

Nebojte se dvojitého skvízu



Zpracoval Vladimír Nulíček
podle materiálů z webu [Richarda Pavlicka](#)

Většina dokonce i poměrně pokročilých bridžových hráčů si při vyslovení termínu „dvojitý skvív“ řekne: „To je na mně moc složité, ještě tak jednoduchý skvív, ten občas vyjde automaticky, ale dvojitý?“ Účelem tohoto článku je vysvětlit, že základní principy fungování dvojitého skvízu jsou poměrně jednoduché a pokročilejší bridžista by je určitě měl pochopit a zvládnout.

Základní předpoklady skvízu (BLUE)

Pojďme si nejprve připomenout základní předpoklady, které platí pro skvízy obecně. Dají se dobře pamatovat podle anglického akronymu BLUE:

- B = „Both“. Obě skvízové hrozby musí zadržovat jeden obránc
- L = „Losers“. Aby skvív fungoval, musí být tzv. zarovnan počet zdvihů, musíme mít tolik zdvihů, kolik potřebujeme na splnění závazku, až na jeden (kromě tzv. skvízů bez zarovnání počtu, např. vpustkových skvízů)
- U = „Upper“ – Alespoň jedna z hrozeb musí ležet za skvízovaným obráncem, jinak zahazujete na skvízovou kartu před ním a on může zahodit podle vás.
- E = „Entry“ – Musíte mít zachovány vstupy ke svým skvízovým hrozbám.

Princip dvojitého skvízu

Každý dvojitý skvív obsahuje tři hrozby:

- jednu z nich zadržuje pouze jeden z obránců, druhou hrozbu pouze druhý z obránců
- třetí hrozba se nazývá obecnou hrozbou – tu zadržují oba obránci. Obecná hrozba musí být vždy doprovázena vstupem ve vlastní barvě. – budeme označovat C

Obě individuální hrozby se označují levá a pravá – orientace je vždy vzhledem k pozici obecné hrozby – budeme je označovat L resp. R. Čtvrtou „volnou“ barvu budeme označovat F.

Předpokládejme, že obecná hrozba je v ruce S. Potom hrozba proti E je „pravá“, hrozba proti W je „levá“. Podle principu „U“ (viz výše) musí být levá hrozba v ruce N, v opačném případě by obě hrozby proti W ležely před ním a skvív proti němu by tedy nefungoval. Pravá hrozba může být umístěna jak v ruce N, tak i S, protože již obecnou hrozbu máme v ruce S, tedy alespoň jednu z hrozeb máme již za tímto obráncem.

Obecnou jednoduchou zásadu pro sehrávku dvojitého skvízu lze definovat takto:

Nejprve odehrajte vysoké karty v barvě pravé hrozby (pokud v této barvě nemáte jediný vstup do ruky ležící oproti obecné hrozbě) a pak vysoké karty v ostatních barvách v listu, kde máte obecnou hrozbu (nikoli však vysoké karty přímo v barvě obecné hrozby).

Koncovky

Ilustrujme si tento princip nejprve na několika skvízových koncovkách. Ve všech případech sehráváte beztrumfový závazek a potřebujete získat všechny zbylé zdvihy.

Příklad 1



Identifikujme nejprve hrozby:

- C = kára
- R = srdce
- L = piky
- F = trefy

Podle výše uvedeného principu odehrajeme nejprve vysoké karty v barvě R, tj. v našem případě eso srdcové. Následně přejdeme na stůl pikem nebo trefem a odehrajeme další dvě vysoké karty v černých barvách. Dejme tomu, že jsme přešli esem pikovým a odehráváme trefy – na první tref E může odhodit pik a W srdce. Na druhý tref si E nemůže odhodit srdcového

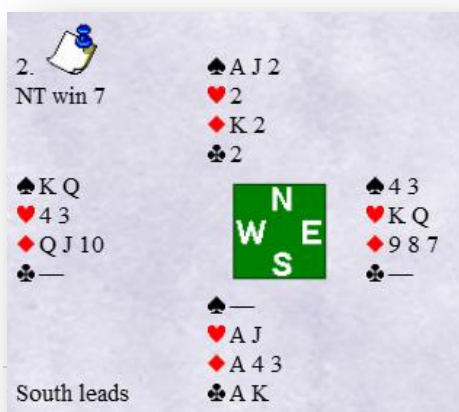
krále, odhodí tedy káro, my z ruky odhodíme srdcového kluka a nyní se v piko-károvém skvízu ocitne W.

