

TEMEL BİLGİLER	1
BRİÇ ANAYASASI	10
OLASILIKLAR	11
KONUŞMA KURALLARI.....	12
ATAKLAR.....	13
GENEL BİLGİLER.....	17
Hatırlatmalar.....	19
DEKLARANIN KART OYUNU TEKNİĞİ	21
SANZATUDA YER OYUNLARI	26
APEL	27
DEFOS	33
EL DEĞERLENDİRME	35
DEFANSTA KART OYUNU	37
SANZATUDA DEFANS	41
AÇIŞA CEVAPLAR VE SONRASI.....	42
1 SEVİYESİNDE YENİ RENK CEVABI sonrası gelişmeler	44
MİNÖRLE AÇANIN REBİDİ 1NT İSE:.....	47
Check-Back Stayman	49
AÇANIN REBİDİ 1 SEVİYESİNDE YENİ RENK İSE:	50
SIÇRAMALI CEVAPLAR.....	50
AÇANIN REBİDİ 2NT İSE.....	51
2 SEVİYESİNDE YENİ RENK CEVABI sonrası gelişmeler	52
3. RENK – 4. RENK	54
ZAYIF İFADELERİ	57
1 NT AÇIŞINA CEVAPLAR	59
SANZATU DEKLARE EDİLMİŞSE	61
JACOBY TRANSFER	64
TRANSFER SONRASI	65
STAYMAN	67
Puppet stayman	69
2NT AÇIŞI	70
2♣ AÇIŞI	72
INVERTED MINOR.....	74
TRİAL BİD	76
REVERSE	77
SPLINTER	79
CUEBID	81
Jump cuebid	87
MİCHAEL’ S CUEBİD VE ALIŞILMADIK SANZATU	88
KONTR	91
Take-out kontr’u.....	93
Ceza kontr’ları.....	96
Fit kontr’u (support double)	98
Negatif kontr	99
KONTROL KONUŞMALARI	103
ŞLEM ARAYIŞLARI	104
BLACKWOOD	105
TRUSCOTT	108
SÜRKONTR VE GELİŞMELER	110
ARAYA GİRİŞ	113
ARAYA GİRİŞE CEVAPLAR.....	115
ARAYA GİRİLDİĞİNDE	116
LEBENSÖHL.....	121
JACOBY 2NT:.....	122
YENİ TRANSFER KONVANSİYONU:.....	123
REVERSE DRURY	123
TWO-WAY CHECK-BACK STAYMAN	124
BASİT SQUEEZE.....	125

TEMEL BİLGİLER

1 DÜZEYİNDE AÇIŞLAR

- 1♣ : 13+ puan, ♣ min. 3'lü
 1♦ : 13+ puan, min. 4'lü (İstisna: 4432 dağılım)
 1M : 12+ puan, min. 5'li
 1NT : 15 – 17 puan, 5'li majörü olmayan
 primer dengeli el

2 DÜZEYİNDE AÇIŞLAR

- 2♣ : 23 + puan
 2♦ : 6 – 10 puan, 6'lı. 4'lü M yok
 2♥ : 6 – 10 puan, 6'lı. 4'lü ♠ yok
 2♠ : 6 – 10 puan, 6'lı. 4'lü ♥ yok
 2NT : 20–22 puan, dengeli el
 5'li majör olabilir.

CEVAPLAR

- 1♥ □ 1♠ : En az 4'lü ♠ , 6 puan veya fazlası. ♥ fitini inkar etme eğiliminde bir konuşmadır
 1NT : 6 – 10 puan, 4'lü ♠ ve 3'lü ♥'ü inkar eder. Forcing değildir
 2m : 11... puan, konuşulan minör genellikle 5'li.(geçiş konuşması ise daha kısa olabilir)
 2♥ : 3'lü veya daha uzun tutuş; 6-10 puan.
 3♥ : 3 ya da daha fazla ♥'le davet: 10-12 puan.
 4♥ : Genellikle 5+ ♥, tek veya şikan yan renk , 10N OP.
 2♠ : 6'lı ♠, 3 – 5 puan.

