**חוקים וכללים במשחק הברידג'**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **חוק/כלל** | **נושא** | | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ATP** | **A**dvice **T**o **P**layers | | זכור: מדובר בעצות לשחקני הברידג'. אל תבצע כלל באופן עיוור, אל תפסיק לחשוב בבהירות על היד שאתה מחזיק. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **SQOT** | **S**uit **Q**uality **O**vercall **T**est | | מבחן מנחה לאיכות סדרת ה-Overcall (אינו מובטח ב-100%) מתי להכריז Overcall ומתי Pass. הוסף את מספר הקלפים בסדרה למספר המכובדים בסדרה כולל ה-T, דהיינו: A, K, Q, J, T . התוצאה תיתן לך את גובה ה overcall- האפשרי. היה זהיר, במיוחד במצב פגיעות. האיכות הכוללת של שאר היד חשובה בדיוק כמו הסדרה שאתה רוצה להכריז overcall עימה. רעיון זה ניתן לשימוש ב- overcalls פשוט או Weak Jump Overcalls (5-10 נק' עם סדרה טובה של 6 קלפים. דוגמאות:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | הסדרה | SQOT | גובה ה-Overcall | | A8753 | 6 | Pass | | A97432; KQ764; AT852; AQ753 | 7 | 1 | | AKQ84; AQ9652 | 8 | 2 | | KJT832 | 9 | 3 = weak jump overcall אם לא פגיע;  אם פגיע-מחייב 7 קלפים בסדרה | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **כלל הזהב** | אין לחזור ולהכריז סדרה ב-Major אלא עם לפחות שישייה | | כלל זה חל הן על הפותח והמשיב, והן על היריבים. במשחק הברידג', יש הכרח להכיר לא רק את כוח ידו של השותף, אלא גם את אורך סדרתו / סדרותיו. לכן עדיף עבור שני השחקנים –השותפים להסכים כי הם משתמשים בכלל הזהב, וכתוצאה מכך, יימנעו אי הבנות. לאחר שפתחת ♥  1 או ♠ 1 ושותפך מגיב 1NT השולל תמיכה עבור ה Major- שלך, אין לחזור ולהכריז אלא עם לפחות שישייה בסדרה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **השותף/השותפה שלך** | זכור ששותפך ואתה באותו צד-בטח בו | | לפני שאתה יושב לדון במה שאתה משחק, אתה צריך להתחיל את השותפות שלך ברגל ימין. חצי מההצלחה "בקרב" היא שותף טוב.  זכור כי הגישה שלך לקראת שותפך חשובה כמו המומחיות הטכנית שלך במשחק. אל תשכח כי שותפך רוצה לנצח באותה מידה שאתה רוצה לנצח. לעולם אל תבקר או תביך את שותפך בפני אחרים. למד את סגנון שותפך, בלי קשר לאיך אתה מרגיש לגבי זה. אל תצפה משותפך להכריז בדיוק כפי שאתה עושה. כאשר שותפך מכריז, שקול מה יש לו, לא מה שאתה היית רוצה שיהיה. נסה לדמיין בעיות מנקודת המבט של שותפך. חפש את ההכרזה או את המשחק שיעשו את החיים הכי קלים. היה סימפטי עם שותפך אם הוא טעה. תן לשותפך לדעת שאתה אוהד אותו, ותמיד תמוך בו ב-100%. זכור כי Bridge הוא "רק" משחק קלפים. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **N-1** | תנאי מוקדם לשקול ביצוע משחק-לחץ Squeeze)) | | יש לספור את מספר הקלפים הפעילים שנותרו בסדרות שבידי אחד היריבים, ולסמנו: N. לכן N-1=מספר הקלפים המנצחים שהכרוז צריך כדי לשחק משחק לחץ ולהשיג בכך לקיחה נוספת. תנאי מוקדם למשחק הלחץ הינו "הפשטת" המגן מכל קלפיו העיקריים. העיתוי: בנקודה שבה מובילים בקלף הלחץ, הכרוז צריך להיות במצב, שבו הוא יכול לזכות בכל הלקיחות שנשארו מלבד אחת. במילים אחרות, אסור שיהיה לו יותר ממפסיד אחד כשהוא יוצא בקלף הלחץ. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **N+1** | תכנון משחק NT | | ניסיון לבסס הקלפים בסדרה הארוכה, הערך את מספר הלקיחות האבודות בסדרה לפני ביסוסן וקרא לזה N. הוסף 1 למספר הזה. התוצאה = מספר העוצרים בסדרה הארוכה של היריב שצריך להיות מסוגל להפוך את הקלפים בסדרה הארוכה ללקיחות מנצחות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **½** | מומלץ להעריך בחצי ערכו של מכובד בודד | | לעומת אס Singleton שערכו 4 נק', ערכו של מלך בודד, שייתכן ויופל ע"י האס של היריבים, בד"כ חסר ערך, אלא אם לשותפו האס או המלכה בסדרה. ל-Singleton ערך בחוזה בסדרה, אולם בשלב ההכרזות ולפני שנמצאה התאמה, אינך יודע אם אתה עומד לשחק בסדרה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **1** | ליריבים נותר שליט גבוה אחד | | מומלץ לעתים קרובות להתעלם מכך ולקחת לקיחות בסדרות אחרות – בהנחה שאין בעיית גישה לסדרה ארוכה. אם היריב יחתוך בשליט האחרון שבידו, נוכל להיפטר ממפסיד בסדרה אחרת. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **נמוך ראשון** | משחק הדומם | | אל תשחק את הקלף הנמוך ביותר שלך ראשון. הרוב המכריע של שחקני ברידג' במסגרת חברתית או Bridge Duplicate פשוט לשם הנאה. הם לא טורחים לנתח כל מהלך, כך כאשר היד נראית פשוטה הם משחק אותה באופן שגרתי ואוטומטי. החוקים של Bridge Duplicate אומרים כי כאשר הכרוז אומר לדומם לשחק נמוך, הדומם חייב לשחק את הקלף הנמוך ביותר בהזדמנות הראשונה, אבל העובדה הפשוטה היא שזה בדיוק מה שהוא עושה בכל פעם שהוא משחק בלי לחשוב, לעיתים קרובות למדי עם השלכות חמורות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2** | ביצוע עקיפות כאשר בידך הקלפים A ו-T בסדרה מפוצלת, לדוגמא :  A Q T ; A J 9  או K J T | | מומלץ בדרך כלל לבצע העקיפה הראשונה לעבר הקלף התחתון במכובדים המפוצלים, ולחזור בסיבוב השני בעקיפה לעבר המכובד הגבוה. לדוגמא: 1) בעקיפה מיד של:4 5 6 ליד:A Q T , יש לעקוף קודם את ה-J ובסיבוב הבא את ה-K, במקרה זה בשימוש בכלל 2 יש סיכוי 76% להרוויח 2 לקיחות ו-24% הזדמנות להרוויח 3 לקיחות בסדרה. 