משחק ההגנה

1	כאשר הנך מגן, שים את עצמך בנעליו של הכרוז. המטרה שלך היא להתמודד עם האסטרטגיה שהכרוז עשוי לאמץ. שיקול מרכזי נוסף הוא אם הובלת הפתיחה של השותף ממליצה בחום על אסטרטגיה הגנתית.
2	הגנה (או משחק הכרוז לצורך העניין) היא בעמדת נחיתות כאשר יד אחת מחזיקה בכל הנכסים.
3	כאשר אתה יודע את חלוקת ידו של הכרוז, זה צריך להיות עניין פשוט לפעול על השותף.
4	כאשר הנך מגן, ספור את הלקיחות שיש לך בקרוב. אם הסך הכל לא מספיק, שאל מהיכן הלקיחה (ות) הנוסף (ות) יכול (ות) להגיע.
5	לפני משחק היד השלישית ללקיחה הראשונה, השתמש בהכרזות, בהובלה ובדומם כדי לדמיין את חלוקת הקלפים כולה. השתמש בחזון זה (בהתחלה) לתכנן את כל ההגנה.
6	כאשר הובלת הפתיחה של השותף כנגד חוזה NT היא בסדרה שלך ואין לך כניסות מספיקות כדי לעשות אותן בעצמך, התחמק בעידוד בסיבוב הראשון; התחמקות זו מאפשרת לשותף להוביל את הסדרה שלך שוב כאשר הוא / היא יקבל ההובלה לראשונה.
7	זכור, כאשר הנך מנסה Uppercut , גבה קודם את כל הזוכים בסדרות הצדדיות. (Uppercut הוא משחק הכרוך בחיתוך על ידי שחקן אחד בקלף גבוה בתקווה שהחיתוך בקלף גבוה מעל היריב -overruff יביא לקידום קלף שליט לזוכה ביד של השותף (קידום שליט).
8	אם אתה מתכנן לתת לכרוז sluff&ruff בתקווה לקדם שליט באמצעות uppercut או overruff, גבה בהתחלה את הזוכים בסדרות הצדדיות שלך כדי למנוע מהכרוז השלכת מפסיד. (חיתוך והשלכת מפסיד ruff and sluff - מתרחשים בחוזה בשליט כאשר מגן מוביל סדרה צדדית שהכרוז והדומם הם שניהם void בה. אם הכרוז והדומם שניהם מחזיקים קלפי שליט, אז יד אחת יכולה לחתוך והיד השנייה משליכה מפסיד).
9	בהגנה, בכל פעם שהצד שלך זוכה בכל לקיחה אפשרית בסדרה צדדית, בצע ruff&sluff; אתה תוכל להפעיל uppercut לעצמך.
10	כאשר אתה רוצה שהשותף יבצע uppercut בסדרה בה השותף יודע שיש לך קלפים גבוהים הובל נמוך-גבוה בדרישה ל-Uppercut. אם אתה מוביל קלף זוכה, אתה אומר לשותף לא ל-uppercut.
11	כאשר הנך מנסה לקדם לקיחה נוספת בשליט עבור עצמך על ידי מתן לשותף של הזדמנות ל-Uppercut, גבה את כל הזוכה (ים) בסדרות הצדדיות שעלול (ים) להיעלם לפני שהוא יבצע uppercut.
12	אם הקלפים הגבוהים לא מייצרים מספיק לקיחות כדי לנצח את הכרוז, שחק ללקיחה נוספת בשליט ע"י: חיתוך על ידי השותף; uppercut; קיצור סדרת השליט ביד הכרוז , וכו '.
13	כאשר הכרוז מסומן עם יד של סדרת שליט ארוכה חזקה וחיתוך עם קלף מכובד שאתה יכול ל- overruff, שקול השלכה במקום זאת אם יש סיכוי לקידום 8, 9 או T.
14	כאשר שאתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת לשותף איתות העדפת סדרה לציין היכן נמצאות הכניסות לסדרות הצדדיות.
