

OBRANA PROTI SKVÍZŮM

Zpracoval: Nulíček Vladimír

Volně podle knihy R.Kielczewského Techniky wistowania



Skvizy jsou považovány za jednu z pokročilých technik bridžové sehrávky. Jejich základní principy jsou popsány např. v této [sérii článků](#).

Základní předpoklady většiny typů skvízů se dají shrnout akronymem BLUE:

- ✓ **B = Busy (Both)** Jeden z obránců musí zadržovat dvě barvy, v níž máte hrozby
- ✓ **L = Loser** Aby skvíz fungoval, obvykle je nezbytné mít zarovnan počet zdvihů na $n-1^1$
- ✓ **U = Upper** Alespoň jedna z hrozeb musí ležet za skvizovaným hráčem
- ✓ **E = Entry** Hlavní hráč musí mít vstupy k barvám svých hrozeb

Z těchto předpokladů vycházejí také základní principy obrany proti skvizům popsané v následujících příkladech.

ÚTOK NA HROZBY

PŘÍKLAD 1

<p>♠ A 7 4 2 ♥ J 9 2 ♦ K 4 ♣ 7 6 5 3</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 8 6 ♥ 4 3 ♦ J 10 8 7 5 2 ♣ 10 9 4</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ Q J 9 5 ♥ A 8 5 ♦ 9 6 ♣ A K Q 8</p>		<p>♠ K 10 3 ♥ K Q 10 7 6 ♦ A Q 3 ♣ J 2</p>			

Závazek: 4♥ (S)

Výnos: ♣A

Obránce na W stahuje dva vysoké trefy, E markoval třílist.

Pokud nyní W zahráje eso srdcové a další srdce ve snaze eliminovat kárové snapy na stole, hlavní hráč vezme druhé srdce na stole, dotrumpuje, snapne si tref v ruce a odehraje kára do této koncovky:

<p>♠ Q J 9 ♥ — ♦ — ♣ Q</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 8 6 ♥ — ♦ J 10 ♣ —</p>
N					
W E					
S					
		<p>♠ A 7 4 ♥ — ♦ — ♣ 7</p>			
		<p>♠ K 10 3 ♥ K ♦ — ♣ —</p>			

Na krále srdcového se nyní Q ocitne v trefo-pikovém skvizu. Pokud by ale W pokračoval dámou trefovou, kterou by HH musel snapnout a po esu srdcovém zahrál poslední tref, eliminoval by jednu hrozbu – trefovou sedmičku na stole a k této svízové koncovce by nedošlo.

¹ Výjimkou jsou tzv. skvizy bez zarovnání počtu např. [vpuskový skvíz](#).

PŘÍKLAD 2

<p>♠ 10 9 2 ♥ A 4 ♦ A K J 9 ♣ Q 9 8 7</p>	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A Q 3 ♥ Q J 3 ♦ 10 8 7 3 ♣ K 5 3</p>	<p>♠ J 8 6 5 ♥ 9 6 5 ♦ 5 4 2 ♣ 10 6 4</p>
	N											
W		E										
	S											
♠ K 7 4		♠ K 7 4										
♥ K 10 8 7 2		♥ K 10 8 7 2										
♦ Q 6		♦ Q 6										
♣ A J 2		♣ A J 2										
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>									
			1 ♥									
Dbl	Rdbl	1 ♠	Pass									
Pass	3 ♥	Pass	4 ♥									
Pass	Pass	Pass										

Závazek: 4♥ (S)

Výnos: ♦A

Podobný příklad – W stahuje kárové eso a krále, od HH padá kárová dáma.

Pokud nyní obránce zahraje např. pikovou desítku, HH vezme, zahraje trumf a po další sehrávce připraví tuto skvízovou koncovku:

<p>♠ — ♥ — ♦ J ♣ Q 8</p>	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A ♥ — ♦ 10 ♣ 5</p>	<p>♠ J ♥ — ♦ — ♣ 10 6</p>
	N											
W		E										
	S											
		♠ 7										
		♥ —										
		♦ —										
		♣ A J										

Na pikové eso stolu se nyní W ocitne v káro-trefovém skvíze, který má z hlediska HH jistě větší šanci než impas na trefovou dámu vzhledem k dražbě (na své pobídkové kontra spíše bude mít dámu trefovou W).

Pokud by ale W pokračoval ve čtvrtém kole károvým klukem, vypracuje sice dočasně károvou desítku na stole, ale po vzetí zdvihu na eso srdcové zahraje W károvou devítku a desítku stolu E snapne, čímž bude kárová hrozba stolu eliminována a ke skvíze nedojde.



