

## TOPY NEBO IMPY

Zpracoval Vladimír Nulíček

podle zdrojů z webu ACBL a dalších webových zdrojů



V bridžových soutěžích existují řada způsobů hodnocení výsledků, které ale můžeme v zásadě rozdělit do těchto dvou kategorií:

- ✓ **Rozdílové hodnocení (IMP)** – kdy se váš výsledek hodnotí tak, že nejprve spočte rozdíl oproti srovnatelnému výsledku (např. v týmech je to výsledek od druhého stolu, ve skupinovce upravený průměr z výsledků od všech stolů obvykle očištěný o extrémy) a následně převedený na IMPy.
- ✓ **Topové hodnocení (MP)** – kdy je váš výsledek ohodnocen relativně podle jeho umístění v seřazeném pořadí výsledků dosažených u jiných stolů (v celé soutěži, resp. v určité sekci).

Rozdílové hodnocení se používá v zápasech týmů, v soutěžích typu skupinovka, švýcarská skupinovka apod. a také v některých párových turnajích, hodnocených tzv. cross-IMPy (v tomto případě se počítá průměr z IMPů, které vzniknou z jednotlivých rozdílů vašeho výsledku a výsledků od ostatních stolů, ev. očištěný o několik extrémů shora i zdola). Používá se rovněž k spočtení tzv. Butlera v týmových soutěžích pro jednotlivé páry ev. jednotlivce, kdy se obvykle tento výsledek počítá jako průměr IMPů na jedno rozdání.

Topové hodnocení se používá u klasických párových turnajů (není-li stanoveno, že se hraje na cross-IMPy) a také např. v týmových soutěžích typu BAM, kdy se topově hodnotí pouze váš výsledek v porovnání s výsledkem vašeho druhého páru, s nímž tvoříte tým. Rovněž se tento typ hodnocení používá v dnes již málo pořádaných soutěžích jednotlivců (tzv. individuálech).

Kromě těchto dvou základních a nejčastěji používaných způsobů hodnocení se výjimečně používají i některé jiné metody. Např. hodnocení Patton, které se občas používá v soutěžích typu blesk družstev, je kombinací rozdílového i topového hodnocení. Při tomto způsobu hodnocení je velmi obtížné zvolit správnou taktiku, protože se musíte např. rozhodnout, zda preferovat bezpečnou sehrávku nebo riskantnější, které někdy přinese nadvihy, ale někdy zase povede k nesplnění závazku, nebo volbu bezpečného barevného závazku vs. riskantnějšího závazku v BT.

Dalším výjimečně používaným hodnocením je hodnocení prostými body – jde vlastně o rozdílové hodnocení bez přepočtu na IMPy. Proč se vlastně zavedl přepočet prostých bodů na IMPy? Hlavním důvodem je snížení vlivu extrémních výsledků na celkový výsledek – přepočet rozdílů v prostých bodech na IMPy není lineární, ale při větších rozdílech rostou intervaly potřebné k zisku vyššího počtu IMPů. Další omezení vlivu extrémních výsledků nastává ještě při ev. převodu výsledků na IMPy na tzv. VP (vítězné body), jejichž cílem je také jakási „normalizace“ konečného výsledku podle počtu sehraných rozdání. Od roku 2013 je používán nový způsob přepočtu IMP→VP, tzv. „kontinuální“ (spojitá) tabulka. Tento způsob přepočtu více bere v potaz rozdíly v IMPech (zejména v oblasti kolem remízového výsledku) oproti dříve používané intervalové tabulky (např. při rozdílu od -3 do +3 IMPů byl výsledek podle intervalové tabulky remízový při počtu 28 nebo 32 rozdání, což dnes již zdaleka neplatí a každý IMP hraje v přepočtu na VP svou roli). Metodika přepočtu IMP→VP je podrobně vysvětlena např. [zde](#), tabulky pro tento přepočet jsou k dispozici např. [zde](#). Hodnocení prostými body, které bylo vlastně původním bodovým ohodnocením bridžových výsledků, tak v podstatě zůstává vyhrazeno pro rabrový bridž, tedy nesoutěžní formu bridže.

