

Nasledujúce bridžové zásady sa obvykle oplatí dodržiavať. Čas od času ich treba porušiť, ale musíte na to mať racionálny dôvod. Ak takýto dôvod neviete nájsť, tak radšej zásadu dodržte. Už aj mechanickým použitím týchto zásad budete štatisticky dosahovať lepšie výsledky než ich porušovaním, zároveň tak nebudete rozmýšľať nad triviálnosťami a ušetríte si čas a energiu na skutočne problematické momenty.

Licitácia

Drahá farba má prednosť pred lacnou farbou

Zo spôsobu hodnotenia záväzkov vyplýva, prečo by sme mali prednostne hľadať zhodu v drahých farbách. Splnené dve srdcia a dve piky majú takú istú hodnotu, ako splnené tri kára a tri trefy. Na splnenie celej hry v lacnej farbe potrebujeme 11 zdvihov, kým v drahej farbe na to stačí 10 zdvihov. Navyše, ak sú v rozdaní 4 v drahej aj 5 v lacnej farbe, 4 v drahej sú za 420/620, 5 v lacnej len za 400/600. V impovom turnaji je to len jeden imp, ale v topovom to môže byť rozdiel medzi nulou a deleným topom.

Bezy majú prednosť pred lacnou farbou

Podobne ako v predchádzajúcom prípade, prednosť licitovania BT pred lacnou farbou vyplýva zo spôsobu hodnotenia: 2BT sú viac než tri v lacnej, na celú hru v BT stačí 9 zdvihov, na celú hru v lacnej až 11 zdvihov. Hoci sa vo farebnom záväzku obvykle dá získať viac zdvihov, hlavne v topových turnajoch je štatisticky výhodnejšie hrať 3BT než 5♣/♦. V družstevnom zápase a v turnaji na Impy, môže byť záväzok 5♣/♦ bezpečnejší. Ak je v bezoch nadzdvih alebo dva, stratíme jeden alebo dva Impy, ak však splníme 5♣/♦ a ostatní padajú 3BT, podľa stavu hier získame 10/12 Imp.

Štvorlisty licitujte zdola, päťlisty zhora

Ak partner otvoril 1♣/♦, s oboma drahými štvorlistami licitujte najprv srdcia. Ak partner má štvorlisté srdcia, sfituje ju podľa sily na druhom alebo vyššom stupni, ak srdcia nemá a má piky, licituje 1♠, ak piky nemá, povie 1BT alebo inú hlášku, primeranú sile a rozlohe jeho listu.

Pokiaľ partner otvoril 1♣ a máte štvorlist kárový a drahý štvorlist, v zmysle tejto zásady, by ste mali licitovať najprv kára. Podľa zásady drahá farba má prednosť, by ste mali dať prednosť drahej farbe. *Ktorá z týchto zásad má prednosť?* Ja osobne dávam prednosť licitovaniu drahej farby. Keď partner otvoril 1♣, obvykle nemá 4 list kárový, ale oveľa častejšie má nejaký drahý štvorlist. Zároveň, ak drahý štvorlist neukážeme hneď, súper si medzičasom môžu uzhodniť vlastnú farbu a zhoda 44 na vašej linke zostane pred vami skrytá.

Najprv licitujte dlhšiu farbu a potom kratšiu

Keď máte 5 listú farbu a 4 listú farbu, ukážte najprv 5 listú farbu. Pokiaľ by ste však 5 listú farbu museli ukázať na vyššom stupni a nemáte na to dostatok bodov, ukážte najprv 4 listú farbu. Podobne je to aj so 6 listou a 5 listou farbou, zase je tu výnimka: ak jedna farba je drahá a druhá lacná, ukážte najprv drahú, aj keď je kratšia (ak ste veľmi silní, tak otvorte lacnou a opakujte drahú farbu). Sú aj licitačné systémy, v ktorých sa licituje naopak (pozri [Canapé](#)), ale majú prepracované metódy na ukázanie dĺžky a sily.

