**הכרזות כפל- Double**

כפל ) Double) משמש אותנו בידיים שקשה או לא ניתן להגדיר בצורה אחרת, ללא צורך להעלות את ההכרזה.

דאבל אמור להפוך את משחק ההגנה למשתלם (אם מפילים כמובן), לעתים תעדיף לשחק בהגנה אפילו אם ברשותך יותר נקודות מאשר ליריב. כל הכרזה אחרי Double (למעט Pass או Re-Double) מראה חולשה.

**ההבדלים בין תשובות לפתיחה של השותף לבין תשובות ל- Double של שותף:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ההבדל / ל-** | **ל- Double** | **אחרי פתיחה** |
| **התשובה** | *תשובה כפויה-גם עם אפס נקודות* (יש לזכור שהשותף לא הבטיח נקודות אלא אולץ להכריז) | **לא חייבים** לענות בפחות מ-6 נקודות |
| **החלפת סדרה** | נכריז בדרך כלל Pass עם Double מינימאלי | **מחייבת** להמשיך להכריז |
| **התאמה** | כאשר יש לנו 5 קלפים ב- Majorאנחנו  **יודעים** על התאמה ב- Major הכללים מבטיחים לפחות 3 קלפים עם תמונה בכל Major שלא הוכרז | **מחפשים** התאמה ב- Major |

**השוואת סוגי הדאבל-Double**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| מס' | **סוג ה-Double** | **סוג הדאבל** | **עיתוי ההכרזה** | **מטרה** |
| 1 | **Take Out** | אינפורמטיבימוציא(1) | לאחר הכרזות פתיחה בצבע של היריב בגובה 2,1 או 3 של היריב (לפני הכרזת השותף) ובידנו פתיחה והבטחה לרביעיות או שלישיות בכל הסדרות האחרות וקוצר (חוסר, או סינגלטון או דאבלטון בסדרת הפותח) | מחייב את שותפו לענות אפילו עם *אפס נקודות* ולהכריז את סדרתו הארוכה ביותר.המטרה העיקרית של הכרזת ה- Doubleהיא למצוא התאמה של 4-4 באחת מסדרות ה-Major (שעדיין לא הוכרזו ע"י המתנגדים) |
| 2 | **Optional** | אופציונלי | על 1NT, מבטיח +15 נקודות עם כל חלוקה | נותן לשותף את האופציה להשאיר ה-DBL (להכריז Pass) במקרה של חוזק, או להוציא עם חולשה. כל הכרזה של סדרה חדשה של היריב או של השותף, מראה על חולשה |
| לאחר פתיחות בגובה 4 /3 preemptive [או (בגרסה אחרת) Weak Two (פתיחות חלשות)].הידיים המתאימות הן אלו שבהן יש עניין שהשותף יבחר את הסדרה | פחות מסוכן מ- Over Call, השותף של מכריז ה- Double יכול לשקול אפשרות להכריז Pass אם הוא מספיק חזק, כדי שה- Double יהפוך ל-Penalty Double, או להכריז את הסדרה שלו אם הוא חלש! |
| 3 | **Lead direction or Informative** | כפל מסמןמכוון הובלה(הדרכת השותף בבחירת קלף ההובלה) | Double על חוזה סופי של NT (כאשר מכריז ה- Double לא השתתף בהכרזה קודם לכן) | הובלה בסדרה הראשונה שהוכרזה ע"י הדומם |
| כאשר הדומם לא הכריז שום סדרה | הובלה ב- Major הקצר שלו |
| בעת מתן תשובות מלאכותיות ע"י היריב למס' האסים/ הכרזות טרנספר/ קונבנציות / לאחר Cue bid של היריב / מתן תשובה לשאלה לגבי סדרות מסוימות/ המתנגדים מבררים מצב -Major's לאחר הכרזת NT | הובלה בסדרה המוכרזתעל הסדרה שלנו להיות טובה (חמישייה טובה או רביעייה מצויינת-כמו Overcall)כנגד סלאם של היריבים: כל סדרה עם 2 תמונות, A או אפילו void |
| 4 | **Penalty** | עונשין | הכפלת הכרזת NT טבעית של היריבים; הכרזת מ. מלא/סלאם של היריבים; הקרבה של היריבים לאחר משחק מלא שלנו; מצבים נוספים מורכבים יותר-הפעלת שיקול דעת | הענשת היריביםDouble על Overcall של המתנגד הוא מעניש באופן מוחלט! ; הכרזת Pass לאחר T.O. Double עם אורך וכוח בסדרת היריב |
| 5 | **Lightner** | לייטנר | בד"כ על הכרזות סלאם | 1. מבקש הובלה לא שגרתית,
2. שולל הובלה בשליט;
3. שולל הובלה בסדרות שהוכרזו ע"י המגינים;
4. שולל הובלה בסדרה שלא הוכרזה- מותנה
5. בד"כ הובלה בסדרה הראשונה של הדומם אם הוכרזה.
6. המגן המצפה לחתוך ההובלה בסדרה צדדית שהוכרזה ע"י היריבים, ובמובן אחר לזכות ב-2 הלקיחות הראשונות מלמעלה בסדרה-מותנה.
 |
| 6 | **Re-Opening** | פותח | מדובר במצב שאתה קצר בסדרת ה- Over Call (רצוי בין קלף אחד לשניים) וכל סדרה אחרת (בד"כ) מתאימה לך. יכול להתבצע עם 12 נקודות וגם עם 20 נקודות.  | כדי לפתוח את ההכרזה מחדשולאפשר לשותף להכריז את אחת מהסדרות האחרות. המשיב חייב להכריז אלא אם יש לו Trap Pass (מלכודת**).** |
| מס' | **סוג ה-Double** | **סוג הדאבל** | **עיתוי ההכרזה** | **מטרה** |
| 7 | **Responsive** | מגיב/משיב | כאשר השותף מתערב בהכרזת Take Out Double או Over Call ב-Major, היריבים תמכו אחד בשני ואנו מעוניינים לענות לשותף, או כאשר לנו יותר נק' מהיריבים יש סיכוי למש' מלא והיריבים "מפריעים" לנו בהכרזה. אינו מתקיים לאחר הכרזת Preemptive של השותף (Penalty Double) | להראות את הסדרות האחרות במצב של הכרזה תחרותית או במצב שלנו יש יותר נק' מהיריבים, כאשר היריבים מנסים להפריע לנו להגיע לחוזה הנכון. מראה +9 נק';(בגובה 3) +4 קלפים לפחות בכל אחת מהסדרות שלא הוכרזו. אין 3 קל' בסדרת השותף (רצוי 2). בגובה 2-לפחות 6 נק' |
| 8 | **Support** | תומךרק לשימוש הפותח | בהכרזה שנייה של הפותח לאחר שהמשיב ענה ♠1 או ♥1; כאשר הכרזת התערבות המתנגד היתה בסדרה ולא בקפיצה / לא NT | מודיע לשותף על התאמה של 3 קלפים בדיוק בסדרת ה-Major לאחר התערבות היריב, רק עד גובה ♥2 מצד היריב. |
| 9 | **­­­Negative** | שלילירק לשימוש המשיב | 1. דאבל של המשיב לפתיחה, לאחר שהמתנגד התערב בהכרזת Over Call . מבקש מהשותף להכריז פעם נוספת
2. כאשר הפותח והיריב מכריזים את 2 סדרות ה-Major's-ואז כוונת ה- Negative Double היא ל-2 ה- minor's (לפחות 2 רביעיות) ו- +10 נק'
3. אין להשתמש ב Negative Double לאחר הכרזת NT! (Double במקרה זה יהיה Penalty Double)

