listu jsou přínosnější než tytéž figury v téže barvě ve dvou listech. Např. KQx proti xxx má hodnotu $1\frac{1}{2}$ zdvihu, zatímco Kxx proti Qxx má hodnotu o něco vyšší než 1 zdvih (2 zdvihy uděláme, když je singl nebo dubl A a my uhodneme, který soupeř ho má). V obou případech máme 5FB, ale ty mají rozdílný zdvihový potenciál. První kombinace je v zhruba o $\frac{1}{2}$ zdvihu silnější než druhá kombinace a hodnocení by mělo tento fakt reflektovat. Vzniká otázka, jak sílu takových figurových kombinací kvantifikovat. Když např. \spadesuit AQx oceníme na $1\frac{1}{2}$ zdvihu, partner si \spadesuit Kxx ocení na $\frac{1}{2}$ zdvihu, tak dojdeme k chybnému závěru, že máme pouze 2 zdvihy. Když aplikujeme populární vztah 3FB = 1 zdvih, tak dojdeme ke správnému výsledku 6FB + 3FB = 9FB = 3 zdvihy. Pokud ale má partner pouze \spadesuit xxx, tak s \spadesuit AQx dojdeme k závěru, že máme 6FB = 2 zdvihy, a s \spadesuit Kxx máme 3FB = 1 zdvih. V obou případech se od skutečné síly barvy lišíme o $\frac{1}{2}$ zdvihu. Je zřejmé, že jednoznačné řešení neexistuje. To ale neznamená, že při jiném ocenění figur nedosáhneme lepšího převodu na zdvihy. Tušíme, že optimální hodnota AQx bude někde mezi $1\frac{1}{2}$ a 2 zdvihy a Kxx mezi $\frac{1}{2}$ a 1 zdvihem. Statistická metoda nejmenších čtverců dokáže najít takové ocenění figur, aby součet jeho kvadrátů odchylek od skutečné zdvihové síly všech možných figurových kombinací byl minimální. Jinými slovy řečeno, neexistuje jiné ocenění figur, které by při dlouhodobém testování všech možných kombinací rozloh dávalo lepší směrodatnou odchylku. Výpočet přitom bere v potaz nejen pravděpodobnost rozdělání barvy a figur u soupeřů, ale i četnost výskytu jednotlivých kombinací. Je třeba podotknout, že jsem předpokládal povinné rozehránání barvy hlavním hráčem s dostatkem vstupů v jiných barvách. Proto např. AQx proti listu bez vstupu nebude mít uváděnou hodnotu, ale skutečná hodnota se bude blížit Axx v této barvě. To je třeba vzít v úvahu při hodnocení figur silného listu proti slabému listu. Podobně výpočet rovněž nepřihlížel k licitaci soupeřů a předpokládal symetrické umístění chybějících figur u soupeřů se stejnou pravděpodobností.
- bodová síla obou listů ovlivňuje zdvihový potenciál jednotlivé barvy. Pokud budeme předpokládat, že naše AQ6 proti partnerovým 3listům 872 nebo K85 je stejně pravděpodobné, můžeme dojít k chybnému závěru. To platí pouze do té doby, než ostatní hráči litovali. Pak se pravděpodobnost změní. Když partner nalicituje 0FB, tak je jasné, že musí mít v barvě xxx. Hodnota AQ6 je pak $1\frac{1}{2}$ zdvihu za předpokladu vstupu do partnerova listu, jinak pouze 1 zdvih. Pokud ale z licitace víme, že máme s partnerem na lince aspoň 38FB, pak partner musí mít Kxx, protože bez K bychom měli na lince maximálně 37FB. V tomto případě má AQx hodnotu 2 zdvihů a Kxx hodnotu 1 zdvihu.

Intuitivně cítíme, že se stoupající figurovou silou partnera se zvyšuje i zdvihový potenciál figur a jejich kombinací v jednotlivých barvách. Čím je partner bodově silnější, tím se zvyšuje možnost uplatnění mých figur a mají tudíž vyšší zdvihovou hodnotu. A platí to i naopak. Figurově slabý partner snižuje zdvihový potenciál mých figur a jejich kombinací, které pak mají menší zdvihovou sílu než proti figurově průměrnému listu partnera.

Celková síla listu.

Klasické stanovení výše barevného závazku pomocí FB s případnou kompenzací za krátkosti nebo délky funguje dobře pouze při běžných rozlohách. Pokud dostaneme list se zajímavější rozlohou nebo extrémně dobré či špatné umístění figur, tak tato metoda ke správnému výsledku nevede. Je to z toho důvodu, že hodnota FB je nadsazená na úkor rozlohy a nebere v potaz sílu jednotlivých figurových kombinací. To je důvodem pro jiné ocenění figur, které je závislé jednak na kombinaci figur v barvě, jednak na počtu karet na lince v trumfové barvě nebo na délce kratší barvy u netrumfových barev. Budeme uvažovat pouze ty rozlohy, kde máme alespoň 20FB na lince, abychom dosáhli zpřesnění vypočtených hodnot jednotlivých figurových kombinací. Budeme se zabývat i závislostí zdvihového potenciálu figur na celkové bodové síle.

Abychom mohli zdvihy dobře počítat, ohodnotíme sílu listů pomocí **TP (Trick Points)** tak, aby platilo $3TP = 1$ zdvih. Určitě by bylo vhodnější definovat např. $10TP = 1$ zdvih, ale to už bychom museli sčítat vysoká čísla, což by přineslo víc problémů než užitku. Vztah $3FB = 1$ zdvih je většinou hráčů důvěrně znám a tak je možné TP považovat pouze za upřesnění FB. Každou barvu oceníme tak, že 9TP je její maximální hodnota a znamená, že v této barvě neodevzdáme žádný zdvih. Hodnota barvy 6TP říká, že odevzdáme 1 zdvih v této barvě, hodnota 3TP, že odevzdáme 2 zdvihy a hodnota 0TP, že odevzdáme 3 zdvihy v barvě. Pokud bychom odevzdali 4 zdvihy v barvě, tak si musíme 3TP odečíst (hodnota barvy je pak $-3TP$). Např. AQx proti xxx má hodnotu $1\frac{1}{2}$ zdvihu, tedy $4\frac{1}{2}TP$. Jestliže napočítáme v každé barvě 9TP, tj. $4 \times 9 = 36TP$, uhradíme 13 zdvihů. Potřebný počet TP se dobře pamatuje, protože je o 3TP menší než trojnásobek počtu zdvihů (na velký slem potřebujeme $13 \times 3 - 3 = 36TP$). Podobně 10 zdvihů odpovídá $3 \times 10 - 3 = 27TP$, 8 zdvihů $3 \times 8 - 3 = 21TP$ apod. Maximální počet 36TP se blíží maximálnímu počtu 40FB, takže v tomto směru budou obě metody oceňování srovnatelné.

Při konzervativním rozhodování (splněný závazek oproti jednomu kontrovanému pádu) licitujeme velký slem na 68%, tedy potřebujeme statisticky získat $12\frac{2}{3}$ zdvihu, tedy musíme mít na lince 35TP nebo 36TP. Malý slem dražíme minimálně na 50% ($11\frac{1}{2}$ zdvihu = $31\frac{1}{2}TP$), manš v 1. hře licitujeme rovněž minimálně na 50%, ve 2. hře na 37%. Za splnění částečného závazku oproti nižšímu částečnému závazku nedostaneme žádnou prémii, tak bychom ho měli licitovat prakticky na 100%. To se týká pouze nevynucených částečných závazků, když je chybou bez důvodu dobrovolně vylicitovat například $3\spadesuit$ na 60%, jestliže mohu uhrát $2\spadesuit$ na 100%. Podobně zbytečné je hrát $5\spadesuit$ na 50%, když $4\spadesuit$ splníme vždy. Následující tabulka určuje minimální počet TP pro licitaci rentabilního závazku na určitém stupni.

Licitační stupeň	Min. TP pro \clubsuit/\diamonds	Min. TP pro \heartsuit/\spadesuit	Min. TP Pro BT
7.°	35	35	38
6.°	$31\frac{1}{2}$	$31\frac{1}{2}$	$34\frac{1}{2}$
5.°	$28\frac{1}{2}^*$	30	33
4.°	27	$25\frac{1}{2}^*$	30
3.°	24	24	$25\frac{1}{2}^*$
2.°	21	21	24
1.°	18	18	21

* Pro licitaci manše ve 2.hře stačí o $\frac{1}{2}TP$ méně.

BT závazky budeme určovat odlišně, ale pro přehlednost jsem je uvedl už nyní.

V praxi mohou technicky zdatní hráči zaokrouhlit limity na celá čísla směrem dolů, když soupeři mohou zadat výnosem nebo v protihře, nebo hlavní hráč splní závazek na skvíz nebo vpustku, což výpočet nebral v úvahu. Naší nejmenší měrnou jednotkou budou poloviny TP, tedy šestiny zdvihu. Následující tabulka ukazuje, kolik procent jednoho zdvihu představuje uvedená hodnota v TP. Jestliže máme např. 9 jistých zdvihů a desátý zdvih získáme sehrávkou na 33%, tak listy mají hodnotu $9 \times 3 - 3 + 1 = 25TP$.

0TP	½TP	1TP	1½TP	2TP	2½TP	3TP
0%	17%	33%	50%	67%	83%	100%

Stanovení celkové síly listu v TP není jednoduché, neboť ta je dána součtem tří složek, z nichž každou z nich je obvykle třeba ještě korigovat. Výši závazku určíme po sečtení síly partnerských listů pomocí tabulky na předchozí straně. V další části textu se dozvíme, jak stanovit hodnotu listů v TP pomocí součtu TP za figury, krátkosti a odhozové zdvihy.

Figurová síla listu.

Nejdříve se podíváme na hodnocení netrumfové barvy, ve které můžeme odevzdat maximálně 3 zdvihy, tedy barvy rozdělené 3-3, 4-3, 5-3, 6-3, 7-3. Předpokládáme, že 4 zdvihy v této barvě neodevzdáme, protože čtvrté a další kolo kryjeme čtvrtou a další kartou téže barvy nebo trumfem. To je důležitý předpoklad, který je třeba ověřovat už v průběhu licitace. Tyto netrumfové barvy tedy hodnotíme na 3 ztrátové zdvihy.

Síla figurových kombinací záleží na délce barvy u obou partnerů i bodové síle obou partnerů. Pokusím se vysvětlit na extrémních případech, co mám na mysli. Začneme délkou barvy. Předpokládejme, že partner zahájil 4♠ (na 7listu). My proti tomu máme ♠xxxxxx ♥AKx ♦Ax ♣Ax. Máme 13 piků na lince a partner musí nutně mít všechny pikové figury. S K nebo Q ve vedlejší barvě by jistě zahájil 1♠. Máme tedy pouze 11 zdvihů a slem můžeme vyloučit. Paradoxně s kratším fitem ♠xxx ♥AKx ♦Axxx ♣Axx už slem vyloučit nelze, když partner může mít např. ♠AKxxxxx ♥Qxx ♦x ♣xx, ♠AKxxxxx ♥xxx ♦x ♣Kx, nebo ♠KQJxxxxx ♥xx ♦K ♣xx. Kratší pikový fit snížil pravděpodobnost figurové duplicity v pikách, když umožnil uhrát všechny pikové zdvihy bez nutnosti mít nižší pikové figury a tím zvýšil pravděpodobnost existence figur v jiných barvách partnera. Se stoupajícím počtem karet v jedné barvě na lince stoupá i pravděpodobnost umístění figur v této barvě. Podobným způsobem jsou znehodnoceny nižší figury v krátkých barvách (např. dubl AQ proti dublu KJ).

Bodová síla partnera rovněž rozhoduje o pravděpodobném počtu zdvihů v barvě. S rostoucí silou partnera vzrůstá pravděpodobnost doplnění svých figur a tím i jejich povýšení na zdvih (3TP). Zároveň se ale zvyšuje i pravděpodobnost figurové duplicity (např. AK proti Qx nebo AQx proti KJx), kdy nižší figury Q a J mohou mít nulovou hodnotu, protože třetí nebo čtvrtý zdvih na ně nelze získat.

Podobně jako u hodnocení figur u třílistu postupujeme i u netrumfových barev s dublem (rozdělení barvy 2-2, 3-2, 4-2, 5-2, ...), se singlem (1-1, 2-1, 3-1, 4-1, ...) a se šikénou (0-0, 1-0, 2-0, 3-0, ...). U dubla předpokládáme držení třetího a dalšího kola zádrží v této barvě nebo trumfem. Totéž musí platit pro singla a držení v druhém a dalším kole této barvy a pro šikénu a držení ve všech kolech této barvy. Pro barvu s dublem si tak můžeme započítat pouze ty figurové zdvihy, které uhradíme na figury v prvních dvou kolech této barvy. Jedná se tedy nejvýše o 2 figurové zdvihy, což je maximálně 6TP. V případě barvy se singlem si pouze A započítáme jako 1 zdvih = 3TP, ostatní figury mají zatím hodnotu 0TP. V barvě partnerovy šikény si také zatím nebudeme počítat žádné TP za figury (ani za eso). Zdvihy na figury, na které z druhého listu nepřiznáme barvu, nazýváme odhozové zdvihy a budeme se jimi zabývat v samostatné kapitole.

Pomocí dříve zmiňované metody nejmenších čtverců jsem získal hodnoty jednotlivých figurových kombinací v TP. Přesné hodnoty jsou v praxi nepoužitelné a tak jsem je nahradil přibližnými, které jsou zaokrouhleny na poloviny a které by mohly být u stolu snáze použitelné. Nyní si ukážeme, jakým způsobem jsem se k doporučeným hodnotám figurových kombinací dopracoval. Následující tabulka je pro figurové hodnocení netrumfové barvy dělené 3-3 (nebo i pro figurové hodnocení prvních 3 zdvihů v barvě s kratším třílistým fragmentem – tedy dělené 4-3, 5-3 atd).

1.	2. přesné 8-20FB	3. přesné 20+FB	4. zaokr. 20+FB	5. optim. 20+FB	6. návrh 20+FB	7. klasické 20+FB
Axx	3.375	3.395	3½	3½	3½	4
Kxx	2.224	2.429	2½	2½	2½	3
Qxx	1.271	1.346	1½	1½	1½	2
Jxx	0.226	0.029	0	0	0	1
AKx	6.662	6.801	7	6½	7	7
AQx	5.594	5.801	6	5½	6	6
AJx	4.606	4.632	4½	4½	4½	5
KQx	5.324	5.423	5½	5½	5	5
KJx	3.957	4.021	4	4	3½	4
QJx	3.024	2.953	3	3	2½	3
AKQ	9.368	9.466	9½	9½	9½	9
AKJ	8.011	8.02	8	8	8	8
AQJ	7.817	7.583	7½	7½	7	7
KQJ	6.418	6.257	6½	6	6	6
AKQJ	9.583	9.708	9½	9½	9½	10
xxx	-0.583	-0.708	-½	-½	-½	0
Směr.odch.	0.3705	0.36	0.3688	0.3671	0.3718	0.514

Ve druhém a třetím sloupci jsou hodnoty figurových kombinací v TP (po vydělení 3 ve zdvizích) pro různé bodové intervaly na lince. Přesné hodnoty jsou nezapamatovatelné a v praxi nepoužitelné. Hodí se pouze pro licitaci na soutěžích bridžových programů. V čtvrtém sloupci jsem tedy hodnoty druhého sloupce zaokrouhlil na poloviny. Po tomto zaokrouhlení nemusejí výsledné hodnoty dávat nejmenší směrodatnou odchylku ve zdvizích, která je uvedena v posledním řádku. Pokud spočítáme směrodatnou odchylku pro všechny zaokrouhlené hodnoty i jejich dvě nejbližší hodnoty lišící se o $\pm\frac{1}{2}TP$ a z nich vybereme kombinaci s nejmenší směrodatnou odchylkou, získáme optimalizované hodnoty pro jednotlivé figurové kombinace (sloupec 5). Lepší ohodnocení na poloviny TP nelze získat, ale přesto se mi zdálo hůře zapamatovatelné a aplikovatelné v praxi. Proto jsem navrhl jiné řešení (sloupec 6), které je sice o něco méně přesné, ale po drobné korekci je využitelné i pro hodnocení nejčastějšího trumfového fitu s 8 trumfy na lince. Navíc má i lepší mnemotechniku:

- samostatné figury A, K a Q jsou o $\frac{1}{2}TP$ slabší než je jejich hodnota ve FB
- J má hodnotu 0TP a prázdná barva má zápornou hodnotu $-\frac{1}{2}TP$
- dvě topfigury mají hodnotu FB
- jedna topfigura s J je o $\frac{1}{2}TP$ slabší než jejich hodnota ve FB
- tři libovolné figury mají hodnotu FB (tři topfigury AKQ jsou o $\frac{1}{2}TP$ silnější)

Z toho plyne, že

- libovolné kombinace všech 4 figur na lince dají dohromady $9\frac{1}{2}TP$ (vyjma AKQJ proti xxx)
- libovolné kombinace všech 3 topfigur na lince dají dohromady $8\frac{1}{2}TP$

Všimněme si, že směrodatná odchylka pro toto navrhované ocenění barvy 0.3718 je o 0.1422 menší než pro klasické FB (poslední sloupec). Statisticky tak získáme lepší přesnost o více než 14 zdvihů na 100 hodnocených případech, což určitě stojí za to se tímto oceňováním detailněji zabývat a v praxi je používat. Pokud by se někomu zdála směrodatná odchylka příliš vysoká, tak si musí uvědomit, že hodnota většiny figurových kombinací závisí impasu nebo expasu. Např. KJx proti xxx oceníme na 1 zdvih, ve skutečnosti

ale získáme buď 2 nebo 1 nebo žádný zdvih v závislosti na položení esa a dámy. Směrodatná odchylka této figurové kombinace je $\sqrt{0.5} = 0.7071$ zdvihu a nelze ji žádným jiným oceněním vylepšit.

Jakou potenciální zdvihovou hodnotu v TP mají jednotlivé figurové kombinace pro netrumfové barvy s 3listem, dublem, singlem a šikénou při průměrném počtu FB v barvě, ukazuje následující tabulka:

	šikéna	singl	dubl	3list
A...	0	3	3½	3½
K...	0	0	2	2½
Q...	0	0	0	1½
J...	0	0	0	0
AK...	0	3	6	7
AQ...	0	3	4½	6
AJ...	0	3	3½	4½
KQ...	0	0	3	5
KJ...	0	0	2	3½
QJ...	0	0	½	2½
AKQ..	0	3	6	9½
AKJ...	0	3	6	8
AQJ...	0	3	4½	7
KQJ...	0	0	3	6
AKQJ..	0	3	6	9½
x...	0	0	0	-½

Podobně jako pro hodnocení barvy dle kratšího třílistého fragmentu jsem se snažil zjednodušit tabulku na úkor přesnosti tak, aby hodnoty byly zaokrouhleny na poloviny a zároveň se směrodatné odchylky přiblížili teoretickým. Současně jsem se pokusil vyhovět požadavku na zapamatovatelnost. Při předpokladu min. 20FB na lince totiž např. xxx proti xxx je méně čtené a v tomto případě si započítáme dvakrát -½TP (= -1TP), což se liší o 1TP od teoretické hodnoty 0TP. Zavedením záporné hodnoty -½TP za xxx se výrazně zpřesnila spojená síla obou listů. Také si všimněme, že při 31FB a více na lince xxx proti xxx nemůže vůbec nastat. To je ale na druhou stranu vyváženo přesnějšími hodnotami pro statisticky čtenější figurové kombinace proti xxx. Rozdání, kdy máme méně než 20FB na lince, patří soupeřům, přesto můžeme použít i hodnoty pro linku s méně než 20FB. Výpočet jsem provedl za předpokladu, že slabší list má aspoň 6FB (pokud nalicitujeme 5 a méně FB, tak si partner musí uvědomit, že jeho figurové kombinace mají menší statistickou sílu, než uvádí tabulka).

Jak tabulku používáme?

Každý z partnerů si v 1. sloupci najde svou figurovou kombinaci v jedné barvě a v příslušném sloupci hodnotu těchto figur v TP a obě čísla sečteme. Figurové ocenění netrumfové barvy, ve které má hráč s kratším nebo stejně dlouhým fragmentem 3list (dubl, singl, šikenu), zjistíme v tabulce ve sloupci označeném 3list (dubl, singl, šikéna). Pokud získáme například při hodnocení dle 3listu minimálně 9TP, pak v barvě neodevzdáme žádný zdvih, při 6TP 1 zdvih, při 3TP 2 zdvihy, při 0TP 3 zdvihy. To slouží ke kontrole, zda jsou čísla správně nastavená. Jedná se o statistické hodnoty, takže je někdy je součet i 9½TP nebo -1TP. Příklady:

Axx proti xxx	$3\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 3TP = 1$ zdvih	KJx proti xxx	$3\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 3TP = 1$ zdvih
Kxx proti xxx	$2\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 2TP = \frac{2}{3}$ zdvihu	AJx proti Qxx	$4\frac{1}{2} + 1\frac{1}{2} = 6TP = 2$ zdvihy
Axx proti Kxx	$3\frac{1}{2} + 2\frac{1}{2} = 6TP = 2$ zdvihy	AQx proti Jxx	$6 + 0 = 6TP = 2$ zdvihy
Jxx proti xxx	$0 - \frac{1}{2} = -\frac{1}{2}TP = -\frac{1}{6}$ zdvihu	AKJ proti xxx	$8 - \frac{1}{2} = 7\frac{1}{2}TP = 2\frac{1}{2}$ zdvihu

Jak si tabulku zapamatujeme?

Vycházíme z klasického figurové ocenění (A = 4FB, K = 3FB, Q = 2FB, J = 1FB), u kterého provedeme modifikaci:

Při hodnocení netrumfové barvy dle **3listu** jsou Axx, Kxx a Qxx o ½TP slabší než hodnocení ve FB, za Jxx si nepočítáme nic a za xxx si odečteme ½TP. Za AKQ a AKQJ si počítáme 9½TP, abychom s partnerovým xxx (-½TP) měli 9TP. Ostatní kombinace se 3 figurami mají hodnotu součtu FB. Totéž platí o kombinacích se 2 figurami bez J (2 topfigury), kombinace jedné figury s J jsou o ½TP slabší než je jejich ocenění ve FB. Za povšimnutí stojí, že když máme všechny 4 figury v barvě (vyjma AKQJ proti xxx), tak součet figurové síly je nadhodnocen (9½TP), zatímco všechny figurové síly s kombinací tří topfigur (vyjma AKQ proti xxx) je podhodnocen (8½TP).

V netrumfové barvě **s dublem** hodnotíme pouze první dva získané zdvihy, proto je figurové maximum 6TP. Za A si počítáme 3½TP a za K 2TP, tedy o ½TP více, než je zdvihová hodnota (A = 1 zdvih, K = ½ zdvihu). Za samostatné Q ani za J si nic nepočítáme. Barva s AK.. umožní uhrát první 2 zdvihy, má tedy hodnotu 6TP, AQ.. má sílu 1½ zdvihu (4½TP) a s KQ.. uhradíme 1 zdvih v prvních dvou zdvizech, takže si za něj počítáme 3TP. QJ má hodnotu ½TP. Jestliže se nacházíme ve slemové zóně (tj. minimálně 32FB na lince nebo při minimálně 24FB ve 3 barvách, 16FB ve 2 barvách a 8FB v 1 barvě), tak je vysoce pravděpodobné, že máme v barvě A i K. Můžeme provést nepovinnou korekci, když si ve figurových kombinacích Kx.. a KJ.. připočítáme ½TP a u KQ(J).. a AQ(J).. odečteme ½TP, čímž zlepšíme ocenění téměř o 1½ zdvihu na 100 případů.

Analogicky v netrumfové barvě **se singlem** figurově hodnotíme pouze první získaný zdvih, proto můžeme získat pouze 3TP, pokud máme A, v opačném případě si nepřipočítáváme nic. Za figury v netrumfové barvě **se šikénou** si nezapočítáváme žádné TP. Pokud se někdo podivuje, proč by si nemohl započítat A proti šikéně, tak to bude muset vydržet až do kapitoly o odhozových zdvizech.

Korekce figurových zdvihů

Jestliže uvažujeme tabulkové hodnoty figurových kombinací pro 3listy pouze v jedné barvě, zjistíme, že se někdy lišíme od teoretické hodnoty o ±½TP nebo i o ±1TP. V případě, že u všech 4 barev má chyba stejné znaménko, tak můžeme očekávat dosti velkou nepřesnost ve figurovém hodnocení listů. Jak můžeme eliminovat kumulativní chyby, si ukážeme na příkladu. Předpokládejme, že máme v netrumfových barvách

W	E1	E2
♠ KQxx	Axx	xxx
♣ xxx	xxxx	Axxx

Když oba partneři hodnotí tyto 2 barvy dle tabulky pro 3listy, tak W má $\spadesuit 5 - \clubsuit \frac{1}{2} = 4\frac{1}{2}TP$, E1 má $\spadesuit 3\frac{1}{2} - \clubsuit \frac{1}{2} = 3TP$. Dohromady na lince ve dvou barvách máme 7½TP. Ke stejnému výsledku dojdeme, jestliže ♠A u E1 přemístíme do trefů, neboť E2 má ($\spadesuit -\frac{1}{2} + \clubsuit 3\frac{1}{2} = 3TP$). V prvním případě uděláme z 6 možných figurových zdvihů v prvních třech zdvizech každé barvy celkem 3 zdvihy (všechny v pikách), tedy obě barvy dohromady mají skutečnou hodnotu 9TP, což ukazuje, že jsme o 1½TP podstřelili. Ve druhém příkladu máme teoreticky v pikách 1½ zdvihu a v trefech 1 zdvih, dohromady tedy 2½ zdvihu (=7½TP). Použitím tabulkových hodnot jsme tak získali přesnou hodnotu v TP. V našem příkladu jsme se s tabulkovou hodnotou 7½TP umístili na kraji intervalu, určeného skutečnými hodnotami 7½TP a 9TP, přičemž jsme v prvním případě dosáhli chyby ½ zdvihu. Ostatně i při klasickém ohodnocení pomocí FB dojdeme k závěru, že v obou případech máme 9FB, tedy tři zdvihy a chyba v druhém případě je ½ zdvihu. Přesné řešení neexistuje, s určitou chybou musíme počítat. Jde jen o to, aby nebyla příliš vysoká.

Jak tedy můžeme dosáhnout menší chyby? Klíčem k řešení je licitace. Jestliže partner vyloučil zádrž v některé barvě, tak zkoriguje hodnotu xxx v téže barvě z -½TP na 0TP, což dává přesnou hodnotu proti partnerovu Jxx i xxx. Jaká je tedy figurová hodnota v našich dvou příkladech po korekci? Jestliže E1 vyloučil zádrž v trefech, tak si W připočítá ½TP za ♣xxx, a pokud i W vyloučí trefovou zádrž, může si jeho partner rovněž připočíst ½TP za ♣xxxx. Po této korekci se ze 7½TP dostaneme na 8½TP, čímž se v prvním případě přiblížíme správné hodnotě 9TP. Pokud některý hráč nějakým způsobem

dopočítal, že v pikách nám z figur chybí pouze J, měl by zkorigovat barvu na přesných 9TP. Figurové vyloučení v barvě, kterou hodnotíme dle 3listu, se tak promítne do navýšení celkového počtu TP. Správně ocenit figurovou sílu listu je tak možno pouze po kvalitní licitaci.

V předchozích příkladech jsme korigovali tabulkovou hodnotu xxx z $-\frac{1}{2}$ TP na 0TP, pokud partner ukázal, že v barvě nic nemá. Analogicky postupujeme, když se z licitace dozvíme, že partner má nebo nemá určitou figuru. Pak provádíme korekci hodnot TP tím, že tabulkové hodnoty nahradíme přesnými hodnotami. Takové případy nastávají obvykle ve slemové zóně, když partner ukázal počet es, trumfového K nebo Q, počet králů, případně určité figury v netrumfové barvě pomocí např. Doroszewicze nebo cue-bidu. Jestliže např. partner nalicitoval rozlohu 4333 s 10-12FB a pak ukázal 3 esa, tak už nemůže mít K ani J. Máme-li ve čtvrté barvě AQx (6TP), tak musíme provést korekci tak, abychom s partnerovým $-\frac{1}{2}$ TP jsme měli $4\frac{1}{2}$ TP (= $1\frac{1}{2}$ zdvihu), tedy zredukujeme si 6TP na 5TP. Jestliže partner cue-bidoval krále do našich AQJ, tak si za AQJ počítáme pouze $6\frac{1}{2}$ TP, abychom s partnerovými $2\frac{1}{2}$ TP za krále měli v barvě 9TP.

Licitace soupeřů dokáže výrazně zahýbat s hodnotami v tabulkách. Výpočet předpokládá rovnoměrné umístění figur u soupeřů i dělení barev u soupeřů podle pravděpodobnosti. Po licitaci soupeřů nic z toho neplatí a pak je třeba použít vlastní rozum. U partnera těžko můžeme očekávat figuru v soupeřem licitované barvě, která by povýšila naši figuru. Pravděpodobnost získání zdvihu v soupeřově barvě na figuru, když soupeř má vyšší figuru, záleží na tom, zda sedíme před licitujícím hráčem nebo za ním. Také v ostatních barvách hrozí, že chybějící figury bude mít spíše licitující soupeř než jeho pasující partner.

Údaje v tabulce představují statistické hodnoty, proto v některých případech mohou vést k nepřesnému závazku. Kdyby byl převod TP na zdvihy jednoduchý a jednoznačný, přestala by být licitace atraktivní částí bridže. Stačilo by zjistit přesný počet TP na lince, najít fit a stanovit konečný závazek. Proto v průběhu licitace neustále přehodnocujeme list a volíme takové hlášky, aby tak mohl činit i partner. Počet možných licitačních sledů v jednostranné licitaci je výrazně menší než počet listů, které můžeme mít, takže nelze detailně popsat, jaký list máme. Při tom v licitaci nesmíme překročit poslední splnitelný závazek. Partneři licitací popisují jen základní rysy svých listů a závazek určují tak, aby statisticky nejlépe odpovídal vzájemnému potenciálu listů.

Zrcadlová rozloha 4333 je jediná rozloha s 8fitem, kdy nepočítáme rozlohové zdvihy za krátkosti a ani nemáme žádné odhozové zdvihy. Celkový počet zdvihů v rozdání je tak dán pouze figurovými zdvihy. Ukažme si na příkladech se stejnými rozlohami, jak se může měnit počet zdvihů. Figurovou sílu každého listu určíme dle předchozí tabulky (sloupec označený 3list). Hodnotu 9TP pro rozdání trumfů (piků) AQxx ($5\frac{1}{2}$ TP) proti KJxx ($3\frac{1}{2}$ TP) berte zatím jako fakt, který probereme v další části textu:

W	E1	E2	E3	E4	E5
♠ AQxx	KJxx	KJxx	KJxx	KJxx	KJxx
♥ AKx	Qxx	Jxx	Qxx	Jxx	xxx
♦ AKx	QJx	QJx	QJx	Jxx	xxx
♣ Qxx	AKx	AKx	KJx	Jxx	xxx

- W: ♠ $5\frac{1}{2}$ + ♥7 + ♦7 + ♣ $1\frac{1}{2}$ = 21TP. Dále už barvy u hodnot nebudu uvádět, jsou v pořadí ♠♥♦♣.
- E1: Chybějí 2 kluci. Síla listu E1 je $3\frac{1}{2}+1\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+7 = 14\frac{1}{2}$ TP, dohromady s W máme $35\frac{1}{2}$ TP, což ukazuje na 13 zdvihů v závazku 7♠ i 7BT.
- E2: ♥Q jsme nahradili ♥J, čímž klesla síla E2 o $1\frac{1}{2}$ TP (= $\frac{1}{2}$ zdvihu). Přestože máme na lince pouze o 1FB méně než v předchozím příkladu (= 37FB), tak celkových 34TP stačí pouze na 6♠ (6BT).
- E3: Oslabíme list E1 tím, že odebereme ♣A a nahradíme ho ♣J. Síla E3 je $3\frac{1}{2}+1\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 11$ TP. Celkových 32TP indikuje 12 zdvihů a závazek 6♠ (6BT).
- E4: Máme na lince 29FB a zdálo by se, že 4♠ bude snadný závazek. E4 má $3\frac{1}{2}+0+0+0 = 3\frac{1}{2}$ TP, dohromady pouze $24\frac{1}{2}$ TP, což však na 4♠ nestačí (3BT jsou šancovní závazek). Klasické figurové ocenění pomocí FB závazek přelicituje. Někdo může namítnout, že jsem úmyslně do listu E4 umístil třikrát Jxx.

E5: Po odstranění všech 3 kluků v E4 máme na lince 26FB, tedy dle klasického hodnocení sílu na manš. E5 má $3\frac{1}{2}-\frac{1}{2}-\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 2TP$, dohromady s partnerem 23TP, které stačí pouze na 2♠. Jaké poučení z toho plyne? Klasické ocenění pomocí FB nadhodnocuje sílu listu a v tomto příkladu vedlo k přelicitování optimálního závazku o 2 zdvihy. Za povšimnutí stojí, že kdybychom měli v některé červené barvě dubla, uhráli bychom 3♠. Jestliže bychom měli oba červené dubly, jsou šancovním závazkem 4♠. Ale to už předbílám, protože rozlohové zdvihy budeme probírat až v další kapitole.

Navrhovaná metoda i bez korekcí celkem slušně seřadila sestupný zdvihový potenciál všech pěti listů a stanovila správnou výši závazku.