## JAK ZPŮSOB HODNOCENÍ OVLIVŇUJE TAKTIKU BRIDŽOVÉ DRAŽBY, SEHRÁVKY I OBRANY?

Oba základní způsoby hodnocení – topové vs. rozdílové – jsou natolik rozdílné, že významně ovlivňují taktiku jednotlivých složek bridžové hry, jak sehrávky, tak dražbu i obranu. Podívejme se na tento příklad:

V prvním rozdání uhradíte v zápase týmů závazek 4 piky +2 za 680 a soupeři na druhém stole vydraží 6 piků ve druhé hře za 1430, rozdíl činí 750 prostých bodů, tj. 13 IMPů. V následujícím rozdání splníte 1NT +1 za 120, soupeři 3 trefy = za 110, rozdíl je +10 ve váš prospěch, tj. 0 IMPů. Pokud ale budete hrát BAM, bude váš výsledek v těchto dvou rozdáních 2:2, jelikož jeden výsledek máte horší, než soupeř a druhý lepší než soupeř, nezávisle na absolutním rozdílu. Podobná situace bude v turnaji hodnoceném rozdílově a topově (i když asi ne tak výrazný rozdíl, protože váš výsledek v IMPech a topech se „rozřídí“ v poli ostatních stolů a obvykle platí, že čím bude celkový počet stolů větší, tím více se výsledek „rozřídí“).

V následující tabulce je uveden přehled základních doporučení, kterých byste se měli držet, hrajete-li soutěž hodnocenou topově nebo rozdílově:

Dražba	Topové hodnocení	IMPové hodnocení
Výběr závazku	Je důležitá preference závazků v drahých barvách nad závazky v levných barvách a zejména NT závazků nad závazky v levných barvách a někdy i v drahé barvě i při nalezení fitu. Někdy i 10 prostých bodů navíc může hrát při topovém hodnocení ohromnou roli (např. hrajete-li 4 v drahé nebo 3NT a uděláte shodný počet zdvihů, nebo hrajete-li slem barevný nebo NT)	Preferujte bezpečnost splnění závazku před ev. ziskem 10 nebo 20 prostými body navíc, proto při fitu v drahé preferujte spíše závazek v drahé barvě oproti NT závazku, ledaže by NT závazek mohl být bezpečnější z důvodů podnesení určité barvy, nebezpečí snapu, nebo proto, že v něm stačí o jeden zdvih méně k uhrání celé hry.
Celé hry a slemy	Budte spíše konzervativní, pokud jste na vážkách, zda dražit celou hru nebo dokonce slem. Pokud nevydražíte slem, obvykle bude váš výsledek stejně blízko průměru, když ale slem jako jedni z mála vydražíte a splníte, budete mít určitě výsledek blízky nule. Co se týče hraničních rozhodnutí, zda dražit celou hru či zůstat v částečném závazku, rovněž budte spíše konzervativní – i v částečném závazku, pokud máte převahu nad ostatními v sehrávce a uhradíte o zdvih více, budete mít dobrý výsledek.	Budte agresivnější při dražbě celoherních závazků – z hlediska pravděpodobnosti se dlouhodobě vyplatí dražit celé hry, které mají šanci na splnění kolem 40% ve druhé hře a kolem 45% v první hře. U slemů již riskujete více, takže budte konzervativnější, malé slemy byste měli dražit, pokud pravděpodobnost je 50% <sup>1</sup> .
Obětní dražba	Je častější než u IMPového hodnocení, pokud např. spadnete 3x v první manši s kontrem za 500 a soupeři jsou ve druhé, budete mít lepší výsledek než všichni, proti kterým soupeři celou hru vydraží a splní.	Budte konzervativnější, často kontrované pády nepřinesou velký zisk – obvykle jen pár IMPů, pokud ale soupeři spadnou z celoherního závazku na druhém stole nebo ho nevydraží, ztráta v IMPech je velká. Berte v potaz stav her, pokud jste ve druhé hře a soupeři v první, pak by váš závazek měl být na hraně

<sup>1</sup> Většina bridžistů je ale trochu optimističtější ohledně ohodnocení této pravděpodobnosti. Pokud závisí např. slem na sedícím impasu, obvykle bývá pravděpodobnost nižší než 50 %, protože k tomu často potřebujete ještě alespoň 4-1, což také trochu pravděpodobnost snižuje (nemluvě o pravděpodobnosti dělení 3-2).