Tomuto typu dvojitého skvízu se někdy říká synchronní, protože oba obránci jsou skvízováni postupně v jednom zdvihu.

Všimněte si, že kdybyste včas neodehráli eso srdcové, pak by W měl o jedno srdce navíc a v čtyřkartové koncovce by mohl odhodit srdce a v piko-károvém skvízu by tak nebyl.

Alternativně můžete zahrát i jinou kombinaci vysokých karet, např. tref-srdce-pik nebo pik-srdce-tref, každopádně ale je nutné odehrát srdcové eso předtím, než budete hrát ze stolu poslední skvízovou kartu v barvě F (krále trefového).

Příklad 2

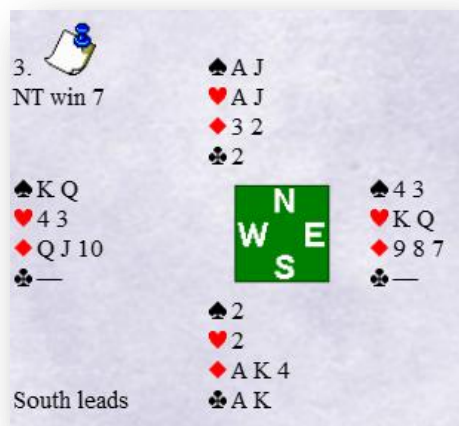


Identifikace hrozeb je stejná jako v příkladu 1. Odehrajte tedy opět nejprve srdcové eso. Následně eso a krále trefového, na první tref W shodí srdce, E pik. Na druhý tref musí W shodit káro, my ze stolu pik, E shodí rovněž pik. Nyní přejdeme na stůl na krále kárového a zahrajeme eso pikové – E se ocitne v srdco-károvém skvízu.

Alternativně bychom zahrát i jiné pořadí karet z ruky S: tref-tref-srdce nebo tref-srdce-tref, koncovka bude stejná.

Všimněte si, že tento skvíz je asynchronní, W a E jsou skvízováni postupně, ale nikoliv v tomtéž zdvihu.

Příklad 3



Tentokrát máte obě individuální hrozby v listu proti obecné hrozbě. Pravou hrozbou jsou opět srdce, levou hrozbou piky – připomeňme si, že orientace hrozeb se vždy řídí pozicí obecné hrozby.

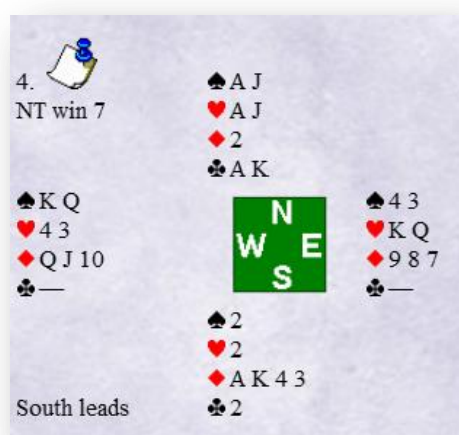
Podle obecného pravidla tedy stáhněte eso srdcové a přejděte do ruky trefem (můžete i kárem, ale neodehrajte obě vysoká kára, jedno budete potřebovat jako vstup k obecné hrozbě). Na první tref W může shodit srdce a E pik. Na druhý tref musí W shodit káro, jinak by vám vyrostl na stole pikový kluk, vy shodíte ze stolu pikového kluka, E může shodit svůj poslední pik. Nyní

zahrajete pik k esu a E bude v srdco-károvém skvízu.

Opět se jedná o asynchronní dvojité skvízu, každý z obránců byl skvízován v jiném zdvihu.

V tomto případě by fungovalo v podstatě jakékoli pořadí stahování vysokých karet s výjimkou posledního vysokého kára s tím, že byste skončili na stole srdcovým nebo pikovým esem. Důvod je přítomnost dvou vinérů v kárech (barvě oboustranné hrozby).

Příklad 4

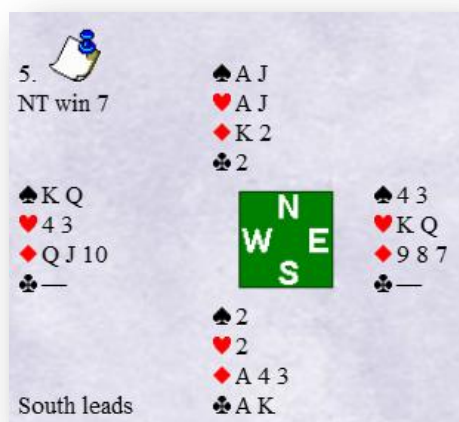


Na rozdíl od příkladu 3 zde máte barvu F na stole, kde jsou i obě individuální hrozby (R = srdce, L = piky, opět orientace podle ruky s obecnou hrozbou, což je S).

