

DRAŽBA NA POZICI „ADVANCERA“

Zpracoval: Nulíček Vladimír
podle různých webových zdrojů

Anglický pojem „Advancer“ se v bridžové terminologii objevil poměrně nedávno a bohužel pro něj nemáme vhodný jednoslovný ekvivalent v češtině. Jde o partnera hráče, který zasáhl do dražby buď předražením nebo kontrem. Přitom dražba na pozici advancera má svá specifika a řada i stálých bridžových párů nemá tyto dražební sekvence jednoznačně prodiskutovány a setkáváme se tak často s nejasnostmi typu „Je ta dražba partnera forcing nebo pasovatelná?“, „Slibuje partner fit nebo se ptá na držení v barvě zahájení?“ apod. Proto bych se v tomto článku chtěl dražbě na pozici advancera podrobněji věnovat.



Příklady:

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♥	1♠	pas	???

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♦	1♥	2♦	???

Opener	Doubler	Responder	Advancer
1♥	Dbl	1♠	???

Ve všech uvedených příkladech se partner zasahujícího nebo kontrujícího stává „advancerem“.

Pojďme si nyní rozebrat některé typické dražební sledy po zásahu, resp. kontra partnera.

PARTNERSKÉ DOHODY

V rámci partnerských dohod ohledně soutěžní dražby je nutné mít minimálně tyto dohody:

- ✓ jak silný je zásah v pořadí na prvním, resp. druhém stupni
- ✓ jak silný je zásah skokem
- ✓ co znamená zásah 1NT
- ✓ je nová barva po zásahu forcing nebo nikoliv (ev. na kterém stupni)
- ✓ co znamená nová barva skokem
- ✓ co znamená cue-bid soupeřovy barvy, fit nebo dotaz do NT?

SIMPLE OVERCALL	
1 level	<u>6</u> to <u>16</u> HCP (usually)
often 4 cards	<input type="checkbox"/> very light style <input type="checkbox"/>
Responses	
New Suit: Forcing	<input type="checkbox"/> NFConst <input checked="" type="checkbox"/> NF <input type="checkbox"/>
Jump Raise: Forcing	<input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Weak <input checked="" type="checkbox"/>
Cue=10+, JumpCue=ConstRaise	

Moderní styl soutěžní dražby je takovýto:

- ✓ zásah na prvním stupni slibuje 5+list (výjimečně dobrý čtyřlist) v síle 6-16 HCP (čím slabší bodově, tím by mělo jít o lepší barvu)
- ✓ zásah na druhém stupni slibuje 5+list a sílu 10-16 HCP v první hře, 12-16 HCP ve druhé hře
- ✓ zásah 1NT slibuje 15-18 HCP pravidelných nebo semi-pravidelných se zadržím v barvě zahájení
- ✓ nová barva z pozice advancera může být podle dohody forcing nebo neforcing, preferovanější varianta je NF, ale konstruktivní
- ✓ nová barva skokem – záleží na předchozí dohodě, pokud je např. nová barva v pořadí NF, je takováto dražba forsující s velmi dobrou barvou (obvykle šestlist se dvěma topfigurami)
- ✓ cue-bid soupeřovy barvy je jediný forcing, pokud máte dohodu, že nová barva je NF, může ale nemusí slibovat fit v barvě zásahu.

ADVANCER MÁ 6-7 HCP

S fitem v barvě zásahu může zvýšit barvu zásahu na druhý stupeň, bez fitu by měl pasovat.

ADVANCER MÁ 8-9 HCP

S 8-9 body by advancer již měl dražit, i pokud nemá fit v barvě zásahu partnera. Důvodem je horní hranice zásahu partnera, pokud máte domluvu, že zásah může být až do 16-17 HCP, pak s 8-9 HCP advancera již hrozí, že byste mohli mít v partii celou hru, má-li partner maximum svého zásahu.

S fitem pro barvu partnera a 8-9 HCP by advancer měl zvýšit tuto barvu. Bez fitu a se silou 8-11 HCP má advancer tendenci dražit 1NT obvykle se zadržím v barvě zahájení, pokud ale zahájení bylo v levné barvě (a neslibuje tedy pětist), pak může hlášku 1NT použít i bez zadržím.

Příklady:

1♣ 1♠ P 2♠ Advancer má cca 6-10 HCP a 3-4 piky

1♣ 1♠ P 1NT Advancer má 8-11 HCP, max. dubl pikový a nejspíš zadržím trefovou (ale ne nutně).