Nyní se budeme zabývat slíbenou **trumfovou barvou**. Při 8 kartovém fitu můžeme v této barvě odevzdat až 5 zdvihů, pokud se barva dělí 5-0. Podobně při 9fitu a rozdělení karet u soupeřů 4-0 můžeme ztratit až 4 zdvihy, při 10fitu 3 zdvihy atd. Abychom mohli snadno určovat výši závazku, musíme určit počet ztrátových zdvihů, který máme v jednotlivých barvách. Při dvou zrcadlových rozlohách 4333 na splnění velkého slemu musíme uhrát 4 zdvihy v barvě rozdělené 4-4 a po 3 zdvizích v ostatních barvách. Na druhou stranu nesmím odevzdat žádný zdvih v žádné barvě. Zatímco 3 netrumfové barvy jsme hodnotili na 3 ztrátové zdvihy, trumfovou barvu je třeba ocenit na 4 ztrátové zdvihy, čímž přesně pokryjeme celkových 13 zdvihů. Jestliže AKx proti Qxx představuje po korekci 9TP = 3 zdvihy, tak stejná figurová konfigurace v trumfech AKxx proti Qxxx tuto hodnotu mít nemůže, když při dělení 4-1 nebo 5-0 odevzdáme trumf. To nastane zhruba v $\frac{1}{3}$ případů, takže takovou trumfovou barvu oceníme na 8TP. To neznamená, že by trumfové figury měly menší hodnotu než netrumfové, ale naopak. Původně jsem oceňoval trumfy až 12TP, když celkově ve hře bylo 3x9TP v netrumfových barvách a 12TP v trumfech, a plný počet 39TP ukazoval na 13 zdvihů. V našem příkladu měly trumfy hodnotu 11TP, tedy o 2TP více než hodnota pro netrumfovou barvu. Z praktických důvodů jsem od tohoto ohodnocení upustil. U trumfové barvy nastává problém, že hodnoty TP jednotlivých figurových kombinací se liší v závislosti na celkovém počtu karet v barvě a u trumfových 7fitů a 8fitů i na jejich koncentraci v jednom listě. Podívejme se na následující tabulku:

	7fit*	8fit	9fit	10fit		11fit		12 a 13fit	
Axx...	2½	3	3½	3½+1½	5	3½+2	5½	3+3	6
Kxx...	1½	2	3	2+1½	3½	1½+2	3½	0+3	3
Qxx...	½	1	2	½+1½	2	0+2	2	0+3	3
Jxx...	-1	-½	½	0+1½	1½	0+2	2	0+3	3
AKx...	6	6½	6½	5½+1½	7	5+2	7	3+3	6
AQx...	5	5½	5½	4+1½	5½	3½+2	5½	3+3	6
AJx...	4	4½	4	3½+1½	5	3½+2	5½	3+3	6
KQx...	4½	4½	5	2½+1½	4	1½+2	3½	0+3	3
KJx...	3½	3½	3½	2+1½	3½	1½+2	3½	0+3	3
QJx...	2½	2½	2½	½+1½	2	0+2	2	0+3	3
AKQ...	9½	9½	8½	6+1½	7½	5+2	7	3+3	6
AKJ...	8	8	7	5½+1½	7	5+2	7	3+3	6
AQJ...	7	7	6	4+1½	5½	3½+2	5½	3+3	6
KQJ...	6	6	5½	2½+1½	4	1½+2	3½	0+3	3
AKQJ...	10	10	9	6+1½	7½	5+2	7	3+3	6
x...	-1½	-1	0	0+1½	1½	0+2	2	0+3	3

* při fitu 4-3 si hráč s delší barvou do BT přičte ½TP (bude vysvětleno v kapitole o BT závazcích)

Jak tabulku používáme?

Začneme u **8 fitu**. Jako výchozí ocenění použijeme tabulkové hodnoty pro 3list. Hodnoty Ax..., Kx..., Qx..., Jx.. a xx.. snížíme o $\frac{1}{2}$ TP. Podobně snížíme i hodnotu dvou topfigur (AK..., AQ..., KQ...). Např. AQxx má hodnotu $4FB + 2FB - \frac{1}{2} = 5\frac{1}{2}$ TP. Všechny 4 figury v libovolných kombinacích na lince dají 9TP, všechny 3 topfigury 8TP (vyjma AKQ.. proti xxx..). Těchto vztahů lze využít, když víme, že např. AKJ má hodnotu 8TP (= hodnotě ve FB), tak hodnotu doplňující Q určíme jako doplněk do 9TP ($9-8 = 1$ TP). Oproti klasickému hodnocení ve FB má samotná topfigura hodnotu o 1TP nižší, J dokonce o $\frac{1}{2}$ TP nižší. Dvojice figur je o $\frac{1}{2}$ TP snížena vzhledem k FB. Trojice figur si zachovávají původní hodnotu ve FB (kromě AKQ, které jsou o $\frac{1}{2}$ TP silnější). Všechny 4 figury v libovolných kombinacích dají dohromady 9TP. Aby toho bylo dosaženo, je třeba snížit hodnocení ve FB dvojic figur o $\frac{1}{2}$ TP, hodnotu samotné figury o 1TP a hodnotu trojic figur zachovat ve stejné výši jako ve FB.

Jestliže si někdo oblíbil barevné kontrakty na **7fit**, tak si musí uvědomit, že v případě dělení trumfů u soupeřů 5-1 nebo 6-0 (dohromady 16%) velmi pravděpodobně odevzdá zdvih, přestože má všechny 4 figury. To se ve svém důsledku promítne do faktu, že všechny 4 trumfové figury na lince dají dohromady pouze $8\frac{1}{2}$ TP. Při určování síly vyjdeme opět z hodnocení v TP pro 3list. Tentokrát hodnoty Ax..., Kx..., Qx..., Jx.. a xx.. snížíme o 1TP a všechny dvojice figur o $\frac{1}{2}$ TP. Hodnoty trojic figur kromě AKQ se nemění.

Pro stanovení hodnot figurových kombinací pro **10fity a vyšší fity** je třeba si zapamatovat logiku výpočtu a hodnotu každé ze 4 figur a blotek pro každou výši fitu. Všimneme si, že hodnoty jsou ve dvou sloupcích. Hodnota figurových kombinací je dána součtem hodnot za jednotlivé figury bez bonusu a bonusu za velký fit, který je pro 10 a více fity roven hodnotě blotek (x...). Bonus pro 10fitu $1\frac{1}{2}$ TP u každého z partnerů představuje dohromady 3TP, tedy 1 zdvih. Z maximálně možných 9TP u 10fitu tak figury A, K a Q rozhodují o 6TP, na zbývajících 3TP připadají délkové blotky včetně J. Např. při 10fitu hodnotu AQxxx dostaneme jako součet bez bonusů za Axxxx a Qxxxx ($3\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$) s přičtením bonusu $1\frac{1}{2}$ TP, čímž získáme hodnotu $5\frac{1}{2}$ TP. Také si můžeme ověřit, že když máme na lince všechny 4 figury nebo 3 topfigury, tak výsledná hodnota je vždy 9TP. Hodnotu např. AKJxx (i AKxxx) v 10fitu tak můžeme získat jako doplněk hodnoty Qxxxx do 9TP, tedy $9 - 2 = 7$ TP. U 10 a více fitu si J hodnotíme stejně jako xx..., u 11 a více fitu si Q hodnotíme jako xx.. a u 12 fitu a 13 fitu si i K oceníme stejnou hodnotou jako mají blotky. V závislosti na dohodě partnerů si délkové bonusy může započítat každý hráč sám, nebo si je přičte jeden z hráčů za oba.

Pro **9fity** platí totéž, co pro 10 a více fity, pouze bonus je 0TP.

V případě **8fitu** (i **7fitu**) ale neplatí, že hodnoty za figurové kombinace získáme součtem hodnot jednotlivých figur jako u 9 a více fitu, protože figurová kombinace má o něco vyšší hodnotu. To obecně platí i pro 9fit a vyšší fit, ale tyto fity po zaokrouhlení na $\frac{1}{2}$ TP tuto vlastnost mají. Kdo to dočetl až sem, tak vidí, že stanovení pravděpodobného počtu zdvihů na figury je obtížně zapamatovatelné, i když jsem se občas musel odchýlit od optimální hodnoty, jenom abych zachoval nějakou mnemotechnickou logiku. Původně jsem měl v úmyslu ocenit kromě figur i desítku, ale to by vedlo ke zdvojnásobení počtu honerových kombinací (ze 16 na 32). Výpočet je tedy proveden, jako bychom 10 neměli. My si ji raději nebudeme započítávat, protože by to narušilo vyváženost systému. Pouze v hraničních případech můžeme k počtu desítek v listě přihlídnout. Hodnota figurové kombinace s desítkou leží mezi hodnotou této kombinace bez desítky a hodnotou kombinace, kde desítku nahradíme klukem. V 8fitu oceníme figurovou sílu AQ10xx mezi hodnotou AQxxx ($=5\frac{1}{2}$ TP) a AQJxx ($=7$ TP). Pokud je rozdíl těchto hodnot alespoň 1TP, tak si za desítku lze přičíst $\frac{1}{2}$ TP, jinak nic. AQ10xx má tedy hodnotu $7\frac{1}{2}$ TP. Kdybychom tutéž kombinaci oceňovali pro 9fit nebo vyšší fit, tak rozdíl hodnot je menší než 1TP, takže si za desítku nic nepočítáme. Jestliže při hodnocení dle 3listů, 7fitů a 8fitů máme v barvě kluka a desítku (případně i s vyššími figurami), lze si rovněž přičíst $\frac{1}{2}$ TP. V hodnocení 3listů má 10xx hodnotu mezi Jxx ($=0$ TP) a xxx ($-\frac{1}{2}$ TP), za 10xx si nic nepřipočítáváme. K10x má hodnotu mezi $2\frac{1}{2}$ TP za Kxx a $3\frac{1}{2}$ TP za KJx, je možné si tedy $\frac{1}{2}$ TP připočíst. Opatrně přistupujeme k připočítání hodnoty za desítku zejména tehdy, když spolu s partnerem máme v barvě všechny figury. V případě, že barva plně vykryta figurami za 9TP, tak připočítání dalších $\frac{1}{2}$ TP za desítku vede k přecenění síly barvy.

Následující tabulky přehledně ukazují, o kolik musíme změnit hodnotu figurových kombinací ve FB, abychom získali ocenění v TP. Pro 9 a více fity zkorigujeme každou figuru samostatně a nezapomeneme připočítat bonus za velký fit, který je roven hodnotě prázdné barvy (poslední řádek ve druhé tabulce).

	3list	8fit	7fit
A, K, Q	-1/2	-1	-1 1/2
J	-1	-1 1/2	-2
AK, AQ, KQ	0	-1/2	-1/2
AJ, KJ, QJ	-1/2	-1/2	-1
FFF (ne AKQ)	0	0	0
AKQ	+1/2	+1/2	+1/2
AKQJ	-1/2	0	0
x	-1/2	-1	-1 1/2

	9fit	10fit	11fit	12+fit
A	-1/2	-1/2	-1/2	-1
K	0	-1	-1 1/2	-3
Q	0	-1 1/2	-2	-2
J	-1/2	0	-1	-1
x	0	1 1/2	2	3

Největší chyby nastanou při blotkách v obou listech. Také platí, že čím větší fit máme, tím dává tabulka přesnější výsledky. Hodnota xxxx proti xxxx je při dělení barvy 3-2 (68%) 0TP (odevzdáme 3 zdvihy), při dělení 4-1 (28%) -3TP (odevzdáme 4 zdvihy) a při dělení 5-0 (4%) -6TP (odevzdáme 5 zdvihů). Vážený průměr je tak $0.68 \times 0 - 0.28 \times 3 - 0.04 \times 6 = -1.08\text{TP}$. Ve srovnání s tabulkovou hodnotou $-1 - 1 = -2\text{TP}$ jsme podhodnotili list téměř o 1TP. V případě 7 fitu xxxx proti xxx je podhodnocení 1 1/2TP. Nutno říci, že tyto kombinace nejsou příliš časté, ale je třeba o nich vědět, abychom mohli provést korekci. Pokud v případě 7 fitu budeme vybírat 7 blotek z 9 možných blotek, tak dostaneme (9 nad 7) kombinací, což je 36, při 8 fitu 9 kombinací a při 9 fitu pouze 1 kombinaci, kdy nemáme žádnou figuru. Jestliže budeme pro 7fit vybírat 1 figuru ze 4 a 6 blotek z 9, tak je počet kombinací 336, tedy řádově vyšší ($4 \times (9 \text{ nad } 6) = 336$). Dvě figury v 7 fitu nastanou v 756 případech, tři figury v 504 případech a všechny 4 figury v 84 případech. Navíc nezapomeňme, že uvažujeme rozlohy, kdy máme 20 a více FB na lince, takže četnost výskytu 7 fitu bez figur je ještě menší.

Záporné hodnoty za blotky nám umožní získat přesnější hodnotu např. pro Axxx proti xxxx 3-1 = 2TP (teoreticky 3TP při dělení 3-2 (68%), 0TP při dělení 4-1 (28%) a -3TP při dělení 5-0 (4%) dává vážený průměr $0.68 \times 3 + 0.28 \times 0 - 0.4 \times 3 = 1.92\text{TP}$). Příklady:

Axx proti Kxx	$3\frac{1}{2} + 2\frac{1}{2} = 6\text{TP}$ (hodnocení dle 3listu)
Axxx proti Kxx	$2\frac{1}{2} + 1\frac{1}{2} = 4\text{TP}$ (hodnocení dle 7fitu)
Axxxx proti Kxx	$3 + 2 = 5\text{TP}$ (hodnocení dle 8fitu)
Axxxx proti Kxxx	$3\frac{1}{2} + 3 = 6\frac{1}{2}\text{TP}$ (hodnocení dle 9fitu)
Axxxx proti Kxxxx	$5 + 3\frac{1}{2} = 8\frac{1}{2}\text{TP}$ (hodnocení dle 10fitu)
Axxxx proti Kxxxx	$5\frac{1}{2} + 3\frac{1}{2} = 9\text{TP}$ (hodnocení dle 11fitu)
KJxxx proti Qxx	$3\frac{1}{2} + 2 = 5\frac{1}{2}\text{TP}$ (hodnocení dle 8fitu)

Jestliže máme ve vedlejší (netrumfově) barvě fit 4-4, 5-4, 5-5 nebo lepší fit bez možnosti odhozu ztrátových karet v této barvě, tak je přesnější ocenit ji pomocí tabulky pro trumfy. Např. Kxxx (2TP) proti Axxx (3TP) má hodnotu 5TP (určitě odevzdáme 1 zdvih a v případě, že se barva nedělí 3-2, tak i dva zdvihy), zatímco při hodnocení dle 3listů získáme méně přesnou hodnotu $3\frac{1}{2} + 2\frac{1}{2} = 6\text{TP}$. Kxxxx (3TP) proti Axxx (3 1/2TP) ve vedlejší barvě má figurovou sílu 6 1/2TP.

Také je třeba si uvědomit, že v barevném závazku nemusejí hodnoty odpovídat, neboť se zvyšujícím se fitem ve vedlejší barvě stoupá i pravděpodobnost, že soupeři barvu přebijí. Obezřetně si počínáme při hodnocení dlouhé vedlejší barvy např. QJ10xx proti xxx, když soupeři mohou snapnout třetí kolo a my si proto nemůžeme v této barvě započítat žádné figurové TP. Ani např. KQJx proti xxx nemusí mít teoretickou hodnotu 6TP, když při dělení barvy u soupeřů 5-1 bude barva snapnuta (zkorigujeme hodnotu o 1/2TP). Jestliže se vedlejší barva dělí 4-2 a soupeři mají trumfové eso, tak si pravděpodobně barvu také snapnou. V tomto případě si hodnotu barvy raději snížíme až o 2TP.

Na závěr kapitoly se můžeme podívat, jak se mění hodnota figurových kombinací v závislosti počtu FB na lince při hodnocení dle 3listu.

	18-19	20	21-22	23	24-25	26	27	28	29-30	31	32	33	34	35	36
Axx..	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3½	3¼	3¼
Kxx..	2¼	2¼	2¼	2½	2½	2½	2½	2½	2¾	2¾	2¾	3	3	3¼	3¼
Qxx..	1¼	1¼	1¼	1¼	1¼	1¼	1½	1½	1½	1½	1¾	1¾	1¾	2	2½
Jxx...	¼	¼	0	0	0	0	0	-¼	-¼	-¼	-¼	-¼	-¼	0	¼
AKx..	6¾	6¾	6¾	6¾	6¾	6¾	6¾	7	7	7	6¾	6¾	6¾	6½	6¼
AQx..	5½	5¾	5¾	5¾	5¾	5¾	5¾	6	6	6	5¾	5¾	5¾	5½	5½
AJx...	4½	4¾	4¾	4¾	4¾	4¾	4½	4½	4½	4½	4¼	4¼	4¼	4	3¾
KQx..	5¼	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½	5½
KJx...	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3¾	3¾	3¾	3¾	3¾	3¾
QJx...	3	3	3	3	3	3	2¾	2¾	2¾	2½	2½	2½	2½	2½	2¾
AKQ.	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9½	9¼	8¾
AKJ..	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7¾	7¾	7¾	7½	7¼	6¾
AQJ..	7¾	7¾	7¾	7¾	7¾	7½	7½	7½	7¼	7	7	6¾	6½	6¼	5¾
KQJ..	6½	6½	6½	6½	6¼	6¼	6¼	6¼	6	6	5¾	5¾	5¾	5¾	5¾
AKQJ	9½	9¾	9¾	9¾	9¾	9¾	9¾	9¾	9¾	9¾	9¾	9½	9½	9¼	9
xxx...	-½	-¾	-¾	-¾	-¾	-¾	-¾	-¾	-¾	-¾	-¾	-½	-½	-¼	0

Hodnoty uvedené v tabulce jsou zaokrouhlené na ¼ a nejsou optimalizované. Když by byla většina uvedených čísel v tabulce zaokrouhlena např. nahoru, tak by celý systém nadhodnocoval figurové kombinace. Kdybychom pak např. hodnotu 2.4 (po zaokrouhlení 2½) změnili na 2¼, mohli bychom dosáhnout menší chyby v rámci celého systému. Takovou optimalizaci jsem na rozdíl od předchozích tabulek zde neprováděl. Proto se mohou hodnoty od předchozí tabulky figurových kombinací hodnocených dle 3listu trochu lišit.

Co lze s tabulky vyčíst?

A – pomalu klesá k 3TP

K, Q – hodnota stoupá, přibližuje se hodnotě A

J - hodnota osciluje kolem 0TP

xxx - hodnota je stabilně na -¾TP, kolem 33FB lince začne stoupat k 0TP

AJ, KJ, QJ hodnoty kombinací s J klesají a konvergují k 3TP

AKJ, AQJ, KQJ – hodnoty kombinací s J klesají a konvergují k 6TP

KQ - má přibližně stejnou hodnotu nezávisle na počtu bodů na lince a nakonec konverguje k 6TP

AK, AQ – hodnoty kombinací s A bez J stoupají, kolem 30FB na lince začínají klesat směrem k 6TP

AKQ – hodnota stoupá, v rozmezí kolem 30FB na lince začíná klesat směrem k 9TP

AKQJ – zrcadlový doplněk k xxx, součet obou hodnot dává 9TP

Rozlohová síla listu.

Dříve, než stanovíme pravidla pro určení počtu rozlohových zdvihů, zkusme se podívat na to, co rozhoduje o počtu zdvihů.

W	E1	E2	E3	E4
♠ AKxxx	Qxx	Qxxx	Qxxxx	Qxxxxx
♥ AJxx	KQx	KQx	KQx	KQx
♦ QJx	Kxx	Kxx	Kxx	Kxx
♣ x	Axxx	Axx	Ax	A

Ve všech 4 příkladech je správným závazkem 6♠. Všude jsou stejné figury, všude je v listech pouze 1 krátkost – singl v ♣. Postupně jsme v listu E přesouvali ♣x do trumfů. Z rozdání plyne závěr: Výše závazku nezávisí primárně na celkovém počtu trumfů na lince, pouze se nepatrně s rostoucím počtem trumfů zvyšuje pravděpodobnost neodevzdání zdvihu na trumf, což je způsobeno rostoucí figurovou silou trumfů AKQ, která stoupá z 7½TP v E1 (8fit) na 8½TP v E2 (9fit) a končí na 9TP pro E3 (10fit) i E4 (11fit).

Dále si ukážeme, co primárně ovlivňuje výši závazku.

W	E1	E2	E3	E4
♠ AKxxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx
♥ Kx	Ax	Axx	Axx	Axxx
♦ Axx	KQx	KQx	KQxx	KQxx
♣ xxx	xxx	xx	x	-

Ve všech 4 příkladech máme opět stejné figury i trumfy (♠). Postupně v listu E přesouváme ♣x do vedlejších barev. Výše závazku postupně stoupá ze 4♠ s listem E1 na 5♠ s listem E2, na 6♠ s listem E3 a nakonec na 7♠ s listem E4. Vidíme, že s každým zkrácením ♣ uděláme o 1 zdvih více.

Shrnutí: V barevném závazku má dubl v netrumfové barvě potenciál až 1 zdvihu = 3TP, singl až 2 zdvihů = 6TP a šikéna až 3 zdvihů = 9TP za předpokladu, že v průběhu sehrávky, když je soupeř na výnosu, jsme schopni zadržet tuto barvu v případě dubla ve třetím a dalším kole této barvy, v případě singla ve druhém a dalším kole a v případě šikény ve všech kolech buď nějakou figurou v této barvě nebo trumfem. V případě, že oba partneři mají krátkost v téže barvě (duplicitní krátkosti), tak si TP za kratší nebo stejnou krátkost smí započítat pouze jeden hráč. Trumfy mohou sloužit jako zádrže v soupeřem hrané barvě nebo jako zdroj vlastních zdvihů. Uvedené hodnoty za krátkosti jsou maximálně možné, v neideálních případech musíme přistoupit k jejich snížení.

Hodnotu každé ze 3 netrumfových barev oceníme jako součet TP za figurové a rozlohové zdvihy (za krátkost v trumfech si žádné rozlohové TP nepřipočítáváme). Např. Kxx proti xx oceníme jako 2TP za K a 3TP za dubla, celkem 5TP. Axx proti x má hodnotu 3TP za figurový zdvih a 6TP za singla, tedy celkem 9TP. Stejně ohodnotíme i Ax proti x, kde si za dubla (delší krátkost) nic nepočítáme. Kdybychom si za Ax započítali 6TP (3TP za eso a 3TP za dubla) a partner 6TP za singla, dostali bychom v barvě celkem 12TP, tedy bychom nadhodnotili barvu o 1 zdvih. Proto si rozlohové TP za duplicitní krátkost nemohou započítat oba hráči, ale pouze ten s kratší krátkostí.

Jak tedy ohodnotíme předchozí 4 rozdání (při figurovém vyloučení v trefech máme v průměru 8 a více FB ve zbývajících barvách, takže si dubl ♥Kx můžeme zkorigovat ze 2TP na 2½TP)?

W1 má $7 + (2\frac{1}{2} + 3 \text{ za dubla}) + 3\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 15\frac{1}{2}$ TP, E1 má $2 + (3\frac{1}{2} + 0 \text{ za duplicitního dubla}) + 5\frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 10\frac{1}{2}$ TP, dohromady 26TP. I bez korekce v trefech +1TP je signalizován závazek 4♠.

W2 má $7+(2\frac{1}{2}+3 \text{ za dubla})+3\frac{1}{2}+0=16\text{TP}$ E2 má $2+3\frac{1}{2}+5\frac{1}{2}+3 \text{ za dubla}=14\text{TP}$, dohromady 30TP, které stačí na závazek 5♠.

W3 má $7+(2\frac{1}{2}+3 \text{ za dubla})+3\frac{1}{2}+0=16\text{TP}$, E3 má $2+3\frac{1}{2}+5\frac{1}{2}+6 \text{ za singla}=17\text{TP}$, dohromady 33TP, které stačí na závazek 6♠.

W4 má $7+(2\frac{1}{2}+3 \text{ za dubla})+3\frac{1}{2}+0=16\text{TP}$, E4 má $2+3\frac{1}{2}+5\frac{1}{2}+9 \text{ za šikenu}=20\text{TP}$, dohromady jsme získali maximální počet 36TP, který umožňuje splnit závazek 7♠.

Více než 3 ztrátové zdvihy v netrumfové barvě

Doposud jsme předpokládali, že v netrumfové barvě odevzdáme maximálně 3 zdvihy a barvu jsme ohodnotili v rozmezí od 0TP do 9TP. V případě, že je u delších nebo i stejně dlouhých trumfů další alespoň 4list, tak v něm můžeme odevzdat zdvih i na čtvrtou nebo případně i další kartu, pokud v partnerově listu tuto barvu nekryjeme trumfem. Abychom se vyhnuli chybnému určení výše závazku, budeme muset ohodnotit barvu i pomocí záporných TP: -3TP ukazuje, že v barvě odevzdáme 4 zdvihy, -6TP 5zdvihů a např. při $-1\frac{1}{2}\text{TP}$ odevzdáme $3\frac{1}{2}$ zdvihu. Sehráváme např. pikový závazek s $\spadesuit KQxxx \clubsuit xxxxx$ proti $\spadesuit Jxx \clubsuit x$ a soupeř vynese trumf, pak se dostane na \clubsuit do zdvihu a odehraje $\spadesuit A$ a malý trumf. Nám zůstanou 4 malé trefy, které nejsou kryty partnerovými trumfy. Soupeř tak udělá 4 trefové zdvihy, pokud se dělí 4-3 (62% = zhruba $\frac{2}{3}$ případů) nebo dokonce 5 trefových zdvihů ($\frac{1}{3}$ případů), pokud se trefy dělí 5-2, 6-1 nebo 7-0. Odhadem tak ohodnotíme trefy na -4TP. Kdyby si partner započítal 6TP za trefového singla, museli bychom $\clubsuit xxxxx$ ocenit na -10TP, abychom se dostali ke správné hodnotě -4TP.

Zkusme si ještě pár příkladů, kde trumfy jsou \spadesuit a soupeři trumfují, kdykoliv přijdou do zdvihu:

$\spadesuit KQxx \clubsuit xxxx$ proti $\spadesuit AJxx \clubsuit xx$

Jestliže jsou \spadesuit 3-2 ($\frac{2}{3}$ případů), tak odevzdáme 3 trefy, jinak v polovině zbývajících případů (4 trumfy u krátkých trefů) odevzdáme 4 trefy nebo odevzdáme 3 trefy a trumf. Trefy oceníme na $-\frac{1}{2}\text{TP}$. Všimněme si, že kdybychom měli trumfy 5-3, tak neuděláme žádný trefový zdvih a trefy oceníme na -3TP.

Ohodnocení se zlepší při rozložení trumfů 5-4 ($\spadesuit KQxxx \clubsuit xxxx$ proti $\spadesuit AJxx \clubsuit xx$). Při trumfech 2-2 (40%) odevzdáme pouze 2 trefy, jinak 3 trefy. Výsledkem je ocenění trefů na 1TP. Při trumfech 5-5 ($\spadesuit KQxxx \clubsuit xxxx$ proti $\spadesuit AJxxx \clubsuit xx$) nás nic nezaskočí, když dva trefy snapneme a dva odevzdáme. Ohodnocení trefů je 3TP.

$\spadesuit AKQJx \clubsuit Axxx$ proti $\spadesuit xxx \clubsuit KQx$

Trefy nesmíme ohodnotit na 9TP, protože čtvrtý tref není jistým zdvihem. Ten uděláme, pokud jsou \clubsuit 3-3 (více než $\frac{1}{3}$ případů) nebo když po dvojím trumfnutí budou dlouhé trefy u dlouhých trumfů (necelá polovina zbývajících případů). Trefy tak oceníme na 8TP. Kdybychom měli trumfy 5-4, tak trefy mají hodnotu téměř 9TP, neboť problémy nastanou pouze při trumfech 4-0 a krátkými trefy u trumfů.

$\spadesuit AKQxx \clubsuit Axxx$ proti $\spadesuit Jxx \clubsuit x$

Po trumfovém výnosu se nám podaří snapnout jeden nebo dva trefy v závislosti na tom, zda máme rychlý vstup na snapnutí třetího trefu. V případě, že rychlý vstup máme, oceníme trefy 6TP, jinak pouze 3TP. Jestliže by byly trumfy 5-4, tak minimálně 2 trefy snapneme (trefy za 6TP). Dva rychlé vstupy umožní snapnout si všechny trefy (jen 8TP, neboť hrozí přesnap). U trumfů 5-5 je vysoce pravděpodobné, že získáme všechny trefové zdvihy, takže trefy ohodnotíme 9TP.

Z příkladů je zřejmé, že ocenění vedlejší barvy je silně závislé na rychlých zdvizích v této barvě, protože můžeme okamžitě začít snapovat (např. $\clubsuit Kxxx$ proti $\clubsuit Ax$). Slabá barva umožní soupeřům dostat se častěji do zdvihu a trumfnout, což nám znemožňuje snapování (např. $\clubsuit xxxx$ proti $\clubsuit xx$). Podobný význam má i trumfová barva. Dobré trumfy brání soupeřům nás vytrumfovat, čímž se zvyšuje šance uplatnění snapů ve vedlejší barvě. Kromě toho jsme vypožorovali, že s vedlejší barvou u delších nebo stejně dlouhých trumfů jsou nejméně cenné trumfové fity 6-2, pak 5-3, pak 4-4, lepší jsou 5-4 a u fitů 5-5 a lepších obvykle pokryjeme všechny ztrátové zdvihy ve vedlejší barvě.

Odsnapnutí vedlejší barvy není však jedinou cestou, jak se zbavit ztrátového zdvihu. Dalšími možnostmi kromě netrumfnutí od soupeřů jsou:

- odhození ztrátových zdvihů na barvu partnera (viz následující kapitola)
- vypracování vysoké karty ve vedlejší barvě (např. J8xx proti 109, Q10xx proti Jx, impas proti trumfům s AQJ10 proti singlu x apod.)
- sehrávka na obrácený stůl, kterou využijeme při nedostatku vstupů do ruky nebo při nutnosti snapovat vysokými trumfy (např. ♠xxxxx ♣Axxx proti ♠AKQ ♣KQx)
- pokud hrozí přesnap soupeřem, tak může pomoci místo přesnapu odhození ztrátových karet v jiné barvě, kterou si pak přebijeme – metoda „ztráták na ztráták“
- skvíz nebo jiné technické zahrání

Korekce rozlohových zdvihů

Abychom mohli o rozlohovém zdvihu vůbec uvažovat, musíme mít jistotu, že budeme mít v průběhu sehrávky dostatek trumfů, abychom tento rozlohový zdvih mohli i realizovat. Soupeři určitě nebudou pasivně přihlížet a neustálým výnosem do trumfů mohou zabránit snapu. Např.:

W	E1
♠KQJ10xx	9x
♥AKxx	xx
♦Kx	Axxx
♣x	Axxxx

E1: Když soupeři dvakrát trumfnou, splníme pouze 4♠. Po jiném výnosu splníme 6♠. Každým trumfnutím jsme přišli o 1 zdvih. Pokud mechanicky započítáme 3TP za dubla v ♥, dojdeme k chybnému závazku 6♠. Maximální rozlohový počet TP pouze říká, že listy mají potenciál až 12 zdvihů, které můžeme po chybách soupeřů uhrát. Je třeba ověřit další podmínky (vstupy, tempo, počet trumfů v okamžiku snapování apod.), abychom mohli závazek korektně vylicitovat. Toto rozdání je výjimečné v tom, že po dvojím trumfnutí soupeřů nám vzniknou dva ztrátové zdvihy v ♥, tedy si nemůžeme započítat 6TP za AKxx, ale pouze 3TP. U dvoubarevných i třibarevných listů musí být vedlejší barva v průběhu plnění závazku buď vysoká, nebo krytá trumfem, nebo musíme mít možnost odhodit ji na vysoké karty partnera. Korekci je třeba provádět vždy, když budeme snapovat před dotrumfováním, protože musíme zakalkulovat riziko přesnapu soupeřem. V podobných případech neplatí náš předpoklad, že v každé barvě máme maximálně 3 ztrátové zdvihy. Dobrý hráč by taková úskalí měl objevit a provést příslušnou korekci. Situace obvykle nastává, když máme nedostatek trumfů ke snapu z kratších trumfů – např. při xxxx proti šikéně potřebujeme 4 trumfy na snap. Jestliže jsme měli v trumfech původně pouze 4list, tak po trumfovém výnosu zůstávají jen 3 trumfy, což nestačí na pokrytí 4listu xxxx. Kdybychom měli Axxx proti šikéně, tak za předpokladu dostatku vstupů zbývající 3 trumfy na pokrytí stačí. Vždy je třeba předvídat akci soupeřů a zakalkulovat i riziko přesnapu.

Také připomínám, že žádné rozlohové zdvihy za krátkosti v trumfech (např. trumfy 6-2, 7-1 apod.) si nesmíme připočítávat.

