

כללי	
הטיפ	
1	ספירה עשויה-יכולה להיות כואבת, אך היא צריכה להפוך לטבע שני.
2	אם אתה סופר רק דבר אחד, עשה את זה בנקודות קלפים גבוהים-HCP. לעתים קרובות הם יגידו לך למי יש מה. ברור, התחל בידך שלך לפני שתכריז. בשלב הבא, האזן להכרזות לקבלת רמזים. שלישית, שלישית, אבל בשום אופן לא אחרון, ספור מיד את נקודות הדומם.
3	אם אתה סופר רק דבר אחד בשולחן הברידיג', עשה אותו בנקודות קלפים גבוהים-HCP, במיוחד כשמגנים, או ככרוז לאחר שהיריב גילה יד של ניקוד פתיחה על ידי פתיחת ההכרזה
4	אין שום תירוץ לא לספור כל יד; נסה את זה עם 2 סדרות - סדרת ההובלה וסדרת השליט. כאשר אתה יכול להגדיל את הספירה ל-3 סדרות, אתה באופן אוטומטי סופר את הרביעית! ובושה למגן החצוף שמוביל בקלף שליט. האם הוא לא יודע שאתה צריך לקבל ספירה של היד, וכי אתה תוביל בשליט כשזה מתאים לך?
5	כדי להעלות את המשחק לרמה אחרת, צפה וזכור את ה-spot cards (הקלפים שמתחת ל-J, או מתחת ל-T לפי מקור נוסף).
6	הערך של קלפים גבוהים עולה או יורד, תלוי במיקום ובחלוקה של הקלפים המקיפים. עליך לבצע כיוולים-כיוונים מתאימים אם ההכרזות מגלות את המיקום הסביר של קלפים אלה.
7	היה אגרסיבי בשלבים המוקדמים של המכרז. למכרז יש דרך לצאת מכלל שליטה. " ההמתנה בשיחים " מיועדת לציידים, לא לשחקני ברידיג'.
8	היה אגרסיבי בהכרזות בידיים עם התאמה; היה שמרן עם ידיים ללא התאמה.
9	באופן כללי יש להתייחס לסדרות 5-קלפים בראשות 100% מכובדים כאל סדרות של 6-קלפים.
10	אחת מאבני היסוד של ההכרזות היא: אם משחק מלא ( / סלאם) הוא עדיין אפשרי, יש לשמור המכרז פתוח; אם לא, יש לעצור כמה שיותר מהר בחוזה הגיוני ככל האפשר.
11	קלפים בכירים-גבוהים בסדרות-קצרות גרוועים מדי, במיוחד מלכות ונסיכים שיש לשנמך (להקטין ההסתמכות). קלפים גבוהים בסדרות ארוכות - כן, ככה אנחנו אוהבים את זה.
12	חושב על הכרזות גבוהות יותר במכרזים תחרותיים עם פחות שליטים מכפי שחוק סך כל הלקיחות מאפשר; אם כן, אתה זקוק לתוספות במקומות אחרים, כלומר סדרת שליט הגונה, singleton או void בסדרה צדדית, נקודות איכות וללא לקיחה איטית (לקיחות איטיות) כלומר נסיכים ומלכות ושילובי QJ בסדרה של היריבים
13	באופן כללי, אל תתחרה על חוזה ניקוד חלקי בגובה-4.
14	השחקן שידו קצרה בסדרת היריב הוא זה שצריך לשאוף לנקוט בפעולה במכרז.
15	לאחר שהצד שלך פתח / נכנס להכרזות והיריבים התערבו בהערת מנע-pre-empt, אתה רשאי להכריז ברמה אחת גבוהה יותר ממה שהיית עושה ללא הכרזת המנע.
16	שחקנים מנוסים ב-match-point (top-bottom) חושקים בתוספת ניקוד ויודעים שהם לא צריכים להכריז כל משחק מלא קרוב. לעתים קרובות, זכייה בחוזה וביצוע לקיחות בגובה משחק מלא מביאה לתוצאה טובה.
17	בהיסטוריה של משחק הברידיג' אף שחקן מעולם לא: היה פגיע בלוח 1, הייתה לו עקיפה זו כיוונית ל-K.
18	כאשר הכל במשחק נראה פשוט, שקול אילו התפתחויות גרוועות עלולות להתרחש.
19	כאשר קיימות 2 אפשרויות - התחמקות או זכייה בלקיחה - קח בחשבון את שתיהן. כאשר אתה יכול לשחק קלף גבוה או נמוך, נתח את שניהם.
20	לאחר שתבצע הנחה על המיקום של מכובד חשוב, הנחה זו עשויה לעזור לך למקם מכובד אחר חשוב (או מכובדים).
21	כאשר לא נראה שום סיכוי לגיטימי, חפש מוצא בחבולה קטנה.
22	אחת הדרכים לבטל את החסימה של סדרה היא להשליך את הקלף (הקלפים) החוסם (החוסמים).
23	אדום על אדום, שחור על שחור - במיוחד בסוף ליל התחרות כאשר כולם מנמנמים-נרדמים.
24	כאשר היריבים (כולל הדומם) חייבים לזכות בלקיחה בסדרה, לעתים קרובות משתלם לתת להם את זה במהירות האפשרית.
25	אם המשחק הקודם סימן אותך עם קלף או קלפים מסוימים ויש לך סיכוי לבצע מספר השלכות, נסה להשליך את הקלפים שידוע שאתה מחזיק.
26	כאשר ההובלה מסמנת בידך קלף או קלפים ספציפיים, שחק את הקלפים האלה במהירות האפשרית, בתנאי שזה לא עולה לך בלקיחה.
27	כאשר היריבים מבצעים pre-empt-הכרזת מנע, התבונן במצב הפגיעות. אם הצד שלך פגיע והיריבים אינם, הפחת קלף אחד מהאורך הצפוי הרגיל.
28	כלל אצבע טוב הוא להניח כי כל לקיחת הגנה שישפק השותף מכריז ה-pre-empting היא בונוס.
29	ב-IMPs, אסטרטגיות קבוצות ושותפות אפשריות הן: (1) זוג אחד משחק קבוע ואילו הזוג השני "הולך על זה"; (2) בשותפות, התמתח להזמין אך לא לקבל.
30	אם שחקן אומר, היו לנו 3 "לוחות" טובים מהממוצע, "לוח" נחשב לממוצע בלוח, ולא בראש-top הלוח.
הכרזות	
31	משחק היד עשוי להיות הכי כף, אבל משחק נהדר בחוזה הלא נכון בדרך כלל מביא לניקוד גרוע במשחקי match-points (top-bottom). אל תזניח את העבודה על ההכרזות שלך.
32	עבודה על ההכרזות שלך אמורה להיות תהליך בלתי נגמר של שיפור מתמשך עם כל אחד מהשותפים שלך.
33	ניתוחי post-mortems של ידי ניקוד שיא של שחקנים שאפתניים צריך, לפחות מדי פעם, לכלול ניתוח של שיטות ההכרזה המוצלחות של היריבים.
34	אם השותף תקוע לפעמים בהכרזה, במיוחד בהכרזה השלישית. אפשרית קצת סטייה מהכללים.

35	משחקי קבוצות קצרים (נניח 6-8 לוחות) כמו Compact KOs (לרוב משוחקים ב-24 לוחות) ו-Swiss Teams רגילים (בדרך כלל 5-8), דורשים הכרזות ממושגעות.
36	כאשר חסרים לך כלים לחקר-בדיקה עדינה של החוזה הטוב ביותר בהתחשב בהכרזות עד כה, הכרז את מה שאתה חושב שתוכל לבצע.
37	כאשר אתה נמצא במצב בו כל ההכרזות אינן מושלמות, חשוב על ההכרזות ברצף שלאחר מכן ובצע את ההכרזה שתעזור הכי הרבה לשותף.
38	מערכת ההתראות היא לטובת היריבים - זהו מידע בלתי מורשה עבורך ועבור שותפך. הצד ההפוך הוא אם אתה הופך לצד הכרוז, עליך ליידיע את היריבים לפני הובלת הפתיחה על כל חוסר הבהירות או חילוקי הדעות-אי-הסכמות כלשהם. אם אתה מגן, המתן עד שישתיים המשחק ואז הסבר. אם הכרוז מרגיש פגיעה, עליו לקרוא למנהל התחרות.
39	כרטיס ה-Stop בתיבת ההכרזות מקביל לשיחה מילולית של דילוג על הכרזה. המתן בבקשה. אתה ממתין כ-10 שניות לפני שאתה קורא-מכריז. זה לא חשוב כשמכניסים את כרטיס העצור.
40	כשאתה מחזיק ב-A-K-A, פתח את ההכרזות אלא אם כן יש לך יד מאוזנת ותהיה בסדרה חלשה שאינך רוצה להציע כסדרה בה יבצע שותפך את הובלת הפתיחה האפשרית.
41	במשחק בשיטה Standard American עם ערכי הזמנה למשחק מלא כמשיב, אם ההכרזה הראשונה שלך הייתה בגובה-2, כבר הראית לפחות ערכי הזמנה למשחק מלא, כך שתוכל לבצע re-bid מינימלי. אבל אם ההכרזה הראשונה שלך הייתה בגובה-1, עליך ל-re-bid 2NT, או 3 בסדרה שכבר הכרזת, או 2 בסדרה חדשה.
42	במכרז הבלתי מעורער, ♣-3, ♦-2, ♥-1, ♠-3 הוא הזמנה. אם תכריז ♣-3 עם פחות מ-12-10 נקודות, אתה עשוי להגיע גבוה מדי כאשר ♦-2 או ♥-2 הם הגבול. נכון, ייתכן שתנחת במשחק של אחוזים נמוכים לביצוע (בגלל הגנה לקויה או מזל טוב של חלוקת הקלפים), אך הכרזות מסוג זה להיט-או-החמצה אינן מובילות לתוצאות טובות באופן עקבי.
43	כאשר אתה מחזיק בערכי משחק מלא, השב בגובה-1 בסדרת 4-קלפים ב-Major להכרזת הפתיחה של השותף וקבל העלאה יחידה; שקול להכריז 3NT למקרה שהשותף יעלה עם תמיכה של 3-קלפים.
44	אם RHO היריב מצד ימין מכריז overcall רגע לפני שתוכל לבצע הכרזת splinter, עדיין תוכל להראות את ה-singleton או ה-void הזה אם אתה יכול לבצע cue-bid בקפיצה בגובה בטוח. הכרזת cue-bid בקפיצה היא splinter.
45	למד להימנע מהכרזות יתר עם ידיים חלשות וחלוקתיות. במיוחד אם לא מצאת התאמה.
46	אם היריב מצד ימין ה-RHO במושב הראשון מחייב אתכם להציע בגובה-4 או 5, הכרז כאשר תוכל לקוות לבצע מול יד מאוזנת עם כוח מתון מפוזר, אך לא כשאתה זקוק לקלפים ספציפיים.
47	הכרזות במשחק הברידיג'י לא נועדו להיות משחק ניחשים; הימנע מפעולה חד צדדית כאשר לשותף מגיע להכריז וכנראה שהוא ידע מה לעשות או לפחות יש לו מידע לשתף איתך.
48	כאשר הצד שלך הציע רק סדרת minor, הכרזת cue-bid בסדרה של היריב מראה יד טובה וחוסר וודאות לגבי סוג וגובה החוזה.
49	לא פעם משתלם לא להיות אגרסיבי מדי כנגד הכרזות מנע-pre-empt של מפני שחלוקות הסדרה נוטות להיות גרועות.
50	אל תבצע re-bid של סדרת 5-קלפים אלא אם אין לך שום דבר אחר הגיוני להכריז.
51	אם היריבים לעולם לא מבצעים חוזה שהכפלת, אתה לא מכפיל מספיק.
52	הכפלה לעונשין נמצאות בארסנל של כל זוג / שחקן טוב; הם מניבים הרבה ניקודי tops. אם הם לא נמצאים בארסנל שלך, אתה צריך להסתכן בכמה bottoms בזמן שאתה לומד מה הופך להיות double עונשין טוב.
53	חלוקה פרועה יכולה להתגבר על double עונשין טוב. אפילו הזוגות הטובים ביותר מכפילים חוזים ואז רואים אותם מבוזעים, אך הם ממשיכים להכפיל חוזים כדי שהיריבים לא ישדדו אותם באופן עיוור.
54	כאשר אתה מחזיק ביד עם ערכים "רכים", כלומר מלכות ונסיכים, היה עוד יותר זהיר מרגיל להכפלת ידיים חריגות.
55	שמור עשיית doubles קרובים והכרז משחקים מלאים קרובים עבור הזוגות החלשים יותר; כנגד יריבים טובים, היזהר.
56	כאשר 3 שחקנים מתחרים במרץ, השחקן הרביעי עם יד מאוזנת וחזקה צריך להתקדם בזירות: ידי השחקנים האחרים עשויות חלוקתיות "freak distributions". לרוב יהיה עדיף לתמוך בשותף מאשר להכפיל לעונשין.
57	כלל אצבע טוב כדי להחליט אם להכפיל או לא, או להכריז או לא, הוא להניח כי כל לקיחה הגנתית המסופקת על ידי ה-pre-emptor היא בונוס.
58	במכרז תחרותי, אל תבצע double עונשין בטרם עת עם התאמה לא מודעת לשותף. ראשית, הראה את התמיכה, ואז הכפיל אם היריבים מתמידים.
59	לעיתים רחוקות אתה מכפיל חוזה ניקוד חלקי לעונשין כאשר שותפך לא הכריז.
60	באופן אירוני, בדרך כלל בטוח יותר להכפיל חוזים בגובה נמוך מאשר הכרזות מרצון בגובה רב.
61	הכפלה לעונשין של חוזים בסדרה בגובה נמוך, או מעבריים-passes על take-out doubles בגובה נמוך של השותף, מבוססים על אורך וחוזק בסדרת השליט, ולא על נקודות קלפים גבוהים-HCP.
62	כאשר takeout double בגובה-1 או 2 שנעשה על ידי ה-LHO - היריב מצד שמאל שלך הומר לעונשין, "re-double" על ידי אחד השחקנים היא קריאה לעזרה-SOS.
63	הובלות בשליט יעילות בדרך כלל כנגד חוזים מוכפלים.
64	אחרי ששותף אחד פותח את ההכרזה והשני מכריז re-double, הצד הפותח קונה את החוזה או שהיריבים משחקים בחוזה שהוכפל לעונשין.