V družstvách a turnajoch na Impy zvoľ bezpečnejší záväzok

Hoci vyššie boli spomenuté zásady drahá má prednosť pred lacnou farbou a bezy

tiež, tieto zásady platia hlavne v topových turnajoch. Pokiaľ však je 5 v lacnej istých a 3BT sú neisté v družstevnom zápase sa môže oplatiť hrať 5 v lacnej a nie 3BT. V prípade nadzdvihu v BT síce jeden dva impy stratíte, ale ak lacnú hru splníte a súper 3BT spadnú, získate 10/12 Impov. Podobne ak viete o fite v lacnej farbe, v topovom turnaji obvykle hrajte 1BT, ale v družstvách hrajte 2 v lacnej. Ak súper splnia 1BT s nadzdvihom a vy splníte 2 ♣/♦, stratíte jeden imp, ak 1BT splnia, nikto nič nezíska ani nestratí, ak však 1BT raz spadnú získate 4/5 impov. Podobne v družstevnom zápase, pokiaľ je vylúčená celá hra a našli ste fit v lacnej farbe, obvykle nemá zmysel hľadať fit v drahej, kým v topovom turnaji by ste sa o to mali pokúsiť.

Zasahuj s dobrou farbou

Pokiaľ máte málo bodov a v päťliste farbe nemáte figúry, lepšie je dať pas, než ukazovať nekvalitný päťlist. Pokiaľ máte list s bodovou silou na otvorenie, môžete znížiť nároky na kvalitu päťlistu, poprípade sa so zodpovedajúcou rozlohou rozhodnite pre kontru.

Nelicituj preto, že sa ti partnerova farba nepáči

Častou chybou je, že hráč licituje, hoci nemá bodovú silu a rozlohu, zodpovedajúcu jeho hláške, licituje iba preto, lebo má v partnerovej farbe krátkosť. Partner však so silnejším listom licituje ďalej a nakoniec sa hrá záväzok v pôvodnej farbe, ale na vyššom stupni, alebo záväzok, ktorý sa bude padať, kým pôvodný záväzok by bol splnený alebo by sa aspoň padal menej krát a bez kontry.

Odovzdávaj partnerovi iba tie informácie, ktoré potrebuje na stanovenie správneho záväzku

Aj keď vám systém umožňuje informovať o podrobnostiach vášho listu (sila a rozloha), pokiaľ je táto informácia v danom rozdaní nepodstatná, neodovzdávajte ju. Bridž je informačná vojna, pričom odovzdávané informácie sú verejné (ak sa vás súper spýta, musíte vysvetliť každú jednu hlášku). Zbytočne odovzdané informácie vašej linke nepomôžu, pomôžu však obrancom záväzok poraziť, či aspoň nezadať nadzdvih.

Ak sa dá, licitujte tak, aby list o ktorom bolo odovzdaných viac informácií bol na stole

Keď partner otvoril a máte fit v jeho farbe a máte silu v pásme slemu, obvykle bude lepšie, keď zvolíte taký licitačný sled, aby ste odovzdali informácie o svojom liste a aby odznelo čo najmenej informácií o liste partnera. V tejto súvislosti je lepšie, ak sa na esá bude pýtať on a nie vy. Súperi sa síce dozvedia, koľko máte es, kráľov..., ale tieto esá, krále... budú vidieť na stole a list hlavného hráča im zostane utajený.

Aj preto je výhodná konvencia multi, slabý šesťlist príde na stôl, ale obrana má minimálne informácie o liste hlavného hráča. Z podobných dôvodov sa po otvorení 1BT licitujú transfery a Stayman.

Ak ste našli fit, licitujte bočné farby, len ak vám to umožní najšť optimálny záväzok

Ak máte fit 53 aj 44, štatisticky na fite 44 urobíte viac zdvihov

Zdanlivo opačná zásada, než predchádzajúca. Pokiaľ partner otvorí 1♥ a máte 4 list pikový aj 3 list srdcový, hoci ste našli fit, povedzte 1♠. Dozviete sa o liste partnera dodatočné informácie. So slabým pravidelným listom povie 1BT, s lacným 4 listom povie 2♣/♦, so 6 listom srdcovým a slabým listom zopakuje srdcia na druhom stupni, so 4 listom pikovým a slabým listom povie 2 piky, silné listy ukáže skokom. Na základe jeho odpovede, tak môžete licitovať optimálny záväzok.

Pokiaľ však otvoril 1♠, máte 3 list pikový a 4 list srdcový a nehráte forsujúci 1BT, so

slabým listom sfitujte piky hláškou 2♠. So silným listom (11+) môžete povedať 2 v lacnej farbe a pokiaľ partner má srdcia, povie 2♥ alebo so silou 3♥ a ostatnými hláškami vám zase vie popísať svoju silu a rozlohu.

