

U obrani imamo drugačiji način licitiranja nego kad otvaramo. U startu se postavljamo u obrambeni položaj i primarni nam je cilj pokazati partneru boju koju je dobro atakirati. No, ukoliko imamo poene za otvor imamo mogućnosti i za konstruktivniji pristup. Imamo nekoliko različitih tipova licita: intervencija u boji, bezadutski liciti, informativna kontra i skok u novu boju. Pojašnjenja licita:

- Nova boja na nivou 1 = pokazuje 7 do 15 poena i dobru boju, najčešće +5-karatnu
- Nova boja na nivou 2 = pokazuje 10 do 15 poena i dobru boju, najčešće +6-karatnu
- 1NT = poput otvora, pokazuje 15-17 balansiranih poena sa stoperom u boji otvora
- Kontra = minimalno snaga otvora sa podrškom za sve nelicitirane boje
- Skok u novu boju = baražno, na drugom nivou sa šest karata, 9-11 poena

Intervencija u boji (overcall)

Intervencija u boji na nivou 1 pokazuje 7-15 poena i barem 5-karatnu boju. Uobičajeno je da na drugom nivou boja bude i 6-karatna. Dosta je veliki poenski raspon za ovaj licit. Primarna namjera ovog licita je pokazati boju koja je dobra za ataku. Dakle, bez problema se može intervenirati sa 5-karatnom bojom npr. KQJxx ili AKxxx i bez snage sa strane. Stoga preporučavam da ovaj licit uvijek pokazuje dobru boju, nikako recimo list sa 8 poena i Qxxxx u boji. Dakle, ne intervenira se sa svakom 5-karatnom bojom, već samo sa dobrom bojom.

Ukoliko imate list snage otvora tad nije nužno imati dobru boju, već se može intervenirati i sa slabijom bojom, ali opravdanje za takav licit predstavlja poenska snaga.

Primarna namjera partnera je da pokaže odgovarajuću podršku partneru u boji, ako je ima. Ako nema podrške, potrebno je paziti da mu partner može biti slab s poenima. Tako da se sa većinom listova jednostavno treba pasirati. Licit nove boje pokazuje forsing (ako smo prije toga bili pasirana ruka onda to nije forsing), tako da se partner mora javiti. Uzeti u obzir da je partner ograničen na 15 poena.

1NT intervencija

Pokazuje iste uvjete kao i otvor 1NT uz dodatak da se obećava stoper u boji otvora. Razvoj je identičan kao i na otvor 1NT.

Informativna kontra

Ovo je konvencija koja pokazuje snagu otvora i podršku za sve ostale boje. Idealna distribucija za informativnu kontru je 4441 sa singlom u boji otvora. Ukoliko imate ruku koja ima +16 poena i jednu boju, u tom slučaju se također kreće s kontrolom pa se u drugom krugu samostalno pokazuje boja. Tako će partner znati da imate jaču ruku nego da ste intervenirali u boji.

Nakon informativne kontre, partner je tzv. **prisilnom licitu**. Partner interventa ne smije to pasirati ako nema puno karata u boji otvora, tako da se njegove opcije da sa do 8 poena licitira boja, a sa boljom rukom da skoči u novu boju. Cuebid boje otvora pokazuje ruku snage otvora. Evo opcija za partnera interventa nakon inf. kontre od partnera:

- Pass = uz dugu boju otvora, npr. 5-karatnu i obećava barem tri štih u obrani
- Nova boja = 0-8 poena uz +4-karatnu boju
- Nova boja sa skokom = +9 poena uz +4-karatnu boju
- 1NT = 6-10 poena uz stopera u boji otvora
- 2NT = 11-12 poena uz stopera u boji otvora
- 3NT = za igrati
- Cue-bid boje otvora = barem snaga otvora, bez boljeg licita

Skok u novu boju

Skok u boji pokazuje 6-karatnu boju i snagu maksimalnog weak-two otvora npr. 9-11 poena. Nakon tog licita samtra se da ste se opisali i ne mislite više licitirat, osim ako vas partner ne forsira.