

ÚVOD DO DRAŽOBNÉHO SYSTÉMU TATRY

Táto kapitola je predovšetkým určená pre ambiciózných bridžistov, ktorí majú snahu dostať úroveň svojej dražby na podstatne vyššiu úroveň.

V tomto našom seriáli sme vás už zoznámili s dražobným systémom SAYC (venovali sme mu tri kapitoly), ktorý je vo svete najrozšírenejší, ale na druhej strane nie plne vyhovuje všetkým špičkovým hráčom. Pokiaľ v tlači a na internete sledujete bridžové podujatia, určite sa stretnete s mnohými ďalšími – z najznámejších sú to napr. Precision, Poľský tref, Acol, 2/1. Ani Slovensko nezaostáva, i keď väčšinou ide o rôzne varianty, resp. vylepšenia už známych systémov.

Je potešiteľné, že v prostredí Národného bridžového centra uzrel svetlo sveta nový systém **Tatry**, ktorý je originálny, využíva niektoré úplne nové postupy, ktoré by ste vo väčšine známych systémoch darmo hľadali.

Popísať ho detailnejšie v krátkom článku rozhodne nie je možné. Preto sa nižšie iba sústreďíme na jeho filozofiu a podstatné rozdiely voči zaužívaným zvyklostiam.

Počítanie bodov

Silu ruky systém nehodnotí iba podľa figúrových bodov. Vychádza síce zo známej medzinárodnej škály (A = 4 body, K = 3 body, Q = 2 body, J = 1 bod), ale súčasne berie do úvahy aj distribúciu ruky, na základe ktorej body koriguje. Sú to hlavne dlhé farby, ktoré v tomto hodnotení zohrávajú rozhodujúcu úlohu. Konkrétne za každú piatu a ďalšiu kartu vo farbe si hráč pridá po 1 bode. Podmienkou je, že je vedená aspoň jedným z troch tophonérov (sú nimi eso, kráľ a dáma). Potom platí, že:

$$\text{Celkové body} = \text{figúrové} + \text{dĺžkové}.$$

Tak napr.:

♠AQ4 ♥84 ♦A3 ♣Q98432 ... 14 bodov (12 + 2)

♠AQ4 ♥84 ♦A32 ♣J8432 ... 11 bodov (11 + 0)

Prvá ruka má 12 figúrových bodov, ku ktorým si otvárateľ pripočítal 2 dĺžkové body za piatu a šiestu kartu v trefoch. Druhá ruka má tiež dlhú trefovú farbu, ale je vedená dolníkom (J), ktorý už nie je tophonérom, takže nie je možné si pripočítať 1 bod za piatu kartu v trefoch – sila ruky je tak daná iba figúrovými bodmi.

Dobrý hráč koriguje body i smerom nadol, pokiaľ má ruku s tzv. defektnými bodmi. Je to v prípade, ak máte v kratšej farbe figúru, ktorá nie je dostatočne obsadená, a teda hrozí jej strata. Odpočítajte si za každý takýto defekt jeden bod:

♠AK863 ♥Q5 ♦KQ32 ♣98 ... 14 bodov (14 + 1 – 1)

♠K764 ♥J93 ♦A10763 ♣K ... 10 bodov (11 + 1 – 2)

V prvom príklade máte dubl ♥Qx, a teda pokiaľ súper majú A a K, tie dámu zlikvidujú, lebo je nedostatočne chránená (vyžaduje sa aspoň Qxx); nepočítajte si 15 bodov, ale len 14 (14 figúrových + 1 dĺžkový – 1 defektný).

V druhom príklade máte až dva defekty – singel kráľ (vyžaduje sa aspoň Kx) a tretí dolník (toho ochráni Jxxx), a preto si z pôvodných 12 bodov (11 figúrových + 1 dĺžkový) odpočítajte až dva body. Ak však partner počas dražby zahlásí srdcia alebo trefy, bod si opäť pripočítate.