הכרזה מחייבת (forcing), הפותח חייב להשיב, אלא אם היריב התערב לאחר הכרזת ה-Negative Double | מבוצע תמיד על ידי שותפו של הפותח כתשובה לשותף, כדי להראות את כוח היד שלו בנקודות, ולהראות Major שאינו יכול להכריזו בגלל התערבות היריבים.הכרזת Double של המשיב מבטיחה תמיד:1. כאשר הפותח הכריז 1 ב-minor והמתנגד הכריז 1 ב-Major: HCP+7; +4 קלפים ב-Major שלא הוכרז
2. כאשר הפותח הכריז 1 ב-Major והמתנגד הכריז 2 ב-minor: HCP+8; +4 קלפים ב-Major שלא הוכרז
3. כאשר הפותח הכריז ♣1 והמתנגד הכריז ♦1: +4 קלפים ב-2 סדרות ה-Major
4. לאחר weak jump overcall ,יד+10 נק'
 |
| 10 | **Super /Big** | גדול | יד חזקה (בד"כ +17 נק'), אפילו ללא שלישיות בסדרות האחרות או קוצר בסדרת היריב. יד חזקה מדי בכדי להכריז Over Call | בהכרזה הבאה לאחר תשובת שותפך לDouble- שלך, תוכל להחליף סדרה ובכך להראות חמישייה טובה לפחות עם יד חזקה |
| פתיחה חלשה של היריב | אם השותף היה מראה יד חלשה יותר (למשל 2NT לפי Lebensohl Convention) היית מכריז רק ♠3 ומאפשר לשותף להחליט על גובה החוזה |
| 11 | Card Showing Double / Action DBL | מראה נקודות | בסיבוב השני | לשותפות רוב הנקודות, חבל לתת למתנגדים לשחק. השותף יכול להפוך ה- Double למעניש (Penaltyׂׂ) |