15	אם ביד הכרוז יש זוכה בסדרה שאתה מנסה לבסס, תן לו לקיחה מהר ככל האפשר - לקיחה ראשונה היא (כמעט) תמיד לא מוקדמת מדי; פעולה זו עלול לשמור על התקשורת עם השותף.
16	אם הכרוז עלול לחזור על עקיפה שאבדה, זה בדרך כלל רעיון טוב לשחק קלף כוזב בפעם הראשונה או על ידי התחמקות או על ידי זכייה עם קלף גבוה שלא לצורך. לפעמים אתה מתחמק יותר מפעם אחת.
17	אם הכרוז לוקח עקיפה שאבדה שהוא יחזור עליה, התחמק בצורה חלקה. אל תהסס או תסתבך עם קלף אחד ואז עוד אחד. הטעייה בהתחמקות דורשת שיגור .
18	כאשר יש ביד המגן 4 קלפי שליט, בדרך כלל הוא צריך לנסות להכריח את הכרוז לחתוך בידו כדי לשאוב / לקצר הכרוז . אמירה זו מניחה כי לכרוז, לא לדומם, יש סדרת שליט ארוכה.
19	אם כרוז טוב מוביל מכובד שאינו נתמך מהדומם, ומשחק הקלף הבא, יש בידך קלף זה מוקף (ומחזיק לפחות קלף נמוך נוסף), זה (כמעט תמיד) שגוי לכסות. היה מוכן, התחמק בצורה חלקה.
20	אם אתה יכול לראות כי הכרוז מניח את היסודות ל-elimination ו-endplay, זה הזמן לשחק יד שנייה גבוה. הכרוז ימשוך שליטים, eliminated-יחסל שתי סדרות צדדיות, ויוביל את הסדרה הצדדית האחרונה. יד שנייה חייבת לשחק גבוה כדי לשמור על השותף שלו / שלה ממשחק סופי-endplay. (טכניקת Endplay כרוכה ב- eliminating - חיסול כלומר "התשת" הסדרות הצדדיות ומשיכת השליטים שבידי היריבים, כהכנה לחיתוך ולהיפטר ממפסיד- ruff-and-discard ו / או החזקה בסדרות עם "tenace" למשל A-Q, K-J, Q-T, וכו') .
21	כאשר יש לשני השותפים תפקיד בהגנה, על המגנים לנסות לעשות שימוש בכל קלף משוחק כדי לשלוח הודעה. או המשך וספירה ידועה או לא אפשרית, שני המגנים צריכים לשקול את האפשרות של איתות העדפת סדרה.
22	בהגנה, לאחר לקיחת הזוכים בסדרות הצדדיות שלך, חפש לקיחות בסדרת השליט.
23	אם הנך מאוים על ידי overruff, הסרת מפסיד בלתי נמנע (משחק מפסיד-על-מפסיד) עשוי לשמור על שליטה בסדרת השליט (על ידי מתן אפשרות ליד השנייה לחתוך בלקיחה הבאה) ובכך להציל לקיחה.

24	כאשר השותף מוביל את ה-J כנגד No-Trump ויש לך Ax, Kx, Qx או KQx, שחק את המכובד שלך כדי למנוע חסימת הסדרה.
25	בלקיחה הראשונה, השותף מוביל נמוך. אם אתה לא יכול לשחק לפחות 9 (או שווה ערך), תן סימון ספירה.
26	כאשר זה הכרחי לתת לשותף להוביל בהקדם האפשרי, זה לא משתלם להוביל קלף שהוא לא יכול או לא יזכה.
27	אל תעודד השותף לתת לך חיתוך כאשר יש לך לקיחה טבעית בשליט.
28	במקום לגבות קלף מנצח (ים) שבוסס (ו) באופן מיידי, נסה לבסס לקיחות נוספות אם היריב (ים) לא יכול לגרום להיעלמות לקיחות אלו שבוססו. במקרה של ספק, גבה אותן.