65	לאחר שפתחת את ההכרזה והיריב מצד שמאל-LHO מכפיל והשותף שלך מכריז re-double, כל double ברצף לאחר מכן על ידך או ע"י שותפך הוא כפל לעונשין - אפילו בגובה-1.
66	לאחר שהשותף פתח בהכרזה ויד השנייה 1NT overcalls, הכרז double לעונשין עם 9 או יותר HCP. אתה מוציא אותם מחוץ לכאן אלא אם כן אתה פותח לעתים קרובות בפתיחות קלות, כולל פתיחות עפ"י " כלל ה-20". במקרה כזה, הכרז קצת יותר בקלילות, אבל בעיקר הסתמך על השותף שימושך את ה-double.
67	אם היריב עושה הפסקה ארוכה במהלך המכרז, לפני שאתה מכריז, שקול מה משמעות ההפסקה. אם אז הוא עובר-passes, האם הוא חשב על הכרזת משחק מלא? האם חשב להציל את שותפו? האם הוא היה רוצה שתכריז, ובו זמנית להציל את שותפו ולהיכנס ל-double עונשין עסיסי? חשוב פעמיים לפני שתיכנס להכרזה.
68	כאשר השותף פותח בסדרת Major בו אתה מחזיק 3 קלפים וערכים מחייבים למשחק מלא. ה-RHO מכפיל. הראה את ערכי המשחק המלא שלך עם תמיכה עם 3 קלפים על ידי הכרזת re-double ואז הכרז בקפיצה בסדרת ה-Major.
69	כאשר הכרזת הפתיחה בסדרה שלך מוכפלת, re-doubled וה-RHO מכריז. אם אתה עובר-pass, זה מחייב. אם אתה מכפיל, זה לעונשין, מבטיח 4-קלפים בסדרה שהוכפלה. אם תכריז, אפילו בקפיצה, זה מראה על יד מינימלית עם התקפה טובה, אבל הגנה דלה.
70	אם הכרזת הפתיחה שלך מוכפלת, re-doubled וה-RHO עובר-passes, ה-pass שלך מראה הכרזת פתיחה בעלת ערך פתיחה מלא ושומר על האפשרות של double עונשין עסיסי בחיים.
71	הניסיון מצביע על כך שהכפלה לעונשין של פתיחת 1NT חזקה ללא מקור ללקיחות, פשוט מראה פיזור של קלפים גבוהים, מפוקפקים.
72	הכרזת סדרה חדשה לאחר re-double מחייבת.
73	אם היריבים מתמודדים ותומכים בסדרה לגובה-2 ואז עוברים, פתח מחדש את ההכרזה עם overcall מאוחר, double מאוחר או 2NT מאוחר.
74	הכפלה של כל הכרזה מלאכותית היא double עונשין ומזמין בחוזקה את ההובלה של אותה סדרה. אל תכפיל הכרזה מלאכותית אם אתה צפוי להיות המוביל. זה כנראה יעזור לכרוז יותר מאשר למגנים.
75	"אל תציל אותי מההכרזה הגרועה שלי." אם שחקן טוב קופץ למכרז בסדרת ה-void או ה-singleton שלך, אל תציל אותו בטרם עת. אם יוכפל, הוא עשוי להכריז SOS re-double או להסתמך על שיקול דעתך אם לשבת או לרוץ.
76	הצל את שותפך פעם אחת אבל לא פעמיים; זה בדרך כלל חל על ידיים ללא התאמה בין אם הוכפלו או לא; אל תהיה יד חזיר ואל תהיה מזוכיסט - תן לו לסבול את הייסורים של התבוסה.
77	ה-takeout double הוא כלי הכרזה שימושי, גמיש, אבל זה מסוכן להכפיל כאשר ידך קצרה בסדרת ה-spades.
78	בתגובה ל-take-out double, יד שלא עברה מכריזה בגובה הנמוך ביותר עם 8-0 HCP, קופצת בסדרה עם 11-9, ו-cue-bids עם 12+. עבור יד שעברה הטווחים משתנים בהתאמה ל-7, 8-9, 10-11.
79	בתגובה ל-take-out double, הכרזת 1NT מראה 9-7 HCP, 10-12 HCP, ו-3NT מראה 13-16. אלה מבטיחים עוצר אחד, לרוב 2. (מעל 1♥ / 1♠, double, אתה יכול לשנות את טווח ה-1NT עד 5-6 HCP).
80	ידיים עם 4-4 בסדרות ה-Major's צריכות להגיב ל-double ע"י הכרזת 1♣- להקל על ה-re-bids. מכריז ה-double לא צריך לצפות להתפלגות 5-4. ה-doubler צריך לציין כי הכרזת ה-spades לא שוללת hearts, אך הכרזת hearts אכן שוללת את ה-spades. שיקולי השלכות הכרזות כאלה יכולים לעזור רק בהכרזות שלך.
81	לאחר הכפלת ה-take-out double של סדרת Major, עם 4-קלפים בסדרת ה-Major האחרת ויד של פתיחה, הכרז את הכרזת הסדרה שלהם cue-bid במקרה שלשותף תהיה יד חזקה ללא ה-Major שלך, אבל עם עוצרים טובים בסדרה שלהם. על השותף להכיר ב-cue-bid שלך לא שוללת 4-קלפים ב-Major האחר.
82	הכרזות double עד גובה ה-4♥ מיועדים ל-take-out. סיבה טובה להסיר double של 4♥ היא סדרת spade ארוכה.
83	מתח כדי להכריז סדרה בת 6-קלפים (להגן או לכבות) מול ה-take-out double של השותף.
84	אם השותף מכפיל הכרזת מנע גבוהה, נטה לעזוב אותו עם יד מאוזנת ומשוך אותו עם יד חלוקתית.
85	הכרזת פתיחה מחדש של 2NT לאחר שהיריבים מצאו התאמה בסדרת Major היא take-out בסדרת minor.
86	לאחר ששותפך פותח 1♣ או 1♦ והיד השנייה מכריזה overcalls של 4♣, הכרזת 4NT הוא ל-take-out. הכרזת Blackwood לא קיימת לאחר פתיחה בסדרת minor ו-4♣ overcall.
87	אם RHO-היריב מצד ימין מבצע הכרזה מלאכותית ויש לך החזקה טובה בסדרה הזו (רצוי בראשות A או K לפחות), שקול בחום lead directing double-הכפלה מוכוונת הובלה. זה עלול להוריד את השותף מהחלטה קשה במה להוביל בפתיחה.
88	אם השותף מכפיל חוזה סלאם "נורמלי" בסדרה, הוא מבקש ממך לבצע הובלה יוצאת דופן. זה נקרא "Lightner" double, על שם הממציא שלו, Ted Lightner.
89	בעת ביצוע Lightner slam double, אתה צריך להיות בטוח בכך שתביס כל סלאם אחר שהיריבים עלול לרוץ אליו.
90	הקריאה החשובה ביותר לטיפול ב-pre-emptive overcall של היריב היא negative double של המשיב.
91	כשרוב כוח ידך נמצא בסדרת היריב, הימנע מ-negative double. זה מאוד מטעה. או שתכריז-No-Trump או שתעבור-pass.
92	הכרזת negative double ואחרי 2NT מראה 10-12 HCP והיא מזמינה, לא מחייבת.

93	Re-bids של הפותח לאחר negative doubles של השותף overcall בגובה-2: ה-2NT מראה HCP 14-16 ה-3NT מראה 17-19; הכרזות ללא קפיצה מראות מינימום; קפיצות הן הזמנה; ה-cue-bid הוא כוח למשחק מלא.
94	ה-responsive double ברמה גבוהה, כמו negative double ברמה גבוהה, חייב לספק כמה נקודות קלפים גבוהים-HCP למקרה שהשותף ירצה להמיר לעונשין.
95	void בסדרת ה-Major של השותף ופחות מ-6 HCP, עבר. אל תשתמש ב-1NT forcing כצעד הראשון להצלה. אם השותף יוכפל, SOS redouble ייתן את האפשרות לברוח או שתכריז את הסדרה הארוכה שלך אם יש לך כזו.
96	בהובלת פתיחה עיוורת מול חוזה בסדרה, הימנע מ-under-leading של A שאינו נתמך, כלומר, אינך מחזיק גם את ה-K. הימנע מכך גם אם שותפך יכריז את הסדרה בתגובה ל-takeout double שלך. ברגע שהדומם נראה, קל יותר לדעת אם ה-under-lead מובטח-מוצדק. פעם אחת בה אתה עלול להסתכן בכך כשאתה בטוח שהדומם מחזיק את ה-K ול-2 היריבים יש לפחות 2 קלפים בסדרה.
97	ה-Jacoby 2NT Forcing Raise מבטיח לפחות תמיכה עם 4-קלפים וערכי משחק מלא (ומעלה). בדרך כלל, זה גם שולל singleton או void מכיוון שה-splinter יהיה זמין.
98	הכרזת splinter, בדרך כלל קפיצה כפולה, מראה תמיכה עם 4 קלפים, יד הולכת למשחק מלא ו-splinter או void בסדרה. אל תכריז splinter עם singleton King; הימנע מ-splinter עם A חשוף.
99	אחרי 2♣ (מחייב), 2♦ (המתנה), 2♥ / 2♠ (טבעי), מה המשמעות של תגובת 3♥ / 3♠ -1 / 4♥ / 4♠? 3♥ / 3♠ מראים 5-7 נקודות עם 3 שליטים או יותר. 4♥ / 4♠ מראים 0-4 נקודות עם 4 שליטים או יותר.
100	עם 0-4 נקודות ורק 3 שליטים, ההכרזה הראשונה לא משנה השלילי שלך, והמתן להכרזתו של שותפך. אתה צריך להסיק מסקנות שליליות כמו גם חיוביות. זה חל על המשחק כמו גם על ההכרזות. לדוגמה, אתה מוביל אחרי 2NT-3♥-3♠-2♦-2♣ לא מעורר. השותף לא הכפיל אף סדרה אדומה מלאכותית. הובלה של אחת הסדרות עשויה להיות נכונה, אך אל תצפה להחזקת "דינמיט" בידו של השותף.
101	פתיחה בשיטת four-card Major's עם ידיים מאוזנות במושב השלישי והרביעי היא מנצחת לטווח הארוך: אתה pre-empt בגובה-1, מכון הובלה, יכול לעבור כל תגובה, והתאמה של 3-4 משוחקת היטב על ידי חיתוך היד הקצרה בשליט.
102	כאשר שיש לך התאמה גדולה בסדרת minor, שאף לשחק ב-No-Trump, במיוחד כאשר שיטת הניקוד היא Match-points (Top-Bottom).
103	כאשר יש לך 2 עוצרים בסדרת היריב, אתה כנראה צריך לחפש חוזה NT ~ מול פתיחה מלאכותית חזק, ומחייבת של 2♣, שני אסים בדרך כלל שווים סלאם אם יהיה ניתן למצוא התאמה.
104	עם 2 ידיים מאוזנות זו מול זו וערכי קלפים גבוהים במשקל מלא למשחק מלא או סלאם, עדיף לעתים קרובות לשחק ב-NT שם אתה נמנע מחלוקה גרועה בסדרת השליט או חיתוך בסדרה צדדית המחולקת גרוע.
105	כאשר יש בידך 4-קלפי תמיכה בסדרת ה-Major של השותף, העלה מיידית לפי השיטות שלך. זה יהיה מהלך השגוי רק אחת לכמה שנים. אם אתה מראה תמיכה באיחור, השותף יניח שבידך 3-קלפים בלבד.
106	אל תהיה עבד של ספירת נקודות. אם אתה פותח בסדרת minor עם החזקת יד מאוזנת בין HCP 18-19 עם סדרת Major של 4 קלפים והשותף מכריז בסדרת Major זאת, הכרז ב-Major עם HCP 19 או 18 HCP וערכי חיתוך. אל תכריז 2NT. עם HCP 18 ו-3-3-3-4 יש לך אפשרות לבחור בין 2NT או 3-ב-Major. אסים ומלכים נוטים להיות טובים יותר בחוזה סדרה; מלכות ונסיכים טובים יותר ב-NT. העריך את היד והכרז בהתאם.
107	עם בחירה של ניסיונות עזרה בסדרה למשחק מלא, בדרך כלל אתה מכריז את הסדרה החלשה יותר.
108	אם השותף פותח את ההכרזה וה-RHO היריב מצד ימין נכנס למכרז ויש בידך כמה ערכים, נסה למצוא הכרזה כדי ששותפך יידע שידך לא חלשה.
109	כאשר ההתאמה שלך היא בסדרת minor, אל תהסס לעבור על חוזה הקסם של 3NT, במיוחד בניקוד Match-points (Top-Bottom).
110	נקודות מפוזרות מוערכות יתר על המידה עם חוסר התאמה. אל תחפש משחקים דקים שלא לצורך עם חוסר התאמה, אלא אם כן יש בידך מקור לקיחות ידוע. ספור לקיחות, לא נקודות, בעת הערכת יד של חוסר התאמה.
111	עבור בצורה חלקה עם יד טובה כאשר לך ולשותפך אין התאמה שעלולה להביא לנפילה בלתי צפויה אם היריב לא יכול להתנגד להכרזות לעתים קרובות מדי.
112	בכל פעם שיש לך התאמה עם סדרת minor (וללא התאמה שנייה ב-Major) ויש לך רק ערכים הולכים למשחק מלא, כוון לשחק ב-3NT אם זה סביר.
113	לפוח אסור ל-re-bid סדרת 5-קלפים, אפילו לא לשלול סדרת minor קצרה, אלא אם אין לו שום דבר אחר להכריז.
114	Re-bidding של סדרה שכבר הוכרזה ע"י הצד שלכם, אפילו עם קפיצה, אינה מחייבת.
115	הכרזת סדרה חדשה ע"י משיב שלא עבר מחייבת אלא אם כן הפותח או המשיב הגביל את ידו על ידי הכרזת 1NT.
116	אם אתה מתכוון להכריז (ולבצע) סלאם בעייתי, אתה צריך מקור ללקיחות.
117	כלל המפתח של Blackwood הוא אם חסר A / קלף מפתח, הכרז-6. אם אתה מתכוון לסגור sign-off ל-5-5 כאשר חסר A / קלף מפתח, אל תשתמש ב-Blackwood.
118	תגובות חלשות בידיים שיש בהן 4-קלפים בסדרת Major יחד עם 5-קלפי diamonds חלשים, צריכות להשיב ב-Major שמא זה ילך לאיבוד אם יש הכרזות נוגדות. עם HCP +11, הכרז באופן רגיל.

119	כאשר שותפך פותח ב-1 בסדרה ו-1NT re-bids, ה-4♣ הוא שאלה על אסים, מה שמאפשר ל-4NT להראות HCP 18-19 ולהיות מזמין לסלאם ב-NT.
120	אל תשתמש ב-Blackwood אם מעט מדי אסים מהשותף יהיו בסדרה גבוהה יותר מסדרת ה"התאמה" שלך.
121	אל תשתמש ב-Blackwood כאשר אתה צריך לדעת איזה A (אסים) ספציפי (ים) השותף מחזיק, לא כמה.
122	אל תספור void כ-A כשאתה משיב ל-Blackwood בגובה-5. לעולם לא! עם void ו-A קפוץ ל-6 בסדרת ה-void.
123	כשאתה פונה לכיוון חוזה בסדרה, קפיצה ל-5NT שואלת על החזקת המכובד שלך בסדרה האחרונה שהוכרזה (השליט). אם יש לך 2 מתוך 3 המכובדים העליונים, הכרז grand slam. אם אתה פונה לכיוון NT, הקפיצה ל-5NT היא כמותית, מבטיחה 6 ומזמינה ל-7. אתה צריך להיות בטוח כי גם השותף יודע אם אתם מתכננים לחוזה בסדרה או לחוזה NT.
124	כאשר יש עדיין טווח הכרזות, אל תמקם את החוזה באופן חד צדדי אלא אם כן אתה בטוח לחלוטין בגובה ובסוג חוזה המשחק.
<b>הכרזות הגנתיות</b>	
125	כאשר אתה מחזיק קומץ של נקודות אחרי שהיריב פותח את ההכרזה, אם אין דרך טובה להיכנס להכרזות, שקול לעבור-passing.
126	כאשר היריב פתח את ההכרזות, היה אגרסיבי יותר מהרגיל בניסיון להגיע למשחק מלא, כי אתה יודע איפה רוב הקלפים הגבוהים החסרים נמצאים.
127	הכרזת-מנע pre-empt במושב רביעי מראה הכרזה קרובה לפתיחה מכיוון שביד חלשה המושב הרביעי יכול לעבור על היד.
128	לשחקן המבצע הכרזת מנע pre-empt לעתים רחוקות יש סדרת Major בעלת 4-קלפים. לפחות ככה זה היה ב"ימים עברו".
129	אם המכרז המוקדם מראה שהיריבים בוודאי יעלו עליכם, מעבר-passing שלכם יקשה עליהם למקם את הקלפים החסרים.
130	בתגובה ל-take-out double, יד שלא עברה מכריזה את הגובה הנמוך ביותר עם HCP 0-8, קופצת בסדרה עם 9-11, ומבצעת cue-bid עם 12+. עבור יד שעברה הטווחים משתנים בהתאמה ל: 7-0, 9-8, 11-10.
131	כאשר אתה בוחן ביצוע הכרזת-מנע pre-empting, ספור לקיחות ולא נקודות.
132	הכרזות המנע pre-empts הטובות ביותר הם אלה עם סדרה חזקה וללא חוזק בסדרות חיצוניות.
133	אל תפתח בהכרזת מנע pre-empt טרום משחק עם החזקת 2 אסים או A אחד ו-2 מלכים. יש לך יותר מדי כוח הגנתי.
134	הרעיון של pre-empting יעיל הוא לתת ליריבים את הניחוש האחרון בגובה רב של הכרזה. לאחר מכן, חיה עם התוצאה.
135	כאשר אתה חושב על הכרזת הקרבה, זכור כי הכרוז יכול לטעות; הרבה מאוד חוזים שצריכים להתבצע אינם מתבצעים; שקול את איכות משחקו של הכרוז בהחלטתך.
136	אין להקריב עם ידיים מאוזנות. כאשר השותף מבצע הכרזת-מנע pre-empts ויש לך יד חלשה וחלוקתית עם התאמה, היא יד של הקרבה; אם ידך חלשה בלי התאמה או חלשה בלי צורה מיוחדת, עבור-PASS.
137	השחקן שמבצע הכרזת מנע pre-emptive לא צריך להיות השחקן שלוקח את ההקרבה; השותף יודע הרבה על היד שלך; אתה בוודאי יודע מעט מאוד על שלו.
138	כאשר הצד שלך הכריז רק סדרת minor, הכרזת cue-bid בסדרה של היריב מראה יד טובה וחוסר וודאות לגבי סוג וגובה החוזה.
139	מדריך לפתרון החלטות האם לבצע הכרזות overcall קרובות הוא: אם ידך קצרה בסדרת היריב אתה חייב לשאוף לפעול ולהכריז.
140	כאשר מכריזים overcalling כנגד NT חזק, זה יותר חשוב שתהיה חלוקה טובה וסדרה ארוכה יותר מנקודות קלפים גבוהים.
141	אתה יכול להכריז overcall מול הכפלה אם ב-overcall יש הכוונת הובלה וערך מנע קל.
142	אתה יכול להכריז overcall עם סדרת 4-קלפים טובה בגובה-1, במיוחד בסדרת ה-spades.
143	בכל פעם שאתה מחזיק בסדרת spades (טובה), מתח את ההכרזה, לרבות overcall בגובה-1 עם AKxx.
144	כאשר השותף overcalls בגובה-1, תגובה בקפיצה בסדרה חדשה היא מזמינה; אם ה-overcall הוא בגובה-2, תגובת קפיצה בסדרה חדשה מחייבת.
145	העלאות בקפיצה של overcalls הם מנע pre-emptive (ובכך את הצורך ב-cue-bids), מבטיחות תמיכת 4-קלפים (או יותר), HCP 3-6, ובדרך כלל singleton, במיוחד כאשר פגיעים.
146	בתגובה ל-overcall בגובה-1 של השותף, הכרזה של 1NT מראה HCP 8-11, ו-2NT מראה HCP 12-14 (ואינה מחייבת), ו-3NT מראה HCP 15-18.
147	Overcall בקפיצה אחרי שהיריב ביצע הכרזת מנע pre-empt בטווח 3♠ - 2♥ לא מזמין, לא מנע; אינך מכריז pre-empt מעל pre-empt.
148	הכרזה הגנתית חלוקתית כמו Michaels או Unusual NT נותנת לכרוז מפת דרכים איך לשחק היד; שקול לעבור-pass אלא אם כן אתה מוכן להכריז מעליהם.
149	לאחר cue-bid של 2 סדרות, המכרז יכול להמשיך בלי תגובת השותף. אם הכרזות חוזרות אליך אתה עובר-pass עם HCP 8-11, מכפיל עם +17; שים לב, עם 12-16 היית צריך להכריז overcall.
150	לאחר פתיחה של 1♥ או 1♠, הכרזת overcall ישירה של 2NT מראה את סדרות ה-minor's (5-5 או 6-5) עם HCP 8-11 או +17. עם HCP 12-16, הכרזת overcall ב-diamonds והכרזת clubs מאוחר יותר אם ניתן.

