

1. in 2. kontrola

Uporaba kontrol pri bridžu je ključna predvsem v **določanju slema** (6 ali 7 nivojev). Tukaj je, kako se kontrole uporabljajo:

1. **Ocena moči in obvladovanja**

- Kontrole se uporabljajo, da ugotovimo, ali lahko partnerstvo nadzoruje vse barve in prepreči, da bi nasprotniki takoj osvojili več kot eno potezo v določenih barvah.
- **Prva kontrola (asa ali praznina)** zagotavlja popoln nadzor nad barvo. Če imate asa ali praznino, nasprotniki ne morejo takoj osvojiti niti ene poteze v tej barvi.
- **Druga kontrola (kralj ali enojec)** zagotavlja delni nadzor, saj kralj lahko zmaga, če je asa pri partnerju, enojec pa lahko prepreči takojšnje izgube, če ima partner preostale visoke karte.

2. **Vprašanje po kontrolah**

- Ko partnerji predlagajo možnost slema, pogosto uporabijo sistem vprašanj po kontrolah.
- **Primer:** Če sta partnerja v postopku določanja slema, lahko en partner vprašuje o kontrolah v določenih barvah, da preveri obvladovanje.
- **Vprašanje:** Ali imaš kontrolo (asa ali kralja) v barvi X?
- **Odgovor:** Če ima igralec kontrolo, nadaljuje z licitacijo; če je nima, lahko ustavi iskanje slema.

3. **Blackwood ali Key Card sistem**

- Sistemi, kot sta **Blackwood** ali **Key Card Blackwood**, se uporabljajo za vprašanje o asih (prva kontrola) ali ključnih kartah (asi, kralj adutne barve, včasih dama adutne barve).
- Na podlagi odgovorov se partner odloči, ali je slemi realen ali ne.

4. **Uporaba v praksi**

- **Primer 1:** Igralec A ima asa in kralja v eni barvi, igralec B ima asa in praznino v drugi barvi. Skupaj imata popolno obvladovanje obeh barv in razmišljata o slemu.
- **Primer 2:** Če je v eni barvi manjka asa ali kralj, lahko slemi ni realen, saj nasprotniki osvojijo takoj dve potezi.

Zaključek

Kontrole so ključne za oceno varnosti igranja na višjih nivojih. Pomagajo pri izogibanju pogostim napakam, kot je izguba dveh ali več hitrih potez zaradi pomanjkanja obvladovanja v določeni barvi.

Primer licitacije za 1. in 2. kontrolo

Uporaba licitacije za kontrole se pogosto dogaja v kontekstu iskanja slema. Recimo, da uporabljamo **cue bidding** (licitacija kontrol), kjer partnerja izmenično licitirata kontrole v barvah. Tukaj je primer:

Scenarij:

- Partner A in Partner B pregledujeta možnost igranja slema.
- Dogovorjeno je, da licitirata kontrole (1. in 2.) v barvah nad dogovorjeno adutno barvo.

Primer licitacije:

1. korak: Dogovor o adutni barvi

- **1♥**: Partner A odpre z 5+ kartami v srcu.
- **3♥**: Partner B podpira srca z vsaj 4 kartami in kaže močan list (vrednost za slem).

2. korak: Cue bidding za kontrole

- **4♣**: Partner A licitira prvo kontrolo (asa ali praznino) v križu.
- **4♦**: Partner B odgovori z 1. kontrolo v karo (asa ali praznina).
- **4♠**: Partner A licitira 2. kontrolo (kralja ali enojca) v piku.
- **4NT**: Partner B uporablja Blackwood za vprašanje po asih.

Interpretacija:

1. Partner A začne licitacijo kontrol, da pokaže asa ali praznino v križu.
2. Partner B potrdi prvo kontrolo v karo.
3. Partner A nato pokaže drugo kontrolo v piku (kralj ali enojec).
4. Po izmenjavi informacij Partner B preverja ase (Blackwood), da oceni možnost igranja slema.

Ključne točke:

- **Cue bidding** omogoča partnerjem, da ugotovijo, katere barve so nadzorovane.
- Če katera koli barva ostane brez kontrole, partnerja običajno ustavita licitacijo na varni višini.
- Če ugotovita, da imata nadzor nad vsemi barvami, nadaljujeta iskanje slema.