

חוקים וכללים במשחק הברידג'

חוק/כלל	נושא	פירוט
ATP	Advice To Players	זכור: מדובר בעצות לשחקני הברידג'. אל תבצע כלל באופן עיוור, אל תפסיק לחשוב בבהירות על היד שאתה מחזיק.
חשוב בעצמך	אל תהיה תוכי או בובה	אינך יכול לנצח ע"י הכללים הבאים, אבל זה לא אומר שאתה חופשי לצעוד מחוץ לשותפות שלך. זה מעשה איזון (Balancing) act. קבע (עם שותפך) את כללי השותפות ותגשים אותם, אבל זכור להשתמש במוח שלך.
תוכנית משחק	משחק הלקיחה הראשונה	אל תשחק בלקיחה הראשונה, אלא אם יש לך תוכנית. אמץ כלל זה הן בהגנה והן ככרוז. אם אינך יודע מה אתה מתכנן לעשות, אל תשחק!
כלל הזהב	אין לחזור ולהכריז סדרה ב-Major אלא עם לפחות שישייה	כלל זה חל הן על הפותח והמשיב, והן על היריבים. במשחק הברידג', יש הכרח להכיר לא רק את כוח ידו של השותף, אלא גם את אורך סדרתו / סדרותיו. לכן עדיף עבור 2 השחקנים – השותפים להסכים כי הם משתמשים בכלל הזהב, וכתוצאה מכך, יימנעו אי הבנות. לאחר שפתחת 1♥ או 1♠ ושותפך מגיב 1NT השולל תמיכה עבור ה-Major שלך, אין לחזור ולהכריז אלא עם לפחות שישייה בסדרה. מתחילים יעשו טוב לדבוק בכלל זה, וזה יותר מתוקף 90% מהזמן. שחקנים מנוסים יהיו מודעים לכמה חריגים: (1) כאשר כבר נקבעה התאמה, באופן ישיר או במשתמע, (2) לאחר תגובת 2/1, מבטיחה rebid בסגנון המודרני ו (3) בסדרה שנייה. שחקן עם יד בחלוקה 5-5 או 6-5 יכול להכריז סדרה ראשונה, סדרה שנייה וסדרה שנייה שוב.
השותף/השותפה שלך	זכור ששותפך ואתה באותו צד-בטח בו	לפני שאתה יושב לדון במה שאתה משחק, אתה צריך להתחיל את השותפות שלך ברגל ימין. חצי מההצלחה "בקרוב" היא שותף טוב. זכור כי הגישה שלך לקראת שותפך חשובה כמו המומחיות הטכנית שלך במשחק. אל תשכח כי שותפך רוצה לנצח באותה מידה שאתה רוצה לנצח. לעולם אל תבקר או תביך את שותפך בפני אחרים. למד את סגנון שותפך, בלי קשר לאיך אתה מרגיש לגבי זה. אל תצפה משותפך להכריז בדיוק כפי שאתה עושה. כאשר שותפך מכריז, שקול מה יש בידו, לא מה שאתה היית רוצה שיהיה. נסה לדמיין בעיות מנקודת המבט של שותפך. חפש את ההכרזה או את המשחק שיעשו את החיים הכי קלים. היה סימפטי עם שותפך אם הוא טעה. תן לשותפך לדעת שאתה אוהד אותו, ותמיד תמוך בו ב-100%. זכור כי Bridge הוא "רק" משחק קלפים.
N-1	תנאי מוקדם לשקול ביצוע משחק-לחץ (Squeeze)	יש לספור את מספר הקלפים הפעילים שנותרו בסדרות שבידי אחד היריבים, ולסמנו: N. לכן N-1= מספר הקלפים המנצחים שהכרוז צריך כדי לשחק משחק לחץ ולהשיג בכך לקיחה נוספת. תנאי מוקדם למשחק הלחץ הינו "הפשטת" המגן מכל קלפיו העיקריים. העיתוי: בנקודה שבה מובילים בקלף הלחץ, הכרוז צריך להיות במצב, שבו הוא יכול לזכות בכל הלקיחות שנשארו מלבד אחת. במילים אחרות, אסור שיהיה לו יותר ממפסיד אחד כשהוא יוצא בקלף הלחץ.
N+1	תכנון משחק NT	ניסיון לבסס הקלפים בסדרה הארוכה, הערך את מספר הלקיחות המפסידות בסדרה לפני ביסוסן וקרא לזה N. הוסף 1 למספר הזה. התוצאה = מספר העוצרים בסדרה הארוכה של היריב שצריך להיות מסוגל להפוך את הקלפים בסדרה הארוכה ללקיחות מנצחות.
$\frac{1}{2}$	מומלץ להעריך בחצי ערכו של מכובד בודד	לעומת Singleton A שערכו 4 נק', ערכו של K בודד, שייתכן ויופל ע"י ה-A של היריבים, בד"כ 0, אלא אם לשותפו ה-A או ה-Q בסדרה. ל-Singleton ערך בחוזה בסדרה, אולם בשלב ההכרזות ולפני שנמצאה התאמה, אינך יודע אם תשחק בסדרה.
1	כלל כלל יש יוצא מהכלל	כלל מספר אחד - לכל כלל, תמיד יש יוצאים מן הכלל. אל תיישם אותם באופן עיוור.
1	חוזה בגובה-1	אל תיתן ליריבים לשחק חוזה בגובה-1.
1	ליריבים נותר שליט גבוה אחד	אם נותר רק קלף שליט גבוה יותר מכל (קלפי השליט) שלך אז רוב הזמן זה נכון שלא למשוך אותו בגלל שער החליפין הגרוע (2 עבור 1). מומלץ לעתים קרובות להתעלם מכך ולקחת לקיחות בסדרות אחרות – בהנחה שאין בעיית גישה לסדרה ארוכה. אם היריב יחתוך בשליט האחרון שבידו, נוכל להיפטר ממפסיד בסדרה אחרת.
2	משחק היריבים בגובה-2	אל תיתן ליריבים לשחק בגובה-2 אם הם מצאו התאמה
2	התערבות מעל 1NT	אתה צריך להתערב מעל להכרזת 1NT במושב האיזון רק אם יש לך 2 נקודות קוצר. אחרת, אל תתערב.
2	הובלה מ-doubleton	כמגן, כאשר אתה מוביל מסדרה בה נותרו 2 קלפים בלבד (גם אם הוחזקו יותר במקור), הובל תחילה את הקלף הגבוה יותר.

חוק/כלל	נושא	פירוט
2	ביצוע עקיפות כאשר בידך הקלפים A ו-T בסדרה מפוצלת, לדוגמא: A J 9 ; A Q T או K J T	מומלץ בדרך כלל לבצע העקיפה הראשונה לעבר הקלף התחתון במכובדים המפוצלים, ולחזור בסיבוב השני בעקיפה לעבר המכובד הגבוה. לדוגמא: 1) בעקיפה מיד של: 4 5 6 ליד: A Q T, יש לעקוף קודם ה-J ובסיבוב הבא ה-K, במקרה זה בשימוש בכלל 2 יש סיכוי 76% להרוויח 2 לקיחות ו-24% הזדמנות להרוויח 3 לקיחות בסדרה. 2) מיד של: 2 3 4 ליד: A J 9, עקוף תחילה ה-T ובסיבוב השני Q-K. במקרה זה תמיד נבצע לקיחה אחת וסיכוי של 38% ל-2 לקיחות אם נשתמש בכלל 2. מומלץ לקחת בחשבון כל המידע על חלוקות מיוחדות שבידי היריבים, חלוקה יוצאת דופן של סדרת השליט, החזקות קלפים מסוימים. ניתן לוותר על השימוש בכלל 2 כאשר אין צורך בלקיחה הנוספת לשם ביצוע החוזה. ככל שמספר הקלפים המשולבים בסדרה הולך וגדל מעל 7, פוחת היתרון בשימוש בכלל 2. ניתן במקום זה לבצע End Play עפ"י הנסיבות.

2/3	במושב 2 צריך 2 מ-3 המכובדים - TOP בהכרזת Pre-empt	וודא כי בידך 2 מ-3 המכובדים מלמעלה (A K Q) בהכרזת Pre-empt במושב 2. קיימת חשיבות למיקום מכריז פתיחת המנע. ככרוז אתה עשוי להפריע ל-2 היריבים. במושב 2 אתה עלול להפריע גם לשותף, במושב 3 נותר להפריע רק ליריב אחד. בטבלה מפורט מס' ההכרזות שנותרו אחרי הכרזת ההפרעה-מנע התיאורית
		מכריז ה-Pre-empt היריבים השותף
		הכרוז 2 1
		מושב שני 1 1
		מושב שלישי 1 0

2/3	הכרזות פתיחה מנע-pre-emptive ו-overcalls	אתה לא יכול להרשות לעצמך להגדיר יותר מניקוד של 500- אלא אם כן מקריבים כנגד חוזה סלאם. לעתים קרובות מניחים ששותף פגיע יכול לבצע 2 לקיחות, ושותף לא פגיע 3 לקיחות. לכן, לשחקן שפותח בגובה-4 צריכה להיות יד של 8 לקיחות אם היא פגיעה, ו-7 אם לא פגיעה. לקיחות = 13 מפסידים + 3 אם לא-פגיעים, ולקיחות משחק = 13 מפסידים + 2 אם פגיעים. אם מספר הלקיחות הוא 10, פתח את ההכרזה בגובה-4, אם המספר הוא 9; פתח את ההכרזות בגובה-3. הכמות LTC 13 נקראת מספר לקיחות המשחק.
-----	--	---

2-3-4	הכללים של Ely Culbertson Pre-emptive	הערכת היד לקבלת החלטה על גובה הפתיחה, מבוססת על מספר המפסידים הצפוי ביחס למצב הפגיעות. בהנחה שליריבים אפשרות לבצע משחק והם יכריזו Double, ואתה מצפה ללקיחה אחת משותף, השתמש בכללי 2-3-4:
		לקיחות מנצחות צפויות
		מצב פגיעות
		הכרוז בגובה
		נפילה /ות עם Double
		הניקוד
		מונעת ביצוע חוזה
		4 200 - +420
		3 300 - +420
		2 500 - +620
		2 500 - +620

2-3-4-5	Weak Jump Overcalls-WJO's	WJOs מראים לקיחות משחק לפי הכלל של 2-3-4-5: יד השותף עשויה להיות קצרה בקלף אחת בסדרת השליט או חלשה יותר בלקיחה אחת בפגיעות חיובית. המגמה היא ש-WJOs יהיו חלשים יותר מפתיחת המנע המקבילה ב-1 או 2 לקיחות. באופן כללי, WJO בגובה-2 מראה 5-7 קלפים, בגובה-3 מראה 6-7 קלפים ובגובה-4 מראה 7-8 קלפים.
2-3/3-2	הכר' double עונשים	כאשר בידינו יותר מ-20 HCP ואין לנו התאמה, בצע optional penalty double עם לפחות 3 שליטים בגובה 2 ו-2 שליטים בגובה 3. אם היריבים הכריזו והעלו סדרה בבת אחת לגובה-2, ואחריהם שני passes, זה כמעט תמיד נכון להתחרות גם אם זה דורש שהצד שלכם יכריז בגובה-3. השתמש ב-takeout double מעוכב-מאוחר, overcall בסדרה או 2NT עבור ה-minor's. מתי לא להתחרות כאן: כאשר הצד שלכם פגיע וחלוקת ידך 4-3-3-3.
3 מעל 2	הכרזות במושב האיזון	כאשר הנקודות מחולקות במידה שווה בין 2 הצדדים, וההכרזות הגיעו לגובה 3, עדיף להגן אלא אם יש לכם 9 קלפים בשליט
3	הכרזה בגובה 3 באיזון	