**פירוט:**

**1. דאבל מוציא/אינפורמטיבי - Take Out Double** (1) ראה הרחבה במסמך נפרד.

**2. דאבל אופציונאלי- Optional Double**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **עיתוי ההכרזה** | **מינימוםHCP**  | **חלוקה** | **מטרה** |
| לאחר פתיחות בגובה 3/4 preemptive [או (בגרסה אחרת) Weak Two]. | 16-17 | מאוזנת-שלישיות בסדרות הלא מוכרזות וכוח בסדרת היריב | נותן לשותף את האופציה להשאיר (להכריז Pass) במקרה של חוזק כדי שהDouble יהפוך ל-Penalty Double, או להוציא (להכריז את הסדרה שלו) עם חולשה. כל הכרזה של סדרה חדשה של היריב או של השותף, מראה על חולשה. |
| ה- preemptiveבסדרת minor | חלוקה של 3-4 ב-2 סדרות ה- Major, |
| ה- preemptive בסדרת Major | 4-4-3, בנוסף, עוצר בסדרת ה-Major השנייה |
| על 1NT | +15 | כל חלוקה |

**דאבל על הכרזות מנע (**Preemptive**)**

|  |  |
| --- | --- |
| ה-Double בגובה 3 צריך להיות יותר **חזק** | כי השותף ייאלץ להכריז בגובה 3 ואף בגובה 4. |
| הDouble- בגובה 3 חופשי יותר מבחינת החלוקה | ויכול לכלול סדרה בת 5 קלפים ב**-** Major |
| הידיים המתאימות | הן אלה שבהן יש עניין שהשותף יבחר את הסדרה |

יוצאים מן הכלל:

|  |  |
| --- | --- |
| יד מאוזנת וכוח בסדרת המתנגדים16-17 HCP ומעלה | נכריז NT3 (אם נכריז Double והשותף יענה בגובה 4, כבר לא נוכל לשחק NT3) |
| עם יד חד-סדרתית כאשר ברור לנו היכן אנו רוצים לשחק | נקפוץ למשחק מלא |

**תשובות ל- Doubleעל הכרזות מנע (Preemptive):**

|  |  |
| --- | --- |
| **ההכרזה** | **פירוט** |
| מענה בגובה מינימאלי (מודעות ל"חוק 7 הנקודות": כאשר היריב פתח ב-Preemptive, הנח שלשותפך 7 נק' מפוזרות) | אם למשיב 7 נק' אין צורך לקפוץ (זה מה שמכריז ה- Double מצפה ממנו) |
| משחק מלא | המשיב חזק יותר, בנקודות או בחלוקה. תשובה של NT3 ל- Double מתאימה יותר כאשר יש עוצר או שניים בסדרת המתנגדים, וסדרת minor אחרת שתהיה מקור ללקיחות |
| Pass - להפוך את ה-Double לעונשין (Penalty Double) | למכריז ה-Double בד"כ יד טובה עם 3 לקיחות, כאשר לשותפו יש 2 לקיחות (בד"כ בשליט) יש סיכוי גבוה מאוד להפלת החוזה, ואז הוא מעדיף להשאיר ה-Double, במידה ולא מצא הכרזה סבירה אחרת |

הערה: Double על פתיחת Weak Two מכריח את השותף לענות בגובה 3, ולפיכך יש להכריזו רק עם יד מתאימה.

הפתרון לבעיה: **Lebensohl Convention** .

**תשובות ל-Take out Double אחרי פתיחות בגובה 2** (מקור נוסף)

למרות שההכרזה מתחילה יחסית בגובה גבוה, עדיין כדאי להבחין בין ידיים עם 0 נק' לבין ידיים עם 10 נק'. מאידך אין אנו רוצים לקפוץ לגובה 4 עם 8-9 נק' כאשר לשותף פתיחה בלבד, או כאשר החוזה הנכון הוא 3NT. לכן כדאי להשתמש במדרגה נוספת, הכרזת 2NT מלאכותית.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ההכרזה** | **היד** | **מבקשת מהשותף** | **הכרזה נוספת** |
| 2NT | 0-7 נק' בלי קשר לחלוקה | להכריז 3  (1) | Pass-אם היא הסדרה שלנו |
| הכרזת הסדרה האמיתית |
| סדרה בגובה 3 | 8-11 נק' (2) |  |  |
| Cue-bid | +12 נק' |  |  |
| 3NT | פתיחה ולפחות עוצר אחד בסדרת הפתיחה |  |  |

 (1) כמובן שאם ה-Double של השותף מבוסס על יד חזקה, אין הוא חייב להכריז  3, אלא הוא יכול להכריז ישירות את סדרתו.