		splnění, určitě nechcete spadnout více než jednou.
Trestné kontra	Budte odvážnější v kontrování částečných závazků, obzvláště pokud jsou soupeři ve druhé hře – pokud soupeři spadnou, byť jen jednou, budete váš výsledek 200 lepší než všech, kdo na vaší lince splnili částečný závazek. Občas vaše kontra nevyjde a soupeři dostanou díky tomu top, ale je to koneckonců jen jedna nula.	Budte konzervativnější, pokud dokontrujete soupeře do celé hry a soupeři splní, bude vaše ztráta obrovská oproti malému zisku při jednom pádu kontrovaném vs. nekontrovaném. Navíc kontra může pomoci soupeři v tom, že ho např. varuje před špatným dělením barev a on splní závazek, ze kterého by při běžné sehrávce spadl. Občas se také stane, že soupeři najdou po vašem kontra lepší závazek (např. NT místo barevného nebo ve druhé jejich barvě).
Soutěžní dražba	Budte agresivnější, máte-li fit. I když spadnete např. ze 3 piků jednou za -100 ve druhé hře a vaši soupeři plní 3 kára za 110, budete mít lepší výsledek. Soupeři vás většinou nekontrují, pokud máte dobrý fit, navíc mohou jít o stupeň výše a již svůj závazek nesplnit, čímž vám dají plusové skóre.	Budte spíše konzervativní, pokud spadnete z vašeho částečného závazku a soupeři svůj splní, budete mít většinou jen malý zisk v IMP. Pokud ale dostanete kontra a spadnete např. dvakrát ve druhé hře za 500, pak oproti jejich splněnému částečnému závazku budete mít obrovskou ztrátu.  Pozor při rozhodování se na pátém stupni, např. zda předražít soupeřovu obětní dražbu 4 piky vašemi 5 srdci. Pokud si nejste jisti, zda závazek na pátém stupni splníte, jděte spíše za jistým ziskem a kontrujte soupeře. Zisk např. 500 oproti 650 je ztráta 4 IMP, ale když z 5 srdcí spadnete, ztratíte 11 IMPů.
<b>Sehrávka</b>	<b>Topové hodnocení</b>	<b>IMPové hodnocení</b>
Bezpečná sehračka	Měli byste hrát v souladu s pravděpodobností. Berte v potaz zejména také to, zda jste v běžném závazku jako většina sálu, pak hrajte spíše se sálem než proti němu. Jste-li v neobvyklém závazku, např. jste se příliš konzervativně zastavili na částečném závazku a předpokládáte, že většina sálu bude v celé hře, pak spíše hrajte tak, jako byste předpokládali např. špatné dělení trumfů apod. – pokud zvolíte bezpečnou sehračku, možná, že svůj závazek splníte a sál nikoliv. Když budete hrát „normálně“, pak pravděpodobně budete mít špatný výsledek každopádně.	Nadzvihy nejsou v rozdílovém hodnocení podstatné (i když v novém přepočtu IMP→VP hrají větší roli než dříve, zejména v intervalu kolem remízy a při menším počtu rozdání v jednom utkání). Proto byste se měli držet zásad bezpečné sehračky, kdykoli je to rozumné.
Nadzvihy	Hrají důležitou roli v celkovém hodnocení, hrajte nejen na splnění, ale hledejte vždy možnost, jak uhrát co nejvíce zdvihů v jakémkoli závazku.	Nejsou tolik důležité – viz výše, soustřeďte se především na splnění závazku

Obrana	Topové hodnocení	IMPové hodnocení
Cíl obrany	Vaším cílem musí být nejen porážení závazku, ale i omezení počtu ev. nadzvihů na minimum. Proto nevolte „harakiri“ strategii obrany, která vychází z málo pravděpodobných předpokladů nebo dokonce takových, které jsou vyloučeny z dražby nebo dosavadního průběhu hry. Musíte se ale soustředit na přesnost obrany i v takových závazcích, kde jakoby o nic nejde a závazek nejde porazit. V topovém turnaji na každém zdvihu záleží.	Cílem obrany je především porážení závazku. Proto berte v úvahu takové předpoklady, někdy i málo pravděpodobné, které jsou nutné k tomu, aby závazek mohl být poražen. Při hodnocení na IMPy někdy můžete trochu polevit v koncentraci, když bráníte takový závazek, o kterém je předem jasné, že ho nelze porazit a jde jen o nadzvihy. Koncentrujte se ale, když bráníte celoherní nebo dokonce slemový závazek – tam jde o hodně IMPů.

### V JAKÉM JSTE ZÁVAZKU?

Vaše strategie sehrávky v topově hodnoceném turnaji by měla být založena to tom, jak odhadujete, že je váš závazek konformní s ostatními stoly. Vždy byste si měli položit otázku, zda váš závazek je standardní, tedy takový, jaký se bude hrát u většiny stolů v sále, nebo naopak nestandardní, tj. většina bude hrát spíše jiný závazek.


