

ATAKLAR

- * Doğru atağı yapabilmek için, konuşmalar iyi analiz edilmelidir.
- * Konuşmalardan bir ipucu elde edilemiyorsa, uzun renk atak edilir.
- * Çok zayıf bir el varsa; (XXXX) veya (XXX) renk yerine, konuşulmamış (HXX) renkten atak etmek tercih edilir.
- * Kalitesiz beşli renk yerine, sekans dörtlü renkten atak etmek tercih edilir.
- * Rakiplerin konuştuğu renkler, uzunluk ve sekans yoksa, atak edilmez.
- * Sıralı onör ve markaları olan iyi bir uzunluk yoksa, ortağın konuştuğu rengi atak etmek iyidir.
- * Rakipler iyi bir uzunluk göstermediyse, daha küçük onörleri olan dörtlü renkten atak etmek tercih edilir.
- * İki beşli renk varsa, kuvvetli olandan atak etmek tercih edilir.
- * As ile başlayan dörtlü çatal renklerden atak etmek löve kaybına sebep olabilir.
- * Küçük onörlü iç sekanstan atak etmek iyidir.
- * Bir renkteki marka fazlalığı, o rengi atak etmek için sebep sayılır.

Sıralı Onör ve Markalardan Ataklar

- * As atağı, üçlü veya dörtlü ve çok kuvvetli olmayan bir renk gösterir.

AK5, AK10, AKJ, AK63, AK104, AKJ4

- * Rua atağı, dörtlü veya daha uzun ve en az üç onörlü sekans veya dış sekans bir renk gösterir.

**AKQ10, AKJ9, AKQ106, KQJ10, KQJ74, KQ108, AKQ9, AKQ74
KQJ9, KQ1052, AKJ10, AKJ63, KQJ8, KQ109**

- * Dam atağı, prensip olarak dam ile başlayan sekans, dış sekans veya iç sekans bir renk gösterir.

QJ109, QJ985, QJ97, AQJ106, QJ104, QJ98, AQJ42

Ayrıca, (AKQX), (KQ10X) dağılımlarından ortağın debloke olmasını önlemek gayesiyle; (QJ10), (QJ9), (QJX), (KQ10), (KQX) dağılımlarından da ortağı bulmak ümidiyle, dam atak edilir.

Klasik Uygulama

- * Vale ve onlu atağı, prensip olarak bu onör ile başlayan sekans, dış sekans veya iç sekans gösterir.

AJ1076, AQ1093, K10952, J1095, KJ1084, A10962, Q1094, 10983

Ayrıca, (J10X), (109X) dağılımlarından da ortağı bulmak ümidiyle aynı şekilde atak edilir. Atağın tepeden veya iç sekanstan yapılmış olması savunmanın işini zorlaştırır. Özellikle (AJ10X), (KJ10X), (J10X) dağılımlarından vade; (A109X), (K109X), (Q109X), (1098X) dağılımlarından onlu atak etmek, ortak için sorun yaratır. Turnuva oyuncuları tarafından yaygın olarak kullanılan **Journalist metodu**, bu sorunlara çözüm getirir.

Journalist Metodu

Sanzatu ve koz kontratlarına karşı da kullanılabilen bu metod Amerikan Bridge Journal dergisi tarafından (1964/1965) yıllarında geliştirilmiştir. Şöyle ki:

- * Vade atağı, prensip olarak vade ile başlayan bir sekans (J109X) gösterir. (J109), (J10X), (J10) dağılımlarından da ortağı bulmak ümidiyle vade ile başlanır.
- * Onlu atağı, iç sekans gösteren kuvvetli bir ataktır. Onlu, vade veya dokuzlu ile bağlıdır ve üstte aralıklı bir onör vardır!

AQ1094, A10965, K10953, AJ1073, KJ1076, Q10984

- * Dokuzlu atağı, üzerinde onlu; vade, dam, rua gibi bir onör olan veya dokuzlu ile başlayan uzunluk gösterir.

1094, J987, Q986, 9875, 10985

Ayrıca, (9X), (97X), (98X), (9XX) dağılımlarından da dokuzlu atak edilir.

Onörlü Uzunluklardan Ataklar

- * Onörleri sekans, dış sekans veya iç sekans teşkil etmeyen dörtlü veya daha uzun renklerden, dördüncü kart atak edilir.
- * Bitişik onörlerden, renk üçlü ise, ortağı bulmak ümidiyle tepeden; dörtlü veya daha uzun ise dördüncü kart atak edilir.

