



להבין את שפת המכרז

סיווג הכרזות

**שפת המכרז מאפשרת תקשורת בין השותפים
לצורך השגת המטרה**

**מטרת-העל: השגת התוצאה הטובה ביותר
מטרות משנה... משתנות בהתאם לקלפים
ולתפתחות המכרז**

**מטרת משנה עיקרית: האם יש משחק מלא
והאם יש התאמה בסדרת מייג'ור**

בעזרת השפה השותפים מעבירים מידע

השפה איננה סימטרית

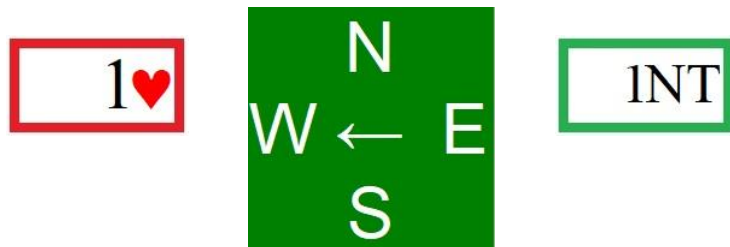
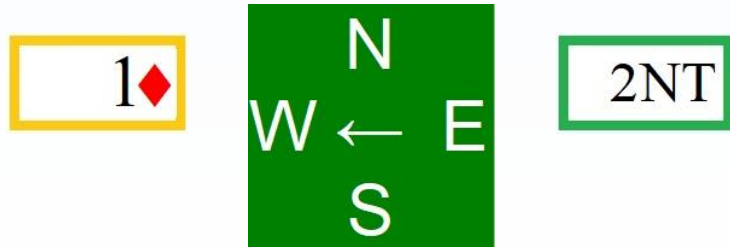
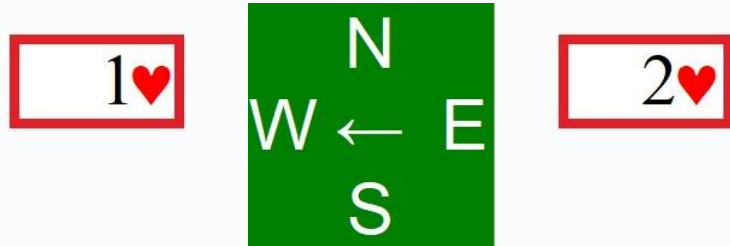
**אחד השותפים מתאר את היד והשני אוסף
מידע, שואל שאלות ומחליט החלטות**

בדרך כלל הפותח יתאר את ידו

והמשיב יהיה הקפטן

מתי הפותח יהיה הקפטן?

כאשר המשיב תומך בסדרתו

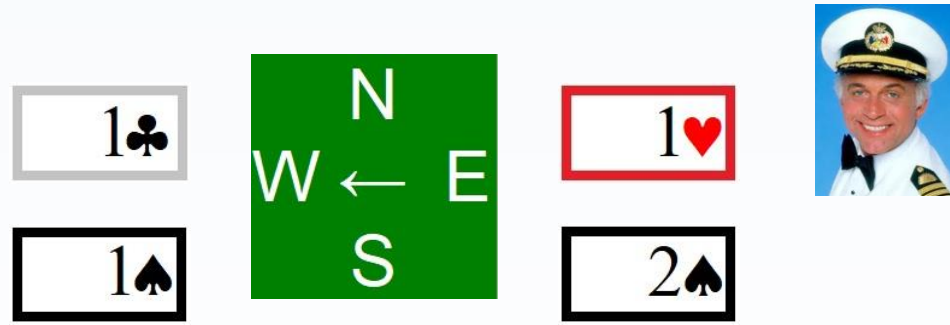


או מכריז NT

אזור אפור: המשיב הכריז
1NT בהכרזתו הראשונה

לעיתים תפקיד הקפטן יעבור במהלך המכרז

למשל:



כאשר המשיב תומך (ומשתמש בסרגל
התחומים שלו) הפותח יהיה זה ששואל שאלות
ומחליט החלטות

עלינו להבין את המשמעות של הכרזת השותף!

