

Dražba v obrane

Nie vždy budete dražbu otvárať vy alebo váš partner. Rovnako často prvé slovo budú mať i súper i a pokiaľ to bude iná hláška ako PAS, musíte počítať s tým, že otvárateľ má väčšiu silu, ako je zodpovedajúci priemer. V tejto situácii je pravdepodobnosť celej hry na vašej linke veľmi malá, ale neznamená to, že sa necháte z ďalšej dražby úplne vyradiť. Preto ak vlastníte dosť bodov, ktoré by vás oprávňovali otvoriť dražbu, pokúste sa vybojovať aspoň čiastkový záväzok (nedá sa vylúčiť i celoherný). A ak sa to aj nepodarí, možno tým prispějete k úspešnej obrane a váš partner získa skvelú informáciu o vašej dobrej farbe, čo bude môcť zúročiť, keď bude na výnose. Takejto užitočnej agresivite hovoríme **dražba v obrane**.

Treba si však uvedomiť, že pri každom vašom zásahu do dražby súperov súčasne podstupujete aj isté riziko. A to hlavne vtedy, keď váš partner je veľmi slabý, a teda vás nebude môcť podporiť. Potom po ev. kontre sa môžete dostať do veľmi nepríjemnej situácie. Obzvlášť to platí, keď ste v druhej hre, v ktorej sú pokuty za pády veľmi drahé.

Napriek uvedenému nie je vždy výhodné nečinnosť prizerať, čo sa deje. Rozumná agresivita sa vám v bridži dosť často vyplatí, a to najmä vtedy, keď budete rešpektovať všeobecne uznávané postupy, s ktorými vás teraz stručne zoznámime.

Pretože už nebudete môcť vždy otvoriť dražbu na prvom stupni (napr. ak pred vami zazneje *1 pika*), systém tento problém rieši tým, že veľmi efektívne využíva hlášku **kontra**.

Niektoré postupy, ktoré využívajú pri dražbe v obrane vyspelí hráči sú dosť náročné a preto sa najprv pozastavíme na pozícii začiatočníka a odporúčaníach pre neho. Až v druhej časti tohto materiálu sa pozrieme i na postupy, ktoré by mal zvládnuť mierne pokročilý hráč.

Princípy obrannej dražby (začiatočnícke minimum)

Základnou ideou a najjednoduchším riešením je postupovať v známych intenciách, t.j. dražiť tak ako by zasahujúci hráč sám začínal dražbu. To znamená, že ak má požadovaných 12 bodov nemal by pasovať, ale dražiť rovnako ako na prvej pozícii. No nie je to žiaľ vždy možné, pretože prvá hláška súpera vždy uberie nejakú časť dražobného priestoru. Preto niekoľko odporúčaní ako si počínať.

Zásah farbou

Odporúča sa mať dlhú farbu. Je dokonca možné takto vstúpiť do dražby i s trochu menším počtom bodov (10-11 b.), hlavne v prípade ak je farba silná ev. dlhšia (napr. šesťkartová).

Ak nemáte možnosť ukázať svoju farbu ešte na prvom stupni (napr. súper otvoril dražbu hláškou *1 pika* a vy máte dlhé kára), môžete tak urobiť i na druhom (*2 kára*), ale farba by mala byť dobrá.

Kontra

Túto hlášku, ktorá je v kartových hrách považovaná za trestnú, bridž využíva aj na iný účel. Ak ide o prvé kolo dražby, potom **kontra** informuje partnera (nazýva sa i informačná ev. ponuková), že aj on má silu na otvorenie, t.j. vlastní min. 12 b. a zvyčajne nemá dlhú farbu (hlavne ak nie je príliš silný, t.j. cca do 15 b.), ktorú by ináč ukázal prirodzeným spôsobom.

Ak má hráč aspoň 16 bodov, zvyčajne dá kontra i s dlhou farbou s tým, že po akejkoľvek odpovedi partnera nepasuje, ale ju ukáže. Tým naznačí i svoju silu.

Pretože takáto kontra nie je trestná, **partner kontrujúceho ju nesmie odpasovať** a to aj keby nemal ani jeden bod! (výnimkou je iba ruka s veľmi silnou farbou, ktorú dražil súper a naviac i so silou min. 10 b.).