AK4, KQ64, KQ753, QJ75, QJ865, QJ7, J1063, J10542, J103, J975
10942, 109632

- * (AKXXX) Dağılımından dördüncü kart atak edilmesine rağmen, (AKXX) kalitesinde bir renkten as ile başladıktan sonra, ortağın apeline ve yerin durumuna göre karar vermek en iyisidir!
- * Aralık onörlerden, renk üçlü ise, ortağı bulmak ümidiyle üçüncü; dörtlü veya daha uzun ise dördüncü kart atak edilir.

A104, A1065, A10643, AJ962, AQ1062, K1073, KJ86, Q103, Q10875, J942

- * Onör beşliden, dördüncü kart atak edilir. İki beşli renk varsa, onör ve markaları büyük olan renkten atak etmek tercih edilir.

A9763, K9754, Q7542, J8653, 107542

- * Onör dörtlüden, dördüncü kart atak edilir. İki dörtlü renk varsa, küçük onörlü ve markaları daha iyi olan renkten atak etmek tercih edilir.

A876, K983, Q974, J963, 10852

- * Onör üçlüden, üçüncü kart atak edilir.

A54, A105, A109, K86, K103, K109, Q85, Q102, Q109, J73, 1065

Sanzatu kontratlarına karşı, prensip olarak uzun renklerden atak edilmelidir. Zayıf ve girişi olmayan bir el varsa, ortağı bulmak ümidiyle konuşulmamış (HXX) kalitesinde bir renkten atak etmek tercih edilebilir.

- * Onör ikiliden, ortağın rengi ise, onör atak edilir.

A6, K4, Q7, J5, 103

Onörsüz Uzunluklardan Ataklar

- * Beş boştan, prensip olarak dördüncü kart atak edilir. Fakat, el çok zayıfsa, defans organizasyonunu ortağa bırakmak gayesiyle tepedeki markalardan birisi atak edilmelidir.

97632, 97642, 87543, 87532

- * Dört boştan, dokuzlu yoksa veya dokuzlu ile başlayan sıralı markalar varsa tepeden; dokuzludan sonra sekizli yoksa, el kaybına sebep olmamak için üstten ikinci kart atak edilir. Daha sonra en küçük kartı vermek, rengin dörtlü olduğunu gösterir. (**Foster Echo**)

9875, 9652, 7652, 9763, 8653, 5432

- * Üç boştan, iyi bir seçim yapılamıyorsa, el kaybetmemek gayesiyle tepeden atak edilir. Daha sonra ikinci kartı vermek rengin üçlü olduğunu gösterir.

982, 973, 864, 754, 653

- * İki boştan, iyi bir seçim yapılamıyorsa, el kaybetmemek gayesiyle tepeden atak edilir.

95, 75, 64, 32

Boşların En Büyüğü “Top Of Nothing”

Sanzatu kontratlarına karşı onörsüz ve kısa bir rengin tepesinden yapılan atak, İngilizce deyimıyla “Top of Nothing” diye tanımlanır. (9-8-7) Gibi büyükçe bir kart ile atak etmek normal atak renginin rakipler tarafından konuşulduğunu veya (AQ), (AJ), (KJ) gibi aralıklı büyük onörler taşıdığını gösterir.

Atak eden oyuncunun gayesi, el kaybetmemektir! Üçüncü oyuncu el tuttuğunda, durumu analiz ederek, sağlama olanağı yoksa atak renginden vazgeçmeli; konuşmalara, yere ve oyuncunun hamlelerine bakarak kolayca tesbit edebileceği eşinin kuvvetli rengini dönmelidir. Aksi halde, LHO (kozcunun solundaki oyuncu) sıkışır ve çatal renginden oynamak zorunda kalır. LHO, eşinin yeni renk açmasını istemiyorsa, dörtlü veya beşli onörsüz renginin dördüncüsü ile atak etmelidir.

Ortağın Rengini Atak Etmek

Rakipler, ortağın minör renk açısından sonra sanzatu kontratına giderlerse; konuşulmamış, iyice beşli hatta dörtlü renk atak edilebilir. Fakat, rakipler, ortağın araya girişi veya majör renk açışı üzerine sanzatu kontratına giderlerse, ortağın rengi daima iyi bir atak olarak kabul edilmelidir. Bu halde yeni renk açmak için kaliteli uzunluk ve yanında el tutacak bir onöre sahip olmak gerekir.