2) מיד של: 2 3 4 ליד A J 9, עקוף תחילה את ה-T ובסיבוב השני Q-K. במקרה זה תמיד נבצע לקיחה אחת וסיכוי של 38% ל-2 לקיחות אם נשתמש בכלל 2. מומלץ לקחת בחשבון כל המידע על חלוקות מיוחדות שבידי המתנגדים, התפלגות יוצאת דופן של סדרת השליט, החזקות קלפים מסויימים. ניתן לוותר על השימוש בכלל 2 כאשר אין צורך בלקיחה הנוספת לשם ביצוע החוזה. ככל שמספר הקלפים המשולבים בסדרה הולכת וגדלה מעל 7, פוחת היתרון בשימוש בכלל 2. ניתן במקום לבצע End Play עפ"י הנסיבות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2/3** | צריך 2 מ-3 המכובדים מלמעלה בהכרזת Pre-empt במושב השני | | וודא כי בידך 2 מ-3 המכובדים מלמעלה A K Q)) בהכרזת Pre-empt (הכרזת מנע-הפרעה) במושב השני. קיימת חשיבות למיקום מכריז פתיחת המנע. ככרוז אתה עשוי להפריע ל-2 היריבים. במושב השני אתה עלול להפריע גם לשותפך, במושב השלישי נותר להפריע רק ליריב אחד. בטבלה משמאל מפורטות מספר ההכרזות שנותרו אחרי הכרזת ההפרעה התיאורית מאוד, שמטרתה שיבוש הכרזות היריבים. | | | | | | | | | | | | | | | מכריז ה-Pre-empt | | | | היריבים | | | | | | השותף | | | | | |
| הכרוז | | | | 2 | | | | | | 1 | | | | | |
| מושב שני | | | | 1 | | | | | | 1 | | | | | |
| מושב שלישי | | | | 1 | | | | | | 0 | | | | | |
| **2-3-4** | הכללים של Ely  Culbertson לפתיחות  Pre emptive | | הערכת היד לקבלת החלטה על גובה הפתיחה, מבוססת על מספר המפסידים הצפוי ביחס למצב הפגיעות. בהנחה שליריבים אפשרות לבצע משחק והם יכריזו Double, ואתה מצפה ללקיחה אחת משותפך, השתמש בכללי 2-3-4 : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| לקיחות מנצחות צפויות | | | מצב פגיעות | | | | | | | הכרז בגובה | | | | | נפילה /ות עם Double | | | | הניקוד | | | | | | מונעת מהיריבים לבצע חוזה | | | | | |
| 6 | | | מעודד (רק היריבים פגיעים) | | | | | | | 4 | | | | | אחת | | | | 200- | | | | | | 420+ | | | | | |
| שווה (כולם פגיעים, או כולם לא פגיעים) | | | | | | | 3 | | | | | שתיים | | | | 300- | | | | | | 420+ | | | | | |
| 500- | | | | | | 620+ | | | | | |
| לא מעודד (רק היריבים לא פגיעים) | | | | | | | 2 | | | | | שלוש | | | | 500- | | | | | | 620+ | | | | | |
| **3** | הכרזה בגובה 3 באיזון | | כאשר הנקודות מחולקות במידה שווה בין 2 הצדדים, וההכרזות הגיעו לגובה 3 , עדיף להגן, אלא אם יש לכם 9 קלפים בסדרת השליט. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **4+4** | עדיפות להתאמת קלפי סדרת השליט | | עדיף לשחק בחלוקה 4+4 בשליט מאשר 5-3, (בהנחה ש-2 ההתאמות בעלות דירוג זהה). היתרון: אפשרות להיפטר ממפסידים (חיתוך ביד אחת והשלכת מפסיד בשנייה). הכלל משפיע על ההכרזה, לדוגמא: חלוקת ידך: ♠AQ5 ♥KJ74 ♦A863 ♣62, ושותפך פתח: 1♠,. בד"כ עדיף להראות את ערך היד (במקרה זה ע"י הכרזת 2♦, במקום העלאה מיידית של השותף ל-♠2, מכיוון שקיימת אפשרות שההכרזה החוזרת של השותף תהיה ♥2 ולשותפות יהיה עדיף לשחק בהתאמה 4-4 ב-♥, מאשר 5-3 ב-♠. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **4-5/6-9** | העלאה בסדרת השותף לאחר Take out Double | | התאם את גובה ההעלאה בסדרת שותפך לאחר הכרזת Take out Double של היריב, כמפורט בטבלה: | | | | | | | | | | | | | | | 4-5 נק' | | | | | | | 2♥ | | | Double | | | | 1♥ | |
| 6-9 נק' | | | | | | | 3♥ | | |
| העלאה טובה | | | | | | | 2NT | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **5** | חוזה בגובה 5 שייך להגנה | | עדיף להגן כנגד חוזה בגובה 5. (בהסתמך על נתונים סטטיסטיים), אלא אם לצד שלכם התאמה ארוכה במיוחד או התאמה כפולה. שים לב למצב הפגיעות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **5** | הכרזת סדרת -♥ לאחר פתיחת השותף ♠1 | | לאחר פתיחת השותף ב-♠1, יש להשיב ב-2♥ עם מינימום של 5 קלפים בסדרה, מכיוון שההכרזה משתמשת בטווח הכרזה יקר. לכן הכרז סדרת minor בת 4 קלפים. לאחר מכן אם הפותח יכריז -♥ 2, תוכל לעלות בסדרה באופן הרגיל. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **6** | שישייה בסדרה לאחר 1NT של המשיב | | שישייה בסדרה מתגלה כאשר המשיב מכריז 1NT ובהכרזתו השנייה מכריז סדרה חדשה.  לדוגמא : 1S P 1NT P  2H P **3C** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **6-4-2**  ו-**4-2-1** | מספר הנק' שיש להוסיף לחלוקת היד עפ"י מספר השליטים: ארבעה לעומת שלושה | | הערכת ידו של המשיב לפותח בסדרה, לאחר שהושגה הסכמה על סוג הסדרה בהנחה ששותפו-הפותח יהיה הכרוז, ע"י שילוב של כוח ה-HCP (4) שבידו עם ספירת הלקיחות שיושגו באמצעות חיתוך. במקרה של 2 סדרות קצרות, יש לספור את הקצרה יותר. כח זה יתבטא באמצעות כלל ה-6-4-2 וכלל ה- 4-2-1 כמפורט בטבלה שמשמאל. ניתן להוסיף נק' על כל שליט שמעבר לרביעי. במקרה של חוזה ב-NT יוחלפו נק' לקיחות החיתוך בנק' האורך בסדרה. מצד שני, אם המשיב יקבע את סוג הסדרה ויהיה הכרוז, יספור הפותח, שיהיה במקרה זה הדומם, את נק' לקיחות החיתוך שבידו. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | מספר השליטים | | | | | | |  | | | | |
| 3 | | | | 4 | | | הסדרה הקצרה | | | |