ARAYA GİRİŞLER

- 1 DÜZEYİNDE : 8 – 16 puan, 5'li renk
 2 DÜZEYİNDE : 11 – 16 puan, 5'li renk
 1 NT : 15.5 – 18 puan, dengeli el + stopper
 177 puan ile kontr atarak araya girilir.

OYUNU AÇAN KİŞİNİN 2. KONUŞMASI

	1♦ □ 1♠	
Sanzatu derse	1NT	13 – 14 puan, dengeli el
Sıçrayarak sanzatu derse	2NT	18 – 19 puan, dengeli el
Kendi rengini sıçramadan tekrarlırsa	2♦	12 – 15 puan, dengesiz el
Kendi rengini sıçrayarak tekrarlırsa	3♦	16 – 18 puan, 6'lı renk
Ortağının rengini sıçramadan tutarsa	2♠	13 – 16 puan
Ortağının rengini sıçrayarak tutarsa	3♠	16 – 18 puan, dengesiz el
Ortağının rengini çift sıçrayarak tutarsa	4♠	Gambling. Dağılım puanlı, çok dengesiz el
Yeni bir renk söylerse	2♣	12 – 18 puan
Yeni rengini sıçrayarak söylerse	3♣	19 – 22 puan
4 seviyesinde yeni bir renk söylerse	4♣	16 – 18 puan, söylenen renk singleton, Tutuş var. (Açanın splinter'ı)

TRANSFER

NT açan kişinin ortağında 5'li ya da daha uzun majör renk varsa, elindeki majör rengin bir altındaki rengi söyler. NT açan kişi de bir üstünü söyleyerek doğru renge düzeltmiş olur. Böylece kontrat o renkte kalırsa çok puanlı el yere açılmamış olur. Transfer yapan kişi (cevapçı) ikinci konuşmasında puanına ve renginin uzunluğuna göre ya pas geçer, ya NT'ye döner, ya da rengi 6'lı ise rengini tekrarlar. Transfer 0 puanla bile yapılabilir.

1NT □ 2♦	: kozum ♥ (en az 5'li)
2♥ →	– : 0 – 7 puan
2♥ →	2NT : 8 – 9 puan, ♥ 5'li
2♥ →	3NT : 10 – 14 puan, ♥ 5'li
2♥ →	3♥ : 8 – 9 puan, ♥ 6'lı
2♥ →	4♥ : 10 – 14 puan, ♥ 6'lı, ya da daha az puan ama üsttekenden daha dengesiz el

1 NT AÇIŞINA DENGELİ ELLERLE CEVAPLAR

1NT	□	–	: 0 – 8 puan
		2NT	: 9 – 10 puan
		3NT	: 11 – 15 puan
		4NT	: 16 – 17 puan
		6NT	: 18 – 19 puan
		7NT	: 20 ⁷ puan

2 NT AÇIŞINA DENGELİ ELLERLE CEVAPLAR

2NT	□	–	: 0 – 4 puan
		3NT	: 5 – 10 puan
		4NT	: 10 – 12 puan (iyiysen şlem oynayalım)
		5NT	: 16 – 17 puan (iyiysen grand şlem kötüysen 6NT oynayalım)
		6NT	: 13 – 15 puan, oynamak için
		7NT	: 18 – 20 puan, oynamak için

2 NT AÇIŞA TRANSFER

2NT	□	3♥		2NT	□	4♥	: Koz ♠, zon kesin
3♠		–	: 0 – 3 puan	4♠	→	–	
		3NT	: 4 ⁺ – 9 puan, ♠ 5'li		→	4NT	: Blackwood
		4♣	: 10+ puan, 5'li ♠ ve 4'lü ♣				
		4♦	: 10+ puan, 5'li ♠ ve 4'lü ♦				
		4♠	: 10 – 11 puan, 6'lı ♠. Şlem daveti				
		4NT	: 9 – 11 puan, 5'li ♠, kantitatif. (İster pas de, ister 6♠ veya 6NT oynayalım)				

SPLİTER

Splinter tek veya şikan gösteren konuşmadır. Ortağın son konuştuğu renkte 4'lü tutuş vaadeder. 1 majör açışına cevapçıda 4'lü tutuş + singleton varsa 13 – 15 puan ile 3NT deklare eder 10 – 12 puan ile 3 ters majör okur.