(2) הכרזה קונסטרוקטיבית המראה את אותן הידיים בהן היינו מכריזים בקפיצה אחרי Double בגובה 1.

**3. דאבל מסמן- אינפורמטיבי - Lead direction or Informative Double**

מטרתו העיקרית להדריך את השותף בבחירת קלף ההובלה.

לא לביצוע כאשר אתה המוביל ולא שותפך

|  |
| --- |
| היד שלנו צריכה להיות איכותית ביותר, דהיינו להצדיק Over Call בסדרה שעליה מכריזים Double. על הסדרה שלנו להיות טובה (חמישייה טובה או רביעייה מצויינת-כמו Overcall)כנגד סלאם של היריבים: כל סדרה עם 2 תמונות, A או אפילו void. ניתן להשתמש בו גם כנגד הכרזות טרנספר |
| הכרזת Double על חוזה סופי של NT (כאשר מכריז ה- Double לא השתתף בהכרזה קודם לכן) מבקשת הובלה בסדרה הראשונה שהוכרזה ע"י הדומם |
| הכרזת Double כאשר הדומם לא הכריז שום סדרה, מבקשת מהשותף להוביל ב- Major הקצר שלו |
| מבטיח שלישיות בכל הסדרות האחרות רק אם הפתיחה היא רגילה (עד 15 נקודות) |

הדרך לזהות **Lead direction Double** היאלהבחין בהכרזה מלאכותית של המתנגדים:

|  |
| --- |
| כאשר המתנגדים מבררים את מצב ה-Major's לאחר הכרזת NT. |
| כאשר תוך כדי ההכרזות של היריבים יש אפשרות להכפיל הכרזות ביניים, כדי להראות לשותף במה להוביל |
| בזמן מתן תשובה ע"י היריב למספר האסים. ה-Double מבקש מהשותף להוביל בסדרה המוכרזת |
| בזמן מתן תשובה לשאלה לגבי סדרות מסוימות |
| יכול לבוא גם משותפו של מכריז ה-Over Call לאחר Cue bid של המתנגדים |
| Double על חוזה סופי של NT. |

**4. דאבל עונשין- Penalty Double**

במקרים הבאים: הכפלת הכרזת ללא שליט (NT) טבעית של היריבים; הכרזת משחק מלא של היריבים; הקרבה של היריבים לאחר משחק מלא שלנו; מצבים נוספים מורכבים יותר-הפעלת שיקול דעת.

הכרזת Pass ע"י היריב על Double כלשהו-הופכת אותו ל- Penalty Double.

Double על Overcall של המתנגד הוא מעניש באופן מוחלט!

הכרזת Penalty Double המבוססת אך ורק על מספר ה-HCP אינה משחק ברידג' טוב Penalty Double צריך תמיד להיות מבוסס על הערכת ידי היריבים ולא על תחושות או אינסטינקט. הקווים המנחים:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **הוכרז Negative Double** | **הכלל** | **ההכרזה** |
| על חוזה בגובה נמוך | אם יש לך לפחות 3 לקיחות מהירות בהגנה, שקול האם עדיף הניקוד בהגנה מאשר על התמודדות להגיע לחוזה | Pass (1) |
| אם יש לך פחות מ-3 לקיחות מהירות בהגנה, וודא את יכולתך לנצח לקיחות בשליטים שלך ושקול את החלטתך | חזרה להכרזה |
| יש לך סדרה לא מוכרזת של 5 קלפים | הכרזת הסדרה |
| על משחק מלא | אם אתה מחזיק 4 לקיחות מהירות בחוזה משחק מלא בסדרת Major של היריבים שלך | Pass (1) |
| כללי | באם אתה המוביל במשחק-האם בידך ההובלה שתצליח להפיל החוזה? | Pass (1) |