ÚTOK NA VSTUPY

PŘÍKLAD 3

Obměňme trochu rozdání z prvního příkladu:

	♠ A 7 4 2		
	♥ J 9 2		
	♦ K 4		
	♣ 7 6 5 3		
♠ Q J 9 5		♠ 8 6	
♥ 8 5 3		♥ A 7	
♦ 9 6		♦ J 10 8 7 3 2	
♣ A K Q 8		♣ J 10 4	
	♠ K 10 3		
	♥ K Q 10 6 4		
	♦ A Q 5		
	♣ 9 2		

Pokud by obránce na W v tomto případě zahrál tři kola trefů, vypracuje trefovou hrozbu na stole (sedmičku), kterou ale v tomto případě nebude moci E eliminovat poté, co se dostane do zdvihu na eso srdcové (v příkladu 1 se na eso trumfové dostal do zdvihu W a mohl zahrát trefy počtvrté).

Jedinou šancí obrany, jak zlikvidovat piko-trefový skvíz proti W je zahrát po dvou kolech trefů pikovou dámu. HH nejspíš vezme v ruce králem a začne trumfovat. Po vzetí srdcového esa musí E zahrát další pik, čímž nebude mít HH vstup na stůl ke své pikové, resp. trefové hrozbě.

PŘÍKLAD 4

	♠ A Q J 2		
	♥ A 10 2		
	♦ J 4		
	♣ Q 9 4 2		
♠ 10 8 7 6		♠ K 5 4	
♥ 8 7 5		♥ Q J 9	
♦ 10 9 8 2		♦ 7 6 5	
♣ 6 3		♣ J 10 8 7	
	♠ 9 3		
	♥ K 6 4 3		
	♦ A K Q 3		
	♣ A K 5		

Závazek: 6NT (S)

Výnos: ♦10

Hlavní hráč má deset zdvihů shora, jedenáctý vypracuje bez problémů v pikách, pokud by seděl impas pikový, pak splní bez problémů.

Další šancí je nějaká varianta skvízu, nabízí se např. dvojitý skvíz, ev. různé kombinace jednoduchého skvízu. V této partii by mohl fungovat dvojitý skvíz s hrozbami: piková dvojka proti W, trefová devítka proti E, srdce jako obecná hrozba.

Hlavní hráč bere první zdvih esem károvým v ruce a hraje pikový impas. Nejlepší obranou je tento zdvih propustit. Hlavní hráč odehraje kárového kluka a pře-

jde do ruky trefovým esem. Nyní zopakuje pikový impas, E vezme králem a zaútočí na srdcový vstup na stole – vynese srdcovou dámu. Tím je komunikace k uskutečnění skvízu přerušena a skvíz nebude fungovat.

P. S. Hlavní hráč mohl partii z otevřených karet splnit. Když odehraje čtyři vysoká kára, E si bude muset jednu kartu zahodit. Nemůže si dovolit zahodit tref nebo srdce, nejspíše si tedy odubluje pikového krále. Když nyní HH zahraje eso pikové a malý pik, udělá tři pikové zdvihy. Pokud by si E odhodil tref, HH odehraje vysoké trefy a E bude opět v odhazových problémech.



ZABRÁNĚNÍ ZAROVNÁNÍ POČTU

PŘÍKLAD 5

	♠ K 2		
	♥ K Q J 6		
	♦ K Q 7 4		
	♣ J 5 3		
♠ Q 10 6 5		♠ J 7 4 3	
♥ 4 2		♥ A 10 9 7	
♦ J 10 9 8		♦ 3 2	
♣ 9 7 2		♣ 10 8 4	
	♠ A 9 8		
	♥ 8 5 3		
	♦ A 6 5		
	♣ A K Q 6		

Závazek: 6NT (S)

Výnos: ♦J

Hlavní hráč má 9 zdvihů na vysoké karty a bez problémů může vypracovat dva další v srdcích.

Šanci na dvanáctý zdvih dává dělení jedné z červených barev 3-3, což ale v této partii bohužel nevyjde.

Další šancí je skvíz – nejspíše dvojité s hrozbami:

- ✓ srdce proti E
- ✓ kára proti W
- ✓ obecná hrozba: piky

Aby skvíz mohl fungovat, musí mít HH zarovnané zdvihy. Bere tedy první zdvih esem a hraje srdce do krále. Pokud E vezme první nebo druhé kolo srdcí, připraví HH takovouto koncovku:

	♠ K 2		
	♥ 6		
	♦ 7		
	♣ —		
♠ Q 10 6		♠ J 7 4	
♥ —		♥ 10	
♦ 10		♦ —	
♣ —		♣ —	
	♠ A 9 8		
	♥ —		
	♦ —		
	♣ A		

Na trefové eso musí W shodit pik a ponechat si károvou zádrž. HH shodí ze stolu nyní již nepotřebnou károvou sedmičku a nyní se E ocitne v piko-srdcovém skvízu.