Ortağın renginde:

* Bitişik onörler, sekans veya dış sekans varsa tepeden atak edilir.

AK5, KQ7, QJ6, J104,1093

* İç sekans varsa bitişik onörlerin üstü atak edilir.

A109, AJ10, K109, KJ10, Q109

* Aralık onörlü üç veya dört kart varsa prensip olarak üçüncü atak edilir.

A103, AJ6, K105, KJ2, Q104

* Ortağın diğer renklerdeki alıcılarının yetersiz olduğu tahmin ediliyorsa, blokajı önlemek için, ikinci veya en büyük onör ile başlamak da olasıdır.

* (HXX) veya (HXXX) varsa üçüncü kart atak edilir.

A84, A732, K75, K653, Q62, Q764, J84, J852, 1073, 10763

* Dört boş varsa üçüncü atak edilir ve daha sonra dördüncü verilir.

8642, 9753

* Üç boş varsa en küçük atak edilir.

876, 532

* Ortağın rengi desteklenmişse, en büyük atak edilir ve onör olmadığı gösterilir.

* İki boş varsa üstteki kart atak edilir.

* Daha iyi bir seçim yoksa teki atak etmek de olasıdır.

Genel Uygulama

Sanzatu kontratlarına karşı defans yaparken, gaye uzunluğu sağlamak ve kontratı batıracak miktarda löve almaktır. Oyuncu da, ihtiyacı olan löveler için uzunluğunu sağlamaya yönelecektir. Bu yarış içinde, atak defansın en önemli şansısıdır ve en iyi şekilde kullanılmalıdır.

Her el alışıta yeni bir renk oynamak oyuncuya löve kazandıracığı gibi, atak rengini sağlamak için yapılacak bir hamleyi de kaybettirir. Büyük onörleri, rakibin küçüklerini sağlayacak şekilde oynamak yerine, el tutmak için saklamak ve çoğunlukla atak rengine hücum etmek genelde iyi sonuç verir. Tabii, rakipte dinamik defans yapılmasını gerektiren bir uzunluk yoksa!

6 SA Kontratına Karşı Ataklar

6 SA kontratına karşı el kaybetmeyecek bir atak yapılır. As çekerek başlamak veya onörlü uzunluklardan atak etmek iyi değildir. Öncelikle sekanstan, yoksa (109X), (109), (J10X), (J10) gibi bitişik onörlü kısa renklerden veya boşlardan atak etmek tercih edilir. Atağı seçerken, eldeki onörler kadar ortağın onörlerini korumak da önemlidir. Fakat, iyi bir seçenek yoksa, öncelikle eldeki onörleri korumak düşüncesiyle hamle yapılmalıdır.

Sanzatu Kontratlarına Karşı, Atağı Yönlendiren Kontr'lar

Rakipler karşılıklı konuşmalardan sonra 3 SA veya 6 SA kontratına giderlerse, Kontr konvansiyonel bir uygulamadır. Şöyle ki:

- * 1 SA açışına 3 SA yanıtı verilirse Kontr, kısa ve zayıf olan majörünü atak et
- * Renk ile açtıktan sonra, rakibin 3 SA kontratına Kontr, açtığım rengi atak et
- * Rakipler karşılıklı renk okuduktan sonra 3 SA kontratına giderlerse Kontr, yerin ilk rengini atak et
- * Karşılıklı renk okuduktan sonra, rakibin 3 SA kontratına Kontr, benim rengimi değil, kendi rengini atak et
- * Rakipler transferden sonra 3 SA kontratına giderlerse Kontr, yerin uzun rengini atak et
- * Rakipler karşılıklı renk okuduktan sonra 6 SA kontratına giderlerse ve yerin ilk renginin çok kuvvetli olduğu anlaşılıyorsa Kontr, oyuncunun ilk rengini atak et anlamını taşır.

Üçüncü Oyuncunun Atağa Bakarak Varsayımları

Üçüncü oyuncu eşinin çıktığı markaya, yere eline ve oyuncunun oynayışına bakıp, konuşmaları da analiz ederek mükemmel bir yorum yapabilir. Bu analizleri sonucunda, atak renginin durumunu anlayabileceği gibi, diğer renklerin onör ve kart dağılımı hakkında da bilgi sahibi olacaktır.