| 4 נק' | | | | 6 נק' | | | Void | | | |
| 2 נק' | | | | 4 נק' | | | Singleton | | | |
| 1 נק' | | | | 2 נק' | | | Doubleton | | | |
| **7** | עיכוב במשחק NT | | ע"מ למנוע משותפו של היריב שהוביל, לחזור אליו בסדרה. החסר מהספרה 7 את מספר הקלפים באותה הסדרה ביד ובדומם, והתשובה = מספר הפעמים שעליך לעכב בטרם תזכה בלקיחה. כאשר בידך רק A וקלפים נמוכים או קלף גבוה אחר, בתנאי שהקלפים הגבוהים ממנו כבר שוחקו. העיכוב-רק במידה ובידנו לקיחה (עוצר) בטוחה (אין סיכוי ללקיחה נוספת!) וזאת נדע רק לאחר שהיד השלישית משחקת. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **7 הנקודות** | הערכת ידי השותפות לאחר פתיחת Preemptive של היריב-האם "בטוח" להכריז (קו-מנחה) | | כאשר אתה ה-Over caller לאחר פתיחת Preempt של היריב מימינך, נדרשת לפחות פתיחה עם כח ואורך בסדרה צדדית, הנח שביד השותף 7 נק' מפוזרות בלי קונטרולים בסדרה ספציפית, הכרז בהתאם למה שתוכל לבצע. אם למשיב 7 נק' אין לקפוץ (זה מה שמכריז ה-Double מצפה ממנו). כאשר המשיב מכריז בגובה מינימלי, יכולה השותפות להעריך את כוחה לקראת המשך ההכרזות. אגב, ניתן ליישם כלל ה-7 כאשר ההחלטה קשה, הכלל מציע ל-Over caller לדמיין 7 נק' "רגילות" ביד השותף, בעוד "כלל האצבע" דורש מה-Over caller פתיחה וקוצר בסדרת היריב (למעט הכרזת NT עם עוצרים) הOver caller- הפיקח ירוויח מיישום כלל ה-7 בידיים חלשות יותר. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **7,9,11** | Two-Suited Takeout Bids | | מתי לבצע הכרזת Takeout2 סדרות. ההכרזה מבטיחה  Working points""= ה-HCP ב-2 הסדרות הארוכות+ה-HCP בסדרה צדדית בגין אסים ומלכים מוגנים. יש להתעלם ממלכות ונסיכים בסדרה צדדית, אלא אם תומכים. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  |  | | --- | --- | | מצב פגיעות | working points | | לא פגיע | 7 | | שווה | 9 | | פגיע | 11 | | | | | | | | | | | |
| **8** | Overcall בגובה 2 אחרי 1NT | | החסר מ-8 את מספר הלקיחות המפסידות (חוסר של A או K או Q) ב-2 הסדרות הארוכות שלך. אם התוצאה +2 הכרז Overcall; אם התוצאה פחות מ-2 אל תבצע overcall, עדיף להגן. הדרישות: יש לך HCP +6, (2 + 6 = 8 ומכאן שם הכלל) וחמישייה בסדרה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **8** | Preemptive | | הוסף למספר הקלפים בסדרה הארוכה (לפחות 6) את מספר המכובדים באותה סדרה, אם התוצאה 8, הכרז בגובה 2; אם התוצאה 3, הכרז בגובה 3. אין למנות J ו-T אלא אם יש מכובדים נוספים כגון: A K Q. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Eight-ever Nine-never | משחק בשליט בהיעדר  ה-Q | | באין מידע אחר, אם לכרוז 8 שליטים בין 2 הידיים-עקוף, אם יש 9 שליטים, עדיף לשחק מלמעלה ולהפיל את ה-Q. נסה לקבל מידע נוסף לפני קבלת ההחלטה (לדוגמא: היריבים פתחו בהכרזת מנע ורבים הסיכויים לשליט בודד אצל הפותח ו-3 אצל שותפו). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 never - ever**9** | הכרזה תחרותית לגובה 3 | | בהכרזה תחרותית ""8 never 9 ever: כאשר ידוע כי אתה ושותפך מחזיקים רק 8 קלפים בסדרת השליט, אל תתחרה לגובה 3 כאשר היריבים דוחפים אתכם, אבל עם 9 קלפים בסדרת השליט, דחוף ההכרזה לגובה 3. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **9** | תשובה ל-Re-openingDouble של שותפך | | Pass, אם תוצאת חיבור גובה החוזה+מספר הקלפים בסדרת היריב+מספר המכובדים בסדרת היריב (כולל 10) =9 או יותר; אם 8 או פחות, על השותף להכריז. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **8/9** | הכר' Penalty Double | | אם היריב הכריז 1NT Overcall על פתיחת שותפך, ובידך 8/9 נק', הכרז מיידית Penalty Double, להראות את "מאזן הכוחות" | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **9** | האם להכריז Double על החוזה הסופי של היריבים | | הוסף הערך המספרי של חוזה היריב למספר הקלפים שבסדרת השליט שבידך, אם התוצאה שווה 9 (או יותר) הכרז Penalty Double אם התוצאה היא 8 או פחות, על המגן להכריז Pass (או להמשיך ולהכריז עפ"י הכח / התאמה שבידי המגנים) לדוגמא, החוזה 4♠ ואחד המגנים מחזיק 5 קלפי ♠, כך שהתוצאה =9, ועל המגן להכריז Penalty Double . | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **10** | בחינת Penalty Double מתחת ל-game של היריבים | | מספר ה-HCP (4) ביחד של השותפות=+20; קיים חוסר התאמה שלך עם שותפך; תוצאת מס' השליטים המנצחים + גובה הכרזת השותף=+10. בידך A Q x (2 לקיחות מנצחות) בסדרת ה-Major של היריב מימינך, כאשר היריבים ממשיכים להכריז בגובה 2 (8 לקיחות). עפ"י כלל 10: מאחר שהתוצאה : 10 =8+2, מתחייב Penalty Double. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| גובה הכרזות היריבים | | | | | | מס' הלקיחות הדרוש | | | | מס' השליטים המנצחים הנדרש ל-Double (בהנחת חוסר התאמה עם השותף) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | 6 + 1 = 7 | | | | 3=10-7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | 6 + 2 = 8 | | | | 2=10-8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | 6 + 3 = 9 | | | | 1=10-9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **11** | חישוב מספר קלפים בסדרה - הובלה כנגד חוזה ב-NT (3) | הובלת פתיחה בקלף הרביעי מלמעלה בסדרה מאפשרת לך לחשב את מספר הקלפים הגבוהים יותר מקלף ההובלה בסדרה, המוחזקים ע"י הכרוז. 