

LICIT POSLE PROTIVNIČKOG OTVORA

To što su protivnici otvorili licitaciju ne sprečava nas da licitiramo i mi. Vrlo često se dešava da obe linije mogu da naprave određen broj štihova, ali u različitim adutskim igrama. Dešava se i da obe linije mogu da naprave manšu – npr 4♥ na NS liniji i 4♠ na EW. Vrlo često će protivnici upisati manji rezultat ako mi igramo i padnemo jednom ili dvaput (odnesemo jedan ili dva štih manje od broja potrebnog za taj kontrakt). Možemo se umešati u licitaciju na nekoliko načina : licit nove boje, licit boje sa skokom, licit nt, kontra, licit protivničke boje...

Licit boje posle protivničkog otvora naziva se OVERKOL. Za overkol na prvom je potrebno 8-15HP, a na drugom 11-15HP. Veoma je bitno kakav je kvalitet boje koju želimo da licitiramo. Potrebno je da imamo pet ili više karata i bar dva od tri top onera (AKD) ili tri od pet najviših karata (AKDJT). Što manje poena imamo, treba strožije da se pridržavamo pravila. Sa lošom adutskom bojom i malo poena nalazimo se u opasnosti da protivnici daju kaznenu kontru i upišu mnogo bolji rezultat od onog koji inače imaju. Ako protivnici pobede u licitaciji, naš partner će atakirati boju koju smo overkolirali. Zamislite partnera koji ima Kx u boji overkola. On će atakirati kralja s pravom očekujući da odnese štih. Ako smo overkolirali ADXXX - to je najbolji atak, a li ako je naša boja J9xxx, atak će pomoći protivnicima. Sa 8HP i J9xxx treba reći pas, ali sa 14HP treba licitirati. Što više poena imamo manji su zahtevi koji se odnose na kvalitet boje.

Šta da radimo kad naš partner overkolira neku boju? Ako imamo fit, podržaćemo ga, ali moramo biti veoma oprezni. On sada može imati i samo osam poena. Nemojte licitirati samo zato što nemate partnerovu boju – ako nemate poena recite pas (čak i sa šikenom). Tek kada partner dobije kontru pokušajte da intervenišete.

Overkol sa skokom je vrsta baražne licitacije. Licitirajući na trećem nivou imaju isto značenje kao kod baražnih otvora – 7 karata, bez visokih karata u preostalim bojama (tj. bez mogućih štihova u protivigri).

Skoj u 2♥ ili 2♠ (takozvano slabo dva) obećava 6 karata u toj boji, ispod otvora. ("ispod otvora" je izraz koji se koristi kada neko ima manje od 12HP)

INFORMATIVNA KONTRA

Posle protivničkog otvora licitiraćemo kontru (uobičajene oznake za kontru su D ili !) u dva moguća slučaja:

- ako imamo 13-15HP, a nemamo boju koju možemo da overkoliramo. Neophodno je da imamo bar tri karte u svim preostalim bojama, a kratkoću u protivničkoj boji. (mi zapravo saopštavamo partneru da imamo i mi dovoljno poena za otvor, i tražimo od njega da izabere neku od preostalih boja - zato je neophodno da imamo bar tri karte u boji koju bi on mogao da izabere. Uvek možemo reći pas pa se javiti kasnije...)
- Sa 17 ili više poena licitiraćemo prvo kontru. Ako posle kontre licitiramo ponovo, to uvek znači da imamo revers. Licitirajući nove boje posle kontre obećava bar petokaratnu boju i revers.

Kada partner licitira informativnu kontru, ne smemo da pasiramo ni sa nulom!!! Licitiraćemo svoju najdužu boju. Mi nismo obećali poene. Partner je tražio od nas da izaberemo jednu od preostalih boja i zna da možemo imati jako malo poena. Sa osam ili više poena licitiraćemo boju u skoku (sa osam poena možemo samostalno da se javimo)

Kontra posle otvora 1nt pokazuje da imamo i mi otvor 1nt – 16-18HP i balans.

OVERKOL 1NT

Overkol 1nt ima isto značenje kao i otvor 1nt, ali obećava i bar jedan i po stoper u protivničkoj boji. Da li ćete posle otvora 1nt licitirati kao da protivnik nije otvorio (da li će važiti stejman, transferi...) ili ćete licitirati prirodno boje (*signoff* na drugom nivou, forsing i pet karata na trećem) zavisi od vašeg dogovora sa partnerom (isto važi i za slučaj kad protivnici kontriraju vaš otvor 1nt)

Ako prvo damo kontru, pa zatim licitiramo nt – imamo 19 – 20HP i balans.

KJUBID

Kjubid je licit protivničke boje. U svim situacijama pokazuje snagu. Kada licitiramo kjubid posle protivničkog otvora mi pokazujemo partneru da imamo preko 20HP.

Kjubid možemo koristiti i kada partner overkolira, da pokažemo da imamo otvor; Posle partnerove informativne kontre pokazujemo 11+ poena i moguću manšu;