בבחירת הכרזה יש "תנאי סף":

מספר נקודות

מספר קלפים בסדרה

או מבנה היד (מאוזנת)

נבחין בין שתי סוגי הכרזות:

מתארת – מספר נקודות ומבנה היד

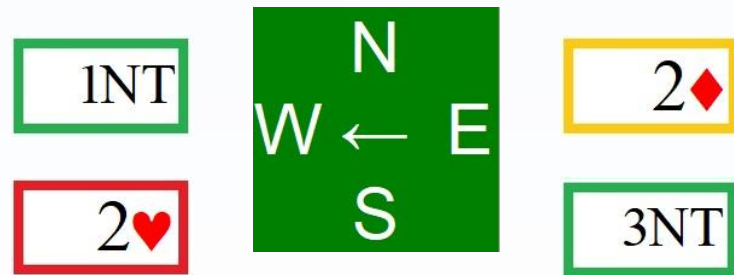
מנחה - שואלת או קובעת

הפותח לרוב ישתמש בהכרזות מתארות

המשיב (הקפטן) ישתמש בהכרזות מנחות

גם הקפטן יכול לשתף במידע

למשל בהכרזת טרנספר:

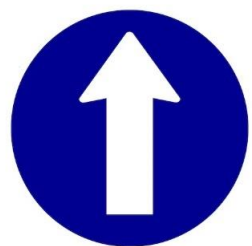


בהמשך המשיב ישאל... או יקבע!

הפותח יכול לשנות את החוזה אם יש לו

מידע שאין למשיב

סיווג הכרזות על פי מחויבות השותף:



**מחייבת (Forcing) – מחייבת את השותף
להכריז לפחות עוד פעם אחת**



**מחייבת למשחק (Game Force) – לא
מפסיקים לפני הכרזת משחק מלא**

סיווג הכרזות על פי מחויבות השותף:

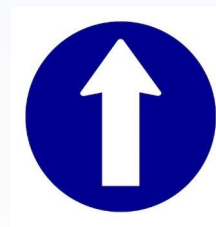
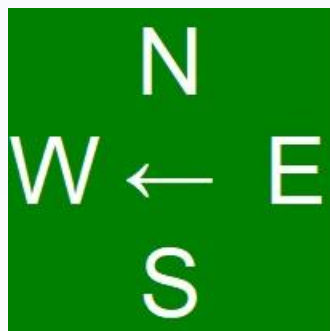


