

## הטיפים של Ray Fink

הטיפ	
1	בלקיחה הראשונה, כל השחקנים זכאים לכ-15 שניות - כל השחקנים בו-זמנית - כדי לחשוב על היד כולה. נצל את הזמן הזה ביעילות! ולאחר מכן שחק את שאר היד בטמפו-בקצב.
2	היריבים מעוניינים להשיג ומחפשים אותך. שותפך הוא זה שבצד שלך. סמוך על השותף שלך.
3	בתחרות בשיטת Matchpoint (משחקי זוגות ה-Top-Bottom שלנו), ישנן פעמים בהן יש לוותר על הניסיון לנצח את החוזה ובמקום זאת לפדות את המנצחים הוודאיים שלך. אם לכרוז יש שליטה על סדרת השליט וסדרה צדדית מבוססת עבור השלכות, זה הזמן לגבות זוכים. לתת לכרוז לקיחה נוספת הוא ההבדל בין לוח ממוצע לאפס! אבל ב-Rubber bridge או בניקוד IMP's לעולם אל תוותר אפילו על הסיכוי הקלוש ביותר להביס את החוזה.
4	לפני שאתה מוביל, הקשב היטב להכרזות, ונסה לחשב-לדמיין את צורת הדומם.
5	האויב-היריב מקשיב. מאמרים רבים הדגישו את החשיבות של איתות הגנתי. אבל אפילו השלכה תמימה לכאורה יכולה לחשוף מידע חשוב לכרוז. כאשר אתה מתמודד עם בעיית השלכה קשה, בדרך כלל עדיף לשחק את הקלף הידוע שאתה מחזיק.
6	חשוב על חוזה No-Trump כעל מרוץ: האם המגנים יכולים לבסס ולפדות את הלקיחות המנצחות שלהם לפני שהכרוז חוצה את קו הסיום?
7	החוק הראשון של חורים: כשאתה באחד, תפסיק לחפור! כאשר יש לך יד ללא התאמה, סיים את המכרז בהקדם האפשרי. אל תחפש לשפר את החוזה; המקום הכי טוב (הכי פחות גרוע) הוא כנראה בדיוק איפה שאתה נמצא עכשיו.
8	כאשר השותף מראה 2 החזקות אפשריות בתשובה לשאלה של קלפי מפתח (1 או 4, או 0 או 3) ואתה לא יכול להכריז סלאם מול המינימום, עזוב המכרז בגובה-5. כך, אתה עושה ביטוח זול נגד שותף בעל החזקה מינימלית. אם לשותף יש את ההחזקה המקסימלית, הוא ימשיך את המכרז.
9	יש להתייחס למשחק קלפים חריג מאוד בהגנה כ"איתות שיעון מעורר". השותף מנסה להעיר אותך למשהו לא שגרתי ביד. חיפוש חיתוך בסדרת צד הוא המצב הנפוץ ביותר. אבל המסר המרכזי הוא "תתעורר, שותף! אל תעשה את השגרה למשחק כאן." זה תלוי בך כדי להבין מה המשחק היוצא דופן של השותף רוצה.
10	הכרזה חופשית מבטיחה לפחות סדרה הגונה של 5-קלפים, וכוח מתאים כאילו לא היה overcall. כאשר השותף פותח והיריב מצד ימין-RHO שלך מכריז, הכרזת סדרה חדשה נקראת "הכרזה חופשית". (אם תעבור, השותף עדיין יקבל הזדמנות להכריז שוב, ומכאן המונח). הכרזה חופשית ביד שלא עברה מחייבת לסיבוב אחד. אם אתה משחק ב-2/1 Game Force, הכרזה חופשית של יד שלא עברה בגובה-2 ומעלה היא מחייבת למשחק מלא.