Eşi onör çıkan oyuncu, renkteki onör dağılımını plase etmeli, küçük bir kart atak edildiğinde de, o markaya bakarak eşinin ve rakibin sayısını tesbit etmelidir.

* İkili atak eden ortağın rengi dörtlü olmalıdır.

* Üçlü atak edilirse, ikiliyi araştırmak; dörtlü atak edilirse, üçlü ve ikiliyi araştırmak dağılımı bulmak için gereklidir.

Özetle, (QJ109) dağılımından dam veya dokuzlu çıkmak; (Q9532) dağılımından da beşli, üçlü veya ikili çıkmak löve alışverişi açısından önemli değildir. Fakat, eşine dağılım ve onör durumu hakkında bilgi vermek düşüncesine sahip olanlar için, üçlü veya ikili çıkmak çok farklıdır.

SİNYALİZASYON

Defans yapan oyuncuların, oyun kuralları çerçevesinde, birbirlerine bilgi aktarmak için kullandıkları işaretlerin tümüdür.

Üç temel sinyal vardır:

1- Durum sinyali

2- Sayı sinyali

3- Tercih sinyali

Oyun içindeki gelişmelerde, evrensel anlaşmalara bağlı olarak bu sinyallerden birisi kullanılabilir. Ortaklık gelinen noktada hangi sinyal kullanabileceği hakkında önceden bilgi sahibi olmalıdır.

SURONÖR KURALI

Süronör kuralı en önemli defans uygulamalarından birisidir. Bu kural sağ taraftan bir onör oynandığında, daha büyük bir onör varsa, üstüne koymak değildir. Rakibin onörünü ezmek veya ezmek için doğru kararı vermeye yardımcı olur. Kural en iyi şekilde öğrenilmeli ve yerde onörü olan bir renkte onöre sahip olan defansçı, bu renk oynadığı zaman ne şekilde davranacağını önceden planlamalıdır. Kuralı bilmemenin getireceği kayıplar dışında; hazırlıklı olmamak ve sağdan bir onör oynandığında duraklamak da oyuncunun durumu kavramasına sebep olur. Kural, kazanma olasılığı varsa uygulanmalıdır. Süronör yapıldığında, eldeki veya ortaktaki bir onör veya markanın löve alma şansı olmalıdır. Bunu ümit etmek dahi yeterlidir; fakat kazanma olasılığı yoksa süronör yapmak kesinlikle hatalı bir davranış olur. Kuralları tatbik etmek gayesiyle faydasız bir uygulamada bulunulmamalıdır; mantık bütün kuralların üstündedir. Süronör kuralı, yerin sağda veya solda olmasına bağlı olarak uygulanmasına rağmen, dört el açık inceleme yapılırsa, daima aynı sonucu verir!

Yer Sağ Tarafta

* Yerde tek onör varsa ve bu onör oynanırsa, süronör yapılır.

1063	?	J52	KJ7
Q87	K74	QJ5	

J52	?	Q86	AQ7
Q94	K63	KQ8	

Q74	?	K83	A63
K105	AJ6	A102	

* Yerde sıralı onörler varsa ve yeri geçen birden fazla onör yoksa, sonuncu onör üzerine süronör yapılır!

1093	?	J52	KQ5
Q86	K64	QJ7	

J102	?	Q98	AQ5
K75	K94	KQ3	

QJ8	?	A109	K4!
A107	K109	K72	

QJ9	?	A82	
A104	K103	K10	

Yer Sol Tarafta

Oyuncu kapalı elinden onör oynarsa ve yerde daha büyük bir onör varsa,
* Birden fazla onör yoksa ilk turda süronör yapılmaz!

J63 Q98 K84 QJ6	KQ7	A52	?	10
--------------------------	-----	-----	---	----

	Q63 Q98 K94 KQ7	A52	?	J
--	--------------------------	-----	---	---

J84 J95 Q82 QJ5	AQ7	K63	?	10
--------------------------	-----	-----	---	----

J82 J94 Q98 Q105	AQ7	K63	?	J
---------------------------	-----	-----	---	---

* Yerde iki onör varsa, süronör yapılır.