1♥	□	3♠	: 10 – 12 puan + herhangi bir renkte singleton (3 seviyede ters majör)
3NT			: “Hangi rengin tek?” Açan isterse bir üst step ile tek olan rengi sorar

1♦	□	1♥	Açanın singleton'u, ve cevapçının majörüne fiti varsa 16 – 18 puan ile tek olan rengini aşırı sıçrayarak göstermesi de splinter'dır.
4♣			

Splinter şlem araştırmak amacıyla yapılır. Ortak splinter yaparsa el tekrar değerlendirilir. Tek'in karşısında hiç puan olmaması en iyisidir. Çünkü o boş kağıtlara rahatça çakılabilir. Tek'in karşısında As ve küçükler olması da iyidir. Tek olan rengi As'la alıp diğerlerine çakabiliriz. Tek'in karşısında Rua ve Dam olması en kötüsüdür, çünkü çakacak kağıt yoktur.

Splinter yapanın ortağı singleton'ı beğenmezse majöre döner, beğenirse ya 4NT ile KEY-CARD sorar ya da kontrolü olan rengini söyler.

1♦	□	1♥	
2♥		4♣	Bir renkte anlaştıktan sonra sıçrama da splinter'dır

3. RENK KONVANSİYONU

Oyunu açan 2. konuşmasında kendi rengini tekrarlarsa cevapçının yeni bir renk söylemesi (forcing) ortağından daha fazla bilgi isteğidir. Dağılım göstermez. Açan öncelikle 3'lü fitini, bu yoksa konuşulmayan renkten keser gösterir; keseri de yoksa 4'lü 2. rengini konuşur. Hiçbiri yoksa kozuna döner.

1♦	□	1♥	
2♦		2♠	: “♥'ün 3'lü mü? ♣'ten keserin var mı?”
3♥			: “♥'üm 3'lü”

1♣	□	1♠	
2♣		2♥	: 3. renk: “Elini tarife devam et”
2NT			: “♠ 3'lü değil ama ♦'dan keser var.”

1♣	□	1♠	
2♣		2♦	
3♦			: “♦'m 4'lü”

4. RENK KONVANSİYONU

Oyunu açan 2. konuşmasında yeni bir renk söylese, cevapçı da zon'u görüyorsa, – kontrat sonradan belirlenecek – 4. rengi söyleyerek ortağının elinin daha geniş tarifini ister. Zona kadar forcing'dir. Bu durumda oyunu açan kişi öncelik sırasına göre:

- Ortağının majörü 3'lü ise tutar
 - 4. renkte keseri varsa ve eli dengeli ise puanına göre sanzatu okur.
 - Kendi rengi 5'li ise onu tekrarlar.
 - 2. rengi 5'li ise 2. rengini tekrarlar.
- Mümkünse cevap verirken limite olmalıdır:

12 – 15 OP ile atlamadan

16 – 18 OP ile atlayarak limite olur.

1♣	□	1♥
1♠	2♦	: 4. renk. Yapay konuşma. Dağılım göstermiyor.
2NT	4♠	: 4. rengi yapış nedeni "Açanın 2. rengini tutması" imiş

1♣	□	1♥
1♠	2♦	
3♣	3♥	: 4. rengi yapış nedeni "6'lı ♥'ü" imiş

STAYMAN

1NT açışına cevapçının 2♣ demesi "4'lü majörün var mı?" sorusudur. 2♣ konuşması ♣ göstermez. 2♣ diyen kişide en az 1 majörün 4'lü olması gerekir. Stayman genelde (Konuşmanın devam edebilmesi için gerekli olan) 8 puan ve üstü ile yapılır. Ancak ♣'in kısa olduğu ellerle 0 puanla bile yapılabilir. (alert edin).