W	E1	E2	E3	E4
♠AQJ10x	Kxx	Kxx	Kxxx	Kxxxx
♥Kx	Axxx	Axxx	Axx	Axx
♦xxxx	xx	AK	xx	xx
♣xx	AKxx	AKxx	AKxx	AKx

- E1: V ♦ máme potenciál 3TP za dubla, v ostatních barvách po 9TP, celkem tedy 30TP, což ukazuje zdvihový potenciál pro závazek 5♠. Je tomu skutečně tak? Jestliže si soupeři stáhnou dvě ♦, tak se pokusíme snapnout zbývající dvě ♦ a splnit 5♠. Jestliže soupeři ponosou při každé příležitosti trumf a my se budeme pokoušet snapnout ♦, tak splníme pouze 3♠. Pouze sehrávka na obrácený stůl nám umožní splnit 4♠, když vezmeme trumf v ruce a stáhneme ♠A, třetí ♥ snapneme, přejdeme ♣A na stůl a snapneme poslední ♥. Přejdeme znovu na ♣K a snapneme ♣ posledním trumfem. Na stole zůstal ♠K jako desátý zdvih. V ♦ jsme si za dubla započítali 3TP, což předpokládalo, že si ♦ dvakrát snapneme. V případě, že máme dvoubarevný list a soupeři mají možnost trumfováním zabránit tomuto plánu, je třeba provést korekci rozlohových zdvihů a žádný rozlohový zdvih v ♦ si nezapočítávat.
- E2: Přidali jsme si ♦AK. Tentokrát napočítáme ve všech barvách po 9TP, takže máme potenciál na 7♠. Soupeři ani trumfovým výnosem nezabrání, abychom se pokusili ♦ dvakrát snapnout, Tentokrát si rozlohové TP za dubla můžeme započítat. Budou to ale celé 3TP za dubla? Pokud bychom si mohli po vytrumfování bez problému ♦ dvakrát snapnout, tak ano, ale to není náš případ, neboť nám po trumfovém výnosu chybějí přechody do ruky. Trumfový výnos vezmeme v ruce, po dvou kolech kár přejdeme na ♥K. Káro snapneme malým trumfem a stáhneme ♥A a ♣AK. Pokud se nám podaří přejít do ruky snapem pomocí malého trumfu, tak splníme, když čtvrté káro přebijeme trumfovým králem. Když zanedbáme marginální skvízny apod., tak potřebujeme, aby se ♦ dělila 4-3(62%) nebo N měl nepravděpodobně ♠x(x) ♦xx či S ♠x ♦xx, takže si dubla započítáme pouze za 2TP. Musíme si také uvědomit, že čtvrté ♦ budeme muset snapovat pomocí ♠K. Pak si ho ale nemůžeme započítat do figurového hodnocení trumfů! V takovém případě povýšíme nižší honory o 1 stupeň a trumfy přehodnotíme tak, že Q oceníme jako K, J jako Q a 10 jako J. Kdyby W neměl ♠10, měli bychom v trumfech pouze 8TP (34TP na lince) a velký slem bychom neměli licitovat, když nás kromě výše popsaných případů porážejí i trumfy 4-1 a 5-0.
- E3: Příklad vznikl z E1 přesunem ♥x do trumfů. Když si za dubla v ♦ započítáme 3TP, máme stejný potenciál pro 5♠ jako s E1 (30TP), ale jsme na tom mnohem lépe. Zatímco s E1 stačilo soupeřům dvakrát trumfnout a porazit 5♠ i po netrumfovém výnosu, nyní musejí soupeři třikrát trumfnout, jinak bychom mohli splnit i při rozdělení 3-1 v trumfech. Splníme 5♠ při rozdělení trumfů 2-2 (40%) a pokud si soupeři třikrát netrumfnou, tak i při rozdělení 3-1, jestliže bude rozloha v ostatních barvách příznivá. Za rozlohovou hodnotu dubla v ♦ si tak můžeme započítat 1½TP, což představuje 28½TP pro závazek 5♠ s pravděpodobností 50% na splnění.
- E4: Přesunem ♣x do trumfů v předchozím příkladu si můžeme za dubl v ♦ započítat celou hodnotu 3TP. Jestliže soupeři nějakým zázrakem nesnapnou ♥ nebo ♣, tak 5♠ nejde prohrát. Jednoduše třikrát trumfneme a zbytek rozsnapujeme.

Viděli jsme, že ohodnocení rozlohového zdvihu za dubla v ♦ záviselo na počtu trumfů v listě a stoupalo z 0TP v E1 na 1½TP v E3 a skončilo na plném ohodnocení 3TP v E4. Je nutno si uvědomit, že mechanické započítávání rozlohových zdvihů za krátkost u hráče s kratšími nebo stejně dlouhými trumfy může po trumfování soupeřů vést k chybnému závazku. Obecně se dá říci, že plné započítání rozlohových zdvihů připadá v úvahu při velkých trumfových fitech (10 a více, někdy i 9). Při 8 kartách v trumfech je velmi často třeba provést korekci rozlohových zdvihů. Ještě bych rád upozornil na jeden důležitý aspekt. Jestliže barvu nadržíme trumfem, tak si rozlohové zdvihy nesmíme započítat, protože soupeři jsou na výnosu a barvu si jistě stáhnou. Existuje však výjimka, kdy už rozlohové zdvihy nemusejí být kryty trumfem. Je to tehdy, když máme tempo a dokud ho soupeřům nepředáme, tak si barvu nemohou odehrát. Někdy má nebezpečnou barvu pouze jeden obránce, takže když pustíme do zdvihu jeho partnera, přímé

odehrání barvy rovněž nehrozí. Dobrou technickou sehrávkou můžeme někdy eliminovat hrozbu odehrání barvy. Týká se to především konce sehrávky, kdy už například nemáme trumfy a dohráváme rozdání na vedlejší barvu s tím, že soupeřům už nedáme žádný zdvih, nebo si zajistíme potřebný počet zdvihů a pak odevzdáme soupeřům několik posledních zdvihů.

Pro korekci rozlohových zdvihů lze použít i následující pravděpodobnostní tabulku:

	0-?	1-?	2-?	3-?	4-?	5-?
3	0.01	0.35	3.78	18.478	46.198	31.183
4	0.046	1.07	8.568	31.414	58.902	-----
5	0.164	2.856	17.136	47.122	32.723	-----
6	0.522	6.782	30.522	62.174	-----	-----
7	1.49	14.534	48.448	35.528	-----	-----
8	3.914	28.26	67.826	-----	-----	-----
9	9.566	49.74	40.696	-----	-----	-----

V prvním sloupci je celkový počet našich karet v barvě, kterou si chceme snapnout, v záhlaví sloupců je rozdělení barvy u soupeřů. První číslo představuje kratší nebo stejně dlouhou barvu, otazník je doplněk do 13 součtu čísla před pomlčkou a čísla v prvním sloupci. Např. pro našich 8 karet je ve druhém sloupci rozloha 0-5 a pravděpodobnost 3.914%, ve třetím sloupci pravděpodobnost 28.26% pro rozdělení 1-4 a ve čtvrtém sloupci pravděpodobnost 67.826% pro rozdělení 2-3. Tedy nám dobře známé pravděpodobnosti rozdělení barvy soupeřů při 8 trumfech. Musíme-li přebít malým trumfem barvu AKx proti xx před dotrumfováním, tak potřebujeme, aby se barva dělila 3-5 nebo 4-4. Pravděpodobnost, že to nastane je $47.122 + 32.723 = 79.848\%$. Nemůžeme si tedy počítat za snap plné 3TP, ale pouze 2½TP. Jestliže ale máme pro snap k dispozici vysoký trumf, tak si můžeme započítat celé 3TP, přestože soupeři mohou snapnout naše AK, pokud mají šikénu nebo singla. To však nastane pouze v zanedbatelných 3% ($0.164 + 2.856 = 3.02\%$). Tyto korigované hodnoty je obvykle třeba ještě snížit tak, abychom zakalkulovali i riziko, že nám soupeři snapnou jinou barvu, ve které musíme přejít, abychom realizovali snap nebo dotrumfovali.

A jak hodnotíme krátkost u hráče s delšími nebo stejně dlouhými trumfy? Tam zase hrozí ztráta trumfové kontroly po trumfovém zkrácení výnosem do vedlejší barvy. Ukažme si to na příkladech:

W	E1	E2	E3
♠ AQJxx	Kxx	Kxx	Kxxx
♥ KQxx	AJx	AJx	AJx
♦ x	xxxx	QJxx	xxx
♣ Kxx	xxx	xxx	xxx

E1: W má $7+5+5+2\frac{1}{2} = 19\frac{1}{2}$ TP, E má $2+4\frac{1}{2}+0-\frac{1}{2} = 6$ TP, dohromady $25\frac{1}{2}$ TP. Po korekci v srdcích a trefech po $-\frac{1}{2}$ TP, tedy celkem $24\frac{1}{2}$ TP a závazek 3♠. Proč si W za singl v ♦ nepočítá 6TP, ale pouze 5TP? Protože po zkrácení hlavního hráče kárem a vytrumfování potřebujeme rozdělení trumfů 3-2, jinak si soupeř po zdvihu na ♣A může odehrát vysoká kára, která už nedržíme trumfem. Na splnění 4♠ potřebujeme nejen sedící expas v ♣, ale i rozdělení trumfů 3-2.

E2: Přidáním ♦ QJ sice nezískáme žádné figurové TP navíc, zato však držíme ♦ ve třetím nebo čtvrtém kole károvou figurou, takže nebudeme dvakrát zkráceni v trumfech. Můžeme si tak započítat celých 6TP za singla v ♦. Napočítáme tedy $25\frac{1}{2}$ TP, které stačí na závazek 4♠ na expas v ♣.

E3: Po přesunutí malého kára v E1 do piků nám už nehrozí fatální zkrácení v trumfech, takže za singla v ♦ si počítáme celých 6TP a jestliže se soupeřům nepodaří odehrát v tempu 4 zdvihy v levných barvách, tak 4♠ nejde prohrát, když po vytrumfování se můžeme zbavit ztrátového trefu na ♥K (viz kapitola o odhozových zdvizích – pak při sedícím trefovém expasu v trefech splníme dokonce 5♠).

Jestliže při trumfech rozdělených 5-3 hrozí zkrácení od dlouhých trumfů, pak si krátkost nelze plně započítávat. Při 9 a více trumfech na lince je riziko ztráty trumfové kontroly mnohem menší a plně započítání rozlohových TP u hráče s delšími trumfy má své opodstatnění, i když zejména započítání 9TP za šikenu může vést k přelicitování optimálního závazku.

V následujících příkladech si ukážeme, jak korigovat rozlohové TP po licitaci soupeřů. Předpokládejme, že N zahájil blokem 2♥ na šestilistu a vynesel ♥K proti pikovému závazku.

W	E1	E2	E3
♠ AKQJx	xxx	10xx	xxxx
♥ xxx	AJ	AJ	AJ
♦ AK	xxxxx	xxxxx	xxxx
♣ AKQ	xxx	xxx	xxx

E1: W má $10+0+6+9\frac{1}{2} = 25\frac{1}{2}$ TP, E1 má $-1+3\frac{1}{2}+0-\frac{1}{2} = 2$ TP, dohromady $27\frac{1}{2}$ figurových TP. Dále si W připočítá 3TP za dubla v ♦. Může si E1 také připočítat 3TP za dubla v ♥, abychom mohli vylicitovat 6♠? Bohužel nemůže, protože třetí srdce S přesnapne. Kdyby ale N vůbec nezahájil, tak pravděpodobnost přesnapu je mnohem menší a slem by se měl licitovat (dubla v ♥ si oceníme na $2\frac{1}{2}$ TP, když ♥ se dělí 6-2 nebo hůře ve 20%).

E2: Přidáním ♠10 sice nezískáme žádné figurové TP navíc, zato však máme možnost přebít třetí srdce vysokým trumfem. Za dubla v ♥ si můžeme započítat 3TP a na celkových $33\frac{1}{2}$ TP vylicitovat 6♠.

E3: Po přesunutí malého kára do piků v E1 nám už nehrozí přesnap třetího srdce, protože nejdříve vytrumfujeme. S trumfovým 4listem si za dubla v ♥ můžeme rovněž započítat 3TP. Pokud S nemá ♠10xxx, tak pikový slem snadno splníme.

V následujících příkladech máme list W a partner zahájil 2BT (pravidelná rozloha včetně libovolné rozlohy 5332 s 21-22FB).

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9
♠ J109x	AKQx	AKQx	AKQx	AKQx	AKQx	AKQx	AKQxx	AKQxx	AKQxx
♥ Kx	Axx	Axxx	Axx	Ax	Axx	Ax	Axx	Axx	Ax
♦ Kxx	Axx	Ax	Axxx	Axx	Ax	Axxx	Ax	Axx	Axx
♣ Kxxx	Axx	Axx	Ax	Axxx	Axxx	Axx	Axx	Ax	Axx

Po dotazech jsme zjistili, že s E1 až E6 má 4list pikový, s E7 až E9 má 5list pikový. Po slemových dotazech víme, že má všechna esa a trumfový mariáš. Může W s těmito informacemi automaticky licitovat 6♠?

Ne, nemůže. V trumfech máme 9TP a v ostatních barvách po 6 figurových TP (kromě E4 a E5, kde trefy 4-4 hodnotíme dle tabulky pro 8fit – W 2TP a E 3TP). Náš srdcový dubl oceníme 3TP, protože můžeme snapovat vysokými trumfy. Celkových 30TP (v E4 a E5 29TP) stačí zatím pouze na 11 zdvihů. Abychom mohli vylicitovat slem, potřebujeme, aby partner měl levného dubla, za kterého si připočítáme 3TP (E2, E3, E5, E7 a E8). Pokud partner žádného dubla nemá (rozloha 4333 v E1), nebo má duplicitního dubla v srdcích (E4, E6 a E9), tak slem licitovat nesmíme. Informace o barvě dubla je klíčová a dobrý licitační systém by ji měl poskytnout. Znalost vedlejšího 4listu jiného než srdcového (E3, E4 a E5) nám k licitaci slemu nepostačuje, protože rozlohová duplicitav srdcích není vyloučena. Také si všimněme, že dvojitý fit 4-4 v pikách a trefech v E4 a E5 je o 1TP slabší než ostatní rozlohy 4432 se 4listem v pikách, protože v trefech určitě odevzdáme 1 zdvih a druhý zdvih odevzdáme, pokud se nepodělí 3-2.

Nyní si ukážeme rozdíl mezi navrhovaným a klasickým způsobem oceňování síly listu:

W	E1	E2
♠ Qxx	Kxx	x
♥ AKxx	QJxx	Qxxxx
♦ xx	Kxx	Kxx
♣ Axxx	Qxx	KJxx

Po zahájení W 1♣ odpověděl E 1♥ a W rebidoval 2♥. Přestože má list E1 11FB, doporučují experti pasovat, když ani s maximem zahajitele 14FB závazek 4♥ nebude rentabilní a s minimem snadno spadneme ze 3♥. W má sice slušnou priměrku, ale při nepříznivém položení figur v levných barvách můžeme spadnout i ze 2♥. S listem E2 (pouze 9FB) radí licitovat 4♥, protože list má v pikách singl, máme 9 trumfů na lince a figurové doplnění do trefů. Zkušenost expertů se projevila, ale postačuje toto vágní vysvětlení?

Zkusme sílu listů kvantifikovat a zjistit, kolik TP mají jednotlivé listy. W1 má $1\frac{1}{2}+6\frac{1}{2}+3+3\frac{1}{2} = 14\frac{1}{2}$ TP, E1 má $2\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+2+1\frac{1}{2} = 8\frac{1}{2}$ TP, dohromady 23TP, se kterými bychom měli pasovat 2♥.

W2 má $0+6\frac{1}{2}+3+3 = 12\frac{1}{2}$ TP, E2 má $6+2+2+3\frac{1}{2} = 13\frac{1}{2}$ TP, dohromady 26TP, což stačí na licitaci 4♥. Všimneme si také, že pro srdcový závazek je E2 silnější než jeho partner. Tady bych ale se skokem na 4♥ nesouhlasil, neboť nás W může nemile zaskočit s listy např. ♠KQx ♥Axxx ♦Qx ♣Qxxx ($0+3\frac{1}{2}+3+1 = 7\frac{1}{2}$ TP), ♠AQJ ♥J10xx ♦QJ ♣Qxxx ($3+1\frac{1}{2}+3+1 = 7\frac{1}{2}$ TP) nebo ♠Qx ♥Axxx ♦Qxx ♣AQxx ($0+3\frac{1}{2}+1\frac{1}{2}+5\frac{1}{2} = 10\frac{1}{2}$ TP). V prvních dvou případech je síla o něco větší, protože si můžeme započítat odhozové TP v pikách, ale ty si probereme až v následující kapitole. Dle mého názoru je nejdůležitější, aby E2 v další licitaci ukázal list na výzvu se singlem v pikách. Za tímto účelem existují konvence, které umožní nalicitovat singla pod hláškou 3♥. Pikový singl odradí od manše hráče W, protože má v prvních dvou případech příliš velkou figurovou sílu v pikách a ve třetím případě má nejen zbytečnou ♠Q, ale i dubla do singla v pikách, čímž se sníží síla W o 3TP, když za dubla do singla si žádné rozlohové TP nepočítáme.

Figurové vyloučení.

Jestliže nemají partneři v netrumfově barvě žádnou figuru, tak hovoříme o úplném figurovém vyloučení v této barvě. Obecně platí, že listy s koncentrovanými figurami ve třech barvách jsou silnější než listy, kde jsou figury rozptýleny ve všech čtyřech barvách. Někteří hráči se domnívají, že eso v barvě singla je stejně cenné jako v jiné barvě. Přesvědčme se na příkladech, že tomu tak není.

W	E1	E2	E3	E4
♠ KQxxxx	Axxx	Axxx	Axxx	Axxx
♥ Kxx	Qxx	AQx	QJx	AQJ
♦ AQx	Kxx	Kxx	Kxx	Kxx
♣ x	Axx	xxx	Axx	xxx

S E1 máme na lince v ♥ pouze $2\frac{1}{2}+1\frac{1}{2} = 4$ TP, v ostatních barvách plný počet 9TP, takže 6♠ se na 31TP nemá licitovat. ♣A proti singlu má hodnotu 3TP. Když ale ♣A prohodíme za ♥x, tak při stejné rozloze i stejných figurách s E2 splníme 6♠ téměř vždy. Přesunem ♣A jsme sice ztratili 3 figurové TP v ♣, ale hodnota ♥Qxx ($1\frac{1}{2}$ TP) stoupla na 6TP za ♥AQx. Získali jsme tak $4\frac{1}{2}$ TP, čímž jsme navýšili hodnotu E1 o $4\frac{1}{2}-3 = 1\frac{1}{2}$ TP. V našem konkrétním příkladu má ♥A o $\frac{1}{2}$ zdvihu větší hodnotu než ♣A. Eso v barvě se singlem má hodnotu 3TP, eso hodnocené dle 3listu má téměř vždy vyšší hodnotu. Při přesunu A z barvy singla do xxx stoupne hodnota z $-\frac{1}{2}$ TP na $3\frac{1}{2}$ TP (hodnota listu se zvýší o $4-3 = 1$ TP), při přesunu do Kxx stoupne z $2\frac{1}{2}$ TP na 7TP (hodnota listu se zvýší o $4\frac{1}{2}-3 = 1\frac{1}{2}$ TP). Ale abych byl objektivní, musím konstatovat, že v některých případech přesunem esa nic nezískáme (viz E3 a E4). Když máme v ♥ na lince K, Q, J v libovolné kombinaci, tak máme v této barvě dva zdihy (po korekci 6TP). Přidáním esa se zvýší hodnota ♥ na 3 zdihy, tedy žádné TP navíc nezískáme. Hodnoty kombinací dvou figur z K, Q, J proti

zbývající figuře jsou však o ½ až 1TP podstřelené (5 až 5½TP), přidáním esa se zmenší chyba na ½TP (9½TP).

Podobně narůstá síla listů, když klesá počet figur v barvě dubla:

W	E1	E2	E3	E4	E5
♠ xx	AKxx	Axxx	Kxxx	xxxx	AKQx
♥ xxx	Qxx	KQx	AQx	AKQ	xxx
♦ AKx	xx	xx	xx	xx	xx
♣ KQxxx	AJxx	AJxx	AJxx	AJxx	AJxx

E1: W má $3\frac{1}{2}+6+5 = 13\frac{1}{2}$ TP, E1 má $6+1\frac{1}{2}+3+4 = 14\frac{1}{2}$ TP, celkem 28TP nestačí na 5♣.

E2: Po prohození ♠K a ♥x v E1 má E2 $3+5+3+4 = 15$ TP. Celkových 28½TP umožňuje hrát 5♣ na expas v ♥. Přesunem figury z barvy s dublem do barvy s 3listem došlo k navýšení síly listů o ½TP.

E3: Když místo ♠K prohodíme ♠A a ♥x v E1, tak E3 má po korekcích $1\frac{1}{2}+5+3+4 = 13\frac{1}{2}$ TP. Celkových 27TP ukazuje na průměrných 10 zdvihů pro ♣. Závazek má stejnou šanci 25% na splnění 5♣ jako s E1, ale s E3 můžeme odevzdat až 4 zdvihy, zatímco s E1 pouze 3. Průměrný počet získaných zdvihů s E3 je 10, zatímco s E1 10¼.

E4: Výměnou ♠AK a ♥xx v E1 má E4 $0+9\frac{1}{2}+3+4 = 16\frac{1}{2}$ TP, celkových 30TP ukazuje na bezproblémových 11 zdvihů v závazku 5♣. Plné figurové vyloučení v ♠ zvýšilo sílu E4 o 2TP ve srovnání s E1.

E5: Jestliže v E1 prohodíme ♠x a ♥Q, tak E5 má $6-\frac{1}{2}+3+4 = 12\frac{1}{2}$ TP, po srdcové korekci ½TP v obou listech celkových 27TP stačí pouze na 4♣. Jestliže si soupeři stáhnou 3 zdvihy v ♥, tak na ♠Q nemáme co odhodit. Jak hodnotit odhozové zdvihy si probereme až v další kapitole.

Při plném figurovém vyloučení v některé barvě stoupá pravděpodobnost doplnění svých figur figurami partnera v ostatních barvách, čímž se zvyšuje i síla spojených listů. Pokud známe krátkost partnera, tak navrhovaný způsob určování síly listu spolu s korekcemi, které vyplývají z licitace, sám ocení figurové vyloučení.

Počet trumfů na lince a snapovací potenciál listů.

Již jsem o tom psal dříve, že pro započítání rozlohových zdvihů musí být barva krytá vysokou kartou této barvy nebo trumfem. Jestliže máme xx proti QJ10, tak třetí zdvih zadržíme figurou a žádný trumf ke krytí třetího zdvihu nepotřebujeme (kromě případu, že by soupeři mohli třetí kolo snapnout). V případě xx proti xxx se však bez trumfů neobejdeme. Když máme divočejší listy a chceme si rozlohové zdvihy za všechny krátkosti započítat, tak musí proti každému takovému zdvihu stát trumf.

Podívejme se, kolik trumfů nám zůstane k dispozici po úplném vytrumfování pro vykrytí krátkostí v jiných barvách. Při trumfech 4-4 a jejich dělení 3-2 u soupeřů nám zbudou 2 trumfy (pokud máme aspoň neduplicitního dubla v každém listu, tak vykryjí 6TP v 68%, což představuje 4TP), při dělení 4-1 a 5-0 nám nezůstane žádný trumf (0TP). U listů s větším rozlohovým potenciálem (např. se singlem v jednom listě a dublem v jiné barvě druhého listu, což je potenciál až 9TP) budeme mít problémy s vykrytím krátkostí a zachováním trumfové kontroly. Navíc je třeba si uvědomit, že v případě dvoubarevných a tříbarevných listů potřebujeme trumfy i pro vykrytí čtvrté karty, někdy i páté. Budeme muset odsnapovávat před vytrumfováním, což je vždy riziko. V některých případech (např. s trumfy AKxx proti xxxx) můžeme využít i více než dva trumfy, když stačí dvakrát trumfnout a zbývající trumfy použít odděleně. S trumfy 5-3 po vytrumfování nám zůstanou 2 trumfy při dělení trumfů 3-2 a jeden trumf při dělení 4-1. Kryjeme pouze krátkosti u listu s dlouhými trumfy, krátkost v listu s trumfovým třílistem však po vytrumfování nekryjeme. V případě, že potřebujeme před vytrumfováním snapnout od trumfového 3listu, tak vždy je třeba uvážit alternativní variantu snapnutí 3 karet od trumfového 5listu (hra na obrácený stůl). Barevný závazek na trumfy 4-4 je lepší než na trumfy 5-3, protože sehrávající obvykle získá při plném figurovém pokrytí 5 zdvihů v barvě 5-3 a více než 4 zdvihy v barvě 4-4 (hráč s dvoubarevnou rozlohou 5-4 si většinou snapne

v některé své krátkosti a získá tím zdvih navíc). Při figurově slabších listech a fitech 6-2 a 5-3 volíme raději fit 6-2, protože můžeme snáze zadržet soupeřovy barvy a fit 6-2 přinese o 1 zdvih více.

S 9 trumfy dělenými 5-4 je situace veselejší. V 40% se dělí 2-2 a 5 zbývajících trumfů stačí na vykrytí až 15 rozlohových TP (9 rozlohových TP u hráče s 5 trumfy a 6 rozlohových TP u hráče se 4 trumfy). V 50% budou trumfy 3-1 a po vytrumfování nám zůstanou 3 trumfy, které vykryjí až 6 rozlohových TP u listu s delšími trumfy a až 3 rozlohové TP u listu s kratšími trumfy.

U desetikartových fitů 5-5, 6-4 nám obvykle stačí dvakrát trumfnout a při dělení trumfů 2-1 (78%) můžeme pomocí zbylých 6 trumfů vykryt až 18 rozlohových TP. U vyšších fitů jsou možnosti ještě lepší.

S pravidelnými listy nám většinou bude stačit 8 trumfů. Čím nepravidelnější listy máme, tím více potřebujeme trumfů na krytí krátkostí. Rozlohové listy s málo trumfy na lince licitujeme raději opatrně. Kdo tomu nevěří, může si zkusit sehrát po trumfovém výnosu 7♠ na 8, 10 a 12 trumfů. Ve všech rozdáních máme potenciál až 18TP za dvě šikény, ale v prvních dvou příkladech málo trumfů, které je kryjí. Všimněme si, že v srdcích i trefech máme až 5 ztrátových karet.

W1		E1		W2		E2		W3		E3	
♠	AQxx	KJxx	♠	AQxxx	KJxxx	♠	AQxxxx	KJxxxx	♥	xxxxx	-
♥	xxxxx	-	♥	xxxxx	-	♥	xxxxx	-	♦	AQ	KJ
♦	AQxx	KJxx	♦	AQx	KJx	♦	AQ	KJ	♣	-	xxxxx
♣	-	xxxxx	♣	-	xxxxx	♣	-	xxxxx			

V barevném závazku můžeme získat zdvih navíc oproti BT závazku, pokud máme možnost přebít trumfem z kratších nebo stejně dlouhých trumfů. O takových listech budeme říkat, že mají **snapovací potenciál** jednoho zdvihu. Jestliže můžeme přebít dvakrát z kratších nebo stejně dlouhých trumfů, tak mají spojené listy snapovací potenciál dvou zdvihů atd. Samozřejmě, že mohou nastat i případy, kdy snapovací potenciál nejde proměnit na zdvih (např. nás soupeři vytrumfují nebo přesnapnou). Ukažme si snapovací potenciál na příkladech s piky jako trumfy:

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
♠ xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxx	xxx
♥ xxx	xxx	xx	xxx	xx	x	xxxx	xx
♦ xxx	xxx	xxx	xx	xx	xx	xxxx	xxxx
♣ xx	xx	xxx	xxxx	xxxxx	xxxxxxx	xx	xxxx

E1: Všechny barvy jsou stejně dlouhé, listy nemají žádný snapovací potenciál.

E2: V pikovém závazku můžeme snapnout ♥ nebo ♣, takže listy mají snapovací potenciál jednoho zdvihu.

E3: Z kratších trumfů si lze snapnout pouze ♦, listy mají snapovací potenciál jednoho zdvihu.

E4: Z kratších trumfů si lze snapnout pouze ♥ a ♦, listy mají snapovací potenciál dvou zdvihů.

E5: Z kratších trumfů si lze snapnout pouze dvě ♥ a jedno ♦, listy mají snapovací potenciál tří zdvihů.

E6: Z kratších trumfů si nelze snapnout žádnou barvu, listy tedy nemají žádný snapovací potenciál.

E7: Z kratších trumfů si lze snapnout pouze ♥, listy mají snapovací potenciál jednoho zdvihu.

Všimněme si zajímavého úkazu. Jestliže mám snapovací potenciál při stejně dlouhých trumfech, tak ho mohu realizovat snapem z libovolného listu (E2). Jestliže mám snapovací potenciál při různě dlouhých trumfech, tak ho mohu realizovat snapem z listu s kratšími trumfy nebo mohu snížit pomocí snapů delší trumfy na délku kratších trumfů a pak se ještě tolikrát zkrátit, kolik je snapovací potenciál listů. Např. v E4 snapneme ♣ z delších trumfů a pak můžeme snapnout ještě dva trefy nebo jedno srdce a jedno káro. Vidíme, že snapovací potenciál je možno realizovat buď pomocí 2 snapů z kratších trumfů nebo 3 snapů z delších trumfů. Druhý způsob sehrávky nazýváme hrou na obrácený stůl.

Listy s málo trumfy na lince a velkým snapovacím potenciálem jsme si už ukázali. Někdy ale nastane, že máme velký trumfový fit, ale nulový nebo malý snapovací potenciál, takže si po vytrumfování nemůžeme trumfové zdvihy rozseparovat. Musíme si dát pozor, abychom takové listy nepřelicitovali.

W	E1	E2	E3	E4
♠ AQxxx	KJxxx	KJxxx	KJxxxx	KJxxx
♥ xxx	Axx	Ax	Ax	Ax
♦ AKx	xxx	xxx	xxx	xxxxx
♣ xx	xx	xxx	xx	x

- E1: W má $5\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+7+3 = 15\text{TP}$, E1 má $3\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+0 = 6\frac{1}{2}\text{TP}$, celkových $21\frac{1}{2}\text{TP}$ (po korekci v ♦ 21TP) stačí pouze na $2\spadesuit$. E1 má duplicitního dubla v ♣, kterého si už započítal W, takže si za něj nic nepočítá. Jestliže dvakrát trumfneme a trumfy se dělí 2-1, tak každému hráči zůstanou 3 trumfy, které mají potenciál pokrytí krátkých barev až 3 zdvihy (9TP). V rozdání zbývá 6 trumfů na vykrytí jednoho duplicitního dubla. Nadbytek trumfů tak nelze efektivně využít, protože listy nemají žádný snapovací potenciál. Při hodnocení listů dle Zar Points (počítám 2 přídavné ZP za dubla při 5fitu v trumfech a nepočítám přídavné ZP za figury v trumfech) máme 53ZP a měli bychom hrát neuhratelné $4\spadesuit$.
- E2: Přesunutím ♥x do ♣ v E1 způsobilo, že uděláme o 1 zdvih více a splníme $3\spadesuit$, protože už nemáme duplicitního dubla. Tentokrát máme 6 trumfů na vykrytí dvou dublů, tedy stále malá efektivita. Opět při hodnocení listů dle Zar Points napočítáme 53ZP a měli bychom hrát nesplnitelné $4\spadesuit$.
- E3: Po přesunu ♣x do trumfů jsme zvýšili počet trumfů na 11, E3 má po vytrumfování 4 trumfy a pouze dva dubly, což signalizuje, že trumfy nebudeme moci plně využít. V listu W s kratšími trumfy si nejde nic snapnout. W má $5\frac{1}{2}+0+7+(0 \text{ za duplicitního dubla}) = 12\frac{1}{2}\text{TP}$, E3 má $3\frac{1}{2}+6\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+3 = 12\frac{1}{2}\text{TP}$, celkových 25TP (po korekci v ♥ a ♦ 24TP) stačí pouze na $3\spadesuit$. Napočítaných 54ZP nestačí na $4\spadesuit$.
- E4: W má $5\frac{1}{2}+0+7+0 = 12\frac{1}{2}\text{TP}$, E4 má $3\frac{1}{2}+6\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+6 = 15\frac{1}{2}\text{TP}$, celkových 28TP (po korekci v ♥ a ♦ 27TP) stačí na $4\spadesuit$. E4 si může snapnout tref a srdce, W si může snapnou dvě kára. Opět zůstane každému hráči jeden nevyužitý trumf. V případě 5listého fitu si počítáme 2ZP za dubla a 4ZP za singla, celkových 60ZP ukazuje na nesplnitelný závazek $5\spadesuit$. Kdybychom přesunuli ♦x u W do ♥ nebo ♣, mohl by E4 i W snapnout 3 karty a trumfy bychom plně využili (W si navýší hodnotu o 3TP za dubla ♦AK). Pak splníme $5\spadesuit$.

Viděli jsme, jak malý trumfový fit omezuje získání rozlohových zdvihů i jak velký trumfový fit nemůže být plně využit, když nemáme odpovídající snapovací potenciál. Velký trumfový fit je vždy potřebný, ale bez užitečné rozlohy je jeho zdvihový potenciál promarněn. Každý z těchto faktorů limituje druhý faktor. Optimální je, když po vytrumfování nám v listu s kratšími (nebo stejně dlouhými) trumfy zůstane tolik trumfů, kolik karet z druhého listu potřebujeme přebít. Když nám zůstane více trumfů, tak nebudou plně využity. Oba tyto případy mají tu výhodu, že rozlohové TP za krátkosti můžeme započítat v plné výši. Znalost přesného počtu trumfů na lince tak ovlivňuje nejen rozlohové TP, ale i figurové TP, které se se zvyšujícím počtem trumfů výrazně mění. Pokud by nám ale po vytrumfování zůstalo méně trumfů, než kolik karet z druhého listu potřebujeme snapnout, tak je musíme přebít ještě před vytrumfováním (nebo odhodit na jinou barvu). V takových případech uvažujeme o korekci rozlohových zdvihů, když může hrozit nedostatek vstupů i snapů a přesnapů od soupeřů.

