

Není Blackwood jako Blackwood



Zpracoval Vladimír Nulíček
podle zdrojů z webu ACBL a dalších webových zdrojů



Easley Blackwood (1903-1992)

Konvence Blackwood (BW) je známa již téměř jedno století. Jejím „vynálezcem“ byl americký bridžista Easley Blackwood. Poprvé byla tato konvence publikována v roce 1933 v časopise *Bridge World*. Paradoxně ji tento časopis nejprve publikovat odmítl pro její nezajímavost, ale poté, co získala popularitu mezi bridžovými hráči, tak později učinil. Nyní je tato konvence v mnohých svých variantách spolu se Staymanem jednou z nejvíce používaných a nejznámějších konvencí po celém bridžovém světě.

Cílem tohoto článku je ukázat různé alternativy BW konvence tak, jak jsou popsány v bridžové literatuře a používány četnými bridžovými hráči po celém světě a také ukázat na různá úskalí spojená s jejím použitím.



Klasický Blackwood

V původní verzi byla dražba 4NT dotazem na počet es s těmito odpověďmi:

- 5♣ = 0 es (nebo 4 esa)
- 5♦ = 1 eso
- 5♥ = 2 esa
- 5♠ = 3 esa

Pokud bylo zjištěno, že nechybí žádné eso, byla následná hláška 5NT použita jako *dotaz na počet králů* s obdobnými odpověďmi, ovšem na šestém stupni (tento dotaz je pochopitelně velkoslemovým pokusem). Typický příklad použití klasického BW je na následujícím diagramu

	♠ AKQ953					
	♥ 8					
	♦ AJ7					
	♣ KQ9					
	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S		
N						
W E						
S						
	♠ J876					
	♥ AJ3					
	♦ K52					
	♣ J72					
West	North	East	South			
Pass	1♠	Pass	3♠			
Pass	4NT	Pass	5♦			
Pass	6♠	All pass				

Po invitovém zfitování piků zajímá N, zda do potenciálního slemu nechybějí dvě esa, 5 káry oznámil S držení jednoho esa, N tedy vydražil 6 piků.

Klasický BW vcelku bez problémů funguje pro drahé barvy, problémy však mohou nastat, zkoumáme-li kárový a zejména trefový slem. Jsou-li např. zfitovány trefy, pak odpověď na BW 5♦ (1 eso) může být nad úrovní bezpečného závazku 5♣. Proto mají některé páry dohodu, že hláška 5NT následující po BW není v tomto případě dotaz na krále, ale stopka.

Zkrácená verze BW

V dnešní době většina párů hraje tzv. zkrácenou verzi BW s těmito odpověďmi:

- 5♣ = 0 nebo 3 esa
- 5♦ = 1 nebo 4 esa
- 5♥/♠ = 2 esa + ??? (např. počet králů, dáma trumfová apod.)

Nespornou výhodou této verze je, že šetří prostor pro následný dotaz, např. na trumfovou dámu nebo na figury v konkrétní barvě (Doroszewicz – viz dále). Filosofie zkráceného BW vychází z toho, že rozdíl 3 es v odpovědích by nemělo vést k záměně pochopení odpovědi (např. 0 nebo 3 esa).

RKCB

Tzv. Roman Key Card BW (někdy také nesprávně označovaný jako „allum“) je pozměněná verze BW konvence, jedná se o dotaz na 5 klíčových figur (KF) – čtyři esa a krále trumfového. Jak vyplývá z této definice, musí být jasně definována trumfová barva. Jednoznačně jsou trumfy definovány, pokud jsou zfitovány v předchozí dražbě, některé páry mají dohodu, že pokud trumfy zfitované nejsou, je dotaz vždy na poslední přirozenou draženou barvu (nebo se nejedná o RKC, ale o kvantitativní hlášku). Existují dvě verze – 0314 (levý sloupec) nebo 1430 (pravý sloupec)