151	פיצול overcalls דו-סדרתי ל-3 טווחים : HCP : (7 או 8-11, 12-16, +17. עם הראשון הכרז cue-bid ועבור על הכרזת השותף, עם השלישי, cue-bid והכרז שוב. עם 12-16, הכרז overcall בסדרה הגבוהה יותר.
152	הכרזות בקפיצה במושב האיזון הן בונות, לא חלשות. קפיצה בסדרה מראה סדרה של 6-קלפים עם 12-15 HCP
153	תגובת בקפיצה של יד שעברה ל- overcall מראה יד דו-סדרתית, הסדרה שהוכרזה וסדרת השותף.
154	לאחר מחשבה ארוכה, היריב במושב הראשון פותח בהכרזה בגובה-1, ואחריה pass-pass; היזהר מפתיחה מחודשת של ההכרזה - ידו של היריב שפתח לאחר מחשבה עמוקה כנראה היתה מעבר לפתיחה מחייבת או לא.
155	ללא הכרזות הגנתיות, הכפלת חוזה 3NT אומרת לשותף, מבצע הובלת הפתיחה, להוביל בסדרה הראשונה שהוכרזה ע"י הדומם; אתה צריך להיות בטוח ב-99% שהובלת הסדרה הזו תנצח את ה-3NT.
156	כשאתה לא מצליח להכפיל תגובה של Blackwood, אתה מזהיר את שותפך כי אין לך שום עניין רב בכך שתובל אותה סדרה.
157	שים לב כי התחרות בגובה רב עשויה לדחוף את היריבים למשחק שניתן לביצוע שהם לא התכוונו להכריז. לדוגמה, לפני שתכריז 4♦, פגיע מול לא-פגיע, שקול האם הם עשויים לבצע 4♥. 170- עדיף על 420 וגם על 200- (עבור 5♦, מוכפל, עם נפילה אחת).
158	אם היריב פותח בסדרת minor, קפיצה ל-3 באותו ה-minor היא טבעית.
159	כאשר היריבים מכריזים splinter והמכובד היחידי שלך נמצא בסדרה זו, כדאי להכפיל את ההכרזה כדי להזהיר את השותף מלהוביל כל סדרה אחרת.
160	קפיצה ל-4♣ או 4♦ לאחר הכרזת הפתיחה של היריב של 2♥ או 2♠ מתארת יד דו-סדרתית חזקה: סדרת ה-Major שלא הוכרזה וסדרת ההכרזה. הקפיצה אינה מחייבת אלא היא מזמינה מאוד.
161	אם יריב עובר-passes לאחר שיקול ארוך, גם אתה כנראה צריך לעבור.
162	אל תאפשר ליריבים לשחק חוזה בסדרה בגובה-2 אלא אם כן יש לך אורך וכוח באותה סדרה.
163	הכרזת 2NT מאוזנת ע"י יד שעברה היא "יוצאת דופן", ומראה 7-10 HCP. לאחר פתיחה בסדרת Major, זה מראה את ה-minor's. לאחר פתיחה בסדרת minor, זה מראה את ה-♥ פלוס ה-minor האחר. אם יש לך את סדרת ה-s♠ פשוט הכרז אותה.
164	בחוזי ניקוד-חלקי תחרותיים, דחוף את היריבים לגובה-3; אלא אם כן לצד שלך יש 9 שליטים, תן להם לשחק שם (או כך אומר חוק סך כל הלקיחות).
הובלות פתיחה	
165	בדרך כלל כאשר היריבים מכריזים עם ידיים חלוקתיות, הובלת הפתיחה הטובה ביותר היא בשליט.
166	האזן להכרזות לפני ביצוע הובלת הפתיחה שלך.
167	עם שום דבר ללכת עליו, הובלה מראש רצף היא בדרך כלל הטובה ביותר.
168	הובלות ערמומיות או מטעות ביותר נעשות לעתים קרובות עם ידיים חזקות. השותף, עם קרוב לוודאי יד ללא נקודות-Yarborough, לא יהיה מעורב הרבה בהגנה, והכרוז עשוי להיות מולך שולל.
169	עם בחירה בין הובלת סדרת Major שלא הוכרזה או ב-minor שלא הוכרז, נטה להוביל ב-Major ברוב המקרים.
170	מכרזים שבהן היריבים מבצעים הכרזות מנע-pre-empt ומעלים ההכרזות לגובה רב לעתים קרובות מייצרים מצבי cashout; גביית ה-A מאפשר למבצע הובלת הפתיחה להחזיק את ההובלה, לראות הקלפים בדומם ולקבל איתות משותפו.
171	כאשר היריבים מכריזים באגרסיביות, הובל באגרסיביות.
172	פתיחת singleton בשליט היא כמעט תמיד גרועה; ייתכן מאוד שתעלה לקיחה - או לקיחות - בידו של השותף.
173	אל תוביל singleton בשליט; חריגים: (1) השותף עבר על take-out double בגובה-1, (2) השותף מכפיל לעונשין הכרזת סדרה בגובה-1, (3) ה-double עונשין של השותף בגובה-2 מבוסס על אורך בשליט, (4) כנגד הכרזת הקרבה.
174	בהובלת הפתיחה, אם השותף מסומן עם singleton בשליט, אין טעם להוביל את השליט מ-Kxx מכיוון שאף אחד מכך לא יצליח להמשיך בסדרה.
175	לעולם אל תוביל בשליט כגד חוזה בו שחקן אחד מכריז באופן בלתי מוגבל סדרה ללא שום רמז לתמיכה מצד שותפו.
176	פתח בשליט כאשר ההכרזות מצביעות על כך שהכרוז נשען בכבודות על ערכי החיתוך של הדומם כדי לבצע את חוזהו.
177	כאשר 2 ידיים שעברו-passed hands נמצאות במשחק, הוביל בשליט.
178	אם יריב מראה יד דו-סדרתית והמשיב (כלומר השותף) נראה לא מרוצה מהחוזה, שקול להוביל בשליט; אם המשיב נראה שמח, זה פחות סביר להניח שהובלת שליט תהיה הטובה ביותר.
179	הוביל בשליט כאשר ידוע כי הצד שלך חזק ב-3 הסדרות הצדדיות.
180	כנגד חוזה "Flannery" ♥ או ♠, בדרך כלל הובלה בשליט היא הטובה ביותר.
181	הובל בשליט כאשר היריבים משחקים בסדרת ההכרזה השלישית או הרביעית - האם אתה מריח חיתוך צולב?
182	הובל בשליט כאשר יריב אחד הראה יד "freak" דו-סדרתית והשני נתן העדפה.
183	הובל בשליט כאשר הכרוז הראה 2-סדרות ואתה (או על ידי הסקה מהשותף) חזק בסדרה השנייה של הכרוז.

184	הובל בשליט כנגד הכרזות הקרבה; אם לצד שלך יש כוח, היריבים חייבים לתכנן חיתוך צולב או חיתוכים ביד הקצרה בשליט; הובל בשליט בכל הזדמנות.
185	מ- Axx בסדרת השליט (או Kxx), הובל בקלף נמוך; סביר להניח כי ביד שותפך יש 2 קלפי שליט, מאשר 3 וזו טקטיקה טובה להשאיר בידו שליט לשחק אם הוא יזכה בלקיחת ההגנה הראשונה.
186	בהובלת הפתיחה זה בדרך כלל לא נכון להוביל מאורך דרך אורך. בדרך כלל זה לא נכון להוביל singleton כשידך ארוכה בשליט.
187	אף על פי שסדרה הוכרזה והועלתה, זאת אינה הובלה אטרקטיבית כנגד חוזה בסדרה אם בראש הסדרה עומד ה-A ללא ה-K. זה עשוי לעזור לכרוז למקם את המכובדים החסרים.
188	בלקיחה הראשונה כנגד חוזה בסדרה, אתה מוביל ומנצח את ה-singleton של הדומם; מה משמעות הקלף של השותף? כנראה העדפת סדרה; קלף ביניים טבעי עשוי להיות משוחק אם החיתוך של הדומם עשוי לקדם שליט עבור השותף או להסיר מוקדם כניסה חיונית לדומם.
189	כנגד חוזים בסדרה, עדיף לרוב להוביל מתוך החזקה קצרה, חזקה יותר מסדרה ארוכה, חלשה.
190	כאשר יש בידך החזקת A-K בסדרה צדדית שלא הוכרזה ע"י היריבים, זה נורמלי להוביל את ה-A הזה (בהנחה שאתה מוביל את ה-A מ-AK).
191	בהובלת הפתיחה, כשנראה שאתה צריך לקחת את הלקיחות שלך במהירות, אתה מעדיף להוביל מ-K ולא מ-Q; אבל אפילו יותר טוב זה ממכובדים נוגעים.
192	באופן כללי, הובלה מ-K היא יותר טובה מלהוביל ב-Q, וזה טוב יותר מאשר להוביל מ-J. ככל שהמכובד שלך גבוה יותר, הוא יבוסס מהר יותר.
193	אם אתה מוביל מסדרה ארוכה שהוכרזה על ידי היריב, לעתים קרובות עדיף להוביל את הקלף הרביעי מלמעלה שלך, ולא מרצף המכובדים שלך (של 3 ומטה).
194	יש כלל אצבע - חזור בקלף בסדרת הפתיחה של שותפך. זה נכון בדרך כלל כנגד חוזה NT, אבל תמיד חשוב קודם. (כנגד חוזה סדרה, הכלל הזה נכון הרבה פחות פעמים.)
195	כאשר אתה ממוקם מאחורי הדומם ועובר לסדרה חדשה ויש לך את הקלף העליון של הדומם מוקף - הבא למעלה ומתחת - ויש בידך מכובד גבוה יותר שאינו נוגע, עבור לקלף שמעל הטוב ביותר של הדומם. לדוגמה: הדומם מחזיק Txx ואתה מחזיק KJ9; שחק את ה-J.
196	הובלת A או להובלה מתחת ל-A כנגד חוזה בסדרה, גם כאשר השותף הכריז את הסדרה, היא מהלך מפסיד בגדול; הובלה מרצף בסדרה שלא הוכרזה היא לרוב טובה יותר.
197	סדרות צדדיות קצרות וחזקות בדרך כלל מביאות הובלות טובות כנגד חוזים בשליט.
198	התעלם מהסכמי ההובלות הרגילים שלך כשאתה יודע שלשותפך יש יד Yarborough (ללא נקודות) חסרת תועלת.
199	אם אתה מתכנן להוביל בסדרה הראשונה שהוכרזה ע"י הדומם ואתה חושד שלכרוז יש singleton בסדרה, נטה להוביל בקלף גבוה מהחזקות חזקות בראשות K או A, למקרה שה-singleton של הכרוז הוא מכובד.
200	בהובלת הפתיחה כנגד חוזה בסדרה, לאחר שתמכת בסדרת השותף עם xxx, הובל בקלף העליון ואז תשחק את הקלף האמצעי המקורי שלך (הקלף העליון הנוכחי) ההובלה הראשונה מראה שאין בידל מכובדים בסדרה והשנייה נותנת ספירה נוכחית.
201	בהובלת פתיחה עם יד חלשה ו-Qxxx (x) או Kxxx (x) בסדרת השותף הובל את המכובד למקרה שתצטרך לעבור לסדרה אחרת. אם אתה מוביל קלף נמוך אתה לעולם לא תוכל להיכנס שוב לסדרה.
202	כאשר היריבים חקרו את ה-3NT והכריזו לבסוף חוזה בגובה-5 בסדרת minor, נטה להוביל את הסדרה שלא הוכרזה. רוב הסיכויים שלאף אחד מהיריבים יש עוצר בסדרה זו.
203	לאחר שכבר הראית סדרה ארוכה במהלך ההכרזה, הובלה יוצאת דופן באותה סדרה מעיד על void בסדרה צדדית; ההמשך שלך דורש שתגן על סדרת החוזה ושיש בידך לפחות שליט אחד.
204	בהובלת הפתיחה כנגד חוזה בסדרה, לאחר שתמכת בסדרה של השותף עם xxxx, הובל בקלף העליון ואז תשחק את הקלף הנמוך ביותר שלך בסדרה. ההובלה הראשונה שוללת מכובד והשנייה נותנת ספירה נוכחית.
205	בהובלת הפתיחה מול חוזה בסדרה, לאחר שלא תמכת בסדרה של השותף עם xxx, הובל בקלף התחתון, ואז שחק את הקלף העליון שלך. בלקיחה הראשונה לתת ספירה (3 או 4) ובשנייה לתת ספירה נוכחית.
206	מ-Txxx הובל בקלף נמוך; מ-T9xx גם הובל בקלף נמוך; בהנחה שזו הסדרה "שלך", שותפך צריך לבטל את חסימת המכובד בידו.
207	מ-Jxxx הובל בקלף נמוך; מ-JTxx הובל גם כן בקלף נמוך; בהנחה שזו הסדרה "שלך", שותפך צריך לבטל את חסימת המכובד שלו. שימו לב, המובילים מ-J ריק כנגד חוזה NT ידוע כעולה בלקיחה; שאף להימנע מלעשות זאת.
208	מ-Txx הובל בקלף נמוך, אך מ-T9x מובילה ה-T; אתה מקווה שזו סדרת השותף אבל אתה לא מוביל מכובד (או חצי מכובד) לא נתמך. עם 2 מכובדים התחל לבטל את החסימה.
209	מ-Jxx הובל בקלף נמוך, אך מ-JTx הובל ה-J; אתה מקווה שזו סדרת השותף, אבל במקרה הראשון אתה לא מוביל מכובד לא נתמך, בעוד שבשני אתה מתחיל לבטל את החסימה. מקרה אחד להובלת מכובד שאינו נתמך הוא כשאתה לא נכנס שוב להובלה, והזכייה בלקיחה עשויה לאפשר לך לבצע את המעבר או ההמשך הקטלניים...
210	אם עולה בבירור מההכרזות כי בדומם יש void, הובלה מתחת ל-A באותה סדרה עובדת בדרך כלל.
211	אם השותף לא מצליח להכפיל הכרזה מלאכותית (Stayman, Jacoby, cue-bids, Fourth Suit Forcing), במיוחד בגובה רב, סביר להניח שתחפש בסדרות אחרות את ההובלה ההורגת.
212	אם היד בדומם מזנקת בפראות לסלאם (ללא Blackwood), הנח כי קיים void, סדרת שליט חזקה, סדרה צדדית ארוכה וחזקה ושליטה סבירה בסדרה הצדדית הקצרה יותר; בדרך כלל נכון להוביל את הסדרה הצדדית הקצרה יותר.

