



# תחרות סימולטנית ארצית חוברת ניתוח ידיים אפריל 2024

ניתוח הידיים בוצע ע"י עדי אסולין  
אלופת העולם לנשים בדרגת תואר רב אמן בינלאומי

## תחרות סימולטנית ארצית - חוברת ניתוח ידיים אפריל 2024

ניתוח הידיים בוצע ע"י עדי אסולין, אלופת עולם מכהנת, בדרגת רב אמן בינלאומי

שלום יקירי ויקירותי, אני מקווה שתהנו, תפיקו תובנות, ותפרגנו לעצמכם ולשותף על המהלכים היפים שעשיתם, ותפעלו בחמלה והבנה על הטעויות. זכרו - כולם טועים גם השחקנים הטובים ביותר בעולם, השאלה האמיתית היא, איך אנחנו מגייסים את האנרגיה שלנו, תומכים בשותפה וממשיכים הלאה בריכוז ומיקוד ברגע הנוכחי.

אחרי התחרות נלמד מהטעויות, ונהפוך להיות גרסה קצת יותר טובה ממה שהיינו, ללא תלות בתוצאה שעשינו.

"אימון זה מכה שורש, כאשר הוא מבוצע כראוי, בהתמדה ולאורך זמן"

סוטר 14.1 מתוך היוגה סוטר של פטנג'לי

מזכירה לכם יש פוסט של ההתאגדות בפייסבוק לשאלות, תשתמשו בו 😊  
ניפגש מחר לשיעור ב zoom בשעה 13:30  
בנוסף, תמיד מוזמנים לפנות אלי במייל לכל שאלה/בקשה : Adi20437@gmail.com



עדי

תוצאות התחרות תופצנה בהקדם האפשרי לסניפים, וכן תתפרסמנה באינטרנט:

<http://www.bridge.co.il>

באתר ההתאגדות

**Board: 4 Dealer: W Vul: Both**

a Q4 © 63 .. AQJT75 § KJ5	<b>W</b> N E <b>S</b>	a AT876 © 874 .. 8 § 7642
a J53 © AT2 .. 643 § AQ98		a K92 © KQJ95 .. K92 § T3

אופציה ראשונה למכרז מכוונת יותר לשיטת חישוב טופ בוטום:

West	North	East	South
Pass	1 <sup>..</sup>	Pass	1 <sup>©</sup>
Pass	1NT	Pass	2S*
Pass	2 <sup>..</sup> *	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

\*2S = ניו מיינור פורסינג/ צ'אק בק סטיימן  
\*2<sup>..</sup> = שולל שלישייה בהארט

אופציה שנייה למכרז:

West	North	East	South
Pass	1 <sup>..</sup>	Pass	1 <sup>©</sup>
Pass	2 <sup>..</sup>	Pass	2 <sup>a*</sup>
Pass	2NT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	

**ניתוח ההכרזה**

מערב מתחיל את המכרז בפאס, אני יודעת שיש שחקנים שאוהבים לפתוח עם 11 נקודות אבל תזכרו שבדיג' זה משחק של לקיחות- הנקודות עוזרות לנו לשער כמה לקיחות ניקח, והיד של מערב בהערכת יד שווה אפילו נקודה פחות, בגלל החלוקה הכי מאוזנת במשחק של 3-3-3-3. מיד אחרי צפון פותח את המכרז ב1 דיאמונד ודרום עונה לו 1 הארט, מה שמעניין במכרז הנ"ל היא ההכרזה השנייה של הפותח, זכרו ששיטת החישוב הינה טופ-בוטום- זאת אומרת שאפילו ההפרש הכי מזערי בניקוד יכול לשנות לנו התוצאה.

כאשר אני מסתכלת על היד של צפון, ורואה חלוקה חצי מאוזנת עם 6 נקודות בסדרות השחורות, שטרם הוכרזו - אני מעדיפה להכריז בהכרזה שנייה 1NT (ולא 2 דיאמונד- יחד עם זאת כל מי שהכריז 2 דיאמונד, זאת גם החלטה טובה, שתביא לחוזה סופי דומה) **יתרון נוסף** להכרזה שנייה של 1NT: למשיב יותר קל להמשיך את המכרז למחוז חפצו.

המשיב יודע שיש משחק מלא, כי יש לו 12 נקודות איכותיות. השאלה הנשאלת האם לפותח יש שלושה קלפים בהארט, ואז החוזה הסופי העדיף יהיה 4 הארט, לכן דרום מכריז 2 קלאב, שיטת הצ'אק באק סטיימן/ ניו מיינור פורסינג- צפון עונה תשובה שלילית ומלאכותית 2 דיאמונד, אשר שוללת 3 קלפים בהארט, ודרום סוגר את המכרז ב 3NT.

**ניתוח אופציית המכרז השנייה:**

אחרי שהפותח הכריז 2 דיאמונד בהכרזה שנייה, המראה 12-14 נקודות ולפחות שישה קלפים בדיאמונד. המשיב - גם כאן רוצה להיות במשחק מלא, אבל ראשית הוא רוצה לברר שני דברים חשובים שמשפיעים לו על ההכרזה.

1. האם לפותח יש שלושה קלפים הארט?
2. במידה ולפותח אין שלושה קלפים בהארט, האם יש לו עוצר בקלאב- כדי שנוכל לשחק 3NT

המשיב צריך לחשוב איזו הכרזה יצירתית הוא יוכל להכריז שגם תברר את הנושאים הנ"ל, וגם תהיה הכרזה שמחייבת לפחות לסיבוב נוסף.

ההכרזה שעונה על כל התנאים הללו- הינה 2 ספייד. מכיוון שהפותח שלל 4 ספיידים, בהכרזתו השנייה, אז ברור לשני הצדדים שהם לא מחפשים משחק מלא בספייד, וזאת הדרך של דרום להראות יד של משיב חזק, המראה חמישייה בהארט, כוח בספייד- והחשוב מכל מחייבת למשחק מלא. לצפון אין התאמה בהארט, ויש לו עוצרים בסדרת הקלאב לכן הוא מכריז 2NT ודרום יכול לסגור ל3NT

**ניתוח משחק היד**

בהכרזה הראשונה: קלף ההובלה נוטה יותר להיות 7<sup>a</sup> הכרוז סופר אחרי ההובלה לקיחה אחת בטוחה בסדרת הספייד, ועוד 6 לקיחות בטוחות בסדרת הדיאמונד. כדי לבצע את המשחק הוא צריך לייצר עוד 2 לקיחות פוטנציאליות, במבט ראשוני הן ככל הנראה יגיעו מסדרת הארט, תזכרו שהמטרה שלנו בטופ בוטום, אם כולם מגיעים לאותו החוזה היא לעשות כמה שיותר. כאשר הכרוז מנתח את המשחק לפני שהוא משחק את הטריק הראשון, הוא צריך לחשוב

על הסכנות שעורבות לו והאם הוא יכול למנוע אותן. הסכנה שמהדהדת בראשי - זה האם יש לי עוצר אחד בסדרת הספייד, או שני עוצרים. זה תלוי במיקום של האס ספייד.