11 פחות ערך קלף ההובלה=מספר הקלפים הגבוהים מקלף ההובלה אשר ביתר הידיים (הכרוז, הדומם ובידך). חישוב לפי כלל זה יסייע לך לפעמים לעשות עקיפה עמוקה יותר כנגד הקלפים הגבוהים שביד הכרוז, או להחליט באיזה סדרה להמשיך. החוק אינו מתייחס להובלה של קלף מכובד (A;K;Q; J). ככל שקלף ההובלה גבוה יותר, כך קל יותר ליד השלישית לחשב את הקלפים החסרים, ולעמוד על מבנה היד של הכרוז. חוק ה- 11 מאפשר גם לכרוז לחשב את מספר הקלפים הגבוהים מעל לקלף ההובלה, ולפי חישוב זה לתכנן את המהלך שלו.(10) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **12** | בחינת Penalty Double מתחת ל-game של היריבים | בדומה לכלל 10. מספק קריטריון משני לשקול Penalty Double בעת החזקת מספר מספיק של קלפי השליט ללא מכובדים ברמה נמוכה. מספר ה-HCP (4) ביחד של השותפות=+20; קיים חוסר התאמה שלך עם שותפך; תוצאת מס' השליטים (כל שליט) + גובה הכרזת השותף=+12. אם התוצאה=+12 מתחייב Penalty Double. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| גובה הכרזות היריבים | | | | | | מס' הלקיחות הדרוש | | | | | | מס' השליטים (ללא מכובדים) הנדרש ל-Double | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | 6 + 1 = 7 | | | | | | 12 - 7 = 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | 6 + 2 = 8 | | | | | | 12 - 8 = 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | 6 + 3 = 9 | | | | | | 12 - 9 = 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | 6 + 4 = 10 | | | | | | 12 - 10 = 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **12** | משחק לחץ Squeeze)) | כדי לבצע משחק לחץ ב-2 סדרות, עליך להחסיר את מספר הלקיחות הבטוחות מהמספר 12. התוצאה תאמר לך מכמה לקיחות עליך להתחמק ("Duck") ולהפסיד לפני שתריץ את כל הקלפים המנצחים שלך בניסיון למשחק לחץ. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **13** | התנאי לביצוע כל 13 הלקיחות | במצב בו ניתן להכריז סלאם, כאשר קיימת התאמה חזקה בסדרת השליט ללא קלפים מפסידים ב-3 הסיבובים הראשונים בכל אחת מהסדרות, סביר להניח שתנצח את כל 13 הלקיחות. אולם אם לא, הסתפק בסלאם ולא בסלאם גדול. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **14** | הכרזת סדרה חדשה בגובה 2, בתשובה לפתיחת השותף | אם תוצאת חיבור HCP (4) + מספר הקלפים בסדרה הארוכה שלך היא לפחות 14, ניתן להכריזה בגובה 2. יצוין כי זה לא בהכרח נבון להחיל כלל ה- 14 ללא אבחנה, אלא יש לבחון האם עפ"י ידך ההכרזה הנכונה הינה 1NT, או אפילו Pass, בהתחשב בכך ששותפך ייאלץ להכריז שוב בגובה 2 ומעלה, וייתכן שיאמר Pass, ותישאר בחוזה של 2 בסדרה ללא תמיכה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **14** | משחק לחץ | אם תוצאת חיבור מספר הלקיחות המנצחות שלך+מספר הלקיחות שלך שחייבים לאבד+מספר הקלפים שחובה על אחד המגנים להחזיק בסדרות המאוימות, הינה 14, קיימת אפשרות למשחק לחץ. אם התוצאה 13-משחק לחץ לא אפשרי. ניתן להשתמש בכלל ה-14 הן בלקיחת הפתיחה והן בכל נקודת זמן בה הכרוז מעריך שהחוזה ייפול בלקיחה אחת. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **14** | מספר הנקודות ביד השותף | כאשר אתה מגן כנגד חוזה NT, תניח (בתור התחלה), כי ליריבים יש HCP 26 ביניהם. חסר 26 מ-40 (המספר הכולל של HCP האפשרי) ותמצא כי השותפות שלך מחזיקה 14 HCP (בערך). אם יש לך 4 מהן, לשותפך יש בערך 10, וכן הלאה. השתמש ב"כלל" זו כנקודת התחלה כדי לגלות מהם הקלפים שאתה צריך ששותפך יחזיק. מספר הנקודות הסופי המוחזק בידי צד הכרוז יכול להיות מותאם (למעלה או למטה) ברגע שאתה רואה את הדומם. כלל אצבע זה שימושי ביותר כאשר היריבים פתחו NT1. כאשר היריבים הגיעו ל -3NT בדרכים אחרות, הם עלולים להיות חסרים כמה נקודות, סומכים יותר על הרצת סדרה עבור 5 או 6 לקיחות.  שים לב שאתה צריך ליישם עקרון זה כאשר אתה מגן כנגד חוזה בסדרת שליט. תניח שלצד הכרוז ביחד כ 24 HCP (בתוספת כמה נקודות חלוקה אבל ספור רק HCP) הוסף את הנקודות שלך לזה ובכך לחשב כמה HCP יש לשותפך. למשל אם הוא צפוי להיות עם כ 4 HCP והוא מופיע עם אס בשלב מוקדם מידו, אז אתה יודע שאתה בעצמך כשותף לא יכול לצפות שיבוא עם יותר נקודות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **15** | פתיחת היד הרביעית | לאחר 3 Pass, הוסף ל-HCP (4) את מספר קלפי ה- ♠, רק אם התוצאה 15 ומעלה פתח, אם לא- Pass. הכלל חל בידיים גבוליות.  הערכה כאשר יד אין כוח מספיק כדי לפתוח בהכרזות באמצעות   ספירת הנקודות המסורתית. (11) | | | | | | | | | | | | | HCP | | מינימום קלפי Spades נדרשים לפתיחה | | | | | | | | | | | | | | סכום | | |
| 10 | | 5 | | | | | | | | | | | | | | 10+5 = 15 | | |
| 11 | | 4 | | | | | | | | | | | | | | 11+4 = 15 | | |
| 12 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | 12+3 = 15 | | |