213	לסיכום מוביל מ-3 או 4 קלפים נמוכים של סדרת השותף כנגד חוזה בסדרה: הובל בקלף נמוך אם לא נתמך, גבוה אם כן; משחק הקלף השני בסדרה נותן ספירה נוכחית.
214	עם החזקת אורך בסדרת השליט, הובל (סדרה צדדית) מאורך; אם יש לכרוז 5 או לכל היותר 6 שליטים, הוא עלול לאבד שליטה לאחר שיאלץ שוב ושוב לחתוך.
215	אם אתה מוביל מסדרה ארוכה ללא מכובד, הובל בקלף השני מלמעלה אלא אם כן 2 הקלפים הראשונים נוגעים. אם אתה מוביל שוב ואתה רוצה להמשיך בסדרה, הובל את הקלף הגבוה ביותר.
216	אם צפוי שיד השותף גרועה, הובלת singleton עשויה להיות חסרת תועלת: בחוזה בסדרה הוא לעולם לא ייכנס לידו בכדי לתת לך חיתוך, גם אם יש בידו סדרה ארוכה, הוא לעולם לא ייכנס לידו לגביית האורך.
217	כנגד חוזה NT, הובלת A מבקשת מהשותף לשחק את הקלף הגבוה ביותר שלו בסדרה. יש בידך (בדרך כלל) 4 מתוך 5 הקלפים העליונים בסדרה של 5 קלפים (או יותר); אתה מגלה מתי להמשיך להריץ הסדרה (המכובד החסר הופיע) או לעבור לשותף כדי להשיג ההובלה ולהוביל דרך המכובד הידוע של הכרוז. אם השותף לא יכול לקבל כניסה, עדיף יהיה להמשיך בסדרה ללא קשר.
218	כאשר אתה מוביל סדרה שבורה כנגד חוזה NT, הובל בקלף גבוה אם הסדרה יכולה לסבול משחק ביטול-חסימה של השותף; אחרת, הובל את הקלף הרביעי מלמעלה.
219	עדיף להוביל מסדרה קצרה וחזקה מאשר סדרה ארוכה חלשה כאשר היריבים מכריזים 3NT לאחר הכרזת פתיחה pre-emptive-מנע של 3 minor.
220	כנגד חוזה NT עם 3 או 4 קלפים בסדרה של השותף, הובל בקלף נמוך אם לא תמכת, ובקלף גבוה אם יש לך אותו-זו אותה שיטת הובלה כמו נגד חוזה בסדרה. עם מכובד שלישי, הובל בקלף נמוך.
221	כאשר המשיב להכרת פתיחה של 1NT או 2NT אינו משתמש ב-Stayman, המסקנה היא שלילת סדרת 4-קלפים ב-Major. היזהר מלהוביל מסדרת minor שבורה עם 5-קלפים. זה לעתים קרובות האורך בדומם.
222	בהובלת הפתיחה כנגד חוזה NT, אם אתה מחזיק ביד חלשה מאוד, העדיף לא להוביל מסדרת Major שהשותף יכול היה להכריז אותה בנוחות בגובה-1.
223	הובל באגרסיביות כנגד סלאם קטן, הובל באופן פסיבי נגד Grands Slams
224	הוביל באגרסיביות מול חוזים של מכרזים של ביטחון עצמי שנפסקו בגובה-5, בדיוק כמו שהיית מוביל כנגד סלאם קטן.
225	כנגד סלאם קטן בסדרה, singleton הוא הובלה טובה אם ידך חסרת תועלת, יש לך 2 קלפי שליט או יותר, והיריבים לא ניסו להכריז סלאם גדול.
226	אל תוביל singleton בסדרה צדדית כנגד סלאם גדול אלא אם כן שותפך הכריז את הסדרה.
סימונים	
227	הסדר בו יש להשתמש בשלושת סוגי האיתותים ההגנתיים החוקיים הוא: רוצה/לא רוצה – קלף המשך, ספירה, העדפת סדרה. אם היחס (רוצה/לא רוצה) שלך ידוע, אותת ספירה; אם ידועים יחס וספירה (או שאינם רלוונטיים), הראה העדפת סדרה.
228	הסכנה בניסיון להערים על הכרוז עם איתות מטעה היא כי סביר יותר כי השותף שלך יהיה מי בסופו מרומה.
229	הובלה בקלף גבוה אינה מעודדת (המשך בסדרה); הובלת קלף נמוך מעודדת.
230	בעת המעבר לקלף spot [כל קלף מ-2 עד 9 (T) (כולל) בסדרה אחרת, גובה קלף ה-spot מעביר את הגישה-היחס שלך לשותפך. עבור לקלף הנמוך ביותר = חוזר בסדרה זו. עבור לקלף spot גבוה יותר = אין עניין בסדרה זו.
231	במשחק גישה סטנדרטית, כשאתה מאותת עידוד, שחק את הקלף הגבוה ביותר שאתה יכול להרשות לעצמך - מרצף יש לשחק מראש הרצף, אלא אם כן Echo יהיה אסון; ואז בחר בקלף השני בגובהו.
232	השלכת מכובד שוללת מכובד גבוה יותר ומראה מכובד נמוך או שווה פחות או יותר - אך לא סביב הלקיחה ה-12 ובעיקר לא אם כבר בוצעו כמה השלכות.
233	כאשר השותף מבצע הובלת פתיחה גרועה, בסס את האיתות שלך על ההגנה הטובה ביותר בשלב זה, לא על מה שההגנה צריכה להיות. כמו כן, אל תבזבו את האנרגיה שלך על מה שהיה צריך להיות. מכובד שווה, במקרה זה ה-Q, מאותת עידוד. עם כל דבר פחות, לא-מעודד. ה-J, השולל את ה-Q, יכול להיות doubleton (גישה סטנדרטית) או ראש רצף.
234	מדוע ה-Q מבטיחה ה-J כאשר ההובלה של השותף מבטיחה ה-AK? אתה אומר שהשותף יכול להגיע אליך על ידי הובלה מתחת למכובד הגבוה שלו. אם השותף אכן מוביל מתחת למכובד האחר, הקלף המובל צריך להיות העדפת סדרה לחזרתך.
235	כאשר החזקת ה-J והשותף מוביל את ה-K (מ-KQT - היזהר מ-K מ-AK), שחק קלף מעודד - גבוה ככל האפשר במשחק גישה סטנדרטית, משחק נמוך גישה upside-down-הפוכה כדי להראות החזקה של קלף תומך, המקרה הזה ה-J.
236	כאשר מחזיקים את ה-T והשותף מוביל את ה-Q (מ-QJ9 ככל הנראה), שחק בקלף מעודד כדי להראות החזקה בקלף תומך: ה-A, ה-K, או במקרה זה ה-T. אם התמזל מזלך להחזיק גם את ה-A וגם את ה-T, יתכן ונכון לשחק את ה-A. אל תשחק באופן אוטומטי קלף מעודד. הקפד לקחת בחשבון את הסדרה כולה ואת היד כולה לפני שאתה משחק.
237	אם השותף אינו מעודד את ההובלה שלך בסדרה שהכריז, יש כמה אפשרויות: (1) חסר לו קלף טוב (לאיתות, 2) הסדרה בוססה והוא מחפש את ההובלה דרך כוח שבור כשאתה הבא בהובלה, או (3) יש בידו סדרה גרועה (כמו לשותפו של כותב הטיפ).
238	אם ההובלה של השותף מבססת את סדרתך, אל תבקש בעיוורון המשך כשהוא יהיה בהובלה הבאה. לפני האיתות, בדוק אם מעבר עשוי להיות שימושי יותר.
239	כאשר השותף יכול להחזיק רק קלף אחד מתוך 2 קלפים הדרושים כדי להביס את החוזה, אם אתה יכול לשחק בקלף העליון באחת הסדרות הקריטיות כדי לקבל איתות מהשותף, עשה זאת במקום לנחש באיזו סדרה לשחק.



240	אנו יודעים לאותת ספירה כנגד חוזה NT כאשר בדומם יש סדרה ארוכה, במיוחד ללא כניסות חיצוניות. אנו עוזרים לשותף להחליט מתי לזכות בקלף המנצח המקווה שלו. מצב דומה קיים כנגד חוזה בסדרה אם הדומם מריץ סדרה ארוכה ללא כניסות חיצוניות. איתות הספירה שלך מאפשר לשותף למקם את עיתוי החיתוך המקווה כאשר הכרוז משחק את הקלף האחרון שלו בסדרה.
241	כאשר יש בידך את השליט הגבוה ולכרוז יש שליט נמוך הכרוז פודה את הזוכים בסדרה (ללא כניסות) הארוכה של הדומם, השתמש בשליט שלך כאשר הכרוז משחק את הקלף האחרון שלה בסדרת הדומם; איתות הספירה של השותף הוא קריטי כאן.
242	כאשר ידך מסומנת עם קוצר בסדרה, משחק הקלף החסר הגבוה ביותר תחת זוכה מציין שהוא הקלף האחרון שלך בסדרה. אל תסתבך יותר מדי עם קלפים שווים; זה מוציא את השותף מהספירה.
243	משחק גישה סטנדרטית, כשאתה מאותת עידוד עם קלפים שווים, אותת עם הקלף השווה הגבוה או הגבוה ביותר. אל תהיה קמצן עם קלפים שווים.
244	כשמשחקים ממכובדים שווים ידועים, השתמש בשווים אלה כמשחק העדפה של סדרה כדי להראות לשותף היכן נמצא כוח ידך החיצוני.
245	בהגנה, המשחק הרגיל של היד השנייה עד היד הרביעית מ- $(x)$ $(AKx)$ הוא לזכות ב-K ואז לשחק את ה-A. אם שותפך זוכה ב-A אז שחק את ה-K, סמוך שהוא יראה doubleton ומחפש חיתוך. חובתך היא לתת איתות העדפת סדרה.
246	כאשר אתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת שותף איתות העדפת סדרה כדי להראות היכן נמצאת הכניסה החיצונית לידך.
247	כשברור שהשחקן במושב השלישי לא יכול לרצות את המשך ההובלה בסדרה שהובלה בלקיחה הראשונה - נגיד שבדומם יש singleton בחוזה סדרה או שהחזקה של הדומם בסדרה זו היא עכשיו יציבה - השחקן השלישי צריך לתת איתות של העדפת סדרה.
248	בהגנה כנגד NT, כשאתה מוציא את העוצר האחרון של היריב בסדרה הארוכה שלך, תן איתות העדפה לסדרה כדי להראות היכן נמצאת הכניסה החיצונית לידך.
249	איתות אי-העדפה אינו פקודה למעבר סדרות; זו הצעה שמותר לך לבטל.
250	כאשר ידך חזקה במיוחד בסדרה (AQJx) אבל אתה לא רוצה להוביל את הסדרה מחשש לתת לכרוז לקיחה זולה, הוביל קלף אי-עידוד בסדרה אחרת.
הגנה	
251	כאשר אתה בהגנה, שים את עצמך-(היכנס לנעליו של) במקומו של הכרוז. המטרה שלך היא להתמודד עם האסטרטגיה שהכרוז עשוי לאמץ. שיקול מרכזי נוסף הוא אם הובלת הפתיחה של השותף מציעה בחום אסטרטגיה הגנתית.
252	ההגנה (או משחק הכרוז לצורך העניין) נמצאת בעמדת נחיתות כאשר יד אחת מחזיקה בכל הנכסים.
253	כשאתה יודע את חלוקת ידו של הכרוז, זה אמור להיות עניין פשוט להבין את חלוקת ידו של השותף.
254	כאשר אתה מגן, ספור את הלקיחות שלך. אם המספר לא מספיק, שאל מאיפה הלקיחה / הלקיחות הנוספות יכולות להגיע.
255	לפני שתשחק את היד שלישית בלקיחה הראשונה, השתמש בהכרזות, בהובלה ובדומם כדי לדמיין את כל החלוקה. השתמש בחזון הזה כדי לתכנן (בתחילה) את ההגנה כולה.
256	כאשר הובלת הפתיחה של השותף כנגד חוזה NT היא בסדרה שלך ויש בידך ערכים מספיקים כדי לבסס את זה בעצמך, התחמק בסיבוב הראשון בעידוד; ההתחמקות הזו מאפשרת לשותף להוביל שוב את הסדרה שלך אם הוא יחזור שוב להובלה.
257	זכור, כשאתה מנסה לבצע uppercut (משחק של שליט גבוה יותר מהנדרש בידיעה שזה יכול להיות over-trumped על ידי שחקן יריב, אבל אם זה over-trumped, זה יבסס זוכה אחד או יותר מהשליטים ביד של השותף), פדה תחילה את כל הזוכים בסדרה הצדדית.
258	אם מתכננים לתת לכרוז ruff-sluff (חיתוך והשלכת מפסיד). בתקווה לקדם לקיחה בשליט באמצעות חיתוך מעל-overruff או uppercut, פדה תחילה את הזוכים בסדרות צדדיות בכדי למנוע מהכרוז להשליך מפסיד.
259	בהגנה, בכל פעם בצד שלך זוכה בכל לקיחה אפשרית בסדרה צדדית, תן ruff and sluff (חיתוך והשלכת מפסיד). אתה יכול ליצור אפקט של uppercut (ה- $uppercut$ בשליט הוא המעשה של חיתוך עם קלף משמעותי בשליט או שנייה או שלישית על מנת לבסס לקיחה בשליט עבור השותף שלך, אם השחקן הבא (over-ruffs) עבור עצמך.
260	כאשר אתה רוצה שהשותף uppercut בסדרה שהשותף יודע שיש לך את הקלפים הגבוהים, הובל בקלף נמוך - דרישה ל-Uppercut. אם אתה מוביל בקלף זוכה, אתה אומר לשותף לא לשחק uppercut.
261	כאשר מנסה לקדם לקיחה נוספת בשליט עבור עצמך על ידי מתן הזדמנות לשותף ל-Uppercut, פדה כל זוכה (זוכים) כלשהו (הם) בסדרה צדדית שעשוי (ים) להיעלם לפני הליכה על uppercut.
262	אם הקלפים הגבוהים לא יפיקו-ייצרו מספיק לקיחות כדי להביס את הכרוז, שחק עבור לקיחה נוספת בשליט - חיתוך על ידי השותף, uppercut, או tapping הכרוז וכו'.
263	כאשר הכרוז מסומן עם סדרת שליט ארוכה, חזקה וחיתוך עם מכובד שניתן ל-overruff, שקול השלכה במקום זה אם יש סיכוי לקדם 8, 9 או T.
264	כאשר אתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת לשותף איתות העדפת סדרה כדי לציין היכן נמצאת הכניסה בסדרה חיצונית לידך.
265	אם לכרוז יש קלף מנצח בסדרה שאתה מנסה לבסס, תן לו לקיחה כמה שיותר מהר-הלקיחה הראשונה היא (כמעט) אף פעם לא מוקדמת מדי; פעולה זו עשויה לשמור על התקשורת עם השותף.
265	אם סביר שהכרוז יחזור על עקיפה שהולכת להפסיד לצד שלך, זה בדרך כלל רעיון טוב להטעות ולהשליך קלף מטעה בפעם הראשונה, על ידי התחמקות או על ידי זכייה בקלף גבוה שלא לצורך. לפעמים אתה מתחמק יותר מפעם אחת.

266	אם הכרוז לוקח עקיפה מפסידה שהוא יחזור עליה, התחמק - בצורה חלקה. אל תהסס או תמשש קלף אחד ואז תשחק קלף אחר. התחמקויות הטעייה דורשות יכולת " שיגור ".
267	כאשר למגן יש 4-קלפי שליט בדרך כלל עליו לנסות להכריח את הכרוז לחתוך בידו - לשאוב שליטים מיזו. הצהרה זו מניחה שלכרוז, לא לדומם, יש את סדרת השליט הארוכה.
268	אם כרוז טוב מוביל מכובד לא נתמך מהדומם, ומשחק הבא, ויש בידך את הקלף הזה מוקף (ומחזיק לפחות קלף אחד נמוך יותר), זה (כמעט תמיד) לא נכון לכסות. היה מוכן, התחמק בצורה חלקה.
269	אם אתה יכול לראות שהכרוז כבר הכין את הקרקע עבור elimination-חיסול ו-endplay-משחק סופי זה הוא זמן לשחק קלף גבוה מהיד השנייה. הכרוז ימשוך שליטים, יבטל 2 סדרות צד, ויוביל את הסדרה הצדדית האחרונה. היד שנייה חייבת לשחק קלף גבוה כדי לשמור על שותפו ממשחק סופי.
270	כאשר ל-2 השותפים יש תפקיד בהגנה, המגנים מנסים לגרום לכל קלף שמשוחק להעביר הודעה. אם ידועים יחס (קלף המשך) וספירה או לא ידועים, על 2 המגנים לשקול אפשרות של העדפת סדרה.
271	בהגנה, אחרי שלקחת את הזוכים בסדרה הצדדית בידך, חפש לקיחות בשליט.
272	אם מאוימים על ידי overruff, זריקת מפסיד בלתי נמנע (משחק מפסיד-על-מפסיד) עשויה לשמור על שליטה בסדרת השליט (בכך שהוא מאפשר ליד השנייה לחתוך בלקיחה הבאה) ובכך לחסוך לקיחה.
273	כאשר השותף מוביל את ה-J כנגד חוזה No-Trump ויש בידך Ax, Kx, Qx או KQx, שחק את המכובד שלך כדי לבטל את החסימה של הסדרה.
274	בלקיחה הראשונה, שותף מוביל קלף נמוך. אם אינך יכול לשחק לפחות ה-9 (או המקביל לזה), תן איתות ספירה.
275	כאשר חובה להביא השותף להובלה בהקדם האפשרי, זה לא משתלם להוביל קלף שהוא לא יכול או לא יביס אותו.
276	אל תעודד את השותף לתת לך חיתוך כאשר שיש בידך לקיחה טבעית בשליט.
277	במקום לפדות מיד את הזוכה / ים המבוסס / ים, חפש לבסס לקיחות נוספות אם היריב / ים לא יכולים לגרום ללקיחות שבוססו להיעלם. אם יש ספק, גבה הלקיחה.
278	אם יש לך לקיחה שלא תיעלם, אל תמסור אותה ללא מחשבה; תראה אם יש משהו שעדיף לעשות להגנה הכללית.
279	בהגנה, זכור תמיד את השותף. זה המספר הכולל של הזוכים, ולא רק אלה שנמצאים בידך. אם יש מעט כניסות לידך, נסה ליצור כניסות שיעזרו לשותף ולהגנה הכללית.
280	בלקיחה הראשונה, אם הכרוז משחק מיד מהדומם, המגן ביד שלישי צריך להשהות למחשבה; לטובתו ולטובת שותפו להבין מאיפה יבואו הלקיחות שיביסו את החוזה.
281	בהגנה כנגד חוזה NT, כאשר הכרוז מתחמק בלקיחה הראשונה, היה מודע לאפשרות לבצע מעבר קטלני. יש לך לקיחה אחת פנימה, אם אתה מחזיק גם כניסה בסדרה שהכרוז בוודאי יזדקק לה, ויכול לראות את ביסוס הלקיחות בסדרה אחרת, לך על אותה סדרה אחרת.
282	השותף מוביל קלף בסדרה כנגד חוזה NT ואז המגן הראשון שמחזיר את ההובלה; אם הוא עובר לסדרה "y" בה יש לך זוכה מייד, השתמש בגודל הסדרה "y" כדי להחליט אם להמשיך בסדרה "y" (קלף נמוך) או לחזור לסדרה "x" (קלף גבוה).
283	כאשר אתה לא בטוח אם השותף יכול לחתוך, אבל אתה כן רוצה שהשותף יחתוך במידת האפשר, הובל את הקלף הנמוך מבין זוכים שווים, לא את הגבוה ביותר~ כאשר בדומם יש סדרה ארוכה וחזקה ללא כניסה צדדית, יתכן שתוכל לנתק את הכרוז מהדומם על ידי הובלת אותה סדרה.
284	כאשר חסר שליט, השותף משליך בחוזה בסדרה; הנח שזה מאורך ולא מקוצר.
285	ישנן פעמים בהגנה כאשר עדיף לתת לכרוז ruff & a sluff (חיתוך והשלכת מפסיד) ולהפסיד בלקיחה הראשונה ומאשר שבירת סדרה חדשה ולאבד 2 לקיחות.
286	השותף מוביל קלף ככל הנראה singleton בסדרה בה אתה מחזיק את ה-A. אם אתה מחזיק את ה-A בשליט ו-singleton שלך, זכה בלקיחה ועבור singleton-לך שלך. ואז זכה בהובלה הראשונה בשליט ותן העדפה בסדרה כאשר אתה נותן לשותף את החיתוך המושהה.
287	משחק היד השלישית בלקיחה הראשונה, אם הקלף הגבוה ביותר בידך נמוך מ-9, תן ספירה, שחק נמוך מ-3 קלפים והתחל גבוה-נמוך עם מספר שווה של קלפים.
288	בשותף מוביל קלף נמוך ובדומם יש מכובד אחד ואולי גם ה-A בסדרה. אם אתה מחזיק במכובד גבוה יותר וה-8 או ה-9, יתכן וזה נכון לשחק את ה-8 או ה-9 בהתחלה, התעלם מה A אם הוא נמצא בדומם. שנית, אם המכובד שלך הוא גבוה באחד יותר מהדומם והדומם משחק נמוך, זה בדרך כלל נכון לשחק את קלף ה-8 (או קלף spot גבוה יותר), וחוסך את המכובד לכסות את הדומם. שלישיית, אם המכובד שלך הוא גבוה ב-2 יותר מזה של הדומם, עכשיו אם הדומם משחק קלף נמוך, אתה צריך את ה-9 או גבוה יותר כדי לא לשחק את המכובד שלך.
289	נגד חוזה בסדרה, השותף הוביל singleton או עליון של doubleton. האם אתה זוכה בסיבוב הראשון או השני של הסדרה המשוחקת? ספר את הקלפים בסדרה בדומם ואת שלך בסדרה; השתמש בהכרזות כדי להעריך את החזקתו של הכרוז. עכשיו זכה בסיבוב שלדעתך גורם לשותף void ולך על החיתוך.
290	אל תחתוך את הקלף המנצח של השותף אלא אם כן מדובר במשחק הנכון, כמו להציל את השותף מהחלטה קשה לגבי איזו סדרה לעבור בשלב הבא, למשל, אתה יודע איפה הקלף המנצח האחר שלך והוא לא יודע.
291	בדרך כלל כמגן, אם אתה תחתוך מפסיד, אל תחתוך. או שתן לשותף לזכות בלקיחה, או הכרח את הכרוז לבזבז את אחד השליטים שלו.
292	הנטייה ההגנתית היא תמיד לזכות בלקיחה אם הדבר אפשרי. אך לעתים קרובות, כדאי יותר להתחמק, או לשמור על התקשורת עם השותף או לשבור את התקשורת של הכרוז עם הדומם.
293	השתמש בהכרזות כדי למקם את הקלפים גבוהים החסרים; השתמש במשחק כדי לצמצם את המיקום של קלפים גבוהים ספציפיים.