- 5♣ 0 nebo 3 KF 1 nebo 4 KF
- 5♦ 1 nebo 4 KF 0 nebo 3 KF
- 5♥ 2 KF bez trumfové dámy
- 5♠ 2 KF + dáma trumfová
- 5NT 3 KF + dáma trumfová

Pokud není oznámena dáma trumfová, tzn. po hláškách 5♣ nebo 5♦ je hláška +1 (pokud to není dohodnutá trumfová barva) dotazem na dámu trumfovou. Odpovědi jsou:

- návrat na barvu trumfů – nemám dámu trumfovou
- 5 NT – mám dámu trumfovou a nemám žádného krále v boční barvě
- jiná barva – mám dámu trumfovou a krále v této dražené barvě

Některé páry draží zjednodušenou verzi těchto odpovědí - +1 nemám dámu, +2 mám dámu.

Výhodou verze 1430 je to, že dotaz na dámu trumfovou může přijít po odpovědi 5♣ = 1 KF hned hláškou 5♦ (tento dotaz je právě nejčastější po odpovědi 1KF, protože RKCB obvykle dává silnější hráč, který má alespoň 2-3 KF).

Příklad:

Opener	Responder
♠AJT75	♠K93
♥AKT	♥Q3
♦AKT2	♦J8
♣5	♣KQ7642
Opener	Responder
1♠	2♣
3♦	3♠
4NT (1)	5♣ (2)
5♦ (3)	5♠ (4)
Pass	

(1) 4NT = RKCB (piky jsou trumfy)

(2) 5♣ = 1 nebo 4 KF pro piky (eso trefové nebo král pikový)

(3) 5♦ = dotaz na dámu trumfovou

(4) 5♠ = nemám dámu

pokud by odpovídající měl dámu pikovou, dražil by 6♣ (král trefový)

Dotaz 5NT

Po odpovědi na RKCB může být hláška 5NT použita v různých významech (podle dohody s partnerem)

- dotaz na počet králů (jako v „originál“ BW)
- dotaz na konkrétního krále
 - nemáme-li žádného bočního krále, dražíme 6 v barvě trumfů
 - pokud máme jednoho krále, odpovídáme hláškou na 5. stupni, v barvě, kde máme krále
 - máme-li dva krále, pak odpovídáme barvou, kde nám král chybí (partner by měl podle svého držení poznat, kterého nebo které krále máme)
- dotaz na „něco navíc“, co jsme např. v průběhu cue-bidování nestihli nadražít

Z principu dotaz 5NT by měl vždy zaručovat držení všech klíčových figur.

Příklad (dotaz na konkrétního krále)

Opener	Responder
♠K	♠A65
♥AQT754	♥K632
♦A5	♦K6
♣AQ54	♣J932
Opener	Responder
1♥	3♥
4NT (1)	5♥ (2)
5NT (3)	6♦ (4)
6♥ (5)	

(1) 4NT = RKCB (trumfy jsou srdce)

(2) 5♥ = 2 klíčové figury bez dámy srdcové (eso pikové a král srdcový)

(3) 5NT = dotaz na krále (zahajitel ví o všech KF)

(4) 6♦ = mám jen krále kárového (nemám trefového ani pikového)

(5) 6♥ = stop! (Zahajitel ví o chybějícím králi trefovém)

Oznámení šikeny

Pokud má odpovídající šikenu v některé z bočních barev, může to oznámit takto (jako odpověď na RKCB):

- 5NT sudý počet KF a šikena v některé z bočních barev
- 6♣ lichý počet KF a šikena trefová, pokud trumfy nejsou trefy resp. neznámá šikena, pokud trumfy jsou trefy
- 6♦ lichý počet KF a šikena kárová, pokud trumfy nejsou kára resp. šikena srdcová nebo piková, pokud trumfy jsou kára
- 6♥ lichý počet KF a šikena srdcová, pokud srdce nejsou trumfy resp. šikena piková, pokud srdce jsou trumfy

Vzhledem k nejednoznačnosti některých hlášek je pochopitelně odhad toho, kde má odpovídající šikenu často možný jen z předchozí dražby (oznámení délky v určité barvě, resp. cue-bid určité barvy).