חוק / כלל	נושא	פירוט								
3	תמיכה ב-overcall	תמוך ב-overcall עם 3 קלפים בסדרתו של שותפך, זכור כי הוא הכריז overcall עם לפחות 5 קלפים בסדרתו.								
3	סדרה חדשה בגובה 3	הכרזה של סדרה חדשה בגובה-3 היא 100% מחייבת, כך שאין צורך לקפוץ רק בגלל שיש לך יד טובה.								
3 מעל 3	מתי להכריז ומתי להגן במכרז תחרותי	אם המכרז התחרותי הגיע לגובה-3 והסדרה שלך גבוהה יותר משל היריבים, הכרז 3-מעל-3 שלהם אם לצד שלכם יש 9 קלפי שליט, או אם יש לך בבירור יתרון חוזק כגון 23HCP מול 17HCP, ועבור pass והגן עם 8 קלפי שליט.								
3 שליטים בדומם	3 שליטים ו-singleton	אם יש בדומם 3 קלפי שליט ו-singleton זה בדרך כלל סימן ברור לעכב משיכת שליטים, כך שתוכל לנצל את הדומם על ידי חיתוך מפסידים (בסדרת ה-singleton) בדומם כאשר ישנם עדיין שליטים בדומם.								
3½ עד 4	העלאת השותף בסדרה	כדי להעלות הכרזת פתיחת 3♥ ל-4♥ אתה צריך לפחות 3½ עד 4 לקיחות שבדרך כלל מקבילות ל-16 נקודות לפחות.								
4 מעל 3	מתי לעלות לגובה-4	אם המכרז התחרותי נמצאת בגובה-3 והסדרה שלך היא בדרגה נמוכה יותר, אל תכריז 4-מעל-3 שלהם אם לצד שלכם יש רק את הערכים לחוזה משחק חלקי.								
4	תמיכה בסדרת פתיחה	עם 4 קלפים, זהו כלל זהב שעליך לתמוך מיד בסדרת Major. אתה יכול להראות את כוח ידך בגובה שאתה תומך בו.								
גובה-4	תחרותיות בגובה-4	אל תתחרה על משחק חלקי בגובה-4. כאשר הנקודות הן בערך שוות ול-2 הצדדים יש התאמה בשליט, 2 השותפויות יכולות בדרך כלל לבצע 8 לקיחות, מדי פעם צד אחד יכול לבצע 9 לקיחות, אבל זה נדיר עבור כל צד לבצע 10 לקיחות.								
4-4	התנאים לפתיחת 2♣	כדי לפתוח 2♣ ואז להכריז סדרת Major נדרשים לפחות 5-קלפים ב-Major, לא יותר מ-4 מפסידים ומינימום של 4 לקיחות מהירות. עדיף לשחק בחלוקה 4+4 בשליט מאשר 5-3, (בהנחה ש-2 ההתאמות בעלות דירוג זהה). היתרון: אפשרות להיפטר ממפסידים (חיתוך ביד אחת והשלכת מפסיד בשנייה). הכלל משפיע על ההכרזה, לדוגמא: חלוקת ידך: ♠A863 ♣62 ♥KJ74 ♠AQ5, ושותפך פתח: 1♠. בד"כ עדיף להראות את ערך היד (במקרה זה ע"י הכרזת 2♦, במקום העלאה מיידיית של השותף ל-2♠, מכיוון שקיימת אפשרות שההכרזה החוזרת של השותף תהיה 2♥ ולשותפות יהיה עדיף לשחק בהתאמה 4-4 ב-♥, מאשר 5-3 ב-♠.								
4-3-3-3	תנאי פתיחה בהכרזה	עם כל חלוקת 3-3-3-4, פתח עם 13 או יותר HCP; "עבור" עם 11 HCP או פחות; עם בדיקת 12 HCP, פתח רק אם ביד יש קלפי ביניים טובים (T ו-9), אחרת, "עבור".								
4-4-4-1	יד מינימאלית 4-4-4-1	עם ידיים נוראיות 4-4-4-1 ורק 11 או 12 HCP פשוט עבור pass כי יהיה לך בעיות בהמשך ב-re-bidding.								
5-4, 4-4 או 5-5	כאשר משיבים לפתיחת 1NT ביד חלשה (פחות מכוח הזמנה)	סביר להשתמש ב-2♣ Stayman כאשר מחזיקים 4-4, 5-4 או 5-5 ב-Major. אם הפותח מראה Major, אתה יכול לעבור בתודה. אם הפותח שולל Major של 4 קלפים בכך שהוא מכריז 2♦, אתה צריך כללים כדי לאפשר את סיום המכרז: החזקה 4-4 - הכרז 2♥ מעל 2♦. על הפותח לעבור עם החזקת 3 hearts. אם יש לו 2 hearts ו-3 spades, הוא מתקן ל-2♠; החזקה 5-4 - הכרז ה-Major של 5 קלפים מעל 2♦. אם הכרזת 2♠, על הפותח לעבור. אם הכרזת 2♥, הפותח שוב עובר עם 3 hearts ומתקן ל-2♠ עם שניים; החזקה 5-5 - הכרז 2♥. הפותח יתקן ל-2♠ אם אתה אמור לשחק שם.								
4-5/6-9	העלאה בסדרת השותף לאחר Take out Double	התאם את גובה ההעלאה בסדרת שותפך לאחר הכרזת Take out Double של היריב, כמפורט בטבלה:								
<table><tr><td rowspan="3">1♥</td><td rowspan="3">Double</td><td>2♥</td><td>4-5 נקי</td></tr><tr><td>3♥</td><td>6-9 נקי</td></tr><tr><td>2NT</td><td>העלאה טובה</td></tr></table>			1♥	Double	2♥	4-5 נקי	3♥	6-9 נקי	2NT	העלאה טובה
1♥	Double	2♥			4-5 נקי					
		3♥			6-9 נקי					
		2NT	העלאה טובה							
5	הכרזה בגובה-5	לעולם אל תכריז בגובה-5 ללא התאמת 10 קלפי שליט ביניכם.								
5	חמישייה בסדרה	שחקן המכריז 2 סדרות מבטיח חמישה (+) קלפים בסדרה הראשונה שלו. התוצאה היא: אל תכריז סדרה שנייה אלא אם כן יש לך חמישה (+) קלפים בסדרה הראשונה שלך. עדיף ל-re-bid ב-NT. עם 2 חמישיות הכרז "High Five!" הסדרה הגובה ראשונה								

חוק / כלל	נושא	פירוט
5	חוזר בגובה 5 שייך להגנה (ליריבים)	עדיף להגן כנגד חוזר בגובה 5. (בהסתמך על נתונים סטטיסטיים), אלא אם לצד שלכם התאמה ארוכה במיוחד או התאמה כפולה. שים לב למצב הפגיעות.
5	אל תכפיל	אם היריבים דוחפים אותך לגובה 5 אז אל תכפיל את החוזר הסופי אם במקרה זה הם עשויים לבצעו. אתה יכול לשנות את הניקוד הממוצע לניקוד גרוע מאוד. ידיים אלה עם חלוקה מאוד לא מאוזנות הן קשות לשליטה.
5	הכרזת 2♥ לאחר פתיחת השותף ב-1♠, יש להשיב ב-2♥ עם מינימום של 5 קלפים בסדרה, מכיוון שההכרזה משתמשת בטווח הכרזה יקר. לכן הכרז סדרת minor בת 4 קלפים ואז אם הפותח יכריז -2♥, תוכל לעלות בסדרה באופן הרגיל.	העדף להיות בהתאמת 5-2 מאשר התאמת 4-3 כך שאם שותפך הכריז שתי סדרות ויש לך Doubleton רק בסדרה הראשונה חזור עדיין לסדרה הראשונה במיוחד אם היא Major.
5-2	התאמה 5-2 או 4-3	פתח תמיד בסדרה הגבוהה. הכרזת החמישייה הגבוהה יותר בתחילה מאפשרת לנו להראות מאוחר יותר את החמישייה השנייה, ולשותף לבצע הכרזת תיקון אם הוא מעדיף את הסדרה הראשונה-המקורית שלך, מבלי לעלות בגובה ההכרזה.
5-5	פתיחה עם 2 חמישיות	אם אתה חוזר על סדרה, היא אמורה לכלול 6 (+) קלפים. עיקרון זה חל במידה שווה על המשיב ועל ה-overcaller.
6	חזרה על סדרה	אם יש בחירה בין משחק 2 התאמות 6-2 עדיף לשחק בסדרה הארוכה של השחקן החלש יותר אחרת אתה עלול לא להיות מסוגל להגיע ליד זו.
6-2	בחירת חוזר עם 2 התאמות 6-2	מינימום 6 HCP. [] מספר קלפים ב-2 הסדרות הארוכות ביותר, פחות [] מספר המפסידים [] גדול מ-2 או שווה ל-2.
6-2	התערבות מעל NT	הסיבה שבגללה אתה תמיד חייב להשיב לפותח ב-1 בסדרה עם 6+ HCP היא שבידו יכולות להיות 19 HCP (25 = 19+6) למשחק מלא). עם זאת, אם היריב מצד ימין שלך מכריז, אינך חייב עוד להכריז עם 6-7 HCP מוזרות, שכן לשותף יש כעת אפשרות הכרזה נוספת.
6HCP	חובה להשיב לפותח	בדרך כלל התרגלנו לדרישת הצורך של לפחות 6 או יותר של HCP כדי להשיב על כל הכרזה, למעט "מעבר", כאשר השותף פותח ב-1 בסדרה. עם זאת, עם 5-קלפים בסדרת Major ו-5 של HCP, או עם 6-קלפי Major ו-4 HCP, או עם כל אחזקה וחלוקה של 4 HCP כמו Ace, או עם כל חלוקה והחזקה של 5 HCP כמו עם AJ, אל "תעבור" על פתיחה בסדרת minor אם היד השנייה "עוברת". הכרז בגאווה! ששייה בסדרה מתגלה כאשר המשיב מכריז 1NT ובהכרזתו השנייה מכריז סדרה חדשה. לדוגמא:
6	שישייה בסדרה לאחר 1NT של המשיב	1♠ P 1NT P 2♥ P 3♣
6-4	הכרזת ידי 6-4 ב-Major's	בעת פתיחה ביד של 6-4 ב-Major's, יש להראות את סדרת 4-הקלפים רק אם המספר של HCP בסדרת ארבעת-הקלפים הוא גדול או שווה למספר ה-HCP בסדרת ששת-הקלפים. אם זה אינו המקרה, re-bid סדרת 6-הקלפים ואל תראה את סדרת 4-הקלפים.
6-5	בחירת סדרה ביד מינימאלית	עם חלוקת 6-5 ויד מינימאלית שקול לפתוח בסדרה בדירוג הגבוה יותר, גם אם הסדרה בדירוג הנמוך יותר היא ארוכה יותר ואז לא יהיו לך בעיות re-bid.
6-4-2 ו-4-2-1	מספר הנקודות שיש להוסיף לחלוקת היד עפ"י מספר השליטים: ארבעה לעומת שלושה	הערכת ידו של המשיב לפותח בסדרה, לאחר שהושגה הסכמה על סוג הסדרה בהנחה ששותפו-הפותח יהיה הכרוז, ע"י שילוב של כוח ה-HCP (4) שבידו עם ספירת הלקיחות שיושגו באמצעות חיתוך. במקרה של 2 סדרות קצרות, יש לספור את הקצרה יותר. כוח זה יתבטא באמצעות הכללים בטבלה. ניתן להוסיף נק' על כל שליט שמעבר לרביעי. במקרה של חוזר ב-NT יוחלפו נק' לקיחות החיתוך בנק' האורך בסדרה. מאידך, אם המשיב יקבע את סוג הסדרה ויהיה הכרוז, יספור הפותח-הדומם, את נק' לקיחות החיתוך שבידו.
7	עיכוב במשחק NT	ע"מ למנוע משותפו של היריב שהוביל, לחזור אליו בסדרה. החסר מהספרה 7 מספר הקלפים בסדרה ביד ובדומם, והתשובה = מספר הפעמים שעליך לעכב בטרם תזכה בלקיחה. כאשר בידך רק A וקלפים נמוכים או קלף גבוה אחר, בתנאי שהקלפים הגבוהים ממנו כבר שוחקו. העיכוב-רק במידה ובידנו לקיחה (עוצר) בטוחה (אין סיכוי ללקיחה נוספת!) וזאת נדע רק לאחר שהיד השלישית משחקת.