לכן בטריק ראשון מהדומם אני יכולה לשחק את ה9<sup>a</sup> - כדי להבין את מצב הקלפים יותר טוב, מערב משחק את הJ<sup>a</sup>, ומשהו בתוכי קצת נירגע - כי אני מבינה שככל הנראה, מזרח הוביל רביעי מלמעלה.

על הכרוז לפתח את סדרת הארט, לפני שהוא מנקה את הדיאמונדים, כדי לשמור על מעברים במשחק.

בטריק 2, הוא משחק הארט מיזו- לכיוון הK<sup>©</sup>, עם היד של מערב הייתי עושה עיכוב אחד עם האס, כי עדיין לא ברור ב100 אחוז מה לשחק (אם לפתוח את הקלאב או להמשיך ספייד), אחרי שהכרוז משחק דיאמונד לכיוון המלכה, ועוד הארט לכיוון המלכה- ההגנה לוקחת את האס הארט.

על המגן במערב מוטלת אחריות גדולה- תזכרו כל טריק חשוב, ובגלל שאנחנו רואים שה10 הארט יפול, ותהיה פה חגיגה של דיאמונדים והארטים עלינו לפעול מהר.

על מערב להוריד את האס קלאב, ולראות סימון מהשותף, ברגע שהשותף לא מעודד, עליו לעבור לסדרת הספייד ולהגביל את הכרוז ל10 לקיחות.

כרוזים שיבצעו 11 לקיחות יהנו מתוצאה מקסימלית.

ישנה הגנה אחת שיכולה להצמיד את הכרוז ל9 לקיחות, שהיא יותר צפויה לקרות במכרז השני. הובלה ב6 קלאב, כאשר מערב יקח עם האס קלאב ויעשה סוויץ לסדרת הספייד.

הגנה שתזכה את מזרח - ומערב בתוצאה מקסימלית.

(וגם לא חתך אותו), לכן הנסיך הארט ככל הנראה יושב במזרח. הכרוז משחק מהדומם או את הספייד הרביעי או את הקלאב הרביעי לכיוון החיתוך – בדרך ללקיחה השמינית.

**Board: 5 Dealer: N Vul: N-S**

a Q943 © T .. Q985 § 8652	<b>N</b> W E <b>S</b>	a T852 © J432 .. T6 § JT7
a J6 © 875 .. AK74 § AK93		a AK7 © AKQ96 .. J32 § Q4

West	North	East	South
---	Pass	Pass	1©
Pass	Pass	Pass	

**ניתוח ההכרזה**

דרום פותח 1 הארט, למערב אין אופציה להתערב בשום הכרזה הניראת לעין למרות הניקוד, צפון מכריז פאס ומזרח- מרגיש המאושר באדם (בטוח בתוך תוכו שצפון דרום פספסו משחק מלא) לכן מכריז פאס במהירות.

מי שיושב בדרום ויחליט לשדרג את ידו, ולפתוח 2NT יפסיד בגדול. צפון עם 4 נקודות ירצה כבר להרים למשחק מלא, לכן הוא ישאל את הפותח לרביעיות במייג'ור באמצעות סטיימן/ פאפייט סטיימן – וצפון ודרום יסיימו בחוזה חסר סיכוי של 3NT, אשר נופל מינוס 2 מלמעלה בהגנה נכונה.

**ניתוח משחק היד**

נגד חוזה של 1 הארט, מערב מוביל באחד האסים, נניח A §. בהגנה טובה ממשיך K §, ועוד קלאב, הכרוז חותך ביד הארוכה.

ומתחיל להוציא שליטים – כי אומנם ליריבים יש יותר שליטים, אבל לפי תורת הסיכויים הם מתחלקים ככל הנראה 4-3, אז עדיף להוציא למגנים 3 סיבובי שליט כדי שלא ישתמשו בכוח שלנו נגדנו.

הכרוז מוריד שלושה סיבובי שליט, שם לב כי הנסיך בהארט עדיין לא נפל, לכן אין לו סיבה לשחק את הארט הרביעי, והאחרון שנישאר לו בידו. הכרוז עובר לסדרת הספייד. משחק קלפים גבוהים מהיד הקצרה. אס וקינג ספייד ולאחר מכן עוד ספייד לכיוון המלכה. וכעת הוא מבחין שמערב לא משרת



**Board: 9 Dealer: N Vul: E-W**

a	AKQT752	a	AT96
..	82	..	643
§	AJ54	§	KT65
a	Q75432	..	Q9
..	Q93	§	K762
§	K762	a	KJ8
		..	J98
		..	AJ74
		§	T83

West	North	East	South
---	1 <sup>Ⓢ</sup>	Pass	2 <sup>Ⓢ</sup>
Pass	2 <sup>a*</sup>	Pass	2NT
Pass	3 <sup>a*</sup>	Pass	4 <sup>Ⓢ</sup>
Pass	Pass	Pass	

2<sup>a\*</sup>=הכנה לשורת טרייל ביד  
 \* 2NT = Relay bid - הכרזה שאין בה הרבה אינפורמציה בדר"כ, ומבקשת משותף לתאר את היד שלו  
 \* 3<sup>a\*</sup>= קוצר בספייד - סלאם טרייל  
 \* 4<sup>Ⓢ</sup>= יש כוח מבוזבז בספייד

תרחיש שני: יותר אגרסיבי

West	North	East	South
---	1 <sup>Ⓢ</sup>	Pass	2 <sup>Ⓢ</sup>
2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>a</sup>	Pass
Pass	5 <sup>Ⓢ</sup>	Pass	Pass
Pass			

\* 3<sup>a\*</sup>= קצר בספייד - סלאם טרייל

**ניתוח ההכרזה**

לצפון יש יד ששווה כ-8 וחצי לקיחות - הוא לא היה רוצה להתחיל ב-4 הארט בהכרזה ראשונה, ולחסום את תהליך המכרז-אולי יש לשותפות סלאם. לכן הוא פותח 1 הארט, דרום מחזיק 10 נקודות עם חלוקה של 4-3-3-3, בה ברוב המקרים אני אוטומטית מורידה נקודה, כך שתשובתו הינה 2 הארט. צפון עדיין לא מתיימש ועם נקודות מתאימות ניתן לעשות סלאם (לדוגמה A דיאמונד וK קלאב דאבלטון) לכן הוא רוצה להראות את הקוצר שלו בספייד - כדי להתייעץ עם השותף. לכן הוא מכריז 2 ספייד (הכנה לשורת טריילביד), 2 נו טראמפ - זה RELAY, ותשובה של 3 ספייד - מראה קוצר בספייד וניסיון לסלאם, מכיוון שהמינימום שהמשיב יכול להכריז זה 4 הארט. דרום - רואה שיש לו 4 נקודות מבוזבזות בספייד ולכן מכריז 4 הארט, וזהו החוזה הסופי.