Když soupeři draží

Pokud soupeři kontrují hlášku 4NT nebo do ní zasáhnou, je několik možností, označovaných těmito anglickými akronymy:

- DOPI/ROPI
- DEPO/REPO
- PODI/PORI

DOPI/ROPI (Double = 0, Pass = 1 / Redouble = 0, Pass = 1)

Po zásahu:

- kontra = 0 nebo 3 nebo 5 KF
- pas = 1 nebo 4 KF
- nejbližší hláška v pořadí = 2 KF bez dámy trumfové
- další hláška v pořadí = 2 KF s dámou trumfovou

Po kontra:

- rekontra = 0 nebo 3 nebo 5 KF
- pas = 1 nebo 4 KF
- 5♣ = 2 KF bez dámy trumfové
- 5♦ = 2 KF s dámou trumfovou

DEPO/REPO (Double = Even, Pass = Odd)

Po zásahu nebo kontra

- kontra/rekontra = sudý počet KF (0, 2 nebo 4)
- pas = lichý počet KF (1, 3 nebo 5)

PODI/PORI (Pass = 0, Double = 1 / Pass = 0, Redouble = 1)

Po zásahu:

- pas = 0 nebo 3 nebo 5 KF
- kontra = 1 nebo 4 KF
- nejbližší hláška v pořadí = 2 KF bez dámy trumfové
- další hláška v pořadí = 2 KF s dámou trumfovou

Po kontra:

- pas = 0 nebo 3 nebo 5 KF
- rekontra = 1 nebo 4 KF
- 5♣ = 2 KF bez dámy trumfové
- 5♦ = 2 KF s dámou trumfovou



Nejčastější chyby v použití BW resp. RKCB

Protože konvence BW resp. RKCB je snadno zapamatovatelná, její použití je jednoduché i pro začínající bridžisty. V této kapitole jsou uvedeny čtyři nejčastější chyby při použití BW.

Záměna s kvantitativní hláškou

Je nutné si uvědomit, že hláška 4NT je RKCB pouze tehdy, pokud je určena barva trumfů. To může být buď.

- explicitně, tj. trumfy jsou v dražbě jednoznačně potvrzeny, např.
1♣ - 1♥ - 3♥
1NT - 2♣ - 2♠ - 3♥ (konvence OMAR – silné zfitování srdcí)
- implicitně, trumfy určuje poslední dražená barva, např.
2♣ - 2♦ - 3♣ - 3NT - 4♣

V jiných případech hláška 4NT má význam kvantitativní hlášky, tj. invit do 6NT.

Příklad

♠ AK 10 ♥ K 10 9 6 ♦ A 4 3 2 ♣ K 6												
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>					N		W		E		S	
	N											
W		E										
	S											
♠ Q 9 6 4 ♥ A 7 4 ♦ K Q J 6 ♣ A 8												
West	North	East	South									
	1 NT	Pass	2 ♣									
Pass	2 ♥	Pass	4 NT									
Pass	6 NT	All pass										

Po použití Staymana mají partneři dohodnuté silné zfitování drahé barvy pomocí druhé drahé (konvence OMAR). Protože v tomto případě nebyla použita, 4NT jsou výzvou do malého slemu v NT, pokud zahájitel nemá minimální zahájení.

Dotaz na esa v BT dražbě

Není-li zfitována žádná barva, pak hláška se 4NT používá jako kvantitativka (viz výše). Chcete-li se zeptat na esa, pak v tomto případě namísto BW resp. RKCB použijte konvenci Gerber (dotaz 4♣). Tuto konvenci použijte např. po zahájení 1NT, resp. rebidu NT hláškou, např.

1♣ - 1♥ - 2NT - ???

4NT = kvantitativka, 4♣ = Gerber

Odpovědi na Gerbera lze podle dohody používat stejně jako na RKCB (např. 4♦ = 1 nebo 4 esa apod., pokud používáte 1430 RKCB). Hláška +1 může být např. dotazem na krále.