חוק / כלל	נושא	פירוט
7	כלל 7 – יוצא מן הכלל	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.
7NT	חוזר בטוח יותר	אם יש לך התאמה ויד ענקית ביניכם, ברוב המקרים, זה יותר בטוח לשחק 7NT מאשר 7 בסדרה, במיוחד אם אתה יכול לספור 13 לקיחות כי אף שחקן לא יכול לחתוך את הלקיחה הראשונה. גם במשחק ב-MPs זה ניקוד טוב יותר, בהנחה מסוכנת מאוד כי רוב השחקנים עומדים להכריז Grand Slam.
7NT	חוזר בטוח יותר (ניסוח נוסף)	אם יש לך את כל האסים והמלכים וטובים ויד עם גיבוי, העדף לשחק ב-7NT (א) לקבל ניקוד Match Point משופר (וב) במקרה שיש חלוקת שליטים גרועה ואז אתה צריך לסמוך על סדרה אחרת כדי לבצע את החוזה שלך.
7 ה-HCP	הערכת ידי השותפות לאחר פתיחת Pre-emptive של היריב-האם "בטוח" להכריז (קו-מנחה)	כאשר אתה ה-Overcaller לאחר פתיחת Pre-empt של RHO, נדרשת לפחות פתיחה עם כח ואורך בסדרה צדדית, ואתה עדיין לא יודע את כוח ידו של שותפך או אם הוא ביצע הכרזה שאינה מגלה את כוחו, הנח שביד השותף 7 HCP מפורזות-אקראיות בלי קונטרולים בסדרה ספציפית, הכרו בהתאם למה שתוכל לבצע. אם למשיב 7HCP אל תקפוץ (זה מה שמכריז ה-Double מצפה ממך). כאשר המשיב מכריז בגובה מינימאלי יכולה השותפות להעריך כוחה לקראת המשך ההכרזות. אגב, ניתן ליישם כלל ה-7 כאשר ההחלטה קשה, הכלל מציע ל-Overcaller לדמיין 7 נק' "רגילות" ביד השותף, בעוד "כלל האצבע" דורש מה-Overcaller פתיחה וקוצר בסדרת היריב (למעט הכרזת NT עם עוצרים) Overcaller פיקח ירוויח מיישום הכלל בידיים חלשות יותר.
7,9,11	Two-Suited Takeout Bids	מתי לבצע הכרזת 2 Takeout סדרות. ההכרזה מבטיחה "Working points" = ה-7 HCP ב-2 הסדרות הארוכות + ה-7 HCP בסדרה צדדית בגין אסים ומלכים מוגנים. יש להתעלם ממלכות ונסיכים בסדרה צדדית, אלא אם תומכים.
8	Overcall בגובה 2 אחרי 1NT	החסר מ-8 את מספר הלקיחות המפסידות (חוסר של A או K או Q) ב-2 הסדרות הארוכות שלך. אם התוצאה +2 הכרזת Overcall; אם התוצאה פחות מ-2 אל תבצע overcall, עדיף להגן. הדרישות: יש לך HCP +6, $8 = 6 + 2$ ומכאן שם הכלל) וחמישייה בסדרה.
8	התאמת 8 קלפי שליט	8 קלפי שליט בין ידי השותפות מהווים התאמה. כאשר ידוע כי לפחות 8 קלפים מוחזקים (במיוחד בסדרת Major), אל תחפשו סדרת שליט אלטרנטיבית.
8-ever 9-never	משחק בשליט בהיעדר ה-Q	Eight-ever Nine-never: בהיעדר מידע אחר, אם לכרוז 8 שליטים בין 2 הידיים-עקוף, אם יש 9 שליטים, עדיף לשחק מלמעלה ולהפיל את ה-Q. נסה לקבל מידע נוסף (לדוגמא: היריבים פתחו בהכרזת מנע ורבים הסיכויים לשליט בודד אצל הפותח ו-3 אצל שותפו). יוצא דופן: כאשר אחד היריבים הראה סדרה ארוכה ויד חלשה, יש לחרוג מהכלל.
8 never - 9ever	הכרזה תחרותית לגובה 3	בהכרזה תחרותית "8 never 9 ever": כאשר ידוע כי אתה ושותפך מחזיקים רק 8 קלפים בסדרת השליט, אל תתחרה לגובה 3 כאשר היריבים דוחפים אתכם, אבל עם 9 קלפים בסדרת השליט, דחוף ההכרזה לגובה 3. הכלל מיוחס ל-Larry Cohen.
8	Preemptive	הוסף למספר הקלפים בסדרה הארוכה (לפחות 6) את מספר המכובדים באותה סדרה, אם התוצאה 8, הכרז בגובה 2; אם התוצאה 3, הכרז בגובה 3. אין למנות J ו-T אלא אם יש מכובדים נוספים כגון: A K Q.
8 מעל 8	הערכת היד	בעת ההחלטה אם להמשיך להכריז. הוסף את מספר כל הקלפים בידך מעל 8 - עם 8 קלפים ומעלה-המשך להכריז.
8/9	Penalty Double	אם היריב הכריז 1NT Overcall על פתיחת שותפך, ובידך 8/9 נק', הכרז מיידית Penalty Double, להראות את "מאזן הכוחות"
9	תשובה ל Takeout Double של שותפך-להמשיך להכריז או לעבור-pass	הוסף את מספר קלפי סדרת השליט של היריבים, מספר המכובדים בשליט (A עד T) וגובה החוזה. אם הסכום הוא 9 ומעלה, אתה יכול לעבור-pass בבטחה על ה-double של שותפך לעונשין. אם מדובר ב-8 או פחות, עליך להכריז משהו. קיימים 4 חריגים לשימוש בכלל: (1) לא לביטול חד-צדדי של ה-double; (2) כאשר יש לך 2 קלפים ו-2 מכובדים בסדרת היריב או כאשר יש לך 3 קלפים ו-3 מכובדים בסדרה שלהם; (3) אם התוצאה 8, לפעמים זה בסדר לעבור אם יש בידך לפחות 2 לקיחות חיצוניות לא צפויות (4) כאשר היריבים פותחים בהכרזת משחק מלא של ♥4 ומעלה. זה נכון לעתים קרובות מאוד לעבור על ה-double של השותף.

חוק / כלל	נושא	פירוט
9	האם להכריז Double על החוזה הסופי של היריבים	הוסף הערך המספרי של חוזה היריב למספר הקלפים שבסדרת השליט שבידך, אם התוצאה שווה 9 (או יותר) הכריז Penalty Double אם התוצאה היא 8 או פחות, על המגן להכריז Pass (או להמשיך ולהכריז עפ"י הכוח / התאמה שבידי היריבים) לדוגמא, החוזה 4♠ ואחד היריבים מחזיק 5 קלפי ♠, כך שהתוצאה = 9, ועל המגן להכריז Penalty Double. הובלת פתיחה בקלף 9 תמיד מבטיחה קוצר - או singleton או עליון של doubleton.
9	הובלה ב-9	
10	מבחן איכות סדרה ל-overcall	הכריז overcall רק כאשר מספר הקלפים בסדרה שלך (האורך המינימלי חמישה) בתוספת מספר המכובדים (ספור אחד עבור כל מכובד - וכולל ה-T) תוצאתם היא לפחות מספר הלקיחות שאתה מכריז עבורך.
10	מתי להתעקש על סדרת השליט	הוסף את מספר המכובדים שיש לך בסדרה (T נחשבים כמכובדים אם יש לך את ה-Q או מכובד גבוה יותר בסדרה גם כן) לאורך הסדרה. אם אתה מקבל 10 או יותר, אתה יכול להתעקש על הסדרה שלך.
10	בחינת Penalty Double מתחת ל-game של היריבים	מספר ה-HCP (4) ביחד של השותפות = 20; קיים חוסר התאמה שלך עם שותפך; תוצאת מס' השליטים המנצחים + גובה הכרזת השותף = 10. בידך A Q x (2 לקיחות מנצחות) בסדרת ה-Major של היריב מימין, כאשר היריבים ממשיכים להכריז בגובה 2 (8 לקיחות). עפ"י כלל 10: מאחר שהתוצאה: 8+2=10, מתחייב Penalty Double.
		גובה הכרזת היריבים מס' הלקיחות הדרוש מס' השליטים המנצחים הנדרש ל-Double (בהנחת חוסר התאמה עם השותף)
		1 6 + 1 = 7 10-7=3
		2 6 + 2 = 8 10-8=2
		3 6 + 3 = 9 10-9=1
11	הלקיחה ה-11	קבלת הלקיחה ה-11 ב-4♠ היא חיונית במשחקי תחרויות זוגות. הבטח את החוזה שלך ואז וודא שאתה נמצא ביד הנכונה לאחר שקבלת את הלקיחה ה-10 שלך והסתכן בעקיפה ללקיחת יתר-overtrick נוספת כדי לקבל ה-Top שלך.
12	משחק לחץ (Squeeze)	כדי לבצע משחק לחץ ב-2 סדרות, עליך להחסיר את מספר הלקיחות הבטוחות מ-12. התוצאה תאמר לך מכמה לקיחות עליך להתחמק ("Duck") ולהפסיד לפני שתריץ את כל הקלפים המנצחים שלך בניסיון למשחק לחץ.
12	בסיבוב ה-12	כאשר יש לך כל הקלפים הזוכים פרט לאחד נסה לסיים ביד הסגורה בסיבוב ה-12, אולי היריבים ישמרו את הקלף השגוי.
11	חישוב מספר קלפים בסדרה - הובלה כנגד חוזה ב-NT (3) החוק אינו מתייחס להובלה של קלף מכובד (A; K; Q; J).	הובלת פתיחה בקלף הרביעי מלמעלה בסדרה מאפשרת לך לחשב את מספר הקלפים הגבוהים יותר, המוחזקים ע"י הכרוז. 11 פחות ערך קלף ההובלה = מספר הקלפים הגבוהים מקלף ההובלה אשר ביתר הידיים (הכרוז, הדומם ובידך). חישוב לפי כלל זה יסייע לך לפעמים לעשות עקיפה עמוקה יותר כנגד הקלפים הגבוהים שביד הכרוז, או להחליט באיזה סדרה להמשיך. ככל שקלף ההובלה גבוה יותר, כך קל יותר ליד השלישית לחשב את הקלפים החסרים, ולעמוד על מבנה היד של הכרוז. חוק ה-11 מאפשר גם לכרוז לחשב את מספר הקלפים הגבוהים מעל לקלף ההובלה, ולפי חישוב זה לתכנן את המהלך שלו. (10) הובלה בקלף הרביעי מלמעלה ולאחר מכן הכלל של 11 יכולים להיות בשימוש הן על ידי המגן האחר והן על ידי הכרוז. כלל ה-11 הוא גם מועיל במובן שלילי. אם תחיל אותו ותקבל תשובה לא-הגיונית, זה מצביע על כך שהשותף הוביל סדרה קצרה.
12	בחינת Penalty Double מתחת ל-game של היריבים	בדומה לכלל 10. מספק קריטריון משני לשקול Penalty Double בעת החזקת מספר מספיק של קלפי השליט ללא מכובדים ברמה נמוכה. מספר ה-HCP (4) ביחד של השותפות = 20; קיים חוסר התאמה שלך עם שותפך; תוצאת מס' השליטים (כל שליט) + גובה הכרזת השותף = 12. אם התוצאה = 12 מתחייב Penalty Double.
		גובה הכרזות היריבים מס' הלקיחות הדרוש מס' השליטים (ללא מכובדים) הנדרש ל-Double
		1 6 + 1 = 7 12 - 7 = 5
		2 6 + 2 = 8 12 - 8 = 4
		3 6 + 3 = 9 12 - 9 = 3
		4 6 + 4 = 10 12 - 10 = 2

