

הכרזות הגנתיות

|    |  |
|----|--|
| 1  | מחזיק יד עם קומץ של נקודות אחרי שהיריב פותח את ההכרזות, אם אין דרך טובה להיכנס למכרז, שקול לעבור-pass.   |
| 2  | כאשר היריב פתח בהכרזות, היה יותר אגרסיבי מהרגיל בניסיון להגיע למשחק, כי אתה יודע היכן נמצאים רוב הקלפים הגבוהים החסרים.  |
| 3  | הכרזת preempt במושב 4 מראה יד קרובה לפתיחה, כי עם יד חלשה, המושב 4 יכול לעבור – pass.  |
| 4  | שחקן המכריז preempt בסדרת minor רק לעתים רחוקות מחזיק 4 קלפים בסדרת Major. לפחות ככה זה היה ב"ימים ההם".   |
| 5  | אם השלבים המוקדמים של המכרז מראים כי היריבים בוודאי יכריזו ברמה גבוהה יותר ממך, מעבר-pass אם ממך יעשה את זה יותר קשה להם למקם את הקלפים החסרים.  |
| 6  | כאשר הנך מכריז pre-empt, ספור לקיחות, לא נקודות.   |
| 7  | הכרזות preempts הטובות ביותר הן אלה עם סדרה חזקה וללא כוח בסדרות חיצוניות.   |
| 8  | אל תפתח עם preempt מתחת משחק מלא אם אתה מחזיק שני אסים או אס אחד ושני מלכים. יש לך יותר מדי כוח הגנתי.   |
| 9  | הרעיון של ה-preempts הוא לתת יריבים את הניחוש האחרון ברמה גבוהה. אחרי זה, לחיות עם התוצאה.   |
| 10 | כאשר הנך חושב על הקרבה, זכור כי כרוזים הם לא שחקנים שאינם טועים; חוזים רבים נהדרים שצריך לבצע הם לא יצליחו לבצע; שקול את איכות משחקו של הכרוז בהחלטה שלך.                                |
| 11 | השחקן שמבצע את הכרזת ה-pre-emptive לא צריך להיות השחקן שלוקח את ההקרבה; השותף יודע הרבה על ידך; אתה כנראה יודע מעט מאוד על ידו.  |
| 12 | כאשר הצד שלך הכריז רק minor, הכרזת cue-bid של סדרת היריב מציגה יד טובה ואי ודאות באשר או למגמה או לגובה.   |
| 13 | מדריך לפתרון החלטות overcall הקרובות הוא: קוצר בסדרה בה היריב חייב לשאוף לנקוט בפעולה.   |
| 14 | כאשר overcalling כנגד NT חזק של היריב, זה יותר חשוב יותר שתהיה בידך חלוקה טובה וסדרה ארוכה מאשר מנקודות קלפים גבוהים-HCP.  |
| 15 | אתה יכול להכריז overcall מאשר להכפיל אם ב-overcall יש הכוונת הובלה וערך preemptive קל.   |
| 16 | כאשר השותף overcalls בגובה 1, תגובת קפיצה בסדרה חדשה היא מזמינה; אם ה-overcall הוא בגובה 2, תגובת קפיצה בסדרה חדשה היא מחייבת.   |
| 17 | הכרזות העלאה בקפיצה של overcalls הן מקדימות-preemptive (ובכך את הצורך ב-cue-bids), מבטיחה תמיכת 4 קלפים (או יותר), HCP 3-6, ובדרך כלל singleton, במיוחד במצב פגיע.                       |
| 18 | בתגובה ל-overcall בגובה-1 של השותף, הכרזת 1NT מראה HCP 8-11; הכרזת 2NT מראה HCP 12-14 (ולא מחייבת); ו-3NT מראה HCP 15-18.  |
| 19 | Overcall בקפיצה אחרי שהיריב הכריז preempt בטווח 2♥ - 3♠ הוא מזמין לא preemptive; אתה לא לא preempt מעל preempt.  |
| 20 | הכרזת הגנתית חלוקתית כגון Michaels או Unusual NT נותנת לכרוז מפת דרכים למשחק היד; שקול לעבור, אלא אם כן אתה מוכן להכריז גבוה יותר מהיריבים.  |
| 21 | לאחר cue-bid של 2 סדרות, ההכרזות יכולות להימשך ללא תגובת השותף. אם ההכרזות חוזרות אליך ללא תגובת השותף, עבור-pass עם HCP 8-11, הכפל עם 17+; עם 12-16 אתה היית צריך להכריז overcall.      |
| 22 | אחר פתיחת 1♥ או 1♠, overcall ישיר של 2NT מראה את ה-minor's את ה-5-5 או 6-5 עם 8-11 או HCP 17+. עם HCP 12-16 הכרוז overcall ב-diamonds והכרוז clubs מאוחר יותר, אם אפשרי.                 |
| 23 | פצל overcalls של 2 סדרות ל-3 טווחי HCP: א) 7(או 8-11; ב) 12-16; ג) 17+. עם א), cue-bid ועבור-pass על הכרזתו של השותף; עם ג) cue-bid והכרוז שוב. עם ב) 12-16, overcall בסדרה הגבוהה יותר. |
| 24 | הכרזות בקפיצה במושב האיזון הן קונסטרוקטיביות, לא חלשות. קפיצה בסדרה מראה סדרת 6 קלפים עם HCP 12-15.  |
| 25 | תגובת בקפיצה של יד שכבר עברה-hand passed ל-overcall מראה יד של 2 סדרות - הסדרה שאתה מכריז והסדרה של השותף.   |
| 26 | לאחר שהות ארוכה, היריב במושב הראשון פותח בהכרזה בגובה-1, ואחריו עובר-pass; עבור-pass; היזהר מהפתיחה מחדש של ההכרזות - השהות הארוכה היתה כנראה מעל פתיחה מחייבת או לא.                    |