**מסיימת (Sign-Off) – השותף מחוייב
לקרוא פאס**



**מזמינה (Invitational) – הזמנה למשחק
אם לשותף יש מעל המינימום אותו
הוא הגדיר**

הכרזה מחייבת



למשיב יש +6 נק"ג – אין גבול עליון

אין חשש שהפותח יקרא פאס

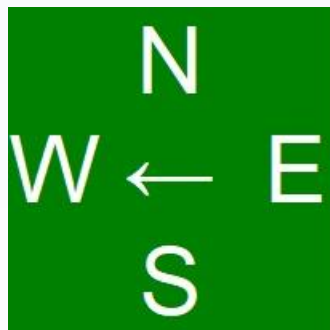
זו הכרזה מחייבת

הכרזה מחייבת למשחק



1♦

2NT



1♥

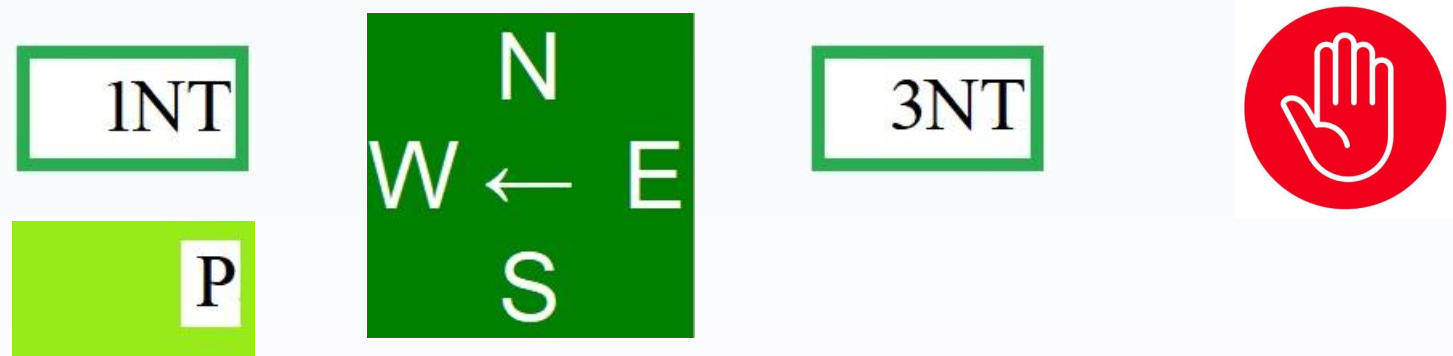
עם 18-19 נק"ג (מול +6) הפותח יודע שיש

משחק מלא

2NT מחייב למשחק מלא ומאפשר למשיב

לשאול עוד שאלות

הכרזה מסיימת



הפותח תאר את ידו במדויק
למשיב יש את כל המידע והוא קובע את
החוזה הסופי
כל שנתר לפותח הוא לקרוא פאס

הכרזה מזמינה



הפותח תאר את ידו במדויק

המשיב מברר האם הפותח במינימום

או במקסימום

הפותח יקבל את ההזמנה למשחק עם מקסימום

יש הכרזות עם תנאי סף (מינימום נקודות נדרש)

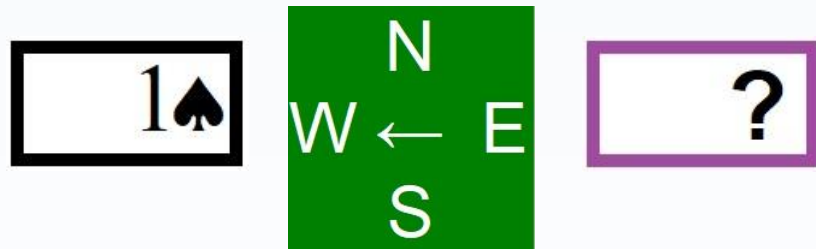
ויש הכרזות עם תחום נקודות ("סף" ו-"גג")

התחום נקבע על ידי הסרגל המתאים

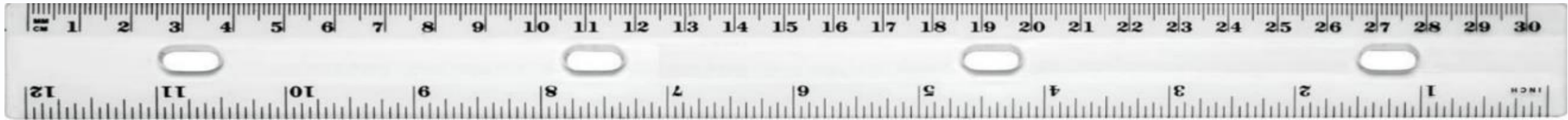
איך בונים את הסרגל?

מתי משתמשים בסרגל?

איך בונים סרגל?



דוגמה פשוטה – משיב תומר:



2♠

6-10

התחום שנשאר
לקבוע גבול תחתון!

3♠

11-12

"נקודה או
שתיים פחות"

4♠

13+

עם כמה נק.
נכריז משחק מלא?

**איך בונים סרגל?
לפותח יש סרגל קבוע (12-14|15-17|18-19)**

במקרים אחרים:

1. עם כמה נקודות נכריז משחק מלא

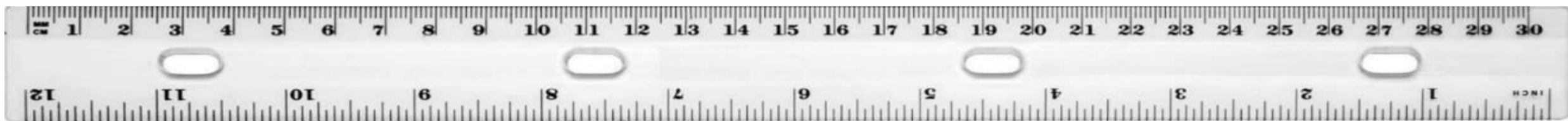
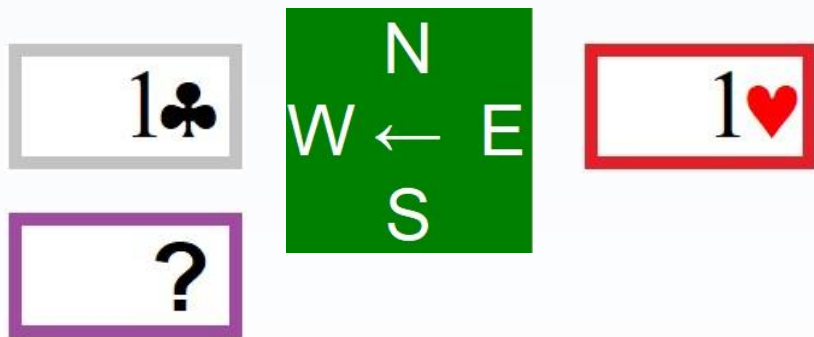
2. "נקודה או שתיים פחות" - הזמנה