חוק / כלל	נושא	פירוט
13	תכנון הלקיחה ה-13	אם נותרו בידך כל הזוכים מלבד אחד שחק את כולם ובלקיחה 13 אולי אחד מהיריבים ישמור את הקלף המנצח הלא נכון.
13	התנאי לביצוע כל 13 הלקיחות	במצב בו ניתן להכריז סלאם, כאשר קיימת התאמה חזקה בסדרת השליט ללא קלפים מפסידים ב-3 הסיבובים הראשונים בכל אחת מהסדרות, סביר להניח שתנצח את כל 13 הלקיחות. אולם אם לא, הסתפק בסלאם קטן.
13/14	overcall 1NT	אתה צריך יד מאוזנת של HCP 16-18 כך שאם יש סוג של HCP 13/14 מאוזנת ואפילו 15 נקי "דלות" הכרוז pass
	overcall	אם הכרזת הפתיחה היא 1 בסדרה ולך, השחקן הבא, יש את אותה הסדרה או יד מאוזנת של HCP 13/14 אתה חייב לעבור-pass.
14	2 היריבים הכריזו	אם 2 היריבים מכריזים ויש בידך HCP 14 עזוב המכרו כי אתה יכול להסיק כי הניקוד בידו של שותפך שואף ל-0.
14	יד 5-3-3-2	שדרג יד 5-3-3-2 של HCP 14 אם כל המכובדים שלך בסדרת 5 הקלפים והתייחס אליה כמו ליד של 15 נקי ופתח 1 בסדרה, בכוונה להכריז בסיבוב הבא No Trump.
14	הכרזת סדרה חדשה בגובה 2, בתשובה להכרזת השותף	אם תוצאת חיבור HCP (4) + מספר הקלפים בסדרה הארוכה הנמוכה יותר בידך היא לפחות 14, ניתן להכריזה בגובה 2. אם פחות הכרוז 1NT (פח אשפה). אחרת, בהנחה שאין לך סדרה גבוהה יותר של 4-קלפים שתוכל להכריז, העלה עם תמיכה של 3-קלפים מ-♥1 או 1♠/2♥/2♠ יצוין כי זה לא בהכרח נכון להחיל כלל ה-14 ללא אבחנה, אלא יש לבחון האם עפ"י ידך ההכרזה הנכונה הינה 1NT, או אפילו Pass, בהתחשב בכך ששותפך יאלץ להכריז שוב בגובה 2 ומעלה, וייתכן שיאמר Pass, ותישאר בחוזה של 2 בסדרה ללא תמיכה.
14	משחק לחץ (Squeeze)	אם תוצאת חיבור מספר הלקיחות המנצחות שלך + מספר הלקיחות שלך שחייבים לאבד + מספר הקלפים שחובה על אחד היריבים להחזיק בסדרות המאוימות, הינה 14, קיימת אפשרות למשחק לחץ. אם התוצאה 13-משחק לחץ לא אפשרי. ניתן להשתמש בכלל ה-14 הן בלקיחת הפתיחה והן בכל נקודת זמן בה הכרוז מעריך שהחוזה ייפול בלקיחה אחת.
14	מספר הנקודות ביד השותף כאשר אתה מגן כנגד חוזה NT	תניח (בתור התחלה), כי ליריבים יש HCP 26 ביחד. חסר 26 מ-40 (המספר הכולל של HCP) ותמצא כי השותפות שלך מחזיקה HCP 14 (בערך). אם יש לך 4 מהן, לשותפך יש בערך 10, וכן הלאה. הערה: ייתכן כי היריבים הגיעו לחוזה של 3NT עם 25HCP (הסיכויים לבצעו כ-50%). השתמש ב"כלל" זו כנקודת התחלה כדי לגלות מהם הקלפים שאתה צריך ששותפך יחזיק. מספר הנקי הסופי המוחזק בידי צד הכרוז יכול להיות מותאם (למעלה או למטה) ברגע שאתה רואה את הדומם. כלל אצבע זה שימושי ביותר כאשר היריבים פתחו 1NT. כאשר היריבים הגיעו ל-3NT בדרכים אחרות, הם עלולים להיות חסרים כמה נקודות, סומכים יותר על הרצת סדרה עבור 5 או 6 לקיחות. שים לב שאתה צריך ליישם עקרון זה כאשר אתה מגן כנגד חוזה בסדרת שליט. תניח שלצד הכרוז ביחד כ-24 HCP (בתוספת כמה נקודות חלוקה אבל ספור רק HCP) הוסף את הנקודות שלך לזה ובכך חשב כמה HCP יש לשותפך. למשל אם הוא צפוי להיות עם כ-4HCP והוא מופיע עם A בשלב מוקדם מידו, אז אתה יודע שאתה בעצמך כשותף לא יכול לצפות שיבוא עם יותר נקודות.
14	כלל Gill - פתיחה חלשה בגובה 2/3 או פתיחה בגובה 1/4	הנחיות להערכת ידיים כדי להחליט מתי יד חזקה מדי לפתיחת מנע-weak two חלשה בגובה-2 או pre-emptive בגובה-3. אם נקודות הקלפים הגבוהים (HCP) בידך בתוספת נקודות צורת היד (5 עבור void, 3 עבור singleton, 1 עבור doubleton) מסתכמות ב-14 או יותר, עליך לפתוח בגובה-1 או 4 במקום הכרזה חלשה בגובה 2/3.
12/15	הכרזת סלאם	ספור את הנקודות בידך למעט ה-K, ה-Q וה-J בסדרה הקצרה של השותף; הוסף נקודות חלוקה וכו'. אם תגיע ל-15 כפותח (או 12 כמשיב), שקול לנסות סלאם ע"י cue-bidding או באמצעות שימוש ב-Key-card Blackwood.
15	הכרזת double	ספור את ה-HCP בידך, הוסף 6 עבור void, ו-4 עבור singleton או 2 עבור doubleton בסדרת היריב. הכרוז double עם הסכום +15.
15	פתיחת היד הרביעית	לאחר 3 Passes, הוסף ל-HCP (4) את מספר קלפי ה-♠, רק אם התוצאה 15 ומעלה פתח, אם לא-Pass. הכלל חל בידיים גבוליות. הערכה כאשר ביד אין כוח מספיק כדי לפתוח בהכרזות באמצעות ספירת הנקודות המסורתית. (11)
16	הכפלת 1NT לעונשין	אם יריב פותח ב-1NT ויש בידך HCP 16, עליך להכפיל לעונשין - penalty double.
16	העלאה ל-3NT	העלה ל-3NT לאחר הכרזת 1NT של השותף, אם תוצאת החיבור של HCP בידך ומספר הקלפים מ-8 (כולל) ומעלה = 16 או יותר

חוק / כלל	נושא	פירוט
15-16	פתיחה עם יד מאוזנת	עם יד מאוזנת (כלומר 4333,4432,5332) של 15 ו-HCP16, פתח בהכרזת 1-בסדרה ו-re-bid ב No-trumps בגובה הנמוך ביותר מעל תגובת הסדרה החדשה של השותף.
17	תשובה לפתיחת השותף ב-Weak Two בסדרת Major	אם תוצאת החיבור של HCP + מספר השליטים בסדרת שותפך = 17 או יותר, ובידך תמיכה של 2+, הכרז משחק מלא בסדרת שותפך. אם התוצאה מעל 10 ופחות מ-17, העלה ל-3 בסדרה. אם אינך בטוח, הכרז 2NT=קונבנציית Ogust, אם התשובה 3♥ (יד טובה=9-10 נק', סדרה גרועה) או 3♠ (יד טובה, סדרה טובה = מכילה 2 קלפים מתוך: A,K,Q) הכרז משחק מלא בסדרה, אחרת העלה רק לגובה 3 עם יד מאוזנת של 17 או HCP18, פתוח ב-1 בסדרה ו-re-bid NT בקפיצה מעל התגובה בסדרה חדשה של השותף.
17-18	פתיחה ביד מאוזנת	כאשר X=מספר המפסידים בידך + מספר המפסידים ביד של השותף, אז $X - 18$ = גובה החוזה שאתה יכול לבצע
18	LTC-גובה החוזה	עם HCP 18/19 חזקות מאוד בידיים של 4-4-4-1 הכרז לאט אחרת לא תמצא את ההתאמה הנכונה. אתה עשוי אפילו למצוא התאמה בסדרה השלישית שלך אם אתה תכריז אותה.
18/19	יד 4-4-4-1 עם 18-19 HCP	הסטנדרט המינימלי המוסכם עבור הכרזת פתיחה בסדרה בגובה-1 הוא שסכום מספר נקודות הקלפים הגבוהים-HCP ואורכי 2 הסדרות הארוכות ביותר חייב להיות לפחות 19. רוב השחקנים משתמשים בכלל של 20 או בכלל מתוחכם יותר שלוקח בחשבון גם את הפוטנציאל ההגנתי של היד.
19	סטנדרט הכרזת פתיחה בגובה-1	19 הוא מספר הנקודות המקסימלי הרגיל לפתיחה בגובה-1.
19	מקסי' נקודות לפתיחה	אם פתחת את ההכרזה ביד עם HCP19, עליך להבטיח שלפחות יושג חוזה למשחק מלא ברגע ששותף השיב לך.
19	פתיחה עם HCP19	כדי להראות יד מאוזנת חזקה מאוד (HCP 19), פתח בהכרזת 1 בסדרה ואז קפוץ ל-2NT.
19	פתיחה עם HCP19	ה-double תמיד מיועד לעונשים ומראה HCP+16. על המשיב לשפוט אם החוזה יצלח. המשיב מוסיף את הנקודות שלו ל-12. אם הסכום הכולל נמוך מ-19, החוזה צפוי להיכשל והמשיב יכריז את הסדרה הארוכה ביותר בידו. אסור לפותח ל-re-bid. עבור שותפו של המכפיל חל אותו היגיון. כדי שה-double יהיה בטוח, נדרשות HCP21. הוספת הנקודות שלך ל-16 קובעת אם נדרשת פעולת התחמקות. אם כן, הכרז את הסדרה הארוכה ביותר בידך.
19-21	כאשר ה-1NT מוכפל	כאשר יש לנו יד מאוזנת עם 18-19 נקודות, לעתים קרובות אנו משחקים את היד מהצד הלא נכון לאחר שאנו פותחים בהכרזת סדרת ה-Major שלנו והשותף משיב בסדרת Major אחרת. אנחנו עלולים לשחק מהצד הלא נכון אם יש לנו התאמה של 4-4 או 5-3 ב-Major כדי למנוע צידוד שגוי בחוזי סדרות ה-Major-הללו, שותפויות מודרניות רבות פותחות יותר ויותר ידיים של 19 נקודות עם 2NT.
20	פתיחת 2NT מודרנית	אל תפתח 3♥ עם סדרת 7 קלפים ו-HCP10 - היד בדרך כלל עונה על הכלל של 20/19 ואתה צריך לפתוח 1 בסדרה ולא 3.
20	הימנע מפתיחת מנע	אל תפתח weak two אם ידך עומדת בכלל ה-20 - צורת יד 6-4 ו-HCP10 היא טובה מדי בשביל weak two.
20	פתיחת weak two?	התעלם מכלל ה-20 אם אתה לא אוהב את ה-re-bid שלך אז התעלם מכלל (חוק) ה-20.
20	פתיחת weak two?	כדי לקבוע אם לפתוח או לא לפתוח יד במושב השלישי או הרביעי, צריך רק 1 וחצי לקיחות מהירות. $(A=1, K=\frac{1}{2}, KQ=1)$;
20	פתיחה בידים גבוליות	במושב הראשון או השני כדאי לפתוח אם תוצאת חיבור HCP + מספר הקלפים ב-2 הסדרות הארוכות היא לפחות 20 (כדאי להקפיד שעם ידיים חלוקתיות יהיו הנקודות מוגנות-במיוחד בסדרות הארוכות). אם יש לך יד גרועה ללא אסים והיד מתאימה לכלל של 20 רסן את האינסטינקטים הטבעיים שלך ועבור-pass במקום לפתוח, במיוחד אם יהיו לך בעיות re-bid מאוחר יותר. כדי לבצע הכרזת פתיחה אתה צריך או 13 HCP (12) או יד שעומדת בכלל ה-20. אל תפתח את ההכרזות עם ידי 9 ו-HCP10. אתה תקבל את הסיכויים שלך מאוחר יותר, כאשר אתה יכול בהמשך להכריז overcall עם הידיים האלה. אין להחיל את "כלל ה-20" עם ידיים המכילות singleton או doubleton המפסיד מכובד כמו K, Q, J, X. יש להפחית את ההסתמכות על מכובדים בסדרות קצרות בעת החלת "כלל 20".