Přejděte na stůl jakoukoli barvou a stáhněte eso srdcové, pikové a poslední tref. Na první tref může E zahodit pik a W srdce, na druhý tref musí E shodit káro, jinak by vám vyrostl kluk srdcový, W se ocitne v káro-pikovém skvízu. Kdybyste včas eso srdcové nestáhli, měl by W ještě jedno srdce, které by mohl nyní odhodit a skvíz proti němu by nefungoval.

V tomto případě stažení pikového a dokonce ani srdcového esa před druhým trefem není nezbytně nutné, usnadní vám ale orientaci ohledně shozů obránců.

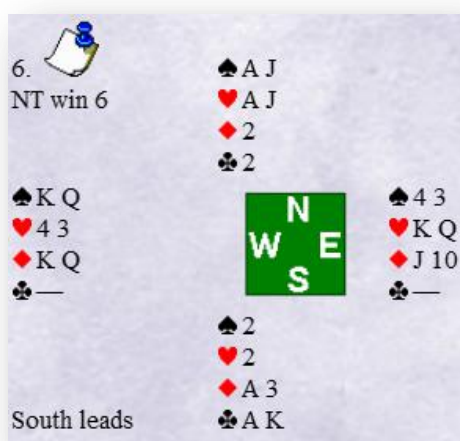
Příklad 5



Tento případ je více striktní, zde je včasné stažení srdcového esa nezbytné pro fungování skvízu. Stažení pikového esa nutné není, ale usnadní vám opět orientaci ve shozech obránců. Nyní tref do ruky – na první tref shodí W srdce a E pik, na druhý tref musí W shodit káro, vy ze stolu nyní již nepotřebného pikového kluka a E se v tomtéž zdvihu ocitne v káro-srdcovém skvízu.

Pokud byste předtím nestáhli eso srdcové, měl by W ještě jedno srdce na shoz ve druhém trefovém zdvihu a skvíz proti němu by nefungoval.

Příklad 6



Tento případ, kdy máte v obecné hrozbě Ax-x, je nejrestriktivnější a vyžaduje přesné stažení vysokých karet v jednotlivých barvách. Nejprve opět v barvě R, tj. srdcové eso. Nyní logicky nelze stáhnout pikové eso, protože je jediným zbylým vstupem do ruky N. Musíte tedy hned začít hrát trefy – na první tref W shodí srdce, E pik. Na druhý tref musí W shodit káro, vy ze stolu pik, E shodí rovněž pik. Nyní hraje pik k esu a E se ocitne v srdco-károvém skvízu.

Nestažení esa srdcového před trefy by opět znamenalo, že W by měl o srdce navíc a na druhý tref by nebyl skvízován, protože by mohl volně odhodit své zbylé srdce.

Resumé

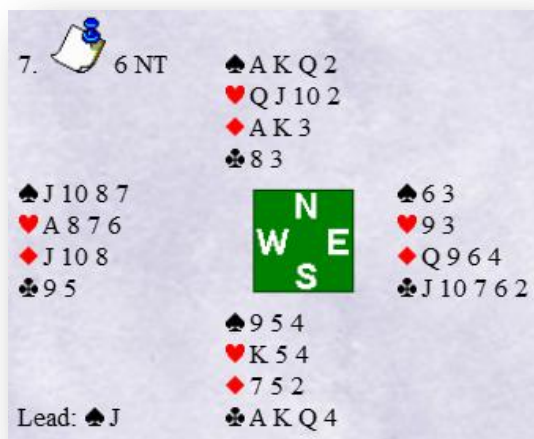
Vidíte, že v některých případech je stažení vysokých karet volnější, někdy je striktnější. Když si ale budete pamatovat výše uvedené základní pravidlo a vždy včas stáhnete vysoké karty v barvě R a ev. i vysoké karty v barvě L, pokud jsou v té ruce, kde máte obecnou hrozbu, nic tím nezkazíte a dvojitý skvíz vám bude fungovat. Nemusíte se tak učit pořadí stahování vinérů v různých typech dvojitého skvízu, jak to např. popisuje Kelsey ve své publikaci Bridge Squeezes Complete.



Celá rozdání

Podívejme se ještě na několik příkladů celých rozdání, kde se uplatní dvojitý skvív.

Příklad 7



Hrajete závazek 6 NT po výnosu klukem pikovým.