בהכרזה אגרסיבית יותר: שמערב מחליט להתערב 2 ספייד בגלל החלוקה (לדעתי זה OVERBID בגלל מצב הפגיעות) - מערב ומזרח יגיעו ל-4 ספייד, וצפון יהיה חייב להכריז 5 הארט - כי הטריקים שלו מבוססים על כך שהארט הוא השליט. ברידג' הוא משחק כל כך נפלא שבקלפים פתוחים - אתם יכולים לראות שמזרח מערב יכולים לעשות 4 ספייד במשחק מדויק, וצפון דרום יכולים לעשות 5 הארט.

**ניתוח משחק היד**

במשחק של 5 הארט, מזרח ככל הנראה יוביל A<sup>a</sup> לסדרה של שותפו, מה שיתברר כהובלה קשה לצפייה, כי צפון יחתוך ויעיף את המפסיד בדיאמונד שלו על המלך ספייד (זוהי עוד סיבה למה אנחנו מעדיפים לא להתערב ב-2 ספייד - הספיידים שלנו מאוד חלשים), כך שבמקסימום הוא ייתן 2 לקיחות בקלאב ויבצע את החוזה.

אבל אנחנו רוצים להקשות על הכרוז, אז נניח בבחרנו את ההובלה הקשה ביותר, 5 דיאמונד. בואו נחשוב כיצד הכרוז יכול לבצע.

כי אחרי הובלה בדיאמונד, יש לו מפסיד אחד בדיאמונד שהוא חייב לתת, ועוד 3 מפסידים בקלאב שהוא יצטרך לצמצם 2 מהם. ברידג' אכן משחק חשיבה מאתגר 😊, ותראו איך כל הפעולות הללו מתרחשות אפילו לפני ששיחקנו את הטריק הראשון.

בחזרה לענייננו - כיצד הכרוז יוכל לצמצם את המפסידים בקלאב למפסיד אחד בלבד.

זה יכול לקרות בשלוש אופציות: הראשונה: הקינג ומלכה קלאב נמצאים אצל מערב ויושבים בעקיפה (ומתחלקים 3-3 אצל היריבים אם הארטים 3-0) השנייה: שיש מכובד בקלאב דאבלטון אצל מזרח. והשלישית KQ דאבלטון בכל אחד מהצדדים.

בשני המצבים הכרוז יכול לשחק קלאב קטן מהיד, כדי להשאיר מצב פתוח לכל האופציות.

טריק ראשון, הכרוז משרת דיאמונד קטן מהדומם - כדי שיקפצו עם תמונה, מערב בהגנה אידאלית ולא פשוטה בכלל משרת את ה-9 דיאמונד. ועכשיו צריך להחליט

באיזו סדרה לחזור. נניח ומערב בטריק 2 חוזר ספייד - כרוז שמשחק 4 הארט, יכול להחליט לא לחתוך ולזרוק מפסיד בקלאב, ואז על המלך ספייד שיהיה גבוה הוא יוכל לזרוק עוד מפסיד בקלאב, ולעשות 4 הארט בדיוק. לעומת כרוז שמשחק 5 הארט לא יכול להרשות לעצמו את אותו המשחק - לכן הוא חייב לחתוך.

בטריק 3: מוריד את האס הארט ורואה שלא מתחלק, הוא לא מאבד תקווה. לכן בטריק 4: משחק קלאב קטן מהיד לכיוון הדומם, מזרח קופץ עם המלכה קלאב ומשחק עוד דיאמונד. בטריק 5: הכרוז זוכה עם האס דיאמונד. בטריק 6: מוציא עוד שני שליטים בהארט, מסיים בדומם, ובטריק 7: ומריץ את ה-10 קלאב לעקיפה - ולשמחתו ניסים מתרחשים, העקיפה יושבת וה-9 קלאב נופל אצל מזרח מכיוון שהוא דאבלטון.

מסקנה: לא לאבד תקווה, ולשחק כל בורד עד הסוף.

ההגנה בבורד זה, יש לה כל כך הרבה אופציות לטעות ולעזור לכרוז לבצע את החוזה. אם מערב משרת בטריק 1 את המלכה בדיאמונד, אם הוא חוזר קלאב בטריק 2.

צופה שיהיו תוצאות עם הרבה הרפתקאות.

**Board: 12 Dealer: W Vul: N-S**

a 9875 © Q9 .. AKQ974 § A	a A2 © KJT8653 .. § 9642	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>W</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	W	S	a KQJ6 © 74 .. 8632 § KT5
N	E						
W	S						
a T43 © A2 .. JT5 § QJ873							

West	North	East	South
4©	DBL	Pass	Pass
Pass			

**ניתוח ההכרזה**

מערב הוא הדילר, ולפני שאתם מחליטים מהי הכרזה הפתיחה הראויה. יש לכם אחריות מקצועית, להסתכל מה מצב הפגיעות של הלוח, לשמחתכם אתם שמים לב, שאתם במצב הפגיעות הטוב ביותר במשחק (אתם לא פגיעים, והיריבים כן), זאת אומרת שאתם יכולים להיות יותר אגרסיביים מדרך כלל (בהכרזות כן, לא בחיים), זאת אחת הסיבות לפתיחה של 4 הארט, אבל זוהי לא הסיבה העיקרית. החלוקה של מערב הינה 4-7 ויש עוד AX בסדרה השלישית, משמע יש למערב פוטנציאל לקיחות גבוה, יכול להיות שמזרח מערב יעשו 4 הארט וצפון דרום יעשו 4 ספייד או 5 דיאמונד, אנחנו לא יודעים זאת בהכרזה הראשונה שאנחנו נותנים, אבל אנחנו יכולים להכריז גבוה כדי לצופף למתנגדים כמה שיותר את המכרז, לכן פתיחה של 4 הארט היא ההכרזה אידאלית. זכרו מצב הפגיעות הזה הוא כל כך אידאלי, שגם אם תפלו בדאבל 3 פעמים, אתם תוכלו לכתוב טופ על הבורד במידה וליריבים יש משחק מלא. מכיוון שנפילה בדאבל 3 פעמים במצב לא פגיע זה 500 נקודות, ומשחק מלא של היריבים בפגיע מתחיל מ-600 נקודות. מי אמר שלא משתלם ליפול בסטייל?

עכשיו אנחנו עוברים לצפון, שאחרי פתיחה של 3 הארט – יש לו הכרזת דאבל TAKE OUT קלה. עכשיו בגובה 4 עדיין יותר קשה לו להכריז אבל הוא חייב להתחיל בדאבל ולא להכריז לבד 5 דיאמונד – כי אולי החוזה הסופי הוא בספייד, ואז הוא לעולם לא ימצא זאת אם יתחיל ב-5

דיאמונד, במצב הכי גרוע השותף יכריז 5 קלאב ונתקן 5 ל דיאמונד. אז מתחילים 4 הארט (דאבל) פאס – ועכשיו דרום בבעיה. היד שלו מאוזנת יש לו 8 נקודות, הסיכוי לעשות 5 קלאב הוא לא גבוה – צריך ששותף יביא הרבה, לכן אני עם היד של דרום מעדיפה לשים פאס וכל הנראה נקבל פלוס סקור, הכרזה בהחלט קשה – עם תחושה פנימית שאני לא מרוצה משום הכרזה שאני נותנת.