Partner teda ukáže svoju farbu (môže byť i štvorkartová), ak je silnejší i skokom (cca od 10 b.).

Jeden bez tromfov

Má rovnaký význam i silu ako i otvorenie s jednou výhradou. Je potrebné, aby ruka mala vo farbe súpera **zádrž!** Ak ju nemá nech radšej volí **kontra**.

Za zádrž sa považuje dostatočne obsadená figúra v tejto farbe (eso, Kx, Qxx, Jxxx).

Začiatočník vystačí s uvedenými možnosťami. Až plne zvládne dražobný systém a získa väčšie herné skúsenosti, môže sa zoznámiť s nasledujúcou časťou tohto materiálu.

Obranná dražba pre mierne pokročilých

Zásahy s normálnou silou (od 12 b.)

Sú tieto možnosti:

- [1] **Zásah farbou v poradí** – zvyčajne s dlhou farbou; na prvom stupni sa výnimočne pripúšťa aj štvorfarba, ale iba s podmienkou, že je vedená aspoň dvomi vysokými figúrami (AKxx, AQxx, KQxx, extrémne aj QJ10x).

Pokiaľ máte dobrú dlhú farbu môžete ňou zasiahnúť i s menším počtom bodov, už od 10 b., výnimočne i menej (napr. v prvej proti druhej hre).

Ak ste veľmi silný, t.j. máte aspoň 16 b., najprv kontrujte a svoju farbu ukážte až v ďalšom kole. Tento štýl umožní partnerovi odhadnúť silu na linke a kvalifikovane sa rozhodnúť.

- [2] **Kontra** – ak ju zahlásite **v prvom kole zvyčajne nie je trestná**. Oznamujete tým iba, že by ste sám otvoril dražbu, keby súper nedražil. Takáto kontra sa dáva s rukou:

– so silou **12-15 b.**, bez dlhej farby, ak máte **v vyšších farbách aspoň po tri karty**

– so silou **od 16 b.** s hociakou distribúciou (aj s dlhou farbou).

Poznámky: Ak v prvom prípade (12-15 b.) nemáte min. po tri karty v nedražných farbách, treba zvážiť, či nie je lepší priamy zásah i silnou štvorfarbou, ak je tak možné urobiť ešte na prvom stupni (pozri [1]), pretože sa dosť často stáva, že partner po vašej kontre zahlási farbu, v ktorej ste krátky. Preto, ak nie sú pre takýto priamy zásah splnené uvedené podmienky, radšej pasujte – pozri [4].

S touto silou po vynútenej odpovedi partnera pasujte. Je to vždy, ak reagoval hláškou vo farbe v poradí, t.j. bez skoku (skok ev. *BT* naznačuje silu).

Ak ste kontrovali s väčšou silou (od 16 b.), potom po každej odpovedi partnera musíte pokračovať v dražbe (nesmiete pasovať!). Zvyčajne v takomto prípade zahlásite vlastnú farbu, zvýšite farbu partnera ev. dražíte *BT* (čo je veľmi silné).

Príklady:

po otvorení *1 srdce*: s ♠KQxx ♥xx ♦Jxx ♣AQJx

s ♠AKxx ♥xxxx ♦x ♣AQxx

po otvorení *1 pika*: s ♠xxx ♥KQxx ♦Jxx ♣AKJ

s ♠QJxxx ♥xx ♦KQx ♣Axx

s ♠Jxx ♥AKxxx ♦AQx ♣Kx

KONTRA (13 b., štyri piky a aspoň po tri karty v nedražných farbách)

1 pika nekontrujte, kára sú krátke, ale piky sú silné (dve vysoké figúry)

KONTRA máte 14 b. a po tri karty v bočných farbách)

PAS vyčkávací *PAS*, pozri [3]; vaša sila je predovšetkým vo farbe súpera!

KONTRA so silou od 16 b. vždy, aj s dlhou farbou!

Možné reakcie partnera:

1. súper VY 2. súper

[1 káro] KONTRA [PAS]

Váš partner:

PAS je premenením ponukovej kontry na trestnú. To je možné iba v jedinom prípade, a to s výraznou silou vo farbe súpera – dobrá min. štvorfarba a aspoň 10 b. (môže byť aj menej, ale o to kvalitnejšia, ev. dlhšia farba). Napr. s: ♠x ♥xx ♦AQJxx ♣Qxxx.