1NT açan kişi 2♣ sorusuna 4'lü majörü varsa adı ile söyler, yoksa 2♦ der. 2 majörü de 4'lü ise 2♥ der. Stayman yapan ortağının majörünü tutuyorsa puanına göre yükseltir, tutmuyorsa puanına göre NT'ye döner.

1NT	□	2♣
2♥	2NT	: 9 – 10 puan, 4'lü ♠
1NT	□	2♣
2♠	3NT	: 11 – 15 puan 4'lü ♥

1NT	□	2♣
2♥	2NT	: "4'lü ♠'im vardı"
3♠		: "Benim 2 majörüm de 4'lü"

PUPPET STAYMAN

2NT açışına cevapçının 3♣ demesi "5'li majörün var mı?" sorusudur. 5 puan ve min. 3'lü majör gerektirir.

2NT	□	3♣
3♦	↖	: 5'li majör yok
3♥	↗	: 5'li ♥ var
3♠	↘	: 5'li ♠

2NT	□	3♣
3♦	↖	: 5'li majör yok
3♥	↗	: 4'lü ♥'üm var
3♠	↘	: 4'lü ♠
3NT	↙	: 4'lü majörüm de yok
4♥	↘	: Bende de 4'lü ♥ var

CHECK BACK STAYMAN

Oyunu açan 2. konuşmasında NT'ye dönerse cevapçı kendi elindeki en az 5'li majörün eşinde 3'lü olup olmadığını öğrenmek için 11♠ puanla 2♣ diyerek CBS yapar. Oyunu açan, ortağının majörünü 3'lü ise tutar, diğer majörü 4'lü ise onu söyler. Her ikisi de yoksa 2♦ der.

1♣	□	1♠
1NT	2♣	: ♠'in 3'lü mü?
2♦		: ♠ 3'lü değil, ♥ de 4'lü değil

MICHAEL'S CUEBID

6 – 10 ya da 16⁷ puanla rakibin rengi söylenerek yapılır.

Rakip minörle açarsa 5 – 5 majör gösterir.

Rakip majörle açarsa minörlerden birinin ve diğer majörün 5'li olduğunu gösterir.

1♦
□ 2♦ : 5'li ♥ + 5'li ♠

1♥
□ 2♥ : 5'li ♠ + 5'li ♣ veya ♦

Michael's cuebid yapanın ortağı muhakkak cevap vermek zorundadır. Zone ümit etmiyorsa ortağının renklerinden birini seçer. Zone ümit ediyorsa davet konuşması yapar. Eşinin minörünü merak ediyorsa 2NT der.

(Minörün hangisi) 1♠ / –
2NT □ 2♠ / 3♦ : 5♥ + 5♦, 6 – 10 puan.
–

ALIŞILMADIK SANZATU

Rakip oyunu 1 düzeyinde açtıktan sonra 2NT ile araya girmek 2 renkli el gösterir. Açış rengini ve geriye kalan 3 renkten en büyüğünü atın, kalan diğer 2 renkten 5 – 5 el gösterir. Puan limiti 8 – 12 veya 16⁷ dir

1♥
□ 2NT : 5'li ♣ + 5'li ♦

1♠
□ 2NT : 5'li ♣ + 5'li ♦

1♣
□ 2NT : 5'li ♦ + 5'li ♥

REVERSE [Rivörs]

Oyunu açan 2. konuşmasında açış renginin 2 düzeyini geçerek yeni bir renk konuşursa REVERSE yapmış olur. Cevapçığı açanın rengine dönerken seviye yükseltmek zorunda kıldığı için 16⁷ puan gerektirir. 1 tur forcingdir. Elin dengesiz olması lazımdır.(5 – 4 , 6 – 3 gibi).

1♦ □ 1♠
2♥ : Reverse var. (2♥ > 2♦) Cevapçı ♦'ya dönmek zorundaysa 3 seviyesine çıkıyor.