חוק / כלל	נושא	פירוט
18-22	אל תיתן ליריבים לשחק בגובה-2	כאשר היריבים מוותרים על המכרז בגובה 2, לך ולשותפך בדרך כלל יש ניקוד-HCP כמו שלהם, במקרה הגרוע זה יהיה 18-22. אל תיתן ליריבים לשחק בגובה-2 כאשר יש להם התאמה ויש לך קוצר בסדרה שלהם. אל תאפשר ליריבים שלך לשחק בחוזה משחק חלקי בגובה-2, אלא אם כן יש לך אורך וכוח בסדרה. לעתים רחוקות "תמכור" בגובה-2, במיוחד אם הם מופיעים עם "התאמה" לכאורה.
22	פתיחה בידיים גבוליות HLQT count	במושב הראשון או השני כדאי לפתוח אם תוצאת חיבור + HCP מספר הקלפים ב-2 הסדרות הארוכות + מספר הלקיחות המהירות היא לפחות 22. H=HCP; L=Length; QT=Quick Tricks. ודא כי המכובדים שלך הם בסדרות הארוכות שלך ולא singletons או doubletons הורד הניקוד כאשר החלוקות בתבנית: 4333 או: 5332, שבהן הכוח שלך נמצא בסדרות הקצרות.
23	המשך הכרזה עם HCP	כאשר לצד שלכם לפחות 23HCP והיריבים התערבו בהכרזה, עליך המשך ולהכריז (Double או הכרזה אחרת), ולא Pass. אם תוותר, תיתן ליריבים רישיון "לגנוב", מאחר ולפתח יש 16HCP בממוצע ולמשיב לפחות 7HCP עליו להמשיך בהכרזה.
23	הכלל של Mel Colchamiro	א. בסבבי הכרזות מאוחרים יותר, יש להימנע מהכרזות 2NT, אלא אם כן אתם בטוחים שלצד שלכם יש לפחות 23 HCP. ב. אם אתה יודע שהצד שלך מחזיק לפחות 23 נקודות קלפים גבוהים (HCP) וליריבים "יש את ההכרזה", יש לך רק 2 אפשרויות, (1) "להכפיל", או (2) להכריז! "מעבר-pass" אינה אופציה.
23	פתיחת 2NT	אסור לך לפתוח 2NT אלא אם כן אתה די בטוח שהצד שלך מחזיק בלפחות 23 נקודות קלפים גבוהים (HCP). זה בדרך כלל מסמל יד חזקה ומאוזנת מאוד (22-23 או 23+ HCP תלוי בשיטה).
23	חוזה עם 23HCP	אם סכום ה-HCP בידך + ה-HCP ביד שותפך עד 23 אל תכריז 2NT. אם סכום ה-HCP בידך + ה-HCP ביד שותפך עד 23 אל תכריז pass.
24	כמה חזק ה-LHO	כאשר אתה במושב השלישי, הנח של-2 הידיים שעברו יש סה"כ 16 HCP. זה משאיר סה"כ 24 HCP לך וליריב שלך שלא עבר. ע"י הפחתת ה-HCP בידך מ-24, יהיה לך מושג טוב עד כמה חזק ה-LHO שלך. ככל שיש בידך פחות נקודות, כך יש ליריב יותר.
24	Losing Trick Count הערכת היד לקביעת גובה ההכרזה הנכון	Losing Trick Count - כאשר שתי הידיים בעלות תבניות חלוקה שונות. הכלל: צעד 1: ספור את המפסידים שלך והנח 7 מפסידים ביד שותפך. הכלל: 24-7 (המפסידים שלך) = מספר הלקיחות. הפחת המספר ב-6 ע"מ לקבוע את גובה ההכרזה. צעד 2: השותף יתקן את ההכרזה עם פחות מ-7 מפסידים. הערה: רק 3 הקלפים הראשונים בכל סדרה נחשבים כאשר סופרים מפסידים בכל סדרה. (7)
25	הכרזת משחק מלא	אם מספר הנקודות של השותפות הוא +25 בהנחה שיש התפלגויות רגילות וחלוקה נורמאלית - משחק מלא צריך להצליח רוב הזמן. המסקנה של כלל זה היא: אם לשותפות יש פחות מ-25 נקודות ביחד - משחק מלא אינו אפשרי אלא אם כן החלוקה מיוחדת. במקרה זה אתה צריך לעבור pass-בהקדם האפשרי. הערה: עפ"י מספר מקורות דרושות +26 נק' למשחק מלא.
25	הכרזת משחק מלא בסדרת Major	למרות ש-8 קלפים מהווים התאמה, שליט תשיעי (ושליט עשירי) הם בעלי ערך רב. אלוף העולם בארה"ב, Jeff Meckstroth, אומר שאם סדרת קלפי ה-Major שלך עם 6-קלפים מקבלת תמיכה, בדרך כלל עליך להכריז על משחק מלא (או לפחות להזמין למשחק מלא). הנחיית משחק מלא של 25 נקודות מרעננת עם יותר מ-8 קלפי שליט.
25-26	הכרזת 3NT	שותפות צריכה להחזיק 25-26HCP למשחק מלא ללא שליט-3NT.
26	הערכת היד לאחר Splinter של השותף	אם השותף שלך הכריז Splinter, אתה יכול להוסיף לנקודות המובטחות משותפך את הנקודות שלך מלבד סדרת ה-Splinter. אם התוצאה 26 או יותר אתה צריך לשקול הכרזת סלאם.
26	הכרזת סלאם עם קוצר	אם בידך ביד שותפך יש singleton או void, ואתה יכול לספור 26 HCP ב-3 הסדרות הנותרות, שקול להכריז סלאם אם לא חסרים 2 קלפי control בסדרה אחת.
27	משחק מלא ב-minor	כדי לקבוע אם לשותפות יש מספיק כוח כדי להכריז חוזה משחק מלא, תוך דרישה ספציפית של סכום כולל של 27 נקודות קלפים גבוהים (HCP) או סך נקודות (HCP + חלוקה) כדי להכריז משחק מלא בביטחון בסדרת minor (5♣ או 5♦). מטרת המשחק: בעוד שמשחקים ב-3NT (No Trump) או Major (4♥/4♠) יכולים להתבצע לעתים קרובות עם 25-26 נקודות, הרמה הגבוהה יותר הנדרשת בסדרות minor (11 לקיחות) מכתיבה לעתים קרובות דרישה גבוהה יותר, המצוינת לעתים קרובות בלפחות 27 נקודות בסך הכול.
28-29	משחק מלא ב-minor	משחק מלא – (5♦, 5♣) 28-29 נקודות והתאמה של 8 קלפים לפחות.

חוק / כלל	נושא	פירוט																		
29	מחייב למשחק מלא	אם מספר נקודות הקלפים הגבוהים HCP בתוספת למספר הקלפים ב-2 הסדרות הארוכות ביותר מסתכם ב-29, היד מתאימה להכרזת פתיחה של Game Force-מחייבת למשחק מלא.																		
28	תחרות ברמה גבוהה/ overcall חזק	כלל חלופי להכרזת overcall/חוק תחרותי: בכמה מוסכמות ספציפיות ולא סטנדרטיות, נוסחה הכוללת את סכום נקודות הקלפים הגבוהים וגורמי חלוקה ספציפיים (לעיתים מוזכרים בשילוב עם, או כווריאציה של, "כלל 20") עשויה להוביל לסך של 28, דבר המצביע על תחרות ברמה גבוהה או overcall חזק.																		
30	מספר הנקודות הרלוונטיות להכרזת סלאם	כאשר לשותף Void בסדרת היריבים וכאשר קיימת התאמה חזקה בסדרת השליט, מספר הנקודות הרלוונטיות לקביעת החוזה הנכון הינו 30 (ולא 40). יהיה ניתן להכריז סלאם עם 23-24 נק' וסלאם גדול עם 26 נק'. עפ"י תיאורית ה-splinter כאשר ה-10HCP מול ה-singleton או void שלך נמצאים ביד היריב, אתה צריך הרבה פחות HCP's כדי לעשות משחק מלא או סלאם. אתה חושב במונחים של החפיסה שמחזיקה רק 30HCP ומכריז בהתאם. פתאום, 26HCP לצד שלך פירושו סלאם ולא משחק מלא.																		
		<table><tr><th>למשחק</th><th>דרושים</th><th>למשחק בסלאם</th><th>דרושות</th><th>למשחק בסלאם</th><th>דרושות לפחות</th></tr><tr><td>בסלאם</td><td>כל האסים וכל המלכים</td><td>עם חלוקות מאוזנות</td><td>37HCP</td><td>סלאם גדול בסדרה</td><td>36 נק' כולל נק' חלוקה</td></tr><tr><td>בסלאם קטן</td><td>ארבעה מתוך 5 האסים</td><td>סלאם קטן עם חלוקות מאוזנות</td><td>33HCP</td><td>סלאם קטן בסדרה</td><td>32 נק' כולל נק' חלוקה</td></tr></table>	למשחק	דרושים	למשחק בסלאם	דרושות	למשחק בסלאם	דרושות לפחות	בסלאם	כל האסים וכל המלכים	עם חלוקות מאוזנות	37HCP	סלאם גדול בסדרה	36 נק' כולל נק' חלוקה	בסלאם קטן	ארבעה מתוך 5 האסים	סלאם קטן עם חלוקות מאוזנות	33HCP	סלאם קטן בסדרה	32 נק' כולל נק' חלוקה
		למשחק	דרושים	למשחק בסלאם	דרושות	למשחק בסלאם	דרושות לפחות													
בסלאם	כל האסים וכל המלכים	עם חלוקות מאוזנות	37HCP	סלאם גדול בסדרה	36 נק' כולל נק' חלוקה															
בסלאם קטן	ארבעה מתוך 5 האסים	סלאם קטן עם חלוקות מאוזנות	33HCP	סלאם קטן בסדרה	32 נק' כולל נק' חלוקה															
המפתח לביצוע חוזה NT הינו כוח טבעי של HCP (4). בד"כ דרושות 33HCP לביצוע חוזה של 6NT. החזקת 4 אסים ו-4 מלכים תביא ל-8 לקיחות, אך לנסיכים ולמלכות ערך יקר. כאשר הם לצד האסים והמלכים ערכם לעתים קרובות יהיה שווה לערכם של המלכים והאסים. רצף של A K Q J יביא ל-4 לקיחות. העלאה מיידיית של 4NT בהכרזת NT משוחקת בד"כ ככמותית-Quantitative, ומבקשת מהשותף להעריך את ידו. אם ניקוד ידו מקסימאלי יכריז 6NT (ללא קשר למספר האסים והמלכים שבידו).																				
33	לביצוע חוזה 6NT דרושים 33 HCP ולא 4 אסים ו-4 מלכים	כאשר הנך רואה את קלפי הדומם, הוסף את מספר ה-HCP שבידך לאלו של הדומם, ואת מספר הנק' בקלף ההובלה, וכל שניתן להיווכח מן ההכרזות. הפחת התוצאה מ-40, וכך יהיה לך אומדן טוב היכן ממוקמות שאר הנקודות החסרות.																		
40	היכן נמצאות שאר הנקודות?	אם אתה מתכוון להכריז 2NT, אתה אמור לקבל 22-24 HCP וחלוקת No-Trump. זה לא המקרה כאשר אתה מכריז 2♥ או 2♠. מה שקריטי הם מפסידים מהירים ולקיחות מהירות, לא נקודות! מה שדרוש? כדי לפתוח 2♣ ואז להכריז Major צריך לפחות 5 קלפים ב-Major, לא יותר מ-4 מפסידים ומינימום של 4 לקיחות מהירות (A=1, K=½, KQ=1);																		
4-4	לאחר פתיחת 2♣, האם אתה מהכריז 2NT או ב-Major?	כאשר אתה פותח 2♣, האם אתה צריך ל-re-bid 2NT או 2 בסדרת Major? אם אתה מתכוון להכריז 2NT, אתה אמור להחזיק 22-24 HCP וחלוקת No-Trump. זה לא המקרה כאשר אתה מכריז 2♥ או 2♠ ב-Major. מה שקריטי הם מפסידים ולקיחות מהירות, לא נקודות! מה דרוש? כדי לפתוח 2♣ ואז להכריז Major צריך לפחות 5-קלפים ב-Major, לא יותר מ-4 מפסידים ומינימום של 4 לקיחות מהירות (A=1, K=½, KQ=1);																		
44	Re-bid אחרי פתיחת 2♣	אם אתה בטוח ב-80 אחוז מה יהיה החוזה הסופי שלך אז פשוט לך קדימה והכרז אותו. מספיק טוב! כל פיסת תיאור שאתה נותן לשותף שלך, אתה נותן גם ליריבים שלך. הכרזות נוספות יאפשרו ליריבים לדעת איך להגן, ובמיוחד מה להוביל.																		
80	הערכה של 80%-מה יהיה החוזה הסופי	עם שני (2) קלפים בסדרה שהוכרזה ע"י היריבים, אתה צריך להכפיל לעונשים. עם קלף אחד (1) בסדרה שלהם עובר-pass, ועם אפס (0) קלפים בסדרה שלהם, התחרה גובה-5. הכלל מגיע מ-Negative Slam Doubles, המשמשים כדי להחליט אם להקריב, או לא. מעל הכרזת סלאם, היד השנייה מכפילה כדי לשלול לקיחות הגנתיות אבל עוברת עם לקיחה אחת או יותר. אם היד השנייה מכפילה, אז היד הרביעית עוברת עם שניים או יותר לקיחות הגנתיות אבל מקריבה עם אפס או אחת. אם היד השנייה עוברת, גם היד הרביעית עוברת עם לקיחה אחת או יותר, אך מכפילה ללא לקיחות. עכשיו היד השנייה מקריבה אם יש לו רק לקיחה אחת אבל עוברת עם שתיים או יותר.																		
210	במכרז תחרותי כאשר היריבים הכריזו בגובה-5, האם אתה מתחרה, מכפיל או עובר-pass.																			