Výnos berete esem a hrajete srdce. Dejme tomu, že W dvakrát propustí a vezme třetí kolo, načež vynese bezpečně kluka kárového.

Máte 11 zdvihů a dvanáctý vám může přinést buď dělení piků (to ale podle prvního výnosu není pravděpodobné) nebo nějaká forma skvízu. Jaký skvív to bude, to bude záležet na identifikaci hrozeb.

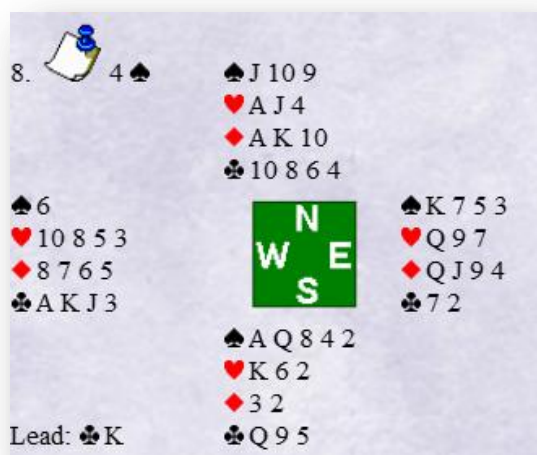
Vypadá to, že piky zadržuje W, kára téměř jistě drží oba obránci (pokud nejsou 5-2), trefy může držet jen jeden z obránců. Kdyby to byl W, pak by proti němu fungoval piko-trefový skvív, vzhledem k tomu, že ale W ukázal rovněž délku srdcovou, tak je pravděpodobné, že trefy zadržuje E. V tom případě by měl fungovat dvojitý skvív s těmito hrozbami:

- C = kára (protože vstup k nim máte v ruce N, je orientace individuálních hrozeb tentokrát vůči ruce N)
- R = piky
- L = trefy
- F = srdce

Podle pravidla vezmete nyní káro esem a stáhnete tři vysoké piky a poslední vysoké srdce. E si bude muset třikrát na srdce a piky odhazovat – odhodí jeden tref a bude muset odhodit dvě kára. Vy si na poslední káro shodíte z ruky tref a tři kola trefů následně dokončí dílo zkázy pro W – bude v piko-károvém skvízu.

Nemusíte sledovat odhozy ve všech třech barvách, když budete odehrávat barvy ve správném pořadí podle výše uvedeného pravidla. Sledujte jen trefy u E a piky u W, jestli vám nevyrostl trefový nebo pikový zdvih. Pokud ne, pak dohrajete na kára zcela automaticky – odhozy v kárech sledovat nemusíte.

Příklad 8



Hrajete 4♠, W stahuje eso a krále trefového a hraje třetí tref, který E snapuje. Zpět přichází kluk kárový k osmičce partnera – berete esem na stole.

Nutným předpokladem splnění závazku je sedící impas pikový. Hrajete tedy kluka pikového a desítku pikovou – E dvakrát propouští, W na druhé kolo piků shazuje káro.

I když pikový impas vyšel, máte pořád ještě problém se ztrátovým srdcovým zdvihem. Můžete zkusit srdcový impas, pokud bude sedět,

máte splněno. Podívejme se ale ještě na skvízové šance:

Proč E nesl kluka kárového? Pokud nemá i dámu, bylo jeho zahrání stupidní, protože vidí přece károvou pozici na stole a vypracoval by nám impasovou pozici v kárech proti dámě partnera. Pokud budem předpokládat, že obránci je na výši, pak jediným jeho úmyslem nás bylo splést, abychom se ev. pokusili zahrát tento „deklarovaný“ kárový impas.

Je zřejmé, že W drží čtvrté kolo trefů, naše trefová desítka je tedy hrozbou proti W. Za předpokladu, že E měl QJ+ v kárech, pak kárová desítka je hrozbou proti E. V tom případě se nemusíme spoléhat na srdcový impas, srdce bude naší obecnou hrozbou proti oběma obráncům. Která srdcová karta to ale bude? Protože obě individuální hrozby máte v ruce N, musí být obecná hrozba v opačné ruce - nemůžete mít všechny tři hrozby v jedné ruce. Takže obecnou hrozbou není srdcový kluk, ale srdcová šestka v ruce S. Vůči S tedy musíme identifikovat své hrozby:

- C = srdcová šestka
- R = kárová desítka
- L = trefová desítka
- F = piky

Podle pravidla musíme tedy zavčas stáhnout kárového krále, aby dvojitý skvíz fungoval. Než tedy zahrajete třetí kolo piků, stáhněte krále kárového. Nyní pik k esu a další pik – ze stolu srdce. Na pátý pik bude W ve skvízu, bude muset držet kluka trefového, zahodí tedy srdce (kára už nemá, ty zaházet předtím a to byl také důvod, proč jste musel včas stáhnout kárového krále ze stolu). Vy ze stolu zahodíte trefovou desítku a nyní se ve skvízu ocitne E – má už jen třetí dámu károvou a třílist srdcový. Buď vám vyroste desítka kárová, nebo poslední srdce.