3. מה שנשאר – קביעת גבול תחתון

מתי משתמשים בסרגל?

בתמיכה והכרזת NT

נכון לגבי המשיב וגם לגבי הפותח!



2♥

12-14

3♥

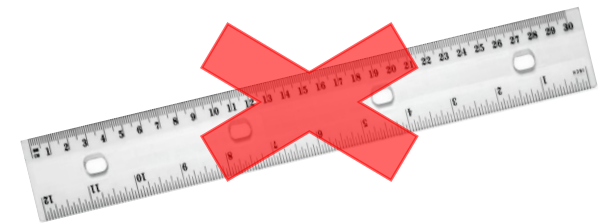
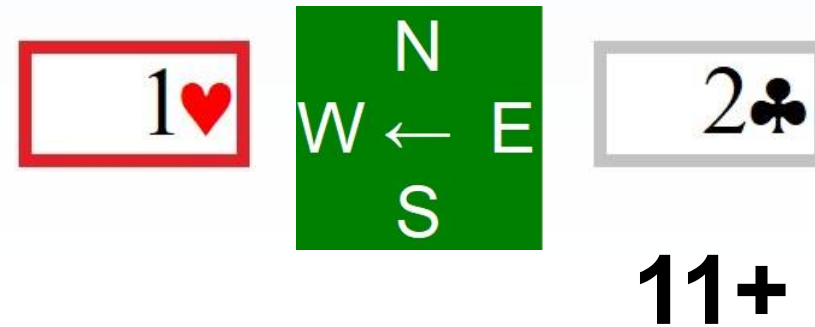
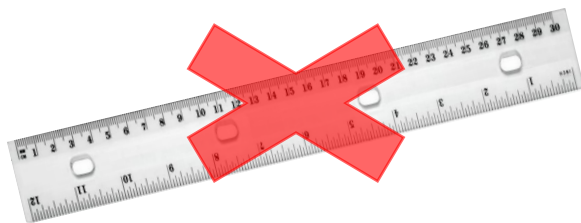
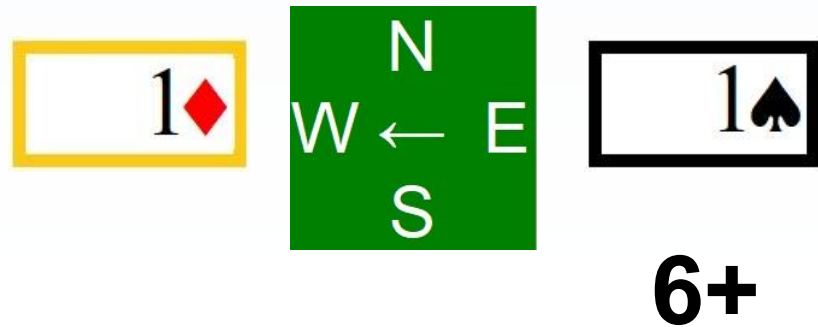
15-17

4♥

18-19

מתי לא משתמשים בסרגל?

המשיב מכריז סדרה חדשה בסיבוב הראשון



סיכום – שפת המכרז מאפשרת לשותפות

למצוא את החוזה הטוב ביותר

הכרזה יכולה להיות מתארת (תחום נקודות

ומבנה היד)

או מנחה – שואלת / קובעת

השחקן צריך לדעת מי הקפטן, בהתאם ישתמש

בהכרזות מנחות והשותף בהכרזות מתארות