11	כאשר הכרוז ציין טווח ספציפי של ספירת נקודות קלפים גבוהים-HCP, השתמש במידע זה כדי להבין כמה נקודות קלפים גבוהים יכולות להיות לשותף. הוסף את ספירת הנקודות שלך לספירת הדומם והכרוז; השאר חייב להיות ביד השותף. אתה יכול להשתמש באותו עיקרון-כלל ככרוז: אם מגן אחד הראה טווח מסוים של HCP במהלך המכרז, תוכל להעריך באופן דומה את הכוח בידו של המגן השני.
12	כאשר השותף חוזר בסדרת ההובלה שלך כנגד חוזה No-Trump, הוא מוביל את הקלף הנותר הגבוה ביותר שלו בסדרה, אלא אם הוא התחיל עם 4-קלפים או יותר. במקרה כזה הוא יוביל את הקלף הרביעי מלמעלה בידו. השתמש במידע הזה כדי להבין מה צפויה להיות החזקתו בסדרה של הכרוז.
13	אם השותף הוביל מאורך כנגד חוזה No-Trump, כאשר תחזור בסדרה שלו, עליך לחזור: - בקלף הגבוה ביותר שנותר מהחזקת 3-קלפים מקורית; - בקלף המקורי הרביעי מלמעלה מהחזקה מקורית של 4-קלפים או יותר זו הדרך הסטנדרטית לטפל בסדרת השותף ב-No-Trump. זה ידוע גם בשם "ספירת נוכחות"- מספר הקלפים שאתה מחזיק בסדרה הזו באותו זמן, מכיוון שכרגע יש בידך doubleton (הובל בגבוה) או שלישייה (הובל בנמוך). לאחר מכן, השותף יכול לברר כמה קלפים יש לכרוז, והאם לפדות את הסדרה או לנסות לחזור לידך להוביל קלף נוסף דרך הכרוז. ספירת נוכחות היא סוג של איתות ספירה סטנדרטית. השלכה שנייה של מגן בסדרה מראה ספירה: קלף גבוה מראה מספר זוגי של קלפים שנותרו בסדרה. קלף נמוך מראה מספר אי-זוגי של קלפים שנותרו בסדרה.

14	בהגנה, כל קלף שאתה משחק צריך לספר סיפור לשותף. והשותף צריך לחפש את הסיפור. זה עשוי להיות סיפור מרגש. יכול להיות שזה סיפור משעמם. לפעמים זה יהיה סיפור חסר טעם, או סיפור חסר משמעות. אבל תמיד השתדלו לספר סיפור לשותף; אפילו למפסידים שלך יש סיפור לספר.
15	Trump echo -- משחק גבוה-נמוך בסדרת השליט -- מראה ספציפית לפחות עוד קלף שליט אחד ורצון לחתוך. גם אם הכרוז מושך 2 סיבובים של שליטים, השותף יידע שעדיין נשאר בידך שליט ואתה רוצה לחתוך סדרה צדדית.
16	כאשר השותף מראה קוצר בסדרה, הורד כל מכובד שאתה מחזיק בסדרה זו; הערכים האלה הפכו לפסולת. שותף עשוי היה להראות קוצר על ידי הכרזות קונבנציונליות כגון העלאה ב-splinter או העלאה של Jacoby 2NT, או פשוט ע"י ביצוע הכרזות לשאר הסדרות. באותה מידה, אם יש בידך בעיקר קלפים נמוכים בסדרה הקצרה של השותף, סביר להניח שהשותף יכול לחתוך את המפסידים האלה.
17	לפני שמשחקים ללקיחה הראשונה ככרוז או כיד שלישית, תמיד הקדישו כמה רגעים ל-ARCH: נתחו-Analyze את ההובלה, סקרו-Review את ההכרזות, ספרו-Count את הלקיחות, ותכננו כיצד-איך-How לשחק את היד. בתור מבצע הובלת הפתיחה, עליך לעשות את אותו הדבר לפני שתהפוך את הקלף הראשון שלך עם הפנים כלפי מטה אם עדיין לא היה מספיק זמן.