294	בהגנה, כאשר תוקפים חליפה בה אתה מחזיק (Qxx או x) Jxx, אם אתה זקוק ל-2 לקיחות, הובל קלף נמוך; אבל אם אתה זקוק ל-3 לקיחות מיידיות, הוביל בקלף גבוה.
295	כמגן, אל תזכה ב-A בסדרת השליט שלך מהר מדי; שמור עליו כדי להכתיב את הקצב בו נמשכים השליטים.
296	כאשר למגנים יש הסדרה הכלואה הארוכה של הדומם, הדאגה שלהם צריכה להיות למנוע מהכרוז לחתוך מפסידים בדומם.
297	כשאתה מחייב את הכרוז לחתוך, חכה לזכות את בשליט ה-master שלך עד שהדומם יהיה void בשליט.
298	המגנים צריכים תמיד לחפש אחר הסיכוי לקדם את השליטים אחד של השני; אך הקידום אינו מתרחש כאשר לכרוז יש עדיין מפסידים להשליך.
299	לפני שיוצאים לקידום שליטים, המגנים חייבים לפדות את הזוכים בסדרות הצדדיות שלהם - ממש כמו שבכרוז כשהוא יוצא לחיתוך-צולב.
300	על המגן לא לבצע over-tuff לחתוך מעל הכרוז או הדומם באופן אוטומטי; השיקול העיקרי הוא האפשרות לפתח לקיחה נוספת בשליט.
301	כשאתה משליך, השתדל לא ל-void את עצמך בסדרה משמעותית. אם אתה עושה זאת והכרוז משחק את הסדרה, ההחזקה של שותפך נחשפת מיד.
302	אם בהובלה הזוכה בסיבוב השלישי של השותף מבוסס, שקול להוביל סדרה אחרת שתבסס משהו אחר (ייתכן שתמנע מצב של משחק סופי שיקלע אליו שותפך).
303	יש להניח כי ביד הפותח יש לפחות 12HCP אלא אם יתברר שידו חלוקתית (סדרת 6-קלפים או 2 סדרות 5-קלפים); ואז יכול להיות שיד הפותח יכולה לכלול מעט יותר כמו 10HCP.
304	אם התקווה היחידה להביס חוזה היא underlead להוביל מתחת ל-A כדי לאפשר כניסה לשותף, underlead אותו גם אם בדומם יש singleton ואתה תאבד את ה-A שלך אם ביד שותפך אין K.
305	כאשר אתה משחק ממכובדים שווים ידועים, השתמש במכובדים שווים אלה כמשחק העדפה של סדרה כדי להראות לשותפך היכן נמצא הכוח החיצוני של ידך.
306	כאשר אתה מגן, צפה במשחק הקלף הגבוה של היד שנייה השומר על כניסה חיונית לשותף. חל על חוזים בסדרה כמו גם על חוזי NT הרגילים יותר.
307	כמגן, התבונן ביד מנקודת המבט שלך ושל שותפך כדי לקבוע את המשמעות ההגיונית ביותר של איתות-סימון.
308	כאשר אתה בהגנה עם 3 שליטים בדומם ו-Axx בידך, זה עשוי להיות הטוב ביותר לשחק קלף נמוך בסיבוב הראשון, אז ה-A ואחריו קלף נמוך.
309	בהגנה כנגד חוזה NT, כאשר אתה מוציא את העוצר האחרון של היריב בסדרה הארוכה שלך, תן העדפה מתאימה להראות היכן שוכנת הכניסה החיצונית שלך.
310	כאשר יש בידך את השליט הגבוה ולכרוז יש קלף שליט אחד נמוך יותר והכרוז גובה את הזוכים בסדרה הארוכה של הדומם (ללא כניסה), השתמש בשליט שלך כשהכרוז משחק את הקלף האחרון שלה בסדרה של הדומם; איתות הספירה של השותף הוא קריטי כאן.
311	אם הפותח מכריז את הגבוהה יותר בדירוג של סדרות נוגעות ואז re-bids הסדרה הנמוכה בדירוג פעמיים, הנח 5-5 אבל אפשר 6-5 או אפילו 5-6 עם פחות כוח reverse.
312	אם מכריז הפתיחה של 1♦ פותח לא מעלה ישירות בתגובה לסדרת Major, יש לשחק על האפשרות שביד הפותח יש לפחות 4-קלפי diamonds.
313	אם הכרוז משאיר סדרה חזקה (KQJxx, AQJxx) ללא מגע, הנח כי ביד הכרוז, לא השותף, יש את המכובד החסר. בדרך כלל מתקיפים סדרות חזקות החסרות קלף מפתח אחד מוקדם.
314	הנח מינימום של 12HCP להכרזת פתיחה, אך הורד את זה ל-11 אם הפותח מראה יד חלוקתית. אם הפותח מכריז את אותה סדרה 3 פעמים בלי לקפוץ, 10HCP אפשריות.
315	השלכות הכרוז מהיד יכולות להיות חושפות. אם בדומם יש Qx, Kx או Ax והכרוז מבצע השלכה או שתיים מאותה סדרה, סביר להניח שאין ביד הכרוז את 2 המכובדים העליונים.
316	כל השלכה מהדומם שוללת שילוב קלפים שאינם תואם את ההשלכה. אם הכרוז משליך מ-AQxx בדומם, ביד הכרוז לא יהיה (x) Kx אך יתכן שיהיה לו Kxxx או ללא K.
317	תכנן את ההשלכות שלך מראש. היה אדיש-נונשלנטי כשאתה משליך מכובד לא-מוגן. אל תתריע בפני הכרוז על הבעיה שלך עם היסוסים, גניחות או סימני מצוקה ברורים אחרים.
318	כאשר אתה בטוח שלשותפך אין מה לתרום להגנה, אל תבצע השלכות או איתותים נכונים-מקובלים. מדוע לעזור לכרוז?
319	לכרוז אין כניסה לדומם וכל הלקיחות מלבד אחת והוא מתחיל להריץ מנצחים-זוכים. אם יש לך יד חסרת ערך, תן איתות ספירה לשותפך על ידי void של עצמך בסדרה הקצרה שלך בבת אחת.
320	כאשר אתה יכול לבצע רק השלכה אחת ואינך מעוניין להשליך קלף בסדרה שאתה רוצה שתובל, עשה השלכה שלילית בסדרה ששותפך, סביר יותר שירצה להוביל.
321	כנגד חוזים בסדרות נטה לבצע השלכה מאורך, במיוחד מאורך ידוע; השלכה מקוצר מגלה לעתים קרובות את המכובד ששותפך מהחזיק בסדרה.
322	אם בדומם יש סדרה של 4 או 5 קלפים ויש בידך 4 קלפים בסדרה והקלף הגבוה ביותר בידך גבוה מהקלף הרביעי הגבוה ביותר של הדומם, אל תבצע השלכה מהסדרה הזו.
323	כדי להיות אדיש-נונשלנטי כשאתה לא מכסה, כלומר התחמק בצורה חלקה בקצב, עליך להיות מוכן. היסוס ואז לא לכסות הוא נתינה קטלנית, אז חפש את המצבים האפשריים הללו ברגע שהדומם יורד לשולחן.
324	בדרך כלל אתה לכסות את המכובד השני השווה מהדומם, אבל כאשר בדומם יש doubleton JT או QJ, כיסוי של המכובד הראשון עלול לחסום את הסדרה והוא המשחק החזק.

325	כאשר הכרוז מוביל סדרה צדדית מהדומם שבה האורך בסדרה בידו של הכרוז ידוע, אל תיתן איתות ספירה. אם אורך הסדרה בידו של הכרוז אינו ידוע, נטה לתת ספירה.
326	הדומם זוכה בהובלת הפתיחה עם singleton מכובד, מסמן הכרוז עם לפחות A. כנגד חוזה בסדרה, היזהר מלהניח לכרוז לחזור לידו כדי להשליך מפסיד מהדומם.
327	עם AQx אתה יכול להגן על ה-Q על ידי משחק של קלף גבוה מהיד השנייה אם לכרוז חסרה כניסה כדי להוביל את הסדרה בפעם השנייה.
328	כנגד חוזה בסדרה או NT, כאשר בדומם סדרה עם (x) AJT (x) וללא כניסה צדדית, משחק קלף גבוה מהיד שנייה עם מכובד שני או מכובד שלישי יכול להיות משחק, במיוחד כאשר ביד הכרוז יש doubleton נמוך.
329	כאשר אתה היד המסוכנת, שחק קלף גבוה מהיד השנייה כדי למנוע מהכרוז התחמקות-ducking של ההובלה לידו של השותף.
330	כנגד חוזה NT, כאשר ביד הכרוז יש 2 עוצרים בסדרה שהובלה ולמגנים יש 2 כניסות חיוניות, המגן עם ה- החזקה הקצרה בסדרה שהובלה צריך להשתמש בכניסתו הראשונה.
331	כנגד NT, העדפת סדרה היא " ציפור נדירה " בלקיחה הראשונה. עם זאת, אם השותף מוביל את החליפה הסולידית של הדומם, תן העדפה לסדרה, ה-attitude –התייחסות לקלף ההמשך שלך צריכה להיות ברורה.
332	אל תהיה עבד למשחק קלף גבוה ביד השלישית. כנגד NT, אל תשחק קלף גבוה מהיד השלישית עם AQx. בדרך כלל זה נכון לשחק את ה-Q; זה שומר על התקשורת עם בן השותף פתוחה; הכרוז יחשוש מאובדן הסדרה כולה אם הוא יתחמק עם ה-K. מ-Kxx עם כל הקלפים הנמוכים בדומם ותופס אותך עם שליט מכובד שאפשר לאחר מכן להשתמש בו ל-over-trump בדומם, שחק קלף נמוך.
333	כאשר שותפך מוביל בקלף שליט מחולשה ידועה ותופס אותך עם מכובד בשליט, שחק קלף נמוך אם אתה חייב לשמור על המכובד בשליט שלך להרוג כניסה לדומם.
334	כאשר אתה זוכה בלקיחה עם מכובד doubleton שווה, זכה עם השווה הגבוה יותר אם אתה מתכנן לחזור בסדרה, אחרת, שחק את המכובד השווה התחתון.
335	תוך שימוש בגישת העדפה סטנדרטית, כשאתה מאותת עידוד עם קלפי spot שווים, סמן עם השווה הגבוה או הגבוה ביותר.
336	בהגנה, לאחר ששיחקת את הקלף השווה הנמוך ביותר מ-3 או 4 שווים, שחק בהמשך את הקלף הגבוה ביותר השווה.
337	כדי לבצע את המשחק הנכון ביד השלישית בלקיחה הראשונה, אתה צריך לקבל קצת מושג האם השותף מוביל מאורך או מקוצר, מחולשה או מחוזק. אל תהיה עבד ל " יד שלישית משחקת גבוה ".
338	כאשר מגן מדויק (משחק העדפה-גישה סטנדרטית) מאותת עידוד עם קלף spot גבוה, הוא שולל את קלף ה-spot הצמוד מעל, למשל. איתות עם 8 שולל את ה-9. כך, כמגן, אותת עם הקלף הגבוה ביותר שאתה יכול להרשות לעצמך, מה שאומר מהקלף העליון של רצף, לא מהתחתון, לא מהאמצעי.
339	לעולם אל תסמן עידוד כאשר אתה יכול להרשות לעצמך ל-overtake; השותף יכול להוביל מ-singleton. חריג: אתה רוצה שהשותף יוביל סדרה אחרת ולכן אל תעודד.
340	כאשר לכרוז יש עוצר מסוים בסדרה שהובלת ואין לך כניסה חיצונית, שמור על תקשורת פתוחה על ידי מתן אפשרות לכרוז לזכות בסיבוב השני של הסדרה.
341	כשאתה מתכנן את ההגנה שלך מול השותף שביצע הכרזת מנע-pre-empt לא-פגיע, ראה את עצמך בר מזל אם בן השותף יעלה עם לקיחה הגנתית אחת.
342	כאשר אתה מנסה לבסס לקיחה בחליפה שבה ידוע כי היריב מצד שמאל-LHO יהיה חזק, הובל נמוך מ-doubleton; שמור על המכובד בידך כדי שהשותף יוכל לחזור בסדרה בבטחה כאשר יחזור להוביל.
343	כאשר לכרוז יש עקיפה הניתנת לחזרה, כמעט תמיד נכון להתחמק מהעקיפה הראשונה ... ברוגע ובקצב (רגיל).
344	כאשר קיימת אפשרות חזקה שהכרוז יכול ל-trump coup (הרעיון הוא שאם שחקן הבא בסבב חותך עם קלף שליט, אז הכרוז, עם void בדומם, חותך בקלף שליט גבוה יותר over-ruffs-אחרת הכרוז משחק באופן כזה ל-sluff-לקיחות מפסידות בסדרות הצדדיות) אותך (1): אל תקצר את הכרוז; (2) נסה להוציא את הכניסות לדומם לפני שהכרוז יגלה את חלוקת השליט הגרועה.
345	כשאתה מתמודד עם הבחירה להוביל סדרה צדדית שתבסס לקיחה נוספת לכרוז או לתת לכרוז ruff and a sluff (חיתוך והשלכת מפסיד), תן לו ruff and a sluff.
346	אם השותף מוביל בקלף שליט מתוך doubleton סביר & ויש בידך Axx וללא כניסה אחרת, זה בדרך כלל נכון להתחמק. כשיחזור להובלה, השותף יכול להוביל את השליט האחרון שלו, ויאפשר לך לזכות ולשחק את הסיבוב השלישי.
347	אם ביד השותף void בסדרה אחת ובכל זאת מבצע השלכה מעודדת בסדרה אחרת, השותף "דיבר". חיתוך אינו רצוי; הובל את הסדרה המבוקשת. לעומת זאת, אם אתה מחזיק ב-void ואתה רוצה לחתוך, היזהר מההשלכות שלך.
348	בחוזה No-Trump, ידוע שכרוזים מומחים תוקפים את הסדרה החלשה ביותר שלהם כדי לזרוק אותך החוצה. היה מודע לכך שאפשרות זו קיימת.
349	אם זה לא יכול לעלות בלקיחה, שחק את הקלף או הקלפים שידוע שאתה מחזיק בהקדם האפשרי.
350	קלף גבוה מובל - לא מעודד; הובלות קלף נמוך מעודדת.
351	אל תבצע overruff עם קלף מכובד שיוכל לזכות בלקיחה מאוחר יותר, אלא אם כן יש לך משהו חיוני לעשות מיד; עם קלפי spot טובים, אתה עשוי להגיע לזוכה שני.
352	משחק יד שלישית בלקיחה הראשונה, מומחים נוטים לשקר ולזכות עם ה-A ולא ה-K כאשר מתכננים לחזור עם singleton; הזכייה ב-K והחלפה-מעבר נוטה לשלול singleton.