|    |   |
|----|---|
| 27 | ללא הכרזות הגנתיות, הכפלת 3NT אומרת לשותף, מבצע הובלת הפתיחה, הובל בסדרה הראשונה שהכריזה היד בדומם; אתה צריך להיות 99% בטוח כי הובלת סדרה זו תביס את חוזה ה-3NT.  |
| 28 | היה מודע לכך שהתחרות ברמה גבוהה עלולה לדחוף את היריבים למשחק הניתן לביצוע שהם לא הולכים להכריז. לדוגמא, לפני הכרזת 4♦, פגיע כנגד לא פגיע, שקול אם היריבים צפויים לבצע 4♥. ניקוד-170 הוא טוב יותר מאשר -420 ו-200 (ל-5♦, מוכפל, נופל ב-1). |
| 29 | אם היריב פותח בסדרת minor, הקפיצה ל-3 בסדרת minor זאת הכרזה טבעית.  |
| 30 | הקפיצה ל-4♣ או ל-4♦ לאחר הכרזת הפתיחה של היריב של 2♠ או 2♥ מתארת יד ד-סדרתית חזקה: ה-Major שלא הוכרז וה-minor שהוכרז. הקפיצה לא מחייבת אבל היא מזמינה ביותר.  |
| 31 | אם היריב עובר לאחר שיקול דעת ארוך, כנראה שגם אתה צריך לעבור.  |
| 32 | אל תאפשר ליריבים לשחק בסדרה בגובה 2, אלא אם כן יש לך אורך וחוזק בחליפה זו.  |
| 33 | הכרזת איזון 2NT על ידי יד שעברה היא "unusual", המראה 7-10 HCP. לאחר פתיחת סדרת Major, זה מראה את ה-minor's. לאחר פתיחת סדרת minor, זה מראה את סדרת ה-♥ בתוספת ה-minor האחר. אם יש לך ♠, רק הכרז אותם.                                     |
| 34 | על הכרזה תחרותית של משחק חלקי, דחוף את היריבים לגובה-3; אלא אם כן יש בצד שלך 9 קלפי שליט, תן להם לשחק שם (כך אומר חוק סה"כ הלקיחות).  |

מקור: Vcbridge