Vezmeme si takovýto příklad: váš partner s 11 FB a rozlohou 4♠-3-3-3 na vaše zahájení 1NT slibující 15-17 FB s pravidelnou rozlohou zvolil hlášku 3NT. Máte rovněž čtyřlíst pikový a můžete tedy očekávat, že řada sehrávajících bude v závazku 4 piky namísto závazku 3NT. Při sehrávce byste se měli pokusit odhadnout, zda jakou šanci na splnění má závazek 4 piky. Máte jistých 9 zdvihů a cca 50% šanci na nadzvih s tím, že pokud tato šance nevyjde, ze závazku spadnete. Měl byste se v tomto případě rozhodnout podle toho, zda závazek 4 piky bude podle vašeho odhadu spíše splněn nebo nikoliv. V prvním případě byste jistě měl podniknout tuto riskantní šanci na nadzvih a snažit se tak udělat 10 zdvihů v NT jako udělají hráči, kteří budou hrát 4 piky. Ve druhém případě byste se ale měli spolehnout na svých 9 jistých zdvihů a neriskovat. Pokud ale nebudete mít pikový fit a závazek 3NT tak bude standardní u většiny stolů, pak byste měli podniknout riskantní akci na nadzvih, pokud je šance alespoň 50%. Vaše taktika ale může být ovlivněna spoustou dalších faktorů – například tím, zda jste dostali příznivý nebo nepříznivý výnos aj.

Dalším příkladem může být např. ostře vylicitovaný slem, který není založený na bodové bilanci. Můžete-li předpokládat, že jste v závazku, který většina sálu hrát nebude, snažte se o co nejbezpečnější sehrávku, stejně jako kdybyste tento závazek hráli v IMPovém turnaji. Pokud máte spolu s partnerem 34 bodů, měli byste se zamyslet, zda hrát slem v barvě nebo v NT, i 10 bodů navíc může hrát významnou roli v takovém případě, kdy můžete předpokládat, že většina sálu nějaký slem hrát bude.

Podívejme se na pár příkladů.

Hrajete závazek 4 srdce po výnosu dámou trefovou. Máte jistých 10 zdvihů, budete-li sehrávat „normálně“, odevzdáte tři pikové zdvihy. Pokud se ale nad rozdáním zamyslíte, můžete zahrát na nadzvih, pokud budete hrát rozdání na obrácený stůl, pak si v ruce můžete snapnout až tři trefy a jeden pik na stole zahodit na káro. Vezmete esem trefovým, snapnete tref, přejdete esem károvým, snapnete tref, přejdete klukem srdcovým a poslední tref snapnete esem srdcovým, nyní stačí přejít na stůl na krále srdcového a dotrumfovat. Jediným předpokladem je, aby se trumfy dělily 3-2, při dělení trumfů 4-1 můžete z loženého závazku spadnout, protože ztratíte trumfovou kontrolu.

V rozdílově hodnocené soutěži je takovýto boj o nadzdvih jistě zbytečným rizikem, vždyť špatné dělení trumfů vás potká téměř v každém čtvrtém rozdání. V topovém turnaji je sehrávka na obrácený stůl ale odůvodněným rizikem, protože vám ve velké většině případů, kdy se trumfy podělí, přinese lepší výsledek než všem, kteří tuto možnost sehrávky neuvidí nebo se k ní neodváží.

2.  3 NT


♠ 6 3		♠ K J 9 2
♥ K 7 3		♥ J 10 4
♦ A Q J 9 7 5		♦ 3
♣ 8 4		♣ J 10 9 6 3

♠ Q 10 7 5	♠ N	♠ K J 9 2
♥ 9 8 2	♥ W	♥ J 10 4
♦ K 6 4	♥ E	♦ 3
♣ Q 7 2	♠ S	♣ J 10 9 6 3

♠ A 8 4		
♥ A Q 6 5		
♦ 10 8 2		
♣ A K 5		

Lead: ♠ 5

Sehráváte 3NT po výnosu pikovou pětkou. Bezpečnou sehrávkou je propustit dva pikové zdvihy, pokud by byly piky 5-3 a následně zahrát kárový impas. Pokud ale sedí kárový impas, pak máte šanci na uhrání 12 zdvihů a při dělení srdcí dokonce 13 zdvihů. Spadnete pouze tehdy, když nebude sedět káro a piky se nebudou dělit 4-4. Takového rizika je opět v párovém turnaji opodstatněné. Vezměte hned první zdvih esem a vyneste károvou osmu a propusťte ji. Za odvalu budete odměněni jistě nadprůměrným výsledkem. Pochopitelně takové riziko rozhodně nepodstupujte v IMPově hodnocené soutěži.