353	כאשר הכרוז חותך גבוה, ייתכן שתקדם לקיחה בשליט ידי השלכה ולא over-ruffing; הכרוז מקצר את המכובדים השווים בידו, מקדם את המכובד הסובב שלך לתוך ה-tenace.
354	אם כרוז מוכשר קורא לקלף העליון הטוב ביותר בדומם, שחק קלף נמוך כאילו לא היה לך אכפת בעולם; הוא רוצה שתכסה אותו, אז אל תעשה זאת.
355	בעת מעבר לסדרה כמו Jxx או Qxx כאשר הדומם מצד ימין שלך מחזיק בקלפים נמוכים, הובל קלף נמוך אם אתה צריך רק 2 לקיחות, אך הובל את המכובד אם אתה צריך 3 לקיחות או יותר מהסדרה.
356	עם מראית העין של כניסה, תמיד שמור לפחות קלף אחד בסדרה בה הוביל שותפך.
357	היה מוכן להשליך קלף גבוה, כגון K מ Kx או A מ Ax ליצירת כניסה חיונית עבור שותפך; אתה מקווה שביד השותף יש Qx או Jxx.
358	עם לקיחה טבעית בשליט - אחת תבוצע בכל מקרה - אל תחתוך מעל-over-ruff אלא אם כן: א) אתה רוצה את ההובלה, או ב) אתה מקווה להשיג חיתוך שני.
359	אל תפצל את המכובדים שלך אם אתה חושד שהכרוז מנסה עקיפה "עמוקה", למשל מחזיק KQx מול AJ9.
360	אם החלטת לעבור לסדרה בראשות AJ9 או KJ9 והדומם שהוא השני משחק עם Qxx או Qxxx, הוביל את ה-J. אם לשותפך יש את המכובד העליון האחר, אתה לוכד את ה-Q. אם ה-J אינו מכוסה, גבה את ה-A ושחק את ה-9. אם ה-Q משוחקת, השותף זוכה ומוביל ל-tenace הנותרים בידך. יד שלישית חייבת להיות ערנית לחלוקה האפשרית הזו!
361	בהובלה, כאשר אתה יושב מאחורי דומם חסר כניסה לכאורה, נסה לא להוביל קלף שעשוי לעקוף את עצמך.
362	אם כרוז מוכשר מוביל מכובד שאתה מקיף ואינך מחזיק בקלפי spot קרובים, זה בטוח לא נכון לכסות. שחקנים טובים לא קופצים להכריז סלאם כשהם חסרים 2 אסים כאשר שהיו יכולים להשתמש ב-Blackwood - אלא אם כן יש להם void; לכן, היזהר מגביית ה-A השני מול הכוח בסדרה זו בדומם.
363	(כאשר אתה בהגנה) אל תחתוך אם over-ruff יכול לעלות לך בלקיחה טבעית בשליט.
364	בהגנה, בכל פעם שזכית בכל הלקיחות בסדרות הצדדיות שאתה יכול לקחת, זה בדרך כלל נכון לוותר על ruff-and-discard חיתוך והשלכת מפסיד.
365	משחק יד שלישית מול No-trump המחזיק AQx, המשחק הרגיל בלקיחה הראשונה הוא ה-Q; אתה עדיין מבטל חסימה והכרוז עשוי להרגיש נאלץ לקחת את ה-K ולא לעכב.
366	כנגד חוזה No-Trump, כאשר אין להגנה שום סדרה הניתנת לביסוס, נסה להרוג את סדרת הצד הארוכה של הכרוז על ידי הסרת הכניסה הצדדית לסדרה.
367	אם אתה בעמדה ל-over-trump בהחזקת שליט חזקה ידועה, בדוק את קלפי הביניים לפני over-ruffing. עם קלפי ביניים חזקים אתה לרוב משיג לקיחה בכך שלא תבצע over-ruffing יתר על המידה.
368	ההובלה של קלף נמוך אינה אומרת לשותף את כוח המכובד המדויק בידך; נסה להבהיר את חוזק ידך אחר כך על ידי משחק השווה הגבוה ביותר שנותר בידך בסיבוב השני של הסדרה.
369	כאשר הוא מסומן באורך, משחק הקלף החסר הגבוה ביותר בסיבוב ה-3 של הסדרה אומר לשותף שהכרוז הוא מחוץ לסדרה.
370	משחק הכרוז
371	משחק הכרוז (או ההגנה לצורך העניין) נמצא בעמדת נחיתות כאשר יד אחת מחזיקה בכל הנכסים.
372	כאשר הכרוז רואה את הובלת הפתיחה ואת הדומם, הכרוז יוצר תוכנית לבצע את החוזה. זה אמור להפוך אותו לשחקן השני שיגבש תוכנית משחק. המוביל היה צריך לעשות תוכנית הגנתית לפני שהניח את קלף הפתיחה כלפי מטה על השולחן.
373	לפני שתניח כי הובלת פתיחה בקלף נמוך בסדרה שלא הוכרזה הוא מאורך, חפש את המכובדים בסדרה. אם כל אחד מהם נספר, ההובלה היא כנראה singleton.
374	ככרוז, כדי לעודד את מבצע הובלת הפתיחה להמשיך את הובלת הסדרה, שחק קלף גבוה. כדי לעודד מעבר (לסדרה אחרת), שחק קלף נמוך. במילים אחרות, סמן-אותת כאילו אתה שותפו של מבצע הובלת הפתיחה. (אם היריבים אינם משחקים גישה-העדפת סדרה סטנדרטית, הסימון יתאים להסכמתם.)
375	אם אינך יכול להרשות לעצמך מפסיד בסדרה הדורשת עקיפות חוזרות ויש לך רק כניסה אחת ביד הנגדית, עקוף על ידי הובלה שוב ושוב של הקלף הנמוך ביותר שיכול לזכות בלקיחה אם העקיפה עובדת.
376	עם רק קלף זוכה אחד בידך, תזמן השימוש בו (והובל ללקיחה הבאה לאחר מחשבה רבה).
377	החזקות נואשות קוראות למשחקים נואשים, כמו עקיפות עמוקות מאוד.
378	באופן כללי, כאשר אתה מנסה לזכות בלקיחה נוספת, בחר לשחק בסדרה חסרה A או K לפני אחת חסרת Q.
379	במקום לפדות-לגבות מיד בזוכה / ים שבוסס / ים, חפש ליצור לקיחות נוספות אם היריב / ים לא יכולים לגרום ללקיחות שבוססו להיעלם. אם יש ספק, שחק לגבות הזוכים.
380	עם אפשרות להשליך מפסיד מאחת מ-2 הסדרות, נטה להשליך מהסדרה שפחות צפויה לחיתוך מעל-over-ruffed.
381	לאחר מכרז 1NT-3NT, אתה מקבל הובלת הקלף הרביעי מלמעלה בסדרת minor. הנח שביד המוביל יש לכל היותר 3 קלפים בכל אחת מסדרות ה-Major ו-3 או 4 קלפים ב-minor האחר.
382	כאשר אתה הכרוז בחוזה NT עם עוצר בודד בסדרה מותקפת, השתמש בכלל ה-7 כדי לקבוע כמה פעמים צריך לעכב. הפחת את מספר הקלפים שאתם והדומם מחזיקים בסדרה החל מ-7. התוצאה היא מספר הפעמים שיש לעכב.
383	כשמשחקים ב-NT ומחזיקים עוצר בודד בסדרה שהובלה - ה-A (או K אם היריב מימין זכה ב-A), הפחת את מספר הקלפים שיש לצד שלכם מ-7 ועכב את הזוכה שלך לתוצאה זו של מספר הסיבובים.
384	יוצא מן הכלל אפשרי לכלל ה-7 לעיכוב ב-NT הוא כשאתה יודע ש 8 הקלפים שלהם בסדרה מחולקים 4-4; אל תיתן להם הזדמנות לבצע מעבר קטלני; זגה בלקיחה הראשונה ובצע את התוכנית שלך.

385	חפש הזדמנויות לאלץ את היריבים למצב חסימת סדרות; במיוחד ב-NT; לדוגמא, אם חסרים 3 מכובדים רצופים ואף אחד מהם אינו מובל, זה לגמרי יכול להיות מכובדים-doubleton; זכייה בקלף המנצח שלך מיד עלולה לחסום את הסדרה, או אם ביטול החסימה עשוי לבסס עבורך עוצר שני.
386	ב-NT, אם ש' לך התאמה של 8 קלפים עם 4-4 חסרים את ה-KQ, כאשר ה-J או ה-T ביד אחת וה-T או ה-J ביד השנייה. אתה מבטיח 2 לקיחות על ידי משחק ה-A בלקיחה הראשונה.
387	כשאתה מתכנן להריץ סדרה ארוכה, לפני שאתה משחק את הלקיחה הראשונה שלך, בדוק את קלפי ה-spot בזריזות כדי לבדוק אם יש צורך בפתיחת חסימה מיידידת.
388	עקרון מנחה ראשון בחוזה NT: אם יש לך 2 עוצרים בסדרה שהיריבים הובילו ו-2 קלפים גבוהים להוציא, עכב את הלקיחה הראשונה.
389	השתמש בהכרזות כדי למקם את הקלפים הגבוהים החסרים; השתמש במשחק כדי לצמצם את המיקום של קלפים גבוהים ספציפיים.
390	שיטת ההתמודדות עם מידע לא מורשה-(UI) unauthorized information באופן זהה לשיטה במהלך ההכרזות. ראשית, אתה קורא למנהל התחרות לבסס שהיה שם UI. ואז אתה קורא שוב את למנהל התחרות בסוף להביט על היד; וודא כי השחקנים לא יערבבו את הקלפים שלהם! מנהל התחרות צריך לשקול את המשחק בפסיקתו על תוצאת ה-UI.
391	כשיש לך 2 אפשרויות למשחק, למד כמה שיותר על ידי משחק בתחילה של כמה שיותר קלפים בבטחה לפני שתתחייב לקו משחק אחד לעומת השני.
392	כאשר אתה עלול לאבד את השליטה בסדרת השליט, בסס את הזוכים בסדרות צדדיות מוקדם.
393	עם מכובד השלישי העומד מול מכובד double רביעי וחסר גם את ה-A וגם את ה-T, ההימור הטוב ביותר עבור 3 זוכים הוא להוביל לעבר המכובד הכפול פעמיים.
394	אם אתה צריך רק 3 לקיחות מ-Axx מול KJxx, טכניקה נכונה היא לגבות את ה-K בהתחלה, ואז את ה-A ורק אז להוביל לכיוון ה-JX הנותרים.
395	ככרוז, תמיד התבונן מקרוב בקלפי ה-spot ב-2 הידיים, במיוחד בסדרה שתמצא להריץ. אם חסימת סדרה מאוימת, יתכן שתצטרך לנקוט בפעולה כבר בהובלה הראשונה.
396	אם אתה מחזיק (x) (x) KJ, אתה עשוי לחשוב שיש לך ניחוש / בחירה אם לשחק ב-K או ב-J. שחק את K. אם הוא מפסיד, אתה לא יכול לבצע את החוזה.
397	עם סדרת שליט חלשה וזוכים בסדרה צדדית להגן, זה בדרך כלל הטוב ביותר למשוך שליטים מוקדם כדי למנוע מהיריבים לזכות בלקיחות בנפרד על ידי חיתוך הזוכים בסדרה הצדדית שלך.
398	כאשר הכניסות לדומם נראות עקרות, בדוק את קלפי ה-spot בסדרת השליט בדומם כדי לוודא שאתה לא יכול לכפות את דרכך לשם על ידי ויתור על לקיחה בשליט למרות שסדרת השליט שלך סולידית.
399	כשאתה לוקח עקיפה שאולי תצטרך לחזור עליה, הוביל את הקלף הנמוך ביותר שיכול לזכות בלקיחה כדי לשמור על ההובלה באותה יד.
400	אם אינך יכול להרשות לעצמך להפסיד עוד לקיחות ועקיפת ב-2 סדרות זמינות, בהתחלה גבה את המנצח העליון שלך בסדרה הארוכה יותר; אם מכובד המפתח לא נפל, קח את העקיפה בסדרה האחרת.
401	כשאתה מתכנן cross-ruff-חיתוך-צולב שדורש חיתוך קלפים רבים יותר בסדרה אחת מאשר באחרת, התחל על ידי חיתוך הסדרה במקום שנדרשים יותר חיתוכים.
402	אם קו משחק אחד דורש 2 קלפים במקום אחד ואחר דורש קלף אחד שממוקם לטובה, בחר את קו המשחק שצריך רק קלף אחד בלבד, אלא אם כן אתה יודע שהקו נידון לכישלון.
403	ככרוז, כאשר מתמודדים עם בחירה של השלכות על הזוכים בדומם, השלך מהסדרה הקצרה יותר, במיוחד אם ניתן לחתוך לפחות קלף אחד מהסדרה הארוכה יותר בדומם.
404	כאשר סדרת המפתח שלך יכולה להיחסם, שחק את הסדרה מוקדם, כשעדיין יש לך כניסה להחזרה ליד עם האורך של סדרת המפתח.
405	אם חיתוך הגנתי קרב ובא, נסה לחלץ את קלפי היציאה הבטוחים של המגן החותך לפני שתוותר על החיתוך. ואז, מה שלא יהיה, החחזרה שלו תחליף את הלקיחה שחתך כעת.
406	בכל פעם שאתה נמצא בחוזה שנראה קל לביצוע, הקדש כמה רגעים לחפש כל סכנה אפשרית. אם אתה מבחין במשהו, ואין שום סיכון בחיסולו, לך על זה.
407	כשאתה מנתח דרך משחק אפשרית, שאל את עצמך "אם אני אעשה זאת, מה יקרה?" אם התשובה בלתי ניתנת לטיפול, מצא תוכנית טובה יותר.
408	קח בחשבון את המשמעות של הובלת הפתיחה ונסה למקם את המכובדים החסרים בסדרה שהובלה.
409	אל תשחק בחיפזון מדי מהדומם בלקיחה הראשונה; יותר חוזים הולכים לאיבוד-נופלים בלקיחה הראשונה מאשר כל דבר אחר.
410	בדרך כלל, אם אתה יכול ל-over-ruff-לחתוך מעל עם קלף שעדיין יזכה בלקיחה אחר כך, אל תעשה זאת; השלך באופן שאפתני בתקווה לקדם זוכה שני.
411	כשאתה לוקח עקיפה שאתה מתכנן לחזור עליה, חשוב קדימה. לרוב נכון להתחיל עם הקלף התחתון של קלפים לא נוגעים גבוהים באותה מידה.
412	אם מבצע הכרזת המנע-ה-pre-emptor מוביל בסדרה שלא הוכרזה, סביר שזה singleton; אם ההובלה היא מסדרת ה-preempted, כנראה שביד ה-pre-emptor יש singleton בסדרת השליט.
413	קח את הזמן כדי להבין למה יריב לא הכריז; הנח שיריב עם יד בצורה יוצאת דופן יכריז כשהוא יכול; בחירה מוגבלת-restricted choice אינה בשורה בכל מצב.
414	בחוזה No-Trump, אם אתה חייב להפסיד לקיחה כדי לבסס סדרה, בדרך כלל עדיף להפסיד אותה במהירות האפשרית; אם אתה חייב לאבד 2 לקיחות, נסה לאבד את הראשונה במהירות האפשרית.
415	אם היריב מוביל singleton כנגד חוזה הסלאם הקטן שלך, הוא לא מחזיק A או K בסדרת השליט.
416	ככרוז בחוזה NT, עם עוצר יחיד, הוסף את מספר הקלפים של הדומם בסדרה שהובלה למספרם בידך והחסר מ-7; התוצאה היא מספר הפעמים שעליך לעכב.