לעומת זאת אם הולך 3 הארט (דאבל) פאס (?) – יש לי הכרזה קלה של 3NT, שעושה מלמעלה בהובלה של מערב הארט, ובהובלה קלאב תצטרך להיות הגנה מדויקת, כדי להפיל את החוזה.

בקיצור המסקנה הכי חשובה מהמכרז, תנצלו את מצבי הפגיעות הללו לטובתכם, תפתחו במצבים הללו 4 הארט – ותאחלו ליריבים שלכם בהצלחה 😊

**ניתוח משחק היד**

נגד 4 הארט עם דאבל, צפון מוביל A, שנחתך על ידי מערב בשמחה גדולה.

עכשיו הפליי הוא ממש מעניין. כי לכרוז יש 4 מפסידים אפשריים בקלאב ועוד 2 בהארט, הקטע שהכרוז רואה שאם הוא מספיק להוציא שליטים, והאס קלאב יושב בעקיפה, אז הוא יוכל לזרוק 2 קלאבים על 2 ספיידים, ולהפסיד רק קלאב אחד בדרך לביצוע החוזה.

בנוסף, הרבה פעמים להגנה, לא כל כך פשוט לפתוח את הקלאב במצבים הללו, פלוס הם עדיין לא יודעים אצל מי א A.

בקיצור יש שני פליים אפשריים, בטריק 2 לשחק A, ועוד ספייד לכיוון K, כדי לזרוק 2 קלאבים אבל אז אני יודעת בוודאות שיחתכו אותי, וכנראה בפליי הזה אני אהיה במינוס 1.

הכרוז האופטימי הולך על זה שאם קלאב יושב טוב בעקיפה, זאת אומרת אצל צפון (תזכרו שאסור לכרוז לפתוח את הקלאב, כדי לא להפסיד 2 קלאבים לפני שהוא מוציא הארטים).

ובטריק 2 – עליו להחליט לשחק הארט מידו (מכיוון שהוא לא רוצה

לבזבז את הכניסה בספייד, ולא רוצה לפתוח את סדרת הקלאב), השאלה הנשאלת איזה הארט על הכרוז להוציא מידו בטריק 2? קחו דקה למחשבה

על הכרוז לבחור את K מכיוון, שאם ה A סינגל זה לא יעזור לו, ועדיין יפסיד 2 הארטים (כי המלכה תהיה שלישית בצד השני), לעומת זאת אם המלכה בהארט תהיי בודדת, הכרוז יפסיד רק הארט אחד ותהיה חגיגה.

טריק 2: K, דרום לוקח עם ה A, וכבר רואה מהיד שלו – שאין הרבה תקווה להגנה, רק האופציה של ניתוק הדומם. לכן הוא חוזר קלאב נמוך לכיוון האס של צפון, וצפון משחק ספייד – בתקווה שלשותפו יש את האס.

מערב לוקח את האס ספייד בידו ומשחק את הג'ק הארט. צפון לוקח עם המלכה הארט, ואז כל הלקיחות האחרות של מערב.

בדרך לביצוע של 4 הארט עם דאבל = 590+ נקודות למזרח מערב. בצער רב זו ככל הנראה תוצאת בוטום, שתוצאת הטופ של הצד השני תהיה 3NT = 600 נקודות לצפון דרום (כאשר ההגנה לא מדייקת).

**Board: 13 Dealer: N Vul: Both**

a 2 © J98543 .. 92 § K652		a AQ93 © AKQT2 .. Q8 § 97
------------------------------------	--	------------------------------------

West	North	East	South
---	Pass	1©	Pass
1 <sup>a</sup>	Pass	3 <sup>a</sup>	Pass
4 <sup>a</sup>	Pass		

West	North	East	South
---	Pass	1©	Pass
1 <sup>a</sup>	Pass	4 <sup>a</sup>	Pass
4NT	Pass	5 <sup>a</sup>	Pass
6♠	Pass	Pass	DBL*
Pass	Pass	Pass	

Lightner Double = \*DBL מבקש הובלה יוצאת דופן

אופציה אגרסיבית:

West	North	East	South
---	2©	2NT	Pass
3§*	Pass	3**	Pass
3©*	Pass	3 <sup>a</sup>	Pass
4 <sup>a</sup>	Pass	Pass	Pass

**ניתוח ההכרזה**

קודם כל אם צפון, יקבל איזו קריאה וביטחון פנימי לפתוח 2 הארט, אני מקווה שמשוהו בכל זאת יעצור אותו- כי 2 הארט, פאס, פאס, דאבל אול פאס- יהיה בורד שהוא יזכור לשנים קדימה 😊, אם הפגיעות הייתה לטובתו (לא פגיע- נגד פגיע, זה לגמרי אפשרי) אבל במצב שכולם פגיעים, זה יצור סווינג בשולחן- יש ימים שהמהלך הזה יעבוד, המזל היחידי של צפון במקרה הזה שככל הנראה מזרח לא ירצה להכריז פאס בתקווה שיהפוך לפאס מלכודת, כי אם לשותף שלו יש 8-9 נקודות זה יכול להיגמר באול פאס, שיש למזרח מערב משחק מלא פגיע, לכן הוא כנראה יכריז 2NT. באופציית ההכרזה השלישית, אחרי ה-2 נוטרומפ, מערב ישאל סטיימן/פאפיט סטיימן - בהתאם

למה שהשותפות מסוכמת, וכך ימצאו התאמה בספייד.

במהלך ההכרזה הראשון- אחרי ששמע 1 ספייד ממערב, הפותח מתלבט בין שתי אופציות. האם להכריז 3 ספייד, או לסגור למשחק מלא 4 ספייד. זה ממש תלוי בסטייל של השותפות, אם מזרח יודע שהוא היותר אקטיבי ושותפו הוא היותר פסיבי אז הוא יכול להכריז משחק מלא, אבל אם הוא יודע שהוא יותר הפסיבי והשותף יכול לחלום חלומות גדולים אחרי זה, אז עולה פה שאלה.

אני חושבת זה ממש על התפר, ושתי ההכרזות נכונות אני יותר נוטה להכריז 4 ספייד (כי צריך K ספייד משותף, וK דימונד ויש 10 טריקים אם הספיידים 2-3)

אם פותח החליט לקפוץ 4 ספייד, מאוד קשה למערב לעצור, לכן הוא שואל לאסים, שומע 2 ומלכה, ומחליט ללכת ל 6 ספייד. דרום יודע שהלוח ככל הנראה יפול, גם אם השותף לא יוביל בהארט, אבל כדי להסיר ספק- וגם כדי לקבל טופ יותר גדול, הוא מכפיל. דאבל בפוזיציה הזאת הוא Lightner DBL הוא מבקש הובלה יוצאת דופן, המצב השכיח של Lightner DBL הניתן על ידי השחקן שאינו מוביל, כאשר יש לו VOID בסדרת הדומם והוא מבקש הובלה בסדרה זו על מנת לחתוך את סדרת ההובלה.