Pokud by ale E odmítl vzít eso srdcové v prvním, resp. druhém kole srdcí, HH by nemohl zarovnat počet zdvihů – nemůže již zahrát další srdce, protože E by si stáhl dva srdcové zdvihy. Skvízová koncovka by v tomto případě nemohla být vytvořena a HH by se musel spolehnout na dělení kár nebo srdcí, což v této partii nevyjde.

P. S. Skvíz by mohl být poražen také po nepravděpodobném pikovém prvním výnosu. E by pak mohl vzít srdcové eso a zahrát další pik, čímž by zrušit komunikaci HH.



Hrozí-li obráncům skvíz, pak někdy nesmí stáhnout všechny své zdvihy, aby tím neumožnili zarovnání počtu zdvihů a vznik skvízové koncovky – viz následující příklad.

PŘÍKLAD 6

<p>♠ K J 10 7 5 ♥ 8 5 4 2 ♦ 8 5 ♣ K 7</p>	<p>♠ A Q 8 ♥ 7 6 3 ♦ Q 4 3 ♣ 8 5 3 2</p>	<p>♠ 6 2 ♥ K J 10 ♦ J 10 9 7 ♣ Q 10 9 6</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S
N						
W E						
S						
<p>♠ 9 4 3 ♥ A Q 9 ♦ A K 6 2 ♣ A J 4</p>						

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠J

Hlavní hráč zahrál impas pikový, impas srdcový a tři kola kár, následně tref do kluka. W vzal králem a zahrál pikového krále. HH vzal na stole esem a zahrál trefové eso a zahrál pik. Vznikla takováto koncovka:

<p>♠ 7 5 ♥ 8 5 ♦ — ♣ —</p>	<p>♠ — ♥ 7 6 ♦ — ♣ 8 5</p>	<p>♠ — ♥ K J ♦ J ♣ Q</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S
N						
W E						
S						
<p>♠ — ♥ A 9 ♦ 6 ♣ 4</p>						

Pokud nyní W stáhne další 2 piky, uskvízuje svého partnera kaskádovým skvízem – obrana tak udělá jen jeden trefový zdvih a tři pikové. Dokonce i když stáhne jen jeden pik, stane se W obětí kaskádového skvízu. Shodí např. káro, W nyní zahráje srdce do esa HH a ten šestkou károvou opět bude skvízovat obránce na E.

Jedinou obranou je nestáhnout ani jeden pik a zahrát srdce. E tak udělá tři zdvihy.

PŘÍKLAD 7

<p>♠ K J 9 4 2 ♥ 6 5 4 ♦ 7 ♣ Q J 8 4</p>	<p>♠ 10 8 3 ♥ K 10 7 ♦ K Q 4 3 ♣ K 7 6</p>	<p>♠ Q 6 5 ♥ Q J 9 2 ♦ J 10 9 8 ♣ 5 3</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S
N						
W E						
S						
<p>♠ A 7 ♥ A 8 3 ♦ A 6 5 2 ♣ A 10 9 2</p>						

Závazek: 3NT (S)

Výnos: ♠4

Hlavní hráč propustil jedno kolo piků a vzal pikové pokračování esem. Nyní odehrál kárového krále a dámu, čímž zjistil špatné dělení kár. Jeho jedinou šancí je nyní skvíz, buď dvojitý nebo srdco-kárový proti E. Jeho problém ale spočívá v tom, že nemůže sám zarovnat počet zdvihů a nemá ani dostatek skvízových karet. Pokusí se tedy využít obránce na W a vypustí nyní pikový zdvih. Koncovka vypadá takto (viz následující stránka):

♠ K 9	♠ —	♠ —									
♥ 6 5	♥ K 10 7	♥ Q J 9 2									
♦ —	♦ 4 3	♦ J 10									
♣ Q J 8 4	♣ K 7 6	♣ 5 3									
<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto; text-align: center; font-weight: bold;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>				N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										
♠ —	♠ —	♠ —									
♥ A 8 3	♥ A 8 3	♥ A 8 3									
♦ A 6	♦ A 6	♦ A 6									
♣ A 10 9	♣ A 10 9	♣ A 10 9									

W nyní může stáhnout pikového krále – E odhodí srdce. Pokud by ale W stáhl poslední pik, E se následně ocitne ve skvízu. Pravděpodobně odhodí tref. HH vezme pokračování srdcové a odehraje dva vysoké trefy, čímž se E ocitne v srdcovém skvízu.

Pokud W stáhne jen jeden pik a následně zahraje srdce, musí obrana vzít ještě další dva zdvihy.

P. S. Hlavní hráč mohl partii splnit, pokud před vypuštěním piků stáhne dva srdcové zdvihy. W se následně po stažení piků ocitne ve vpustce v trefové barvě. Kdyby naopak W zahodil na druhé káro tref, HH vypracuje tři trefové zdvihy.



Další zajímavé příklady na obranu proti skvízům naleznete např. na této [stránce R.Pavlicka](#).