Použití BW před cue-bidy

Příklad nevhodného použití BW je na následujícím diagramu:

♠ 8 3 ♥ AK Q 10 6 4 ♦ A 10 ♣ K Q 8												
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>					N		W		E		S	
	N											
W		E										
	S											
♠ Q J 10 ♥ J 9 8 2 ♦ Q J 8 ♣ A 10 5												
West	North	East	South									
	1 ♥	Pass	3 ♥									
Pass	4 NT	Pass	5 ♦									
Pass	?											

N pomocí RKCB zjistil, že partner má jedno eso, přesto slemový závazek je nesmyslný vzhledem k chybějící kontrole v pikách.

Vhodnější dražba by byla:

1♥ - 3♥ - 4♣ (cue-bid) - 4♥

S nyní ví, že N nemá pikový cue-bid a nebude zbytečně zkoumat slem (vidíte, že i závazek 5 srdcí je v ohrožení).

Podobně není vhodné použití RKCB v případě, že v nějaké barvě máme šikenu, pak můžeme zjistit, že nám sice chybí jedna klíčová figura, ale nevíme, zda partner má vhodné eso nebo pro nás neužitečné eso v barvě naší šikeny. V tomto případě je vhodné namísto RKCB použít Exclusion BW (viz níže).



Exclusion BW

Jedná se o dotaz na počet klíčových figur (es a trumfového krále) s výjimkou jedné barvy, v níž máme šikenu. Exclusion BW se draží skokem v nové barvě na pátý stupeň (např. $1\heartsuit - 3\heartsuit - 5\clubsuit$ = Exclusion BW s trefovou šikenu).

Odpovědi jsou 03/14/2 bez dámy/2 s dámou (opět je možno použít hlášku +1 jako dotaz na trumfovou dámu).

Příklad:

♠ A K Q 10 8 5	♠ J 4
♥ A K J 5	♥ Q 10 7 6 2
♦ K Q J	♦ A 8 3
♣ Void	♣ 7 5 2

West	East
2♣	2♦
2♠	3♥
5♠ ¹	5♥ ²
5♠ ³	7♥ ⁴

(1) $5\clubsuit$ = Exclusion BW se srdcovou barvou jako trumfovou

(2) $5\heartsuit$ = 1 nebo 4 KF s výjimkou esa trefového

(3) $5\spadesuit$ = dotaz na dámu srdcovou

(4) $7\heartsuit$ = mám

Exclusion BW je náchylný na kontra soupeřů, proto je nutno mít dohodnuto, že po kontra hrajete příslušnou konvenci stejnou jako po RKCB (např. DOPI, DEPO apod.).



Minorwood

Jak jsem již uváděl u konvence BW resp. RKCB, problém je, že pokud jsou trumfy trefy nebo kára, může být odpověď nad úroveň bezpečného závazku 5 v levné barvě, např.

$1\clubsuit - 2\clubsuit$ (inverted) – 4NT - $5\spadesuit$ (1 eso u klasického BW) je nad hranicí závazku $5\clubsuit$

V tomto případě má řada párů dohodu, že 5NT nejsou dalším dotazem, ale stopka (ale i závazek 5NT může být někdy příliš vysoko, když zjistíme, že nám chybí 2 klíčové figury a ještě něco...)

Tento problém se snaží řešit konvence Minorwood, tj. speciální BW v levné barvě.

Pozn. Některé páry používaly (zejména v minulosti) namísto konvence BW dotaz $4\clubsuit$ = Gerber jako univerzální dotaz na esa (v levné i drahé barvě i v BT). V současné době, kdy je hláška $4\clubsuit$ často potřebná k jiným účelům (cue-bid, splinter etc.) se však použití Gerberovy konvence většinou omezuje pouze na dražbu BT závazků (viz výše, např. přímý dotaz 1NT - $4\clubsuit$).

Konvence Minorwood používá hlášku 4 ve zfitované levné barvě jako RKCB dotaz na klíčové figury, např.

