

“תורת” הסימונים – Signals

מערכת הסימונים ודרכי האיתות – התקשורת של שחקני ההגנה במהלך כל המשחק

זכור: היה ערני למהלך ההכרזה ולמהלך הסימונים; **תמיד:** האמן לשותפך - לסימונים ולהכרזות.
הגישה: אין לערב סימונים (Signals) והובלות (Leads). ההובלה היא בקלף הראשון.
עבודת צוות: המגנים צריכים לעבוד כצוות במטרה למנוע מהמבצע-הכרוז לבצע את החוזה (גם המבצע מבין את משמעות האיתותים, ולכן מתחייבת זהירות, בעיקר בהגנה כנגד חוזי סלאם). כמגן, התבונן ביד מנקודת המבט שלך ושל שותפך כדי לקבוע את המשמעות ההגיונית ביותר של איתות-סימון.
סכם עם שותפך כללי הסימון; בחר בקלף המדויק (אם בידך) לציון העדפתך לפי הטבלה:

משמעות	הקלף (A;B;)	סימון לפי סדר העדיפות: (1) Attitude-רוצה/לא רוצה; (2) Count –ספירה; (3) Suit Preference-העדפת סדרה אחרת	
מעודד המשך בסדרה	גבוה	התייחסות לקלף ההמשך – Showing Attitude כאשר שותפנו מוביל בקלף נמוך, עלינו כיד שלישית, לשחק (בד"כ) קלף גבוה, אלא אם הקלף שכיסה הדומם גבוה יותר מהקלף בידנו. גם כאשר השותף מוביל עם קלף גבוה יותר מאשר בידנו, עלינו לסמן לשותף האם אנו מעוניינים שימשיך לשחק הסדרה בה הוא הוביל (1)	
ישלול המשך בסדרה, אלא אם מתאים לו להמשיך	נמוך		
מעודד המשך בסדרה	אי זוגי	המשך בסדרה	שילוב סימון מעודד-Attitude וסדרה מועדפת- Suit preference : Roman or Odd=Odd ; Odd-Even (Italian) discards זוגי, Even=זוגי. ל-Odd-Even Discard-3 ראה דוגמא בעמ' 3
אינו מעודד המשך בסדרה	זוגי		
מבקש הסדרה הבאה אחרי השליט-♦	אי זוגי	Discard לדוגמא: חוזה ב-♣ (4)	
מבקש סדרה הנמוכה מהנותרות-♥	זוגי נמוך		
מבקש הסדרה הגבוהה מהנותרות-♠	זוגי גבוה		
עניין בסדרה הגבוהה מסדרת השליט-♥	גבוה	העדפת סדרה כאשר הכרוז משחק (לראשונה בשליט) קלפים גבוהים ולנו כמה קלפים. לדוגמא חוזה ב-♦	
עניין בסדרה הנמוכה מסדרת השליט-♣	נמוך		
מספר זוגי של קלפים בסדרה	קלף גבוה יחסית	סימון ספירה-Count, לשימוש בדרך כלל כאשר הכרוז הוביל קלף בסדרה	
מספר אי-זוגי של קלפים בסדרה	קלף נמוך יחסית		
מספר זוגי (אי-זוגי בסדרת השליט)	גבוה ואח"כ נמוך	סימון ספירה-Count, לשימוש בד"כ כאשר הכרוז הוביל קלף ולא השותף/המגן, ומשחק בסדרה שאינה השליט פעמיים (לא בהכרח ברציפות)	
מספר אי-זוגי (זוגי בסדרת השליט)	נמוך ואח"כ גבוה		
מספר זוגי	גבוה	כשהשותף הוביל ב-K יש לזרוק מכובד למניעת חסימה (Unblocking) ואם אין מכובד, יש לסמן חלוקה-Count	
מספר אי-זוגי	נמוך		

עניין בסדרה הגבוהה מה-2 הנותרות	גבוה	העדפת סדרה- Suit Preference. סימון לשותף לשימוש: באיזו סדרה אנו מעוניינים שימשיך בהזדמנות הקרובה; כאשר במשחק בשליט אנו רואים שאין טעם להמשיך בסדרה שהשותף הוביל בה; כאשר ברור לנו כי השותף הולך לזכות בלקיחה ואנו רוצים לסמן לו באיזו סדרה להמשיך שיקבל את היד; כאשר בדומם קלף בודד בסדרה ששוחקה; בהובלת קלף לחיתוך ע"י השותף. גם כאשר שותפך חתך פעם אחת הוא רוצה חיתוך נוסף, כך שאתה חייב לומר לשותף היכן נמצאת הכניסה שלך על ידי ביצוע איתות העדפת סדרה.
עניין בסדרה הנמוכה מה-2 הנותרות	נמוך	
יבקש הסדרה הגבוהה מה-2 הנותרות	גבוה	סימון לבנטל- Levinthal- לשימוש כאשר אתה נותן לשותפך לחתוך, ומעוניין שיחזור אליך בסדרה מסוימת כדי לקבל חיתוך נוסף, או לשימוש ב-Discard (השלכה) (2). לשימוש גם כאשר בידנו סדרה טובה. כיצד נסמן: כאשר אין לנו לשרת לסדרה, נשמור על הסדרה שאנו רוצים ונשליך קלף מסדרה שאיננו רוצים (3)
יבקש הסדרה הנמוכה מה-2 הנותרות	נמוך	