Obrana/Zohrávka

Druhý dáva malú

Obvykle to bude správna hra. Výnimky napríklad sú: ak priložením malej karty dôjde k zablokovaniu farby, alebo ak na stole máme druhého kráľa a v ruke nemáme aspoň tretie J. V takom prípade jediná šanca na získanie zdvihu je, že súper zahral spod esa.

Tretí dáva veľkú

Aj tu existujú výnimky. Ak sa hrá farebný záväzok a štart vyzerá byť z dvojlistu a máte eso, v prvom kole môžete prepustiť a markovať pozitívne, keď sa neskôr dostanete do zdvihu a partner ešte pravdepodobne má tromfy, stiahnete eso a dáte mu prebiť. Keď však máte aj tromfové eso, nasadte eso, farbu vráťte a v každom prípade mu ešte viete dať prebiť. Ak sa hrajú bezy a partner vyniesol dámu, na stole nie je kráľ, zdvih s esom a trojlistom prepustite, ak je eso druhé, bude obvykle lepšie eso nasadiť a farbu vrátiť, lebo inak farbu zablokujete.

Na figúru figúra, na blotku blotka

Ak sa zo stola hrá napríklad Q a vy máte kráľa, bude obvykle dobré dámu pokryť, ak má partner druhého jacka alebo tretiu desiatku, tak ich povýšite. Keď však je na stole aj J tak dámu prepustite. Pokiaľ má partner eso, budete J ešte kontrolovať, ak eso nemá a má 10, tak tú by mu mohol hlavný hráč vyimpasovať. Ak sa hrajú bezy a dáma na stole je singel, tretieho kráľa na ňu nekladte, ak nemáte aj J, druhého áno.

Nerozohrávaj zbytočne novú farbu

Ak bránite, obvykle nie je dobré rozohrávať viacero farieb. Aj keď vidíte, že štart nebol dobrý, pokiaľ nemáte iné rozumné pokračovanie, je obvyklé lepšie pokračovať pôvodnou farbou.

Vo farebnom záväzku neštartuj spod Esa

Štart spod esa do farebného záväzku štatisticky nie je dobrý. Je oveľa menej prípadov, kedy takto získate zdvih/zdvihy navyše, ak na stole bude tretí kráľ a partner má druhú dámu, alebo má partner druhého kráľa. Neutrálne to je, ak má partner kráľa a vo všetkých ostatných prípadoch obvykle takto zadáte zdvih. Napríklad, ak na stole alebo v ruke hlavného hráča bude singlový kráľ, eso si "usušíte". Ak na stole bude druhý kráľ, hlavný hráč ho nasadí a ak druhú kartu v tejto farbe má na čo zahodiť, zase na eso nezískate zdvih.

Vo farebnom záväzku neštartuj spod Kráľa

Štart spod kráľa vo farebnom záväzku často vedie k zadaniu zdvihu. Ak má hlavný hráč v ruke AQ, tak na Q získa zdvih a vy na kráľa zdvih už nezískate. Ak bude na stole eso a hlavný hráč bude mať v ruke dámu, zdvihne na dámu a ak bola druhá, alebo má na čo zahodiť karty v tejto farbe, znova na kráľa zdvih nezískate.

Štartom spod kráľa takmer nikdy nič nezískate, nanajvýš bude štart neutrálny. Týmto štartom môžete získať, iba ak by partner mal druhé eso, vrátil by malú v tejto farbe a dali by ste mu prebitok.

Zprava hraj do slabej farby stola

Ak ste obranca a dostanete sa do zdvihu a z licitácie a priebehu obrany nemáte iné indície, zľava hrajte do slabej farby stola. *Zľava a zprava z pohľadu hlavného hráča.*

Zľava hraj do silnej farby stola

Ak je na stole v nejakej farbe AQxx, KQxx alebo Axxx, pokiaľ z priebehu licitácie a obrany nie je zrejmé iné pokračovanie, zahrajte do tejto farby v nádeji, že v nej partner má figúry. Keď tam však bude AKQx, túto farbu nerozohrávajte.

Stratová na stratovú

Ak viete či predpokladáte, že obranca hrá do dvojitého šikenu, zahodte kartu, ktorú by ste beztak vydali. Ak by ste zabili, obranca by nadbil, takže stratíte tento zdvih, i ten, ktorý ste odhodom mohli zachrániť. Pokiaľ žiadnu stratovú kartu nemáte, zabite vysoko, aby vás nemohol nadbiť.