Farba v poradí 0-6 bodov s drahou farbou, 0-9 b. s lacnou s tým, že drahá štvorfarba má prednosť i pred lacnou dlhou (snaha nájsť zhodu „4 + 4“ v drahých).

Napr. s: ♠x ♥QJxx ♦xxx ♣Qxxxx *1 srdce*.

Farba skokom dtto, ale 7-11 b; s lacnou 10-11 b. (pripúšťa sa i štvorfarba).

Napr. s: ♠KQxx ♥x ♦xxx ♣Axxxx *2 piky*.

1BT 6-10 b., zádrž vo farbe súpera, bez drahej štvorky.

Napr.: ♠Kxx ♥Qxx ♦KJx ♣xxxx.

2BT dtto s 11-12 b., invit.

Napr. s: ♠Kxx ♥Qxx ♦KJx ♣Qxxx

2K! *cuebid!*, min. 12 b.; spoluhráč reaguje štandardne (so zádržou v kárach: *2BT* s MIN, ev. *3BT* s MAX; bez nej zahlási svoju dražiteľnú farbu).

CUEBID je hláška vo farbe súpera (tu sú to kára). Teda nie je prirodzená, ale naznačuje kontrujúcemu spoluhráčovi, že aj vy máte silu na otvorenie (min. 12 b.).

Ak je váš *partner mimoriadne slabý*, musí odpovedať na kontru čo „najlacnejšie“, pokiaľ je to možné, ešte na prvom stupni (i s trojfarbou). Tak napr. po otvorení súpera [1 srdce] a *kontra* partnera draží s: ♠Jxx ♥xx ♦Qxxx ♣xxxx 1 pika.

Ak ste kontrovali so silou 12-15 b., a dostali ste od partnera vynútenú odpoveď (bez skoku), *pasujte*. Nemáte dosť bodov na hru (na linke nie je potrebných 25 b.).

Ak po vašej ponukovej *kontra súper za vami nepasuje*, partner sa ocitá na tzv. voľnej pozícii. To znamená, že pokiaľ bola zahlásená [farba], ev. [1BT], slabý partner už môže pasovať. Ale ak má aspoň 6 bodov a má štyri karty v nedraženej drahej farbe, mal by ju ukázať na stupni, ktorý odpovedá jeho sile; v iných prípadoch ukáže svoju dlhú farbu, ev. 1BT alebo 2BT, ak má zádrž v súperovej farbe. Keď je pozitívny (od 12 b.), môže skočiť na 3BT, ale iba so zádržami vo farbe súperov; v iných prípadoch však bude najvhodnejšie, ak najprv zahlásí *cuebid* (farba súpera), aby ste vedeli o jeho sile (ako zvyčajne, potvrdíte zádrž t.j. 3BT, bez nej ukážete svoju farbu). A pokiaľ dá *kontru*, berte ju ako trestnú, pretože ste už aktívne dražili!

Napr. po dražbe:

1. *súper* VY 2. *súper* Váš partner:

[1K] KONTRA [1S] PAS (♠KJxx ♥xxx ♦xxx ♣Jx)
1P (♠Kxxx ♥xxx ♦xx ♣AJxx)
2P (♠KQxx ♥xxx ♦xx ♣AJxx)
2T (♠KQx ♥xxx ♦xx ♣Kxxxx)
3T (♠KQx ♥xxx ♦xx ♣AJxxx)
1BT (♠Jxx ♥Qxx ♦KQx ♣Jxxx),
2BT (♠Kxx ♥QJxx ♦KQx ♣xxx),
KONTRA zvyčajne, ak ste v prvej hre a súperi v druhej, keď penalizácia môže priniesť profit (♠Axx ♥QJxxx ♦KQx ♣xx)
2K! (♠KQx ♥QJxx ♦xx ♣AJxx), *cuebid*, bez zádrže v ♦
2S! (♠KQxx ♥xx ♦Kxx ♣AJxx), *cuebid*, bez zádrže v ♥.
V poslednej ukážke *cuebid* aj so 4♠ (najprv treba definovať silu od 12 b.); možná zhoda v pikách sa ukáže neskôr.