ADVANCER MÁ 10+ HCP

Máte-li středně silný list, pak je další přístup k dražbě závislý významně na tom, jak hraje hlášku novou barvou na druhém stupni

- ✓ varianta NSF (New Suit Forcing)
- ✓ varianta NFC (New Suit Non-Forcing but Constructive)

V obou případech se obvykle jako forcing hraje nová barva na prvním resp. třetím stupni – na prvním stupni obvykle stačí dobrý čtyřlist. Je vhodné mít shodné dohody pro pozici respondera i advancera – u nás je obvyklým standardem v soutěžní dražbě forcing na 1. a 3. stupni a neforcing na 2. stupni, ale možné jsou i jiné dohody.

VARIANTA NSF

Dohodnete-li si s partnerem tuto variantu, pak nová barva na druhém stupni představuje 5+list a 10+ HCP a je forcingem do 2 v barvě partnera, do 2NT nebo do 3 v této barvě.

Má to tyto souvislosti:

- ✓ cue-bid soupeřovy barvy je s fitem a slibuje list na výzvu nebo lepší
- ✓ s 8-9 HCP je nutno dražit 1NT i s nepravidelným listem (vlastní barva je od 10+ HCP)

VARIANTA NFC

V tomto případě je nová barva neforsující, ale konstruktivní, tj. je shora omezená (obvyklý rozsah je 8-13 HCP) a slibuje dobrý 5+ list.

Má to tyto souvislosti:

- ✓ vlastní barvu lze dražit již od 8 HCP
- ✓ cue-bid soupeřovy barvy nyní kromě listů s fitem a invitem+ zahrnuje ještě listy se 14+ HCP, které nelze dražit novou barvou

Příklad:

1♣	1♠	P	2♣
P	2♠	P	3♥

Hláška 2♣ je dvouznačná, po minimálním rebidu 2♠ partnera jsou nyní 3♥ forcing se 14+ body a dobrým 5+listem. Jedinou pasovatelnou hláškou partnera pod úrovní celé hry jsou nyní 3♠.

OTESTUJTE SE

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♣	1♠	pas	???

Co budete dražit s těmito listy? Máte s partnerem dohodnutou variantu NFC

A:	♠x	♥QJTxxx	♦Axx	♣xxx
B:	♠Axx	♥Kxxx	♦xxx	♣xxx
C:	♠KQx	♥KQxxx	♦Kx	♣xxx

List A:

- ✓ dražte 2♥: minimální list na tuto dražbu, ale dobrý šestlist, pokud byste hráli variantu NSF, pak byste nejspíš museli s tímto listem pasovat a svou dobrou srdcovou barvu byste nenadražili

List B:

- ✓ dražte 2♠: máte třílistý fit, 7HCP a 2 užitečné figury, zvyšte barvu partnera

List C:

- ✓ dražte 2♣: cue-bid barvy soupeřů, ne nutně s fitem, pokud fit, pak invit+, ev. list se 14+ HCP a vlastní barvou. Partner by měl dražit 2♠ s minimem zásahu (cca 7-11 HCP), jinak nějakou popisnou hlášku (2NT, novou barvu apod.)

CUE-BID SOUPEŘOVY BARVY

Podívejme se na několik příkladů, kdy použijete cue-bid soupeřovy barvy (zahájení). Uvažujeme opět variantu NFC, tedy neforsující dražbu nové barvy na druhém stupni.

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♦	1♠	pas	2♦ ¹⁾
pas	3♣ ²⁾	pas	4♠
pas	pas	pas	

List partnera (overcaller): ♠Axxxx ♥xx ♦Kx ♣AQJx

Váš list (advancer): ♠KQxx ♥Axxx ♦xx ♣Kxx

1) cue-bid – invit+ s fitem nebo 14+ HCP

2) 12+HCP 5 piků 4 trefy (nebo hodnoty v trefech)

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♦	1♥	pas	2♦ ¹⁾
pas	2♥ ²⁾	pas	2♠ ³⁾
pas	4♠	pas	pas
pas			

List partnera (overcaller): ♠xxx ♥AJ10xx ♦Kxx ♣Qx

Váš list (advancer): ♠AKJxx ♥xx ♦xx ♣AKJx

1) cue-bid – invit+ s fitem nebo 14+ HCP

2) 7-11 HCP, minimum zásahu

3) 14+ HCP, 5+piků

První příklad byl s fitem pro barvu partnera a listem se silou invit+, druhý příklad bez fitu s vlastní barvou a 14+HCP (dražba 2♠ přímo by byla pasovatelná hláška 8-11 HCP).