	Q74 K95 K52	AJ3	?	10
--	-------------------	-----	---	----

	K105 K92 K74	AQ3	?	J
--	--------------------	-----	---	---

	J97 J86 K52 KJ4	AQ3	?	10
--	--------------------------	-----	---	----

	K95 K87 K53 KJ4		A102	
		?		
			Q	
	Q97 Q63 AQ4		K105	
		?		
			J	
	Q97 Q63 AQ4		KJ5	
		?		
			10	
	Q84 Q63		AK9	
		?		
			J	

* Yerde üç onörlü dördlü veya beşli renk görülüyorsa ve bir marka ile löve alma olasılığı varsa, süronör yapılır!

	K984 K62 K6543 K543		AQJ7	
		?		
			10	
	K853 K64 K2		AJ109	
		?		
			Q	
	Q974 Q753 Q52		AK108	
		?		
			J	

Uygulamalar

Vale üzerine küçük verilirse defans dam dışında löve alamaz; rua girilirse, Doğu dam ve dokuzlu ile iki löve alır.			A102	
	K73			Q94
			J65	

Vale üzerine dam girilirse, oyuncu as ile alır, onluya doğru oynar ve iki löve kazanır. Önce küçük verilir; daha sonra onlu ezilirse, oyuncu as dışında löve alamaz.

	A62	
Q75		K94
	J103	

Dam üzerine rua girilirse, oyuncu yerden dokuzluya doğru oynar ve üç löve alır. Önce küçük verilir; daha sonra vale ezilirse, dokuzlu löve yapamaz!

	A53	
K62		1074
	QJ9	

	J1098	
Q764		K52
	A3	

Vale veya daha sonra oynanan onlu üzerine rua girilirse, oyuncu üç löve alır.

	QJ3	
1072		K64
	A98	

Dam üzerine, rua girilirse, oyuncu elden dokuzlu oynar, onluya empas yapar ve üç löve alır.

	QJ53	
1084		K6
	A962	

Dam üzerine küçük verilirse, oyuncu as ile devam eder ve dört löveyi de alır. Dağılım bilinmediği için, ortakta bazı markalar olduğu ümidiyle, rua girmek tercih edilmelidir!

	QJ94	
1075		K3
	A862	

Dam üzerine rua girilirse, oyuncu elden dokuzluya doğru oynar ve dört löve alır. Önce küçük verilirse, vale devam edilmesi halinde Batı onlu ile bir löve kazanır.

	QJ94	
105		K73
	A862	

Dam üzerine rua girilirse, oyuncu dört löve alır! Küçük verilirse, vale ile devam edilmesi halinde, rua bir löve kazanır.

	QJ94	
753		K10
	A862	

Dam üzerine rua girilirse, oyuncunun olası dokuzluya doğru gitmesi halinde, onlu bir löve kazanır.

	QJ102	
763		K854
	A9	

Dam üzerine rua girilirse, oyuncu dört löveyi de alır.

Dam üzerine rua girilirse, Doğu onlu ile bir löve kazanır.		AJ3	
	K62		1075
		Q94	

Dam üzerine rua girilirse, Doğu dokuzlu ile bir löve kazanır.		AJ108	
	K64		9752
		Q3	

Dam üzerine rua girmek löve kazandırmıyor. Oyuncuda tek olduğu varsayımıyla küçük verilir.		AJ108	
	K94		76532
		Q	

Onlu üzerine dam girilirse; Doğu as ve sekizli ile iki löve kazanır.		KJ97	
	Q62		A843
		105	

		1093	
	AK4		J85
		Q76	

Onlu üzerine vale girilirse, oyuncu ilerde dokuzluya doğru gider ve bir löve alır. Önce küçük verilir sonra dokuzlu üzerine vale girilirse, oyuncu löve alamaz.

		QJ107	
	A		K92
		86543	

Dam üzerine rua girilirse, defans (AK) ile bir sadece bir löve alır!

		QJ109	
	8753		K62
		A4	

Dam üzerine rua girilirse, oyuncu dört löve alır.

		J10973	
	K		Q84
		A652	

Vale üzerine dam girilirse, defans löve alamaz!

		J10973	
	A65		Q84
		K2	

Vale veya onlu üzerine dam girilirse, defans as dışında löve alamaz.