1♠ □ 1NT
2♥ : Reverse yok. 5'li ♠ + 4'lü ♥, 16'dan az puan olabilir

Oyunu açan puanı yetmediği için reverse yapamıyorsa 2. rengini göstermez. İlk rengini tekrarlar.

1♥ □ 2♣
2♥ : 5'li ♥ ve 4'lü ♠'i olmasına rağmen puanı 16'dan az ise ♠'ini gösteremez.

1♥ □ 1♠
2♠ : Koz tutuşu varsa reverse olmaz.

Reverse cevapçı için de geçerlidir. Cevapçının reverse yapabilmesi için gücü 13 puandan fazla olmalı.

TRIAL BID (zon denemesi)

Majörde anlaştıktan sonra söylenen yeni renk o renkten yardım ister. Yardım varsa 4 majör, yardım yoksa 3 majör oynamak isteyen ellerle yapılır.

Yardım en çok kaybı olan renkten istenir: 3 boş (x x x), bir onörlü 4 kart (H x x x) gibi.

Cevapçı yardım istenen renkten 3 el veriyorsa 3 seviyesinde koza döner. 1 el veriyorsa ya da hiç el vermiyorsa zon ilan eder. Eğer 2 el veriyorsa ve minimumsa 3 seviyesinde, maksimumsa 4 seviyesinde koza döner.

1♠ □ 2♠
3♦ : ♦'dan yardım varsa 4♠ oynayabiliriz.
3♠ : yardım yok

1♣ □ 1♥
2♥ 2♠ : ♠'ten yardım var mı? Varsa 4♥ oynayalım.
4♥ : yardım var

BLACKWOOD

Kozlu oyunlarda 2 elde dağılım puanları da dahil toplam 33 puan varsa şlem oynanabilir. Şlem düşünüldüğünde 4NT ile KEY-CARD'lar sorulabilir. Toplam 5 KEY-CARD vardır: Bunlar 4 As ve koz Ruasıdır.

4NT	□	5♣	1 veya 4 key-card	(INVERTED KEY-CARD cevapları: 1430 sistemi)
		5♦	0 veya 3 key-card	_____
		5♥	2 key-card	
		5♠	2 key-card + koz Damı	

5NT Rua sorusudur. Cevapları: 6♣ = Rua yok, 6♦ = 1 tane, 6♥ = 2 tane, ... 6NT = 4 tane.

Key-card sorusuna verilen cevabın bir üst stepi ile koz Damı sorulabilir. Bu soruya cevap verenin koza dönmesi "Dam yok" demektir. Dam varsa Rua'larla birlikte gösterilir

Dam sorusu koza rastlarsa bir step daha yukarıya çıkılır. Koz minörse Dam grand şlem için sorulur.

2♣ AÇIŞI VE KONUŞMALARIN GELİŞİMİ

9 kesin löve alabilecek dengersiz ellerle veya 23 OP'den fazla dengeli ellerle 2♣ açışı yapılır. Bu açış 2 durum dışında zona kadar forcingdir: 1. Açan negatif 2♦ cevabına 2NT rebid ederse
2. İki negatif cevaptan sonra açan kozunu tekrar ederse.

2♣	□	2♦	: Negatif cevap (0 – 7 puan)	2♣	□	2♦	: Negatif
2NT		–		2♥		3♣	: 2. negatif (0 – 4)
				3♥		–	

Cevapçı 7'den fazla puan ile varsa 5'li rengini söyler, yoksa 2NT der.

2♣	□	2♦	0 – 7 puan
		2♥	8...OP, 5'li ♥ (veya 6'lı ♥, 6♠ OP)
		2♠	8...OP, 5'li ♠
		2NT	8 – 10 OP, dengeli el
		3♣	8...OP, 5'li ♣
		3♦	8...OP, 5'li ♦
		3NT	11 – 13 OP, dengeli el
		3♥	1 baş onörü eksik zayıf 2♥ açışı yapabilen el, 6 – 10 OP
		3♠	" " " " " "

2♣ açan 2. konuşmasında 5'li rengi varsa söyler, yoksa puanına göre NT der

23 – 24 puan dengeli elle 2NT

25 – 26 puan dengeli elle 3NT

27 – 28 puan dengeli elle 4NT

Cevapçının puanı 5 – 7 arasındaysa ya ortağının rengini tutar, ya kendi rengini söyler, ya da NT'ye döner.