3.  4 ♥

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

♠ Q 9 8 6	♠ N	♠ K J 10
♥ 5	♥ W	♥ 7 4 3
♦ J 9 8 6	♥ E	♦ Q 10 2
♣ J 9 8 5	♠ S	♣ K 10 6 4

♠ A 5 4		
♥ A K J 9 8		
♦ A K 4 3		
♣ 2		

Lead: ♠ 6

Hrajete 4 srdce po výnosu pikovou šestkou. Se dvěma károvými snapy na stole máte 11 jistých zdvihů. Pokud by ale seděl impas trefový, můžete udělat dokonce plus dva. Když ale sedět nebude, splníte jen 10 zdvihů.

Máte podstupovat takové riziko v topovém turnaji? Ano, ale ne hned. Nejprve hrajte „normálně“, propusťte jeden pik, druhý vezměte esem, odehrajte vysoká kára, snapněte káro vysokým trumfem, přejděte trumfem do ruky a snapněte poslední káro vysokým trumfem. Nyní dotrumpfujte až do koncovky, kdy budete mít v ruce jen jeden pik a jeden tref – pokud má E krále trefového, pravděpodobně si jej neosingluje.

Nesedí-li impas trefový, pak vám E stejně odevzdá zdvih na poslední tref. Pokud bude tak odvážný, že si nechá singl krále trefového a pik, můžete mu jen pogratulovat.

4.  3 NT

♠ 9 2		♠ K Q 8 6
♥ Q 3		♥ A 10 7 2
♦ A K 10 9 8		♦ J 6 2
♣ J 10 5 4		♣ 9 6

♠ J 10 7 5 4	♠ N	♠ K Q 8 6
♥ J 8 5	♥ W	♥ A 10 7 2
♦ Q 7	♥ E	♦ J 6 2
♣ 7 3 2	♠ S	♣ 9 6

♠ A 3		
♥ K 9 6 4		
♦ 5 4 3		
♣ A K Q 8		

Lead: ♠ 5


Hrajete závazek 3NT po výnosu pětkou pikovou, E dává dámu. Máte sedm zdvihů na vysoké karty a vzhledem k tomu, že soupeři mají po pikovém výnosu minimálně 4 pikové zdvihy a eso srdcové, vaše jediná naděje na splnění jsou kára. Pokud byste hráli IMPově hodnocenou soutěž, pak je nutné se o splnění závazku pokusit, není rozhodující, kolikrát spadnete, když vaše snaha nevyjde. Šance je cca 25% na to, že obě kárové figury má W, měli byste tedy zkusit opakovaný impas kárový (minimální šance by byla také na to, že E má singl figuru, ale tato šance je nesrovnatelně menší). V 75% případů neuspějete, soupeři udělají čtyři piky, káro a srdce a spadnete za -100 (místo -50, kdybyste tento pokus neudělali a vypracovali si pouze osmý zdvih v srdcích).

Cca v jedné čtvrtině případů ale budete úspěšní, což se v IMPovém turnaji určitě vyplatí (zisk je v první hře 10 IMPů oproti ztrátě 2 IMPů). V topově hodnoceném turnaji ale toto riziko rozhodně oprávněné není, protože ve ¾ případů budete mít výsledek horší než když z této sehrávky zreignujete, smířte se s tím, že nejspíš spadnete, nejprve zkuste bouchnout vysokým kárem – zázraky se občas dějí a figura může spadnout, pak již



můžete zkusit impas na druhou figuru podle pravidla omezeného výběru. Když tato malá šance nevyjde, zahrajte prostě srdce a spadněte jednou „jako muž“. Váš výsledek bude ve většině případů (konkrétně cca v 75%) blízký průměru, oproti tomu dva pády namísto jednoho budou téměř jistě výsledek blízký nule.

Občas se vám stane, že budete většinou nikoliv záměrně v takovém závazku, který nebude standardní a můžete tedy očekávat, že většina sálu bude hrát něco jiného.

