

Coded 10s and 9s



Zpracoval Vladimír Nulíček
podle materiálů z různých webových zdrojů

Standardní výnosy

Pokud vynáší z úplného sledu tří honérů (např. KQJ, QJ10) do beztrumfového závazku nebo ze sledu dvou honérů (např. KQxx) do barevného závazku, pak standardním výnosem je nejvyšší karta ze sledu. Pokud ale máte přerušovaný sled (např. KJ10, Q109), pak standardním výnosem je nejvyšší karta z přerušovaného sledu (kluk v prvním případě nebo devítka ve druhém případě)¹. Výnos klukem, desítkou nebo devítkou je v tomto případě nejasný – může být nejvyšší ze sledu nebo nejvyšší z přerušovaného sledu.

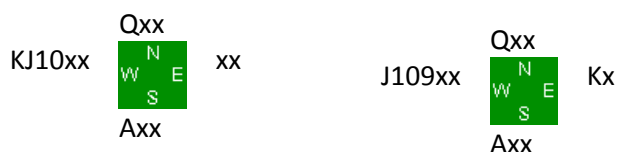
Příklad 1



V obou výše uvedených případech W vynese v této barvě kluka. V prvním případě E musí propustit kluka, jinak bude S později moci vypracovat expasem dámu v této barvě. Ve druhém případě, pokud E propustí, udělá S „zadarmo“ krále. Sice nebude mít vypracovanou dámu na stole, ale v barevném závazku již v této barvě nevidíte zdvih, což pro konečný výsledek může být fatální.

Určitou „výhodou“ je to, že nejednoznačnost takovýchto výnosů je jak pro partnera vynášejícího (druhého obránce), tak i pro hlavního hráče.

Příklad 2



Z obou takovýchto barev vynese W do NT závazku kluka. V prvním případě je vítěznou strategií hlavního hráče dát dámu (hned nebo ev. později, když je barva hrána podruhé), zatímco ve druhém případě výnos klukem nemůže být od krále, tedy měl by si vsadit na druhého krále v ruce E. Vidíte, že v tomto případě druhému obránce je v zásadě jedno, zda výnos partnera byl od krále nebo nikoliv.

¹ Pokud vynášíte 3/5, potom naopak z takového přerušovaného sledu vynášíte třetí shora (desítku v prvním případě resp. devítku ve druhém případě).

Coded 10s and 9s

Alternativou ke standardním výnosům jsou tzv. „coded 10s and 9s“, někdy také nazývané „J denies, 10 implies“.

„Coded 10s and 9s“ znamená, že výnos klukem je vždy nejvyšší ze sledu, zatímco výnos desítkou nebo devítkou slibuje buď dvě vyšší karty (z nich jednu bezprostředně vyšší), nebo je nejvyšší ze sledu.

Např.

KJ10x

K109x

Q109x

AJ10xx *

KJ10xx *

A109x *

výnosy označené * připadají v úvahu proti NT závazkům

Příklad 3

10

Qxx
W N E
S
???

Axxx

W vynáší 10. V tomto případě je zřejmé, že buď má KJ10+ nebo S má KJ+ v této barvě (pokud byl výnos od 109+). V obou případech by E měl dát malou, pokud HH nepokryje desítku dámou stolu. Nemusí se obávat toho, že S má v této barvě singl krále nebo kluka.

Bohužel výnos typu „Coded 10s and 9s, Jack denies“ přináší v řadě případů důležitou informaci i hlavnímu hráči.

Příklad 4

J109xx

AQxx
W N E
S
xx

Kx

Pokud přijde výnos klukem, ví HH, že impas v této barvě nesedí (od KJ10+ by W vynesl desítku). Vezme tedy esem a později může vypracovat dámu tak, že z obou stran zahraje malou (nebo se mu dokonce může podařit „ulovit“ singl krále za impasem). Pokud byste vynášeli klasicky, pak výnos klukem může být i od KJ10+ a situace není pro HH jasná.