עניין בסדרה שהשותף הוביל בה	אי-זוגי	השיטה האיטלקית: Italian carding בתגובה להובלת השותף בסדרה – Attitude . לשימוש רק בפעם הראשונה שסדרה זו משוחקת על ידי השותף
עניין בסדרה הגבוהה מהנותרות	גבוה	
עניין בסדרה הנמוכה מהנותרות	נמוך	
עניין בסדרה של הקלף שהושלך	אי-זוגי	השיטה האיטלקית: Italian carding להשלכה-Discard כאשר אין בידנו קלף לשרת בסדרה
עניין בסדרה הגבוהה מהנותרות	זוגי גבוה	
עניין בסדרה הנמוכה מהנותרות	זוגי נמוך	

- (1) הסימון לעודד השותף זהה לחוזה סופי ב-NT או שליט, אך ההחלטה מתי לעודד השותף לעיתים שונה
(2) נסמן לשותף בפעם הראשונה שאין לנו קלף לשרת לסדרה המשוחקת (Discard).
(3) כעת נשארו לנו רק 2 סדרות (אחת הרי אין לנו ומהשנייה זרקנו ולכן אנו לא רוצים אותה)-לדוגמא עמ' 3
(4) בחוזה NT: השלכת קלף זוגי גבוה (לדוגמא קלאב) כאשר המבצע מוביל ב-heart מסמנת עניין בסדרה הגבוהה מהסדרות הנותרות-spade.

(A) טבלת זוגי / לא זוגי: הסימון בקלפים בין 2 ל-9:

הקלף (עפ"י הנסיבות)	המשמעות	פירוט
3; 5; 7; [9]	מעודד	3-מעודד תמיד
2; 4; 6; [8]	אינו מעודד	6; 8 לפי החוזה/הנסיבות

- (B) קלף גבוה: (עפ"י הנסיבות) מעל 6. לא קלף מכובד, אלא אם הוא Singleton, או שיש מכובד נוסף מתחתיו. אם הקלף השני בסדרה גבוה יותר מהראשון – איתות נמוך גבוה – לא מעודד; קלף שני נמוך-איתות גבוה-נמוך - מעודד המשך בסדרה. משחק גבוה-נמוך בסדרת שליט מראה 3 קלפים, לא מספר זוגי, כפי שזה מראה עבור סדרות הצד.

שים לב: משחק הגנה נכון הוא שילוב של היגיון, זיכרון ושיתוף פעולה עם השותף:

1	הסימון הראשוני צריך להיות ברור לשותף ב-100%. רק בסיבוב השני אנו מכוונים את השלכת הקלפים כך שזה יעזור לשותף למצוא את קו ההגנה האפקטיבי ביותר.
2	סמן לשותפך רק כאשר אין בכך וויתור על לקיחה. עדיפות ל"שלישי גבוה" / "כיסוי תמונה בתמונה"
3	מומלץ מאוד לאותת לשותפך כבר בלקיחה הראשונה.
4	אין לסמן במקרים בהם הסימון יכול לעזור לכוזר-מבצע יותר מאשר לשותף.
5	נחוץ לעתים, להיזהר ולהמתין עד שהשותף ישחק בסיבוב השני בסדרה להבנה מלאה של הסימון.
6	איתות הוא עזר חיוני כדי להשיג יתרון ולהבין את פריסת הקלפים – אבל עליך לזכור לא לבזבז קלף זוכה פוטנציאלי בעת הסימון לשותפך וכן, אין להפסיד לקיחה על מנת לסמן לשותף.
7	הובלה בקלף נמוך, בסדרה חדשה (גם באמצע המשחק) מבטיחה מכובד בסדרה ומעודדת את השותף להמשיך בסדרה זו. הובלה בקלף גבוה שוללת הימצאות מכובד ולמעשה מבקשת מהשותף להחליף סדרה.
8	אם שותפך זכה בלקיחה וממשיך עם סדרה אחרת, כנראה שיש לו סיבה טובה לכך (למשל, בידו Singleton והוא מבקש שתחזור בסדרה זו ברגע שתקבל את היד).
9	כאשר לכוזר סדרה ארוכה וטובה, על ההגנה למנוע מהמבצע לזכות במירב הלקיחות בסדרה ע"י עיכוב של הלקיחה. לשם כך על ההגנה לסמן כיצד מחולקת הסדרה. בדרך זו יוכל המגן לזכות בלקיחה בדיוק בקלף האחרון של היד הקצרה ובכך ינתק את המעבר ליד השנייה.
10	קלף אחד יכול לסמן מסר אחד בלבד. אין לסמן לשותף כמה דברים בקלף אחד.
11	ללא כל הסכמה אחרת, הקלף הראשון שאנו משחקים כאשר השותף מוביל מכובד (Honour) פירושו דבר אחד ואחד בלבד: קלף גבוה=אני רוצה, קלף נמוך=אני לא רוצה.
12	סימן אינו פקודה! השותף איננו חייב לשחק את מה שאנחנו רוצים. הסימון רק מראה מה יש בידנו והשותף רשאי להשתמש במידע זה עפ"י הנסיבות כראות עיניו. עדיף להשאיר הקלף הנכון בידך במקום לסמן לשותפך
13	אמנם, כל קלף שמשחק המגן (באשר אינו מנסה לזכות בלקיחה) אמור להעביר מסר לשותפו, אולם אין חובה לסמן תמיד, במיוחד עם יד הגנתית חזקה, או כאשר אין באפשרות השותף להשתמש במידע לזכות בעוד לקיחה. וכמוכן, אין לסמן עם קלף שעשוי לזכות בלקיחה בהמשך המשחק.
14	למרות שקלף "חייב" לסמן משהו. לפעמים ידנו חלשה ואין לנו מה לסמן.
15	לעתים, גם שהשותף מראה סימון ברור של העדפתו לסדרה מסוימת, אין פירוש הדבר שאתה חייב לשחק כעת ומיד את הסדרה הזו. הוא מראה העדפה, ואולם השיקול במה להמשיך עדיין שלך.
16	אם הכרזת סדרה ו/או יצאת בסדרה והשותף החזיר סדרה אחרת, סימן שיש לו סיבה טובה מאוד לעשות כך
17	בדרך כלל יש לשמור על קלפי הסדרה הארוכה אם היא ארוכה גם אצל המבצע/ הדומם.

18	אל תאמין תמיד ליריב המשליך גבוה על קלף גבוה שלך. ייתכן שהוא אינו רוצה שתמשיך בסדרה, ומנסה להטעותך.
19	כאשר שותפך מסמן, הוא עוזר לנו המגנים לדעת היכן נמצאות התמונות החסרות בסדרה. עלינו להחליט לפי הסימון שלו, האם כדאי להמשיך לשחק סדרה זו, או שעדיף לעבור לשחק סדרה אחרת.
20	כאשר במשחק NT השותף פותח בסדרה ואין בידינו קלף מתאים לכסות את הקלף בדומם (למעט A או K) עלינו להשיב בספירה-"Count", לדוגמא: זוגי גבוה מראה מספר זוגי של קלפים בסדרה.
21	כאשר שותפך מוביל קלף נמוך ובדומם אין קלפים נכבדים, אתה חייב לשרת עם הקלף הגבוה ביותר שיש לך! במידה ויש לנו 2 קלפים גבוהים צמודים, נשחק את הנמוך מביניהם!
22	השלכה של קלף מכובד שוללת החזקה של המכובד מעליו, אך מבטיחה החזקת המכובד מתחתיו. אתה יכול להרשות לעצמך להשתמש בקלף זוכה פוטנציאלי כדי לאותת, רק כאשר הוא הגבוה ביותר, או הגבוה ביותר מקלפים ברצף.
23	בהובלה בסדרה בה לשותפך Void: הובל נמוך אם ברצונך שיחתוך; הובל גבוה אם אינך רוצה שיחתוך.
24	אם שותפך, המגן האחר, משחק את הקלפים בצורה חריגה אז הוא מנסה לשלוח לך הודעה וברוך כלל ההודעה תהיה סימון העדפה בסדרה כדי להגיד לך מהי הסדרה שיש לעבור אליה בהובלה הבאה
25	כבד את סימוני שותפך. זכור כי הוא יודע על ידו יותר ממך.
26	פתח, ביחד עם השותף, מערכת השלכה (סימון) של קלפים המאפשרת לך ולשותפך למקסם את משחק ההגנה שלכם ביד, והשתמש בסטנדרט משחק אתי שפירושו לא לענות באופן שגוי, או לסרב לענות על כל חקירה מאת הכרוז, באשר באיזו מערכת השלכה הגנתית אתה ושותף שלך משתמשים.
27	הסכנה בניסיון להערים על הכרוז עם איתות מטעה היא כי סביר יותר כי השותף שלך יהיה מי בסופו מרומה.
28	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.
29	כאשר אתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת שותף איתות העדפת סדרה כדי להראות היכן נמצאת הכניסה החיצונית לידך.
30	כאשר בדומם יש סדרה ארוכה עם רק מפסיד אחד וללא כניסות אחרות, המגן ללא מכובד גבוה חייב לתת איתות ספירה בלקיחה הראשונה בסדרה זו.
31	משחק קלף גבוה שלא לצורך הוא תמיד איתות העדפת סדרה.