Porovnání síly listů dle FB a TP.

Kapitolu ukončíme krátkou úvahou. Při klasickém způsobu určování počtu zdvihů v barevných závazcích se říká, že pro závazek $4\heartsuit$ nebo $4\spadesuit$ potřebujeme 25FB ve spojených listech. My nepoužíváme desetibodovou škálu pro figurové ohodnocení, ale pouze devítibodovou. Při klasickém hodnocení je ve hře 40FB, my máme k dispozici pouze 36 figurových TP, takže 25FB statisticky odpovídá $22\frac{1}{2}$ figurovým TP. Samozřejmě, že někdy napočítáme více a někdy méně, ale kolem $22\frac{1}{2}\text{TP}$ se budeme pohybovat. Abychom mohli hrát drahou manš na požadovaných $25\frac{1}{2}\text{TP}$, potřebujeme vykryt ještě 3TP, což by se mohlo podařit pomocí 6 rozlohových TP za dva dubly nebo jednoho singla. Při těchto rozlohách padne obvykle jedna Q a jeden J do barvy s dublem nebo singlem, popř. i K do barvy singla, které si do figurového hodnocení

nepočítáme, odečteme si tedy za ně $1\frac{1}{2}$ TP. 25FB tak bude zhruba odpovídat našim $22\frac{1}{2}-1\frac{1}{2} = 21$ figurovým TP a bude dávat správné výsledky při nejčastějších rozlohách 4432 nebo 5332 s neduplicitními dubly proti sobě libovolně navzájem nebo rozlohy 4333 proti 4441, 5431, 6331, 5422 nebo 6322 (21 figurových TP + 5 nebo 6 rozlohových TP za dva dubly nebo 1 singla). Rozlohy s jedním dublem na lince 4333 proti 4432 a 5332 přelicituje klasická metoda o téměř 1 zdvih, zrcadlové rozlohy 4333 proti 4333 dokonce o téměř 2 zdvihy (viz kapitola Příklady). Na to je třeba dát při klasickém oceňování síly listu pozor, neboť jsem nikde nenašel, že by se měly odečíst korekční body za listy, které mají dohromady maximálně jednoho dubla. Na druhé straně se běžně používají přídatné body klasického hodnocení síly rozlohovějších listů za krátkosti nebo délky, které jsou analogií rozlohových TP.

K problematice korigování rozlohových zdvihů se podrobněji vrátíme v závěrečných příkladech.

Odhozová síla listu.

Odhozovými zdvihy rozumíme zdvihy v netrumfové barvě, na které odhazujeme jinou netrumfovou barvu. Mohou to tedy být i odhozy na figury (např. AKx proti singlu x) nebo na délku (např. AKQxx proti Jxxx). Ne všechny odhozové zdvihy si můžeme započítat pro určení výše závazku.

W	E1	E2	E3	E4
♠ AKQJxxx	xx	xx	xxx	xx
♥ xx	AKQJ10x	AKQJ10x	AKQJ	KQJ10xx
♦ x	xx	xx	xxx	Ax
♣ xxx	xxx	Axx	KQJ	Axx

E1: S listem E1 splníme pouze 3♠ (máme 9TP v ♠, 9TP v ♥ a 6TP za singla v ♦, tedy na lince 24TP).

Odhozové zdvihy v ♥ si nesmíme započítat, protože dobrí obránci si odehrají 4 zdvihy v levných barvách a my už na ♥ nebudeme mít kartu, kterou bychom odhodili. Také si všimneme, že listy mají potenciál 13 zdvihů, které uděláme po výnosu do drahých barev. Tempo je faktorem, který ovlivnil výši závazku o 4 zdvihy. Kdybychom byli na výnosu, splníme snadno 7♠, 7♥ i 7BT.

E2: Přidáním ♣A do listu E1 způsobilo, že uděláme o 3 zdvihy více a splníme 6♠. Trefy držíme esem a po vytrumfování zahodíme dva trefy na srdce. Trefy pak hodnotíme jako Axx proti x, tedy 3TP za eso a 6TP za singla. Máme v trefech o 9TP více než s E1, takže na 33TP můžeme vydražit malý slem.

Odhozový zdvih si můžeme započítat, pokud si na něj stihneme odhodit ztrátový zdvih v jiné barvě. Musíme tedy získat navíc rozlohový zdvih (rozlohové TP) v odhazované barvě. Barvu, ze které jsme odhodili ztrátový zdvih, hodnotíme dle nového rozdělení barvy. Bylo-li původní rozdělení barvy 3-3 a my jsme odhodili v této barvě 1 kartu, pak tuto barvu hodnotíme jako při dublu. Pokud stihneme odhodit 2 karty, tak zdvihy v této barvě počítáme, jakoby se původně dělila 3-1. Jestliže bylo původní rozdělení barvy 3-2 a my jsme odhozem tuto barvu zredukovali na 2-2, tak nedošlo k navýšení rozlohových zdvihů, když máme v barvě stále dubl jako před odhozem. Až odhozením další karty dojde k redukci na 1-2, tak si můžeme zdvih započítat. Po redukci barvy musíme ověřit podmínky pro započítání rozlohového zdvihu stejně, jako jsme to dělali v předchozí kapitole. Také musíme mít stále na mysli, že ani po započítání odhozových zdvihů nesmíme v žádné barvě napočítat více než 9TP.

E3: Když máme např. ♣KQJ proti ♣xxx a na ♥ si odhodíme dva malé trefy, tak si ♣ hodnotíme jako ♣KQJ proti singlu ♣x. Buď si započítáme 2 odhozové zdvihy v ♥ a žádný zdvih v ♣, protože nedržíme 1. kolo v ♣, nebo si odhozové zdvihy nezapočítáme, ale započítáme si 2 figurové zdvihy v ♣. V obou případech dojdeme v ♣ ke stejnému výsledku 2 zdvihů = 6TP. V žádném případě si však nesmíme započítat více TP, protože 6TP za ♣KQJ je duplicitní s 2 odhozovými zdvihy na ♥. V ♣ i ♦ odevzdáme po 1 zdvihu, tedy 6♠ nesmíme vylicitovat.

E4: V rozdání máme 7 zdvihů v ♠, 5 zdvihů v ♥ a 2 zdvihy na levná esa, tedy celkem potenciál 14 zdvihů. Vidíme, že počítáním vlastních zdvihů určíme chybně výši závazku. Když soupeři nevynesou ♣,

splníme 6♠, protože stihneme zahodit ztrátové ♣ na ♥. Avšak po výnosu do ♣ splníme pouze 4♠, protože ♣ můžeme odhodit pouze na ♥, ale tam musíme pustit soupeře do zdvihu na ♥A a ti si 2 zdvihy v ♣ určitě odehrají. Z tohoto příkladu je zřejmé, že nestačí počítat zdvihy soupeřů na začátku sehrávky, ale pokaždé, když se dostanou k výnosu. Po trefovém výnosu nemůžeme realizovat odhozy trefů na srdce, takže si žádné odhozové zdvihy nelze započítat. Odevzdáme tedy 2 trefy a ♥A. Na lince máme pouze 27TP, což postačuje jenom na závazek 4♠.

Z příkladu E1 a E4 je patrné, že metoda prostého součtu zdvihů v jednotlivých barvách nevede ke správnému závazku. Protože v rozdáních nemáme první výnos, je třeba se nejdříve ptát, kolik zdvihů udělá soupeř. V průběhu sehrávky se dostáváme do zdvihu my, občas soupeř. Když se dostaneme do zdvihu, počítáme, zda splníme závazek pomocí rychlých zdvihů. Pokud ano, máme vyhráno. V opačném případě plánujeme sehrávku tak, aby si soupeři v průběhu dalších zdvihů nemohli odehrát porážející zdvih. V případě velkého slemu musíme držet všechny barvy v prvním kole a obránci jsou na výnosu pouze jednou, takže je velká pravděpodobnost, že dojde k uplatnění našich odhozových zdvihů. Čím nižší závazek ale sehráváme, tím se obecně soupeři dostávají častěji do zdvihu a stihnou si tak odehrát naše ztrátové zdvihy. To ale vede k úvaze, že v nižších závazcích klesá pravděpodobnost uplatnění odhozu ztrátových zdvihů.

Pro splnění závazku jsou rozhodující 2 podmínky:

- Spojené listy musejí mít potenciál uhrát požadovaný počet zdvihů.
- V žádné fázi sehrávky nesmějí soupeři mít možnost odehrát si porážející zdvih.

Počet zdvihů v rozdání tak určíme jako menší ze dvou hodnot:

- Potenciální počet zdvihů na vlastní lince
- 13 – počet zdvihů soupeřů

Např. s listem E1 v předchozím příkladu máme potenciál 13 zdvihů, soupeři mohou uhrát 4 zdvihy, takže počet zdvihů hlavního hráče určíme jako minimum z 13 a (13 - 4 = 9), což je 9 zdvihů.

W	E1	E2
♠ Kxxxx	QJxxx	QJxxx
♥ AKx	xxx	Qx
♦ AKx	Qxx	Qxxx
♣ Ax	Kx	xx

E1: Závazek 6♠ nejde splnit, protože listy nemají potenciál 12 zdvihů. I když všechny barvy minimálně dvakrát držíme, tak po trumfovém výnosu nejde zabránit tomu, aby soupeř udělal 2 zdvihy.

E2: Po výnosu ♣K hrajeme 6♠, které mají potenciál 12 zdvihů. Na začátku sehrávky nemají soupeři možnost udělat 2 zdvihy. Ale protože se soupeři ještě dostanou do zdvihu na ♠A, musíme zjistit, zda v ten okamžik nemohou odehrát ještě 1 zdvih. Když lehkomyšlně trumfneme, soupeři si odehrají ♣. Abychom tomu zabránili, musíme si odhodit ztrátový ♣ na 3. kolo ♥. Riskujeme tím další pád, pokud se ♥ dělí 6-2 nebo hůř, ale to se nedá nic dělat, jiná cesta ke splnění slemu nevede.

Strategií obránců je narušení některé ze dvou výše uvedených podmínek:

- Odehrát porážející zdvih
- Zredukovat potenciál zdvihů hlavního hráče

Dobrý hráč plánuje sehrávku už v průběhu licitace. To se týká především závazků na vyšších stupních, na nižších stupních nám chybí licitační prostor pro předání potřebných informací. Předpokládejme, že W

zahájil 3BT na tuhém levném 7listu s maximálně jednou Q ve vedlejších barvách. Jaký závazek má E licitovat s následujícími listy?

W	E1	E2	E3	E4
♠ xx	xxx	xxx	Axxx	KQJx
♥ xx	xxx	Axxx	Axxx	KQJx
♦ xx	AKQJ10x	AKQJ10	AKQJ	AKQJ
♣ AKQJxxx	x	x	x	x

- E1: List E1 má 6 zdvihů v ♦ a 7 ztrátových zdvihů. 3BT určitě nepůjdou, protože nedržíme drahé barvy a jen naivní soupeři vynesou levnou barvu. Prostý součet zdvihů na lince 13 ukazuje, že po výnosu do levných barev uhradíme 13 zdvihů.
- E2: List E2 má stejně jako E1 6 zdvihů a 7 ztrátových zdvihů, takže součet zdvihů na lince je opět 13. Pokud se piky nedělí 4-4, tak po pikovém výnosu 3BT nelze splnit, ale do 5♣ si soupeři stáhnou pouze dva piky a my po vytrumfování odhodíme ztrátové srdce na kára. ♥A přineslo nejen figurový zdvih, ale zabránilo soupeřům v odehrání ztrátového srdce.
- E3: List E3 má stejně jako E1 i E2 6 zdvihů a 7 ztrátových zdvihů. Esa v drahých barvách znemožní soupeřům odehrát ztrátové zdvihy v drahých barvách a my tak máme jistotu, že všech 13 zdvihů (z toho 2 odhozy na kára) se uplatní v závazku 7BT.
- E4: S listem E4, který má stejnou rozlohu jako E3, jsme o 4FB silnější než E3 a máme dokonce o 2 ztrátové zdvihy méně než E3, splníme pouze 5BT, tedy o 2 zdvihy méně než s E3. Jak vysvětlit tento paradox? Soupeři si jednoduše stáhnou drahá esa a nám zůstanou 2 odhozové zdvihy v kárech a po jednom v drahých barvách, které se neuplatní, protože na ně můžeme odhodit pouze vysoké trefy. V 11-kartové koncovce nám zůstane 15 vysokých karet, z nichž samozřejmě nemůžeme uhrát více než 11 zdvihů. Vidíme, že při mechanickém určování výše závazku pomocí FB nebo ztrátových zdvihů jsou tyto zbývající 4 zdvihy započítány, což nevede ke správné výši závazku. Odhozy v kárové barvě proměníme na zdvih pouze tehdy, když pomocí odhozu zredukujeme počet ztrátových zdvihů v jiné barvě. K tomu je ale zapotřebí držet tyto vedlejší barvy esem (někdy stačí i králem), jinak nás soupeři předběhnou a vysoké karty si odehrají.

Při figurovém hodnocení jsem zdůrazňoval, že např. při AKx proti x si počítáme pouze A, za K si nic nepočítáme (podobně A proti šikéně si rovněž nepočítáme). Nyní nastal čas si na hodnotu K posvítit:

W	E1	E2	E3	E4	E5
♠ KQJx	Axxxx	Axxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
♥ Axx	KQx	KQxx	KQxx	KQxx	KQxx
♦ AKx	x	x	x	x	x
♣ xxx	Axxx	Axx	AQJ	AKx	AKQ

- E1: S listem E1 je ♦K téměř bezcenný, protože na něj nelze odhodit žádný ztrátový zdvih (v ♥ žádný ztrátový zdvih nemáme a nebo si můžeme odhodit čtvrtý ♣, který je však krytý trumfem, pokud se trumfy nedělí 4-0). Splníme pouze 5♠.
- E2: S listem E2 se na ♦K zbavíme ztrátového zdvihu v ♣ a splníme 6♠, protože nám po odhozu stoupne hodnota trefů o 3TP za ♣xxx proti dublu ♣Ax. V tomto případě má ♦K cenu 1 zdvihu. Přidáním ♦Q se zbavíme 2 ztrátových zdvihů v ♣ a splníme 7♠ (trefy pak hodnotíme jako ♣xxx proti singlu ♣A).
- E3: S listem E3 je 6♠ na impas ♣. Pokud ♣K sedí v impasu, pak je ♦K nepotřebný. A jestliže impas neseď, tak nám ♦K stejně nepomůže, protože si na něj můžeme shodit pouze ♣J. V tom případě

bychom hodnotili ♣ jako xxx proti dublu AQ. Zdvih na ♦K si tedy nemůžeme započítat, protože je duplicitní hodnotou k ♣J.

E4: S listem E4, který má stejnou rozlohu a bodovou sílu ve FB jako E3, splníme 6♠, protože se na ♦K zbavíme ztrátového zdvihu v ♣. Tuto barvu pak hodnotíme jako barvu s dublem (xxx proti AK). Slem už tak není na impas jako s E3.

E5: Přidáním ♣Q do listu E4 získáme sice zdvih v ♣, ale na ♦K nelze odhodit žádný ztrátový zdvih. Pro závazek 6♠ si lze započítat buď ♦K, nebo duplicitní ♣Q, ale ne obě figury najednou. Plná odhozová duplicita a dvojité zádrže ve všech barvách indikují BT závazek na stejné výši.

Když máme AKx proti singlu, jsou K a singl duplicitní hodnotou a nesmíme si automaticky započítat 2 zdvihy = 6TP za singla a 2 zdvihy = 6TP za AK. Součet zdvihů za krátkost a figury v jedné barvě může být maximálně 3 zdvihy = 9TP. Krále si započítáme pouze tehdy, když na něj stihneme odhodit ztrátovou kartu v jiné barvě. Pokud mají soupeři možnost stáhnout si naše ztrátové zdvihy dříve, tak si za krále nesmíme započítat nic.

Korekce odhozových zdvihů

Pro figurové i rozlohové zdvihy jsme prováděli korekci. Nikoho tedy nepřekvapí, že i v případě odhozových zdvihů je nutné vzít v úvahu tento instrument. Už jsme si ukázali, že některý odhozový zdvih má hodnotu 0TP, jiný 3TP v závislosti na tom, zda se po odhozu jiné barvy zvýší počet rozlohových TP v této barvě. V některých případech ale není jisté, že k odhozu vůbec dojde. Odhodit na čtvrtou kartu v barvě AQxx proti Kxx bude možno pouze tehdy, když se barva u soupeřů dělí 3-3, což nastane v 36%. Nemůžeme si tedy za odhoz započítat celé 3TP, ale pouze 1TP, který statisticky odpovídá 1/3 zdvihu. Podobně si za první odhozový zdvih ve vedlejší barvě AKxxx proti Qxx počítáme pouze 2TP (= 2/3 zdvihu), když potřebujeme rozdělení 3-2 u soupeřů (68%). Jestliže ale nemáme žádnou ztrátovou kartu, kterou bychom mohli odhodit, tak si žádné odhozové TP nesmíme připočítat, i kdyby se barva dobře dělila.

W	E1	E2	E3	E4
♠ AQJxx	Kxxx	Kxxx	Kxxx	Kxxx
♥ Kxx	AQx	AQx	AQx	AQx
♦ x	Kxx	KQx	KQx	KQJ
♣ Axxx	xxx	xxx	Kxx	Kxx

E1: W má $6+2\frac{1}{2}+6+3\frac{1}{2} = 18\text{TP}$, E1 má $3+6+0-\frac{1}{2} = 8\frac{1}{2}\text{TP}$, celkem $26\frac{1}{2}\text{TP}$ signalizuje pohodové 4♠. Za ♦K proti singlu si nic nepočítáme, má ale ♦K nějakou hodnotu jako odhozový zdvih? Nemá, protože i v případě, že leží za esem a shodíme si na něj ♣, tak při přehodnocování trefů, dojdeme k původnímu výsledku, neboť za předpokladu dělení trumfů 2-2 nebo 3-1 má Axxx proti xxx stejnou figurovou i rozlohovou hodnotu jako Axx proti xxx.

E2: Po přidání ♦Q do E1 napočítáme stejně jako v předchozím příkladu $26\frac{1}{2}\text{TP}$. Zvýšil se nám odhozový potenciál za ♦KQ proti singlu? Po trefovém výnosu jen malou (např. když vezmeme až druhý ♣ a N má dubl ♣ s ♦A), protože si soupeři odehrají dva ♣ a ♦A. Proto si za ♦KQx proti singlu raději žádné odhozové zdvihy nepočítáme.

E3: Po přidání ♣K do E2 má E3 $3+6+0+2\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}\text{TP}$, celkem na lince $29\frac{1}{2}\text{TP}$. Dvojité držení v ♣ nám umožní zhodnotit ♦KQx proti x jako odhozový zdvih. Jestliže N má ♦A, tak může první ♦ propustit, což nám umožní neodevzdat žádný zdvih v ♦, které si pak ohodnotíme 9TP. Jestliže N s ♦A vskočí, pak nám vzniknou 2 odhozové zdvihy na ♦KQ, na něž se zbavíme dvou trefů, které tak ohodnotíme jako ♣Ax proti Kxx, tedy v ♣ 9TP. Ať N udělá, co udělá, vždy nám vzroste síla listu o 1 zdvih. Bohužel ale v polovině případů má S ♦A, pak ale žádný rozlohový zdvih v ♣ navíc nezískáme, když odhodíme pouze jeden ♣. Proto si ohodnotíme ♦KQx jako 1/2 odhozového zdvihu, tedy $1\frac{1}{2}\text{TP}$. Po započtení korekčních figurových 1/2TP v ♥ se dostaneme $31\frac{1}{2}\text{TP}$, což je dolní hranice pro malý slem na 50%.

E4: Přidáním ♦J do E3 máme na lince stejných 29½TP jako v předchozím příkladu. Rozdíl je v tom, že nezávisle na položení ♦A získáme dva odhozové zdvihy, z nichž si můžeme započítat pouze jeden. Jsme tedy o 1½TP silnější než s E3 a 33TP nás opravňuje licitovat 6♠ (i 6BT).

Určení počtu odhozových TP

Jestliže odhozením nedojde k redukci ztrátových zdvihů v jiné barvě, tak nás v barevných závazcích ani odhozové zdvihy nemusejí zajímat, protože o celkové síle listu rozhodují pouze figurové a rozlohové TP. V opačném případě to ale potřebujeme vědět, protože např. Kxx proti Ax poskytne 2 figurové zdvihy a žádný odhozový zdvih, zatímco Kxx proti QJ nám dá 1 figurový a 1 odhozový zdvih. Někdy se ze dvou odhozů uplatní pouze ten první, takže si ten druhý ani případný další nesmíme automaticky započítat. Následující pasáž i další podkapitola jsou nezáživným technickým popisem, jenž je alternativou pro ty, kteří neznají pravděpodobnosti rozdělení barev.

- **netrumfová barva s kratším aspoň 4listem** (např. 5-4, 6-4, 6-5, 7-4)

Barvu oceníme jako trumfy na 4 ztrátové zdvihy. Počet odhozových zdvihů je dán rozdílem v délce barvy u obou partnerů. Např. pro AKxxx proti xxxx dostane 6½+0 = 6½ figurových TP a 3TP za odhozový zdvih. U rozdělení 6-4 a 7-5, pouze přičteme 3TP za druhý odhozový zdvih (např. Axxxxx proti Kxxx má 5+3½=8½TP a 3TP na první odhoz a další 3TP za druhý odhoz, tedy celkem 8½TP za figury a 6TP za odhozy. U rozdělení 7-4 a 8-5 postupujeme analogicky s tím, že máme o další 3TP více za třetí odhozový zdvih.

- **netrumfová barva s kratším 3listem** (např. 4-3, 5-3, 6-3, 7-3)

Barvu hodnotíme opět jako trumfy (u rozdělení 4-3 si přičteme ½TP za 4list, což představuje kompenzaci za to, že při trumfovém hodnocení dají všechny figury pouze 8½TP, když nám při odhozu nevádí dělení barvy 5-1 a 6-0). Za pátou a vyšší kartu si počítáme po 3 odhozových TP. A kolik si započítáme za čtvrtou kartu? K tomu musíme nejdříve zjistit, kolik figurových zdvihů získáme, kdybychom zredukovali barvu na 3-3. Např. Axxxx proti Kxx nám dá 3+2 = 5TP, které společně s 3TP za čtvrtý zdvih ukazují na 8TP. Připočtení 3TP za čtvrtý zdvih kompenzuje tabulkové hodnoty pro 7 a více fity, které jsou spočteny na 4 ztrátové zdvihy. Axx proti Kxx poskytne pouze 3½+2½ = 6TP. Rozdíl 8-6 = 2TP ukazuje odhozové TP za čtvrtou kartu, což odpovídá i ⅔ zdvihu za dělení barvy 3-2 (68%). Barva má celkem 6 figurových TP, 2 odhozové TP za čtvrtou kartu a 3 odhozové TP za pátou kartu. Podobně 8fit AQxxx proti KJx má 5½ + 3½ = 9TP. Po připočtení 3TP za hodnocení barvy na 4 ztrátové zdvihy dostaneme 12TP. Hodnocení dle 3listu je po korekci 9TP, rozdíl 12 - 9 = 3TP ukazuje hodnotu odhozového zdvihu na čtvrtou kartu. Barva má 9TP za figury a po 3TP za čtvrtý a pátý odhozový zdvih.

- **netrumfová barva s kratším dublem** (např. 3-2, 4-2, 5-2, 6-2)

Figurové TP zjistíme v tabulce pro dubla. Sílu třetího zdvihu (= prvního odhozu) rozdělení 3-2 až 6-2 získáme jako rozdíl mezi hodnocením barvy s 3listem a dublem. Např. AJx proti Kx má 3½+2 = 5½ figurových TP, AJx proti Kxx 4½ + 2½ = 7TP, tedy rozdíl 7-5½ = 1½TP = ½ zdvihu představuje odhozovou sílu ve třetím zdvihu. Ke stejnému výsledku se dopracujeme i při hodnocení AJxx(xx) proti Kx.

Odhozovou hodnotu čtvrtého zdvihu pro dělení 5-2 a vyšší získáme z tabulky pro trumfy s přičtením 3TP za hodnocení barvy na 4 ztrátové zdvihy a odečtením hodnot z tabulky pro 3list. Např. AKxxx proti Qx má v tabulce pro 7fit 6+½ = 6½TP. Z tabulky pro 3list získáme 7+1½ = 8½TP. Hodnota čtvrtého zdvihu (druhý odhoz) je 6½+3-8½ = 1TP (za dělení 3-3). Barva má 6 figurových TP, 3 odhozové TP za první odhoz, 1 odhozový TP za druhý odhoz a 2½TP za třetí odhoz (viz dále).

Za pátou a vyšší kartu si počítáme 3TP s výjimkou rozdělení 5-2, které má hodnotu pouze 2½TP. Někdy máme možnost druhou nebo třetí kartu snapnout, pak si ovšem příslušné odhozy nezapočítáme. Např. Axxxx proti Kx má 2 figurové zdvihy, 0TP za třetí odhozový zdvih, 1TP za druhý odhozový zdvih a 2½TP za třetí odhozový zdvih. Kdybychom třetí kartu nesnapli, tak barvu musíme hodnotit jako barvu s 3listem. Pokud potřebujeme dva odhozové zdvihy, tak po snapnutí třetí karty je jejich hodnota 1+2½ = 3½TP. Jestliže nám stačí pouze jeden odhozový zdvih, tak barvu prosnapneme i ve čtvrtém kole a započítáme si 2½TP za pátou kartu. V některých případech můžeme postupovat

analogicky jako se singlem (viz dále). Např. s AKJ10x proti xx lze po odehrání AK impasovat Q proti trumfům.

- **netrumfová barva s kratším singlem** (2-1, 3-1, 4-1, 5-1, ...)

Optimální je nemít v barvě singla žádné figury, popřípadě pouze eso. V takovém případě sice nemáme žádné odhozové zdvihy, ale máme větší naději, že naše i partnerovy figury v ostatních barvách se vzájemně lépe doplní. U ostatních kombinací můžeme odhozový potenciál dobře odhadnout, pokud je v singlu blotka. Jinak si sílu prvního odhozového zdvihu (= druhá karta) můžeme spočítat jako rozdíl mezi hodnocením barvy pro dubla a singla. Např. singl A proti Kx... má sílu 3TP pro singla a $3\frac{1}{2}+2 = 5\frac{1}{2}$ TP pro dubla (po korekci 6TP), tedy rozdíl $6-3 = 3$ TP za první odhozový zdvih. Singl x proti Kx... představuje $\frac{1}{2}$ odhozového zdvihu ($1\frac{1}{2}$ TP), které určíme jako rozdíl $1\frac{1}{2}$ TP figurových TP s xx proti Kx... a nuly za figurovou sílu kombinace se singlem. Singl K proti J10x... má stejnou odhozovou sílu jako KQ... proti šikéně (viz dále).

- **netrumfová barva se šikénou** (např. 1-0, 2-0, 3-0, 4-0, 5-0, ...)

Taková barva vyžaduje individuální posouzení. Např. KQ... nám v závislosti na umístění esa umožní odhodit 1 nebo 2 ztrátové zdvihy, přičemž v prvním případě eso snapneme a na druhou figuru máme odhozový zdvih. Ve druhém případě eso proti trumfům nevychytáme a potřebujeme dva ztrátové zdvihy, které bychom mohli odhodit. V takovém případě ale soupeř eso udělá. S jedním ztrátovým zdvihem v ostatních netrumfových barvách si připočítáme $1\frac{1}{2}$ odhozových TP, se dvěma a více ztrátovými zdvihy 3TP. Ještě připomínám, že ztrátové zdvihy počítáme až v té fázi sehrávky, kdy odhozové zdvihy máme vypracované a můžeme je realizovat.

Analogicky postupujeme s QJ10... Když máme pouze jeden ztrátový zdvih ve vedlejších barvách, tak musí být AK před trumfy (24%). Můžeme si tedy připočíst $\frac{1}{4}$ odhozového zdvihu (= $\frac{3}{4}$ TP). Přitom musíme mít dostatečný počet přechodů i trumfů, což ostatně platí i pro předchozí příklady i pro následující varianty. Jestliže máme dva ztrátové zdvihy ve vedlejších barvách, tak potřebujeme aspoň jednu figuru z A a K před trumfy (76%), což je $\frac{3}{4}$ zdvihu (= $2\frac{1}{4}$ TP). A konečně, pokud máme minimálně 3 ztrátové zdvihy ve vedlejších barvách, tak si desítku vypracujeme nezávisle na položení A či K a lze si připočíst 1 zdvih (= 3TP). Vidíme, že s počtem ztrátových zdvihů v jiných barvách, které máme v okamžiku odhozu k dispozici, se zvyšuje i hodnota odhozového zdvihu.

Určení počtu ztrátových TP, které lze vyeliminovat pomocí odhozových zdvihů

Už jsme se naučili počítat sílu jednotlivých odhozových zdvihů. Také už víme, že odhozový zdvih si můžeme započítat, pokud máme ztrátový zdvih v jiné netrumfové barvě a naopak si ho nesmíme přičíst, jestliže jsou všechny netrumfové barvy plně pokryty figurami nebo trumfy. Často ale žádný z těchto případů nenastane, když pokrytí zdvihu figurami nebo trumfy je pouze částečné.

Jestliže máme k dispozici odhozové zdvihy, tak je dobré mít v odhazované barvě figurové zádrže prvního nebo druhého kola (eso, popř. král). Např. Axx proti xxx umožní odhodit až 2 ztrátové zdvihy, Axx proti Kxx 1 ztrátový zdvih. To je důvod, proč považujeme list s nižšími figurami (Q a J) v partnerově barvě nebo v trumfech a vyššími figurami (A a K) v ostatních barvách za cennější, než je tentýž list s opačným umístěním figur. Jednak má první list větší potenciál uplatnit odhoz ztrátových zdvihů, jednak mohou nižší figury padnout do partnerovy krátkosti, čímž pozbudou svou figurovou hodnotu (ve srovnání s hodnocením dle 3listu mají figurové kombinace s Q a J menší nebo žádnou figurovou hodnotu proti dublu, singlu i šikéně, zatímco král pouze proti singlu a šikéně a eso jen proti šikéně). Mechanicky určíme ztrátové zdvihy tak, že barvu postupně ohodnotíme podle tabulky pro singla, dubla a 3list, což je při Axx proti xxx 3TP, 3TP a 3TP. Rozdíl mezi třetí a druhou hodnotou ukazuje figurové pokrytí ve třetím zdvih, rozdíl mezi druhou hodnotou a první hodnotou představuje figurovou sílu ve druhém zdvih a konečně první hodnota určuje figurovou sílu v prvním zdvih. Doplněk těchto hodnot do 3 ukazuje ztrátové TP v příslušném zdvih. Takže v prvním zdvih máme $3-3 = 0$ ztrátových TP, ve druhém i třetím zdvih $3-(3-3) = 3$ ztrátové TP. Ve druhém příkladu Axx proti Kxx je figurová síla při postupném hodnocení dle singla, dubla a 3listu 3TP, 6TP, 6TP, čímž máme v prvním zdvih $3-3 = 0$ ztrátových TP, ve druhém zdvih $3-(6-3) = 0$ ztrátových TP a ve třetím zdvih $3-(6-6) = 3$ ztrátové TP. V prvním a druhém zdvih nemáme ztrátový zdvih, ve třetím zdvih jsme napočítali 1 ztrátový zdvih.

Zkusme ještě dva příklady AQJ proti xxx a AQx proti Jxx. Figurová síla pro barvu se singlem, dublem a 3listem jsou 3TP, $4\frac{1}{2}$ TP, $7\frac{1}{2}$ TP resp. 3TP, $4\frac{1}{2}$ TP, 6TP. V prvním zdvih mají barvy 0 ztrátových TP, ve

druhém zdvihu shodných $3-(4\frac{1}{2}-3) = 1\frac{1}{2}$ ztrátových TP. Liší se až ve třetím zdvihu, kde v prvním příkladu spočteme $3-(7\frac{1}{2}-4\frac{1}{2}) = 0$ ztrátových TP a ve druhém příkladu $3-(6-4\frac{1}{2}) = 1\frac{1}{2}$ ztrátových TP. Jedním odhozem si v prvním příkladu nepomůžeme, protože nemáme ztrátové TP ve třetím zdvihu, ve druhém příkladu si můžeme k figurovému hodnocení přičíst $1\frac{1}{2}$ TP za pokrytí ztrátových TP odhozovým zdvihem, barvu tak oceníme na $7\frac{1}{2}$ TP. Alternativně se ke stejnému výsledku dostaneme figurovým hodnocením jako s dublem ($4\frac{1}{2}$ TP) a přičtením 3TP za odhozový zdvih. Všimněme si, že prostý součet 6 figurových TP za AQx proti Jxx a 3 odhozových TP vede k chybnému výsledku 9TP, který signalizuje, že v barvě neodevzdáme zdvih. Ale odhozovým zdvihem vykrýváme pouze $1\frac{1}{2}$ ztrátového TP ve třetím zdvihu. Až po dvou odhozech bychom mohli barvu ocenit na 9TP.