Pokiaľ druhý protivník reaguje na vašu kontru hláškou [Rekontra], zvyčajne to znamená, že súperi majú na svojej linke výraznú prevahu – je preto žiaduce, aby partner zahlásil svoju drahú štvorfarbu (ak je veľmi slabý i trojfarbu, ale iba na prvom stupni), a pokiaľ žiadnu nemá, potom najdlhšiu farbu; v každom inom prípade bude výhodnejší PAS, ktorý prenesie zodpovednosť na otvárateľa (pokiaľ súper pred ním bude pasovať). Napr.:

1. *súper* VY 2. *súper* Váš partner:

[1S] KONTRA [Rekontra] PAS (♠Qx ♥xxxx ♦xxxx ♣Jxx); bez 3♠ a dlhej farby
1P (♠Qxx ♥xxx ♦xxx ♣Jxxx); so slabosťou i s 3♠
2T (♠xxx ♥xx ♦Qx ♣AJxxxx); dlhá farba.
1BT (♠xx ♥Kxx ♦xxxx ♣KQxx); zádrž a sila od 8 b.

Ak ste maximálny (MAX) so silou **16-18 b.**, s vyváženou distribúciou dražte **1BT**, ale iba v tom prípade, keď máte zádrž vo farbe súpera! Všetko, čo sme si o tejto hláške už povedali, platí i tu. Ak zádrž nemáte – **kontrujte**. Kontrujte tiež ak máte min. 16 bodov a vlastnú dlhú farbu! Napr. po otvorení súpera 1 pika zasiahnete s:

♠KJx ♥Qxx ♦Kxx ♣AKJx 1BT (zádrž vo farbe súpera – v pikách);
♠xxx ♥KJxx ♦KQx ♣AKJx *kontra* (bez zádrže v pikách);
♠AKx ♥KQJxxx ♦Kxx ♣x *kontra* (silná ruka s dlhými srdcami; ukážete ich v ďalšom kole).

Čo všetko musíte vedieť o kontre?

Ako to už poznáme *kontra* zahlásená ihneď po otváracíj hláške vo farbe nemá trestný charakter. Hovoríme, že je ponuková, ev. informačná, pretože jej hlavným cieľom je informovať partnera o tom, že vaša bodová sila je na úrovni, ktorá sa požaduje pre aktívne otvorenie.

Pre vášho partnera je teraz dôležité vedieť, **ako má reagovať na ponukovú kontru**. Ak ďalší súper pred ním pasuje, musí si uvedomiť, že to nie je trestná kontra (pokiaľ nie je na vysokom stupni) a že sa od neho žiada, aby ukázal svoje hodnoty. **Dražiť musí, i keby nemal ani bod!** Jeho možné reakcie sme si už ukázali vyššie.

Iba výnimočne, keď to uzná za vhodné (je silný v súperovej farbe), môže aj ponukovú kontru zmeniť na trestnú (už ste to videli v príklade).

Na ilustráciu uvedieme niekoľko sledov:

Západ	Sever (Vy)	Východ	Juh (Partner)
1 pika	kontra (nie je trestná – partner ešte nedražil);		
1 pika	2 trefy	2 srdcia	kontra (trestná – nepasovali ste);
1 pika	pas	2 srdcia	kontra (ponuková, pasovali ste; mal by mať trefy a kára);
4 piky	kontra (je trestná – je na vysokom stupni);		

ale aj:

1 pika	pas	1 bez tromfov	pas
2 piky	kontra		

V poslednom príklade ide o návrh na trestnú kontru, aj keď váš partner iba pasoval. Máte napr. ruku: ♠KQxxx ♥QJx ♦AQxx ♣x, s ktorou ste v prvom kole zahlásili PAS (*vyčkávací pas*, pozri [3]) napriek tomu, že nie ste slabý. Ak by ste s týmito kartami kontrovali už v prvom kole, váš partner by vás mohol zle pochopiť (pravdepodobne by dražil trefy).

alebo:

1 káro	1 srdce	2 kára	pas
PAS	kontra		

Ak po otvorení súpera ste zasiahli farbou, vaša kontra v ďalšom kole deklaruje silnejšiu ruku! Pokiaľ partner pasoval, znamená to, že môže ukázať svoju farbu, pretože takáto kontra naznačuje toleranciu pre nedražené farby (aspoň po tri karty), napr. s: ♠Kxx ♥AQJxx ♦xx ♣AQx; samozrejme, že partner môže farbu i odsúhlasiť (napr. s tromi srdcami).