18	כאשר עוקבים אחר סדרה, קלף גבוה שלא לצורך (או קלף נמוך, במקרים מסוימים) אינו איתות העדפה המעודד את המשך הסדרה. זהו איתות העדפת סדרה, המבקש להוביל בדירוג הגבוה יותר של הסדרות האחרות.
19	כאשר לצד שלנו יש הצעה למשחק מלא שמתוכנן להיעשות (במקום להקריב), לא ניתן ליריבים לזכות בחוזה ללא הכפלה. נקודה! אחרת היריבים ישדדו אותנו באופן עיוור בכל הזדמנות. הצד שלנו חייב להכריז פעם נוספת, או להכפיל את היריבים. אם הבחירה ברורה מידך, פעל בהתאם; אם הבחירה לא ברורה, אז עבור-pass ותן לשותף להחליט. העבר את הדלי, אם אתה רוצה לחשוב על זה ככה. אותו עיקרון תקף אם הצד שלנו עדיין לא הכריז משחק מלא, אבל קבע מכרז מחייב למשחק מלא: לא ניתן ליריבים לזכות בחוזה ללא הכפלתו.
20	כאשר אתה כרוז, היה ערני להזדמנויות לזרוע ספק ובלבול במוחותיהם של המגנים. מגנים מומחים נוטים פחות שיוליכו אותם שולל, אבל לפחות תקבל מהם קצת כבוד כיריב ערמומי.
21	כאשר המשך המשחק בסדרה הוא בבירור לא אופציה, המשחק שלך הוא איתות העדפת סדרה. קלף גבוה מראה העדפה לסדרה בדירוג הגבוה יותר, קלף נמוך מציין את הסדרה בדירוג הנמוך יותר.
22	במכרז מכוונן לסלאם, בדרך כלל היד החזקה יותר צריכה לקבל את תפקיד הקפטן (למשל, לקחת אחריות על המכרז). כאשר זה לא אפשרי, היד החלשה צריכה לדחוף את המכרז קדימה, לספק מידע רב ככל האפשר, אבל להשאיר מקום ליד החזקה יותר לקבל את ההחלטות הסופיות.
23	כאשר יש לך התאמה של 4-4 והתאמה של 3-5, בחר בהתאמה 4-4. בממוצע, ביצוע חוזה בהתאמה של 4-4 בשליט יניב לקיחה אחת טובה יותר מהתאמת 3-5. לא משנה אילו מפסידים קיימים ב-4-4, הם תמיד קיימים ללא קשר לשאלה אם הסדרה הזו היא השליט. אם סדרת הצד 3-5 תתחלק באופן שווה, יהיה מקום להשליך 2 מפסידים מהיד השנייה. אם סדרת הצד 3-5 מתחלקת בצורה גרועה, בדרך כלל אתה יכול לחתוך לפחות אחד מהמפסידים.
24	כאשר אין לך שום דבר מועיל לתרום לדיון, אל תגיד-תכריז שום דבר עד שאתה חייב. לאחר שהשותף קבע את סדר היום כמכרז מחייב למשחק מלא, תן לו את רשות הדיבור לנהל את ההכרזות.
25	עם יד חד-סדרתית, עוצמת-כוח המשחק של היד - לכמה לקיחות אתה יכול לצפות - חשובה לפחות כמו מספר נקודות הקלפים הגבוהים-HCP.
26	כאשר בדומם יש סדרה ארוכה עם רק מפסיד אחד וללא כניסות אחרות, המגן ללא מכובד גבוה נמצא במצב של ספירת חובה. השותף, מחזיק העוצר לא רוצה לשחק בו מיד; זה יבסס את הסדרה בזמן שלכרוז עדיין יש קלף נוסף בסדרה כדי להגיע לדומם. אבל אם השותף ממתין יותר מדי זמן, הוא עלול שלא להבקיע-לנצח את הקלף בכלל; הכרוז עשוי לקבל את כל הלקיחות שהוא צריך מהסדרה. גם אם אתה ושותפך בדרך כלל לא נותנים איתות ספירה, זהו מצב של ספר לימוד שבו השותף צריך לדעת את הספירה שלך בסדרה.