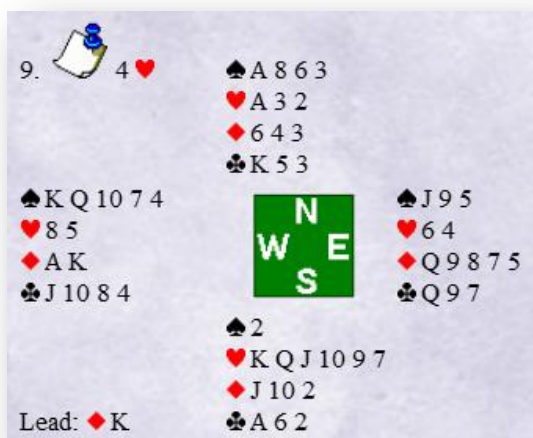
Všimněte si, že kluk srdcový na stole je jen „fiktivní“ hrozba, i bez něj by tento skvíz fungoval. Jeho úloha ale spočívala v tom, že E nemohl po snapnutí trefu zahrát srdce, čímž by vám zrušil vstup k obecné hrozbě. To, že E zahrál kárového kluka vás vlastně přivedl na správnou cestu, skvíz by fungoval i bez toho, ale museli byste rozhodnout, zda hrát na QJ+ v kárech u E a sami stáhnout obě vyso-

ké kárové figury, nebo zahrát obyčejný impas srdcový (a ten má v tomto případě dokonce vyšší šanci).

A ještě jedna poznámka: Kdyby W zahrál ve druhém kole srdce, skvíz by zrušil stoprocentně, protože byste pro něj neměl komunikaci. Tento „switch“ ale zdaleka není očividný.

Toto rozdání ilustruje jeden fakt: Šance na zahrání skvízu jsou v celé řadě partií, ale je velmi často obtížné tuto šanci najít. Většina i velmi dobrých hráčů by asi v tomto rozdání šanci na dvojitý skvíz nenašla a zahrála by na triviální šanci srdcového impasu.

Příklad 9



Hrajete závazek 4 srdce poté, co W zahájil dražbu 1 pikem. W stahuje krále a eso kárové, což ve výnosových dohodách soupeřů značí dubl AK. Následně hraje krále pikového.

Abyste měl šanci na splnění, musíte doufat v šanci dvojitého skvízu. Máte právě o jeden ztrátový zdvih navíc, než potřebujete ke splnění. Piky sice zpočátku zadržují oba obránci, ale budete je moci vysnapovat a tak izolovat hrozbu – pikovou osmu proti W. Pokud opravdu AK v kárách má W, což je z výnosu a také z toho, že W v kárech nepokračoval, pak váš kárový kluk je

hrozbou proti E. Tedy vaší obecnou hrozbou jsou trefy, protože na eso pikové budete muset zahodit tref, tak tuto obecnou hrozbu představuje trefová pětka na stole. Identifikace hrozeb:

- C = trefová pětka
- R = piková osma
- L = kárový kluk
- F = srdce

Abyste zarovnal počet zdvihů pro skvíz musíte propustit jeden pik. Dejme tomu, že W bude pokračovat dámou pikovou – vezmete esem, z ruky odhodíte tref – tím zároveň splníte pravidlo o včasném stažení vysokých karet v barvě R, snapnete pik. Tím máte izolovanou pikovou hrozbu. Kdyby W namísto druhého piku zahrál např. tref, vzal byste v ruce esem, přešel na stůl esem srdcovým a sám zahrál pikové eso a pikový snap. Nyní stahujete srdce, W bude moci zahodit jeden tref a jeden pik, ale na další srdce již bude ve skvízu – bude si muset podržet pikovou desítku, shodí tedy tref, vy ze stolu pik. Nyní se v káro-trefovém skvízu ocitne E. Sledujte pouze odhozy W v pikách a E v kárech, zda vám nevyroste pikový nebo kárový zdvih, trefy se o sebe postarají samy.