(1)הפיכת ה- Negative Double ל- Penalty Double

**Double Penalty על חוזים של משחק חלקי:**

|  |  |
| --- | --- |
| **המקרה** | **כאשר** |
| Double הנובע מ-Trap Pass(פאס מלכודת) | שחקן אמר Pass לאחר הכרזת מתנגד צד ימין שלו, ולאחר מכן, כשאותה סדרה הוכרזה שוב מימינו, הוא הכריז Double |
| כשהמתנגד הכריז 1NT | כאשר ההכרזה האחרונה של המתנגדים היא 1NT(וגם 2NT) Double יהיה בד"כ Penalty. אם שותפך פתח בהכרזה והיריב הכריז 1NTובידך +9 נק'-הכרז Double |
| כשהשותף פתח 1NT/ הכריז NT | כאשר יש התערבות של המתנגדים, שותפו של הפותח יכול להעריך במדויק את "יחסי הכוחות" ולהשתמש ב- Double Penalty והפותח נדרש להכריז Pass |
| השותף פתח ב-Preemptive או ב-Weak Two | כל הכרזת Double של השותף לפותח תהא מענישה (הפותח אינו אמור להכריז פעם שנייה). הפותח לא הבטיח שום לקיחות בהגנה. לפיכך על המשיב להביא יד חזקה מאוד, בד"כ ללא התאמה עם הפותח, כדי להכריז Double Penalty בגובה 2 או 3 |
| המתנגד הכריז Takeout Double והמשיב הכריז Re-Double | הכרזת Re-Double של המשיב לאחר Takeout של המתנגד מראה על רצון להעניש את המתנגדים. המשיב בד"כ יחזיק +10 נק' ו-4 קלפים ב-2 מתוך 3 הסדרות שמכריז ה- Double ביקש משותפו לדבר עליהן. תפקידו של הפותח כאן הוא לעזור למשיב לתפוס את המתנגדים ולהפילם. כלומר עליו להכריז Double Penalty על סדרה שבה הוא חזק, או להכריז Pass בתורו השני ולאפשר למשיב Double Penalty. הפותח ימשיך להכריז רק כאשר יש לו יד מאוד חלוקתית שאינה מעוניינת להגן בגובה נמוך. |

**5. לייטנר דאבל- Lightner Double** בד"כ על הכרזות סלאם, מבקש הובלה לא שגרתית:

|  |
| --- |
| מבקש הובלה לא שגרתית, |
| שולל הובלה בשליט; |
|  שולל הובלה בסדרות שהוכרזו ע"י המגינים;  |
| שולל הובלה בסדרה שלא הוכרזה- מותנה |
|  בד"כ הובלה בסדרה הראשונה של הדומם אם הוכרזה. |
| המגן המצפה לחתוך ההובלה בסדרה צדדית שהוכרזה ע"י היריבים, ובמובן אחר לזכות ב-2 הלקיחות הראשונות מלמעלה בסדרה-מותנה. |

**6. Re-Opening Double (מצב של Balancing)– הכרזת Double כדי לפתוח את ההכרזה מחדש.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **עיתוי ההכרזה** | **מינימוםHCP**  | **חלוקה** | **מטרה** |
| קיים צורך לפתוח מחדש את ההכרזה. | 12-20 | קוצר בסדרת ה - Over Call (רצוי בין קלף אחד לשניים) וכל סדרה אחרת (בד"כ) מתאימה לך | לפתוח מחדש את ההכרזה ולאפשר לשותף להכריז את אחת מהסדרות האחרות. |

הכרזת ה-Re-Openingאינה מענישה אפילו אם היא מתבצעת בגובה 3, כאשר לפותח יד טובה והוא מעוניין להמשיך להתחרות.

**7. דאבל מגיב-Responsive double** מתקיים רק כאשר המתנגדים פתחו, והוא מבוצע תמיד על ידי שותפו של מכריז ה- Take Out Double, במצב של הכרזה תחרותית או במצב שלנו יש יותר נק' מהיריבים, כאשר היריבים מנסים להפריע לנו להגיע לחוזה הנכון**.** שילוב של דאבל תומך Support Double)) ודאבל שלילי (­­­Negative double)

מטרתו: להראות את 2 ה-Major's (כאשר היריבים תמכו ב-minor) או את 2 ה-minor's (כאשר היריבם תמכו ב-minor), או בתשובה ל מכריז ה- Overcall ב-Major**.** Responsive dbl אינו מתקיים כאשר השותף הכריז Take Out Double והמתנגד מימין (המשיב לפותח) הכריז סדרה חדשה או NT. במקרים אלה נהוג להשתמש ב-Double Penalty.