| **16** | העלאה ל-3NT | העלה ל- 3NT לאחר הכרזת 1NT של השותף, אם תוצאת החיבור של HCP בידך ומספר הקלפים מ-8 (כולל) ומעלה= 16 או יותר | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **17** | תשובה לפתיחת השותף ב-Weak Two | אם תוצאת החיבור של HCP + מספר השליטים בסדרת שותפך שווה 17 או יותר, ובידך תמיכה של +2, הכרז משחק בסדרת שותפך. אם התוצאה מעל 10 ופחות מ-17, העלה ל-3 בסדרה. אם אינך בטוח, הכרז 2NT=קונבנציית Ogust, אם התשובה ♥3 (יד טובה=9-10 נק', סדרה גרועה) או ♠3 (יד טובה, סדרה טובה = מכילה 2 קלפים מתוך: A,K,Q) הכרז משחק בסדרה בגובה 4, אחרת העלה רק לגובה 3 . | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **18** | Losing Trick Count | ספירת הלקיחות המפסידות - טכניקת הערכת יד המבוססת על ספירת המפסידים האפקטיביים בחוזה שליט. יש לחבר את מספר  הלקיחות המפסידות בידך ואת מספר הלקיחות המפסידות בידו של שותפך, ולהחסיר הסיכום מהמספר 18. התוצאה הינה גובה החוזה שיש להכריז. מינימום פתיחה ביד = 7 מפסידים. מינימום תגובה ביד = 9 מפסידים. (12) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **20** | פתיחה בידיים גבוליות | כדאי לפתוח אם תוצאת חיבור HCP + מספר הקלפים ב-2 הסדרות הארוכות היא לפחות 20 (כדאי להקפיד שעם ידיים חלוקתיות יהיו הנקודות מוגנות-במיוחד בסדרות הארוכות). לא מומלץ לפתוח עם: Qxxxx; ♥K; ♦Kx; ♣ Kxxxx ♠ במושבים 3 או 4, צריך רק לקיחה וחצי מהירות (הכלל של 21 וחצי). אם יש לך יד אומללה ללא אסים והיד מתאימה לכלל של 20 (4) רסן את האינסטינקטים הטבעיים שלך ועבור-pass במקום לפתוח במיוחד אם אתה יהיו לך בעיות rebid מאוחר יותר | | | | | | | | | | | | | | | | | הסכום | | | | | 2 הסדרות הארוכות | | | | | | | | | |
| מספר ה-HCP | | | | | | מספר הקלפים | | | |
| 9+11 = 20 | | | | | 9 | | | | | | 11 | | | |
| 10+10 = 20 | | | | | 10 | | | | | | 10 | | | |
| 11+9 = 20 | | | | | 11 | | | | | | 9 | | | |
| 12+8 = 20 | | | | | 12 | | | | | | 8 | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **22** | פתיחה בידיים גבוליות HLQT count | כדאי לפתוח אם תוצאת חיבור HCP + מספר הקלפים ב-2 הסדרות הארוכות + מספר הלקיחות המהירות היא לפחות 22. H=HCP; L=Length ;QT=Quick Tricks. ודא כי המכובדים שלך הם בסדרות הארוכות שלך ולא singletons או doubletons. הורד הניקוד כאשר החלוקות בתבנית: 4333 או: 5332, שבהן הכוח שלך נמצא בסדרות הקצרות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **23** | המשך הכרזה עם 23 נקודות | כאשר לצד שלכם לפחות 23 נק' והיריבים התערבו בהכרזה, עליך המשיך ולהכריז (Double או הכרזה אחרת), ולא Pass. אם תוותר, תתן ליריבים רישיון "לגנוב", מאחר ולפותח יש 16HCP בממוצע ולמשיב לפחות 7HCP עליו להמשיך בהכרזה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **24** | ספירת הפסדי לקיחות. הערכת היד לקביעת גובה ההכרזה הנכון | כאשר שתי הידיים בעלות תבניות חלוקה שונות. הכלל: צעד 1: ספור את המפסידים שלך והנח 7 מפסידים ביד השותף שלך. הכלל: 24-7 (המפסידים שלך ) = מספר הלקיחות. הפחת המספר ב- 6 ע"מ לקבוע את גובה ההכרזה. צעד 2: השותף יתקן את ההכרזה עם פחות מ-7 מפסידים. הערה : רק 3 הקלפים הראשונים בכל סדרה נחשבים כאשר סופרים מפסידים בכל סדרה. (7) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **25** | הכרזת משחק מלא | אם מספר הנקודות של השותפות הוא +25 - בהנחה שיש התפלגויות רגילות וחלוקה נורמאלית - משחק מלא צריך להיעשות רוב הזמן. המסקנה של כלל זה היא: אם לשותפות יש פחות מ 25 נקודות ביחד - משחק מלא אינו אפשרי אלא אם כן החלוקה מיוחדת. במקרה זה אתה צריך לעבור –pass בהקדם האפשרי. הערה: עפ"י מספר מקורות דרושות +26 נק' למשחק מלא. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **26** | הערכת היד לאחר Splinter של השותף | אם השותף שלך הכריז Splinter, אתה יכול להוסיף לנקודות המובטחות משותפך את הנקודות שלך מלבד סדרת ה-Splinter. אם התוצאה 26 או יותר אתה צריך לשקול הכרזת סלאם. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **30** | מספר הנק' הרלוונטיות להכרזת סלאם | כאשר לשותף Void בסדרת היריבים וכאשר קיימת התאמה חזקה בסדרת השליט, מספר הנקודות הרלוונטיות לקביעת החוזה הנכון הינו 30 (ולא 40). יהיה ניתן להכריז סלאם עם 23-24 נק' וסלאם גדול עם 26 נק'. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **למשחק** | | | **דרושים** | | | | | **למשחק בסלאם** | | | | | | **דרושות** | | | | **למשחק בסלאם** | | | | | | | **דרושות לפחות** | | | | | | |
| בסלאם | | | כל האסים וכל המלכים | | | | | עם חלוקות מאוזנות | | | | | | 37 נק"ג | | | | לסלאם גדול בצבע | | | | | | | 36 נק' כולל נק' חלוקה | | | | | | |
| בסלאם קטן | | | ארבעה מתוך 5 האסים | | | | | לסלאם (קטן) עם חלוקות מאוזנות | | | | | | 33 נק"ג | | | | לסלאם קטן בצבע | | | | | | | 32 נק' כולל נק' חלוקה | | | | | | |