DRAŽBA SKOKEM

Podívejme se ještě na dva příklady, kdy advancer draží skokem:

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♥	1♠	2♥	3♠

Tato dražba je preemptivní, slibuje 4+ list pikový a kolem 4-7 HCP, se silnějším listem byste dražili buďto 2♠ (8-9 HCP) nebo cue-bid 3♥ (10+ HCP, viz výše)

Typický list advancera: ♠QJTx ♥Jxxx ♦J10xxx ♣xx

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♥	1♠	pas	3♣

Tentokrát advancer draží novou barvu skokem. Protože dražba 2♣ by znamenala list s 5+ trefy a cca 8-11 HCP, musí být hláška 3♣ silnější, tj. cca 12-14 HCP s šestilistem trefovým. Jelikož jako forcing s vlastní barvou můžete nejprve dražit cue-bid a následně svoji barvu (viz výše), představuje tato dražba silně invitující, ale přesto pasovatelnou hlášku.

Typický list advancera: ♠Q ♥AJ10 ♦J10x ♣KQJxxx

CUE-BID SKOKEM

Příklad dražby:

Podle dohody lze použít např. jako:

- ✓ splinter (krátkost srdcovou, fit, invit+) – např. takovýto list: ♠J10xx ♥- ♦KQxxx ♣AQxx
- ✓ konstruktivní zvýšení s dobrým fitem – např. ♠J10xx ♥J10 ♦Kxx ♣Axxx

NT HLÁŠKY

Vzhledem k tomu, že zásah partnera slibuje 6-16 HCP, musí být beztrumfové hlášky advancera o něco silnější než při odpovědích na zahájení partnera (cca o 2-3 body minimálně). Dále by měly slibovat zádrž v barvě zahájení, výjimkou může být hláška 1NT – pokud hrajeme NCF a máme 8-9 HCP, měli bychom něco dražit, kdyby měl partner maximum svého zásahu a někdy se lepší hlášky než 1NT nenaskytne a pokud naopak hrajeme NSF, pak nemůžeme s 8-9 HCP dražit novou barvu a musíme někdy 1NT použít i s dlouhou vlastní barvou

- ✓ 1NT – 8-11 HCP
- ✓ 2NT – 12-13 HCP
- ✓ 3NT – 14-15 HCP

Pokud máte list se silou na 2NT nebo 3NT, ale nemáte zádrž, dražte cue-bid barvy soupeře a ev. ho ještě jednou zopakujte, pokud např. partner zadraží takto:

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♥	1♠	pas	2♥
pas	3♦	pas	3♥

Slibujete tím list se silou na GF, bez fitu pikového a bez zádrže srdcové (tj. nejspíš s levnými barvami s ev. možností hrát závazek 4♦).

KDY JE CUE-BID SOUPEŘOVY BARVY PŘIROZENÝ

Dražíme-li soupeřovu barvu, pak obvykle bývá význam této hlášky konvenční. Existuje však několik výjimek, kdy barvu, kterou dražil (přirozeně) soupeř, stejně chceme hrát.

- ✓ pokud soupeři dražili dvě barvy, je cue-bid barvy zahájení Michaels (zbylé dvě barvy), zatímco cue-bid druhé barvy (odpovídajícího) je přirozená

Opener	Overcaller	Responder	Advancer
1♦	pas	1♥	???

2♦ - dvoubarevný list (piky a trefy)

2♥ - přirozené, velmi dobrý 6-list, který chceme hrát i proti draženému čtyřlistu soupeřů (něco jako AKJxxx)

- ✓ v některých případech, kdy zahajitel zahájil levnou barvou, je však nutno mít tyto situace dobře prodiskutovány s partnerem, protože obvykle je třeba brát barvu zahájení jako přirozenou s možností touto barvou forcovat. Proti systémům, kde je např. 1♣ víceznačný (např. v polském trefu) je vhodné mít domluvenu jinou obranu než proti přirozenému zahájení (totéž samozřejmě platí např. proti systémům se silným trefem).