29	אם יש לך לקיחה שלא תיעלם, לא תחשוב לפדות אותה; הסתכל כדי לראות אם יש משהו טוב יותר לעשות עבור ההגנה הכוללת.
30	בהגנה, תמיד שמור על השותף במחשבה. זה המספר הכולל של זוכים, לא רק אלה שזכו ביד שלך. אם יש לך כמה כניסות, נסה לבצע הובלות כדי לעזור לשותף ולהגנה הכוללת.
31	בלקיחה הראשונה, אם הכרוז משחק באופן מיידי מהדומם, היד השלישית צריכה לעצור למחשבה; עבורו ולתועלתו של שותפו לעבוד על מהיכן יבואו הלקיחות כדי להביס את החוזה.
32	בהגנה נגד NT, כאשר כרוז מתחמק בלקיחה הראשונה, היה מודע לאפשרות של עשיית מעבר קטלני. יש לך לקיחה אחת פנימה, אם אתה גם מחזיק כניסה בסדרה שהכרוז בוודאי צריך, ויכול לראות את ביסוס לקיחות בסדרה אחרת, לך על הסדרה האחרת.
33	השותף מוביל קלף בסדרה" x " ב-NT ולאחר מכן המגן הראשון מחזיר לעצמו את ההובלה; אם הוא עובר לסדרה "y" שבה יש לך את הזוכה המיידי, השתמש בגודל של סדרה "y" כדי להחליט אם להמשיך בסדרה " y " (קלף נמוך) או לחזור לסדרה "x" (קלף גבוה).
34	בהגנה, הידיים הנורמאליות 2 עד 4 משחקות מ-(x) AKx (x) כדי לזכות ב-K ולאחר מכן לשחק את ה-A. אם השותף שלך זוכה ב-A לאחר מכן משחק את ה-K, סמוך על כך שהוא מראה doubleton ומחפש חיתוך. חובתך היא לתת איתות העדפת סדרה.
35	כאשר אתה לא בטוח ששותפך יכול לחתוך, אבל אתה רוצה שהשותף יחתוך אם אפשר, הובל בקלף הנמוך ביותר של זוכים שווים, לא הגבוה ביותר.
36	כאשר יש בדומם סדרה צדדית חזקה ארוכה ואין כניסה צדדית, ייתכן שתוכל לנתק את הכרוז מן הדומם על ידי הובלת סדרה זו.
37	כאשר חסר שליט, השותף מבצע השלכת קלף בחוזה סדרה; הנח שזה מאורך ולא מקוצר.
38	ישנם פעמים בהגנה, כאשר עדיף לתת לכרוז Ruff & sluff ולאבד לקיחה אחת ולא לשבור סדרה חדשה ולאבד שתי לקיחות.
39	כאשר השותף מוביל בסבירות מ-singleton בסדרה שבה אתה מחזיק את ה-A. אם אתם מחזיק בידך את ה-A בשליט ו-singleton משלך, זכה בלקיחה ועבור ל-singleton שלך. ואז זכה בהובלה הראשונה בסדרת השליט ותן העדפת סדרה בעת מתן החיתוך שנדחה לשותף.
40	משחק היד השלישית בלקיחה הראשונה, אם הקלף הגבוה ביותר שלך הוא נמוך יותר מאשר 9, תן סימון ספירה, שחק נמוך מ -3 קלפים והתחל גבוה-נמוך עם מספר זוגי של קלפים.
41	השותף מוביל קלף נמוך ויש בדומם מכובד אחד ואולי גם ה-A. אם אתה מחזיק מכובד גבוה יותר וה-8 או ה-9, זה יכול להיות נכון לשחק קלפי 8 או 9 אלו, ראשית, התעלם מה-A בדומם. שנית, אם המכובד שלך הוא גבוה יותר מאשר זה של הדומם של והדומם משחק נמוך, זה בדרך כלל נכון להכניס את ה-8 (או קלף spot גבוה יותר), לשמור את המכובד כדי לכסות הקלף של הדומם. שלישית, אם המכובד שלך הוא 2 גבוה יותר מהדומם, עכשיו אם הדומם משחק נמוך, אתה צריך ה-9 או גבוה יותר ולא לשחק את המכובד שלך.