**ניתוח משחק היד**

בניתוח ההכרזה הראשון: צפון צריך לבחור קלף הובלה, וזהו עניין מעניין בהחלט. הרבה פעמים שאין לי אופציה שהיא ברורה, אני אוהבת לפעול לפי שיטת השלילה. ספייד לא רצוי להוביל עם סינגלטון, וכך גם אין סיבה להוביל מהדאבלטון דימונד- כי מה הסיכוי שנחתוך בעצם? (מאוד מאוד נמוכים- יכול בעיקר למכור עקיפה על השותף) מה שמשאיר אותנו עם שתי אופציות: הארט וקלאב. הפותח הכריז שיש לו 5 הארטים, לכן לשותף שלי יש בין 0-2 הארטים, וגם אם מצאתי אותו עם וויד, יכול להיות שהוא חותך עם לקיחה שהיא גם ככה שלו בשליט. לכן אני הייתי מובילה קלאב נמוך, מהקינג הריק ומקווה לטוב 😊

אחרי הובלה בקלאב, הכרוז מסתכל על היד ניראת יחסית פשוטה, אבל דברים יכולים להשתבש בה, כפי שאנחנו רואים.

הכרוז לוקח עם ה A קלאב, ומשחק ספייד A ספייד, ממשיכים במלכה ספייד, ונחשפים לחלוקה הלא ידידותית.

בגלל ששיטת החישוב טופ בוטום, הכרוז רוצה להספיק להשלך מספייד בקלאב על ההארט. לכן בטריק 3 הוא משחק את ה A הארט, ודרום חותך אותו. מערב מופתע לחלוטין, ועכשיו בגנה טובה הוא הולך ליפול בבורד. דרום חוזר לשותף שלו בקלאב לכיוון המלך, וצפון משחק עוד הארט- דרום חותך ומוריד A דימונד, וכך חוזה שניראה בימים טובים שאפשר לעשות 6 מוצא את עצמו מינוס 1 ב 4 ספייד.

באופציה בידינג מספר 2: שהכרוז מוצא את עצמו בחוזה בלתי אפשרי, האמת שההובלה בהארט עוזרת לכרוז, ואחרי שדרום חותך, כל מה שהוא לא יעשה - הכרוז יפול רק מינוס 1 (+200 לצפון דרום יהיה טופ עבורם)

באופציה בידינג מספר 3: בגלל שלכרוז יש מידע מוקדם על מה הולך להתרחש בבורד, הכרוז הוא לשחק בזehירות מרבית את הלוח.

אחרי הובלה ב Q קלאב, הכרוז בטריק הראשון יזכה עם ה A קלאב, בטריק 2 ישחק A ספייד, בטריק 3 ישחק Q ספייד, ועכשיו הוא נחשף לחלוקה הלא ידידותית, ועוצר למחשבה. הכרוז יודע מהבידינג שאם הוא ישחק את הארטים, אז דרום יחתוך אותו והוא יכול ליפול בחוזה. לכן הסיכוי היחידי שלו לבצע את החוזה מהמצב הקיים, אחרי שהוציא שני ספיידים, בטריק 4: לשחק Q דימונד מהדומם, ולקוות שה A דימונד או שהוא נמצא אצל דרום, ואז לצפון לא יהיה 2 כניסות ליד להביא לדרום חיתוך. או שה A דימונד כן אצל צפון, אבל הוא לא כל כך מהר ישחק הארט לשולחן, אולי הוא ירצה להוריד את הלקיחה שלו בסדרת הקלאב שלא תלך לאיבוד.

אז לשמחת הכרוז- ה A דימונד באמת אצל דרום, אז גם בהגנה מקסימלית- עכשיו הלוח יעשה, אחרי שדרום לוקח את ה- A דימונד, גובה את הלקיחה בקלאב בטריק 5, ומכן כל סדרה שההגנה תחליט להמשיך, הכרוז במשחק מדויק יוכל לבצע את החוזה.

לחיתוך, לסיכוי נוסף להשליך את הדימונד- אם המלכה קלאב נופלת, לצערנו המלכה קלאב לא נפלה אבל קורה דבר יפה אחר.

בטריק 9: אנחנו משחקים דימונד לכיוון המלך בטריק 10: דימונד לכיוון המלכה ובטריק 11: אחרי שאנחנו רואים את המצב בדימונד, אנחנו משחקים עוד דימונד שצפון יזכה אבל עכשיו בטריק 12: נשאר לו רק שני הארטים הוא יהיה חייב לשחק לתוך המזלג שלנו, מה שמוביל אותנו לתוצאה של 11 טריקים.

\* חשוב להגיד שאם ההגנה טועה בקצת, ומחליטה בטריק 2 אחרי שהיא זוכה באס הארט, לעשות סוויץ לJ דימונד או לקלאב, הכרוז יכול לייצר את אותה תפירה שעשינו ואף לעשות 12 לקיחות.

שימו לב לפני שאתם עושים הגנה אקטיבית.

**ניתוח משחק היד**

קלף הובלה: Q ספייד.  
 ניראה שזה חוזה שממש כיף להיות בו, בכל אופן- תזכרו שבשיטת החישוב טופ-בוטום, אין רגע דל- המטרה שלכם לעשות את המקסימום שגלום בבורד, ואם תעשו לקיחה אחת פחות בממוצע ממה שהשדה עשה, אז אתם עלולים לקבל בוטום. לכן כל טריק חשוב גם להגנה וגם לכרוז.

ספרנו מפסידים: 2 הארט, ואחד בדימונד.

לקחנו את האס ספייד, והתחלנו להוציא שליטים, שיחקנו את ה10 הארט לעקיפה, צפון ככל הנראה קפץ עם הA הארט, ושיחק J ספייד. חתכנו בדומם.

ושיחקנו דימונד לכיוון הA דימונד, כדי לעשות עקיפה נוספת (יש סיבה ששחקנים קופצים), שיחקנו את ה3 הארט, צפון שירת בנמוך ושמנו את ה8 הארט ודרום לא שירת.

עכשיו, אנחנו יכולים לעצור ולחשוב, אין סיבה מהירה להוציא את המלך הארט- כי נגביה לצפון את המלכה, אולי אנחנו יכולים לנקות את הסדרות האחרות, ואז בסוף צפון יישאר במצב או שהוא ישחק אלינו הארט, או שהוא יצרך לשחק הארט, ונשחק אחריו.