חוק / כלל	נושא	פירוט															
נמוך ראשון	משחק הדומם	אל תשחק את הקלף הנמוך ביותר שלך ראשון. הרוב המכריע של שחקני ברידג' לא טורחים לנתח כל מהלך, כך כאשר היד נראית פשוטה הם משחק אותה באופן שגרתי ואוטומטי. החוקים של Duplicate Bridge אומרים כי כאשר הכרוז אומר לדומם לשחק נמוך, הדומם חייב לשחק את הקלף הנמוך ביותר בהזדמנות הראשונה, אבל העובדה הפשוטה היא שזה בדיוק מה שהוא עושה בכל פעם שהוא משחק בלי לחשוב, לעיתים קרובות למדי עם השלכות חמורות.															
שני נמוך	משחק המגן	בדרך כלל שים קלף נמוך (והכרח הכרוז לנחש) ואל תזכה בקלף גבוה גם אם ביכולתך. כלל זה נכון גם אם באפשרותך לזכות בלקיחה ע"י חיתוך-סמוך על יד שותפך. לרוב יהיה זה נכון לחתוך אחרי קלף גבוה. אם תחתוך ביד שנייה או שלישית לפני קלפים גבוהים, תאפשר ליריב להשליך קלף נמוך ואז: 1. כנראה שחתכת לקיחה שהייתה יכולה להיות של שותפך. 2. החלשת את כוח השליטים של ההגנה.															
שני נמוך	חריגים	כמגן ביד השנייה יש לשחק בדרך כלל נמוך, למעט המצבים הבאים" מובן מאליו " ו" פחות מובן מאליו " : 1. כדי לקחת את הלקיחה הקובעת, לא להיתפס מנמם; במהירות כדי לתפוס את ההובלה כדי לתת לשותף חיתוך; 2. כדי לנצל את הלקיחה שעשויה להיעלם, יש בידך K54 ובדומם יש Q7 והכרוז מוביל קלף נמוך מהיד הסגורה; 3. שימור כניסה אפשרית לידו של השותף, המגן האחר; משחק " יד שנייה, גבוה " יכול גם להרוס את התקשורת של הכרוז - אם הכרוז מתחמק מהמכובד שלך הוא ייכנע ללקיחה נוספת; אם הוא יזכה הוא יאבד כניסה חיונית. אם בדומם יש רק קלפים נמוכים בסדרה של הכרוז, זה לעתים קרובות נכון לשחק גבוה מהחזקות כמו Jx או אפילו Kxx ...															
שני גבוה	משחק הכרוז	הכללים של שני נמוך של היד השנייה ושלישי גבוה של היד השלישית חלים רק על 2 המגנים.															
מתי-שני גבוה/שני חותך	משחק המגן	למרות הכלל "שני נמוך", עליך לשחק קלף בכיר ע"מ לקבל מיד את ההובלה, כאשר הכרוז הוביל קלף נמוך לכיוון הדומם עליך לזכות בלקיחה ביד השנייה במקרים הבאים: 1. בלקיחה זאת תפיל את החוזה; בידך לקיחות נוספות ובטוחות ע"מ להפיל החוזה. 2. קיים חשש שאם לא תזכה בעיתוי זה בלקיחה הקובעת, אתה עלול לא לזכות בה כלל. 3. ידוע ממהלך ההכרזות כי בידי היריב סדרה ארוכה ואיכותית שעליה ישליך את כל הקלפים המפסידים שלו. בנסיבות אלו, על היד השנייה לעלות אפילו עם ה-A. 4. במהירות כדי לתפוס את ההובלה כדי לתת לשותף חיתוך. 5. כדי לנצל את הלקיחה שעשויה להיעלם, יש לך K54 ובדומם יש Q7 והכרוז מוביל נמוך מהיד הסגורה. 6. שימור כניסה אפשרית לידו של השותף, המגן האחר.															
היד המסוכנת	משחק המגן	כמגן, כאשר אתה היד המסוכנת, התעלם מהכללים הנורמליים וכעת יד שנייה משחקת גבוה כדי למנוע מהכרוז להתחמק מההובלה לידו של השותף. אתה לא תהיה פופולרי כמגן שעושה את המשחק הזה (מדי פעם).															
SQOT	Suit Quality Overcall Test	מבחן מנחה לאיכות סדרת ה-Overcall (אינו מובטח ב-100%) מתי להכריז Overcall ומתי Pass. הוסף את מספר הקלפים בסדרה למספר המכובדים בסדרה כולל ה-T, דהיינו: A, K, Q, J, T. התוצאה תיתן לך את גובה ה-overcall האפשרי. היה זהיר, במיוחד במצב פגיעות. האיכות הכוללת של שאר היד חשובה בדיוק כמו הסדרה שאתה רוצה להכריז overcall איתה. רעיון זה ניתן לשימוש ב-overcalls פשוט או Weak Jump Overcalls (5-10 נק' עם סדרה טובה של 6 קלפים. דוגמאות: <table border="1"> <tr> <td>הסדרה</td><td>SQOT</td><td>גובה ה-Overcall</td></tr> <tr> <td>A8753</td><td>6</td><td>Pass</td></tr> <tr> <td>A97432; KQ764; AT852; AQ753</td><td>7</td><td>1</td></tr> <tr> <td>AKQ84; AQ9652</td><td>8</td><td>2</td></tr> <tr> <td>KJT832</td><td>9</td><td>3 = weak jump overcall אם לא פגיע; אם פגיע-מחייב 7 קלפים בסדרה</td></tr> </table>	הסדרה	SQOT	גובה ה-Overcall	A8753	6	Pass	A97432; KQ764; AT852; AQ753	7	1	AKQ84; AQ9652	8	2	KJT832	9	3 = weak jump overcall אם לא פגיע; אם פגיע-מחייב 7 קלפים בסדרה
הסדרה	SQOT	גובה ה-Overcall															
A8753	6	Pass															
A97432; KQ764; AT852; AQ753	7	1															
AKQ84; AQ9652	8	2															
KJT832	9	3 = weak jump overcall אם לא פגיע; אם פגיע-מחייב 7 קלפים בסדרה															

חוק / כלל		נושא	פירוט
סך כל הלקיחות		הכרזות תחרותיות (להכריז או לא). החוק יותר מדויק כשמספר הנקודות שווה בין היריבים.	במשחק בסדרה, סך הכל מספר הלקיחות שניתן להיות מושג על ידי שני הזוגות = סכום השליטים בשתי הסדרות הטובות ביותר שלהם. סך הלקיחות אצל 2 הזוגות=סך השליטים שהם מחזיקים. אם לך ולשותפך התאמה של 8 קלפים, וכך גם ליריבים-יש סה"כ 16 שליטים - מסקנה שיש יחד 16 לקיחות (אם נבצע 9 לקיחות ב-Spades הם יבצעו 7 ב-Hearts. אם נבצע 8 לקיחות ב-Spades הם יבצעו 8 ב-Hearts וכו'. כלל זה יעזור לך לחשב האם כדאי להכריז במצב שחלוקת הנקודות שווה (או לרעתך): אם יש לשני הצדדים 9 קלפים ביחד הם יכולים להגיע לחוזה בגובה 3! אם יש להם 10 קלפים הם יכולים להיות בחוזה בגובה 4!
		מתני- שלישי גבוה	כנגד חוזה NT
שלישי גבוה	משחק היד השלישית		כאשר שותפך מוביל K ובידך A Doubleton (Ax), עליך לזכות בלקיחה עם ה-A (overtake), לשותפך ה-Q בסדרה.
			כאשר שותפך מוביל Q ובידך ה-A וה-K לא בדומם, עליך לזכות ב-A, כי ייתכן שה-Singleton K וה-A ייחתך!
			כאשר שותפך מוביל K ובידך A Doubleton (Ax), עליך לזכות בלקיחה עם ה-A (overtake), לשותפך ה-Q בסדרה.
			כאשר שותפך מוביל Q ובידך ה-A וה-K לא בדומם, עליך לזכות ב-A, כי ייתכן שה-Singleton K וה-A ייחתך!
			כאשר שותפך מוביל K ובידך A Doubleton (Ax), עליך לזכות בלקיחה עם ה-A (overtake), לשותפך ה-Q בסדרה.
חוק / כלל		פירוט	
משחק בחוזה הלא נכון		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.	
הכרזה שנייה-תכנון ההכרזות		ללא ספק, בתור שחקן טוב, חשוב על ההכרזה שנייה שלך עוד לפני שביצעת את ההכרזה הראשונה. זה נכון בדרך כלל בין אם אתה מבצע הכרזת פתיחה, Overcall או כמשיב להכרזת פתיחה.	
חוזה ב-NT או ב- minor		ביד מאוזנת חוזה של 3NT יותר טוב מ-5 ב- minor. בתחרות Top-Bottom במיוחד חשוב לשחק NT ולא ב- minor.	
קלף גבוה מהיד הקצרה		למניעת חסימה, כאשר רצף קלפים גבוהים מחולקים בין 2 הידיים, שחק קודם בקלפים הגבוהים מהיד שבה הסדרה קצרה יותר. כך עם: Q-J-7-6 מול K-3-2 שחק את ה-K בתחילה; T-8-4 מול Q-J-5-3-2 שחק את ה-T בתחילה.	
תשכח הכלל של משחק קלף גבוה מהיד הקצרה עם שפע כניסות		תשכח את הכלל של משחק קלף גבוה מן היד הקצרה כאן, כל עוד יש לך שפע של כניסות. עם AJ3 מול K986542 שחק קודם את ה-K ואז ייתכן שתוכל לעקוף את ה-J אם הסדרה תתחלק 3-0 בצורה גרועה.	
משחק היד השלישית		קח את הזמן שלך לפני משחק היד השלישית בלקיחה הראשונה. זה לעתים קרובות המשחק החשוב ביותר שאתה תעשה בכל היד.	
קלף גבוה מהיד הקצרה גם בהגנה		גם כשאתה מגן אתה צריך לדבוק בכללים של הכרוז של משחק הקלף הגבוה מיד הקצרה, כך שאם השותף מוביל בקלף הרביעי מלמעלה ובידך A-Q-6, וודא שאתה תזכה בלקיחה הראשונה עם ה-A ותחזור עם ה-Q (קלפים גבוהים מהיד הקצרה) כך אתה לא תקבל חסימה. אתה יודע ששותפך הוא היד הארוכה כי הוא הוביל את הסדרה.	
הובלה בקלף שליט		אם לא מתבקשת הובלה אחרת אז הובל בשליט - זה בדרך כלל יהיה בטוח.	
		הובלה בשליט היא בדרך כלל יעילה כנגד חוזים חלקיים מוכפלים.	
		בדרך כלל כאשר היריבים מכריזים עם ידיים חלוקתיות, הובלת הפתיחה הטובה ביותר היא בשליט.	
		הובלות בשליט יעילות בדרך כלל כנגד חוזים מוכפלים.	
לא להוביל מאורך דרך אורך		בהובלת הפתיחה זה בדרך כלל לא נכון להוביל מאורך דרך אורך. בדרך כלל זה לא נכון להוביל singleton כשידך ארוכה בשליט.	