עיתוי הסימון:

העיתוי	הסימון	מוביל הסדרה	
סיבוב ראשון	קלף ההמשך – Showing Attitude	שותפך	
סיבוב שני	העדפת סדרה - Suit Preference	הכרוז	
סיבוב ראשון	ספירה - Count	השלכת קלף- Discard	
סיבוב שני	העדפת סדרה - Suit Preference	בסדרה שעדיין לא שוחקה	בסדרה ששוחקה
סיבוב ראשון	קלף ההמשך – Showing Attitude		
סיבוב שני	סימון ספירה נוכחי-Count		
סיבוב נוכחי	סימון ספירה נוכחי-Count		

Lead direction Double

לא לביצוע כאשר אתה המוביל

מבקשת מהשותף להוביל	הכרזת Double
בסדרה הראשונה שהוכרזה ע"י הדומם	על חוזה סופי של NT (כאשר מכריז ה-Double לא השתתף בהכרזה קודם לכן)
ב-Major הקצר שלו	כאשר הדומם לא הכריז שום סדרה
בסדרה המוכרזת	מצידיך או מהשותף בזמן מתן תשובות מלאכותיות ע"י היריב למספר קלפי המפתח (Gerber/Blackwood) / הכרזות Splinter/ Transfer / קונבנציות / לאחר Cue bid של היריבים / Stayman / בזמן מתן תשובה לשאלה לגבי סדרות מסוימות/ כאשר היריבים מבררים את מצב Major'-לאחר הכרזת NT)

Odd-Even Discard (Roman Discards)

המשמעות	הקלף
מעודד המשך בסדרה	אי זוגי
מבקש סדרה הנמוכה מהנותרות	זוגי נמוך
מבקש הסדרה הגבוהה מהנותרות	זוגי גבוה

דוגמא - Suit Preference סדרה מועדפת: היריבים מריצים סדרת ♥ ארוכה; כאשר השותף לא יכול לשרת בסדרה, בהשלכה (Discard) הראשונה, השחקן יכול לסייע לשותפו ולהראות העדפה בסדרה:

השלכה-Discard	סדרה מועדפת - Suit Preference
3♦ - suit	Diamonds-♦
5♠ - suit	Spades-♠
7♣ - suit	Clubs-♣
4♦ - low	Clubs-♣
8♠ - high	Diamonds-♦
2♣ - low	Diamonds-♦
Any 6	לא מוגדר (אין לומר או ללא העדפה)
Honour-מכובד	לא מוגדר (אין לומר או ללא העדפה)

סימון לבנטל - Levinthal

שיטת סימון בעת השלכת קלפים המבוססת על דירוג הקלף לסימון הסדרה המועדפת, או לשימוש כאשר אתה נותן לשותפך לחתוך, ומעוניין שיחזור אליך בסדרה מסוימת כדי לקבל חיתוך נוסף. היריבים מריצים סדרה ארוכה; כאשר השותף לא יכול לשרת בסדרה, בהשלכה (Discard) הראשונה, השחקן יכול לזרוק להראות העדפה בסדרה:

גבוה	יבקש הסדרה הגבוהה מה-2 הנותרות מהסדרה המשוחקת ומסדרת ההשלכה
נמוך	יבקש הסדרה הנמוכה מה-2 הנותרות מהסדרה המשוחקת ומסדרת ההשלכה

דוגמא ל-Suit Preference סדרה מועדפת: היריבים מריצים סדרת ♥ ארוכה; כאשר השותף לא יכול לשרת בסדרה, בהשלכה (Discard) הראשונה, השחקן יכול לסייע לשותפו ולהראות העדפה בסדרה:

השלכה-Discard	סדרה מועדפת-Suit Preference
2♣ - low נמוך	סדרה נמוכה - low suit ♦
8♣ - high גבוה	סדרה גבוהה - high suit ♠
3 - low ♦ נמוך	סדרה נמוכה - low suit ♣
9- high ♦ גבוה	סדרה גבוהה - high suit ♠
2♠ - low נמוך	סדרה נמוכה - low suit ♣
8♠ - high גבוה	סדרה גבוהה - high suit ♦
כל קלף 5-7	לא מוגדר (אין לומר או ללא העדפה)