**7.1 מצב של הכרזה תחרותית (Competitive Bid)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **כתשובה להכרזת השותף** | **השותף בהכרזת Double מבטיח** | **מבקש מהשותף** |
| ל-Take out Double | +12 נק' | קוצר בסדרת היריב ושלישיות או רביעיות בסדרות האחרות | להכריז את הרביעייה ב-Major |
| ל-Over call ב-Major | +9 נק' | רביעיות לפחות ב-2 הסדרות האחרות (1) |  |
| ל-Over call ב- minor | +9 נק' | לפחות רביעייה אחת ב-Major ותיתכן אף התאמה בסדרת השותף | המטרה היא לחפש התאמה ב-Major. כאשר אם נמצא התאמה נשחק ב-minor של השותף (רצוי לפחות 2 קלפים בסדרתו) |

(1) הכרזה זו שוללת בד"כ התאמה, אך לרוב מבטיחה 2 קלפים בסדרת ה-Over call של השותף מאחר ואם לשותף אין התאמה באחת מהסדרות שלנו, הוא ייאלץ לחזור על סדרתו גם עם חמישייה.

|  |  |
| --- | --- |
| **כאשר היריבים תמכו זה בזה בסדרת** | **הכרזת Responsive Double תראה** |
| minor | 2 סדרות ה- Major |
| Major | 2 סדרות ה- minor |

**דאבל מגיב-Responsive double** **כאשר לנו יש יותר נק/ מאשר ליריבים, יש סיכוי למשחק מלא והיריבים "מפריעים" לנו בהכרזה:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **היריב פתח** | **השותף שלנו** | **המשיב** | **אנחנו** |
| **הכרזה** | **הכרזה** | **נק'** | **הכרזה** | **הכרזת ה- Double** | **מבקשים** |
| 1 בסדרה | Take out Double | +12 | 3 בסדרה | שוללת 4 קלפים ב- Major השני | להכריז סדרת minor או 3NT במידה ויש בידו עוצר בסדרת היריב  |
| 1 בסדרה | Over call | 9-16 | שולל תמיכה בסדרת השותף | להכריז סדרה נוספת. אם אין לו יחזור לסדרתו או יכריז NT3 במידה ויש בידו עוצר בסדרת היריב ולפחות 13-14 נק' |

**8. דאבל תומך- Support Double (**הכרזת הפותח)

באה לפתור בעיית התאמה של 5-3 כאשר למשיב יש חמישייה ב- Majorולא תמיד יכול להראותה.

קודמת לכל הכרזה אחרת, כאשר במידה והפותח מכריז הכרזה חלשה אחרת הוא בפירוש שולל תמיכה של 3 קלפים.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **השימוש ב- Support Double** | **התאמת יד הפותח לסדרת המשיב** | **הכרזה שנייה של הפותח** |
| בהכרזה שנייה של הפותח לאחר שהמשיב ענה ♠1 או ♥1, רק עד גובה ♥2 מצד היריבכאשר הכרזת התערבות היריב היתה בסדרה ולא בקפיצהאין דאבל תומך כאשר המתנגד הכריז NT. פותר בעיית התאמה של 5-3 ב-Major | 4 קלפים בסדרת ה-Major  | תמיכה לפי חוזק היד (עם יד חזקה הוא יכול להשתמש בהכרזות ספלינטר) |
| 3 קלפים בסדרת ה-Major | Support Double (מידע על החלוקה), אם ידו חזקה יבהיר המצב בהכרזה הבאה |
| עד 2 קלפים בסדרת ה-Major | כל הכרזה אחרת |
| 18-19 נק';שולל תמיכה של 3 קלפים | 2NT (במקום Double) |

**9. Negative double-מבוצע תמיד על ידי שותפו של הפותח כתשובה לשותף לאחר Overcall המתנגדים, פירוט:**

|  |  |
| --- | --- |
| **ה כ ר ז ת** | **הכרזת הDouble של המשיב מבטיחה תמיד** |
| **הפותח** | **המתנגד** | **המשיב** | **HCP** | **חלוקה** |
| ♣1/ ♦1 | ♥1 | Double | +7 | 4 קלפי ♠ בדיוק |
| ♣1/ ♦1 | ♠1 | +7 | 4 קלפי ♥ לפחות (+5 קלפי ♥-רק עם 7-10 נק') |
| ♥1 | ♣2/ ♦2 | +8 | 4 קלפי ♠ לפחות (+5 קלפי ♠-רק עם 8-10 נק'); שולל 3 קלפי ♥ |
| ♠1 | ♣2/ ♦2 | +8 | 4 קלפי ♥ לפחות (+5 קלפי ♥-רק עם 8-10 נק'); שולל 3 קלפי ♥ |
| ♣1 | ♦1 | +7 | 4 קלפי ♥ וגם 4 קלפי ♠ |
| ♦1 | ♣2 | +8 | 4 קלפי ♥ וגם 4 קלפי ♠ (עפ"י מקור נוסף: +7 נק' ולפחות רביעייה באחד ה-Major's) |
| ♥1 | ♠1 | +8 | מחפש התאמה בסדרות ה-minor. שולל 3 קלפי ♥ |
| ♠1 | ♥2 | +9 | מחפש התאמה בסדרות ה-minor. שולל 3 קלפי ♠ |