אז אני מזכירה את הפליי:  
 טריק 1: מלכה ספייד, לקחנו באס  
 טריק 2: שיחקנו 10 הארט, צפון קפץ עם האס הארט  
 טריק 3: צפון שיחק את הג'ק ספייד, חתכנו בדומם.  
 טריק 4: שיחקנו 2 דימונד לכיוון האס  
 טריק 5: שיחקנו 3 הארט, לכיוון ה8 הארט לעקיפה, ודרום לא שירת

עכשיו הגענו לטריק 6:  
 עדיין יכול להיות לנו מפסיד בדימונד (אם הדימונדים מתחלקים 4-2)

בטריק 6: ניתן לשחק K קלאב ובטריק 7: לשחק את הג'ק קלאב, בשולחנות שדרום פתח 2 ספייד. ניתן לעשות עקיפה על דרום- כי זה חייב להיות אצלו ראינו הרבה מאוד נקודות כבר אצל השותף שלו. אבל במידה ואנחנו לא סומכים על היריב, או שהיריב פתח פאס – אז אנחנו עולים עם האס קלאב. בטריק 8: משחקים עוד קלאב

**Board: 15 Dealer: S Vul: N-S**

a QJ © AQ62 .. JT75 § 875	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	a T © KJ9854 .. Q862 § KJ
N					
W E					
S					
a A842 © T3 .. AK9 § AT93	a K97653 © 7 .. 43 § Q642				

אופציה אגרסיבית יותר:

West	North	East	South
---	---	---	2 <sup>a</sup>
2NT	Pass	4 <sup>**</sup> *	Pass
4 <sup>©</sup>	Pass	Pass	Pass

אופציה שכיחה:

West	North	East	South
---	---	---	Pass
1NT	Pass	4 <sup>**</sup> *	Pass
4 <sup>©</sup>	Pass	Pass	Pass

**ניתוח ההכרזה**

גדול אני בעד להכריז הרבה מאוד ידיים, פשוט הפגיעות ממש לרעותינו (פגיע נגד לא פגיע) ומספיק שיהיו 4 ספידיים אחריו, בשמחה ישאירו אותנו 2 ספייד דאבל, ומינוס 2 כבר יהיה בוטום, ככה שאני לא בעד לפתוח בפגיעות זו, כל פגיעות אחרת אני זורמת אתכם.

בכל אופן בשני המקרים, מערב יכריז NT ומזרח יעשה טקסס טרנספר, ו1 הארט יהיה החוזה הסופי.

שימו לב- זוגות שמשחקים טקסס טרנספר, חשוב לזכור שאם אחרי 1NT הכרוזתם 2 דימונד, הפותח ענה 2 הארט ולאחר מכן קפצתם ל4 הארט, זכרו שזוהי הזמנה לסלאם. כנ"ל – 2NT – 3 דימונד- 3 הארט- 4 הארט.

כך שבמידה ואינכם מעוניינים שהפותח ייתן עוד הכרזה במידה והוא מקסימלי, עליכם להשתמש בטקסס טרנספר, כפי שעשינו בלוח הנ"ל, ולאחר מכאן להכריז פאס.

**ניתוח משחק היד**

קלף הובלה: המוביל דרום, יודע שבדומם הולך להיות או סינגלטון או וויד ספייד, לכן אין לו סיבה לצאת עם אחד מהספיידים הגבוהים שלו ה-9/10 כי אולי הוא זה יהיה קלף חשוב, הוא יכול לצאת בקלף הנמוך בספייד (נכון שזה יכול לתעתע בשותף, אך גם בכרוז), מבינים המכרז שככל הנראה לכרוז יש 4 ספיידים, לכן מומלץ להוביל קטן.

צפון לוקח את הטריק הראשון עם ה-A ספייד, ובטריק 2: חוזר ספייד נמוך- עכשיו הכרוז ככל הנראה משרת עם ה-8 ספייד, כי הוא חושב שהמלכה ספייד נמצאת אצל מי שהוביל נמוך, וכך הוא מחזיק עוצר בספייד, לעומת זאת במידה ודרום היה מוביל את ה-9 ספייד- הכרוז היה יודע את כל הקלפים.

בתרחיש הגנה אידיאלי בטריק 2 דרום זוכה עם ה-9 ספייד, וצריך לעשות סוויץ לסדרה אחרת- עכשיו תעצרו לרגע ותגידו לי מה החלוקה של הכרוז: הוא הראה במכרז 4 הארטים, 4 דימונדים, ועכשיו בגלל שהשותף שלנו חזר רביעית ספייד, אנחנו גם מבינים שהכרוז הוא 4 ספיידים, מה שמשאיר אותו עם קלאב אחד!

לכן בטריק 3: על ההגנה לשחק A קלאב! (קלף מופלא) מה שמפיל את הסינגל Q של הכרוז, והמשך נוסף בקלאב- יגרום לכרוז בסופו של דבר ליפול בחוזה. 2 ספיידים- 2 קלאבים ודימונד. זהו מצב של הגנה אקטיבית, שתוביל לתוצאה אדירה לצפון דרום. כרוזים שינחשו את הפוזיציה בספייד, וישחקו את הג'ק ספייד בטריק 2, ועקיפה בדימונד, יוכלו לבצע את המשחק. כאשר יקחו 2 לקיחות בספייד, 3 בהארט, 3 בדימונד, 1 בקלאב.

**ניתוח ההכרזה**

שחקן טוב, זה שחקן שכבר בהכרזה ראשונה, חושב על ההכרזה השנייה שלו, אשר תוכל לתאר באופן מדויק את ידו. מערב מתחיל את המכרז ב1 קלאב, כאשר הוא יודע שככל הנראה ההכרזה השנייה שלו תהיה 2 דימונד, רוורס ביד, הוא מודע לכך שבדרך כלל הוא צריך לפחות 17 נקודות- אך בהערכת יד, הוא מבין שה-16 שלו מצוינות, ואין הכרזה אחרת יותר מדויקת לקלפים הללו.

אחרי שהוא פתח 1 קלאב, שותפו ענה 1 הארט, והוא הכריז 2 דימונד. מה שחשוב לדעת ולסכם אחרי רוורס ביד, הוא כיצד המשיב מראה יד שהיא חלשה, אשר רוצה לעצור לפני משחק מלא (מול 17 של שותף), עם ידיים מהסוג הזה- המשיב צריך להכריז הכרזה נגיטיבית אשר מתבצעת או על ידי 2 נוטראמפ, או הכרזה של צבע רביעי- האופציה הנמוכה מבין השתיים (מבחינת ספייד של בידינג) זוהי הכרזה חריגה של צבע רביעי שנועדה כדי לעצור לפני משחק מלא, והיא מתרחשת רק מצידו של המשיב אחרי שהפותח עשה רוורס ביד. חשוב לסכם את המצב הנ"ל עם השותף. רוצים לקרוא עוד על הנושא?

**לחצו על הלינק הבא:**

[Blackout convention](#)

בכל אופן כל הכרזה אחרת מצד המשיב, חוץ מההכרזה הנגיטיבית, מחייבת למשחק מלא. כך ש1 קלאב- 1 הארט- 2 דימונד- 3 דימונד (GF) עם 4 דימונדים- 3 הארט מצד הפותח - מראה חלוקה של 3 קלפים בסרת בהארט, כך שהמשיב כבר מבין שהפותח עם קוצר בספייד, והוא מחליט שהחווזה הטוב ביותר יהיה 3NT.