417	הדרך הרגילה לבסס סדרה ארוכה בה יש Axxxx (x) מול doubleton נמוך היא לעכב בסיבוב הראשון ולאחר מכן לשחק את ה-A ואז לחתוך בסדרה זו.
418	עקיפה עמוקה יכולה להשאיר את היד המסוכנת מחוץ להובלה.
419	היה מוכן לעכב עם A בחוזה בסדרה אם זה מונע מהיד המסוכנת להוביל.
420	בחוזה NT, עם סה"כ 7 קלפים בסדרה כולל ה-AK, עכב בסיבוב הראשון של הסדרה כדי לשמור על שליטה - אם אתה לא חושש מאף סדרה אחרת.
421	בכל פעם שתוכל לבצע חיתוך ביד הקצרה בסדרת השליט, זה כנראה שנכון לעשות זאת.
422	שחקן אשר מכריז (או תומך בשותפו) עם מעט מאוד נקודות קלפים גבוהים-HCP הוא מראה עדיפות ל-singletons ו-voids יותר מאשר סכום של התפלגות מאוזנת.
423	ככרוז בחוזה NT, כאשר קלף נמוך מובל והיריב מצד ימין-RHO משחק מכובד, משחק מטעה הוא לזכות בלקיחה עם גבוה של 2 מכובדים שווים ועם האמצעי מבין 3 מכובדים שווים.
424	ככרוז עם כמה מכובדים נוגעים, כאשר השחקן משמאל מוביל במכובד, זכה בלקיחה עם המכובד השווה שלא יכול להיות בידו של מבצע הובלת הפתיחה.
425	כאשר אתה מאויים על ידי הגנה מאלצת, יתכן שעדיף לבסס סדרה צדדית ואז לשחק עבור חלוקת 2-3 בסדרת השליט, לעקיפה ל-Q.
426	כאשר היריב מצד שמאל-LHO מוביל Q ויש בידך Kxx בדומם מול Txx ביד, זה בדרך כלל נכון לשחק קלף נמוך מהדומם; אם ה-J הוא הבא, כסה אותו(אתה זוכה או מקדם את ה-T); אם לא, שחק נמוך.
427	למרות הצורך בקידום שליט-trump coup שם אתה מצמצם את האורך בידך בסדרת השליט לזו של היריב - זה אולי לא נראה נכון לבצע זאת בשלב מוקדם, עם סדרת שליט ארוכה במיוחד, טכניקה טובה היא להתחיל לחתוך בהקדם האפשרי.
428	כאשר אתה בטוח בוודאות כי קלף מנצח שאתה עשוי לשחק מהדומם ייחתך, שקול לסחור במפסידים על ידי משחק של קלף נמוך, ובהמשך השתמש בזוכה הזה להשלכה שימושית.
429	על הכרוז לקבוע כיצד הסדרה שהובלה מחולקת; שקול את הקלף שהובל, הקלף שהיד השלישית משחקת, ואם היד השלישית זוכה, הקלף בו היד השלישית חוזרת.
430	השאיר את סדרת המפתח - כזו שיש בה ניחוש, למשל עקיפה דו כיוונית - לשלב של כמה שיותר מאוחר; השתמש בהכרזות ובקלפים הגבוהים שנחשפו במקום אחר כדי לשפר את הניחוש שלך.
431	בחוזה NT, אם אתה צריך להגניב לקיחה בזמן שידך פתוחה לרווחה בסדרה אחרת, נסה להגניב אותה מיד.
432	ככרוז בחוזה NT אוהז ב-Kxx מול xx בדומם בסדרה שהובלה בלקיחה הראשונה, אם יד שלישית משחקת את ה-A וחוזרת בסדרה, בדרך כלל זה נכון לעכב ולזכות בסיבוב השלישי.
433	אם היריב מוביל דרך שילוב של KJ ולשחקן בחלק האחורי של ה-KJ יש את הלקיחה שבוססה אם הוא יכנס, שחק את ה-K; אם זה מפסיד אתה לעולם לא יכול לזכות ביד.
434	לאחר שהיד הופשטה ואתה מוביל מ-xxx ל-Kxx, עכב בסיבוב הראשון לחלוטין ועלה עם ה-K בסיבוב השני. משחק זה מניח חזרה ליד עם 3 קלפים נמוכים; אם אתה הולך להיות נעול ביד עם Kxx, שחק את ה-K.
435	כשאתה מתמודד עם בחירה של עקיפות (2 הסדרות חסרות את ה-Q), שחק את ה-AK של הסדרה הארוכה יותר. אם ה-Q לא נופלת, קח את העקיפה בסדרה הקצרה יותר.
436	אם היריב מצד שמאל-LHO לא מצליח להוביל סדרה בה בידך ובדומם כל הקלפים נמוכים, הנח כי ל-LHO אין את ה-AK באותה סדרה.
437	כאשר ביד אחד המגנים יש אורך רב יותר בסדרה מאשר שותפו, הסיכוי הוא שכל קלף נתון בסדרה זו יהיה בידו של אותו מגן.
438	כאשר מגן מופיע בכל הכוח שמציעה הכרזתו - או המעבר-pass שלו - על הכרוז למקם קלפים גבוהים עם המגן השני ולשחק בהתאם.
439	קלף עשוי להיות בעל ערך רב יותר ככניסה מאשר כזוכה ישיר; לפעמים יש צורך לעקוף את ה-K או ה-Q שלך כדי ליצור כניסה.
440	כאשר קלף שליט מספק כניסות לסדרה ארוכה, הימנע מלחתוך מפסידים ביד זו; שליט הוא לרוב בעל ערך רב יותר ככניסה למספר לקיחות מאשר חיתוך של לקיחה בודדת.
441	סרב להיות נאלץ - לחתוך את הזוכים של היריבים - כשאתה יכול להרשות לעצמך להפסיד לקיחה או לקיחות מסוימות, אך אינך יכול להרשות לעצמך לקצר את סדרת השליט שלך (ולאבד שליטה בשליט). באופן דומה, סרב ל-over-ruff ואולי לסבול מ-uppercut (ולאבד שליט ואת המפסיד שלא השלכת)
442	משוך שליטים כאשר אתה חושש שהיריבים עשויים לחתוך מנצחים בסדרות הצדדיות שלך; אל תמשוך שליטים בטרם עת - כשאתה רוצה לחתוך מפסידים בדומם.
443	השהה-עכב עם לקיחת עקיפה במידת האפשר, למשל. עם AKJ, זכה בהתחלה במכובד גבוה לפני עקיפת ה-J בהובלה השנייה בסדרה.
444	כאשר בדומם יש סדרה ארוכה אך מעט כניסות, היה מודע להזדמנות לעקוף את אחד המכובדים שלכם בכדי להאיץ את ביסוס הסדרה בדומם.
445	כאשר היריב מצד שמאל-LHO מוביל מנצח וידך void בסדרה ו-RHO הוא היד המסוכנת, שקול להשליך מפסיד בסדרה הדורשת עקיפה ל-RHO; סחר מפסידים עשוי למנוע את ה-RHO מההובלה.
446	כאשר אתה נמצא בחוזה נהדר, חשוב על מה שיכול להשתבש ונסה להוציא ביטוח נגד זה מלקרות.
447	המשחק הטוב ביותר עבור 6 לקיחות עם AKJTxx מול xx הוא לקחת עקיפה בסיבוב הראשון; זה לא נכון לשחק תחילה את ה-A ואז לקחת עקיפה; אתה כבר לא יכול להפיל את ה-Qxxx.
448	כאשר אתה מתכנן להשתמש בסדרת השליט ככניסה בסופו של דבר לסדרה צדדית מבוססת, יש לוודא שהשליטים מחולקים כראוי כדי שהדומם יפיל את השליט האחרון של היריב.

449	כאשר אתה הכרוז עם 2 קלפים שווים, שחק את זה שאתה ידוע כמחזיק בהקדם האפשרי; למשל אתה מחזיק את KJ ביחד, היריב מצד שמאל-LHO מוביל את ה-Q, הדומם עוקב בסדרה, היריב מצד ימין-RHO זוכה עם ה-A; שני המגנים יודעים שאתה מחזיק ב-K, אז תשחק אותו מכיוון שזה לא עולה חך בלום ועשוי לבלבל את המגנים.
450	בטכניקה של "strip and endplay" חיסול מפסידים ומשחק סופי, סדרת ההשלכה היא בדרך כלל סדרה צדדית באורך שווה (שווה בין הכרוז לדומם), אך לפעמים יש להשתמש בסדרת השליט.
451	בכל פעם שיש לך סדרת שליט ארוכה בכל יד, חשוב על "strip and endplay".-חיסול מפסידים ומשחק סופי.
452	אם משיכת שליטים דורשת כניסה חיונית כאשר יש צורך לבסס סדרה ארוכה, התחל עם הסדרה הארוכה ודחה את ההתמודדות עם סדרת השליט.
453	עם עקיפה בשליט והצורך לבסס סדרה צדדית, לעתים קרובות יש צורך להשיג את ההשלכה לפני לקיחת העקיפה בשליט.
454	ככרוז, תמיד דע מה אתה מתכנן לעשות בלקיחה השנייה לפני המשחק מן הדומם על הלקיחה הראשונה.
455	כאשר סדרה צדדית של AKQx מול xxx אינה מחלקת 3-3, עדיין קיימת האפשרות זריקת היריב עם הקלף הרביעי בכדי לחייב חזרה חיובית.
456	כשיש לך מפסידים בסדרה המחולקת 3-3 בין היד לדומם, שמור את המשחק בסדרה עד הסוף המר.
457	כאשר בדומם יש סדרה חזקה אשר עשויה להעניק לכרוז השלכות, חטוף את הלקיחות שלך במהירות.
458	עם singleton מול singleton, נסה להשתמש בסדרה זו כסדרת הכניסה שלך לאחר שהיד כבר הופשטה. יתכן שתצליחו לכפות הובלת יתרון בסדרה אחרת.
459	אם ברצונך לבסס סדרה ארוכה בדומם והכניסות היחידות לדומם הן בסדרת השליט, היזהר ממשחק השליטים מוקדם מדי. העדיף להתחיל עם הסדרה הארוכה.
460	כאשר הכניסה ליד אחת נמצאת בסדרת השליט והשנייה בסדרה צדדית, עליך להשתמש קודם בכניסה של סדרת הצד.
461	כדי להקשות על המגנים לקרוא את האיתותים שלהם, העתיק את השיטות שלהם, שחק גבוה מ-doubleton ונמוך מ-tripleton אם הם משחקים גישה סטנדרטית (ספירה).
462	באופן כללי, כאשר מבצעים חיתוך-צולב-cross-ruff, גבה את הזוכים בסדרות ה צדדיות בהתחלה, וסיים ביד עם הכי הרבה קלפים שיש לחתוך, המקום שאתה רוצה להיות בו כדי להתחיל את החיתוך-צולב.
463	עם 2 סדרות צדדיות אפשריות שתוכל לבסס, יתכן שתוכל לנסות את שתיהן על ידי בדיקת האחת הדורשת את הכניסות החיצוניות ביותר במקום הראשון.
464	בחווה סדרה, היד הראשית היא בדרך כלל זו עם הכי הרבה שליטים. גם אם יש לה (הרבה) פחות נקודות, גם אם היא מונחת בדומם עם הפנים כלפי מעלה, זו עדיין בדרך כלל היד הראשית.
465	כדי להפעיל לחץ, יש צורך בכניסות בין יד הכרוז לבין היד בדומם; אם יש רק כניסה (קישור) אחת בין 2 הידיים והיא ניתנת להסרה, לא יתאפשר משחק לחץ.
466	כאשר ליריבים יש את ה-A בסדרה הארוכה של הדומם ואין לך כניסה צדדית, הנח שהיריב עם ה-A יעכב עד שתשחק את הקלף האחרון שלך בסדרה.
467	עם דמה חלש אתה צריך לנהל את כל נכסי הדומם; אפילו אסור להתעלם מסדרת-4 קלפים חלשה בדומם אם יש סיכוי לבסס את הקלף הרביעי הזה.
468	אם אתה חייב להפסיד לקיחה בסדרה לפני חיתוך (בדומם) ואם החיתוך יהיה עם שליט נמוך, התחמק בסיבוב מוקדם של הסדרה; אם אתה משתמש בשליט מנצח, אל תתחמק בלקיחה מוקדמת.
469	אם השותף הכריז ואתה יכול לראות 5 קלפים בינד לבין הדומם בסדרת Major שלא הוכרזה, הנח שהסדרה מתחלקת 4-4. בטוח שאחד מהיריבים יהיה מכריז סדרת Major בעלת 5-קלפים.
טיפים שלא מיוחסים לנושא ספציפי	
470	הדרישות עבור הכרזת reverse עם חלוקה של 6-5 וניקוד נמוך עד HCP 13-14 הן כאשר הכוח מרוכז ב-2 הסדרות הארוכות.
471	אם השותף עושה underlead ונעז ואתה מוצא את עצמך באופן בלתי צפוי במשחק, רוב הסיכויים הם שביד השותף יש void בסדרה צדדית.
472	כאשר היריבים מתמודדים אך נושרים מהמכרז מוקדם, צפה לחלוקות חיוביות. כאשר הם מתחרים במרץ, צפה להיפך.
473	הנתון להתמקד בו במהלך משחק ההגנה הוא מספר הלקיחות שאתה צריך בכל רגע נתון כדי להביס את החוזה. ההגנה מבוססת על נתון זה.
474	יושב מול הדומם עם אורך בסדרה של הדומם ועם קלף זוכה בסדרה צדדית (מכובד), ייתכן שיהיה צורך לזכות בקלף זה בסדרה הצדדית ולשחק " יד שנייה גבוה " כדי להימנע ממשחק לחץ מאוחר יותר.
475	אם ברצונך לגרום ליריבים להוביל בשליט, הובל בסדרה הקצרה של הדומם - גם אם אין לך מה לחתוך בסדרה זו.
476	לעתים קרובות ניתן להוביל את היריבים כמו כבשים. לא משנה מאיזה סדרה שנראה שאתה מתכוון להשליך ממנה בטוח שזו תהיה הסדרה שהם יתקפו ברגע שהם יקבלו את ההובלה.
477	אם ברצונך להסתיר כוח בסדרה שיש בידך את כל המכובדים, לפחות תעמיד פנים שאתה מנסה עקיפה.
478	בחווה No-Trump, כאשר היריב מוביל את הסדרה הארוכה והנסתרת שלך, אבל סדרה שבה יש לך מפסיד או שניים, התחמק בלקיחה. מבצע הובלת הפתיחה ימשיך לרוב בסדרה.
479	כאשר אתה רוצה שהיריב יכסה את אחד המכובדים שלך, שחק את הגבוה או המכובד השווה הגבוה ביותר שלך. כאשר אינך רוצה שהמכובד יכוסה, שחק את השווה התחתון שלך.
480	מגנים טובים, כמו כרוזים טובים, משחקים את הקלפים שידוע שהם מחזיקים בהקדם האפשרי.
481	כאשר השותף מוביל Q וביד השלישית יש את ה-A, היד השלישית חייבת לאפשר ל-K singleton בידו של הכרוז ולרוב תשחק ה-A.



482	כמגן, ברגע שהמשחק מתחיל, שאל את עצמך מה הכרוז נראה כמנסה לעשות-לבסס סדרה ארוכה, לחתוך בדומם-ונסה לנטרל תוכניות אלה.
483	כאשר אחד מהשניים, הכרוז או השותף מראים כי לא נותרו להם קלפים בסדרה, יש לך ספירה מלאה על הסדרה. אל תהיה עצלן-ספור!
484	אם אתה מקבל הובלת פתיחה בסדרת השליט ומחזיק בסדרת שליט מוצקה, זכה עם ה-Q כדי להסתיר את כוחך. אתה ידוע כמחזיק את ה-Q מכיוון ששחקנים אינם מובילים מתחת ל-Q בשליט.
485	אם אתה חושד שתינתן חלוקה גרועה בסדרה צדדית, הדרך הבטוחה ביותר לגבות זוכים בסדרה היא להוביל לכיוון זוכים אלה. אל תוביל את הזוכים באופן ישיר.
486	כאשר בכל אחת מהידיים יש סדרת צד ארוכה, בדרך כלל זה נכון לבסס את היד עם סדרת הצד הארוכה יותר.
487	ככל שהסדרה הצדדית שאתה מבסס חלשה יותר, כך יש פחות סיכוי שתמשוך שליטים בהתחלה. הכלל הוא: סדרת צד תחילה, שליטים אחר כך.
488	לפני cross-ruffing-חיתוך צולב ביד, ספור את מספר הלקיחות בשליט אתה חושב שאתה יכול לזכות. הספירה הזו מספרת לך כמה זוכים בסדרות צדדיות עליכם לפדות תחילה.
489	אם אתם מריץ סדרה ארוכה ועליך לבצע מספר השלכות, מומלץ לבצע את ההשלכה הראשונה בסדרה שברצונכם לעודד את היריבים להשליך.
490	לפני שאתה מריץ סדרה ארוכה, ודא שיש לך מספיק השלכות בטוחות לבצע. אם לא, פתח את המספר הדרוש של לקיחות חיצוניות לפני שאתה מריץ את הסדרה הארוכה.
491	אתה יכול לזכות בערמה בלקיחות נוספות ע"י משיכת-פיתוי שחקנים-יריבים לכסות מכובד עם מכובד למרות שאתה לא מתכנן עקיפה.
492	כאשר יש לך התאמה של 9-קלפים הסדרת השליט חסר את ה-Q ויריב אחד ביצע הכרזת מנע-pre-empt, שחק על שותפו של ה-pre-empt על ה-Q.
493	אם היריבים מובילים דרך שילוב של מכובדים בדומם מול void בידך, יש לך סיכוי לקחת עקיפה "חינם" כל עוד יש לך כניסות אחרות לדומם.
494	כאשר אתה צריך לבחור איזו עקיפה אתה צריך לקחת בין 2 סדרות שכל אחד מהן חסרה את ה-K, שחק את ה-A של הסדרה הארוכה יותר. אם ה-K לא נופל, קח עקיפה בסדרה הקצרה יותר.
495	עם 2 עקיפות זמינות ו-Q חסרה בכל סדרה, אם אתה לא יכול להרשות לעצמך לאבד לקיחה, שחק את ה-AK של הסדרה הארוכה יותר. אם ה-Q לא נופלת, קח עקיפה בסדרה הקצרה יותר.
496	בבחירה בין 2 עקיפות - אחת בסדרה ארוכה, אחת בסדרה קצרה - קח קודם את העקיפה בסדרה הארוכה. עם ביסוס הסדרה הארוכה, יתכן שלא תזדקק לעקיפה בסדרה הקצרה.
497	עם 10 שליטים בין ידך לבין הדומם חסר את ה-K, קח את העקיפה. עם זאת, אם אתה יכול להשתמש ב-K כקלף זריקה כדי לחייב חזרה מפסידה, שחק את ה-A.
498	אם מגן מסרב לחתוך את אחד הזוכים שלך, או הוא מחזיק void בשליט או, סביר יותר, יש בידו החזקה חזקה בשליט שהוא לא רוצה להחליש.
499	אם שחקן לא מבצע משחק ברור, כנראה שיש בידו מכובד מפתח ממנו הוא חושש להוביל.
500	אם היריבים מאמצים הגנה פעילה-אקטיבית כאשר בדומם יש סדרת צד מאיימת, הנח כי סדרת הצד מחולקת באופן שווה.
501	כנגד יריבים טובים, כאשר היריב מצד ימין-RHO לא מצליח להכפיל הכרזת cue-bid גבוהה או תגובת Blackwood עבור ההובלה, הנח של-LHO יש את המכובד(ים) החסר(ים) החשוב(ים) ביותר באותה סדרה.
502	ב-No-Trump, מחזיק את ה-AKx (x) בידך מול כל הקלפים הנמוכים בדומם, זכה בלקיחה הראשונה עם ה-K. הזכייה ב-A מעוררת חשד. אם זה היה העוצר היחיד שלך, מדוע לא עיכבת?
503	בשורה התחתונה, הטיפ על היד המסוכנת ב-No-Trump: כדי לשמור על בריאותך, דאג שיד המסוכנת תשחק שנייה ולא רביעית כאשר אתה לוקח עקיפה.
504	ב-No-Trump, זה כמעט תמיד נכון לתקוף בסדרה הארוכה ביותר שלך כדי לפתח לקיחות נוספות. אולם אם "עיתוי" הוא גורם, יתכן שתצטרך לעבוד עם סדרה קצרה יותר.
505	כאשר נראה שהבעיה היא עיצוב כניסות חוזרות לידך, באפשרותך לפתוח קווי תקשורת על ידי הובלת singleton בתחילת המשחק.
506	כאשר הסדרה שלא-הוכרזה אינה מובלת, 2 הסיבות הסבירות ביותר הן: (1) למבצע הובלת הפתיחה יש בידו את ה-A בסדרה ללא ה-K; (2) למבצע הובלת הפתיחה יש הובלה חזקה בסדרה אחרת.
507	אם הכרזתם 2 סדרות וסיימתם בסדרה השנייה שלכם, הובלת שליט בדרך כלל מצביעה על כך שלמבצע הכרזת הפתיחה יש כוח בסדרה הראשונה שלכם.
508	אם חסרים לך ה-AKQ של סדרה שהוכרזה משמאלך ולא הובלה, הנח שה-AQ הוא משמאלך וה-K מימינך.
509	אם היריבים אינו מובילים סדרה שבו אתה חסר גם את ה-A וגם את ה-K, הנח שהמכובדים מפוצלים או ה-RHO-היריב מצד ימין מחזיק את שניהם.
510	Cuebid בגובה-4 מעל פתיחת 3♥ או 3♠ מראה 5- קלפים בסדרת ה-Major שלא הוכרזה וכן סדרת minor לא ידועה של 5 או 6 קלפים.
511	Cuebid בגובה-3 לאחר פתיחת הכרזה של 2♥ או 2♠ מבקש השותף להכריז 3NT עם עוצר בסדרה של היריב. ל-cue-bidder יש בדרך כלל סדרת minor ארוכה ומוצקה.
512	Cuebid של pre-empt בסדרת minor הוא עבור ה-Major's.
513	Overcall בקפיצה אחרי pre-empt של היריב בטווח של 2♥ - 3♠ הוא מזמין, לא מנע-pre-empt; אתה לא מכריז pre-empt מעל pre-empt.