42	כנגד חוזה בסדרה, השותף הוביל singleton או עליון של doubleton. האם אתה זוכה בסיבוב הראשון או השני בסדרה זו? ספור את הקלפים בדומם ואת שלך בסדרה; השתמש בהכרזות להעריך ההחזקה של הכרוז. עכשיו זכה בסיבוב שאתה חושב שיהפוך את יד השותף ל-void בסדרה ולך על חיתוך.
43	אל תחתוך את הקלף הזוכה של השותף אלא אם זה הוא המשחק הנכון, כגון הצלת השותף מהחלטה קשה לאיזו סדרה לעבור בלקיחה הבאה, למשל, אתה יודע איפה הזוכה האחר שלך והוא / היא לא.
44	בדרך כלל כמגן, אם אתה מתכוון לחתוך קלף מפסיד, אל תחתוך. או שתיתן לשותף לקחת את הלקיחה, או שתכריח את הכרוז לבזבז אחד משליטיו.
45	הנטייה ההגנתית היא תמיד לזכות בלקיחה אם אפשרי. לעתים קרובות זה רווחי יותר להתחמק, כדי לשמור על התקשורת עם השותף או לשבור התקשורת של הכרוז עם הדומם.
46	השתמש בהכרזות למיקום הקלפים הגבוהים החסרים; השתמש במידע מהמשחק כדי להגדיר באופן ברור את המיקום של קלפים גבוהים ספציפיים.
47	בהגנה, כאשר הנך תוקף סדרה שבה אתה מחזיק Qxx (x) או Jxx (x), אם אתה צריך שתי לקיחות, הובל בקלף נמוך; אבל אם אתה צריך שלוש לקיחות מיידיות, הובל קלף גבוה.
48	כמגן, אל תזכה ב-A השליט שלך מהר מדי; שמור אותו כדי להכתיב את הקצב שבו סדרת שליט נמשכת.

49	כאשר למגנים יש מצב בו הסדרה הארוכה של הדומם נעולה, הדאגה שלהם צריכה להיות למנוע מהכרוז אפשרות לחתוך מפסידים בדומם.
50	כאשר הנך מאלץ את סדרת השליט של הכרוז, המתן לזכות בשליט הגבוה שלך שנותר עד שהדומם יהיה void.
51	מגנים תמיד צריכים לעמוד על המשמר על ההזדמנות לקדם את סדרת השליט זה של זה ; אבל קידום שליטים אינו נוצר בזמן שלכרוז עדיין יש מפסידים להשליך.
52	לפני היציאה לקידום שליטים, חייבים המגנים לפדות הזוכים בסדרות הצדדיות שלהם -כמו שהכרוז עושה כשהוא יוצא לחיתוך-צולב.
53	מגן לא צריך לחתוך גבוה יותר-over-ruff מהכרוז או הדומם באופן אוטומטי ; השיקול העיקרי הוא האפשרות של פיתוח לקיחה נוספת בשליט.
54	כאשר הנך משליך קלף, נסה לא להגיע ל-void בידך בסדרה משמעותית. אם אתה עושה זאת והכרוז משחק סדרה זו, ההחזקה של השותף נחשפת באופן מיידי.
55	אם בכוונתך להוביל זוכה שבוסס בסיבוב השלישי של השותף, שקול להוביל סדרה אחרת כדי לבסס משהו אחר (אתה יכול גם לשמור על השותף ממשחק end play).
56	הנח שלפותח לפחות HCP 12 אלא אם כן זה נעשה ברור שידו / ידה חלוקתית (סדרת 6-קלפים או שתי סדרות-5 קלפים) ; ובמקרה זה בידו של הפותח יכולות להיות פחות כמו HCP 10.