Board: **22** Dealer: E  
Vul: E-W

a AQ74		a KJ86
© J6		© K973
** Q96		** JT43
§ J965		§ Q
a 5	<b>N</b>	a
© AQ5	<b>W</b>	©
** AK75	<b>E</b>	**
§ KT873	<b>S</b>	§
a T932		a
© T842		©
** 82		**
§ A42		§

West	North	East	South
---	---	Pass	Pass
1§	Pass	1©	Pass
2**	Pass	3** *	Pass
3©	Pass	3NT	Pass
Pass	Pass		

**ניתוח משחק היד**

הגנה מדויקת שתצליח לשמר את הכרוז על 10 לקיחות תזכה באחוזים לטובתה על הגנה מקסימלית, לעומת זאת כרוז שההגנה תמכור לו בהובלה, או שינחש את הפוזיציה בקלאב יכול לקיחה עודפת, ואפילו בהובלה בקלאב יכול לבצע גם עם 2 לקיחות עודפות.

בחירת קלף ההובלה של מזרח היא לא פשוטה, חשוב לציין כי שחקנים שישבו בדרום ויחליטו לעשות טרנספר עם היד הזאת, זאת אומרת ישיבו על 1NT – 2 דימונד, אז השחקן שיושב במערב יכפיל את ה-2 דימונד במהירות- על מנת לבקש הובלה בסדרה זו.

במידה ומצב זה אינו מתרחש, אני חושבת שמזרח יכול למצוא את ההובלה בדימונד, שנובעת משיטת השלילה. הדומם הראה 5 הארטים ו-4 ספיידיים, לכן לא הייתי מובילה בספייד עם ג'ק רביעי, גם לא בהארט מג'ק שני, ועכשיו נשארת עם דימונד וקלאב, דימונד זאת הובלה פסיבית וקלאב אקטיבית יותר. אני יותר נוטה להוביל דימונד- גם כי השותף לא הכפיל 2 קלאב להובלה, וגם מפחדת למכור טריק בהובלה, ולכן יוצאת דימונד פסיבי.

תיאור משחק היד :  
 טריק 1 : הכרוז משחק דימונד נמוך מהדומם כדי לשמור על מעברים, הוא אינו חושש שיחתכו אותו- כי אף אחד מהצדדים לא התערב. מערב לוקח עם ה-10 דימונד, ובטריק 2 : משחק את המלך דימונד, הכרוז לוקח עם האס דימונד. ומשחק בטריק 3 : עוד דימונד לחיתוך. בטריק 4 : משחק A הארט, ובטריק 5 : משחק הארט נוסף המיד, מזרח משרת ב- J הארט, הכרוז לוקח בדומם עם K הארט (שמח שהארטים מתחלקים). ועכשיו הוא מבין שנותר לו מפסיד בהארט, ומקסימום עוד מפסיד אחד בספייד (אם הג'ק ספייד רביעי) ויש סיכוי נוסף, אם מצליח לפתח לקיחה בקלאב, ולהשליך ספייד לזר. לכן בטריק 6 : קלאב מהדמי לכיוון האס קלאב, וטריק 7 : קלאב נוסף לחיתוך בדומם. טריק 8 : ספייד נמוך לכיוון A ספייד, ועכשיו טריק 9 : אפשר לשחק עוד קלאב קטן לחיתוך, או מלכה קלאב לעקיפת חיתוך (תלוי מה אתם מרגישים בשולחן), נניח ששיחקתם קלאב קטן לחיתוך.  
 טריק 10 : במידה ולא ניחשתם את הקלאב, נישאר לשחק ספייד מהדומם לכיוון המלך ספייד.  
 טריק 11 : ספייד נוסף לכיוון המלכה ספייד, מערב חותך טריק 12 : מערב משחק דימונד, חותכים בשליט האחרון בדומם.  
 טריק 13 : נותנים את ה-10 ספייד.

**Board: 23 Dealer: S Vul: Both**

a AK5		a J642
© A87		© J5
** 93		** 754
§ AQ974		§ K852
a 87	<b>N</b>	a J642
© Q62	<b>W</b>	© J5
** KQJT6	<b>E</b>	** 754
§ J63	<b>S</b>	§ K852
a QT93		a QT93
© KT943		© KT943
** A82		** A82
§ T		§ T

West	North	East	South
---	---	---	Pass
Pass	1NT	Pass	2§
Pass	2**	Pass	3 <sup>a</sup> *
Pass	4©	Pass	Pass
Pass			

**ניתוח ההכרזה**

צפון עם 17 נקודות גבוהות, בתורו פותח את המכרז ב-1NT האמת שה-17 הללו עם חמישייה בקלאב שוות כמו 18 אבל בגלל שהוא יד שלישית, הייתי פותחת כמו השדה, 1NT.  
 לדרום יש 9 נקודות יפות מאוד, עם עשיריות ותשיעיות- בנוסף כל הנקודות עובדות, לכן היד שלו שווה 10 נקודות- והייתי בוחרת לעשות איתה מהלך שמחייב למשחק מלא ומראה את החלוקה.  
 לכן על 1NT, הייתי מכריזה עם היד של דרום את שיטת סמולנד, שנועדה לתאר אחרי פתיחה של 1NT מצבים של משיב חזק (+10 נקודות) וחלוקה של 5-4 במייגור, וכך היד החזקה משחקת.  
 המשך מהלך המכרז : המשיב מתחיל בהכרזת 2 קלאב סטיימן, לאחר ששומע תשובה שלילית של 2 דימונד, הוא קופץ לגובה 3 בסדרת המייגור הקצרה יותר אצלו וכך הוא מתאר את חלוקתו. חמישייה במייגור השני ורביעייה במייגור שהוכרז, כדי שאם לשותף תהיה שלישיה בהארט במצב הזה- הוא יוכל להיות הכרוז, וכך היה.

**ניתוח משחק היד**

אשמח להתייחס למשחק היד של המכרז השני- כאשר הכרוז, יודע הרבה מידע מכך שמזרח התערב 1NT, הוא יודע שהעקיפה לא יושבת, ושיש לו בין 15-18 נקודות. קלף הובלה: K קלאב.

הכרוז סופר שישה מפסידים: 1 בספייד, 3 בדיומונד ו2 בקלאב. עם זאת, הוא רואה שהשותף מביא לו AKQ הארט, ולכן הוא יכול להשליך מפסידים ישר על ההתחלה.

מבחינת סיכונים: מהמכרז הכרוז יודע שגם ה-AK בדיומונד, נמצאים אצל מזרח- ככה שיש סיכוי גדול להפסיד שלוש לקיחות בסדרת הדיומונד.