Jiný způsob výpočtu si ukážeme na příkladu:

W	E
♠ AKxx	Qxxxx
♥ xxx	AKJ
♦ Qxx	Ax
♣ Axx	KQx

W má $6\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+0+3\frac{1}{2} = 9\frac{1}{2}$ TP, E má $2+8+6\frac{1}{2}+5 = 21\frac{1}{2}$ TP, dohromady pak 31TP ukazuje, že nám chybí $\frac{1}{2}$ TP na hraničních 6♠. Jestliže budeme hrát slem na impas srdcový a dělení trumfů 2-2 nebo 3-1, tak se nejedná o rentabilní slem, protože ho hrajeme pouze na 45%. Má ♦Q nějakou hodnotu jako odhozový zdvih? Pokud zahrajeme kárový expas před srdcovým impasem, tak máme šanci 50%, že ♦Q sedí za králem a my se zbavíme ztrátového srdce. V polovině případů si srdce budeme oceňovat jako xxx proti dublu AK, tedy 9TP. Hodnota listů pak stoupne na $32\frac{1}{2}$ TP a při nesedícím expasu zůstává na dříve spočtených 31TP. Zprůměrovaná hodnota $(32\frac{1}{2}+31)/2 = 31\frac{3}{4}$ TP ukazuje na rentabilních 6♠.

Duplicity

Velkým nepřítelem pro vylicitování správných závazků jsou **duplicitní hodnoty**, tedy ty hodnoty obou listů, z nichž se zdvihově uplatní pouze jedna z nich. Přestože jsme na duplicitní hodnoty narazili už při provádění korekce figurových, rozlohových i odhozových zdvihů, tak se k nim ještě podrobně vrátíme. Když si totiž duplicitní hodnoty započtou oba spoluhráči, tak dojde k nežádoucímu přelicitování výše závazku. Rozeznáváme tyto typy duplicit:

• Figurová duplicita

Nastává při koncentraci figur v krátké barvě obou partnerů. Např. dubly AQ proti KJ dávají 2 zdvihy, ale celkových 10FB indikuje barvu o 1 zdvih silnější. Pokud barvu hodnotíme přes TP, tak dostaneme $4\frac{1}{2} + 2 = 6\frac{1}{2}$ TP ve figurách, tedy pouze o $\frac{1}{2}$ TP více. Hráči by měli figurovou duplicitu odhalit a provést korekci TP. Pokud hráč např. dotazem na esa zjistí, že partner má Axx ($3\frac{1}{2}$ TP) a sám má KQJ (6TP), tak si za KQJ musí $\frac{1}{2}$ TP odečíst, protože v barvě jsou pouze 3 zdvihy, tedy 9TP. Kdykoliv hráč zjistí konkrétní figury v barvě partnera, je povinen provést korekci statistických hodnot na přesné.

U velkých fitů jsou především Q a J duplicitní s malými kartami. Např. AQxxx proti Kxxxx stačí na 5 zdvihů, takže je stejně hodnotné jako AQxxx proti KJxxx. Kluk je duplicitní hodnotou k blotce a je určitě lepší mít ho v jiné barvě.

• Rozlohová duplicita

Jestliže mají partneři krátkost ve stejné barvě, nelze si za každou krátkost přičíst příslušný počet zdvihů. V takovém případě si připočítáme zdvihy pouze za kratší krátkost. Kdybychom si totiž např. započítali 6TP za singla proti dublu za 3TP, došli bychom k chybnému závěru, že celkový počet 9TP v této barvě nedovoluje soupeřům získat žádný zdvih v této barvě. Jestliže je např. v téže barvě singl proti dublu, započítáme si 2 rozlohové zdvihy za singla, ale za dubla už si žádný zdvih připočítat

nesmíme. Je dobře si uvědomit, že rozlohová duplicita může nastat pouze tehdy, když soupeři mají v barvě 9 a více karet. Když při 9fitu soupeřů mám dubla v barvě, tak hrozí, že si partner také započítá 1 zdvih za svého dubla. Pokud mám jiný počet karet, tak duplicita nehrozí. Při 10fitu soupeřů pouze šikéna a třílist vylučují duplicitu, se singlem nebo dublem můžeme snadno přelicitovat o 1 zdvih, pokud si oba partneři započítají své rozlohové zdvihy.

Obecně není rozlohová duplicita příliš pravděpodobná, ale když nastane, je to pro hlavního hráče nepříjemné překvapení. Proto je lépe vést licitaci tak, abychom se o rozlohové duplicitě včas dozvěděli. Také soupeři by nám mohli svou licitací pomoci, když mají minimálně 9 karet v jedné barvě. V případě, že v oboustranné licitaci soupeři našli 8 a více fit, tak je nebezpečí rozlohové duplicity v této barvě dosti vysoké. V takovém případě můžeme použít tuto dohodu:

- Hráč s 3 a více kartami v barvě soupeřů si připočte 1½TP
- Hráč s dublem, singlem nebo šikénou v barvě soupeřů si sníží hodnotu rozlohových zdvihů o 1½TP

Touto jednoduchou konvencí vyeliminujeme většinu případných duplicit. Pokud má jeden hráč 3 nebo více karet, tak druhý má maximálně dubla. Přičtením a odečtením 1½TP se hodnoty vzájemně eliminují. Když nikdo nemá 3 a více karet v barvě soupeřů, tak si oba odečtou 1½TP, čímž dojde ke snížení o 3TP a odstranění duplicitního rozlohového zdvihu. To dá přesný výsledek při rozlohách 2-2, 2-1 a 2-0. Pro rozlohy 1-1, 1-0 a 0-0 je počet rozlohových zdvihů zredukován o 1 zdvih, což je sice málo, ale je to lepší, než korekci vůbec neprovádět. I v případě, že se soupeři sftili na 7 karet, dává konvence správný výsledek kromě rozdělení 3-3 pro všechna ostatní rozdělení barvy (4-2, 5-1, 6-0).

• Odhozová duplicita

Odhozová duplicita nastane, když nemáme možnost odhodit na vysokou kartu ve vedlejší barvě žádnou ztrátovou kartu v jiné barvě, protože v partnerově listu zůstaly pouze vysoké karty. Např. ve tříkartové koncovce ♠AK ♣x proti ♠x ♣AK máme v každé barvě 2 zdvihy, dohromady však můžeme uhrát pouze 3 zdvihy. Odhozová duplicita se netýká pouze figur, ale i blotek. Např. devítikartová koncovka ♠AKQJx ♣xxxx proti ♠xxxx ♣AKQJx poskytne v každé barvě 5 zdvihů, ale celkem můžeme uhrát jenom 9 zdvihů. Odhozová duplicita nemusí být jenom přímá jako v předchozích příkladech, ale i nepřímá, když si odhozové zdvihy konkurují v boji o odhoz ztrátového zdvihu. Např.:

W	E1	E2	E3
♠ AKxxx	Qxxxx	Qxxxx	Qxxxx
♥ Axx	xxx	xxx	xxx
♦ AKx	Qx	xx	Qx
♣ Ax	KQx	KQx	Kxx

W a E1 mají 3TP na lince pouze v ♥, jinak v ostatních barvách plný počet 9TP. V každé levné barvě máme odhozový zdvih, který nám umožní zredukovat ♥ na ♥Ax proti ♥xx a zvýšit sílu barvy na 6TP. Celkově nám chybí 3TP a můžeme licitovat 6♠ i 6BT. Jeden z odhozových zdvihů je nadbytečný, protože se neuplatnil. Jestliže z E1 odebereme odhozový zdvih v ♦ (E2) nebo odhozový zdvih v ♣ (E3), tak zredukované ♥Ax proti ♥xxx (viz E2) i ♥Axx proti ♥xx (viz E3) představují rovněž sílu 6TP. Vždy splníme 6♠ (6BT nesplníme).

• Kombinovaná duplicita

Kombinovaná duplicita tří předchozích duplicit nastává při nadbytku neužitečných figur nebo odhozových zdvihů vůči sobě navzájem nebo i proti krátkosti. Např. KQx proti singlu x nezabrání soupeřům v odehrání A a pak budeme barvu duplicitně kryt figurami i trumfem. Buď hodnota figury, nebo hodnota krátkosti přijdou nazmar, neboť se jejich síla vzájemně znehodnotí. Proto bývá užitečnější umístění těchto figur v jiných barvách, kde se jejich figurová síla může plně projevit.

U duplicitních hodnot se nedá stanovit, která hodnota je bezcenná a kterou si lze započítat, protože oba způsoby vedou ke správnému výsledku. Proto se zdá rozumné, aby si duplicitní hodnotu nepočítal ten hráč, který se jí dozví jako první. Po splinteru si zkorigujeme figurové TP v barvě partnerovy krátkosti a po licitaci barvy partnerem si přehodnotíme rozlohové TP za krátkost v této barvě.

Při hodnocení figurových kombinací dle 3listu je hodnota figurových kombinací s Q a J vyšší, než je stejná figurová kombinace hodnocená dle dubla. Kombinace s Q a J snížily svou figurovou sílu. Při oceňování dle singla ztratily zcela svou hodnotu podobně jako K. Figury a krátkosti ve stejné barvě si konkurují v boji o zdvihy, když si vzájemně devalvují svou zdvihovou sílu. Jestliže máme šikénu a dostatek trumfů, tak nám stačí všechny figury v ostatních barvách na splnění velkého slemu. Figury v barvě šikény nepotřebujeme. Obecně platí, že čím rozlohovější listy na lince máme, tím méně figur se může uplatnit jako zdvih. Naštěstí se někdy podaří figury, které jsou znehodnocené krátkostí, uhrát jako odhozové zdvihy, pokud si na ně můžeme zbavit ztrátové karty v jiné barvě.

Beztrumfové závazky

Toto pojednání se týká především barevných závazků. Pokud ale v barevném závazku už nikdo nemá trumfy, pokračuje sehrávka jako beztrumfová. Proto se beztrumfovým závazkům budeme také věnovat. Začneme jednoduchým příkladem:

W	E1	E2	E3	E4
♠ xxx	Axx	KQJ	Axx	KQJ
♥ xx	xxx	xxx	AKx	AKx
♦ KQJx	Axxx	Axxx	Axxx	Axxx
♣ QJxx	AKx	AKx	AKx	AKx

Shráváme v prvních dvou příkladech 3BT a soupeři si stáhli 4 zdvihy v srdcích, které se dělí 4-4. Listy E1 a E2 se liší pouze v pikách, ve kterých je E1 o 2FB a 3 figurové TP (= 1 zdvih) slabší než E2. Přesto s E1 splníme 3BT a s E2 na 26FB nemáme žádnou šanci. Jak vysvětlit tento paradox? Odůvodnění je analogické jako v barevných závazcích při odhozových zdvizích. Na srdcovou barvu soupeřů jsme nuceni odhodit od jiných barev. Pokud se můžeme zbavit ztrátových zdvihů v jiných barvách, tak se nic neděje. V prvním příkladu si W na srdce soupeřů odhodí 2 ztrátové piky a E1 jeden ztrátový pik, druhý si odhodí na vysoký tref. Ve výsledku nám zůstane ♠x proti ♠A, což má hodnotu 3TP. Ve druhém příkladu nám však zůstane ♠x proti ♠K, což má figurovou hodnotu 0TP. Po stažení srdcí je ♠KQJ duplicitní hodnotou k vysokým zdvihům v levných barvách, piky tedy nemají žádnou zdvihovou hodnotu, plní pouze funkci zádrže. Jestliže soupeř odehraje ♠A a další pik, tak si budeme muset odhodit z ruky vysoký tref nebo káro. Když musím na soupeřem odehrávanou barvu odhodit své zdvihy nebo si poničit zádrže, tak si tyto hodnoty nesmím započítat. Přidáním ♥AK do listů E1 a E2 se síla listů E3 a E4 zcela obrátila. S listem E3 splníme pouze 5BT (také 6♦), zatímco s E4 můžeme dražit 6BT. Dvojitě držení v srdcích zabránilo soupeřům v odehrání této barvy a umožnilo vypracovat pikové zdvihy.

V barevných závazcích si většinou soupeři nemohou odehrát svou dlouhou barvu, protože tomu můžeme zabránit trumfem. V beztrumfových závazcích se musíme spolehnout pouze na zádrže v soupeřově barvě. Jak určit výši beztrumfového závazku? Pokud bychom předpokládali, že barvu soupeřů dostatečně držíme, tak figurové i odhozové zdvihy bychom mohli určit stejným způsobem jako pro barevný závazek, když jednu barvu s nejvíce kartami na lince ohodnotíme jako trumfovou (na 4 ztrátové zdvihy) a ostatní barvy oceníme jako v barevné hře. A jak je to s rozlohovými zdvihy? Představme si, že postupně přesouváme v rozloze 4333 tref do piků. Dostáváme tak postupně rozlohy 5332, 6331 a 7330. V barevné hře se rozlohová síla listu s každým přesunem trefu zvedla o až 3TP za krátkosti. V beztrumfovém závazku se nám na druhé straně zvedl zdvihový potenciál za délkové zdvihy v pikách rovněž až o 3TP za 5list, až o 6TP za 6list a až o 9TP za 7list. Problém nastává, když přesuneme tref do jiné barvy. Představme si, že máme ♠Axx ♣Axxx proti ♠Kxx ♣Kxx, takže celkem na figury uděláme po 2 zdvizích v pikách a v trefech a dále při dělení trefů 3-3 (36%) získáme ještě odhozový zdvih v trefech,

který oceníme $1TP = \frac{1}{3}$ zdvihu, celkem tedy 13TP. Zkusme u druhého listu přesunout pik do trefů, takže máme $\spadesuit Axx \clubsuit Axxx$ proti $\spadesuit Kx \clubsuit Kxxx$. Na figury získáme opět 4 zdvihy, ale délkový zdvih v trefech vypracujeme při rozloze 3-2 (68%), který oceníme $2TP = \frac{2}{3}$ zdvihu, což nám dá celkovou sílu 14TP. V srdcovém závazku s trumfy 4-4 bychom třetí pik snapli a získali až o 1 zdvih více než v BT. Horší situace nastane, když druhému hráči přeneseme tref do piků ($\spadesuit Axx \clubsuit Axxx$ proti $\spadesuit Kxxx \clubsuit Kx$), když získáme pouze 13TP pro BT. Na rozdíl od barevné hry nám dubl proti 4listu žádný zdvihový potenciál nevytvořil, žádné rozlohové TP si nelze připočítat. Proto je v beztrumfových závazcích lepší strategií nepočítat TP za krátkosti, ale za délkové zdvihy.

V barevných závazcích jsou TP nastaveny tak, že 9TP v trumfové barvě pokrývá 4 zdvihy a 9TP v ostatních barvách po 3 zdvizích, celkově tak 36TP pokrývá 13 zdvihů. Např. $\spadesuit AQxx \heartsuit Kxx \diamondsuit AKQ \clubsuit AKQ$ proti $\spadesuit Kxx \heartsuit AQxx \diamondsuit xxx \clubsuit xxx$ má pro pikový závazek na 7 trumfů hodnotu 34TP, když v trumfech máme $5+1\frac{1}{2} = 6\frac{1}{2}TP$ (viz tabulka pro 7fity – po korekci 7TP), v ostatních barvách po 9TP. Pro beztrumfový závazek jsou listy o 1TP silnější, když na čtvrté srdce mohou při jejich dělení 3-3 odhodit ztrátový pik, což v barevném závazku v trumfech nešlo. V praxi může vzniknout problém, ve které barvě mají oba hráči počítat TP jako v trumfech. Abychom se tomuto problému vyhnuli, budeme všechny barvy se 7 a více fitem oceňovat jako v barevné hře a za každou čtvrtou a další kartu si budeme počítat 3TP. Tento způsob výpočtu výše závazku v BT vyžaduje zvýšit limit o 3TP pro jednotlivé licitační stupně, takže na 3BT potřebujeme $25\frac{1}{2}TP$ (podobně jako pro 4 v drahé barvě) a pro 7BT 38TP (o 3TP více než pro velký barevný slem). Snad to bude výhodou, když běžný limit 25FB pro licitaci 3BT je rovněž shodný i pro 4 v drahé barvě. Barvy, kde máme 6 a méně karet, budeme počítat dle 3listu, dubla a singla. V našem příkladu pak máme po 7TP v drahých, po 3TP za čtvrtou kartu v drahých a po 9TP v levných barvách, takže celkových $(7+3)+(7+3)+9+9 = 38TP$ postačuje k licitaci hraničních 7BT.

Tento způsob ocenění výše BT závazku, kdy se nepočítají TP za krátkosti, se mi jeví jako jednodušší i pro pochopení. Při něm všechny 7 a více fity ohodnotíme dle tabulky pro trumfy (až 9TP), přičemž si za delší barvu připočteme až 3TP za 4list, 6TP za 5list atd., tedy za délkové zdvihy (odhozové zdvihy si při 7 a více fitu nepočítáme). Např. při fitu 6-5 počítáme 3 délkové zdvihy, z toho jeden odhozový, při fitu 6-3 máme 3 délkové zdvihy, z nichž všechny jsou i odhozové zdvihy. Jestliže se na odhozový zdvih nelze zbavit ztrátové karty, tak je třeba si odečíst hodnotu každého takového zdvihu (nejčastěji 3TP). V případě stejných délek 5-5 a 6-6 se počítají délkové 6TP a 9TP pouze jednou. Tyto hodnoty jsou maximálně možné. V případě, že si barvu nestihneme vypracovat a odehrát nebo od ní budeme nuceni odhodit na soupeřovu barvu, tak si hodnotu barvy samozřejmě zredukujeme. U ostatních barev s 6 a kratšími fity hodnotíme pouze figurové a odhozové zdvihy jako pro netrumfové barvy v barevných závazcích. V tabulce pro 7 fity má barva dělená 4-3 se všemi figurami hodnotu $8\frac{1}{2}TP$, když $\frac{1}{2}TP$ pokrývá ztrátový zdvih v případě dělení barvy 5-1 nebo 6-0 (16%). Tato ztráta zdvihu v beztrumfovém závazku tak často nehrozí a taková barva by měla mít hodnotu až 12TP (až 9TP za figury a 3TP za čtvrtou kartu). Proto si hráč s delší barvou (pouze při 7fitu!) připočte $\frac{1}{2}TP$ k tabulkovým hodnotám, neboli si za čtvrtou kartu počítá $\frac{3}{2}TP$. Stejnou hodnotu má čtvrtá karta v barvě dělené 5-2, za pátou si počítáme pouze $\frac{2}{2}TP$. Dohromady tedy 6TP za čtvrtou a pátou kartu. Musíme si uvědomit, že získaná hodnota v TP je pouze zdvihový potenciál, který nebudeme moci uplatnit, pokud si soupeři vypracují své zdvihy dříve. Dostatečný počet zadrží v krátkých barvách zvyšuje pravděpodobnost vypracování našich dlouhých barev. Délkové ani odhozové zdvihy si nelze započítat, pokud na ně nemáme přechod nebo si ně nemůžeme odhodit ztrátové zdvihy v jiné barvě nebo když je budeme muset odhodit na soupeřem odehrávanou dlouhou barvu.

Pokud si soupeři nestihnou vypracovat svou barvu, tak listy pro BT závazky hodnotíme standardním způsobem přes figurové a délkové zdvihy. Pokud to ale stihnou a my nemáme možnost zbavit se ztrátového zdvihu v jiné barvě, tak si za každý takový zdvih odečteme po 3TP, v opačném případě se zbavíme ztrátového zdvihu v jiné barvě a za takový zdvih si nic neodečteme. Viz příklady na začátku této kapitoly.

Jestliže barvu soupeře nadržíme (např. xx proti xx), tak při jejím rozdělení 5-4 (59%), 6-3 (31%), 7-2 a hůře (10%) odevzdáme statisticky 5 zdvihů (v polovině z 41% případů bude na výnosu hráč s nejvyšší 3listem a nemusí trefit výnos, ani s rozlohou 4432 se nemusí uhodnout výnos do partnerova 5listu), což je o 2 zdvihy více, než předpokládané maximum v barevné hře. Pokud nemáme v jiných barvách ztrátové zdvihy, které můžeme odhodit, tak za takovou barvu si preventivně započítáme -6TP. Analogicky hodnotíme barvu xxx proti xx, když rozdělení barvy u soupeřů 4-4 nastane v 33% a v polovině dalších

případů je výnosu hráč s krátkou barvou. Za barvu si započteme -3TP. Stejně si hodnotíme barvu xxx proti xxx nebo xxxx proti xx. Jestliže ale soupeř zalicitoval 5list, tak ji hodnotíme -6TP.

Ještě o jednom důležitém aspektu se zmíním. V barevných závazcích má např. Jx proti Qxx hodnotu ½ odhozového zdvihu (když je A i K u jednoho ze soupeřů) při velmi malé pravděpodobnosti, že si na něj stihneme odhodit nějaký ztrátový zdvih, neboť pro vypracování odhozového zdvihu musíme jít dvakrát z tempa. V beztrumfových závazcích je však situace jiná. Soupeři vynášejí od svých dlouhých barev a velmi často tím ztrácejí zdvih. To je ovšem na druhé straně kompenzováno možností vypracovat délkové zdvihy ve vnesené barvě. Tato kompenzace v barevných závazcích většinou nenastává, takže zde hráči vynášejí např. od esa velmi zřídka. Zatímco si za kombinaci Jx proti Qxx v barevných závazcích obvykle nezapočítáme žádné TP, v beztrumfovém závazku má tato kombinace často hodnotu 3TP. Podobně i jiné kombinace např. Kx proti Qxx, Ax proti Qx, A10x proti Jx ... mají vyšší hodnotu, než kdybychom museli barvu rozehrávat sami. Obecně vzrůstá hodnota nízkých honerů. Pokud budeme sami rozehrávat barvu AJx proti 10x, tak s výjimkou málo pravděpodobné singl figury před esem je desítka nepotřebná. Jestliže ale vynáší soupeř, tak se desítkou výrazně zvýší šance na získání dvou zdvihů, než kdybychom měli pouze AJx proti xx. I v dlouhých barvách mají desítky, devítky i osmičky větší hodnotu v beztrumfových závazcích než barevných. Pokud nesmíme pustit soupeře do zdvihu a musíme uhrát 3 zdvihy v barvě Jx proti AQxxx, tak v barevné hře jednoduše zahrajeme impas a prosnapneme jednu nebo dvě karty a zbylá karta je obvykle vysoká. V beztrumfové hře nám ke 3 rychlým zdvihům pomůže pouze singl král u soupeřů. Potřebovali bychom AQ10xx nebo AQ9xx, abychom aspoň trochu zvýšili šance na 3 rychlé zdvihy. Tím netvrdím, že desítky a devítky jsou ve vedlejších barvách v barevných závazcích bezcenné, ale že se bez nich často obejdeme.

Desítky a devítky pomáhají vypracovat odhozové zdvihy při 6kartových fitech. V barvě dělené 4-2 zajistí 4 honéry minimálně 3 zdvihy (např. AKxx proti J10) a 4 karty z 6 nejvyšších po devítku zajistí minimálně 2 zdvihy. Při impasových kombinacích se hodí i osmička (např. KJ108 proti 9x).

O beztrumfových závazcích s pravidelnými listy se zmíním okrajově v příkladech. Stanovení správné výše beztrumfového závazku je mnohem těžší než trumfového, když např. impas v naší dlouhé barvě rozhodne o tom, zda splníme 3BT s nadzdvihem nebo dvakrát spadneme.

W	E1	E2	E3	E4	E5
♠ xx	QJxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
♥ AKxxxx	Qxx	Qxx	Qxx	Qxx	Qxx
♦ AKx	Qxx	Qxx	xxx	xxx	xx
♣ xx	QJx	QJx	Axx	KQx	Axxx

- E1: W má $3+6\frac{1}{2}+7+3 = 19\frac{1}{2}$ TP, E1 má $\frac{1}{2}+2+1\frac{1}{2}+\frac{1}{2}=4\frac{1}{2}$ TP, celkem 24TP pro závazek 3♥. A kolik TP mají listy pro BT? W má $0+6\frac{1}{2}+7+0 = 13\frac{1}{2}$ TP, dále po 3TP za čtvrté, páté a šesté srdce, tedy $22\frac{1}{2}$ TP, E1 má stejný počet $4\frac{1}{2}$ TP. Vzhledem k tomu, že ostatní barvy držíme ve třetím kole a máme 9 rychlých zdvihů, tak nám 27TP stačí pro závazek 3BT (soupeři mají pouze 4 rychlé zdvihy a 3BT porazí pouze tehdy, když se ♥ dělí 4-0 nebo v některé černé barvě je AK za QJ a podaří se jim tuto barvu dvakrát podehrát).
- E2: Jestliže z listu E1 odebereme ♠QJ, tak hrozí odehrání minimálně 4 piků. Optimisticky si ohodnotíme piky na -4TP, čímž list E2 má $-4+2+1\frac{1}{2}+\frac{1}{2}=0$ TP, což dává s listem W dohromady $22\frac{1}{2}$ TP pro BT, což nám sice postačuje pro 1BT, když soupeři si mohou odehrát 2 trefové a minimálně 4 pikové zdvihy. Proto raději hrajeme 2♥. Pokud by soupeři nikdy nevynesli ♠, tak si E2 nebude počítat -4TP, ale 0TP, čímž potenciál vzroste o 4TP na $26\frac{1}{2}$ TP a může být plně využit pro závazek 3BT. V opačném případě si budeme muset odhazovat své „zdvihy“ na černé barvy soupeřů.
- E3: List E3 má $0+2-\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 5$ TP, dohromady $24\frac{1}{2}$ TP pro ♥, pro BT má E3 $-1+2-\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 4$ TP, protože na třetí a čtvrtý pik odhodíme ztrátové káro a tref, takže si v pikách nepočítáme -4TP ale -1TP pro případ, že si soupeři stáhnou 5 piků. Na 4♥ je $24\frac{1}{2}$ TP málo, ale pro 3BT je potenciál $26\frac{1}{2}$ TP (po korekci v kárech 26TP) dostatečný. Jedinou barvou, kterou nedržíme, jsou piky. V pikách sice nemáme figuru, ale jejich dostatečná délka snižuje riziko odehrání 5 zdvihů v této barvě. Soupeř má

4 rychlé zdvihy (v 38% 5 a více rychlých zdvihů) a my 9 rychlých zdvihů, takže na piky budeme mít možnost zbavit se ztrátových zdvihů v trefech a kárech.

- E4: Záměnou ♣A za ♣KQ v E3 má list E4 pro závazek v ♥ $0+2-\frac{1}{2}+3 = 4\frac{1}{2}$ TP. Jestliže N má ♣A, tak získáme v ♣ odhozový zdvih, na který odhodíme ztrátové ♦, čímž se zvýší hodnota E4 o $1\frac{1}{2}$ TP na 6TP a celkových $25\frac{1}{2}$ TP nám umožní licitovat hraniční 4♥. Závazek 3BT nemá prakticky žádnou šanci, protože soupeř má minimálně 5 rychlých zdvihů a my 8 rychlých zdvihů, přičemž nedostaneme šanci si devátý zdvih vypracovat. I kdybychom měli 9 rychlých zdvihů (např. ještě ♦Q), tak bychom stejně 3BT neuhráli, protože na odehrávané piky a ♣A bychom neměli žádné ztrátové zdvihy, které bychom mohli odhodit.
- E5: E5 má stejnou sílu 4TP pro BT jako E3 a lze na 26TP vylicitovat 3BT. Je to ale nejlepší manš? Pro ♥ má W $3+6\frac{1}{2}+6+3 = 18\frac{1}{2}$ TP, E5 $0+2+2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 8$ TP, dohromady $26\frac{1}{2}$ TP. Závazek 4♥ splníme snapnutím třetího kára, což má větší šanci, než soupeřovo nestažení 5 piků do 3BT.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6
♠ AKxxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx
♥ Axx	xxx	xxx	xxx	KQx	KQx	KQx
♦ AKx	xx	Qx	Qx	xx	xx	Qx
♣ Kx	AQx	Axx	AQx	Axx	AQx	Axx

S listy E1 i E2 máme celkem 33TP a konečným závazkem je 6♠ (zredukujeme ♥ na 3-2 odhozem na levnou barvu). V rozdáních je pouze 5BT, protože po odhozu ♥ na levnou barvu snapovací potenciál listů zůstává 1 zdvih jako před odhozem. V E3 dochází k odhozové duplicitě v levných barvách, která způsobí, že jeden z odhozových zdvihů se neuplatní a my splníme opět pouze 6♠. Tento neuplatněný zdvih v barevném závazku se v BT uplatní a splníme 6BT (po odhozech na levné barvy se snížil snapovací potenciál listů na nulu). Analogicky v E4 nemáme žádný odhozový zdvih a splníme 7♠, zatímco do BT máme pouze 12 zdvihů, protože máme ve spojených listech $9+9+6+6=30$ TP, které společně s 6 délkovými TP za čtvrtý a pátý pik stačí pouze na 6BT. Jakmile přidáme odhozový zdvih v ♣ (E5) nebo v ♦ (E6), z nichž se žádný v barevném závazku neuplatní, tak se tento zdvih pozitivně promítne jako třináctý zdvih v BT závazku (po odhozu na levnou barvu ztratily listy svůj snapovací potenciál).

Ukažme si ještě na dalších příkladech závislost počtu získaných zdvihů v barevných a BT závazcích na snapovacím potenciálu listů a odhozových zdvihů. Abychom porozuměli principu fungování, budeme předpokládat, že si soupeři nemohou stáhnout rychlé zdvihy a my můžeme získat všechny zdvihy v tempu:

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
♠ AKxxx	QJxx	QJxx	QJxx	QJxx	QJxxx	QJxxx	QJxxx	QJxx
♥ Axx	xxx	xxx	xx	xx	x	x	x	xxx
♦ AKx	Qxx	Qxx	Qxx	Qxx	Qxx	Qxx	Qxx	Qx
♣ Kx	Axx	AQx	Axxx	AQxx	Axxx	AQxx	AQJx	Axxx

- E1: Listy nemají žádný snapovací potenciál a nemáme žádné odhozové zdihy, takže splníme 5♠ i 5BT.
- E2: Přidáním ♣Q do E1 získáme 1 odhozový zdvih, který se shodně uplatní v barevném závazku i v BT. Snapovací potenciál listů nelze nikdy žádným odhozem navýšit. Odhozem je možné snapovací potenciál listů pouze snížit nebo udržet na stejné výši. Máme 12 zdvihů do BT i do piků.
- E3: Listy mají snapovací potenciál 1 zdvihu a nemáme žádné odhozové zdihy, takže uhrájeme 6♠ a jen 5BT.
- E4: Listy mají snapovací potenciál 1 zdvihu a máme odhozový zdih na ♣Q, po kterém se sníží snapovací potenciál z 1 zdvihu na nulu (z ♥Axx proti ♥xx se stane ♥Ax proti ♥xx). Tento odhoz se ale v BT závazku uplatní a my uhrájeme 6♠ i 6BT.

- E5: Listy mají snapovací potenciál 2 zdvihů a nemáme žádné odhozové zdihy, takže uhrajeme 7♠ a jen 5BT.
- E6: Listy mají snapovací potenciál 2 zdvihů a máme odhozový zdih na ♣Q, který se ale barevném závazku neuplatní, protože po odhozu ♥ nedojde ke snížení ztrátových zdvihů v této barvě (♥Axx proti ♥x bude zredukováno na ♥Ax proti ♥x, což bude v obou případech 9TP). Došlo ke snížení snapovacího potenciálu ze 2 zdvihů na 1 zdvih. V BT závazku si odhozový zdvih započítáváme, uhrajeme tedy 7♠ a 6BT.
- E7: Přidáním dalšího odhozového zdvihu na ♣J v E6 dostaneme po trefových odhozech listy bez snapovacího potenciálu (máme singl ♥A proti singlu ♥x) a my splníme velký slem v pikách i BT.
- E8: Po odhozu ♥ na ♦ zůstává snapovací potenciál jednoho zdvihu nezměněn (převedli jsme snap z ♦ do ♥). Splníme 6♠, ale pouze 5BT.

Příklady nás vedou k obecným závěrům: Pokud si soupeři nemohou stáhnout svou dlouhou barvu, my máme dostatek trumfů (předpoklad plné realizace snapovacího potenciálu listů) a nemáme možnost vypracovat vedlejší dlouhou barvu prospapnutím a

- naše listy nemají žádný snapovací potenciál, tak do barevného i BT závazku je stejný počet zdvihů nezávisle na počtu odhozů (E1, E2).
- naše listy mají snapovací potenciál X zdvihů a nemáme žádný odhozový zdvih, tak v barevném závazku získáme o X zdvihů více než v BT závazku (E3, E5).
- naše listy mají nenulový snapovací potenciál X zdvihů a máme odhozový zdvih, kterým se sníží snapovací potenciál listů, tak v barevném závazku získáme o X-1 zdvihů více než v BT závazku (E4, E6, E7).
- naše listy mají snapovací potenciál X zdvihů a máme odhozový zdvih, kterým se nesníží snapovací potenciál listů, tak v barevném závazku získáme o X zdvihů více než v BT závazku (E8).