Otvorenia

Vzhľadom na skutočnosť, že otváracie hlášky patria medzi základné charakteristiky každého systému, budeme im venovať trochu viac priestoru.

Na aktívne otvorenie dražby systém vyžaduje minimálne 12 bodov. Pokiaľ je vydražiteľ slabší, zvyčajne pasuje; s výraznou distribúciou môže využiť preventívne hlášky.

Dražiteľné ruky systém delí na *normálne* (12 – 18 bodov), *silné* (od 19 bodov) a *podlimitné* (maximálne 11 bodov).

Normálne otvorenia

Ide o skupinu najfrekvencovanejších otvorení; patria sem tie, ktorých rozpätie sily sa pohybuje *od 12 do 18 bodov*. Na rozdiel od iných známych systémov je oveľa užšie (SAYC, 2/1, Acol 12 – 21 bodov), čo výrazne spresňuje dražbu. A navyše sa zabráni i občasným nehodám, keď slabý partner v súlade so systémom odpasuje otváraciu hlášku v rozdaní, v ktorom je celoherný záväzok. To sa vám už stávať nebude.

Systém TATRY má k otváracím hláškam v uvedenom rozpätí sily veľmi racionálny prístup, o čom svedčí fakt, že mu stačia iba štyri najnižšie (1♠!, 1♦, 1♥ a 1♠).

Extrémne zjednodušený je i ich výber. Je to vždy dlhá farba (pokiaľ sú až dve, potom podľa známych zásad sa draží najprv dlhšia, pri ich rovnakej dĺžke vždy drahšia).

Potvrzuje to aj otvorenie 1♦, ktoré zaručuje dlhú károvú farbu na rozdiel od väčšiny iných systémov, ktoré pripúšťajú aj menší počet kár, niektoré i dubl a dokonca singel. To nie je príjemné pre partnera, ak má optimálne reagovať po agresívnych zásahoch súperov.

Pokiaľ je otvárateľ bez dlhej farby, t. j. nemá v žiadnej viac ako štyri karty (distribúcie 4333, 4432 i 4441), dá to najavo otvorením 1♠!, ktoré ako jediné má konvenčný charakter (je prípravné), t. j. okrem svojho prirodzeného významu (dlhé trefy) pripúšťa i vyššie uvedenú možnosť.

Pozrite si ukážky otvorení:

♠KJ8 ♥Q64 ♦95 ♣AK872 1♠! (dlhé trefy)

♠KJ8 ♥Q642 ♦AK95 ♣Q2 1♠! (bez dlhej farby)

♠8 ♥KQ642 ♦AJ9543 ♣A 1♦ (dlhšia z dvoch dlhých)

♠AJ873 ♥KQ642 ♦A9 ♣3 1♠ (drahšia z rovnako dlhých)

Prehľad silných otvorení

Za silné považuje systém všetky ruky *od 19 bodov*, ale výnimočne aj otvorenie 1 bez tromfov, ktorého rozpätie čiastočne zasahuje do i „normálnej“ oblasti.

Systém pri silných otvoreniach kladie ostrú deliacu čiaru medzi vyvážené (4333, 4432 i 5332) a nevyvážené ruky (jednofarebné alebo viacfarebné „min. 5 + min. 4“).

Vyvážené ruky:

1BT 17 – 19 bodov (napr.: ♠KJ6 ♥KQ42 ♦AQ73 ♣K4)

2BT 20 – 21 bodov (napr.: ♠KJ6 ♥AQ542 ♦AQ9 ♣K4)

Distribúcia 5332 pripúšťa hocijakú päťkartovú farbu.

Čiastočne sem radíme i preventívne otvorenie:

2♦! 22 – 23 bodov (napr.: ♠AK6 ♥AQ5 ♦AQ932 ♣K4)

Toto otvorenie je konvenčné s dvomi významami:

- preventívne so 6 kartami v hocijakej drahej farbe,
- vyvážená ruka (4333, 4432 i 5332) a 22 – 23 bodov.