Ak z licitácie vieš, že partner má viac bodov, štartuj na partnera

Do bezov neštartuj singlom

Pokiaľ partneri dodržiavajú zásadu zasahovania s kvalitným listom, tak aj štart zo singla môže byť opodstatnený, pokiaľ túto zásadu nedodržiavate, štart zo singla môže byť "samovražedný".

Neštartuj súperovou farbou

Štart do súperovej farby má zmysel, len ak chcete prebíjať, alebo ste z licitácie usúdili, že prebíjať bude partner, alebo, hoci ju jeden zo súperov licitoval, vy v tejto farbe máte figúrový sled. Štart do súperovej farby môžete zvoliť tiež v prípade, že hľadáte bezpečný štart a každý iný štart by pravdepodobne napchal záväzok. Vo všetkých ostatných prípadoch, štartom do farby súperov pomáhate hlavnému hráčovi záväzok splniť. Odovzdávate mu tempo a pomáhate mu vypracovať jeho farbu, poprípade na túto farbu zahodiť stratové karty.

Zo sledu vynášaj zhora

Ak by ste zo sledu vyniesli nižšiu kartu, partner môže zbytočne zdvih prevziať v domnení, že vyššiu kartu má hlavný hráč. Nižšiu kartu vyneste len v prípade, ak chcete aby zdvih prevzal, napríklad kvôli odblokovaniu farby, alebo ak potrebujete, aby nejakú farbu podohral.

Keď ste hlavný hráč, zo sledu v ruke vynášajte podľa toho, čo potrebujete, aby obrana urobila. Ak máte KQJxx a potrebujete vyraziť eso, zahrajte K, pravdepodobne hráč s esom eso nasadí. Ak rozohrávate tromfy a potrebujete tromfnúť dvakrát, vyneste Q či dokonca J. Ak je eso po vašej ľavici, hráč ho obvykle nenasadí, lebo ak by mal jeho partner singel kráľa, tak padnú za obeť dve figúry.

Zo sledu pridávaj zdola

Ak ste obranca a máte KQJx, QJxx, J10xx a tak podobne a pridávate kartu do zdvihu, pridajte najnižšiu kartu zo sledu. Partner potom vie, že môžete mať vyššie karty, ak však pridáte najvyššiu, usúdi, že tie nižšie karty určite nemáte a keď sa dostane do zdvihu, túto farbu už takmer isto nebude hrať.

Keď ste hlavný hráč, pridávajte tak, aby sa obrana mohla pomýliť.

V družstvách a impovom turnaji zohrávaj bezpečne

Nezískanie nadzdvihu v družstvách a impových turnajoch vás stojí jeden Imp, keď však

budete kvôli nadzvihu riskovať a záväzok preto spadnete, stratíte v čiastočnom záväzku 4 až 6 impov, v celohernom záväzku 10 až 12 impov. Pokiaľ pokus o nadzdvih neohrozí záväzok, aj v družstevnom zápase sa oň pokúste. Ak v zápase na 32 rozdaní získate alebo nezískate nadzdvih 16 krát, je to rozdiel 16 imp čo robí rozdiel 2-3 VP.

V topovom turnaji je situácia zložitejšia. Pokiaľ viete, že hráte podlimitný záväzok, ktorý väčšina poľa nebude licitovať, splnením záväzku budete blízko topu. Ak však hráte záväzok, ktorý budú licitovať všetci a všetci ostatní nadzvih urobia a vy nie, tak budete mať nulu, ak pokus o nadzvih nevyjde a spadnete, tak ešte stále môžete mať relatívne dobrý výsledok 30-40%, lebo o nadzdvih sa pokúsi väčšina hráčov a všetci budú padať.

Všímaj si marky partnera

Ak partner markuje, tak asi markuje :)

Markovanie sa niekedy preceňuje, dosť často všetko vyplýva z logiky veci, nejako prebiehala licitácia, čosi sa objavilo na stole a máte 13 kariet v svojom liste. Ak však máte dohodnuté markovanie, rešpektujte ho, pokiaľ nemáte natoľko výnimočný list, že môžete signály partnera ignorovať.