Dam üzerine rua girilirse, Doğu onlu ile bir löve kazanır.	AJ983	
	K72	1064
	Q5	
Dam üzerine rua girilirse; oyuncunun olası empas denemesi halinde, Doğu onlu ile bir löve kazanır.	AJ983	
	K72	104
	Q65	
Onlu üzerine rua girilirse, Doğu dam ve dokuzlu ile iki löve kazanır.	AJ873	
	K42	Q96
	105	
Onlu üzerine rua girilirse, Doğu dam ve dokuzlu ile iki löve kazanır.	AQJ3	
	K984	75
	1062	
Onlu üzerine rua girilirse, Doğu sekizli ile bir löve kazanır.	AQJ3	
	K92	8754
	106	
Onlu üzerine rua girmek veya küçük vermek sonucu değiştirmez; fakat dağılım bilinmediği için Doğu'nun dokuzlu ile bir löve alma olasılığına karşı süronör yapılır.	AQJ3	
	K72	865
	1094	
Onlu üzerine dam girilirse, yedili bir löve kazanır.	AKJ3	
	Q762	98
	1054	
Onlu üzerine dam girilirse, Doğu sekizli ile bir löve kazanır.	AKJ3	
	Q96	8742
	105	
Onlu üzerine vale girilirse, Doğu, rua ve dokuzlu ile iki löve kazanır.	AQ3	
	J72	K95
	1082	

Vale üzerine dam girilirse, Doğu as ve dokuzlu ile iki löve kazanır.

	K103	
Q65		A94
	J72	

	QJ8	
10753		K64
	A92	

Batı'nın atağından sonra, dam üzerine rua girilirse; oyuncu ilerde sekizliye doğru gider ve üç löve alır.

	QJ8	
10976		K43
	A52	

Batı'nın atağından sonra, dam üzerine rua girilirse; oyuncu ilerde sekizliye doğru gider ve üç löve alır.

	QJ85	
764		K102
	A93	

Batı'nın atağından sonra, dam üzerine rua girmek sonucu değiştirmez; fakat uzunluğun olduğu tarafa geçiş bırakmamak için önce küçük verilir!

	Q109	
J874		K52
	A63	

Batı'nın atağından sonra, onlu üzerine rua girilirse; oyuncu ilerde dokuzluya doğru gider ve üç löve alır.

	KJ1096	
874		Q53
	A2	

Batı'nın atağından sonra, oyuncuda as tekse löve kaybetmemek ve uzunluğun olduğu tarafa geçiş bırakmamak için vale üzerine küçük verilir.

	AQ1096	
82		J754
	K3	

Batı'nın atağından sonra, oyuncuda as tekse löve kaybetmemek ve uzunluğun olduğu tarafa geçiş bırakmamak için vale üzerine küçük verilir.

Mantiki Uygulamalar

Görülen dağılıma, edinilen sayısal bilgiye veya gelişmelere bağlı olarak süronör yapmanın hiç bir kazanç sağlamıyacağı anlaşılıyorsa kesinlikle süronör yapılmamalıdır. Kazanma şansı olmadığı halde kuralı tatbik etmek ve sonuçta kurallar çerçevesinde hareket ettiği gerekçesiyle savunma yapmak kabul edilemez. Kural, mantık şemsiyesi altında tatbik edilmelidir.

* Yerdeki onör ve markalar, kazanma şansı olmadığını gösteriyorsa, süronör yapılmaz.

Oyuncuda tek olabilir veya başka bir planı uygulamak gayesiyle as girebilir ümidiyle, küçük verilir.

	AJ109	
K52		87643
	Q	

Doğu'nun sekizli ile löve alabileceği ümidiyle, rua girilir.

	AJ107	
K92		8653
	Q4	

Küçük verilir.

	A10987	
Q63		K542
	J	

Oyuncu as girebilir ümidiyle, küçük verilir.

	A10987	
KQ3		4
	J652	

Küçük verilir.

	AQ1098	
K3		76542
	J	

Doğu onlu ile löve alabilir ümidiyle, rua girilir.

	AQ987	
K53		102
	J64	

	J108	
K52		Q9
	A7643	

Dam girilir.

	J108	
A52		Q9
	K7643	

Dam girilir.