Otvorenie 2♣! je konvenčným (nič nehovorí o trefoch) a aj najsilnejším, tak ako v mnohých známych systémoch, ale s tým rozdielom, že jeho spodná hranica sily začína už od 19 bodov. Následná dražba má originálny štýl, ktorý okrem iného umožňuje zastaviť ju v niektorých prípadoch už na 2. stupni. Treba ešte podotknúť, že uvedená spodná hranica sily sa týka iba nevyvážených rúk; vyvážené (4333, 4432 i 5332) sa takto otvárajú až od 24 bodov.

Preventívne otvorenia

Systém Tatry v tejto oblasti využíva osvedčené postupy. Dôležitú úlohu tu zohráva známe **multí** (2♦!), o ktorom už bola reč.

Ďalšie dve hlášky na 2. stupni (2♥! a 2♠!) reprezentujú dvojfarebné ruky typu „minimálne 5 + minimálne 5“; popri draženej drahej farbe je druhou dlhou jedna z lacných, resp. piková po (2♥!). Partner pasuje, prípadne sa s krátkosťou v draženej farbe môže pokúsiť o zhodu v najbližšej. Pokiaľ je veľmi silný, konvenčnou hláškou 2BT! vyzve otvárateľa, aby ukázal svoju druhú dlhú farbu.

Bloky na vyššom stupni (3♣ a viac) sú štandardné – jednofarebné.

Reakcie partnera

Tu sa stretávame s tzv. **univerzálnym príkazom**. Ide o odpoveď 2♣! po prirodzených otvoreniach na 1. stupni:

1♦ – 2♣! 1♥ – 2♣! 1♠ – 2♣!

Iba po otvorení 1♣! je univerzálnym príkazom 1BT!.

Tieto konvenčné hlášky sú prakticky príkazom do hry, a teda partner ich použije vždy, ak má aspoň 12 bodov – bez ohľadu na distribúciu (teda i so zhodou alebo aj s vlastnou dlhou farbou). Prakticky ide o ruky, s ktorými by partner otvoril dražbu, keby bol na prvej pozícii. Potom sila ostatných hlášok partnera vo farbe je 7 – 11 bodov.

Ďalším špecifikom systému sú odpovede partnera vo farbe na druhom stupni (okrem konvenčných 2♣!), pretože sú nepríkazné. Teda je možné odpasovať ich, čo umožňuje zrealizovať záväzky, ktoré v iných systémoch nie je možné vydražiť (nová farba sa zvyčajne nepasuje).

Ak hovoríme o špecialitách systému, nesmieme zabudnúť na konvenčnú odpoveď 1♦! po otvorení 1♣!. Je to dôležitá viacnásobná systémová hláška, ktorá, okrem iného, pomáha v situáciách, keď je partner veľmi slabý a navyše má krátke trefy (vyhne sa nebezpečnému pasu). Systém túto konvenčnú hlášku využíva nielen s extrémne slabou rukou (zvyčajne s menej ako štyrmi trefmi), ale aj keď má normálnu silu (7 – 11 bodov), pokiaľ je splnená podmienka, že nemá drahý štvorlist (ten musí partner prednostne ukázať pri prvej príležitosti). Treba poznamenať, že ak je partner slabý (do 6 bodov), je drahá farba, naopak, vítaná.

Beztrmfové odpovede po prirodzených otvoreniach sú tiež prirodzené (zvyčajne krátkosť vo farbe otvorenia) a navyše sú úzko limitované opäť so snahou spresnenia dražby. Konkrétne:

1♦ – 1BT 1♥ – 1BT 1♠ – 1BT sila partnera: 7 – 9 b.

1♦ – 2BT 1♥ – 2BT 1♠ – 2BT sila partnera: 10 – 11 b.