טריק 1: לקחנו את האס קלאב טריק 2: שיחקנו הארט לכיון האס הארט, טריק 3 וטריק 4, שיחקנו KQ הארט והשלכנו 2 מפסידים מידו של הכרוז בסדרת הקלאב. עדיין הכרוז נמצא- בדילמה, יש לו 3 מפסידים בדיומונד ועוד 1 בספייד, האם יש סיכוי שהכרוז יצליח לצמצם את המפסיד בדיומונד, בידיעה שה-AK נמצא אצל מזרח?

מכיוון שלכרוז ולדומם יש 23 נקודות ביחד, מה שמשאיר להגנה 17 נקודות, כך שהמקסימום נקודות של מערב הוא 2 נקודות. כך על הכרוז לפעול לפי משחק שיתפור את מזרח ביד, ואז מזרח יהיה חייב לשחק את הסדרה (או לתת לכרוז חיתוך והשלכה בסדרה אחרת).

ולכן טריק 5: הכרוז החליט שהוא רוצה לנקות את הסדרות, אז מכיוון שהוא בדומם, הוא ישחק את ה-8 קלאב לחיתוך ב10 ספייד. טריק 6: ישחק A ספייד טריק 7: נשחק מלכה ספייד, מזרח לוקח עם ה-K ספייד, שניהם משרתים לסדרה.

טריק 8: מזרח משחק את הג'ק הארט, הכרוז חותך ביד. ובטריק 9: משחק Q דימונד מהיד שלו, מזרח לוקח עם ה-K דימונד ועכשיו בטריק 10 מזרח תפור, אם הוא יבוא קלאב, הכרוז יזרוק מפסיד בדיומונד מהדומם ויחתוך ביד, ואם הוא יוריד את ה-A דימונד, אז הג'ק דימונד של מזרח – יהיה גבוה.

המשחק המופלא הזה יוביל את הכרוז לתוצאה מקסימלית של 4 ספייד מבוצע. הכרוזים שישחקו 4 ספייד כאשר היריב התערב רק בטייק אוט דאבל, ככל הנראה ילכו על ביצוע של עקיפה בספייד ויתקשו לבצע את המשחק.

שיצליחו להימלט מהחוזה עם הדאבל. שיטת בריחה שאני משחקת, עונה על אופציות בריחה רבות, לכן אני אכתוב אותה כאן בסוף הדף, אבל תרגישו חופשי לתאם ולדבר עם השותף על כל שיטת בריחה שהכי מתאימה לכם.

לפי השיטה פאס מהמשיב- ל 1NT אחרי הדאבל מעניש, מחייב את שותפו להכריז RDBL, ולאחר מכן הכרזת 2 קלאב מהמשיב מראה קלאב + הארט/ קלאב+ ספייד- לפחות 4,4.

לכן במצב הנ"ל מערב מכריז 2 קלאב, צפון מכריז פאס. אחרי שדרום הכפיל את ה-1NT השותפות במצב של פאס פורסינג עד הגובה של הצבע של הפותח בגובה 2 (כולל), ודרום מחליט שאינו מעוניין להעניש את ה-2 קלאב, ולכן מכריז 3 ספייד כדי להזמין למשחק מלא, צפון ללא נקודות מבוזבזות בקלאב, מחליט לסגור ל-4 ספייד.

**דוגמה לשיטת בריחה:**

1NT (DBL=Penalty)?

בפירוט אציג כיצד המשיב ל-1NT עם ידיים חלשות יכול "לברוח" למשחק בשליט:

1. RDBL = סדרה אחת ארוכה, לפחות חמישייה, הפותח חייב להכריז 2CL ואז המשיב מכריז את סדרתו או אומר PASS אם יש לו קלאבים.

2. SHOW TWO TOUCHING SUIT. זאת אומרת אם יש לי לפחות 4,4 בסדרות צמודות (קלאב+דיומונד/ דימונד+ הארט/ הארט+ ספייד) אז אני מכריזה את הסדרה הנמוכה מבין השתיים בגובה 2. לדוגמה 2 קלאב, ישירות אחרי הדאבל יראה לפחות רביעייה בקלאב, ורביעייה בדיומונד.

3. SHOW TWO NON TOUCHING SUIT OR ANY STRONG HAND כדי להראות לפחות חלוקה של 4-4 בשתי סדרות לא צמודות (נניח קלאב ומייגור/ דימונד וספייד) אז אנחנו מתחילים בהכרזה ראשונה של PASS שהיא מחייבת את השותף להכריז RDBL, ומידה ויש לי יד חזקה שמעוניינת לשחק 1NT עם ר RDBL אני מכריזה פאס, ובמידה ואני חלשה, ויש לי 2 סדרות לא צמודות, אחרי שהכרזתי פאס בהכרזה ראשונה, בהכרזה השניה אני מכריזה את הסדרה הנמוכה מבין שתי הסדרות הלא צמודות. שוב זאת רק המלצה, כמו שבודהה אמר, אל תאמינו לי – תנסו בעצמכם.

**Board: 24 Dealer: W Vul: None**

a AQJT6  
 © 2  
 .. QJ73  
 § A65

a 87  
 © 9865  
 .. T96  
 § 9732

W N E  
 S

a K5  
 © JT74  
 .. AK8  
 § KQJ4

a 9432  
 © AKQ3  
 .. 542  
 § T8

West	North	East	South
Pass	1 <sup>a</sup>	Dbl	3 <sup>**</sup> *
Pass	4 <sup>a</sup>	Pass	Pass
Pass			

\*3 = ברגן, 10-11 נקודות והתאמה של +4 קלפים בספייד

West	North	East	South
Pass	1 <sup>a</sup>	1NT	DBL
Pass*	Pass	RD*	Pass
2♣*	Pass*	Pass	3♠
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

**ניתוח ההכרזה**

זהו לוח עם אדרנלין, השוני בין האופציות זה האם מזרח מחליט להתערב עם היד שלו 1NT או דאבל, שתי האופציות לגיטימיות, דאבל ייתן יתרונות של מציאת התאמה, יהיה יותר להיתפס בחוזה עם דאבל, ובנוסף, לא מתארים ליריבים במדויק את ידינו. היתרונות של 1NT - זה שמתארים לשותף במדויק מה יש לנו, ומידה ויש סיכוי למציאת משחק מלא – יהיה לנו יותר קל למצוא אותו אחרי 1NT. בגלל שהשותף פתח פאס, אני יותר נוטה לדאבל.

באופציה ראשונה ההכרזה ממשיכה כרגיל, 3 דיומונד מראה 10-11 נקודות והתאמה של +4 קלפים בספייד, ואחרי הכרזת הברגן צפון סוגר למשחק מלא. באופציה השנייה: אחרי התערבות של 1NT, דרום מכריז דאבל, +10 נקודות, עם אופציה לתפוס את היריבים בחוזה עם דאבל במידה ומתאים. מבחינת מערב שיושב במצב הזה עם אפס נקודות, ורגליים רועדות, יש כל מיני שיטות "בריחה" קיימות, שנועדו כדי לצמצם נזקים, במקום שמזרח- מערב ישחקו 1NT עם דאבל, הם יוכלו למצוא סדרה שביום טוב, יש להם התאמה בה- וכך יש סיכויים