**כללי Negative double (לאחר הכרזת סדרה – לא NT) :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **עיתוי ההכרזה** | **מינימוםHCP**  | **מטרה** |
| מבוצע תמיד על ידי שותפו של הפותח כתשובה לשותף לאחר Overcall המתנגדים; למכריז N.D אין אפשרות להכריז באופן טבעי סדרת Major (ייתכן שאין לו חמישייה, או שאין לו מספיק נקודות להכרזה בגובה 2 של סדרה ארוכה). או: כאשר הפותח והיריב מכריזים את 2 סדרות ה-Major's-ואז כוונת ה N.D -היא ל-2 ה- minor's (לפחות 2 רביעיות)Double על הכרזת 2 סדרות מראה שאין הכרזה נוחה אחרת. הכרזת N.D. מראה את 2 הסדרות האחרות, בדגש על 4 קלפים ב-Major שלא הוכרז. כמו כן היא מראה שלצד שלנו יש את רוב הנקודות (במצב כזה צריך +8 נק' להכרזת ה-N.D.עם יד של +10 נק' הכרז N.Double על weak jump overcall | לפחות +7 (+8 כאשר ה-Overcall בגובה 2**)** | מבקש מהשותף הפותח להכריז פעם נוספת **,** נותן אפשרות למשיב להראות את הסדרות שלא הוכרזו. אם הוא פתח ואחריו הייתה הכרזה של Overcall, ולאחר מכן הוכרז פעמיים Pass! עפ"י רוב הוא יתערב בהכרזת Double כדי לאפשר למשיב להכריז Pass עונשין. המשיב עם אורך בסדרת היריב יכריז Pass שיהפוך ל-Penalty.Negative double אופטימאלי מבטיח 2 רביעיות לפחות בסדרות שלא הוכרזו. |

|  |  |
| --- | --- |
| **המצב לאחר פתיחת השותף ו-Over call המתנגדים** | **הכרזת Negative Double מבטיחה** |
| אם הוכרזו 2 סדרות ה-minor | רביעיות לפחות בסדרות ה-Major | לפחות 4 קלפים ב- Major שלא הוכרז |
| אם הוכרזו 2 סדרות ה-Major | רביעיות לפחות בסדרות ה-minor |

**תשובות ל- Negative double:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **הפותח** | **נק'** | **ההכרזה** |
| מוצא התאמה 4-4 ב-Major | 12-13 | 1 ב-Major |
| 14 | 2 ב- Major(אם היריב התערב למשל ♥1) |
| 15-17 | קפיצה ב- Major (מזמינה למשחק מלא אך אינה מחייבת) |
| +19 | משחק מלא ב- Major |
| חלש ללא התאמה עם השותף | 12-13 | 1NT, חלוקה מאוזנת עם עוצר בסדרת היריב |
| מכריז הרביעייה (פתח בהכרזת החמישייה); אם מחזיק שישייה-מכריז 2 בסדרה (טבעי) |
| בינוני ללא התאמה עם השותף | 15-17 | קפיצה בסדרה שלו (שישייה) |
| מכריז סדרתו הנוספת (חמישייה) |
| חוזר לסדרתו (שישייה) |
| חזק | 18-21 | 3NT, חלוקה מאוזנת עם עוצר בסדרת היריב |
| Cue Bid (סדרת המתנגד), מודיעה לשותף שיש משחק מלא ומבקשת שיתאר ידו, ובפרט להראות עוצר בסדרת המתנגד |
| Cue Bid (סדרת המתנגד), עם התאמה ב-Major, בהמשך יכריז את סדרת ה- Major(אינו מסתפק במשחק מלא-ייתכן סלאם) |

**10 .Super Double/Big Double**

|  |  |
| --- | --- |
| **המצב** | **פירוט** |
| פתחו לפנינו. לנו יד חזקה (בד"כ +17 נק'), אפילו ללא שלישיות בסדרות האחרות או קוצר בסדרת היריב. יד חזקה מדי בכדי להכריז Over Call (המוגבל עד 16 נק') | בהכרזה הבאה לאחר תשובת שותפך לDouble שלך, תוכל להחליף סדרה ובכך להראות חמישייה טובה לפחות עם יד חזקהיש להיזהר שלא להכריז גבוה מדי מאחר והשותף יכול להיות עם 0 נק'. |
| פתיחה חלשה של היריב | אם השותף היה מראה יד חלשה יותר (למשל 2NT לפי Lebensohl Convention) היית מכריז רק ♠3 ומאפשר לשותף להחליט על גובה החוזה |