| **33** | לביצוע חוזה 6NT דרושות 33 נק', ולא 4 אסים ו-4 מלכים | המפתח לביצוע חוזה NT הינו כח טבעי של HCP(4). בד"כ דרושות HCP33 לביצוע חוזה של 6NT. החזקת 4 אסים ו-4 מלכים תביא ל-8 לקיחות, אך לנסיכים ולמלכות ערך יקר. כאשר הם לצד האסים והמלכים ערכם לעתים קרובות יהיה שווה לערכם של המלכים והאסים. רצף של A K Q J יביא ל-4 לקיחות. העלאה מיידית של 4NT בהכרזת NT משוחקת בד"כ כ- Quantitative, ומבקשת מהשותף להעריך את ידו. אם ניקוד ידו מקסימאלי יכריז 6NT (ללא קשר למספר האסים והמלכים שבידו). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **40** | היכן נמצאות שאר הנק' | כאשר הנך רואה את קלפי הדומם, הוסף את מספר ה-HCP שבידך לאלו של הדומם, ואת מספר הנק' בקלף ההובלה, וכל שניתן להיווכח מן ההכרזות. הפחת התוצאה מ-40, וכך יהיה לך אומדן טוב היכן ממוקמות שאר הנק' החסרות. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **עקרון הבחירה המוגבלת**  **(Restricted Choiceׂ)** | | עפ"י ההסתברות: כאשר יריב משחק קלף מכובד יש להניח שהוא אינו מחזיק קלף מכובד צמוד לו (אלא אם מדובר באינדיקציה חזקה יותר כמו קלף הובלה). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **עקרון הכוח המרוכז** | | כשכל התנאים האחרים שווים, מכובדים המרוכזים באותה סדרה שווים יותר מאלה המתחלקים בין סדרות שונות. בחוזה NT, הכרז באופן מתון כאשר הקלפים מפוזרים על פני כל הסדרות; היה אגרסיבי יותר אם הכוח מאוחד. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **סך כל הלקיחות** | הכרזות תחרותיות (להכריז או לא).  החוק יותר מדויק כשמספר הנקודות שווה בין המתנגדים. | במשחק בסדרה, סך הכל מספר הלקיחות שניתן להיות מושג על ידי שני הזוגות =סכום השליטים בשתי הסדרות הטובות ביותר שלהם. סך הלקיחות אצל 2 הזוגות=סך השליטים שהם מחזיקים. אם לך ולשותפך התאמה של 8 קלפים, וכך גם ליריבים-יש סה"כ 16 שליטים - מסקנה שיש יחד 16 לקיחת (אם נבצע 9 לקיחות בSpades- הם יבצעו 7 ב-Hearts. אם נבצע 8 לקיחות בSpades- הם יבצעו 8 בHearts- וכו'. כלל זה יעזור לך לחשב האם כדאי להכריז במצב שחלוקת הנקודות שווה (או לרעתך): אם יש לשני הצדדים 9 קלפים ביחד הם יכולים להגיע לחוזה בגובה 3! אם יש להם 10 קלפים הם יכולים להיות בחוזה בגובה 4! | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **קלף גבוה מהיד הקצרה** | | למניעת חסימה, כאשר רצף קלפים גבוהים מחולקים בין שתי הידיים, שחק קודם בקלפים הגבוהים מהיד שבה הסדרה קצרה יותר. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **The Odd-Even Rule** (1) | חלוקות קלפים | כאשר ליריבים מספר בלתי זוגי של קלפים בסדרה, החלוקה בעלת הסיכוי הרב ביותר היא החלוקה השווה ביותר. לדוגמא: אם ליריבים יש 5 קלפים בסדרה, הם יתחלקו 3-2. כאשר יש ליריבים מספר זוגי של קלפים בסדרה, החלוקה בעלת הסיכוי הרב ביותר היא החלוקה הבלתי שווה. לדוגמא: אם למתנגדים יש 6 קלפים בסדרה, ברוב המקרים הם לא יתחלקו 3-3 אלא יתחלקו 2-4. (2) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **מתי לא לכסות מכובד במכובד** | | כאשר הכרוז מוביל מכובד מתוך שני מכובדים ברצף, (אלא אם אתה יודע שלכרוז יש אורך בסדרה) המגן צריך לשחק נמוך על המכובד הראשון, אך עליו לכסות את המכובד השני. במקרה של ספק, שחק לפי הכלל הבא: כסה כאשר אתה יכול לראות שני מכובדים של היריב משמאלך או מכובד אחד מימינך; שחק נמוך כאשר אתה יכול לראות מכובד אחד של היריב משמאלך או שני מכובדים מימינך. זכור שמטרתו העיקרית של כלל כיסוי מכובד במכובד היא כדי להגביה קלפים בינוניים שבידי ההגנה. אל תכסה כאשר אין מה להגביה! | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **שמירת כניסות במשחק NT** | | כאשר באפשרותך לזכות בלקיחה בכל אחת מהידיים, שמור את הקלף הגבוה ביד שבה אתה עשוי להצטרך לכניסה במשך המשחק. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **כלל אצבע** | **לכרוז** | שחק תמיד וקודם כל לפי ההיגיון. אם אתה רואה רק אפשרות אחת כדי לבצע את החוזה, שחק כאילו זה המצב. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **למגן** | כאשר אפשר להפיל את החוזה רק אם לשותף יש קלף מסוים, עליך להניח שיש לו את הקלף ולשחק בהגנה בהתאם לכך. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **שני נמוך** | משחק המגן | בדרך כלל שים קלף נמוך (והכרח הכרוז לנחש) ואל תזכה בקלף גבוה גם אם ביכולתך. כלל זה נכון גם אם באפשרותך לזכות בלקיחה ע"י חיתוך-סמוך על יד שותפך. לרוב יהיה זה נכון לחתוך אחרי קלף גבוה. אם תחתוך ביד שנייה או שלישית לפני קלפים גבוהים, תאפשר ליריב להשליך קלף נמוך ואז: 1. כנראה שחתכת לקיחה שהיתה יכולה להיות של שותפך. 2. החלשת את כוח השליטים של ההגנה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **מתי-שני גבוה/שני חותך** | משחק המגן | למרות הכלל "שני נמוך", עליך לשחק קלף בכיר ע"מ לקבל מיד את ההובלה, כאשר הכרוז הוביל קלף נמוך לכיוון הדומם עליך לזכות בלקיחה ביד השנייה במקרים הבאים:   1. בלקיחה זאת תפיל את החוזה. 2. בידך לקיחות נוספות ובטוחות ע"מ להפיל החוזה. 3. קיים חשש שאם לא תזכה בעיתוי זה בלקיחה הקובעת, אתה עלול לא לזכות בה כלל. 4. ידוע ממהלך ההכרזות כי בידי היריב סדרה ארוכה ואיכותית שעליה ישליך את כל הקלפים המפסידים שלו. בנסיבות אלו, על היד השנייה לעלות אפילו עם ה-A. 5. במהירות כדי לתפוס את ההובלה כדי לתת לשותף חיתוך. 6. כדי לנצל את הלקיחה שעשויה להיעלם, יש לך K54 ובדומם יש Q7 והכרוז מוביל נמוך מהיד הסגורה. 7. שימור כניסה אפשרית לידו של השותף, המגן האחר | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **שלישי גבוה** | משחק היד השלישית | כאשר בדומם | | | | | | | | | | כאשר השותף מוביל בקלף | | | | | | | | | על היד השלישית לשחק (5) | | | | | | | | | | | | |