Aby bol opis možných reakcií partnera kompletný, treba sa ešte zmieniť o jeho možnej agresivite, pokiaľ je veľmi slabý a chce narušiť dražbu súperov. Systém mu dáva možnosť

s podlimitnou rukou (0 – 6 bodov) skočiť v novej farbe, ak v nej má aspoň 6 kariet (napr. po otvorení 1♦ odpovie 2♥). Výnimočne je blokom i skok na 2BT!, ale iba po otvorení 1♣! (partner má dve hocikaké minimálne päťkartové farby). Po ostatných má skok na 2BT prirodzený význam so silou 10 až 11 bodov (ako ste videli v predchádzajúcich príkladoch).

Ďalšia dražba

Keď sa otvárateľ po normálnej odpovedi partnera (7 – 11 bodov) druhýkrát dostane na rad, zaradí sa na základe svojej sily do jednej z týchto dvoch kategórií:

MIN (minimálny) – 12 – 16 bodov

MAX (maximálny) – 17 – 18 bodov

To určí jeho ďalšie reakcie. S MIN draží v poradí (bez skoku) s tým, že jeho prípadná nová farba nesmie byť drahšia od farby otvorenia. S MAX draží skokom alebo využije tzv. reverz, t. j. zadraží novú farbu, ktorá je drahšia od farby otvorenia.

K dražbe po univerzálnom príkaze

Táto konvenčná odpoveď je odrazovým mostíkom pre ďalšie originálne konvencie, ktoré pomôžu nielen odhaliť slemové možnosti, ale i získať informácie, ktoré sú vo väčšine známych systémov nedostupné.

Prvé reakcie otvárateľa na univerzálny príkaz neberú do úvahy silu ruky; MIN a MAX sa nerozlišujú, pretože nie je možné pod úrovňou 3BT pasovať žiadnu hlášku, sila sa definuje až v záverečných fázach dražby. Hlavnou úlohou otvárateľa je ukázať distribučné prvky svojej ruky. Systém na tento účel vyčlenil 2. stupeň pre jednofarebné ruky (bez bočnej dražiteľnej farby) a patria sem i dvojfarebné ruky s bočným štvorlistom.

Tretí stupeň je rezervovaný pre výraznejšie distribúcie, konkrétne dvojfarebné iba s dlhými farbami (minimálne 5-5), trojfarebné (5440) a ruky s tromi dublami (7222).

Až v druhom kole partner reaguje podľa distribučných prvkov svojej ruky, napr. ukáže svoju dlhú farbu.

Pokiaľ je na linke zhoda vo farbe otvárateľa (alebo partnera), systém má k dispozícii účinné nástroje na získanie informácií o počte es ešte pod úrovňou hry (dokonca aj na 2. stupni). Vďaka nim sa získal významný dražobný priestor pre detailné otestovanie bočných farieb (lokalizácia figúr). Systém v takýchto prípadoch nepotrebuje konvenciu Blackwood, ktorá poskytne údaj o počte es až na piatom stupni.

Špecifikom systému je aj konvencia **Gerlach** (2BT! partnera v 2. kole), ktorá umožní partnerovi získať informáciu nielen o najkratšej farbe, ale aj definuje, či ide konkrétne o singel alebo šikenu. Potom môže svoju predstavu o distribúcii ruky otvárateľa ešte viac upresniť pomocou relé hlášok a získať tak dokonalý obraz o tom, či je na linke iba hra, alebo či je reálna šanca na malý alebo veľký slem. Prakticky má karty otvárateľa ako na dlani. Čo treba ešte viac?

Tento článok mal za cieľ zoznámiť vás s filozofiou systému Tatry. Pokiaľ by čitateľ mal záujem o jeho detailný popis, odporúčame navštíviť internetovú stránku Bridge Studio na www.bridgetatry.sk, kde získate podrobnejšie informácie.

Ivan Tatranský