חוק / כלל	פירוט
הובלה מתחת ל-A בחוזה בשליט	אל תוביל לעולם מתחת ל-A בחוזה עם שליט. הסיבה הברורה ביותר הינה האפשרות שביד הכרוז singleton בסדרה, אבל יותר חשוב, שותפך יניח מהובלתך כי ה-A לא בידך. ולמתקדמים: הזדמנות ראשונה למשחק הטעייה היא underlead מתחת ל-A, אבל אתה צריך להיזהר שלא להפסיד לקיחה או להיות "ברור מדי".
הובלה מתחת ל-A	אם עולה בבירור מההכרזות כי בדומם יש void, הובלה מתחת ל-A באותה סדרה עובדת בדרך כלל.
הובלה בסדרה עם מכובד	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.
מתי להימנע מהובלה בסדרה	באופן כללי כאשר קלפים מכובדים בסדרה מחולקים באופן שווה בין 4 הידיים, בדרך כלל עדיף להימנע מלהוביל את הסדרה. הובלת סדרה כזו גורמת לעתים קרובות לתת לקיחת יתר ליריבים. נסה במקום לגרום להם להוביל את הסדרה, כך שלצד שלך יהיה היתרון.
Doubleton (אי) הובלה מ-doubleton	אל תוביל מ-doubleton ובהחלט אל תוביל מ-doubleton ללא שליטה בסדרת השליט!
הגנת יד ה-pre-emptor	כלל אצבע טוב כדי להחליט אם להכפיל / להכריז או לא, הוא להניח כי כל לקיחה הגנתית המסופקת על ידי ה-pre-emptor היא בונוס.
עקרון הבחירה המוגבלת (Restricted Choice)	עפ"י ההסתברות: כאשר יריב משחק קלף מכובד יש להניח שהוא אינו מחזיק קלף מכובד צמוד לו (אלא אם מדובר באינדיקציה חזקה יותר כמו קלף הובלה).
שמירת אורך בהתאמה שווה לדומם (לכרוז) בעת השלכה	כאשר משליכים - discarding, יש לשמור על אורך בהתאמה שווה לדומם (לכרוז). אם בדומם יש ארבעה קלפים בסדרה (A-K-Q-8), ויש לך ארבעה קלפים (2-3-4-9) שאחד מהם (9) מתקבל על הדעת שיזכה בלקיחה, היה זהיר לגבי השלכות מתוך הסדרה הזאת.
עקרון הכוח המרוכז	כשכל התנאים האחרים שווים, מכובדים המרוכזים באותה סדרה שווים יותר מאלה המתחלקים בין סדרות שונות. בחוזה NT, הכרוז באופן מתון כאשר הקלפים מפוזרים על פני כל הסדרות; היה אגרסיבי יותר אם הכוח מאוחד.
מתי לא לכסות מכובד במכובד	כאשר הכרוז מוביל מכובד מתוך שני מכובדים ברצף, (אלא אם אתה יודע שלכרוז יש אורך בסדרה) המגן צריך לשחק נמוך על המכובד הראשון, אך עליו לכסות את המכובד השני. במקרה של ספק, שחק לפי הכלל הבא: כסה כאשר אתה יכול לראות שני מכובדים של היריב משמאלך או מכובד אחד מימינך; שחק נמוך כאשר אתה יכול לראות מכובד אחד של היריב משמאלך או 2 מכובדים מימינך. זכור שמטרתו העיקרית של כלל כיסוי מכובד במכובד היא כדי להגביה קלפים בינוניים שבידי ההגנה. אל תכסה כאשר אין מה להגביה!
ה-Major יותר חשוב מה-minor!	גם כאשר יש למשיב תמיכה טובה בסדרת ה-minor של שותפו הפותח, עליו להכריז תחילה הרביעייה ב-Major (אפילו בסדרה לא טובה).
עם תמיכה שווה ב-2 סדרות שותפך-חזור לסדרתו הראשונה	כאשר שותפך מכריז שתי סדרות ויש לך מספר שווה של קלפים לאחת מהסדרות, החזר את שותפך אל הסדרה הראשונה שהכריז, אפילו אם זה אומר לעלות בגובה ההכרזה.
הכרזת הסדרה החלשה יותר	עם בחירה של ניסיונות עזרה בסדרה למשחק מלא, בדרך כלל אתה מכריז את הסדרה החלשה יותר.
ההכרזה במצב של אי-התאמה	כאשר אין התאמה, ואין אפשרות למשחק מלא, הפסק להכריז. משחק ללא שליט אינו פתרון לאי-התאמה.
התאמה וחוסר התאמה	הכרוז גבוה כאשר יש התאמה. חוק סך הלקיחות יפעל לטובתך. אל תכריז גבוה כאשר אין התאמה. חוק סך הלקיחות לא יפעל לטובתך.
הכרזה מחייבת – את הפותח	הכרזת סדרה חדשה ע"י המשיב מחייבת כמעט תמיד (6) את השותף הפותח להכרזה נוספת. לעומת זאת, הכרזת סדרה חדשה ע"י הפותח אינה מחייבת שותפו ובד"כ יכריז המשיב Pass.
שמירת כניסות במשחק NT	כאשר באפשרותך לזכות בלקיחה בכל אחת מהידיים, שמור את הקלף הגבוה ביד שבה אתה עשוי להצטרך לכניסה במשך המשחק.
עוצר/עוצרים בידך	אל תכריז 1NT Overcall בלי עוצר (רצוי 2) בסדרת הפותח. אל תכריז 1NT מעל overcall בלי עוצר (רצוי 2) בסדרת ה-overcaller.
חוק החלוקה של Culbertson	אם ידך והיד בדומם הינן חלוקתיות מאוד עם singleton בכל אחת משתי הידיים, צפה שגם ידי היריבים יהיו חלוקתיות באופן מוזר. צפה שקלפי השליט שלך יתחלקו 1-3 ולא 2-2.
אל תסתמך על Q או J בסדרה בה היריבים הכריזו ותמכו	כאשר היריבים הכריזו ותמכו זה בזה ויש בידך J או Q בסדרה שלהם, אל תספור נקודות עבור אותם מכובדים. מכובדים משניים יכולים לקחת לקיחות בהגנה, אבל לעתים רחוקות ייקחו כאשר אתה הכרוז.
קבל את ההחלטה בעצמך	כאשר אתה יודע מה לעשות- עשה זאת. אל תגרום לשותפך לנחש.

חוק / כלל	פירוט
Unattended Strong Suits – ללא התערבות בסדרות חזקות	כאשר הכרוז מתעלם מסדרה חזקה בדומם חסרת מכובד אחד, הנח שלכרוז יש את המכובד. אם הוא לא, זו תהיה הסדרה הראשונה בה היה מוביל – הכלל של "סדרות חזקות ללא התערבות".
ניסיון להשיג לקיחה נוספת	באופן כללי, כאשר אתה מנסה לזכות בלקיחה נוספת, בחר לשחק בסדרה חסרה A או K לפני אחת חסרת Q.
כמגן, מה תשליך	כאשר יש סדרה צדדית קצרה בדומם והכרוז מושך את כל השליטים של הדומם, המסקנה היא כי שלכרוז אין מפסידים בסדרה זו כדי לחתוך. המשמעות: זה בטוח להשליך את הסדרה.
השלכה או over-ruff	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.
אל תזיק בניסיון לסמן-לאותת	כלל 1 בעת השלכה - אל תזיק! אל תוותר על לקיחה בניסיון לסמן-לאותת.
חיתוך צולב	באופן כללי, כאשר אתה מבצע 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.
חיתוך מפסידים ביד הקצרה	יש לחתוך מפסידים ביד בה סדרת השליט קצרה. העיתוי: לפני משיכת השליטים. יוצא דופן: היפוך הדומם
טכניקה של פיתוח סדרה ע"י חיתוך	לביצוע טכניקה של פיתוח סדרה ע"י חיתוך עליך: 1. לספור הקלפים שיצאו בסדרה הצדדית; 2. למשוך שליטים ברגע שהסדרה הוגבהה. 3. לשמור על כניסות לביצוע החיתוכים וכניסה נוספת כדי ליהנות מהקלפים שהגבהה.
טכניקה של פיתוח סדרה ע"י חיתוך	לביצוע טכניקה של פיתוח סדרה ע"י חיתוך עליך: 1. לספור הקלפים שיצאו בסדרה הצדדית; 2. למשוך שליטים ברגע שהסדרה הוגבהה. 3. לשמור על כניסות לביצוע החיתוכים וכניסה נוספת כדי ליהנות מהקלפים שהגבהה.
ביצוע 2 חיתוכים	כדי להבטיח 2 חיתוכים, בדרך כלל חתוך הראשון בקלף נמוך והשני גבוה; אבל לא אם אתה רוצה לוודא את 2 החיתוכים.
שליט גבוה ביד הקצרה	השאר שליט גבוה ביד הקצרה, בדרך כלל בדומם שיתכן שתצטרך אותו ככניסה להגיע אל הדומם מאוחר יותר.
עיתוי משיכת שליטים	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.
עיתוי הפסד וודאי של לקיחה	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.
שים לב לגורמים נוספים מעבר לנקודות	נקודות לא גורמות ללקיחות. נקודות הקלפים הגבוהים (HCP) הם רק קו מנחה גס מאוד, וכמעט אינן כל כך חשובות כמו גורמים אחרים. שכח את הנקודות, והסתכל על התאמה. הסתכל על סדרות ארוכות, סדרות טובות, לקיחות פוטנציאליות, איכות היד, מיקום וחלוקה.
הכרז ראשון 1NT	אם ה-HCP מחולקות באופן שווה בין 2 הצדדים וההכרזה של 1NT היא בכלל הגיונית בהתבסס על חלוקה ועוצרים, הכרז אותה לפני שהיריב שלך יקבל הזדמנות להכריז אותה. במצב כזה, בדרך כלל יש יתרון להכריז על 1NT לעומת התגוננות מפני 1NT.
הכפלת חוזים בגובה נמוך	באופן אירוני, בדרך כלל בטוח יותר להכפיל חוזים בגובה נמוך מאשר הכרזות מרצון בגובה רב.
ALPS	אם השותף שלך ביצע הכרזת overcall במהלך המכרז, זכור להוביל את הסדרה שהכריז השותף (ALPS-Always Lead Partner's Suit).
ARYPS	Always Return Your Partner Suit = שחק בחזרה בסדרה בה השותף הוביל, אולי הוא מחפש חיתוך או שהוא רוצה להגיע לביסוס סדרתו. או שהשותף יכול לקבל חיתוך כי הוא הוביל מקוצר ולבסוף זה טוב למורל השותפות לכבד את הובלת השותף.
High Fives	עם שתי חמישיות בכל המצבים, אם בפתחה, במענה או overcalling עליך להכריז את הסדרה הגבוהה ראשונה.
M.U.D. – Middle-Up-Down	משלושה קלפים נמוכים, הובל בלקיחה הראשונה מהאמצעי; בשנייה בגובה ובשלישית מהנמוך וכך יבחין שותפך בין doubleton לבין 3
Directional Asking = DAB Bid הכרזת שאלה כיוונית	אתה ושותפך מכריזים minor והיריבים overcalls ב-Major. אתה עדיין מתאר לעצמך את הסיכויים ל-3NT. השתמש ב-DAB הכרז את סדרת היריבים לחיפוש עוצרים בסדרה זו - אם ביד השותף העוצרים הדרושים יוכל כעת להכריז 3NT. אם היריבים נכנסים למכרז שלך, ואתה עדיין רוצה להיות בחוזה NT ואתה מודאג מהסדרה שלהם השתמש ב-DAB על ידי הכרזת הסדרה שלהם המבקשת השותף להכריז NT עם לפחות Qxx או Jxx בסדרת היריבים כי יש לך חצי עוצר בעצמך.