Keby v tomto príklade partner miesto pasu kontroval, nebola by to trestná kontra, pretože súperí majú uzhodnenú farbu a teda ich ruky sa dobre dopĺňajú (naznačil by tým iba väčšiu silu).

Všetko, čo sme si doteraz v tejto kapitole povedali, platí iba pre otvorenia súpera vo farbe. Ak **súperi otvorili 1BT**, treba rešpektovať niektoré nové špecifiká. *Kontru* dáte iba v tom prípade, keď vaša sila je na rovnakej úrovni. Musíte teda mať min. 15 b., ak protivníci dražia 1BT so silou 15-17 b. (môžete si túto informáciu od súperov vyžiadať; niektoré systémy pripúšťajú aj iné rozpätie). Môže to byť veľmi výhodné, ak váš partner je silnejší. V takomto prípade pasuje a tým premení vašu kontru na trestnú; ak je však veľmi slabý, počína si tak, ako po ponukovej kontre – zdraží svoju najlepšiu farbu.

[3] Jeden bez tromfov

Vo väčšine systémov sa tento zásah používa so silou **16-18 b.** a **so zádržou vo farbe súpera**. Bez nej iba *kontra*.

Partner reaguje prirodzene, zo známych konvencií sa využíva iba STAYMAN (transfery nie).

[4] Vyčkávací PAS

Ak nemáte dlhú farbu a ani nespĺňate podmienku na *kontru* (nemáte po tri karty v nedražných farbách), ev. máte hodnoty vo farbe súpera, je výhodné predbežne pasovať. Takýto „silný PAS“ nazývame *vyčkávací pas* (trapping pas) a zvyčajne ho uplatňujete v rozpätí 12-15 b. (s väčšou silou vždy *kontra*). Napr. po otvorení **1 srdce** tak dražíte s: ♠Kxx ♥QJxxx ♦x ♣AQJx.

Všeobecne je možné konštatovať, že pokiaľ ste na druhej pozícii pasovali, a *druhý súper pasoval* tiež, partner musí rátať s tým, že váš PAS bol vyčkávací. Keďže je na štvrtej pozícii, jeho ev. PAS by ukončil dražbu (odznegli by tri pasy za sebou). Aby ste tak ev. neprišli o vlastný záväzok, alebo dokonca hru, partner musí aktívne vstúpiť do dražby už **od 8 b.**

Reakcie partnera na 4. pozícii (po otvorení súpera vo farbe a dvoch pasoch):

- **KONTRA** jej dolná hranica sa posúva až na 8 b. a týka sa všetkých rúk bez dlhej farby. Ak máte drahú štvorfarbu s min. dvomi tophonérmi a môžete ju ukázať ešte na prvom stupni, nemusíte kontrovať.
- **farba v poradí** aj tu sa presúva dolná hranica sily na 8 b. – min. päťfarba (na 1. stupni aj silná štvorfarba!), so silou 8-15 b. (od 16 b. najprv *kontra*).
DÔLEŽITÉ: Na štvrtej pozícii (po otvorení a dvoch pasoch), keď ev. *PAS* partnera by mohol ukončiť dražbu, *bloky nemajú zmysel!* (hlášky skokom sa neuplatňujú!)
S veľkou silou, od 16 b. (*PAS* spoluhráča bol zrejme slabý), partner si počína systémovo – najprv kontruje.
- **1BT** vyvážený, zádrž vo farbe súpera, rozpätie sily: 8-10 b.
- **cuebid** veľmi veľká sila, zvyčajne bez zádrže vo farbe súpera (min. 19 b.). Snaha hrať *BT* záväzok, pokiaľ má zádrž spoluhráč (ak nemá, ukáže svoju farbu).

Konkrétne:

1. súper VY 2. súper
[1S] PAS [PAS]

Váš partner:

PAS so silou do 7 b. (♠Jxx ♥xxx ♦xxx ♣Axxx).