| קלפים קטנים בלבד | | | | | | | | | | שמבטיח מכובד | | | | | | | | | את הקלף הכי גבוה | | | | | | | | | | | | |
| ששולל מכובד | | | | | | | | | אינה חייבת לשחק שלישי גבוה | | | | | | | | | | | | |
| מכובד | | | | | | | | | | מבקש מהדומם את המכובד | | | | | | | | | עלינו לכסות | | | | | | | | | | | | |
| מבקש קלף קטן | | | | | | | | | הקלף האמצעי (לא המכובד) | | | | | | | | | | | | |
| כאשר שותפך מוביל K ובידך Doubleton אס (Ax), עליך לזכות בלקיחה עם ה-A (overtake), לשותפך ה-Q בסדרה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| כאשר שותפך מוביל Q ובידך ה-A וה-K לא בדומם, עליך לזכות ב-A, כי ייתכן שה-K Singleton וה-A ייחתך! | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוזה ב-NT או ב- minor** | | ביד מאוזנת חוזה של 3NT יותר טוב מ-5 ב-minor. בתחרות Top-Bottom במיוחד חשוב לשחק NT ולא ב-minor. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ה-Major יותר חשוב מה-minor!** | | גם כאשר יש למשיב תמיכה טובה בסדרת ה-minor של שותפו הפותח, עליו להכריז תחילה הרביעייה ב-Major (אפילו בסדרה לא טובה). | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **הכרזה מחייבת – את הפותח** | | הכרזת סדרה חדשה ע"י המשיב מחייבת כמעט תמיד (6) את השותף הפותח להכרזה נוספת. לעומת זאת, הכרזת סדרה חדשה ע"י הפותח אינה מחייבת שותפו ובד"כ יכריז המשיב Pass. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ההכרזה במצב של אי-התאמה** | | כאשר אין התאמה, ואין אפשרות למשחק מלא, הפסק להכריז. משחק ללא שליט אינו פתרון לאי-התאמה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **עם תמיכה שווה ב-2 סדרות שותפך-חזור לסדרתו הראשונה** | | כאשר שותפך מכריז שתי סדרות ויש לך מספר שווה של קלפים ל אחת מהסדרות , החזר את שותפך אל הסדרה הראשונה שהכריז, אפילו אם זה אומר לעלות בגובה ההכרזה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק החלוקה של Culbertson** | | אם ידך והיד בדומם הינן חלוקתיות מאוד עם singleton בכל אחת משתי הידיים, צפה שגם ידי היריבים יהיו חלוקתיות באופן מוזר . צפה שקלפי השליט שלך יתפלגו 3-1 ולא 2- 2. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **אל תספור נקודות בהסתמך על מלכה או נסיך בסדרה בה היריבים הכריזו ותמכו** | | כאשר היריבים הכריזו ותמכו זה בזה ויש לך נסיך או מלכה בסדרה שלהם, אל תספור נקודות עבור אותם מכובדים.  מכובדים משניים יכולים לקחת לקיחות בהגנה, אבל לעתים רחוקות ייקחו כאשר אתה הכרוז. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Unattended Strong Suits – ללא התערבות בסדרות חזקות** | | כאשר הכרוז מתעלם מסדרה חזקה בדומם חסרת מכובד אחד, הנח שלכרוז יש את המכובד.  אם הוא לא, זו תהיה הסדרה הראשונה בה היה מוביל – הכלל של  "סדרות חזקות ללא התערבות " . | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **כמגן, מה תשליך כאשר בדומם סדרת צד קצרה והכרוז מושך את כל שליטי הדומם** | | כאשר יש סדרה צדדית קצרה בדומם והכרוז מושך את כל השליטים של הדומם,  המסקנה היא כי שלכרוז אין מפסידים בסדרה זו כדי  לחתוך. המשמעות:  זה בטוח להשליך את הסדרה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **טכניקה של פיתוח סדרה ע"י חיתוך** | | לביצוע טכניקה של פיתוח סדרה ע"י חיתוך עליך:   1. לספור הקלפים שיצאו בסדרה הצדדית. 2. למשוך שליטים ברגע שהסדרה הוגבהה. 3. לשמור על כניסות לביצוע החיתוכים וכניסה נוספת כדי ליהנות מהקלפים שהגבהת. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **שים לב לגורמים נוספים מעבר לנקודות** | | נקודות לא גורמות ללקיחות. נקודות הקלפים הגבוהים (HCP) הם רק קו מנחה גס מאוד, וכמעט אינן כל כך חשובות כמו גורמים אחרים. שכח את הנקודות, והסתכל על התאמה. הסתכל על סדרות ארוכות, סדורות טובות, לקיחות פוטנציאליות, איכות היד, מיקום וחלוקה. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חיתוך מפסידים ביד הקצרה** | | יש לחתוך מפסידים ביד בה סדרת השליט קצרה. העיתוי: לפני משיכת השליטים. יוצא דופן: היפוך הדומם | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **קבל את ההחלטה בעצמך** | | כאשר אתה יודע מה לעשות- עשה זאת. אל תגרום לשותפך לנחש. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ALPS** | | = Always Lead Partner 's Suit. תמיד הובל בסדרת השותף. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ARYPS** | | = Always Return Your Partner Suit. השותף יכול לבסס את סדרתו , או שהשותף יכול לקבל חיתוך כי הוא הוביל מקוצר ולבסוף זה טוב למורל השותפות לכבד את הובלת השותף. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **DAB= Directional Asking Bid** **הכרזת שאלה כיוונית** | | אתה ושותפך מכריזים minor והיריבים overcalls ב-Major. אתה עדיין מתאר לעצמך את הסיכויים ל-3NT. השתמש ב-DAB הכרז את סדרת היריבים לחיפוש עוצרים בסדרה זו - אם ביד השותף העוצרים הדרושים יוכל כעת להכריז 3NT.  