חוק / כלל		פירוט			
Penalty Double		לאחר שאחד השותפים ביצע Overcall דו-ספרתי, כל Double של שותפו הוא Penalty ועליו להכריז pass, לא משנה מהי חלוקתו וכוחו.			
TAFP		Try and Find Partner עם יד גרועה מאוד נסה למצוא השותף ובצע הובלה בסדרה קצרה.			
RONF		לאחר שהכרזת preempt, ושותפך מכריז או סדרה חדשה מתחת לגובה משחק מלא או " 2NT ", אתה לא יכול לעבור-pass. זכור את ראשי התיבות "RONF" (Raise Only Non-Force) (העלה רק ללא כוח). שום דבר אחר מאשר העלאה בסדרת ה-preempt הוא מחייב אל תסבול מתסמונת Singleton Syndrome במקום שאתה נכנס לפאניקה כאשר יש בידך singleton בסדרת השותף והשותף מכריז אותה פעמיים - אל תיבהל ועזוב השותף לבצע החוזה שלו.			
singleton או doubleton		אם יש לך singleton או doubleton ביד עם מעט שליטים (בדומם בדרך כלל) אז זה סימן ברור לעכב את משיכת השליטים ולעשות כמה חיתוכים ביד הקצרה תחילה, בזמן שיש לך כמה שליטים שם.			
Terence Reese's maxim		אל תכפיל עבור עונשים עד שתגיע לחוזה המקסימלי שהשותפות שלכם יכולה להשיג. אל תכפיל מוקדם מדי, אתה עשוי לקבל הזדמנות להכפיל ברמה גבוהה יותר.			
ABCD'S	סימן לזיכרון בהערכת היד	A	Aces	אסים ומלכים	(קונטרולים): בלעדיהם היד חלשה בהרבה יותר
		B	Bidding	הכרזה	הכרזה שלנו ושל היריבים
		C	Concentration	ריכוז קלפים גבוהים	ריכוז של הקלפים הגבוהים (קלפים גבוהים עוקבים טובים מקלפים גבוהים מפוזרים או מקלפים גבוהים בסדרות קצרות ידיים חלוקתיות חזקות מידיים מאוזנות
		D	Distribution	חלוקה	עשיריות ותשיעיות משפרות מאוד את איכות הסדרה
		S	Spot cards	עשיריות ותשיעיות	

מספר קלפי היריב		עקיפה או נפילה		מספר קלפי היריב		עקיפה או נפילה	
כללי עקיפה	נוסחה כללית לעקיפה (9)	2	שחק על נפילה	5 או 6 (8)	עקוף כנגד ה-K או ה-Q אך לא כנגד ה-J		
		3 או 4	עקוף כנגד ה-K אך לא כנגד ה-Q או ה-J	7	עקוף כנגד ה-K, ה-Q וה-J		
כלל אצבע	לכרוז	שחק תמיד וקודם כל לפי ההיגיון. אם אתה רואה רק אפשרות אחת כדי לבצע את החוזה, שחק כאילו זה המצב.					
	למגן	כאשר אפשר להפיל את החוזה רק אם לשותף יש קלף מסוים, עליך להניח שיש לו את הקלף ולשחק בהתאם לכך.					

חוק / כלל		נושא	פירוט
The Odd-Even (1)		חלוקות קלפים בסדרה	כאשר ליריבים מספר בלתי זוגי של קלפים בסדרה, החלוקה בעלת הסיכוי הרב ביותר היא החלוקה השווה ביותר. לדוגמא: אם ליריבים יש 5 קלפים בסדרה, הם יתחלקו 3-2. כאשר יש ליריבים מספר זוגי של קלפים בסדרה, החלוקה בעלת הסיכוי הרב ביותר היא החלוקה הבלתי שווה. לדוגמא: אם ליריבים יש 6 קלפים בסדרה, ברוב המקרים הם לא יתחלקו 3-3 אלא יתחלקו 4-2. (2)
זוגי/לא-זוגי		חלוקות קלפים בסדרות	באופן כללי, סדרות עם מספר קלפים זוגי בידיים של היריבים כנגדך מתחלקות גרוע וסדרות עם מספר קלפים לא-זוגי מתחלקות היטב, כך אם יש להם 4 קלפים בסדרת השליט סביר יותר שיתחלקו 3-1 מאשר 2-2 ואם יש להם 5 קלפים בסדרת השליט סביר יותר שיתחלקו 3-2 מאשר 4-1.
CRIFS		הכלל של לארי כהן במושב הרביעי- Cohen's Rule In Fourth Seat	בכל פעם שהמצב גבולי (כמו 10, 11, 12 HCP), העריך את היריבים שלך: אם אתה משחק כנגד Jeff Meckstroth ו-Eric Rodwell הידועים בשם Meckwell (או הזוג הטוב ביותר בתחרויות המקומיות שלך), אז תעבור pass. סביר להניח שתקבל ניקוד / תוצאה בינונית. מי צריך לפתוח ולהצטרך להילחם כנגד צמד מומחים שייאבק קשה על ניקוד משחק חלקי וישחק או יגן טוב?
S.O.S.		הדרישות ל- Takeout Double	S תמיכה (+3 קלפים) עבור כל הסדרות שלא הוכרוזו; O נקודות פתיחה או יותר; S קוצר (2 קלפים או פחות) בסדרת הפתיחה;

חוק / כלל	פירוט
כלל החשיבה	Larry Cohen כתב שהוא מאמין רק בכלל אחד: כלל החשיבה.
כלל השתקנים	אין לדון בברידיג' עם שותפך בזמן שאתה משחק. לקחת את נדר השתיקה של השתקנים יבטל 2 בעיות לעיל לפני שהן יתחילו; שמירת הניתוחים והוויכוחים למועד מאוחר יותר תאפשר לשפר את הריכוז ולהפחית את שיעור השגיאות. מומלץ לא לאפשר חריגים, מלבד מחמאה קצרה כמו 'שיחקת טוב'. כאשר שותפך השתמש בקונבנציה באופן בלתי צפוי, שחק את זה כמו שזה היה בשימוש או מובן עד שתהיה הפסקה מספיק ארוכה כדי להכין הסכם חדש. אם הבעיה היא לזכור ידיים לדיון מאוחר יותר, כתוב אותן.
מתי מותר לשקר לגבי היד	עפ"י Robert S. Todd: "ככל שהיד שלך חזקה יותר כך ה"כללים" פחות חשובים (או חלים) עליך. תרגיש חופשי יותר לשקר בהכרזות כאשר יש לך יד טובה!
הכרזה מוגזמת	כאשר מחזיקים התאמה טובה, הכרזה מעט גבוהה-מוגזמת היא בדרך כלל נכונה.
בחירת החוזה	נקודות בסדרות הקצרות שלך מצביעות על כך שמשחק ללא שליט-NT סביר, בעוד ש-singletons או doubletons ללא נקודות בהם נוטים לעתים קרובות לשחק בחוזה בסדרה.
ידי 7-2-2-2 ו-6-3-2-2	ידי 7222 ו-6322 הן מאוזנות – עשה פחות עם ידיים בצורות האלה, הן מלאות במפסידים.
חוקים קיימים מסיבה כלשהי	אל תתכנן או תנסה להציב-למקם את החוזה מוקדם במכרז. התחל בניסיון לעקוב אחר הכללים ולתאר את היד שלך.

הערות:

- (1) Odd = מספר אי-זוגי / Even = מספר זוגי
- (2) למשל, עקיפה פשוטה (50%) היא מוצלחת יותר מהסתמכות על חלוקה של 3-3 (36%), אך גרועה יותר מאשר הסתמכות על חלוקה של 3-2 (68%).
- (3) החוק מתאים גם להובלה נגד חוזה בסדרה (בתנאי שמדובר על קלף רביעי מלמעלה).
- (4) High Card Points = HCP - מספר נקודות הקלפים הגבוהים.
- (5) בכל פעם שביד השלישית רצף של קלפים גבוהים-יש לשחק את הנמוך מהרצף.
- (6) יוצאים מן הכלל: (1) כאשר הכרזתו הראשונה של המשיב היתה 1NT; (2) הפותח הכריז 1NT בסיבוב השני, והמשיב מכריז בגובה 2 סדרה חדשה הנמוכה מסדרתו הראשונה.
- (7) השיטה אפקטיבית יותר עם ידיים לא מאוזנות ועם התאמה של 8 קלפים או יותר בסדרת השליט. עם 3-קלפים, רק ה-A, K ו-Q לא מפסידים. עם פחות מ-2 קלפים, אז $AQ=$, $Kx=$, $KQ=1$, $K=1$, $Q=1$, $Qx=2$.
- (8) בהחזקת 8 קלפים בסדרה כולל A K J זה בדרך כלל עדיף לגבות את ה-A לפני עקיפה לכיוון ה-J, עם זאת בהחזקת K Q T עדיף בדרך כלל לעקוף ה-J ולאחר מכן לעקוף ה-T.
- (9) עקיפת חיתוך עדיפה לעתים קרובות על עקיפה פשוטה, כי גם אם היא נכשלת, הצלחת להיפטר ממפסיד בעת ביצועה.
- (10) ראו הרחבה בכתבת "כללי הובלה במשחק הברידיג", האתגר של שחקן ההגנה, בקישור: [הובלה](#).
- (11) מדוע ה-spades מכריע כאן? יש לך כוח מוגבל ואף אחד לא פתח לפניך. תוכלו אפוא להילחם על משחק חלקי שבו אתם רוצים להכריז גבוה יותר מהיריבים מבלי לעלות גבוה מדי. ללא ה-spades ייתכן שיהיה עליכם להכריז בגובה-3 והדבר נכון גם לגבי היריבים – ולנוכח האיזון – גובה-3 מסוכן. ככל שמספר קלפי ה-spades בידך גבוה, יותר בטוח לפתוח. כלל ה-15 ידוע בשם: "Pearson Points" ע"ש Don Pearson או "Cansino Count" ע"ש Jonathan Cansino.
- (12) ראו הרחבה בכתבת "Losing Trick Count – ספירת הלקיחות המפסידות" בקישור: [LTC](#).

בתודה רבה לכול המקורות לכללים ולחוקים בכתבה (ראה פירוט בכתבות הטיפים)