S väčšou silou iba v prípade, že má dĺžku vo farbe súpera (vtedy je nepravdepodobné, že spoluhráčov *PAS* bol vyčkávací, napr. s ♠Kxx ♥QJxxx ♦x ♣QJxx).

farba 8-15 b. (na 1. stupni aj so štvorfarbou); napr. s: ♠Qxx ♥xx ♦xxx ♣AKxxx (2T).

Ako otvárateľ reagujete takto (ak súper pred vami pasoval):

PAS bez nádeje na hru

1BT 11-13 b., bez zhody, so srdcovou zádržou

2BT 14-15 b., bez zhody, so srdcovou zádržou

farba bez zhody; aj so štvorfarbou.

Poznámka: So silou od 12 b. nemôže mať hráč, ak uplatnil vyčkávací *PAS*, žiadnu dlhú farbu (okrem tej, ktorá odpovedá otvoreniu súpera)

2S nie je *cuebid!*, dlhé srdcia (12-15 b.); pokiaľ má partner aspoň trojkartový fit, je vysoká pravdepodobnosť, že súper bluffoval v snahe prekaziť vašej linke najšť správny záväzok – obdobná situácia je i po silnej kontre.

Ak hráč zahlási farbu súpera, *nie je to cuebid* v prípade, pokiaľ sú splnené obe tieto podmienky:

[1] *predtým pasoval alebo kontroval*

[2] *spoluhráč nekontroval.*

Ak hráč, po otvorení súpera, najprv pasuje alebo kontruje, a v ďalšom kole zahlási farbu otvorenia, už to nie je *cuebid*, ale prirodzená hláška (pomáha to odhaliť ev. bluff protivníkov).

Kontra od 8 b., vyvážený
od 16 b. aj s dlhou farbou (ukáže ju až v ďalšom kole).

Reagujete takto (pokiaľ súper pred vami pasuje):

PAS ak váš prvý *PAS* bol vyčkávací s dobrými srdcami (zmeníte kontru na trestnú).

1BT 8-11 b., so srdcovou zádržou (partner nepasuje iba s MAX).

2BT 12-13 b., so srdcovou zádržou.

Farba drahá min. štvorfarba: 0-6 b.; lacná min. štvorfarba: 0-9 b.

Farba skokom drahá štvorfarba: 8-11 b.; lacná štvorfarba: 10-11 b.

2S! od 12 b., *cuebid!* (po kontre spoluhráča to nie je prirodzené).

1BT 8-10 b. so zádržou v srdciach; napr. s: ♠Qxx ♥KJx ♦xxx ♣Kxxx

2S! *cuebid* od 19 b. (bez zádrže); napr. s: ♠AQx ♥xxx ♦AQx ♣AKQx

Pokiaľ ste na otvorenie súpera reagovali vyčkávacím pasom, môžete to v druhom kole dražby partnerovi naznačiť tým, že dražíte aktívne (*kontra*, *farba*). Vaša ev. *KONTRA*, po pase partnera, je ponuková, trestná iba v prípade, ak ste tú istú farbu kontrovali druhýkrát.

[4] **Preventívne zásahy**

Ide tu o rovnaký zámer ako pri preventívnych otvoreniach, t.j. zúžiť dražobný priestor natoľko, aby protivníci mali problémy s vydražením optimálneho záväzku a aby poznal partner farbu, ktorou by bolo možné ev. brániť i na vyššom stupni.

Teda principiálne každý skok má tento charakter, napr. s rukami:

♠AQxxxx ♥x ♦xxx ♣Qxx **2 piky** (napr. po otvorení súpera *1 tref, 1 káro, 1 srdce*)

♠xx ♥x ♦KQxxxx ♣Qxx **3 kára** (napr. po otvorení súpera *1 srdce, 1 pika, 2 trefy*)

♠x ♥x ♦xxx ♣AQJxxxx **4 trefy** (napr. po otvorení súpera *1 káro, 1 srdce, 1 pika*)

Tento prehľad dražby v obrane je akýmsi základom pre ambicióznejších hráčov, ktorí už majú začiatočné kroky za sebou. V ďalšej časti kurzu (nadstavbovej) sa ešte stretneme s niektorými ďalšími možnosťami, ktoré patria do dražobného arzenálu špičkových hráčov.