Na závěr uvedu rozdání z osmifinále Rosenblum Cup 2010:

W	E
♠ KQx	AJxx
♥ xxxx	KQJx
♦ Kx	AJx
♣ KQxx	Ax

Na 15 ze 16 stolů se hrál závazek 6♥, který byl třikrát splněn a dvanáctkrát poražen, když si soupeři snapli trefy, které se dělily 6-1 a trumfové eso bylo u dlouhých trefů. Pravděpodobnost, že to nastane je malá, asi 2,5%. Horší by bylo, kdyby trumfové eso bylo u 5 piků (6%), protože by si soupeři dali pikový snap. Rovněž dělení trumfů 5-0 nebo 4-1 s esem u S poráží 6♥. Pouze Michal Kopecký s Pepou Kurkou se dostali do správného závazku 6BT. Listy mají snapovací potenciál 2 zdvihů, potřebujeme tedy 2 odhozy, kterými se sníží snapovací potenciál na nulu, abychom mohli dražit BT závazek na stejné výši jako barevný závazek. Těmito dvěma odhozovými kartami jsou ♠J, na který odhodíme ♣, a ♣Q, na kterou odhodíme ♦. Po těchto dvou odhozech ztratily listy svůj snapovací potenciál a mají stejně zdvihů pro ♠ i BT. Kdybychom neměli ♦J, budou 6♥ i 6BT zhruba rovnocenné závazky (6BT jsou o dost bezpečnější, protože si soupeři nemohou nic snapnout a při trumfech 4-1 s esem u S máme v BT větší skvízové možnosti). S ♦J máme navíc půl odhozového zdvihu v ♦, který lze pouze v BT závazku využít k odhozu případně ztrátového ♥. Závazek 6BT je tedy jasný vítěz.

Při dostatku zádrží ve všech barvách a při nadbytku nepotřebných figur do barevného závazku a možnosti odevzdat zdvih ve třetím nebo čtvrtém zdvihu v trumfech je lepší vylicitovat BT závazek.

Další faktory ovlivňující výši závazku

Už víme, že výše barevného závazku je ovlivněna figurami, rozlohou a odhozovými zdvihy. Co ale dělat, když licitační systém neposkytne potřebné informace k tomu, abychom mohli listy náležitě ocenit? V takových případech postupujeme podle pravděpodobnosti nebo intuitivně.

Optimální listy obsahují silné trumfy, silnou vedlejší barvu, vhodnou rozlohu a držení esem (nebo králem) další barvy, ve které máme ztrátové zdvihy. V sehrávce jednoduše vytrumfujeme a ztrátové zdvihy odhodíme na vedlejší barvu. Sílu figurových kombinací zjistíme v tabulkách, ale při jejich oceňování je třeba přihlídnout i k faktorům, které do čísel v tabulkách nebyly zakalkulovány. Listy s dobrými trumfy jsou cennější, než jsou listy se stejným počtem TP a slabými trumfy, protože klesne pravděpodobnost, že si soupeři dají snap. Stačí netrefit první výnos a můžeme vytrumfovat, přestože si soupeři mohli snapnout jinou barvu. Na rychlé vytrumfování je dobré mít v trumfech eso nejlépe s králem. Jestliže trumfové eso nemáme a ve vedlejší barvě máme KQJx proti xxx, tak si soupeři v 64%, kdy se barva nedělí 3-3, dají snap, možná i dva snapy. V barvě máme 6 figurových TP, ale nemusejí přinést žádný zdvih. Kdyby místo toho měl sehrávající Axxx proti QJx na stole, tak máme stejný počet 6TP, ale soupeři nemohou barvu rozehrát a dát si tak snap. Proto listy bez es licitujeme opatrně, protože mají nižší hodnotu. To platí obzvláště, když soupeř barvu licituje. Jestliže zahájí soupeř na druhém stupni se 6listem a máme v této barvě např. KJx proti Qxx, tak si nesmíme napočítat v barvě 6TP, protože je jisté, že odevzdáme dva zdvihy. A pokud má zahajitel vstup, tak ztratíme všechny tři zdvihy, neboť si soupeři všechny naše figury snapnou.

Narozdíl od ostatních figur má eso pouze malou šanci ztratit svůj figurový potenciál, protože pouze proti šikéně si za něj nic nepočítáme. Vzhledem k tomu, že většinou neznáme přesnou rozlohu partnera, tak ostatní figury mohou padnout do singla, čímž ztratí svou figurovou hodnotu. Např. Qxx... nebo Jxx... mohou padnout do partnerova dubla, za což bychom si měli započítat 0TP. Když ale nevíme, zda má partner v této barvě krátkost, tak ani nejsme schopni řádně ocenit sílu figurových kombinací s nižšími figurami. Jestliže partner zahájil 1BT a ukázal 4-4 v drahých barvách a my máme ♠Kxxx ♥Axx ♦Qxx ♣Qxx, tak jasné, že jedna dáma padne do dubla a druhá do třílistu, takže si započítáme pouze jednu dámu. Jestliže prohodíme figury v drahých a levných barvách (♠Qxxx ♥Qxx ♦Axx ♣Kxx), tak k žádné devalvaci figurových hodnot nedošlo a list je tak pro barevný závazek silnější než předchozí list, protože všechny figury se budou podílet na tvorbě zdvihů. V barvě hodnocené dle 3listů lze získat až 9 figurových TP, dle dubla až 6 figurových TP. Odečtením tabulkových hodnot figurových kombinací pro 3list a dubla zjistíme figurovou sílu ve třetím zdvihu. Ideální je, aby byl rozdíl nulový, protože pak nedojde k duplicitě figurové a rozlohové. V opačném případě duplicita nastane a my si rozdíl nesmíme započítat, pokud si partner připočetl 3TP za dubla. Někdy ovšem rozdíl hodnot pro 3list a dubla lze uplatnit jako odhozový zdvih, když se nám na něj podaří zbavit ztrátové karty v jiné barvě. Barvy s dublem proti figurovým kombinacím s Q nebo J jsou tak postiženy výpadkem figurového TP, který může, ale nemusí být kompenzován odhozovým TP o stejné výši. Analogické úvahy lze provádět i pro barvu se singlem a K, Q nebo J.

Eso, někdy i král, zabrání soupeřům v odehrání barvy, kde máme ztrátové zdvihy, které si pak odhodíme na jinou barvu. Někteří autoři to řeší tím, že za eso započítávají více než 4FB. To my nemusíme, protože odhozové zdvihy počítáme samostatně. Pokud by eso zadrželo barvu a my jsme odhodili ztrátovou kartu v této barvě, tak se dá na to pohlížet, jakože eso má hodnotu 6TP (3 figurové TP + 3 odhozové TP). V některých případech nemáme dost informací pro stanovení přesného počtu odhozových zdvihů. Listy s AKx proti xxx budou statisticky silnější než listy s KQJ proti xxx, protože AKx má schopnost zredukovat počet ztrátových zdvihů odhozem na jinou barvu nebo hrou na skvíz. Vyšší figury mají tedy potenciál pro realizaci odhozů a skvízů. Protože nižší figury produkují zdvih až v dalších kolech, tak si soupeři mohou ztrátové zdvihy v této barvě odehrát v prvním nebo druhém kole, vytvářejí tedy menší nebo žádný prostor pro odhozy na jinou barvu. Pravděpodobnost kombinované figurové a odhozové duplicity tak stoupá s umístěním nižších figur v odhazované barvě. Proto mají listy s nižšími figurami v trumfech či v tažné barvě a esy (někdy i králi) v ostatních barvách větší zdvihový potenciál, než listy s opačným umístěním figur.

Další nezakalkulovanou výhodou es a králů je, že mohou sloužit jako rychlé vstupy k podehrání jiných barev.

Eso má vyšší hodnotu pro jeho schopnost udržet si kontrolu nad barvou, když se můžeme rozhodnout, kolikátý zdvih esem vezmeme. Např. Axx i QJ10 za 5listem soupeře představuje 1 zdvih v BT závazku. Ale s esem můžeme dvakrát propustit a vyliminovat tak barvu u druhého soupeře, což s druhou kombinací nejde.

Podobně s xxx proti AQx nebo KQx máme shodně 1½ zdvihu. Výhodou AQx s neseďícím králem jsou šance na vpustku i větší skvízové možnosti, kdy můžeme zvýšit hodnotu až na 2 zdvihy. Taková technická zahrání s KQx k dispozici obvykle nebývají. Jestliže máme v barevné hře po odhozu možnost zredukovat xxx na xx, tak zvýšíme hodnotu AQx na 2½ zdvihu (7½TP), zatímco KQx pouze na 2 zdvihy (6TP + 1½ odhozových TP, které se mohou, ale nemusejí uplatnit).

V barevných závazcích mají nižší figury menší hodnotu, než kolik uvádí tabulka pro figurové zdvihy. Např. Q10x proti Jxx představuje 1 zdvih (3TP). Jestliže se barva nedělí 4-3 (100-62 = 38%), tak si soupeři barvu snapnou. Za takovou barvu si počítáme raději jen 2TP. Podobně za KQxx proti Jxx si nepočítáme 6TP, ale pouze 5½TP, protože si soupeři při dělení barvy 6-0 a 5-1 mohou barvu snapnout (16%). Jestliže nám chybí trumfové eso, tak snap může nastat i při rozdělení barvy u soupeřů 4-2. Dva zdvihy tak uděláme pouze při dělení 3-3 (36%), takže si pak za takovou barvu počítáme pouze 4TP. Existují i jiné situace, kdy nižší figury nemají tabulkovou hodnotu. Abychom si vypracovali zdvih na nižší figury, musíme jít ze zdvihu. Toho mohou soupeři využít a zkracovat nás v trumfech odehráváním své barvě. Pokud bychom ztratili trumfovou kontrolu, tak si budeme muset naši vypracovanou barvu zahodit na barvu soupeřů a zdvih na nižší figuru nezískáme. Listy s nízkými figurami v jedné barvě musíme tedy korigovat směrem dolů, listy s vysokými figurami nekorigujeme.

Umístění figur v 7 a 8 fitech je výhodnější, než jejich umístění v kratších fitech. Proto je např. AQxx cennější než AQx, když proti KJx máme v prvním případě možnost získat odhozový zdvih. Podívejme se na tato rozdání:

W	E1	E2	E3	E4
♠ KQx	AJx	AJxx	AJxx	AJxx
♥ Axxx	xxxx	xxx	xx	x
♦ AK	QJ	QJ	QJx	QJxx
♣ xxxx	Jxxx	Jxxx	Jxxx	Jxxx

Ve všech případech má E stejné figury (25FB na lince). Listy E1 až E4 vznikly postupným přesouváním srdcí do piků a kár. Po károvém výnosu uhradíme do BT s E1 6 zdvihů, s E2 uhradíme 7 zdvihů, po srdcovém výnosu s E3 uhradíme 8 zdvihů a s E4 9 zdvihů. Také si všimněme, že po přidáním ♣A do listu W (29FB na lince) splníme ve všech příkladech pouze o 1 zdvih více. Rozdání jsem zkonstruoval pro ty, kteří uctívají FB jako jednoduchou modlu, která je vždy dovede do správného BT závazku. Vidíme, jakou obrovskou sílu mají figury v dlouhých barvách a ♥A jako zádrž prvního kola v barvě soupeřů.

Závěr

Každému, kdo to dočetl až sem, je jasné, že správně ocenit sílu listu je obtížný problém. Dobrý licitační systém ne vždy navede hráče do správného závazku. Někdy se hráč ocitne v situaci, kdy se musí sám rozhodnout, a v takových případech používá intuici i vlastní hráčskou zkušenost. Ty ale nelze kvantifikovat a ověřit tak, zda rozhodnutí bylo statisticky korektní či nikoliv. Existují určitě hráči, kteří jsou nadáni od kartiboha a kteří situaci většinou vyhodnotí správně, aniž by měli tušení, jak ke svému rozhodnutí dospěli. To nám ostatním vůbec nepomůže, protože stejné rozdělení hrát určitě nebudeme a o jiném rozdělení nemůžeme říci, že je podobné, když myšlenkový pochod bridžového génia nezná ani on sám. I kdyby hráč nepoužíval u stolu mnou navrhované oceňování síly listu, může si pak doma v klidu spočítat hodnotu listů a zjistit, zda se rozhodl správně. Tak si podvědomě vytvoří vazbu na mechanismy této metodiky a získá zkušenosti, které by se měly zákonitě projevit ve zvýšené kvalitě vlastního úsudku při oceňování síly listu a tím i licitace. Někdy ale zjistí, že pro správné ohodnocení potřebuje jinou nebo nějakou další informaci o listu partnera. A to je úkol pro tvůrce licitačních systémů, aby systém poskytoval ty informace, které jsou pro určení optimálního závazku zapotřebí.

Záměrem tohoto pojednání bylo také přesvědčit některé hráče, že nestačí otrocky ohodnotit list pomocí FB pouze na začátku licitace. Aktualizaci síly listu je nutné provádět po každém licitačním kole. To nám pak napoví, jakou další hlášku zvolit. Slabý list se může stát silným a naopak. Ve světle toho se hlášky typu „Ten slem jsem musel licitovat, protože jsem měl 13FB“ nebo „Jak jsem mohl přijmout výzvu do hry, když jsem měl pouze 6FB?“, stávají pouhými výmluvami. Prostý součet figurových bodů nerozhoduje o výši závazku, to mi snad po přečtení této metodiky budete věřit. Někdy je sice účinný, ale často selhává a dobří hráči v takových případech přistupují k jeho modifikaci, která je do značné míry závislá na jejich zkušenosti. Doufám, že jsem pomohl čtenáři pochopit faktory, které ovlivňují tvorbu zdvihů, což by mohlo vést k jeho zpřesněné licitaci.

Některé úvahy licitujících hráčů jsme probrali v předchozím textu, na jiné nám nezbyl prostor a jiné jsme nebyli schopni komplexně hodnotit, neboť důležité úhly pohledu na ocenění síly listu nebyly ještě probrány. Proto si další aspekty systematicky probereme na příkladech.

Příklady

Pokud to nebude nezbytné, tak se v některých příkladech nebudeme zdržovat korekcemi figurových TP, protože ty vyžadují přesnou znalost rozlohy i figur, což v praxi dražba příliš často neumožňuje.

1. Rozloha 4333 proti 4333

Naše rozloha 4333 nastává zhruba v každém desátém rozdání (10,5%) a umožňuje partnerovi snadno stanovit výši závazku, protože partner vidí všechny krátkosti ve svém listu. S rozlohou 4333 nebývá dobře řídit licitaci, lepší je ukázat partnerovi svou rozlohu.

Zrcadlová rozloha 4333 proti 4333 je jediná rozloha s 8listým fitem, kdy nemáme žádného dubla, singla ani šikénu. Pokud všechny barvy držíme, tak máme pro BT o 3TP za čtvrtou kartu ve 4listu více než pro barevný závazek, takže při síle na 3.° i 4.° pro barevný závazek směřujeme závazek do 3BT.

W	E1	E2	E3
♠AKxx	QJxx	QJxx	Jxxx
♥Axx	Kxx	KQx	KQx
♦Kxx	Axx	Axx	Axx
♣xxx	Axx	xxx	Kxx

- E1: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 12\text{TP}$, E1 má $2\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 12\text{TP}$, dohromady 24TP stačí pouze na 3♠, pro BT máme o 3TP více za čtvrtý pik, což umožní sehrávat 3BT. V takovém rozdání často dummy po licitaci 1BT - 2♣ : 2♠ - 4♠ odchází spokojeně na občerstvení do baru. Po návratu se diví, že partner s 28FB na lince spadl, a přitom se trumfy dělily 3-2 a soupeři si nic nesnapli. Při zrcadlových rozlohách 4333 bývá v BT stejně zdvihů jako v barevném závazku, proto raději upřednostňujeme 3BT. Také si všimněme, jak celkových 55 Zar Pointů chybně určilo závazek 4♠. Přidáním ♣Q do E1 se dostaneme na 26½TP, takže můžeme hrát 4♠ na impas trefový. Přesto je lepší dražit 3BT na 100%, když v případě sedícího trefového impasu uhrajeme nadzvih.
- E2: E2 má $2\frac{1}{2}+5+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 10\frac{1}{2}\text{TP}$, celkem na lince 22½TP (po korekci v ♥ a ♣ 24TP), což signalizuje závazek 3♠. Do BT máme 9 zdvihů, pokud si soupeři nestáhnou 5 zdvihů v ♣. Trefy sice nedržíme, ale 26TP nám postačuje na 3BT, když pravděpodobnost dělení trefů 4-3 62% nám velí je licitovat (trefy oceníme na -1TP, čtvrtý pik 3TP, dohromady 26TP pro BT).
- E3: E3 má $-\frac{1}{2}+5+3\frac{1}{2}+2\frac{1}{2} = 10\frac{1}{2}\text{TP}$, dohromady 22½TP. Měli bychom hrát 2♠ nebo na 25½TP hraniční 3BT, které po spadnutí ♠Qx nelze z listu E3 prohrát. Pokud uděláme pouze 3 pikové zdvihy, musí sedět expas v trefech a soupeři si nesmějí vypracovat 4 zdvihy v trefech nebo 3 zdvihy v kárech.

2. Rozloha 4333 proti listu s dublem

Rozlohy s jedním dublem bez další krátkosti jsou 4432 a 5332, které jsou i nejčastějšími rozlohami s 21.55% a 15.52%. Jestliže máme 8fit v drahé při rozloze 4333 proti 4432 a 22½ figurových TP, tak si můžeme započítat až 3 rozlohové TP za dubla a s 25½TP na lince můžeme dražit drahou manš na 50%. Jestliže si soupeři nestáhnou ztrátové zdvihy v barvě rozdělené 3-3 a my stihneme vypracovat odhozový zdvih v barvě dělené 4-3 nebo 3-2, máme možnost zvýšit pravděpodobnost splnění barevného závazku odhozením ztrátové karty, pokud nějakou máme. S rozlohou 5332 proti 4333 s fitem 5-4 nebo 5-3 nemají listy žádný snapovací potenciál, s rozlohou 4432 proti 4333 s fitem 4-4 máme vždy snapovací potenciál 1 zdvihu.

A kolik TP mají stejné listy do BT? Pokud si za dubla počítáme až 3 rozlohové TP v barevné hře, tak s rozlohou 4432 po započtení 3TP za čtvrtou kartu fitu 4-4 máme zhruba stejně TP i do BT. Pro BT závazky ale potřebuje o 3TP více než pro barevný závazek na stejném stupni, takže obvykle splníme v barevném závazku o 1 zdvih více. Jestliže si soupeři nestihnou odehrát svou barvu v BT závazku, tak někdy se nám může stát, že máme v barvě dělené 4-3 nebo 3-2 odhozový zdvih (např. Q10x proti Jx, AQJ proti xx, AKx proti Qx), který v barevné hře nestihneme uplatnit a který je duplicitní hodnotou k dublu. To ale v BT závazku nemusí platit, protože tam můžeme odhodit i z barvy dělené 4-4, což v trumfovém závazku nejde (např. v trumfovém závazku musíme odevzdat trumf, když máme trumfy AKQx proti xxxx a trumfy se dělí 4-1, avšak v BT závazku se můžeme ztrátové karty zbavit odhozem), takže počet zdvihů do barevného závazku i do BT může být i vyrovnaný. V barevném závazku si navíc mohou soupeři snapnout naši barvu (např. Qxx proti J10x), což se jim v BT závazku nepodaří. Musíme si uvědomit, že čím slabší vedlejší fit 4-3 máme, tím musíme mít silnější zádrže v krátkých barvách, jinak délkový zdvih nestihneme realizovat a tak si ho nemůžeme ani započítat (barvu hodnotíme jako 3-3). Výše uvedené ovšem platí v BT pouze tehdy, pokud si soupeři neodehrají svou dlouhou barvu, neboť v opačném případě bychom museli počítat záporné 3-4TP (v případě, že soupeři nalicitovali 5list, tak i -6TP) a např. z 9 zdvihů bychom se dostali na 8 zdvihů (nebo i na 7 zdvihů).

S rozlohou 5332 získáme do BT navíc i 3TP za pátou kartu a pak mají listy za předpokladu dostatečného držení soupeřových barev stejné množství zdvihů do barevného závazku i do BT. V případě 8fitu 4333 proti 2533 (viz následující příklad E4) nebo 9fitu 4333 proti 5332 (viz následující příklad E3) máme o 3TP více pro BT než pro barevnou hru, což umožní uhrát i stejný počet zdvihů. V barevné hře si počítáme 3TP za dubla a v BT 3TP za vypracovaný 4list a 6TP za vypracovaný 5list, jinak figurové zdvihy hodnotíme stejně. Protože ke shodnému závěru dojdeme, když budeme hodnotit sílu listu s rozlohou 4333 proti libovolnému jednobarevnému listu (např. u rozlohy 6322 počítáme v barevné hře 6TP za dva dubly a v BT 9TP za čtvrtou, pátou a šestou kartu), tak za předpokladu dostatečných zádrží v krátkých barvách platí, že zdvihový potenciál rozlohy 4333 proti jednobarevnému listu je stejný pro BT i barevnou hru, neboť listy nemají žádný snapovací potenciál. Jestliže si soupeři vypracují svou dlouhou barvu, tak už to neplatí, protože v BT si musíme započítat záporné TP, když už nemáme ztrátové zdvihy, které bychom mohli na soupeřovu barvu odhodit.

Vzniká otázka, jak často si soupeři stihnou vypracovat svou barvu a jak často najdou správný výnos? David Stern porovnával listy se silou na manš a s rozlohou 5332 na pikách proti libovolné rozloze 4333. Na vzorku 5000 rozdání zjistil, že průměrně uhrájeme o ½ zdvihu více v barevném závazku než v BT. Závazek 3BT zvítězil o 9% nad závazkem 4♠. Pokud vyloučíme listy s fitem 5-4, tak byl rozdíl dokonce 14%. I v případě 8fitu 4432 proti 4333 jsou 3BT lepší o 3%. Co z toho plyne? V týmově hodnocených soutěžích s rozlohou 4333 a silou na manš nemá smysl po partnerově zahájení 1BT hledat drahý fit Staymanem, ale přímo licitujeme 3BT. Program Deep Finesse, který pro Davida Sterna sehrával i bránil všechny závazky, znal samozřejmě všechny 4 listy, takže našel vždy porážející výnos. To se u stolu nestane, neboť po přímé licitaci 3BT soupeři nemusejí trefit výnos a i chyby obránců jsou častější, než jsou chyby sehrávajícího, je tedy procento v reálu splněných 3BT ještě vyšší, než uvádí Sternova statistika.

V následujících příkladech si všimějme, že s jedním dublem ve spojených listech často nestačí 25FB na manš v drahé barvě.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9
♠AKxx	QJxx	Qxxx	QJxxx	xx	QJxx	QJxx	QJxx	QJxxx	QJxx
♥Axx	xxx	KQx	xxx	KQJxx	KQJx	KQJx	KQJxx	KQJx	KQJxx
♦Kxx	Ax	Ax	Ax	xxx	Axx	AQx	Ax	Ax	Ax
♣xxx	Axxx	xxxx	Axx	AKx	Ax	Ax	Ax	Ax	xx

- E1: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E1 má $2\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 12$ TP pro ♠, po korekci $+\frac{1}{2}$ TP v ♦ dohromady 24TP stačí pro 3♠. Pro BT máme o 3 rozlohové TP v ♦ méně a o 3 délkové TP více za čtvrtý pik, ale všechny barvy držíme a máme 8 rychlých zdvihů (délkový zdvih v trefech nestihneme vypracovat, nesmíme si ho tedy ani započítat), takže 2BT nelze prohrát. 25FB neumožňuje splnit 3BT ani 4♠.
- E2: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E2 má $1+5+6\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 12$ TP. Po korekcích $\frac{1}{2}+\frac{1}{2}+\frac{1}{2}+1$ získáme celkem 26TP, které by mohly stačit na 4♠. Musíme ale ještě provést korekci v ♣. Jestliže se trumfy dělí 3-2, ♣ se nedělí 3-3 a soupeři zahrají čtyřikrát ♣, tak spadneme, když N bude mít aspoň 4list v ♣ s delšími trumfy nebo S bude mít aspoň 4list v ♣. To odhadneme na $1\frac{1}{2}$ TP a výsledných $24\frac{1}{2}$ TP nestačí na rentabilní 4♠. V BT závazku nám žádná trumfová promoce nehrozí, takže splníme, když se ♠ dělí 3-2 a ♣ budou 3-3 nebo 4-2 (na případný čtvrtý tref se zbavíme ztrátové karty). To nastane ve více než 50%, takže máme dobrou šanci získat 9 zdvihů v závazku 3BT ($11+9+6-\frac{1}{2} = 25\frac{1}{2}$ TP).
- E3: Po přesunutí ♣x do ♠ v E1 má W $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E3 má $2\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 12$ TP, dohromady pro ♠ $23\frac{1}{2}$ TP, tedy závazek 3♠. Máme 9fit v ♠, 25FB na lince a 4♠ nejde splnit. Do BT si E3 nezapočítá 3TP za dubla v ♦, ale přičte 6TP za čtvrtý a pátý pik. Máme o 3TP pro BT více než pro ♠, všechny barvy držíme, takže do BT závazku uděláme i stejný počet zdvihů jako do ♠. Všimněme si, že 5list pikový v barevné hře nepřinesl 1 zdvih navíc oproti 4listu pikovému v E1, pouze se nepatrně zvýšila pravděpodobnost splnění při nepříznivém dělení trumfů. Na druhé straně, pokud se v E1 ♣ dělí 3-3 a nepřijde výnos do ♥, tak s E1 lze splnit i 4♠, což se nám s E3 těžko povede. Počet zdvihů v barevném závazku závisí primárně na krátkých barvách, nikoliv na dlouhých barvách. Bez možnosti snapu z krátkých trumfů máme i 9 zdvihů v BT.
- E4: W má $6+3+2\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 11$ TP, E4 má $3+6-\frac{1}{2}+7 = 15\frac{1}{2}$ TP, dohromady pro ♥ $26\frac{1}{2}$ TP (po korekci $-\frac{1}{2}$ TP v levných barvách $25\frac{1}{2}$ TP), tedy závazek 4♥. Pro BT má E4 $0+12-\frac{1}{2}+7 = 18\frac{1}{2}$ TP, celkem $29\frac{1}{2}$ TP (po korekci $-\frac{1}{2}$ TP v levných barvách $28\frac{1}{2}$ TP). Protože nezískáme žádný přebitek navíc, je lepší uhrát shora 9 zdvihů v 3BT z listu W, než 4♥ s 27FB na expas v ♦.
- E5: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+0 = 12\frac{1}{2}$ TP, E5 má $2\frac{1}{2}+6+3\frac{1}{2}+6 = 18$ TP pro ♠, dohromady $30\frac{1}{2}$ TP. Po dotazu na esa může E5 provést korekci $-\frac{1}{2}$ TP v ♥ a připočítat si 3TP za odhození ♦x na ♥J, když jsme v ♦ odstranili ztrátový zdvih. Hodnotu v ♥ lze počítat i jako 7fit 4-3 ($2\frac{1}{2}+6+3\frac{1}{2}$ za délku = 12TP), pak ovšem nepočítáme 3TP za odhozový zdvih, protože ten už tam je započítán. V případě rozdělení trumfů 4-1 trumfneme pouze dvakrát a zahrajeme ♣A a malý ♣. Další zdvih vezme W a snapne třetí tref, přejde zpět, dotrumfuje a na ♥ zahodí ztrátové káro. Všimněme si, že po odhozu na ♥ nemusíme držet ♦, protože se soupeři už nedostanou k výnosu. Výsledných 33TP stačí na 6♠. Pro BT si E5 nemůže započítat 3 rozlohové TP v ♣, započítá si 3TP za čtvrtý pik, ale s celkovými 33TP nelze 6BT licitovat. Ke stejnému závazku se dostaneme, když u W prohodíme ♦K za ♣x.
- E6: Jak se změní výpočet po přidání ♦Q do listu E5? E6 má $2\frac{1}{2}+6+6+6 = 20\frac{1}{2}$ TP pro ♠. Celkových 33TP postačuje na 6♠. Na ♥J si zahodíme jeden ♣, což nám nestačí ke snížení počtu ztrátových zdvihů v ♣, v ♦ žádný ztrátový zdvih nemáme. ♦Q nám oproti E5 žádný zdvih navíc do 6♠ nepřinesla, pouze umožnila hrát bezpečnějších 6BT, což ocení zejména milovníci topově hodnocených turnajů. Jediná barva, kde se můžeme zbavit 1 ztrátové karty, se musí dělit 3-3. Proto není výhodné v ní udělat poslední třetí zdvih na figuru, protože pak nastane duplicita. Všimněme si, že ke kombinované duplicitě mezi figurovými a odhozovými zdvihy určitě dojde, když máme v barvě 3 nebo 4 figury (např. KJx proti Qxx, AQx proti Jxx apod.). Pokud bychom kára oslabili např. prohozením ♦K za ♣x u W, lze splnit 7♠ na impas v ♦. Srovnej s E7, kde lze zahodit dva ♣.

- E7: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2+0 = 12\text{TP}$, E7 má 2 dubly, takže si počítá po 3 rozlohových TP v každé z levných barev: $2\frac{1}{2}+6+6\frac{1}{2}+6\frac{1}{2} = 21\frac{1}{2}\text{TP}$ pro \spadesuit . Dva trefy odhodíme na srdce až po vytrumfování, když rozdělení trumfů musí být 3-2 (68%), takže si můžeme připočítat 2TP za redukci trefů z 3-2 na 1-2. Trefy pak hodnotíme jako x proti Ax, tedy 8TP. Celkových $35\frac{1}{2}\text{TP}$ umožňuje vydražit $7\spadesuit$ na dělení trumfů 3-2. Dlouhá srdcová barva poskytla odhozy ztrátových zdvihů v \clubsuit . Při dělení trumfů u soupeřů 3-2 pikový fit 4-4 poskytne 5 zdvihů v trumfech po odhozu \clubsuit na \heartsuit . Všimněme si, že pro závazek v \heartsuit nemáme žádný odhozový zdvih a 33TP (W má $6\frac{1}{2}+3+2+0 = 11\frac{1}{2}\text{TP}$, E7 má $2\frac{1}{2}+6+6\frac{1}{2}+6\frac{1}{2} = 21\frac{1}{2}\text{TP}$) dovoluje vydražit pouze $6\heartsuit$. Pro 6BT nám 36TP také stačí.
- E8: Po přesunu \heartsuit x do \spadesuit v E7 má E8 $2\frac{1}{2}+6+6\frac{1}{2}+6 = 21\text{TP}$ pro \spadesuit , celkem s W 33TP . Na 4list \heartsuit se nelze zbavit žádného ztrátového zdvihu. Ačkoliv máme o trumf více než E7, $7\spadesuit$ nelze splnit. Ale na rozdíl od E5 lze splnit 6BT, protože si připočteme 3TP za pátý \spadesuit . Všimněme zajímavé závislosti: Jestliže si odhozový zdvih můžeme plně započítat, můžeme hrát o stupeň vyšší barevný závazek. Jestliže si odhozový zdvih nemůžeme započítat, máme stejný zdvihový potenciál pro barevnou hru i pro BT.
- E9: Po vyjmutí \clubsuit A z E7 dostaneme: $2\frac{1}{2}+6+6\frac{1}{2}+3 = 18\text{TP}$ pro \spadesuit , celkem s W 30TP . Máme odhozové zdvihy na \heartsuit ? V \diamond máme 9TP, takže tam se odhoz neuplatní, v \clubsuit můžeme provést redukci z 3-2 na 1-2 a zvýšit si tak počet rozlohových zdvihů z 1 na 2. To by ovšem bylo možné pouze za předpokladu, že si soupeři trefy nestáhnou, pak bychom s danými listy mohli využít potenciál 12 zdvihů pro \spadesuit . Pokud soupeř \clubsuit nevynese, snadno splníme $6\spadesuit$. My se na to raději nespolehejme a slem nelicitujeme.