5.  4 ♠

♠ K 5	♠ 8 4 2
♥ A Q 2	♥ 9 7 6
♦ A K 7 2	♦ Q 9 6 5
♣ J 9 4 3	♣ A 10 6


♠ Q 7 6  
♥ 8 5 4  
♦ J 10 8  
♣ K 8 7 5

♠ A J 10 9 3  
♥ K J 10 3  
♦ 4 3  
♣ Q 2

Lead: ♦ J

Dražebním nedorozuměním jste se dostali do závazku 4 piky na sedm trumfů. Lze předpokládat, že to nebude zrovna standardním závazkem, většina sálu nejspíš bude hrát 3NT. Běžná sehračka tohoto závazku bude nejspíš probíhat tak. Že hlavní hráč zkusí vypracovat pikové zdvihy tak, že bouchne králem a následně zahraje impas na pikovou dámu. Pokud impas sedí a piky se dělí, splní hlavní hráč 11 zdvihů, v opačném případě 10 zdvihů. Pokud budete hrát stejně, splníte stejný počet zdvihů v pikovém závazku – to ale znamená, že budete mít každopádně o 10 prostých bodů méně než všichni, kteří hráli závazek 3NT. Musíte tedy hrát „proti sálu“, tj. zkusit zahrát pikový impas opačně, vzít káro, přejít srdci a zahrát piko-

vého kluka a pustit ho, pokud ho W nepokryje. Budete-li mít štěstí a W budete mít třetího kluka, splníte 4 piky plus jedna za 450 bodů a dosáhnete tak lepšího skóre než všichni, kteří zahrají piky běžným způsobem v závazku 3NT (+430).

6.  4 ♦

♠ 9 8 7 2	♠ K 5 3
♥ A 10 5	♥ K 6 3
♦ Q 8 6 3	♦ 4
♣ K 10	♣ J 8 6 5 4 2


♠ A 4  
♥ J 8 7 2  
♦ 10 9 5  
♣ Q 9 7 3

♠ Q J 10 6  
♥ Q 9 4  
♦ A K J 7 2  
♣ A

Lead: ♥ 2

Opět kvůli dražebnímu nedorozumění jste v závazku 4 kára. Přitom máte pikový fit, který jste nenašli a 26 FB. Celý sál bude v závazku 4 piky. Vaší jedinou šancí je, že někteří ze závazku 4 piky spadnou a vy svůj závazek splníte. Hrajte co nejbezpečněji – neriskujte hru, která by vám mohla přinést nadzvih, ale také by mohla vést k tomu, že spadnete. Srdcový výnos vezměte esem, vytrumfujte a shoďte srdce na trefového krále – odevzdáte jen jedno srdce a dva piky. Pokud byste první zdvih propustili k dámě, E vezme králem a obránci si mohou odehrát dva pikové zdvihy a dát si pikový snap.

Můžete jen doufat, že někteří obránci na lince EW naleznou porážející obranu, pokud jsou kára 3-1, pak si linka EW může v pikovém závazku dát kárový snap a kromě toho ještě udělá dva naturální pikové zdvihy a krále srdcového. Pak budete mít lepší výsledek než ti hráči na lince NS, kteří budou obětí této „smrtící“ obrany závazku 4 piky.

7.  4 ♠

♠ A 4 3	♠ 10 9 8 2
♥ 4	♥ J 10 6 3 2
♦ Q J 10 7 6	♦ 5
♣ J 7 5 2	♣ A 9 6

♠ 7 6  
♥ K Q 9 7  
♦ 9 8 3 2  
♣ K 10 3

♠ K Q J 5  
♥ A 8 5  
♦ A K 4  
♣ Q 8 4

Lead: ♥ K

Vydražili jste závazek 4 piky na sedm trumfů. Je pravděpodobné, že většina hráčů na lince NS bude v závazku 3NT, kde lze uhrát po předpokládaném výnosu srdcovém 10 zdvihů (4 pikové, 1 srdcový, 5 kárových). V závazku 4 piky máte možnost uhrát více zdvihů, když si snapnete srdce na stole. Když hrajete závazek, který je lepší než předpokládaný většinový závazek sálu, nehrajte na „supertop“, spokojte se s topem. Podívejte se, co by se mohl stát, kdybyste se snažili snapnout si na stole dvě srdce. Vezmete esem, snapnete srdce, přejdete do ruky kárem, snapnete další srdce, odehrajete eso pikové a pokusíte se přejít do ruky kárem, abyste mohli dotrumfovat. East ale měl jen singl káro, snapne a EW stáhnou ještě dva trefové zdvihy – splníte 420, zatímco sál 430 – rázem je z topu nula. Pokud hrajete dobrý závazek, hrajte co nejbezpečněji.