27	חלוקת ה-HCP-נקודות קלפים גבוהים סביב השולחן היא הערכה גסה לסיכויים של כל מכובד ספציפי כלשהו להיות ביד מסוימת. כאשר רוב הקלפים הגבוהים נמצאים מצד ימין שלך, סביר להניח שהובלת הקלף הרביעי מלמעלה מהחזקת רצף מכובדים שבורים תאבד לקיחה שאתה יכול לנצח רק ע"י המתנה.

28	בהינתן האפשרות לקבל הכרזה לא מספקת (או קריאה שלא בתור, באופן דומה), שקול היטב את בחירתך. אל תסרב אוטומטית לקבל. החוקים נתנו לך יתרון פוטנציאלי וכדאי להשתמש בו בחוכמה. ההחלטה שלך לקבל או לא נותנת לשותף מידע מורשה נוסף על היד שלך.
29	במצב של עקיפה דו כיוונית, שקול לאיזו יד יש סיכוי גבוה יותר להחזיק את הקלף החסר, וגם מה עלול לקרות אם אתה מנחש לא נכון. שמירה על היד המסוכנת מחוץ להובלה ידועה כמשחק מניעה- משחק של הכרוז שנועד למנוע מיריב מסוים לקחת את ההובלה.
30	"עובר ומושך-Pass and pull" מראה ערכים נוספים. כלומר, אם אתה עובר וכעת מכריז לאחר הכפל לעונשין של השותף - "מושך" את ה-double - אתה מראה שהיד שלך חזקה אפילו יותר מהנדרש כדי פשוט להכריז.
31	כאשר מסמנים עידוד בסדרה, שחקו את הקלף הגבוה ביותר שאתם יכולים להרשות לעצמכם. אל תשלחו ילד לעשות עבודת גבר. מתוך מכובדים נוגעים, סמן תמיד במכובד הגבוה ביותר, תוך הבטחת המכובד הבא בגובהו.
32	עם 5-6, התעורר לחיים! הראה לשותף שיש בידך חלוקה של 5-6 ע"י הכרזת תחילה את הסדרה הארוכה יותר שלך, ולאחר מכן הכרוז הסדרה השנייה שלך פעמיים. אם ידך רק 6-4, הכרוז את סדרת ה-6 הקלפים שלך, אחר כך את סדרת ה-4 הקלפים שלך, ואז חזרה לסדרת ה-6 הקלפים שלך.
33	כאשר הצד שלנו הכריז בחופשיות למשחק מלא, או אפילו התחייב למכרו מחייב משחק מלא, לא ניתן ליריבים לקנות את החוזה ללא כפל. או שנכריז שוב או שנכפיל אותם, נקודה, נקודה
34	אם יש לך יד נוראית, הגנה עשויה להיות הסיכוי הטוב ביותר האחרון שלך לניקוד חיובי. הכרזת double מציעה שזה יכול להיות המקום הטוב ביותר של הצד שלנו לשחק בו.
35	במצב עקיפה דו כיוונית, שקול באיזו יד יש סיכוי גבוה יותר להחזיק את הקלף החסר, וגם מה עלול לקרות אם אתה מנחש לא נכון. שמירה על היד המסוכנת מחוץ להובלה ידועה כמשחק הימנעות:
36	הכרזות overcalls צריכות לספק לפחות 2 מתוך 3: להכריז חוזה שניתן לשחק, להבטיח הובלה בהגנה, ולקחת טווח הכרזות. אם היד שלך לא עומדת בקריטריונים האלה, פשוט עבור-pass. אם תכנס מאוחר יותר למכרו, השותף יידע עד כמה היד שלך גרועה.
37	כאשר לשותפך תהיה אפשרות בחירה של פעולות, ובחירה אחת תהיה הרת אסון, חפש דרכים להסיר את הבחירה הזו כאפשרות.

מקור : Ray Fink-bbi5m.blogspot