W	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16
\spadesuit AKxx	xx	xx	xx	QJxxxx	xx	xxxxxx	xx
\heartsuit Axx	KQJxx	KQJxx	KQJxx	Kx	KQJxxx	Kx	Kxxxxx
\diamond Axx	Kx	KQ	Kx	Kx	Kx	Kx	Kx
\clubsuit xxx	AKxx	AKxx	AKQx	AKx	AKx	AKx	AKx

- E10: W má $6+3+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 12\text{TP}$, E10 má $3+6+5+7 = 21\text{TP}$ pro \heartsuit , po korekci $+\frac{1}{2}\text{TP}$ v \diamond , $-\frac{1}{2}\text{TP}$ v \clubsuit je dohromady 33TP . Máme dvoubarevný list a měli bychom zjistit, zda je druhá barva (\clubsuit) dostatečně kryta trumfy. Jestliže nejdříve vytrumfujeme, budeme se muset spolehnout na rozdělení trefů 3-3. E10 si pak ocení trefy místo 6TP pouze 4TP, protože ze 4 ztrátových zdvihů v trefech kryje dva esem a králem a třetí zdvih nekryje ničím a čtvrtý pouze třetinou zdvihu (36% za rozdělení 3-3 odpovídá zhruba 1TP). Celkových 31TP na slem nestačí. Když hlavní hráč propustí \clubsuit a pak v trumfech odehraje A a K, tak splní i v případě, že jsou zbývající trumfy s dlouhými trefy v jedné ruce, neboť při dělení trefů 3-3 dotrumfuje a při dělení 4-2 čtvrtý tref snapne. Trefy si tak oceníme na 5TP a celkových 32TP bude stačit pro hraničních $6\heartsuit$. Největší šanci na splnění dává hlavnímu hráči odehrání pouze \heartsuit K, přičemž soupeři přidají trumf, a pak třikrát trefy shora (druhý tref hrajeme malou do figury pro případ, že N má v \clubsuit singla) s tím, že čtvrtý tref snapneme \heartsuit A, pokud má S 4 trefy. Splníme při dělení trumfů 3-2 vždy, nebo v případě, že N má 4 trefy a S má 4 trumfy, tak stačí snapnout malým trumfem, popřípadě přesnapnout trumf S esem. V ostatních případech, kdy jsou trumfy 4-1 a trefy se nedělí 3-3, tak po čtvrtém trefu od S nebo po trumfu od N splní pouze jasnovidci. Při takové sehrávce oceníme trefy na $5\frac{1}{2}\text{TP}$ a celkových $32\frac{1}{2}\text{TP}$ bude stačit pro $6\heartsuit$. Vidíme, že kvalita sehrávky ovlivňuje i započítávané rozlohové TP. Pro BT závazek W má $6\frac{1}{2}+3+3-1\frac{1}{2} = 11\text{TP}$, E10 má $0+6+2+6\frac{1}{2} = 14\frac{1}{2}\text{TP} + 6\text{TP}$ za čtvrté a páté srdce + 3TP za čtvrtý tref, což je celkem $34\frac{1}{2}\text{TP}$ (po korekci v \diamond 34TP), tedy $\frac{1}{2}\text{TP}$ pod hranicí pro malý slem v BT (na trefy 3-3).
- E11: V porovnání s E10 jsme o \diamond Q silnější, E11 má $3+6+5\frac{1}{2}+7 = 21\frac{1}{2}\text{TP}$ pro \heartsuit , po korekci $-\frac{1}{2}\text{TP}$ \clubsuit dohromady 33TP . Máme stejnou dvoubarevnou rozlohu jako v E10, takže musíme řešit 4 ztrátové zdvihy v trefech. Nyní ale nemusíme čtvrtý tref snapovat, protože ho můžeme odhodit na káro. Máme tedy v trefech pouze 3 ztrátové zdvihy, z nichž pouze 2 jsou pokryty esem a králem. Celkových 33TP tak bohatě stačí na $6\heartsuit$. Jestliže máme listy se snapovacím potenciálem 1 zdvihu a na vysoké káro nelze odhodit ztrátový zdvih nebo lze odhodit čtvrtý ztrátový zdvih, tak jsme se dostali přesně do té situace, kdy máme v barevném závazku stejný počet zdvihů jako v BT. Ke stejnému závazku 6BT dospějeme po prohození \diamond Q za \spadesuit x.

- E12: Když však v E11 $\diamond Q$ vyměníme za $\clubsuit x$, E12 má $3+6+5\frac{1}{2}+9\frac{1}{2} = 24\text{TP}$, dohromady 36TP, tedy závazek $7\heartsuit$, což vypadá na 13 zdvihů shora. Podobně jako s E10 závazek splníme při 3-3 v \clubsuit nebo při krátkých trefech u krátkých trumfů nebo alternativně na skvíz. Je třeba být obezřetný při licitaci dvoubarevného listu, když máme trumfy pouze 5-3 a chceme z krátkých trumfů přebíjet barvu 4-3. V takových případech neplatí, že v trefech můžeme odevzdat maximálně 3 zdvihy, když po vytrumfování kryjeme až pátý tref. S touto rozlohou má hráč E12 až 4 ztrátové zdvihy v \clubsuit , které hodnotí o 3TP méně, než uvádí tabulka: $xxxx = -3\frac{1}{2}\text{TP}$, $Axxx = \frac{1}{2}\text{TP}$, $AKxx = 4\text{TP}$, $AKQx = 6\frac{1}{2}\text{TP}$, $AKQJ = 9\frac{1}{2}\text{TP}$. Ve všech případech kromě posledního si může připočítat 2TP za vypracování čtvrtého trefu při dělení barvy 3-3 (1TP) a za úspěšné prosnapnutí čtvrtého trefu po dvojím trumfnutí (1TP), což nastane v menší polovině případů, kdy se trefy nedělí 3-3. Celkových 35TP postačuje na hraniční závazek $7\heartsuit$. Abychom měli 13 zdvihů do $7\heartsuit$ jistých, potřebovali bychom navíc některou z figur $\clubsuit J$, $\heartsuit Q$, $\diamond Q$ nebo přesunout u W pik do trumfů, abychom mohli vytrumfovat a pak si tref bez obav snapnout.
- E13: W má $7+3\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 13\frac{1}{2}\text{TP}$, E13 má $2+5\frac{1}{2}+5\frac{1}{2}+7 = 20\text{TP}$ pro \spadesuit , celkových $33\frac{1}{2}\text{TP}$ určuje závazek $6\spadesuit$. V slemových listech korigujeme Kx na $2\frac{1}{2}\text{TP}$, které spolu s dublem dává $5\frac{1}{2}\text{TP}$. V BT závazku je 6TP za červené dubly kompenzováno 9TP za čtvrtý, pátý a šestý pik, takže můžeme hrát i 6BT. Přidáním libovolné Q uhradíme 13 zdvihů, když přidáním červené Q získáme odhozový zdvih, protože se můžeme zbavit ztrátového zdvihu v trefech. Přidání $\clubsuit Q$ zase stoupne figurová hodnota trefů v E13 ze $6\frac{1}{2}\text{TP}$ na $9\frac{1}{2}\text{TP}$ (po korekci na 9TP).
- E14: W má $6+3\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 12\frac{1}{2}\text{TP}$, E14 má $3+5\frac{1}{2}+5\frac{1}{2}+7 = 21\text{TP}$ pro \heartsuit , tedy dohromady stejných $33\frac{1}{2}\text{TP}$ jako v předchozím příkladu. Opět můžeme hrát $6\heartsuit$ nebo 6BT. Porovnáním s E13 vidíme, že fity 6-4 i 6-3 přinesly stejný počet zdvihů.
- E15: Když v E13 nahradíme $\spadesuit QJ$ dvěma malými trumfy, klesne figurová síla E15 v pikách z 2TP na $1\frac{1}{2}\text{TP}$, což nám bohatě stačí na šancovních $6\spadesuit$ i 6BT, přestože jsme o 3FB slabší. Ve velkých fitech mají nízké figury malý význam.
- E16: Analogicky v E14 nahradíme $\heartsuit QJ$ dvěma malými trumfy. Figurová síla E16 v \heartsuit klesne z $5\frac{1}{2}\text{TP}$ na 3TP. Celkových 31TP nám na slem nestačí. Pravděpodobnost odevzdání zdvihu v \heartsuit je větší než 50%, protože máme na lince pouze 9 srdcí. Vidíme, že Q v 9fitu je rozhodující kartou, zatímco v 10fitu (viz E15) má jen zanedbatelnou roli.

3. Rozloha 4333 proti listu se singlem

Singl má v barevné hře potenciál až 6TP. Při započítávání celých 6TP postupujeme opatrně zejména tehdy, když máme pouze 8fit v trumfech. Při rozdělení trumfů 4-4 nás nesmějí soupeři vytrumfovat a musíme mít do listu s rozlohou 4333 dva vstupy pro snap a někdy i jeden na dotrumfování.

Pokud máme sílu na 3.° nebo 4.° bez možnosti získat zdvih navíc snapem (jednobarevný list s vypracovatelnou barvou a se singlem) a zároveň ostatní barvy (hlavně barvu singla) dostatečně držíme, mohou být lepším závazkem 3BT.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10
♠AKxx	QJxx	QJxx	QJxx	QJxx	QJxx	QJxxx	QJxxxx	QJxx	xxx	QJx
♥Kxx	Axxx	Axxx	AQxx	Axxx	AQxx	Axxx	Axx	Axxxx	AQJxx	AQJxx
♦Axx	x	K	x	Kxxx	KQxx	x	x	x	x	x
♣xxx	AKxx	AKxx	AKxx	x	x	AKx	AKx	AKx	AKxx	AKxx

- E1: W má $6\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+3-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E1 má $2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+5+7 = 18$ TP pro ♠, v ♥ nebo ♣ máme 1 odhozový TP, tedy dohromady $30\frac{1}{2}$ TP (po korekci v ♣ 30TP) pro závazek 5♠. Za kárového singla si nepočítáme plných 6TP, protože po vysnapnutí všech kár máme problémy s dotrumfováním. Pro BT má E1 o 5 rozlohových TP v ♦ méně a o 3TP více za čtvrtý pik, takže uhraje pouze 3BT, protože případné délkové zdvihy v ♥ nebo ♣ po károvém výnosu nestihneme vypracovat.
- E2: Přidáním ♦K do E1 jsme získali možnost odhodit jeden ztrátový zdvih. S rozlohou 4441 se však jedním odhozem v žádné barvě ztrátového zdvihu nezbavíme. Protože nám stačí snapnout pouze jedno káro, můžeme za kárového singla počítat plných 6TP. Na celkových 31TP splníme 5♠, zatímco v BT uhrajeme 10 zdvihů, tedy o 1 zdvih více než s E1. A protože máme 2 zádrže v ♦ do BT, je šance i na 11 zdvihů vypracováním čtvrté karty v srdcích nebo trefech, popř. na skvíz.
- E3: Jak se změní síla, když místo ♦K umístíme do listu E2 ♥Q? Hodnota v ♥ stoupne o $2\frac{1}{2}$ TP oproti E1 a na celkových 33TP pro ♠ licitujeme 6♠. Pokud přidáme ještě ♥J, získáme při trumfech 3-2 2TP za odhoz ztrátového ♣ a můžeme dražit hraničních 7♠.
- E4: W má $6\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+0 = 12\frac{1}{2}$ TP, E4 má $2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+6 = 14\frac{1}{2}$ TP pro ♠, tedy dohromady 27TP pro závazek 4♠. Zdvihový potenciál do BT je o 2 zdvihy slabší.
- E5: Po přidání ♥Q a ♦Q stoupla figurová síla o $2\frac{1}{2}$ TP v každé z červených barev na celkových 32TP, což odpovídá malému slemu v ♠. To platí pouze za předpokladu dostatečného počtu vstupů k odsnapnutí trefů a k dotrumfování. Po odehrání ♠QJ a trumfech 4-1 nemůžeme odsnapnout poslední ♣ a budeme se muset spolehnout na dělení některé červené barvy 3-3 nebo na skvíz.
- E6: Rozdání vzniklo přesunem ♣x v E1 do trumfů. W má $6\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+3-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E6 má $2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+6+7 = 19$ TP pro ♠, tedy dohromady $30\frac{1}{2}$ TP (po korekci v ♣ 30TP) dojdeme k závazku 5♠. Delší trumfy oproti E1 nám zdvih nepřinesly, pouze se nepatrně zvýšila pravděpodobnost neodevzdání trumfového zdvihu a plné uplatnění hodnoty kárového singla (6TP). Pokud se ♥ dělí 3-3, tak si na ně můžeme odhodit ztrátový ♣. Lze si tedy přičíst 1TP, ale na 31TP je 6♠ nerentabilní závazek.
- E7: Jestliže v E6 přesuneme ♥x do trumfů, tak napočteme o 1 odhozový TP méně než v E6. Zatímco s E6 splníme 6♠ při dělení ♥ 3-3, tady má 6♠ mnohem menší šance, přestože máme o 1 trumf více. Opět vidíme, že v barevném závazku o zdvihovém potenciálu listu rozhodují barvy krátké a ne dlouhé. Pokud můžeme na vedlejší barvu odhodit ztrátový zdvih, tak bývají dvoubarevné listy silnější než jednobarevné. Kdybychom některou kartu u E7 přesunuli do trumfů, tak si za dubla v ♥ či v ♣ připočteme 3 rozlohové TP a splníme 6♠. Podobně za šikénu v ♦ získáme 3 odhozové TP, protože na ♦ A odhodíme ztrátový zdvih v ♥ nebo v ♣.
- E8: Po přesunutí ♣x z E1 do ♥ má W $6\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+3-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E8 má $2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+5+7 = 18$ TP pro ♠, tedy dohromady $29\frac{1}{2}$ TP (po korekci v ♣ 29TP). Všimneme si, že po dvojím přebití kár nemůžeme dotrumfovat, pokud budou trumfy 4-1. Ani po srdcovém výnosu a jejich dělení 4-1 nemáme přechod do listu W. Proto jsme v ♦ počítali pouze 5TP za singla. Při trumfovém 8fitu má singl málokdy plnou

hodnotu 6TP. Na vypracované ♥ se zbavíme ztrátového zdvihu v ♣, takže připočteme 2TP za odhozový zdvih. Nepočítáme si celé 3TP, protože rozdělení 4-1 srdcí může sehrávku zkomplikovat. Pokud se srdce dělí 3-2, můžeme odhodit na páté srdce ♦ a zvýšit tak rozlohou hodnotu E8 v ♦ z 5TP na 6TP. Celkových 32TP stačí na licitaci 6♠. Hrajeme jednoduše na dělení ♥ 3-2. Vezmeme první výnos a propustíme srdci (srdcový výnos rovnou propustíme). Další výnos vezmeme a snapneme pouze jedno káro. Dotrumfujeme a dohrajeme na srdce. Uděláme 5 trumfových zdvihů se snapem, 4 srdcové, eso kárové a AK v trefech. Všimneme si, že v rozdání máme v ♥ druhý 8fit. Kolik zdvihů máme pro ♥? W má $6\frac{1}{2}+2+3-\frac{1}{2} = 11\text{TP}$, E8 má $2\frac{1}{2}+3+6+7 = 18\frac{1}{2}\text{TP}$, nemáme žádné odhozové zdvihy, takže celkových $29\frac{1}{2}$ (po korekci v ♣ 29TP) stačí jen na bezpečné 4♥. Splnění 5♥ vyžaduje dělení trumfů 3-2, takže bychom licitací tohoto závazku podstupovali zbytečné riziko, které by nebylo kompenzováno žádným ziskem.

- E9: W má $7+2+3-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}\text{TP}$, E9 má $-\frac{1}{2}+7+6+7 = 19\frac{1}{2}\text{TP}$, celkem 31TP pro ♥, po korekcích $-\frac{1}{2}\text{TP}$ v černých barvách 30TP. V dvoubarevném listu máme v trefech čtvrtou kartu, která není jistým zdvihem. Odečteme si 1TP pro případ, že čtvrtý tref neuděláme. Celkových 29TP nepokrývá 11 zdvihů, takže bychom se měli spokojit se 4♥. Pokud zaměníme ♦ x za ♦ K, lze se zbavit ztrátového ♠ (ne ♣!) na ♦ A a vylicitovat 6♥ na 32TP.
- E10: Po přidání ♠QJ do E9 má E10 má $2\frac{1}{2}+7+6+7 = 22\frac{1}{2}\text{TP}$, po korekcích $-\frac{1}{2}\text{TP}$ v černých barvách celkem 33TP umožňuje vylicitovat 6♥. Máme 1 odhozový zdvih v ♠, na který se zbavíme ♣, takže si za čtvrtý tref nemusíme odečítat 1TP jako v předchozím příkladu. A kolik zdvihů máme pro piky na trumfy 4-3? W má $6+2+3-\frac{1}{2} = 10\frac{1}{2}\text{TP}$, E10 má $2\frac{1}{2}+7+6+7 = 22\frac{1}{2}\text{TP}$, po korekci v ♣ $-\frac{1}{2}\text{TP}$ a započítání odhozového zdvihu v ♥ celkových $35\frac{1}{2}\text{TP}$ postačuje na 7♠. Protože uplatňuji odhoz ztrátového trefu na čtvrté srdce, tak jsem pro přesnější výpočet srdcí použil tabulku pro 8fit, kde celkových 9TP pokrývá 4 ztrátové zdvihy v srdcích (3 figurové a 1 odhozový zdvih). Měl bych ještě provést korekci v kárech. Kdybych musel snapnout dvě kára, tak bych k tomu musel použít ♠J, kterého bych pak nemohl použít ve figurovém hodnocení trumfů. Pro snapnutí dvou kár ani nemám dostatek přechodů. Naštěstí se zbavím třetího kára na páté srdce, takže potřebuji vyřešit pouze jeden snap. Jestliže nepřijde srdcový výnos, tak velký slem porazí pouze trumfy 5-1 nebo nějaká divočárna se šikénou. Srdcový výnos je nepříjemný v případě dělení srdcí 4-1, protože mi bere vstup do ruky na dotrumfování. Měl bych si proto odečíst $1\text{TP} = \frac{1}{3}$ zdvihu za nepříznivé dělení srdcí a velký slem nelicitovat. Pro velký slem na trumfy 4-3 potřebujeme všechny 4 figury. Malý slem na trumfy 4-3 obvykle vyžaduje dobré trumfy (všechny 4 trumfové figury a 1 ztrátový zdvih ve vedlejších barvách nebo 4 z 5 honérů v trumfech bez ztrátového zdvihu ve vedlejších barvách), možnost snapu ze 3listu a pečlivou sehrávku.

W	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18
♠AKxx	xxxx	x	Qxxxx	Qxxxxx	Qxxx	Qxxx	xxxxxx	x
♥Kxx	AQJxx	AQJxx	AQJxx	AQJx	AQJxxx	QJ10xxx	AQxxx	QJxxx
♦Axx	x	KQJxx	xx	xx	xx	xx	x	KQx
♣xxx	Axx	Ax	x	x	x	x	x	QJxx

- E11: W má $6\frac{1}{2}+2+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, E11 má $-1+7+6+3\frac{1}{2} = 15\frac{1}{2}$ TP, celkem 27TP ukazuje závazek 4♠. Jestliže si mechanicky připočteme 2 zdvihy za odhození 2 ztrátových ♣ na ♥, dojdeme k chybnému závazku 6♠. Tento závazek je pouze iluze, protože po výnosu ♣ se nám nepodaří ztrátových karet v ♣ zbavit a nesmíme si je tedy připočítávat. Správný závazek je 4♥ nebo 4♠. Pokud přidáme ♠Q nebo sehrávající bude místo ♣Axx mít ♣AQx, tak lze 6♠ (ne 6♥!) vylicitovat.
- E12: Dostáváme se k listům se dvěma krátkostmi. W má $3+2+3+0 = 8$ TP, E12 má $6+7+6+6\frac{1}{2} = 25\frac{1}{2}$, celkem $33\frac{1}{2}$ TP (po korekci v ♣ 33TP) pro ♥. Na ♠K si můžeme odhodit ztrátový ♣ a přidané 3TP signalizují závazek 7♥. Pokud bychom neměli ♣A, tak si odhozový zdvih nesmíme započítat, protože soupeři si mohou stáhnout dva ♣ a my uhradíme pouze 11 zdvihů. V takovém případě nemá ♠K žádnou hodnotu.
- E13: W má $6\frac{1}{2}+2+3\frac{1}{2}+0 = 12$ TP, E13 má $2+7+3+6 = 18$ TP, celkem pro ♠ 30TP. Můžeme si připočíst 1 zdvih (3TP) za odhození dvou ♦ (zbavíme se pouze 1 ztrátového zdvihu v ♦) = závazek 6♠. Závazek 6♥ nelze splnit, protože si na ♠ neodhodíme ztrátový zdvih (odhodíme pouze 1 káro, což nám ztrátové zdvihy nezredukuje).
- E14: Přesunutím ♥ do ♠ v E13 máme o trumf více, ale 6♠ nesmíme vylicitovat, protože 1 odhoz na ♥ nestačí na eliminaci dvou malých ♦.
- E15: Po přesunutí ♠ do ♥ v E13 má W pro piky $6\frac{1}{2}+3+3\frac{1}{2}+0 = 13$ TP, E15 má $1+6+3+6 = 16$ TP, dohromady 29TP. Na srdce odhodíme dvě kára, čímž získáme 1 odhozový zdvih. Na poslední srdce se zbavíme třetího trefu, který bychom jinak obtížně realizovali. Celkových 32TP stačí na závazek 6♠. Nutnou podmínkou splnění slemu je rozloha ♠ 3-2. Máme dokonce o 2 trumfy méně než v E14, zdvihů uhradíme o 1 více, přitom 6♥ na 9 trumfů nelze splnit, neboť není k dispozici žádný odhozový zdvih.
- E16: Oslabením E15 o ♥A jsme přišli o 1 zdvih v ♥ a zároveň i o odhozový zdvih, protože soupeři vyrazí ♦A dříve, než si ♥ vypracujeme. Správný závazek je 4♥, protože ten nesplníme pouze při dělení ♠ 4-1 nebo 5-0. Při tomto dělení piků nesplníme ani 4♠, dále pak ze 4♠ spadneme i při dělení piků 3-2, když některý z obránců má ♥Axx a soupeři si ♥ dvakrát snapnou.
- E17: W má $7+2\frac{1}{2}+3+0 = 12\frac{1}{2}$ TP, E17 má $1\frac{1}{2}+6+6+6 = 19\frac{1}{2}$ TP, celkem 32TP (po korekci v ♥ $32\frac{1}{2}$ TP) pro 6♠. V dvoubarevném listu musíme řešit čtvrtý a pátý ztrátový zdvih v ♥: po vytrumfování obě malá ♥ přebijeme trumfem, takže si nic neodečítáme. Nepotřebujeme odhozové zdvihy v ♥, proto nehodnotíme jako 8fit, ale použijeme tabulku pro 3list. Pro 6♥ má W $7+2+3+0 = 12$ TP, E17 má $1\frac{1}{2}+5\frac{1}{2}+6+6 = 19$ TP, celkem 31TP (po korekci v ♥ $31\frac{1}{2}$ TP). 6♥ je horší závazek než 6♠, protože vyžaduje navíc dělení ♥ 3-2.
- E18: Pro ♥ má W $3+2+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 8$ TP, E18 má $6+2\frac{1}{2}+5+2\frac{1}{2} = 16$ TP, celkem 24TP. Čtvrtý ztrátový tref vyřešíme odhozem na ♠K. Mají ale trefy hodnotu 2TP? Teoreticky ano, ale v našem příkladu si soupeři třetí tref snapnou, pokud se trefy nebudou dělit 3-3. I kdyby tref nevynesli, tak po zdvihu na ♥A na to určitě přijdou. Snížíme proto figurovou hodnotu trefů na 1TP a na 23TP hrát 4♥ určitě nechceme. S dvojitou zádrží v ♠ můžeme licitovat 3BT.

4. Rozloha 4333 proti listu se šikénou

Hodnota šikény v barevné hře může být až 9TP. Při započítávání celých 9TP postupujeme opatrně, pokud máme pouze 8fit nebo 9fit v trumfech nebo jsme figurově slabí. Nejčastějšími rozlohami se šikénou jsou 6430 (1.33%), 5440 (1.24%), 5530 (0.9%), 6520 (0.65%), 7420 (0.36%) a 7330 (0.27%). Celkově tak šikénu dostaneme zhruba v každém dvacátém rozdání. Všimněme si, že 8fit rozlohy 4333 proti listu se šikénou je možný pouze 4-4 nebo 5-3. Jestliže máme v jedné barvě fit 4-4, musí v jiné barvě být fit 5-3, 6-3, 7-3 nebo lepší. Místo vysnapnutí celého 3listu se můžeme minimálně dvou karet zbavit pomocí odhozových zdvihů. Pokud máme trumfy rozdělené 5-3 a vedlejší barvu 0-3 nebo 0-4, tak hrozí zkracování dlouhých trumfů. Někdy lze 3 nebo 4 ztrátové zdvihy vykryt trumfy hrou na obrácený stůl, popřípadě se jich zbavit odhozem na vedlejší barvu 4-3, 5-3 nebo lepší. S trumfovým 9fitem 5-4 nebo 6-3 jsme v mnohem lepší situaci.

Pokud máme 25½TP bez možnosti získat zdvih navíc snapem (např. jednobarevný list se šikénou) a zároveň barvu šikény dostatečně držíme, mohou být lepším závazkem 3BT.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
♠AKXX	QJXX	-	QJXXX	QJXX	QJXXX	QJXXXX	QJXXXX	XXXXXX
♥KXX	-	AQXXX	Axxx	Axxxx	AQJXX	AQJX	AQJXX	-
♦AXX	KXXXX	KXXXX	-	-	xxx	xxx	xx	xx
♣XXX	Axxx	xxx	AKxx	AKxx	-	-	-	xxxxx

- E1: W má $6\frac{1}{2}+0+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 9\frac{1}{2}$ TP, E1 má $2\frac{1}{2}+3+2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 11\frac{1}{2}$ TP, celkem 21TP pro ♠. V sehrávce budeme snapovat pouze jedno ♥, takže si za šikénu počítáme pouze 3TP. Zbývající dvě ♥ odhodíme na kára. První odhozový zdvih je za 2TP (alternativně hodnotíme ♦ dle 8fitu: 3+2TP za figury a po 3TP za každý ze dvou odhozů), druhý za 3TP. Celkových 26TP stačí pro závazek 4♠.
- E2: W má $0+2+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 5$ TP, E2 má $9+5\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 16\frac{1}{2}$ TP, celkem 21½TP (po korekci v ♣ 22½TP) pro ♥. Na ♠AK odhodíme dvě kára (soupeři si na startu odehrají 3 trefy), takže korekci pro dvoubarevný list nemusíme provádět. Celkových 22½TP stačí pouze na závazek 2♥, když licitovat 3♥ by bylo riziko, neboť při nepříznivém dělení trumfů uhradíme pouze 8 zdvihů. Se zádrží prvního kola v pikách a příznivém dělení trefů nebo chybném výnosu soupeřů jsou ale 3BT šancovní závazek.
- E3: W má $6\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+0-\frac{1}{2} = 8\frac{1}{2}$ TP, E3 má $2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+9+7 = 22$ TP, celkem 30½TP pro ♠ (po korekci v ♣ 30TP). Máme 2 vedlejší 4listy a měli bychom u nich řešit čtvrté ztrátové zdvihy. Pokud ♠ nejsou 4-0 a uhadneme, zda ♥ nebo ♣ se dělí 3-3, tak se můžeme zbavit ztrátového zdvihu v druhé barvě a splnit 6♠. ♦A, na které odhodíme čtvrtou kartu druhého 4listu, je důležité v případě, že se druhá barva nedělí 3-3 a trumfy nejsou 2-2. Po započtení 1 odhozového TP za dělení 3-3 celkových 31TP na malý slem nestačí. Přidáním ♥Q nebo ♣Q zvýšíme počet figurových TP v barvě ze 6TP na 9TP a můžeme vylicitovat 6♠.
- E4: Přesunutím malého piky v E3 do srdcí dostaneme stejný počet TP jako v E3. W má $6\frac{1}{2}+2\frac{1}{2}+0-\frac{1}{2} = 8\frac{1}{2}$ TP, E1 má $2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+9+7 = 22$ TP, celkem 30½TP pro ♠ (po korekci v ♣ 30TP). Máme nedostatek přechodů do listu W, abychom odsnapli 2 malá kára. Naštěstí máme ♦A, takže potřebujeme vykryt trumfem ještě 2 kára. Druhé káro odsnapneme pouze za cenu převzetí trumfové figury při vytrumfování a potřebujeme tedy dělení trumfů 3-2. Na druhé straně máme možnost vypracovat 5 odhozových TP v srdcích, na které odhodíme ztrátový tref a káro. Za šikénu v kárech jsme místo 6TP počítali optimisticky 9TP, ale ty 3TP vykryjeme z odhozových zdvihů na ♥. Zbývající 2 odhozové TP použijeme na pokrytí ztrátových zdvihů v ♣, takže se celkový počet TP vyšplhal na 32TP a můžeme licitovat 6♠. Máme sice na lince o trumf méně než s E3, ale díky většímu odhozovému potenciálu jsou šance na malý slem větší. Pokud se ♥ dělí 3-2, uděláme 4 zdvihy v ♠ i ♥, ♦A a snap v ♦ a 2 zdvihy v ♣. V závazku 6♥ odevzdáme ♥ a ♣.
- E5: W má $6\frac{1}{2}+2+3\frac{1}{2}+0 = 12$ TP, E1 má $2\frac{1}{2}+7-\frac{1}{2}+9 = 18$, celkem 30TP pro ♠. Připomínám, že hodnotu vedlejšího 8fitu 5-3 v ♥ při současné možnosti odhozu ztrátových karet v ♦ je vhodnější počítat jako pro trumfy, což dá přesně 9TP (pro 4 ztrátové zdvihy), zatímco výpočet přes tabulku pro 3list $2\frac{1}{2}+7 =$

9½TP (pro 3 ztrátové zdvihy). Na čtvrté a páté ♥ odhodíme dvě ♦. Abychom si i odhoz na páté ♥ mohli započítat, musejí nám zůstat 2 trumfy po odhozu ztrátových karet. To nastane při dělení trumfů 2-2, můžeme si tedy za páté ♥ přičíst 1 odhozový TP, celkových 34TP na velký slem nestačí. Pro alternativní sehrávku na obrácený stůl stačí i dělení trumfů 3-1 za předpokladu 4 vstupů do listu W (3 na odsnapnutí ♣ a 1 na dotrumfování). Máme pouze 3 vstupy, takže musí buď soupeři pomoci výnosem do ♣ nebo W musí mít ♠10. Ani při této sehrávce bychom velký slem neměli hrát. Pro závazek v ♥ nemáme možnost zbavit se ♦ na ♠, protože nám po vytrumfování nezůstanou u W žádné trumfy, takže splníme pouze 5♥ (při 4 vstupech do listu W a trumfech 3-2 by bylo možné na obrácený stůl 6♥ splnit, ale to není náš případ, protože na dotrumfování ♥K už čtvrtý přechod chybí).

- E6: Přesunutím ♥ do ♠ v E5 uhradíme 6♠, když ztrátové ♦ odhodíme na ♥. Máme 33TP, protože chybějí pouze 3TP v ♦.
- E7: Přesunutím ♦ do ♠ v E6 uhradíme 7♠, když na čtvrté ♥ odhodíme ♦, ale tím počet ztrátových zdvihů v ♦ ještě nesnížíme. To se nám podaří až na páté ♥. Protože v této fázi kryjeme druhé ♦ trumfem, máme v každé barvě plný počet 9TP (celkem 36TP) a můžeme dražit velký slem v ♠. V srdcovém závazku můžeme rovněž odhodit dvě ♦ na pátý a šestý ♠. Tentokrát nám ale chybí trumf, kterým bychom snapli druhé ♦. Splníme tak pouze 6♥, protože si žádný odhozový zdvih nelze započítat. Podobně jako v E5 nám sehrávka na obrácený stůl nepomůže.
- E8: W má $7+0+3\frac{1}{2}-\frac{1}{2} = 10$ TP, E8 má $1\frac{1}{2}+9+3-\frac{1}{2} = 13$ TP, celkem 23TP pro ♠ (po korekci $-\frac{1}{2}$ TP v ♦ a $+1$ TP v ♣ a $23\frac{1}{2}$ TP), což téměř stačí na 9 zdvihů. Po vytrumfování nám zůstanou trumfy pro případné snapnutí trefů, takže vedlejší barva je plně pokryta. Soupeři splní 4♥ nebo 5♥ v závislosti na položení ♥A, jeden kontrovaný pád za závazek 4♠ se vyplatí.

5. Rozlohy s dublem proti listu s dublem

V předchozích příkladech jsme probrali rozlohu 4333 (10,5%) proti všem rozlohám. V této kapitole se budeme zabývat nejčastějšími rozlohami 4432 (21,6%) a 5332 (15,5%), které mají pouze 1 krátkost v podobě dubla. K nim přiřadíme i rozlohy se dvěma dubly 5422 (10,6%) a 6322 (5,6%) a rozlohu se třemi dubly 7222 (0,5%). Pokud najdeme trumfový fit a dubl v netrumfové barvě nepadne do partnerova dubla, můžeme za každý takový dubl připočítat až 1 zdvih. Je dobré si uvědomit, že pravděpodobnost duplicitního netrumfového dubla u rozloh 4432 a 5332 stoupá od rozloh partnera 4432 a 5332 k rozlohám se dvěma dubly 5422 a 6322 a proti rozloze 7222 je 100%.

Jestliže mají partneři pravidelné rozlohy pouze s jedním dublem v téže barvě (duplicitní dubl), tak platí, co bylo napsáno o listech s jedním dublem proti rozloze 4333. Tedy, že za předpokladu dostatečného držení všech barev je potenciál barevného závazku maximálně o 1 zdvih vyšší než BT. Jestliže máme v barvě rozdělené 2-2 jednu zádrž a 9 zdvihů v tempu nebo dvě zádrže a 9 zdvihů se ztrátou jednoho tempa, tak licitujeme 3BT, protože získání desátého zdvihu v barevném závazku může být problematické.