57	אם התקווה היחידה להביס את החוזה היא ל-underlead-להוביל מתחת ל-A כדי להכניס השותף פנימה, underlead אותו, גם אם בדומם יש singleton ואתה תאבד ה-A אם ביד שותפך אין לו את ה-K.
58	כאשר אתה משחק קלפים מכובדים שווים ידועים, השתמש בשווים אלה כמשחק סימון העדפת סדרה להראות לשותף היכן נמצא הכוח בסדרות החיצוניות.
59	כאשר הנך מגן, בחן משחק יד-שנייה גבוה השומר על כניסה חיונית לשותף. העיקרון חל הן על חוזי סדרה, כמו גם על חוזי NT הרגילים יותר.
60	כמגן, הסתכל על ידך מנקודת המבט שלך ושל שותפך שלך כדי לקבוע את המשמעות ההגיונית ביותר של איתות.
61	כאשר הנך מגן עם 3 שליטים בדומם ו-Axx ביד שלך, זה עשוי להיות הטוב ביותר לשחק קלף נמוך בסיבוב הראשון, לאחר מכן ה-A ואז הקלף הנמוך שנותר.
62	בהגנה כנגד חוזה NT, בזמן משיכת העוצר האחרון של היריב בסדרה הארוכה שלך, תן העדפת סדרה כדי להראות היכן נמצאות הכניסות החיצוניות בידך.
63	כאשר יש בידך את הקלף השליט הגבוה ויש לכרוז שליט אחד נמוך והכרוז גובה הזוכים בסדרה הארוכה בדומם השתמש בשליט שלך כאשר הכרוז משחק את הקלף האחרון שלו בסדרה של הדומם (ללא כניסה לדומם-entryless) ; איתות הספירה של השותף הוא קריטי כאן.
64	כאשר ידך מסומנת עם קוצר, משחק הקלף החסר הגבוה מתחת לקלף מנצח מציין שהוא הקלף האחרון שלך בסדרה. אל תהיה יותר מדי מטעה-תחבלני עם קלפים שווים ; זה מוציא את השותף מהספירה.
65	במשחק איתות קלף המשך סטנדרטי, כאשר הנך מסמן עידוד עם קלפים שווים, אותת עם קלף גבוה או שווה הגבוה ביותר. אל תהיה קמצן עם קלפים שווים.
66	כאשר אתה משחק ממכובדים שווים ידועים, השתמש בקלפים שווים אלה כאיתות העדפת סדרה להראות לשותף באיזה סדרות חיצוניות נמצא הכוח.
67	בהגנה, המשחק הנורמאלי של הידיים השנייה עד הרביעית מ-AKx (x) (x) הוא לזכות ב-K ולאחר מכן לשחק את ה-A. אם השותף שלך זוכה ב-A לאחר מכן משחק את ה-K, סמוך על כך שהוא מראה doubleton ומחפש חיתוך. חובתך היא לתת איתות העדפת סדרה.
68	כאשר אתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת לשותף איתות העדפת סדרה לציין היכן נמצאות הכניסות החיצוניות שלך.
69	כאשר ברור שהשחקן ביד השלישית לא יכול לרצות המשך הובלת הסדרה בלקיחה הראשונה - נאמר שיש singleton בדומם בחוזה סדרה או החזקתו של הדומם בסדרה שעכשיו היא מבוססת - השחקן ביד השלישית אמור לתת איתות העדפת סדרה.
70	איתות עידוד הוא לא פקודה להחליף סדרות ; זאת הצעה שמותר לך לעקוף.
71	כאשר אתה חזק במיוחד בסדרה (AQJx) אבל לא רוצה להוביל את הסדרה מפחד לתת לכרוז לקיחה זולה, הובל קלף שאינו מעודד בסדרה אחרת.

מקור : Vcbridge

Editing and translation rights and more © Copyright Gabi Levy-2020