**הכרזות תמיכה בשותף לאחר שהיריב הכריז Double**

לאחר הכרזת Double מהיריב המשיב מכריז:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **נק'** | **יד** | **הכרזה** | **המשך** |
| +7 | רביעייה | סדרה חדשה בגובה 1 | מחייבת המשך |
| 3-8 | שישייה | סדרה חדשה בגובה 2 (כשלא ניתן להכריז בגובה 1) | pass |
| 7-10 | מאוזנת | NT1 |  |
| +9 | לפחות 2 מתוך 3 הסדרות האחרות | Re-Double (1) |  |

(1) הכרזת Re-Double באה לא רק להראות ניקוד, אלא גם במטרה "לתפוס" את היריבים ולקבל תוצאה יותר גבוהה דרך ההגנה. בד"כ היריבים ינסו "לברוח" לחוזה אחר, לנו תהיה רביעייה טובה בסדרתם ונחליט להענישם. כלומר לשחק בהגנה למרות שהנק' נמצאות אצלנו. כל Double (לאחר הRe-Double-) ממך או מהשותף יהיה כעת Penalty.

עם זאת, המשיב אינו מעוניין לתת ליריבים לשחק (בד"כ בגלל חלוקה טובה או בגלל מצב הפגיעות), הוא אינו מכריז Re-Double למרות שבידו יותר מ-9 נק'.

כאשר למשיב תמיכה טובה בשותף, המצב דומה: הוא אינו מעוניין לתת ליריבים לשחק ולכן עליו לתמוך בפותח:

|  |
| --- |
| **המשיב** |
| **היד** | **נק'** | **ההכרזה** | **ההמשך / פירוט** |
| התאמה של 4 קלפים ב-Major או 5 קלפים ב-minor | 0-5 | תמיכה בגובה 3  | ע"מ להפריע ליריבים למצוא התאמה ולהעביר מידע על כוח ידם |
| התאמה של 5 קלפים ב-Major | תמיכה בגובה 4 (8) |
| תמיכה של 3 קלפים ב-Major או 4 קלפים ב-minor (1) | 6-9 | תמיכה בגובה 2 |  |
| 10-12 | Re-Double  | תמיכה בגובה 3 (2) |
| +13 | Re-Double | משחק מלא (3) (4) (5) |
| תמיכה של 4 קלפים ב-Major או 5 קלפים ב-minor (6) | 6-9 | תמיכה בגובה 2 (7) |  |
| +10 | NT2 (9) |  |
| ללא תמיכה בשותף (או תמיכה של 3 קלפים ב-Major או 4 ב-minor) | 10-12 | Re-Double |  |

הערות:

|  |  |
| --- | --- |
| (1) | כלומר 8 שליטים יחד או אפילו 7 ב- minor |
| (2) | אם השותף או אנחנו לא נכפיל את היריבים |
| (3) | במידה והיריבים פגיעים ואנחנו לא-נעדיף להכריז Double Penalty (גם במצב פגיעות שווה נעדיף בד"כ להכפיל) |
| (4) | ב-minor ננסה להגיע ל-NT3 |
| (5) | ניתן להכריז Cue-bid בסיבוב הבא אחרי ה- Re-Doubleבמטרה להגיע למשחק מלא ב-NT. במידה ולפותח עוצר בסדרת היריב-יכריז NT ובמידה ואין לו יחזור לסדרתו ואז יזמין אותנו למשחק מלא (מאחר ולחוזה של 5 קלאב צריך 28 נק' לפחות) |
| (6) | ההנחה היא שכאשר לנו יש התאמה טובה של 9 קלפים ב-Major (או 8 לפחות ב-minor) ליריבים יש התאמה טובה בסדרה משלהם ולכן לא נכריז Re-Double |
| (7) | למשחקים בקונבנציית Bergen Raises השיטה קיימת גם לאחר הכרזת Double מהיריב |
| (8) | יש להתייחס למצב הפגיעות |
| (9) | הכרזה לא טבעית |

המסקנות מהכרזות Double על פתיחת המתנגדים בגובה 1:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **אם יש לנו יד** | **פירוט** | **ההכרזה** |
| שמסוגלת לבצע משחק מלא | מול Double מינימאלי של השותף (12-15 נק') | להודיע על כך לשותף ולענות ל-Double בקפיצה או ב-Cue-Bid |
| 5 קלפים ב-Major | עם כח של פתיחה | זו תהיה בוודאות סדרת השליט שלנו. מותר לנו אפילו לקפוץ למשחק מלא  |
| 4 קלפים ב-Major שלא הוכרז | אנחנו יודעים בוודאות שיש התאמה של 7 קלפים עם סיכוי טוב להתאמה של 8 קלפים | כדאי להציע סדרה זו כשליט |

2013 – Gabi Levy © Copyright