514	יד המכריזה weak-2 חלשה במושב הרביעי צריכה להכיל 10 עד 12 נקודות קלפים גבוהים (HCP).
515	ל-pre-emptors בגובה רב כמעט תמיד יש singleton בידם; הזיהר מהובלת הפתיחה שלהם. אם ה-singleton אינו מוביל, הנח שה-pre-emptor מחזיק גם בשליט יחיד.
516	ככרוז, כאשר אתה מחזיק יד דו-סדרתית, זה בדרך כלל נכון לבסס את סדרות הצד בתחילה.
517	עם החזקת סדרה חלשה (כדי להסתיר) וצורך לוותר על ההובלה מוקדם בסדרת צד, אל תמשוך שליטים בהתחלה. אתה עלול לתת ליריב הזדמנות של השלכה חושפנית.
518	לפני שאתה מושך שליטים, החלט לאן אתה רוצה להגיע, ליד או לדומם. אל תפתיע את עצמך.
519	ביד השחקן אשר מוביל סדרה קצרה יש את ה-Q של השליט רק לעתים רחוקות. שחק לאפשרות של-RHO היריב מצד ימין יש את ה-Q.
520	אם ה-RHO היריב מצד ימין מכריז סדרה וה-LHO היריב מצד שמאל מוביל בשליט, ל-LHO יש אחת מהאפשרויות: 1) יד מאוזנת ומכובדים בכל סדרה, או 2) Axx בסדרת השותף וחושש שיש לך את ה-K, או 3) בעיות זיכרון לטווח קצר.
521	אל תשחק מכובד אם הוא לא יכול לזכות בלקיחה או לא יכול לקדם זוכה עבור עצמך או עבור שותפך.
522	אם יש רק אפשרות אחת לחלוקת הקלפים שתאפשר לחוזה שלך להצליח, הנח שהקלפים מתחלקים כך.
523	עם KQT ביד מול קלפים גרועים בדומם, שחק קלף נמוך ל-Q בהתחלה, לא ה-K-אתה מקווה להימנע מניחוש מאוחר יותר ע"י הטעיית המגן עם A היושב מעליך לחשוב שלשותפו יש את ה-K, ולכן שזה נכון קח את ה-A.
524	כאשר עיקר חוזק הקלפים הגבוהים בידך הוא בסדרות הקצרות שלך, או שהוא בסדרה קצרה ידועה של שותפך, העדף לשחק בחוזה No-Trump.
525	אם יש לך התאמת שליט חזקה (או סדרת שליט עצמית) וללא מפסידים ב-3 הסיבובים הראשונים של כל סדרה, אתה צפוי לזכות בכל 13 הלקיחות.
526	לאחר overcall בגובה-2 של היריב, עם עוצר (ים) ו-10-12 HCP, שעונים הכרוז 2NT לא מחייב. עם HCP 13-16 הכרוז 3NT.
527	לאחר ששותפך פותח והיד השנייה 1NT overcalls, הכרזת סדרה חדשה, קפיצה בסדרה חדשה, או קפיצה בסדרת השותף, כולם משמשות להראות ידיים חלוקתיות חלשות. לעומת זאת, Double משמש להפגנת כוח.
528	לאחר ששותפך משיב להכרזת Stayman שלך, שאל על אסים על ידי הכרזת 4♣, תוך שמירה על 4NT כמותי. זו אחת הפעמים הבודדות שבהן 4♣ משמש לבקשת אסים כאשר ההכרזה הקודמת לא הייתה 1NT או 2NT.
529	כיד שעברה-passed hand, לאחר הפרעת overcall, תחליפי cue-bid עבור העלאה מגובלת-limit raise. העלאה בקפיצה הופכת ל-pre-emptive.
530	תגובת 2NT ביד שעברה מראה HCP 11-12 מאוזנות ושוללת singleton. תגובה בגובה-1 או 2 ואחריה 2NT מראה את אותה העוצמה אך עשויה להכיל singleton.
531	אין חוק במשחק הברידיג'י הקובע כי עליך להשתמש ב-Blackwood כדי להגיע לסלאם. עם 2 ידיים מאוזנות זו מול זו, לעיתים רחוקות, אם בכלל, משתמשות ב-Blackwood.
532	אחרי שפתחת 1NT או 2NT ושותפך מזמין לסלאם עם 4NT, עבור במינימום. עם יד מקסימלית ו-4 קלפים בסדרת minor (או 5 קלפים בסדרת Major) הכרוז סדרה זו בגובה-5. (אתה זקוק ל-5 קלפים ב-Major מכיוון שאתה מניח ששותף היה מכריז Stayman עם סדרת Major של 4 קלפים).
533	הכרוז בצורה שמרנית עם ידיים ללא אסים "פלאים חסרי-ערך". הכרוז באגרסיביות עם סדרות סולידיות.
534	אל "תזמין" Reverse עם ידיים בחלוקה 5-5. פתח את ההכרזה בסדרה הגבוהה יותר. כשאתה אתה מכריז reverse, סדרת ההכרזה הראשונה ארוכה מהשנייה (לא שווה לסדרה השנייה).
535	לאחר שהפיתח 1NT rebids, הכרזת סדרה חדשה בדירוג נמוך ע"י המשיב אינה מחייבת ומראה סלידה ממשחק NT.
536	כמשיב, אל תכריז סדרה חדשה (כלומר, סדרה שנייה עבורך) בגובה-2 עם פחות מ-11 HCP אלא אם ה-re-bid של הפותח היה 1NT. מעל 1NT, הכרזת סדרה חדשה בדירוג נמוך שלך אינה מחייבת; מעל כל re-bid אחר ע"י הפותח, ההכרזה מחייבת.
537	תגובה ישירה של 3NT לפתיחת 1-בסדרה מראה HCP 16-17 (18) HCP ושוללת singleton. לעומת זאת, re-bid של 3NT של המשיב מראה HCP 13-15 ועשוי להכיל singleton.
538	תגובה ישירה של 2NT לפתיחה בגובה-1 לא רק מראה ערכים משולבים למשחק מלא של HCP 13-15, אלא גם שוללת singleton. עם זאת, ה-2NT rebid של המשיב, המראה HCP 11-12, מזמינים, עשוי להכיל singleton.
539	עם חלוקה 5-4-4-0, פתח 1♠. אם השותף משיב 2♣, סדרת ה-void שלך, 2♥ rebid, ולא 2♦. אם אתה rebid 2♦, אתה שולל 4-קלפי Hearts.
540	מעל הכרזת פתיחת 1-בסדרה, תגובה טבעית ישירה של 2NT או 3NT שוללת singleton; תגובה של 1NT עשויה להכיל singleton- או אפילו void!
541	כאשר אתה משחק בטווח HCP 15-17 NT, אל תעלה את ה-1NT ל-2NT עם HCP 8 וחלוקת 4-3-3-3. כנ"ל עבור טווח HCP 16-18 עם HCP 7.
542	אל תחייב את עצמך לחוזה 3NT עד שתוודא שמשחק מלא בסדרת Major אינו אפשרי; ב-Major הוא בדרך כלל המשחק המלא הקל ביותר.
543	כאשר השותף מראה void בידו ויש לך התאמה חזקה השליט, יש רק 30 נקודות רלוונטיות; נסה cue-bidding במקום Blackwood (חסר ערך, אלא אם כן אתה יודע באיזה סדרה ה-void של השותף).
544	כאשר ההכרזות הגיעו לגובה-5 במכרז תחרותי, נטה להגן ולא להכריז.
545	כאשר חסרים לך 2 מכובדים לא נוגעים, למשל J-K, זה בדרך כלל עדיף לעקוף קודם למכובד התחתון.

546	רשום הערה מנטלית של ספירת הנקודות האפשרית של הכרוז במהלך ההכרזות; ברגע שמופיע הדומם, ספור את נקודות הדומם. כעת יש לך אומדן לספירת הנקודות הסבירה של שותפך, גם אם הוא לא הכריז.
547	רשום הערה מנטלית על חלוקת ידו האפשרית-הסבירה של הכרוז במהלך ההכרזות; שכלל את ההערכה כל הזמן ככל שהמשחק נמשך.
548	אל תכסה מכובד במכובד אם שותפך קצר בסדרת ההובלה (כן, אתה צריך לספור את הסדרה) ואין בידך קלף ברור משלך כדי לקדם.
549	כמגן, עקוב אחר הלקיחות הדרושות להבסת החוזה; היה מונחה ע"י מספר הלקיחות הדרושות כדי לנצח את החוזה ומספר הלקיחות הפוטנציאליות הזמינות בכל סדרה מסוימת.
550	אחרי Blackwood 4NT, שאלת מלכים דרך 5NT מבטיחה כי לצד שלך יש את כל האסים (או את כל קלפי המפתח). 5NT מגלה עניין ב-Grand Slam, כמובן, אתה חייב controls בכל הסדרות. זו אמנם הכרזה מבקשת-שוואלת, אך היא גם אומרת לשותף שלך יש את כל ה-controls, למקרה שהוא יוכל להמשיך להכריז הלאה כשאתה לא יכול.
551	הכרוז את ה-Grand Slam מחייב (בדרך כלל ע"י קפיצה ל-5NT) לאחר תגובת Blackwood על ידי הכרזה של 6♣ מול 5NT או הכרזה אחרת בגובה-6. חריג: אם הסדרה המוסכמת שלך היא ♣, ה-6♣ הוא לשחק.
552	עם 3 המכובדים העליונים המתחלקים 2 מול 1 ו-ten-aces ב-2 הצדדים (T ביד אחת, 9 בשנייה) שחק בתחילה מכובד מהיד עם 2 המכובדים לשמר ten-aces ב-2 הידיים.
553	שמור על אורך בסדרה עם הכרוז אם אתה יכול לזכות בקלף "ארוך" בסדרה; אם גם לך וגם לכרוז יש אורך, לשותף כנראה לא יהיה (כן, לעתים קרובות קשה לדעת שכן ידו של הכרוז מוסתרת).
554	שמור על אורך בסדרה עם הדומם אם אתה יכול לזכות בקלף "ארוך" בסדרה; אם גם לך וגם בדומם יש אורך, לשותף כנראה לא יהיה.
555	בניגוד למגנים, הכרוז מנסה לזכות בלקיחה עם הקלפים השווים הגבוהים ביותר ולא הנמוכים ביותר.
556	כאשר פודים זוכים בסדרה (המוחזקים במשותף ביד ובדומם), שמור על ה-ten-ace (אם בכלל) שלם זמן רב ככל האפשר למקרה שעקיפה מתגלה להיות דבר בטוח.
557	עם 8 קלפים בסדרה בין 2 הידיים, כולל A, K ו-J ביד אחת, בדרך כלל אתה עוקף את ה-Q בסיבוב השני של הסדרה; היעדר כניסות עשוי להכתיב אחרת. אם אכן יש לך מחסור בכניסות ליד "מול", התרגל לפדות את ה-A בהקדם האפשרי.
558	עם 2 התאמות, 3-5 וגם 4-4, העדף את ה-4-4 - סדרת הצד 3-5 אמורה לספק 1 או 2 חיתוכים, סדרת הצד 4-4 לעולם לא.
559	כאשר בדומם יש מכובדים נוגעים, המתן עד הסיבוב השני לכיסוי המכובד - יתכן שהכרוז אינו עוקף או אפילו מחזיק singleton בסדרה.
560	כאשר השליט הזוכה היחיד שנוטר ליריב גבוה מהשליט הגבוה ביותר שלך, השאר אותו בחוץ. יוצא מן הכלל: בדומם יש סדרה ארוכה ומוצקה ללא כניסה חיצונית.
561	הובל לעבר חולשה בדומם אלא אם כן א' לדומם אין כניסה / הוא void בסדרה, וב' תעקוף את עצמך. תן לכרוז להבין את הצורך ואת האמצעים ל-coup / משחק סופי.
562	להוביל דרך כוח עדיף אם כוח הוא שבור, ולא מוצק. הכותב מאוד מאמין שהיה צריך לנסח את כלל האצבע: הובל דרך כוח שבור. אם אין כוח שבור, עדיף להוביל דרך חוזק מוצק מאשר להוביל דרך כל קלף נמוך. הנחיות אלו נועדו לשימוש בהעדר איתות / הכרזות מהשותף.
563	במושג השלישי שחק / זכה בקלף הנמוך ביותר ברצף; אתה שולל את החזקה בקלף הנוגע הנמוך/ המכובד.
564	משחק גבוה-נמוך בסדרת שליט מראה 3 קלפים, לא מספר זוגי, כפי שזה מראה עבור סדרות הצד.
565	אם אתה עומד בפני בחירה בין ruff-sluff (חיתוך והשלכת מפסיד) לבין הובלה ממכובד לכיוון ten-ace, העדף את ה-ruff-sluff אם הובלה לכיוון ה-ten-ace עשויה לבסס את כל הסדרה.
566	ב-NT, אם הכרוז מסומן כמחזיק AJx מאחורי הסדרה הארוכה שלך בראשות ה-KQ, אם 2 הקלפים המובילים שלך (כולל זה שהשותף הוביל) ינצחו את הקלף הנמוך של הכרוז, שחק את קלף ה-spot הנמוך ביותר של הצד שלך שיאלץ את ה-J; הכרוז נאלץ לקחת את ה-J או להסתפק בעוצר יחיד בסדרה. אתה נותן לשותף (עם doubleton) הזדמנות להמשיך את הסדרה כשהוא נכנס להובלה.
567	כאשר הכרוז מריץ סדרה ארוכה של הדומם כדי להשליך מפסידים, אם אתה מחזיק שליט, בדרך כלל, אתה צריך לחתוך בהקדם האפשרי כדי לפדות את הזוכים בצד שלך.
568	אם פתחת את ההכרזה המראה סדרה אמיתית ולאחר מכן שותפך מוביל סדרה אחרת, אל תעבי על חשיבתכם על ידי עצבנות. שאל את עצמך מדוע? אם ה-LHO-היריב מצד שמאל הראה כוח בסדרה שלך, זו עשויה להיות התשובה שלך. אם לא, כנראה שהוביל singleton. אם לא תנסה לזכות בלקיחה, חובתך היא לתת סימון העדפת סדרה.
569	בחוזה סדרה עם התאמה של 8 קלפים, הובלת שליט לעתים קרובות מעידה על חלוקה של 2-3.
570	כשזו סדרת השליט שאתה מגן עליה, אין שום דחיפות בחלוקת המכובדים שלך - בניגוד לסדרת צד - מכיוון שתמיד תוכל לפצל אותם אחר כך. עם זאת, אם אתה צריך להיכנס במהירות, פצל את המכובדים שלך מיד.

מקור: Bridge Unit 547-vcbridge