

## Smith Echo

Zpracoval Vladimír Nulíček  
podle webu [www.bridgebum.com](http://www.bridgebum.com)



*Smith Echo<sup>1</sup> je speciálním případem „attitude“ signálu (markování „chci-nechci“), které se používá obvykle v beztrumfových závazcích. Používá se pro potvrzení nebo nepotvrzení první barvy výnosu, pokud např. v prvním zdvihu nelze markovat, protože přebijíte barvu stolu nebo dáváte jako třetí vysokou kartu, hlavní hráč bere tento výnos a hraje svou barvu. Podle toho, jak jste zvyklí běžně markovat „attitude“, přidáváte malou resp. velkou kartu pro potvrzení první barvy výnosu, resp. návrh změny na jinou barvu, přes kterou chcete závazek porazit.*

	Dummy	
	♠T876	
	♥53	
West	♦AK74	East
♠95	♣QJ7	♠KQ432
♥AT872		♥J94
♦QT2	Declarer	♦963
♣K63	♠AJ	♣42
	♥KQ6	
	♦J85	
	♣AT985	

W vynáší do závazku 3NT čtvrtou od své nejdelší barvy – srdcovou sedmičku. E dává kluka, hlavní hráč bere králem. Nyní hraje hlavní hráč káro k esu na stole – E markuje trojkou károvou – chce pokračovat v srdcové barvě, pokud se W dostane do zdvihu. Hlavní hráč nyní hraje ze stolu dámu trefovou na impas krále. W bere králem a podle Smith Echa partnera ví, že má pokračovat v srdcích. Obrana vezme tři srdcové zdvihy a krále trefového.

Všimněte si, že bez použití Smith Echa by W měl problém, zda pokračovat v srdcích nebo přepnout na piky. Pokud by situace byla jako na následujícím diagramu:

	Dummy	
	♠T876	
	♥53	
West	♦AK74	East
♠95	♣QJ7	♠QJ432
♥AT872		♥QJ4
♦QT2	Declarer	♦963
♣K63	♠AK	♣42
	♥K96	
	♦J85	
	♣AT985	

Nyní E nemá dámu srdcovou a nechce pokračování v srdcích, nýbrž „switch“ do piků. Na káro rozehrané hlavním hráčem tedy dává negativní marku (devítku) a partner po vzetí zdvihu na krále trefového bude vědět, že pokračování srdcí by dalo HH zdvih, přepne tedy na piky a HH bude jeden zdvih ke splnění závazku chybět.

<sup>1</sup> Smith Echo je pojmenováno podle svého „vynálezce“ – britského bridžisty I. G. Smithe.

Poznámky:

- ✓ *Smith Echo mohou použít oba obránci, jak vynášející, tak jeho partner. Pochopitelně použití Smith Echa není vždy jednoznačné, např. na diagramu 2 na předchozí stránce si W nemůže dovolit jako ev. negativní marku použít desítku károvou, protože by to obranu mohlo stát zdvih.*
- ✓ *Použití Smith Echa v barvě rozehrávané hlavním hráčem je na úkor markování počtu v této barvě. Pochopitelně v jasných situacích, kdy je nutno markovat počet a Smith Echo nedává smysl má přednost markování počtu – viz příklad:*

	Dummy	
	♠85	
	♥J43	
Partner	♦963	You
♠QT4	♣KQJT9	♠AJ92
♥QT6		♥8752
♦QJT5	Declarer	♦872
♣A76	♠K763	♣84
	♥AK9	
	♦AK4	
	♣532	

Do 3 NT partner vynáší dámu károvou – dáváte osmu – marka počtu. Hlavní hráč bere esem a rozehrává trefovou barvu – musíte nyní dát přednost marce počtu – čtyřkou trefovou namarkujete sudý počet. Partner tak bude vědět, že má trefy dvakrát propustit a vzít až třetí, aby se hlavní hráč nedostal k odehrání zbylých trefů na stůl.

- ✓ *Někteří hráči používají Smith Echo i v barevných závazcích, tam je ale často důležitější marka počtu, proto experti doporučují Smith Echo používat pouze v NT závazcích.*

**Další příklady**

	♠A84		
	♥KQ6		
	♦63		
	♣KQJ97	(a)	(b)
♠9752		♠1063	(1063)
♥852		♥A93	(J93)
♦A10754		♦J82	(QJ2)
♣A		♣8654	(8654)
	(a)	(b)	
	♠KQJ	(KQJ)	
	♥J1074	(A1074)	
	♦KQ9	(K98)	
	♣1032	(1032)	

N	E	S	W
1♣	pas	1♥	pas
2♥	pas	3NT	pas
pas	pas		

Do závazku 3NT W vynáší pětku károvou – čtvrtou shora od nejdlejší barvy. V obou případech E dává kluka a hlavní hráč bere králem a rozehrává trefy desítkou z ruky – W bere esem.

- (a) V tomto případě E nemá károvou dámu a pokračování v kárech by tak zadávalo zdvih. Markuje tedy negativně trefovou osmou. W by měl přijít na to, že jediný smysl má zahrát srdce – pokud má eso srdcové partner, podehraje kára a obrana udělá 4 kárové zdvihy a dvě esa (pokud by srdcové eso měl HH, bude mít dostatek zdvihů ke splnění)
- (b) Ve druhém případě je nutno naopak pokračovat v kárech a stáhnout si v tempu čtyři kárové zdvihy spolu s esem trefovým. E tedy namarkuje čtyřkou trefovou, že má kromě kluka i dámu v kárech a W bude pokračovat malým kárem.

		♠ AK5	
		♥ 87	
		♦ 543	
		♣ AK1083	
(a)	(b)		(a)
♠ Q62	(Q62)		♠ 987
♥ 943	(A943)		♥ QJ102
♦ KJ1092	(J1096)		♦ Q87
♣ 94	(94)		♣ Q52
		(a)	(b)
		♠ J1043	(J104)
		♥ AK65	(K65)
		♦ A6	(AK2)
		♣ J76	(J76)

W vynáší kluka kárového do závazku 3NT. Tento výnos může být buď jen od J109x (b) nebo od KJ10x (a). Hlavní hráč bere esem a hraje nesedící trefový im-pas k dámě partnera. Jak má obránce na E pokračovat?

- (a) V prvním případě je nutno pokračovat v kárech, což namarkuje W čtyřkou trefovou.  
 (b) Ve druhém případě je nutno podehrát srdce, což W namarkuje devítkou trefovou.