(1) $1\clubsuit - 1\spadesuit - 3\spadesuit - 4\spadesuit$ = Minorwood

(2) $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit - 3\clubsuit - 4\clubsuit$ = Minorwood

Trochu nebezpečné na této konvenci je to, že hrozí zapasování hlášky 4 v levné, pokud chcete tuto konvenci používat, запиšte si za uši, že čtyři v levné není nikdy výzva, ale vždy Minorwood!

V klasické verzi konvence Minorwood umožňuje hláškou +1 převést povinnost odpovědi na partnera, např. *po dotazu 4♣* (příklad 2 nahoře)

- 4♦ - partnere, řekni mi ty, kolik máš KF
- 4♥ - 1 nebo 4 KF (používáme-li 1430 RKCB)
- 4♠ - 0 nebo 3 KF
- 4NT – 2 KF bez dámy trumfové
- 5♣ - 2KF s dámou trumfovou

Pokud přetransformujeme dotaz na partnera hláškou 4♦ jsou odpovědi naprosto stejné. Opět lze použít hlášku +1 jako dotaz na dámu trumfovou a ostatní barvy jako Doroszewicze (viz níže)

Všimněte si, že všechny hlášky se vejdou pod hranici celoherního závazku 5♣.

Obdobně *po dotazu 4♥* (příklad 1 nahoře)

- 4♥ - partnere, řekni mi ty, kolik máš KF
- 4♠ - 1 nebo 4 KF (používáme-li 1430 RKCB)
- 4NT - 0 nebo 3 KF
- 5♣ – 2 KF bez dámy trumfové
- 5♦ - 2KF s dámou trumfovou

Přenesení odpovědi na partnera je důležité hlavně tehdy, aby byl počet klíčových figur u dummyho a nikoli u hlavního hráče, např. v sekvenci:

1♣ - 1♥ - 3♣ - 4♣ - 4♦

Existuje ještě varianta „*Optional Minorwood*“, odpověď +1 neznamena přetransformování dotazu, ale je negativní (mám slabý list, moje předchozí dražba byla spíš založena na dlouhé barvě, nikoliv na síle, nechci zkoumat slem).



Konvence Turbo

Tuto konvenci zavedl do svého systému italský Blue Team v šedesátých letech spolu s tzv. Neapolitan Cuebids (tzv. „ekonomické“ cuebidy – tj. cuebiduje se odspoda držení alespoň druhého kola). Princip konvence Turbo spočívá v tom, že v průběhu cuebidování se draží 4NT jako oznámení sudého počtu klíčových karet, zatímco přeskočení 4NT v sekvenci cuebidů znamená lichý počet klíčových figur.

North		South	
♠ 65		♠ A87	
♥ AKJ87		♥ 10943	
♦ A		♦ QJ75	
♣ A8765		♣ K6	
North	East	South	West
1♥	Pass	3♥	Pass
4♣	Pass	4♥	Pass
4NT			

Příklad

- 3♥ - *invit s fitem srdcovým*
- 4♣ - *nejbližší cue-bid (nemá pikový)*
- 4♥ - *nemám kárový cuebid*
- 4NT – *mám kárový cuebid a sudý počet KF*
(*nejspíš 4, se dvěma by pasoval 4♥*)

Dál by mohl S zadražit 5♣, čímž by ukázal trefový i pikový cuebid, N by mohl nyní bez problémů zadražit 6♥.

Pokud by S neměl eso pikové, pak by prostě zadražil 5♥ - stop.

Doroszewicz

Tato konvence se jmenuje podle polského hráče, který ji vymyslel. V původním významu to byl dotaz na figury v konkrétní barvě (AKQ) následovaný po BW. Protože ale eso je již obsaženo v odpovědi na BW, postupně se tato konvence vyvinula v následující odpovědi:

- hláška +1 = nemám krále ani dámu
- hláška +2 = mám dámu bez krále
- hláška +3 = mám krále bez dámy
- hláška +4 = mám KQ v dané barvě

Příklad

N	S	<i>4NT = RKCB pro srdce</i>
1♠	2♥	<i>5♦ = 1 nebo 4 KF</i>
3♥	4NT	<i>Dále 5♠ by byl dotaz na trumfovou dámu, 6♣/6♦ je Doroszewicz</i>
5♦	???	