אם היריבים נכנסים למכרז שלך, ואתה עדיין רוצה להיות בחוזה NT ואתה מודאג מהסדרה שלהם השתמש ב- DAB על ידי הכרזת הסדרה שלהם המבקשת השותף להכריז NT עם לפחות QXX או JXX בסדרת היריבים כי יש לך חצי עוצר בעצמך | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **High Fives** | | עם שתי חמישיות בכל המצבים, אם בפתיחה, במענה או overcalling עליך להכריז את הסדרה הגבוהה ראשונה | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **M**iddle-**U**p-**D**own **– M.U.D.** | | משלושה קלפים נמוכים, הובל בלקיחה הראשונה מהאמצעי; בשנייה בגבוה ובשלישית מהנמוך | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **The Protective Position** | | במושב הרביעי זה הזמן להכריז ולשמור על האיטרנס שלך ושל שותפך, ולכן זה נקרא: The Protective Position . במושב רביעי הכרזה של 1NT מראה רק 10-14 נק' ויד מאוזנת. אם אתה רק יושב ומכריז pass יהיו לכם כמה יריבים שמחים מאוד יריבים-היה תחרותי. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **חוק/כלל** | **נושא** | **פירוט** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Penalty Double** | | לאחר שאחד השותפים ביצע Overcall דו-ספרתי, כל Double מצד השותף השני הוא Penalty ועל השותף להכריז pass, לא משנה מהי חלוקתו וכוחו בידו! | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **RONF** | | לאחר שהכרזת preempt, ושותפך מכריז או סדרה חדשה מתחת לגובה משחק מלא או " 2NT", אתה לא יכול לעבור-pass. זכור את ראשי התיבות “Raise Only Non-Force) "RONF) ( העלה רק ללא כוח ). שום דבר אחר מאשר העלאה בסדרת ה -preempt הוא מחייב | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **ABCD'S** | סימן לזיכרון בהערכת היד | A | | **A**ces | | | אסים ומלכים | | | | (קונטרולים): בלעדיהם היד חלשה בהרבה יותר | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | | **B**idding | | | הכרזה | | | | הכרזה שלנו ושל היריבים | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| C | | **C**oncentration | | | ריכוז קלפים גבוהים | | | | ריכוז של הקלפים הגבוהים (קלפים גבוהים עוקבים טובים מקלפים גבוהים מפוזרים או מקלפים גבוהים בסדרות קצרות | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| D | | **D**istribution | | | חלוקה | | | | ידיים חלוקתיות חזקות מידיים מאוזנות | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| S | | **S**pot cards | | | עשיריות ותשיעיות | | | | עשיריות ותשיעיות משפרות מאוד את איכות הסדרה | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **כלל השתקנים** | | אין לדון בברידג' עם שותפך בזמן שאתה משחק. לקחת את נדר השתיקה של השתקנים יבטל שתי בעיות לעיל לפני שהן יתחילו; שמירת הניתוחים והוויכוחים למועד מאוחר יותר תאפשר לשפר את הריכוז ולהפחית את שיעור השגיאות. מומלץ לא לאפשר חריגים, מלבד מחמאה קצרה כמו 'שיחקת טוב ". כאשר שותפך השתמש בקונבנצייה באופן בלתי צפוי, שחק את זה כמו שזה היה בשימוש או מובן עד שתהיה הפסקה מספיק ארוכה כדי להכין הסכם חדש. אם הבעיה היא לזכור ידיים לדיון מאוחר יותר, כתוב אותן. אם אתה משחק bridge rubber, שמור על פנקס קטן שימושי. בטורניר, יש מקום על כרטיס הניקוד, רשום לעצמך הערה לצד מספר הלוח. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **כללי עקיפה** | נוסחה כללית לעקיפה (9) | **מספר קלפי היריב** | **עקיפה או נפילה** | **מספר קלפי היריב** | **עקיפה או נפילה** |
| 2 | שחק על נפילה | 5 או 6 (8) | עקוף כנגד ה-K או ה-Q אך לא כנגד ה-J |
| 3 או 4 | עקוף כנגד ה-K אך לא כנגד ה-Q או ה-J | 7 | עקוף כנגד ה-K, ה-Q וה-J |

(1) Odd = מספר אי-זוגי / Even = מספר זוגי

(2) למשל, עקיפה פשוטה (50%) היא מוצלחת יותר מהסתמכות על חלוקה של 3-3 (36%), אך גרועה יותר מאשר הסתמכות על חלוקה של 3-2 (68%).

(3) החוק מתאים גם להובלה נגד חוזה בסדרה (בתנאי שמדובר על קלף רביעי מלמעלה).

(4) HCP= High Card Points - מספר נקודות הקלפים הגבוהים.

(5) בכל פעם שביד השלישית רצף של קלפים גבוהים-יש לשחק את הנמוך מהרצף.

(6) יוצאים מן הכלל:1) כאשר הכרזתו הראשונה של המשיב היתה 1NT; 2) הפותח הכריז 1NT בסיבוב השני, והמשיב מכריז בגובה 2 סדרה חדשה הנמוכה מסדרתו הראשונה.

(7) השיטה אפקטיבית יותר עם ידיים לא מאוזנות ועם התאמה של 8 קלפים או יותר בסדרת השליט.

(8) בהחזקת 8 קלפים בסדרה כולל A K J זה בדרך כלל עדיף לגבות את האס לפני עקיפה לכיוון ה-J, עם זאת בהחזקת K Q T  עדיף בדרך כלל  לעקוף ה-J ולאחר מכן לעקוף ה- T.

(9) עקיפת חיתוך עדיפה לעתים קרובות על עקיפה פשוטה, כי גם אם היא נכשלת, הצלחת להיפטר ממפסיד בעת ביצועה.

(10) ראו הרחבה בכתבת "כללי הובלה במשחק הברידג', האתגר של שחקן ההגנה", בקישור: <http://bridge-tips.co.il/?p=6909>

(11) מדוע ה-spades  מכריע כאן? יש לך כוח  מוגבל ואף אחד לא פתח לפניך. תוכלו אפוא להילחם על משחק חלקי שבו אתם רוצים להכריז גבוה יותר מהיריבים

 מבלי לעלות גבוה מדי. ללא ה-spades ייתכן שיהיה עליכם להכריז בגובה 3 והדבר נכון גם לגבי היריבים – ולנוכח האיזון – גובה 3 מסוכן. ככל שמספר קלפי ה-spades בידך גבוה, יותר בטוח לפתוח. כלל ה-15 ידוע בשם: "Pearson Points" או "Cassino Points".

(12) ראו הרחבה בכתבת " Losing Trick Count – ספירת הלקיחות המפסידות " בקישור: <http://bridge-tips.co.il/?p=9841>

ג.ל. 20.07.2013 2013 – Gabi Levy © Copyright