Iné

Zbytočne neváhaj

Váhaním zbytočne prezrádzate čo máte v liste. Buď tak pomôžete hlavnému hráčovi zvoliť správnu líniu zohrávky a záväzok splniť alebo váhaním odovzdáte neoprávnenú informáciu svojemu partnerovi. Ak partner túto neoprávnenú informáciu použije, hlavný hráč sa bude cítiť poškodený, privolá rozhodcu, ktorý môže prideliť upravený výsledok. V jednom i druhom prípade poškodíte svoju linku a pokiaľ rozhodca upravený výsledok nepridelí, súper i vás aj tak môžu pokladať za podvodníkov.

To isté platí o licitácii. Pokiaľ váhate, váhate a nakoniec dáte Pas, vyfaulujete partnera, ktorý by s hraničným listom nemal licitovať, lebo súper sa môže domnievať, že svojim váhaním ste naznačili nejakú rezervu v svojom liste a že licituje na základe vášho váhania.

Úplne neetické je váhať so singlom, alebo ak súper hrá zo stola dámu, tváriť sa, že máte kráľa a pritom ho nemáte. Neznamená to, že so singlom máte priložiť kartu okamžite, máte ju pridať v takom istom tempe, ako obvykle.

So šikenom by ste tiež nemali pridĺho rozmýšľať, keďže sa vaše váhanie dá interpretovať i tak, že chcete partnera upozorniť "*Všímni si čo zahadzujem, je to marka!*".

Zachovávaj pokrovú tvár

Mnohým hráčom priam možno prečítať z tváre, čo majú v liste. Pokiaľ vás vie takto prečítať súper, poškodzuje svoju linku, pokiaľ vás vie prečítať partner, dobré výsledky dosahujete neetickým spôsobom. Aj preto sa na vrcholných podujatiach používajú zásteny.

Partner to s tebou pri stolíku jediný myslí dobre

Hoci sa partner dopúšťa chýb, nerobí ich schválne. Hrá najlepšie ako vie, podráždenými reakciami ho iba stresujete a chyby sa budú skôr ešte stupňovať.

Dôveruj partnerovi

Táto zásada súvisí s predchádzajúcou a zároveň vlastne so všetkými zásadami, keďže ich pokročilí či "expertní" hráči často porušujú, lebo neveria schopnostiam partnera. Za

normálnych okolností máte licitovať to, čo káže systém a nie to, že síce viete, že máte povedať 4 v drahej, ale radšej poviete 3BT, lebo viete, či si myslíte, že partner nevie zohrávať a 4 piky padne. Podobne ja sám často poviem 1BT, hoci by som mal povedať jedno srdce alebo jeden pik, ale ak hrám so začiatčovníkom či mierne pokročilým, keďže viem, že štatisticky 4 list ku mne mať nebude, miesto systémovej hlášky licitujem nesystémovo a hoci sa mi to často vyplatí, nemal by som to robiť a nemali by ste to robiť ani vy. Len ak budete partnerovi dávať ťažké úlohy, tak bude v zohrávke rásť a len ak budete sami dodržiavať licitačný systém, tak sa ho naučí dodržiavať aj váš partner. Nedôvera budí nedôveru a ak neveríte partnerovi, nebude ani on veriť vám a obaja budete licitovať od buka do buka. Bohužiaľ takýto prístup v našich slovenských podmienkach často prináša jednorázové úspechy, keď však narazí kosa na kameň, tak sa nestačíme diviť, prečo náš štandardný výkon nestačí v medzinárodnej konkurencii ani len na 50 či nebodaj 45%.

Nepodceňuj súpera

Aj proti súperom, o ktorých viete, že majú v licitácii, zohrávke či obrane značné rezervy by ste mali používať štandardné postupy. Hoci vám bludná či obludná licitácia voči nim prejde, jedného dňa vás vytrestajú, ale hlavne si na neštandardné postupy nakoniec zvyknete a použijete ich aj proti neznámym súperom a ajhľa, ...

Nepreceňuj súpera

Mnohé páry keď si sadajú proti súperom, o ktorých vedia že ich o niekoľko tried prevyšujú sa už dopredu vzdávajú a tak sa hypotéza o ich neporaziteľnosti sama potvrdzuje. Naopak, mali by ste sa tešiť, že konečne prišli solídni súper a že vlastne oni môžu stratiť a vy môžete len získať. Keď hráte proti solídnemu páru, tak sa naozaj môžete oprieť o ich licitáciu, obranu alebo zohrávku, pretože má svoju pevnú logiku a základy, zatiaľ čo tieto aspekty u podpriemerných hráčov sú často typu hop alebo trop.