Při pokládání Doroszewicze je potřeba si pochopitelně uvědomit, zda po určité odpovědi partnera jsme schopni hrát příslušný závazek (např. ve výše uvedeném příkladě při dotazu 6♦ a odpovědi 6♠ = dáma bez krále budeme muset hrát již velký slem, ev. můžeme mít dohodu, že 6NT je v tomto případě záchranná brzda).



Další variace konvence BW

Baby Blackwood

Baby BW posunuje dotaz na esa resp. klíčové figury na úroveň 3NT, pokud tato hláška není použitelná v přirozeném významu, tj. nejčastěji při silném zfitování drahé barvy na třetím stupni – viz příklady:

West	East	West	East
1♠	2♥	1♠	2♣
3♥	3NT	2♥	3♠
		3NT	

Hrajeme-li 2/1 GF, pak obě dražby představují silné zfitování drahé barvy (srdcí, resp. piků) a hláška 3NT v přirozeném významu (jako nabídka konečného závazku) není příliš potřebná.

Jak W, tak E jsou zatím nelimitováni a mohou mít maximum svého zahájení, pak se 3NT spíše hodí ve významu Baby BW.

Odpovědi na Baby BW jsou stejné jako např. na RKCB – hrajete-li variantu 1430:

- 4♣ = 1 nebo 4 KF
- 4♦ = 0 nebo 3 KF
- 4♥ = 2 KF bez dámy trumfové
- 4♠ = 2 KF s dámou trumfovou

Stejně jako u klasického RKCB lze hrát dotaz na dámu nejbližší hláškou, ev. Doroszewicze na konkrétní barvu s výhodou toho, že tento dotaz pokládáme na nižším stupni než u klasického BW (srovnej příklad u vysvětlení Doroszewicze výše).

Některé páry mají dohodu, že Baby BW je rovněž přímá hláška 3NT po zahájení 1 v drahé, tato hláška se však často hodí pro jiné účely (např. 4333 s třílístým fitem – možno hrát 3NT namísto 4 v drahé apod.)

Kickback BW

V tomto případě se jako dotaz na esa používá hláška +1 po silném zfitování určité barvy, např.

N	S
1♥	2♣
2♦	3♥
3♠	

3 piky jsou v tomto případě RKCB na srdce, odpovědi mohou být stejné jako např. v 1430 RKCB.

Výhodou je podobně jako u Baby BW to, že dotaz na klíčové figury je dán na nízkém stupni a je víc prostoru např. pro Doroszewicze (např. může být dán Doroszewicz postupně na dvě barvy), nevýhodou je, že tato konkrétní hláška nemůže být použita jako splinter.

Redwood

Tuto konvenci publikoval Jeff Rubens a používá se pouze tehdy, pokud je zfitována levná barva.

- jsou-li zfitovány trefy, je dotaz 4♦
- jsou-li zfitována kára, je dotaz 4♥

Odpovědi na Redwooda mohou být stejné jako na RKCB (např. 1430). Po odpovědi je další relay dotaz na počet králů, ev. další relay může být dotaz na trumfovou dámu

Název konvence je zřejmý – oba dotazy jsou „červené“ barvy.

Příklad:

South	North
♠ K10	♠ A4
♥ A8	♥ K65
♦ AQ7	♦ K92
♣ AKJ1043	♣ Q9854

S	N
1♣	2♣(1)
4♦(2)	4♥(3)
4♠(4)	5♦(5)
5♥(6)	5NT(7)
7NT	

(1) inverted

(2) Redwood

(3) 1 nebo 4 klíčové figury

(4) dotaz na počet králů (kromě trefového)

(5) 2 králové

(6) dotaz na dámu trefovou

(7) mám