Koz veya Rakibin Uzun Rengindeki Gelişmeler

Ortağın bir löve kazanacağına dair özel bir bilgi yoksa ve eldeki bir markanın löve alması olası değilse koz damı süronör yapılmaz. Solda iki büyük onör görülmüyorsa, ikili koz damının dahi löve alacağı ümit edilmelidir. Faydasız bir girişimde bulunmamak için, öncelikle kozcunun oynayış tarzını bilmek ve hazırlıklı olmak gerekir.

Dam Kozu Teslim Almak Gayesiyle Uygulanan Tuzaklar ve Defansın Oyunu

Kozcunun, elindeki veya yerdeki bir onörü, rakibin refleksi sonucu usülsüz bilgi edinmek gayesiyle, çabuk ve olağan dışı şekilde masaya oynaması kabul edilemez. Buna karşılık, yeterli miktarda onör ve markaya sahip olan kozcunun, empas yapmayı düşünmediği halde, rakibi yanıltmak gayesiyle, normal tempoyu bozmadan küçük bir onör ile başlaması olağan ve ustaca bir girişimdir. Bu tuzak, deneyimli ve hazırlıklı rakiplere karşı fazla etkili olmasa da, deneyimsiz oyunculara karşı başarıya ulaşabilir.

	J752		Özel bir bilgi yoksa, dokuz kart ile dam empası yapılmaz. Buna rağmen, Doğu'yu dam girmeye zorlamak için vale ile başlanır! Doğu küçük vermelidir.
6		Q84	
	AK1093		

Koz onörlerini çekmek gayesine rağmen, Batı'yı dam girmeye zorlamak için vale ile başlanır! Batı küçük vermelidir		AK52	
	Q73		4
		J10986	

As çekmek ve Doğu'ya empas yapmak gayesine rağmen, Batı dam girebilir ümidiyle, vale ile başlanır! Batı küçük vermelidir		A753	
	Q6		842
		KJ109	

Rua ile almak ve Doğu'ya empas yapmak gayesine rağmen, Batı dam girebilir ümidiyle, onlu ile başlanır! Batı küçük vermelidir		KJ53	
	Q4		762
		A1098	

As çekmek ve Doğu'ya empas yapmak gayesine rağmen, Batı dam girilebilir ümidiyle, vale ile başlanır. Batı küçük vermelidir		A105	
	Q3		742
		KJ986	

Ortakta tek veya ikili olduğu için bir küçüğünün löve alma şansı yoksa ve eldeki bir marka ile kazanma şansı olmadığı anlaşılıyorsa, süronör yapılmaz.

* Oynanan rengin rakiplerde en az sekiz adet olduğu biliniyorsa

Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Kozcu damı düşürmek ümidiyle büyük onörleri çekebilir!		AK103	
	Q75		64
		J982	

Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Kozcu ruayı düşürmek ümidiyle as girebilir!		A52	
	K64		73
		QJ1098	

Küçük verilir.		A52	
	J4		Q73
		K10986	

Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Kozcu ruayı düşürmek ümidiyle as girebilir!		AJ104	
	K2		753
		Q986	

	J52		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz!
	K	Q643	
	A10987		

	Q52		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz!
	A	K643	
	J10987		

Kozcunun başka bir plan uygulaması mümkün değil ve damı ikinci turda teslim etmek yerine, onlu Doğu'daysa bir löve kazanmak ümidiyle, süronör yapılır.		AK984	
	Q5		1062
		J73	

* Oynanan rengin rakiplerde en az dokuz adet olduğu biliniyorsa

	J74		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Kozcu olası as ve rua çekecektir.
	5	Q83	
	AK10962		

	J52		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz.
K		Q86	
	A109743		

	Q52		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz.
A		K73	
	J109864		

Rua kozcuda olsa dahi, (2-2) dağılım varsa bütün löveleri almak ümidiyle as girecektir; süronör yapılmaz.			
	A652		
QJ4		K	
	109873		

* Oynanan rengin rakiplerde on adet olduğu biliniyorsa

	J752		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz.
K		Q6	
	A109843		

	Q752		Löve kazanma şansı olmadığı için as girilmez.
K		A6	
	A109843		

	Q752		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Kozcu ruayı düşürmek ümidiyle as girebilir!
6		K4	
	AJ10983		

	Q7652		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz.
A		K3	
	J10984		

	J762		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Oyuncu olası elden büyük onör girecektir!
----		Q103	
	AK9854		

J762		Löve kazanma şansı olmadığı için süronör yapılmaz. Oyuncu, ruayı düşürmek ümidiyle, as girebilir.
----	K103	
AQ9854		

DEFANSTA UYULMASI GEREKEN KURALLAR

Defansta, kartları aynı tempoda oynamaya dikkat edilmelidir. Üçüncü veya dördüncü konumdaki defans oyuncusu, ortağının veya rakibin kazandığı löveye verdiği (3-5-8-9) gibi kartlar ile eşini yönlendirebilir! Bu uygulama "ortak, şimdi sana sinyal vereceğim, dikkat et" anlamını taşıyan duraklamalar dışında, kurallara aykırı değildir.

