

Používali sme termíny pekný list alebo silný list, pričom som vyhodnotenie, či je list silný alebo slabý ponechal na vašej intuícii a voľnej úvahe. Dnes si zavedieme nejaké meradlo toho, nakoľko je list silný.

Čo je zdrojom zdvihov?

Karty sú hierarchicky usporiadané, takže hodnota esa je väčšia, než hodnota kráľa, kráľa väčšia než dámy, atď.

- Eso takmer vždy získa zdvih, okrem prípadu, že nám ho súper zabije.
- Kráľ získa zdvih: ak je istený esom, či už vo vlastnom liste, alebo v liste partnera alebo, ak je za esom súpera, takže v BT záväzku získa zdvih aspoň v $\frac{3}{4}$ rozdaní.
- Dáma získa zdvih, ak je chránená Esom a Kráľom, alebo ak je aspoň tretia a je za esom a kráľom súpera. Tiež získa zdvih, ak si súperí eso a kráľa odtiahli.
- Jack získa zdvih, ak je štvrtý a je chránený nejakou vyššou figúrou alebo ak je napríklad v konfigurácii KJx a súper pred vami má AQx.

Z uvedeného vidno, že je stále menšia a menšia pravdepodobnosť získania zdvihu na menšiu a menšiu kartu, pre dvojku je táto pravdepodobnosť takmer zanedbateľná, je oveľa menšia než $\frac{1}{52}$. Dvojka získa zdvih, ak je tromfom a v nejakom zdvihu zabije alebo ak sa nám ju podarilo vypracovať, čiže sme mali aspoň štyri karty v jej farbe a všetky ostatné karty farby už boli odohrané.

- Ďalším zdrojom zdvihov sú tromfy.
- Ďalším zdrojom zdvihov sú vypracované karty dlhých farieb.

Figúrové body

Keďže pravdepodobnosť získania zdvihu na kartu nižšej hodnoty prudko klesá, možno hodnotenie sily listu v prvom priblížení výrazne zjednodušiť a pri hodnotení sily listu brať do úvahy iba figúry, teda iba AKQJ.

V súčasnosti je najrozšírenejšie nasledujúce hodnotenie sily listu:

Hodnotia sa len figúry a to takzvanými figúrovými bodmi:

- Eso - 4 body
- Kráľ - 3 body
- Dáma - 2 body
- Jack - 1 bod

Dokopy je teda v každej farbe 10 figúrových bodov a keďže sú 4 farby, tak celkovo je figúrových bodov 40. Hráči sú tiež štyria, takže na každého hráča pripadá priemerne 10 figúrových bodov. Čiže ak máte práve 10 figúrových bodov máte priemerný list, ak ich máte viac než 10, máte nadpriemerný list a keď ich máte menej ako 10, máte podpriemerný list.

Otvárať licitáciu by ste preto mali s nadpriemerným listom, čiže aspoň s 11 bodmi, pričom doporučujem otvárať, keď ich máte aspoň 12 a zasahovať do licitácie môžete aj s o niečo menej bodmi, ale prípadná figúrová slabosť by mala byť nahradená tromfovou dĺžkou.

Empirická skúsenosť ukazuje, že v beztromfovom záväzku treba na jeden zdvih zhruba 3 figúrové body, vo farebnom záväzku, ako sme vyššie diskutovali, možno získať zdvihy aj na dlhé tromfy, takže obvykle na štvrtý a piaty tromf zdvih získate, preto počet potenciálnych zdvihov listu môžete odhadnúť na $FB/3+(PT-3)$, kde FB sú figúrové body a PT je počet tromfov. Z týchto jednoduchých počtov vidno, že aj keď budete mať 12 bodový list a 5 listú farbu, ktorá sa stane tromfovou, ak by vám partner nič neprinesol, štatisticky spravíte $12/3=4$, $5-3=2$, teda spolu 6 zdvihov, aj to iba v prípade, že má partner tromfové napojenie, inak sa môže stať, že niektorý zo súperov má aspoň toľko tromfov ako vy a tak na malé tromfy zdvihy získať nemusíte.

Ak sa budete držať zásady, že otvárate s aspoň 12 FB, partner bude vedieť, na aký stupeň môže v licitácii ísť, pokiaľ vás súper prelicitovali. Ak bude mať 0-2 bodov, tak vám nič neprinesie a tak by mal celý čas pasovať, aj keby bol vo vami zahlásenej farbe krátky, pokiaľ by ste však počas dražby licitovali dve farby, môže novú farbu opraviť na pôvodnú, v takom prípade vám však nič nesľubuje, iba, že mu viac vyhovuje pôvodná farba. Ak bude mať 3-5

figúrových bodov, tak vám síce pravdepodobne nesie 1 zdvih, ale ten akurát postačuje nato, aby ste záväzok na prvom stupni nespadli. Z uvedeného vidno, že odpovedajúci by sa mal do licitácie zapojiť, ak má aspoň 6 FB.

Pokiaľ licitáciu otvoril jeden zo súperov, v zásahu by ste mali licitovať opatrne, ak nemáte aspoň 5 listú farbu, tak zásah s málo bodmi môže byť nebezpečný, takže doporučujem zasahovať s aspoň 5 listou farbou a takou figúrovou silou, aby ste mnohokrát nespadli, treba si uvedomiť, že súper vám môžu dať kontru a dva pády s kontrou v našom zjednodušenom bodovaní sú viac, než keď získajú 12 zdvihov.