Z tohoto důvodu někteří experti výnosy tohoto typu nedoporučují. Např. Larry Cohen se v jednom ze svých článků „přiznal“, že výnosové dohody volí podle toho, jaký turnaj jde hrát. Proti slabším soupeřům volí výnosy „Coded 10s and 9s“, protože předpokládá, že řada z nich nebude z výnosových dohod nic usuzovat, nebo se dokonce na výnosy ani nezeptá (nebo nepodívá do konvenční karty), proti silnějším soupeřům pak používá jiné výnosové dohody². Z toho plyne dobré ponaučení: Pokud budete sehrávající a soupeři vynesou takovouto „podezřelou“ kartu jako kluka, desítku nebo devítku, zeptejte se jich na jejich výnosové dohody, abyste z toho mohli učinit správný závěr.

² Pravidla to samozřejmě připouštějí, není ale možno měnit výnosové dohody, stejně jako dražební systém, v průběhu jednoho turnaje, tak, že byste proti jednomu soupeřovi vynášeli podle jiných výnosových dohod než proti jiným. Jediné, co můžete mít dohodnuto jinak, je obranná dražba proti různým systémům soupeřů.

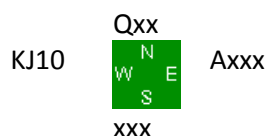
Je to samozřejmě otázka ke zvážení, obecně platí, že každý výnosový systém stejně jako např. markování přináší informace jak partnerovi, tak hlavnímu hráči. Je jen otázkou, zda převažují výhody pro obránce nebo hlavního hráče. Protože ale obrana je obecně těžší než sehraávka a obránci nemají o svých kartách zdaleka tolik informací jako HH, pak určitě např. markování přinese více užitečných informací partnerovi než sehraávajícímu. Totéž lze říci i o výnosových konvencích.

Podobné informace může HH přinést i výnos třetí/pátou. Vynesete-li v příkladu 4 kluka, je hlavnímu hráči rovněž jasné, že král je za impasem (od KJ10+ byste vynesli desítku), zatímco při standardních výnosech tuto informaci nemá (kluka vynesete od J10+ i od KJ10+).

Výnosy v dalším průběhu partie

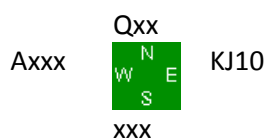
Někteří experti používají systém „Coded 10s and 9s“ i v průběhu partie, pokud např. mají namarkovanou pozitivně určitou barvu partnera.

Příklad 5



Pokud v průběhu partie partner (E) markoval tuto barvu, může W ukázat své držení výnosem 10, která je buď nejvyšší nebo slibuje dvě vyšší figury, v tomto případě krále a desítku. E může opět propustit bez rizika, že

by S měl singl krále. Při standardním výnosu klukem není tato situace zřejma



Podobná situace, tentokrát je ale na výnosu E. Pokud W markoval tuto barvu pozitivně, může E vynést z této kombinace desítku a dát tak partnerovi najevo, že má i krále s klukem. W by tedy měl vzít esem a otočit tuto barvu. Pokud by naopak E vynesl kluka, pak by to byla nejvyšší karta

ze sledu J10+ a W by tedy věděl, že krále má určitě S a mohl by propustit a počkat si na další podnesení této barvy.

Závěr

Výnosy typu „Coded 10s and 9s, Jack denies“ mohou přinést užitečnou informaci o umístění karet v barvě výnosu jak pro partnera vynášejícího, tak i pro hlavního hráče. Je proto nutno zvážit, co z vašeho pohledu převažuje a zda tyto typy výnosů používat či nikoliv. Řada expertů tvrdí, že spíše převažují výhody pro hlavního hráče a tyto výnosy nepoužívá a nedoporučuje (ale pochopitelně je i řada expertů, kteří je naopak ve svém repertoáru mají). Použití těchto výnosových dohod v pozdějším průběhu partie má tu výhodu, že již obvykle máte namarkováno, o kterou barvu partner má zájem a o kterou nikoliv a výrazně tedy převažují výhody pro obránce než informace pro sehraávajícího.