İkinci konumdaki defans oyuncusu, yer açıldığında her rengin durumunu incelemeli ve rakip onör veya küçük oynandığında vereceği kart hususunda hazırlıklı olmalıdır. Löveyi almak veya almamak için düşünmek olağandır; fakat kesin alıcı bir onör olmadığı halde duraklamak rakibe dağılım hakkında bilgi verir ve kolaylık sağlar. Buna rağmen, sağdan oynanan bir onöre süronör yapmak veya yapmamak için düşünmek usule aykırı değildir. Bir oyuncunun rakibe avantaj sağlayacak şekilde elini belli etmesi aldatmaca değil, oyun hatasıdır; fakat rakibi yanıltmak için düşünülmemelidir. Bu davranış löve çalmaya yönelik bir hırsızlıktır. Daha büyük bir kartı olmadığı halde, düşünen bir oyuncunun, daha sonra "altılı veya dörtlü vermek için düşündüm" şeklinde bir açıklama yapması kabul edilemez. Dalgınlık, yorgunluk veya başka bir sebeple duraklayan oyuncu, kartını vermeden önce elinde daha büyük bir onör olmadığını açıklamalıdır. Tabii ki onörü olduğu halde düşünen oyuncu böyle bir açıklama yapmak zorunda değildir. Kozcu, rakibinin daha büyük bir onöre sahip olduğunu kabul etmeli ve aksi çıkarsa direktör çağırmalıdır. Bu gelişme üzerine, defanstaki diğer oyuncunun eşini korumak yerine gerçeği ortaya koyması; hatalı tarafın özür dilemesi ve direktör kararını kabulmesi bütün sorunları bitirir!

Ava Giderken Avlanmak

No : 1	KQ97	
D : N	A104	
Vul: None	J63	
	A52	
♠ 854		62
♥ 862		9753
♦ KQ109		A87
♣ Q73		9864
	AJ103	
	KQJ	
	542	
	KJ10	

W	N	E	S
	1 ♣	----	1 ♠
----	2 ♠	----	4 ♠
Lead	: K ♦		

Defans üç karo çeker ve koz gelir. Kozcu elden alır, vale kör gider; Batı'nın bir an durakladıktan sonra küçük vermesi üzerine as kör girer, üçüncü koz ile ele gelir ve vale trefl oynar. Batı derhal küçük verir! Elinde hiçbir değer olmadığı halde düşünen rakibin damını yakalamak zor değildir; kozcu vale trefli bırakır ve gayesine ulaşır.

Ustadan Bir Ders

1969 Sunday Times Turnuvası'nı kazanan **John Collings**, 1981 Avrupa Şampiyonası'nı da İngiliz Milli Takımı ile ikinci sırada bitirmiştir. Bu usta oyuncunun Marbella Turnuvası'nda sponsoru olan ortağının usulsüz davranışına verdiği karşılık, benzeri şekilde löve çalmaya çalışan oyuncular ve eşleri için mükemmel bir ders niteliğindedir.

No : 2	K842	
D : E	K654	
Vul: NS	A103	
	K5	
♠ 63		Q75
♥ QJ97	N	1083
♦ 74	W	QJ2
♣ QJ1082	E	A964
	S	
	AJ109	
	A2	
	K9865	
	73	

W	N	E	S
		----	1 ♦
----	1 ♥	----	1 ♠
----	4 ♠	----	----
Lead	: Q ♣		

Kozcu elden vale pik oynar; Batı'nın düşünmesi üzerine yerden küçük verir, löveyi kazanır ve kontratı gerçekleştirir!
"Mr Collings, dam piki niçin almadınız?"
Doğu'da oturan usta oyuncu, ortağının bu sorusuna "O kadar düşündünüz ki sizde olduğunu sandım" yanıtını verir.