David Stern opět testoval listy se silou na manš a pikovým 8fitem 4-4 s libovolnými rozlohami 4432 proti 4432 a pikovým 8fitem 5-3 s libovolnými rozlohami 5332 proti 5332. Tentokrát ale v obou případech zvítězil závazek 4♠ nad 3BT o 7%. S těmito rozlohami, když nemáme žádné indikace, jsou 4♥/♠ obecně lepší závazek než 3BT. Pokud ale máme sílu na 3.° nebo 4.° bez možnosti získat zdvih navíc snapem a zároveň máme 1½ zádrže v barvě dubla, může být lepší se pokusit o 3BT.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10
♠AKxx	QJxx	QJxx	QJxx	xx	QJxx	QJxx	QJ10xx	QJ10xx	QJ10xx	QJ10xx
♥Axx	xxx	xxxx	Kxxx	KQJxx	KQJx	Kx	Kx	Kxxx	Kx	Kx
♦Kxxx	Ax	Axx	Axx	xxx	Ax	AQJx	Ax	Ax	Axxx	AQxx
♣xx	Axxx	Ax	Ax	AKx	Axx	Axx	AKxx	AK	AK	Ax

- E1: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2+0 = 12\text{TP}$, E1 má $2\frac{1}{2}-\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 9\text{TP}$, celkem 21 figurových TP pro ♠. Rozlohou sílu 2 dublů odhadneme na 5TP, celkových 26TP stačí na 4♠. Listy mají snapovací potenciál 2 zdvihů, takže do BT máme pouze 8 zdvihů a 3BT splníme jen zázrakem.
- E2: Při stejné figurové síle jako v E1 máme pouze 1 duplicitního dubla v ♣ (3TP). Celkových 24TP stačí pouze na 3♠.
- E3: Abychom s E2 splnili závazek 4♠ jako s E1, musí být duplicitní dubl kompenzován přidáním např. ♥K, ♦Q nebo ♣K. V takovém případě s 9 zdvihů shora a se zádrží v ♣ licitujeme bezpečnější 3BT, když divoké rozdělení některé červené barvy a trumfů může ohrozit splnění závazku. Pokud u E3 zaměníme ♦Axx za ♦QJx, máme stejnou sílu také na 4♠, ale 3BT po výnosu ♣ nejde splnit, protože 1 zádrž v ♣ nestačí, přestože na soupeřův třetí a čtvrtý ♣ se můžeme zbavit ztrátových zdvihů, tak na pátý ♣ už musíme odhodit potenciální zdvih v ♦. Trefy tak oceníme -4TP, které s 3TP za ♣A dají dohromady -1TP do BT.
- E4: W má $6+3+2\frac{1}{2}+0 = 11\frac{1}{2}\text{TP}$, E4 má $0+6-\frac{1}{2}+6 = 11\frac{1}{2}\text{TP}$, celkem 23 figurových TP pro ♥. Dubl v ♠ si počítáme za plných 3TP, protože nám nehrozí trumfově zkrácení v pikách, s dublem v ♣ mohou nastat problémy při přebíjení třetího trefu, takže si ho oceníme pouze na $2\frac{1}{2}\text{TP}$. Celkových $28\frac{1}{2}\text{TP}$ stačí na 4♥. Přidáním ♦Q do listu W zvýšíme jeho hodnotu o $2\frac{1}{2}\text{TP}$ a s celkovou silou 31TP se tak přiblížíme spodní hranici $31\frac{1}{2}\text{TP}$ pro 6♥, které jsou téměř na expas.
- E5: W má $6\frac{1}{2}+3\frac{1}{2}+2+0 = 12\text{TP}$, E5 má $2\frac{1}{2}+6+3\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 15\frac{1}{2}\text{TP}$, celkem $27\frac{1}{2}\text{TP}$ (po korekci $0-\frac{1}{2}+\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ 27 figurových TP) pro ♠. Po odhozu ♣x na ♥J máme v ♣ 6 rozlohových TP, po přebití čtvrtého kára potřebujeme trumfy 3-2, abychom dotrumfovali. Dubl ♦ tak oceníme na 2 rozlohové TP. Celkových 35TP stačí na hraničních 7♠, s ♠10 u W bychom výrazně snížili riziko pádu.
- E6: Po přesunutím ♥QJ z E5 do ♦ jsme přišli o odhozový zdvih. V ♣ napočítáme 6TP a v ostatních barvách plný počet 9TP, tedy celkem 33TP. Máme dva 8fity a stejnou sílu ve FB jako v E5, přesto 7♠ nejde splnit, protože se nelze zbavit ztrátového ♣.
- E7: Při ideálním umístění dublů a možnostech snapovat ♣ vysokými trumfy nás plný počet bodů ve všech barvách opravňuje licitovat 7♠.
- E8: Po přesunutí ♣xx z E7 do ♥ máme v ♣ duplicitního dubla, což se negativně promítlo do hodnocení ♥, které musíme ocenit dle 3listu a napočítáme v nich pouze 6TP. Jeden zdvih nám chybí, takže licitujeme pouze 6♠. Všimněme si, že po přidání ♥Q můžeme licitovat 7♠, zatímco přidání ♦Q nám nepomůže, protože odhozovým zdvihem na ♦ nesnížíme počet ztrátových zdvihů v ♥.
- E9: Po přesunutí ♣xx z E7 do ♦ máme v ♣ opět duplicitního dubla, což se tentokrát negativně promítlo do hodnocení ♦, které musíme ocenit dle 8fitu a napočítáme v nich pouze 5TP. Podobně jako s E8 licitujeme 6♠, ty mají ale menší šanci než s E8, protože nás poráží dělení ♦ 4-1. Všimněme si, že po přidání ♦Q můžeme licitovat hraničních 7♠ na dělení ♦ 3-2, zatímco přidání ♥Q nám nepomůže, protože odhozovým zdvihem na ♥ nesnížíme počet ztrátových zdvihů v ♦. Získáme pouze 1TP za odhoz ♦, protože ty si pak hodnotíme dle 3listu ($2\frac{1}{2}+3\frac{1}{2} = 6\text{TP}$). Listy E7 až E9 ukazují, jak je důležité znát dubla partnera i Q v barvě, kde máme s partnerem aspoň 3list.
- E10: Když z E9 odebereme ♣K a přidáme tam ♦Q, tak splníme 6♠ i 6BT, pokud se ♦ dělí 3-2. V takovém případě splníme i 7♦, protože ztrátový ♣ odhodíme na ♠.

W	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18
♠AK _{xxx}	xx	xx	xx	QJ _{xxx}	QJ _{xxx}	QJ _{xxxx}	QJ _{xxxx}	QJ _{xxxxx}
♥A _{xx}	KQJ _{xx}	KQJ _{xxx}	KQJ _{xxx}	K _{xx}	K _{xx}	K _x	K _{xx}	K _x
♦ _{xxx}	A _{xx}	A _x	A _{xx}	A _x	A _{xx}	A _x	A _x	A _x
♣A _x	K _{xx}	K _{xx}	K _x	K _{xx}	K _x	K _{xx}	K _x	K _x

- E11: Kromě ♦, kde máme pouze 3TP, je ve všech ostatních barvách maximální počet 9TP. Po jednom nebo dvou prosnapnutích piků získáme v pikách odhozové TP, kterým by šlo snížit 6 ztrátových TP v ♦ na 3 ztrátové TP a mohli bych licitovat 6♥. Má to jeden háček. Pokud zrealizujeme snap v ♣, nebudeme po vytrumfování mít vstup na vypracované ♠. Když v opačném případě ♣ nepřebijeme a necháme si ♣A jako vstup, pak uděláme o 1 zdvih méně (počítáme si v ♣ pouze 6TP). Ten sice můžeme kompenzovat odhozem ♣ na vypracovaný ♠. Jestliže do 6♥ potřebujeme ještě na ♠ odhodit ♦, musejí se ♠ nutně dělit 3-3, což k licitaci rentabilního slemu nestačí.
- E12: Přesunem ♦ do ♥ v E11 se za dubla zvýší hodnota ♦ o 3TP na celkových 33TP, což stačí na licitaci 6♥. Podobně jako u E11 se pokusíme vypracovat ♠ a splnit 7♥. To se nám podaří, když budou trumfy 2-2 a ♠ 3-3 nebo 4-2 a či trumfy 3-1 nebo 4-0 a ♠ 3-3. Kterou variantu sehrávky zvolíme, zjistíme po odehrání ♥KQ.
- E13: Po přesunu ♣ do ♥ v E11 máme duplicitního dubla v ♣ a hodnota listu se nám nezvýšila. Máme stejných 30TP jako v E11, ale větší šanci uplatnit odhozové zdvihy v ♠. 7♥ na piky 3-3 licitovat nebudeme, ale odhozový zdvih na pátý ♠ má hodnotu 2½TP, takže 6♥ bude optimální závazek na 32½TP. Jestliže z licitace nepoznáme, zda partner má dubl káro a 3 trefy nebo naopak, tak pravděpodobnost rozlohové duplicity je 47%, takže si místo 6TP za 2 dubly počítáme raději statistických 4½TP. Kdo partnerova dubla z licitace pozná, připočte si za dubly buď 6TP nebo jen 3TP, když jsou dubly duplicitní. Pak se samozřejmě bude snadněji dostávat do optimálních závazků.
- E14: Ukážeme si, že velké fity s pravidelnými listy nemají velký zdvihový potenciál. V černých barvách máme plný počet 9TP, v červených po 6TP, takže 30TP nám stačí pouze na 5♠.
- E15: Po přesunutí ♣x z E14 do ♦ máme v ♦ pouze 3TP, s celkovými 27TP licitujeme jenom 4♠. Duplicitní trefový dubl snížil hodnotu listu o 1 zdvih.
- E16: Přesunutím ♥ do trumfů v E14 získáme navíc 3TP za dubla v ♥ a můžeme licitovat 6♠.
- E17: Když ale přesuneme ♣ do trumfů v E14, tak k žádnému navýšení TP za dubla v ♣ u E17 nedojde, protože jsme si už předtím počítali 3 rozlohové TP za dubla v ♣ u W. S duplicitním trefovým dublem licitujeme pouze 5♠.
- E18: Přesunutím ♥x v E17 do trumfů získáme navíc 3 rozlohové TP v ♥ a můžeme dražit 6♠. Velký slem nemůže licitovat, protože máme 3 ztrátové TP v ♦. Abychom se jich mohli zbavit, potřebovali bychom mít singla v ♦ (další 3 rozlohové TP) nebo ♦K (3 figurové TP) nebo ♥Q (3 odhozové TP). S rozlohou 7222 máme velkou pravděpodobnost, že některý dubl bude duplicitní. Kdybychom měli rozlohu 7321, tak máme naději, že partnerova krátkost padne do našeho 3listu a náš dubl se singlem padne do partnerových 3listů, takže by rozlohová duplicita nenastala.

6. Rozlohy s dublem proti listu se singlem

Rozlohy s jedním singlem bez jiné krátkosti jsou druhou nejčastější rozlohou. Rozloha 5431 se vyskytuje v 12,9% případů, 6331 v 3,4% a 4441 ve 3%. Četnost výskytu rozloh se singlem a dublem je zhruba poloviční: 6421 nastává v 4,7% případů, 5521 v 3,2% a 7321 v 1,9%. Pravděpodobnost výskytu jiné rozlohy se singlem je menší než 1%.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
♠AKXX	QJXX	QJXXX	QJXXX	QJXXX	QJXXX	QXXX	QXXX	QXXX
♥AXX	KQXX	KQX	KQX	x	x	x	K	x
♦XXXX	x	x	AKXX	AKXX	KQX	AKQJx	AKQJx	AKQJx
♣XX	AKXX	AKXX	x	KQX	AKXX	AKx	AKx	AKQ

- E1: Máme plný počet 9TP ve všech barvách kromě kár. Opticky to vypadá, že v kárech máme 6TP, což by umožňovalo licitovat 6♠. Potřebovali bychom kára třikrát snapnout, ale to se nám po trumfovém výnosu nepodaří. Ani sehračka na snapnutí dvou trefů a rozdělení srdcí 3-3 nevypadá nadějně. Zkrátka 4list do singla v ♦ musíme hodnotit na 4 ztrátové zdvihy, když po trumfovém výnosu na jejich vykrytí nám zbývají pouze 2 trumfy. Kára tak oceníme pouze na 3TP a licitujeme jen 5♠.
- E2: Přesunutím ♥ do trumfů v E1 je singl kárový plně pokryt trumfy (kára za 6TP), problémy mohou nastat při přebíjení třetího a čtvrtého trefu, když se trumfy nebudou dělit 2-2. Hodnotu trefů odhadneme na 8TP a na celkových 32TP můžeme licitovat 6♠.
- E3: Prohozením levných barev v E2 získáme $9+9+5+6 = 29$ TP, což stačí pouze na 4♠. Přestože máme plné figurové vyloučení v trefech, tak rozlohová duplicita v trefech snížila hodnotu listů.
- E4: Prohozením ♥ a ♣ v E3 jsme odstranili rozlohovou duplicitu v trefech, ale moc jsme si nepomohli. Máme opět $9+9+5+6 = 29$ TP pro ♠ ($9+9+5+6 = 29$ TP pro ♦). Při příznivém položení ♣A získáme odhozový zdvih v trefech, na který odhodíme káro. Tím v polovině případů eliminujeme nepříznivé dělení ♦ 4-1, které oceníme jako ½TP, čímž se hodnota listů zvýší na 29½TP. V tomto ani v předchozím rozdělení není kárový závazek lepší než pikový, protože nemáme v ♥ ani v ♣ ztrátovou kartu, kterou bychom na piky odhodili.
- E5: Když prohodíme levné barvy v E4, tak napočítáme $9+9+4\frac{1}{2}+8 = 30\frac{1}{2}$ TP, což stačí na 5♠ (trefy jsme hodnotili jako v E2). Při hodnocení listů E2 až E5 vyšel jako vítěz E2, protože prázdná barva proti singlu umožnila, že se vzájemně doplnily figury v ostatních barvách. Eso proti singlu v E4 a E5 už takovou výhrou není (má hodnotu 3TP, zatímco proti dublu nebo 3listu 3½TP). Podobně i KQx proti dublu má hodnotu pouze 3 figurové TP (+1½ odhozového TP, který se nemusí uplatnit – v E4 se uplatnilo pouze ½TP), proti 3listu 4½TP. Je tedy mnohem lepší mít dubl pokrytý esem nebo králem nebo oběma figurami a 3list mariášem než naopak. Nejhuře dopadl E3, protože nastala rozlohová duplicita dubl proti singlu. A nepomohlo mu ani plné figurové vyloučení v trefech.
- E6: Pouze v ♠ máme 1 ztrátový TP, takže můžeme na 35TP licitovat hraničních 7♠ i 7♦ na dělení ♠ 3-2. 7♠ je o maličko horší závazek, když vynášející s ♦xxxx může dát partnerovi snap.
- E7: Přidáním ♥K do E6 jsme získali odhozový zdvih v ♥, na který odhodíme ztrátový ♠. Pro 7♦ máme plných 36TP, zatímco pro 7♠ pouze 35TP, když ztrátového zdvihu v trumfech se nelze odhozem na ♥ zbavit.
- E8: Analogicky po přidání ♣Q do E6 můžeme odhodit ztrátový ♠ na ♣Q. Proto licitujeme 7♦ na 36TP a riskantnímu závazku 7♠ na 35TP se raději vyhneme. Příklady E5 až E7 ukazují, že ne vždy jsou závazky na fit 4-4 lepší než na fit 5-4. To nastane tehdy, když máme k dispozici odhozový zdvih a hrozí nám odevzdání čtvrtého zdvihu v barvě dělené 4-4.

7. Rozlohy s dublem proti listu se šikenu

Jestliže máme v barvě partnerovy šikeny nejvýše 4list, tak máme na lince v ostatních třech barvách aspoň 13+9=22 karet, takže alespoň v jedné barvě musíme mít minimálně 8fit. Pravděpodobnost partnerových rozloh, kdy má v ostatních barvách aspoň 3list (6430, 5440, 5530, 7330) je zhruba třikrát větší než pravděpodobnost ostatních rozloh se šikenu. Pokud náš dubl nepadne do šikény, tak máme hodně velkou šanci, že padne do partnerova aspoň 3listu, čehož důsledkem je, že pravděpodobnost rozlohové duplicity v barvě dubla je relativně malá.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6
♠AQxx	KJxx	KJxxx	KJxxx	KJxxxx	KJxxxx	KJxxxxx
♥Kxx	AQxx	AQxx	AQx	AQxx	AQx	AQx
♦xxxx	-	-	-	-	-	-
♣Ax	Kxxxx	Kxxx	Kxxxx	Kxx	Kxxx	Kxx

- E1: Formálně máme v každé barvě plný počet 9TP pro ♠. Bohužel ale 8fit poskytuje málo trumfů k vykrytí rozlohových TP. Nabízejí se dvě sehrávky. Odsnat všechna kára nebo kára odhodit na vysoké karty E. Druhá varianta je mnohem výhodnější, protože při dělení ♣ i ♥ 3-3 nám postačuje snapnout pouze jeden tref. Po výnosu ♦A se tedy musíme pokusit vypracovat ♣, přičemž ♥ musejí být 3-3, protože na snapnutí čtvrtého ♥ už nebudeme mít trumfy. Na splnění 6♠ budeme potřebovat značnou dávku štěstí.
- E2: Přesunutím ♣ do trumfů v E1 se šance na 6♠ zvýšila, 7♠ bychom neměli vylicitovat.
- E3: Přesunutím ♥ do trumfů v E1 se pikový závazek bude hrát snáze než s E2. Rozloha 5530 má totiž větší zdvihový potenciál než 5440 v E2. Když trumfneme esem a králem a pak se pokusíme dvakrát snapnout tref, tak spadneme, když N bude mít 3 trumfy s trefovým dublem. 7♠ je dobrým závazkem.
- E4: Dalším přesunem ♣ do trumfů v E2 je 7♠ téměř jistých.
- E5: Obdobným přesunem ♥ do trumfů v E3 je 7♠ rovněž téměř jistých.
- E6: Přesuneme-li ♣ do trumfů v E5 nebo ♥ do trumfů v E4, tak 7♠ nelze prohrát, jestliže si soupeři prvním výnosem nic nesnapnou. Postupně zvětšovaný trumfový fit v E1 až E6 demonstruje, jak lépe a lépe vykryvá rozlohové TP za šikenu.

8. Rozlohy se singlem proti listu se singlem

Listy s duplicitními singly jsou málo pravděpodobné. Pokud nastanou, tak se o nich většinou dozvíme od soupeřů, neboť mají v této barvě 11 karet na lince. V případě neduplicitních singlů je rozdělení těchto barev 4-1, 5-1 obvykle to nejhorší, co nás mohlo potkat. Potřebujeme barvu třikrát snapnout a přitom si v prvním případě nevypracujeme žádný délkový zdvih, ve druhém případě získáme jeden délkový zdvih pouze přidělení barvy u soupeřů 4-3. Také je třeba si uvědomit, že se stoupajícím počtem karet v barvách se singlem klesá pravděpodobnost velkého fitu v trumfech, což zmenšuje šance na realizaci tří snapů. Jestliže ale máme v obou barvách se singlem rozdělení 3-1, tak mají soupeři v těchto barvách dva 9fity. My máme ve zbývajících barvách $26 - 4 - 4 = 18$ karet, tedy máme rovněž dva 9fity, nebo jeden 10fit a jeden 8fit, případně jeden 11fit a jeden 7fit či málo pravděpodobný 12 nebo 13fit. S takovými trumfovými fity obvykle zrealizujeme dva snapy a nemusíme provádět korekce rozlohových TP.

W1	E1	E2	W2	E2	W3	E2	E3
♠ Axxx	KQJxx	KQxxx	♠ Axxx	KQxxx	♠ Axxx	KQxxx	KQxxx
♥ Axxx	KQJx	KQxx	♥ Axxx	KQxx	♥ Axxx	KQxx	KQxx
♦ x	Axx	Axx	♦ xx	Axx	♦ xxx	Axx	AKx
♣ Axxx	x	K	♣ Axx	K	♣ Ax	K	x

E1: Máme fit 5-4 v ♠ a 4-4 v ♥. V které barvě máme hrát velký slem? Někteří hráči automaticky volí fit 4-4, ale ten je horší. Když soupeři vynesou ♠ z barvy rozdělené 3-1 proti 7♥, tak po odsnapnutí dvou ♦ nemáme přechod na dotrumfování. Musíme snapnout ♣ a splníme, pokud se trumfy dělí 3-2. Jestliže soupeři vynesou ♥ z barvy dělené 4-1 (nastane v 28%, zatímco singl ♠ v 50%) proti 7♠, tak rovněž potřebujeme snap v ♣, abychom mohli dotrumfovat, pokud se trumfy nedělí 2-2. Zkrácení od 5listu pikového není fatální a splníme i při trumfech 4-0. Srdcový slem je tedy horší.

E2: Podívejme se, jak se rozdání změní, když z E1 odebereme kluky v drahých barvách a přidáme ♣K. Závazek 7♥ splníme při dělení trumfů 3-2 a piků 2-2 nebo 3-1. Pro 7♠ nám dělení ♥ 4-1 nevádí, protože ztrátové ♥ zahodíme na ♣. Proto si zapamatujeme, že s rozlohou 4441 proti 5431 a fity 5-4 a 4-4 preferujeme fit 5-4, neboť na odhozový zdvih v barvě 5-4 si můžeme odhodit pouze ze 4listu, ale tam k žádné redukci ztrátových zdvihů nemůže dojít.

Přestože pravidelné rozlohy do této kapitoly nepatří, podívejme se, jaká situace nastane, když W má rozlohu 4432 např. přesunutím ♣ do ♦ (viz W2). Tentokrát je 7♠ bez šancí (máme pouze 6TP v ♦ bez možnosti zbavit se ztrátového zdvihu), zatímco 7♥ splníme, když se trumfy dělí 3-2 (po vytrumfování zahodíme ♦ na ♠, další ♦ prosnapneme a třetí káro odhodíme na ♣A).

Jestliže přesuneme ještě jeden ♣ do ♦ (viz W3 a E2), tak velký slem nemáme v žádné barvě. Trefová rozlohová duplicita zapříčinila, že máme v ♦ pouze 3TP. Odhozením ztrátového zdvihu v ♦ na ♣ zvýšíme hodnotu ♦ pouze na 6TP a ani odhozením ♦ na ♠ se přes 6TP v ♦ nedostaneme. Optimálním závazkem je 6♥ nebo 6♠.

E3: Prohozením ♣K a ♦x v E2 máme pro závazek 7♥ 6TP v ♦ a možnost zvýšit hodnotu ♦ na 9TP, když se po vytrumfování zbavíme ztrátového ♦ na ♠ (při dělení trumfů 3-2 a vytrumfování dojde k redukci ♦ na xx proti AKx a zbývá nám trumf na vykrytí dubla, tedy 9TP). Ve všech netrumfových barvách máme 9TP a trumfech 8TP, takže celkových 35TP postačuje na hraničních 7♥. Vidíme, že odhozový zdvih v ♣ v E2 není tak hodnotný jako figurový zdvih na ♦K v E3, protože ten se uplatní vždy, zatímco odhoz na ♣ si konkuruje s odhozem na ♠. Závazek 7♠ nelze splnit, protože 6TP v ♦ nelze nijak navýšit. Celkových 32TP stačí pouze na 6♠.

9. Rozlohy se singlem proti listu se šikenu

Jestliže singl a šikena nejsou duplicitní a proti krátkostem jsou maximálně 3listy, tak máme zaručen jeden aspoň 10fit ve zbývajících barvách (máme 26-4-3 = 19 karet v těchto dvou barvách). To je zárukou toho, že krátkosti se plně uplatní bez nutnosti provádět korekce. Nic nepřináší 4list proti šikeně, protože si čtvrtou kartu nejde vypracovat a my budeme nuceni si čtyřlíst odsnapnout či odhodit na jinou barvu, popř. část ze 4listu odsnapnout a část odhodit. Vypracování páté karty při 5listu proti šikeně vyžaduje čtyřikrát barvu snapnout a mít štěstí na dělení barvy u soupeřů 4-4 (33%). Na takovou sehrávku ale chybějí obvykle trumfy a přechody. Stejný počet snapnutí vyžaduje i 6list proti šikeně, kdy dva zdvihy vypracujeme při dělení barvy u soupeřů 4-3 (62%). Je třeba si uvědomit, že čím větší délky máme proti krátkosti, tím se zmenšuje šance na velký trumfový fit, který je nezbytný pro realizaci snapů.

W	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10
♠AQxxx	KJx	KJx	KJxx	KJxx	KJx	KJxxx	KJxx	KJxxx	KJx	KJxxxx
♥AJxx	KQx	KQxx	KQx	KQxx	KQxxx	KQx	KQxxx	KQxx	KQxxxx	KQx
♦Axxx	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
♣-	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxx	xxx	xxx	xxx

- E1: S nepříjemným 6listem v ♣ proti šikeně a 4listem v ♦ proti singlu nelze 7♠ splnit po žádném výnosu, protože ♦ nemůžeme třikrát snapnout ani nemůžeme vypracovat ♣.
- E2: Zredukujme počet ♣ v E1 na 5 karet přesunem ♣ do ♥. 7♠ po trumfovém výnosu nejde splnit. Do 7♥ potřebujeme třikrát snapnout ♦ nebo ♣ (2 trefy odhodíme na ♠). Splníme pouze po trefovém výnosu, když se pokusíme třikrát snapnout vynesenu barvu, což vyžaduje dělení drahých barev 3-2.
- E3: Jestliže přesuneme ♣ z E1 do ♠, tak v pikovém závazku po trefovém výnosu odsnapneme čtyřikrát ♣ (hra obrácený stůl), po ostatních výnosech se pokusíme odsnapnout všechna ♦. Vždy splníme 13 zdvihů pouze při trumfech 2-2 (40%) a soupeři nesmějí nic snapnout ani přesnapnout, takže 7♠ nelicituujeme.
- E4: Přesunem ♣ do ♥ v E3 získáme komunikaci v ♥ a zároveň se snížilo riziko přesnapu v ♣. V E3 jsme při snapování ♦ nemohli použít přechody do listu W v ♥, protože bychom si tuto barvu zablokovali. To nám teď při dělení ♥ 4-4 nehrozí a můžeme 7♠ vylicitovat.
- E5: Přesunutím ♣ do ♥ v E2 máme proti šikeně pouze 4list a 7♥ má na 9 trumfů mnohem větší šanci než s E2. Oproti předchozím příkladům nám stačí snapnout pouze dva trefy, když se zbývajících dvou trefů zbavíme na piky.
- E6: Obdobným přesunem ♣ do ♠ v E3 můžeme hrát 7♠ na trumfy 5-5. Při trumfech dělených 2-1 máme 13 zdvihů, při rozdělení trumfů 3-0 musíme snapovat před vytrumfováním.
- E7-10: Přesuneme-li další ♣ do trumfů, tak se zase o něco zvýší pravděpodobnost splnění velkého slemu. Postupně zmenšovaný misfit v trefech v E1-E10 demonstruje, jak lépe a lépe zvýšený trumfový fit vykrývá rozlohové TP za šikenu nebo za singla.

10. Rozlohy se šikenu proti listu se šikenu

Nejčastějšími rozlohami jsou listy s dublem (bez singla i šikeny) s 53.79%, druhými nejčastějšími jsou listy se singlem (bez šikeny) s 30.55%, pak následují rozlohy 4333 s 10.54% a nejméně časté jsou rozlohy se šikenu s 5.15%. Nechce se mi to přesně počítat, ale pravděpodobnost, že partner má rovněž nějakou šikenu, je odhadem 0.25%, tedy nastane zhruba jednou za 400 rozdání. Proto nemá smysl se tím speciálně zabývat, když můžeme postupovat podobně jako u rozloh se šikenu proti listům se singlem.

Zajímavější bude zjistit, jaký má partner pravděpodobný počet karet v barvě, ve které máme šikenu. Když zbývajících 13 karet rozdělíme mezi ostatní 3 hráče, tak nám v průměru vyjde $4\frac{1}{3}$ karet. Partner má nejčastěji 4list nebo 5list. Podobně když máme 5list, tak na ostatní v průměru zbývá $8\frac{2}{3} = 2\frac{2}{3}$ karet. To vypadá, že bychom ve více než polovině případů měli dohromady alespoň 8fit. Proto jsem připravil tabulku, kde řádky označují počet mých karet v určité barvě a v záhlaví sloupců je počet karet partnera (nebo i kteréhokoliv ze soupeřů). V příslušném poli tabulky je uvedeno v procentech, jaká je pravděpodobnost, že partner drží určitý počet karet v této barvě. Součet hodnot v každém řádku dává 100%.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	0.13	1.55	7.42	18.70	27.50	24.75	13.90	4.86	1.04	0.13	0.01	~0	~0	~0
1	0.25	2.57	10.59	22.85	28.56	21.65	10.10	2.89	0.49	0.05	~0	~0	~0	-
2	0.46	4.12	14.54	26.66	28.06	17.68	6.73	1.53	0.20	0.01	~0	~0	-	-
3	0.84	6.39	19.17	29.59	25.89	13.32	4.04	0.70	0.07	~0	~0	-	-	-
4	1.47	9.58	24.21	31.07	22.19	9.08	2.11	0.26	0.02	~0	-	-	-	-
5	2.54	13.90	29.19	30.58	17.37	5.44	0.91	0.07	~0	-	-	-	-	-
6	4.28	19.46	33.36	27.80	12.09	2.72	0.29	0.01	-	-	-	-	-	-
7	7.06	26.21	35.74	22.79	7.12	1.03	0.05	-	-	-	-	-	-	-
8	11.42	33.76	35.22	16.14	3.23	0.22	-	-	-	-	-	-	-	-
9	18.18	41.09	30.82	9.04	0.87	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	28.45	46.23	22.19	3.13	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	43.86	45.61	10.53	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	66.67	33.33	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	100.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tabulka není symetrická, neplatí tedy, že když je pravděpodobnost 33.36% mého 6listu do partnerova dubla, tak je stejná pravděpodobnost mého dubla do partnerova 6listu. Když mám v barvě např. 6list, tak pravděpodobnost misfitu (s partnerem držíme v barvě nejvýše 7 karet) je $4.28+19.46 = 23.74\%$, máme tedy šanci zhruba 3:1, že najdeme v této barvě aspoň 8fit.

Tabulku lze použít i k odhadu počtu karet po partnerově zahájení. Když partnerovo zahájení zaručuje 5list a my máme v této barvě dubla, tak pravděpodobnost 5listu, 6listu, 7listu atd. je v poměru pravděpodobností, který udává tabulka pro tyto délky. Přesně 5list má hodnotu 17.68, ostatní $6.73+1.53+0.20+0.01 = 8.47$. Vidíme, že partner má přesně 5list zhruba dvakrát častěji než aspoň 6list.

Když partner zahájil $2\spadesuit$ Multi na drahém 6listu a my máme rozlohu $3\spadesuit+4\heartsuit$, tak si můžeme spočítat, s jakou pravděpodobností má 6list v \spadesuit a \heartsuit . Za předpokladu, že partner nemůže mít 7list a delší, tak pravděpodobnosti jsou v poměru 4.04 : 2.11, tedy 6list pikový je dvakrát pravděpodobnější než srdcový. Kdyby partner mohl mít 6list i 7list, tak dojdeme k obdobnému poměru $(4.04+0.70) : (2.11+0.26) = 2:1$. V tabulce jsou započítány všechny existující rozlohy. V případě, že partnerovo zahájení vylučuje některé rozlohy (např. Multi nelicitujeme se $6\spadesuit+5\heartsuit$), tak tabulka může dát nepřesné výsledky. Zahájení $1\heartsuit$ na 5listu obvykle vylučuje rozlohy s $5\spadesuit+5\heartsuit$, které jsou v tabulce započítány. Pravděpodobnost přesně 5listu v \heartsuit je tedy o něco menší, než uvádí tabulka.

PŘEHLED POUŽITÝCH TABULEK

Celkový počet TP pro daný licitační stupeň

Licitační stupeň	Min. TP pro ♣/♦	Min. TP pro ♥/♠	Min. TP Pro BT
7.°	35	35	38
6.°	31½	31½	34½
5.°	28½*	30	33
4.°	27	25½*	30
3.°	24	24	25½*
2.°	21	21	24
1.°	18	18	21

* Pro licitaci manše ve 2.hře stačí o ½TP méně.

Netrumfové barvy

	šikéna	singl	dubl	3list
A...	0	3	3½	3½
K...	0	0	2	2½
Q...	0	0	0	1½
J...	0	0	0	0
AK...	0	3	6	7
AQ...	0	3	4½	6
AJ...	0	3	3½	4½
KQ...	0	0	3	5
KJ...	0	0	2	3½
QJ...	0	0	½	2½
AKQ..	0	3	6	9½
AKJ...	0	3	6	8
AQJ...	0	3	4½	7
KQJ...	0	0	3	6
AKQJ..	0	3	6	9½
x...	0	0	0	-½

Trumfy

	7fit*	8fit	9fit	10fit	11fit	12 a 13fit
Axx...	2½	3	3½	3½+1½	5	3½+2 5½ 3+3 6
Kxx...	1½	2	3	2+1½	3½	1½+2 3½ 0+3 3
Qxx...	½	1	2	½+1½	2	0+2 2 0+3 3
Jxx...	-1	-½	½	0+1½	1½	0+2 2 0+3 3
AKx...	6	6½	6½	5½+1½	7	5+2 7 3+3 6
AQx...	5	5½	5½	4+1½	5½	3½+2 5½ 3+3 6
AJx...	4	4½	4	3½+1½	5	3½+2 5½ 3+3 6
KQx...	4½	4½	5	2½+1½	4	1½+2 3½ 0+3 3
KJx...	3½	3½	3½	2+1½	3½	1½+2 3½ 0+3 3
QJx...	2½	2½	2½	½+1½	2	0+2 2 0+3 3
AKQ...	9½	9½	8½	6+1½	7½	5+2 7 3+3 6
AKJ...	8	8	7	5½+1½	7	5+2 7 3+3 6
AQJ...	7	7	6	4+1½	5½	3½+2 5½ 3+3 6
KQJ...	6	6	5½	2½+1½	4	1½+2 3½ 0+3 3
AKQJ...	10	10	9	6+1½	7½	5+2 7 3+3 6
x...	-1½	-1	0	0+1½	1½	0+2 2 0+3 3

* při fitu 4-3 si hráč s delší barvou do BT přičte ½TP