Cevapçı ortağının rengini tutuyorsa :

2♣	□	2♦	
2♥	→	4♥	: 0 – 4 OP
	→	3♥	: 5 – 7 OP

En az zon oynanacağı kesinleşmişse, zonu hemen ilan etmek minimum el gösterir. (FAST ARRIVAL kuralı)

FORMÜL: az puanla kestirmeden
çok puanla uzun yoldan

Cevapçı ortağının rengini tutmuyorsa:

2♣	□	2♦		2♣	□	2♦	
3♣		3♠	: 5 – 7 puan, 5'li ♠	2♠		2NT	: 5 – 7 puan, dengeli el, 5'li renk yok

Cevapçının puanı 0 – 4 arasındaysa yine olumsuz (second negative) cevap verir:

(2 seviyesinde majör)	2♣	□	2♦		2♣	□	2♦		2♣	□	2♦	
	2♠		3♣	: second neg.	3♣		3♦		3♦		3NT	

KONTR'LAR

ARAYA GİRENİN KONTR'U: (TAKE-OUT KONTR'U)

Açışa yakın puan ve rakibin açtığı rengin çok kısa olması durumunda, ya da açış puanı ve rakibin renginin kısa olması durumunda ortaktan renk istemek için kontr atılır. Genelde "Ortak, rakibin renginin dışındaki renkler bende en az 3'lü; senin belirleyeceğin renk kozumuz olacak" anlamını taşır.

Ortağı güç göstermemişse, kontr atan rebidinde pas geçer veya ortağının rengi kendisinde 4'lü ise 16 – 18 DP ile 1 seviye yükseltir. Puanı 17'den az ise başka renk teklif edemez. 17 puandan itibaren rakibin açtığı renk uzun olsa bile kontr atılır. Bu durum kontr atanın rebid'inden anlaşılır.

X : Açar puan, ♦ dışındaki renkler en az 3'lü.(ya da 17⁷ puan 5'li renkli herhangi dağılım veya 1♦ □ 18⁷ puanlı dengeli dağılım)

Take-out kontr'una cevaplar :

0 – 9 puanla rengini sıçramadan

10 – 12 puanla sıçrayarak söyler. (5'li ile çift sıçrama tercih) Davet konuşması

13⁷ puanla rakibin rengini söyleyerek cuebid yapar.

X □ 1♠ : 0 – 9 puan
1♦

X □ 2♦ : 0 – 9 puan
1♥

X □ 2♠ : 10 – 12 puan
1♣

X □ 3♥ : 10 – 12 puan
1♣

X □ 2♣ : 13⁷ puan
1♣

Kontr atan kişinin 2. konuşması:

Kontr atan kendi rengini sıçramadan söylerse 17 – 19 puan, sıçrayarak söylerse 20 – 21 puan, cuebid yaparsa 21⁷ puan gösterir.

X / 2♣ : 17 – 19 puan
1♦ / – □ –
1♠

CEVAPÇININ KONTR'U: (NEGATİF KONTR)

Ortak oyun açtıktan sonra rakip araya girerse kontr atmak 8+ puan ve konuşulmayan rengi gösterir.

Bir tek bu araya girişin dışındaki tüm araya girişlerden sonra renk söylemek min. 5'li renk ve min. 8 OP gerektirir.

1♦
1♣ □ **X** : 7+ puan, 4'lü ♥ + 4'lü ♠
1♥ : 7+ puan, en az 4'lü ♥
1♠ : 7+ puan, en az 4'lü ♠
1NT : 7 – 10 puan, 4'lü majör yok
2♣ : 7+ puan, 4'lü ♣, 4'lü majör yok
2♦ : Cuebid, 13+ puan, ♣ fiti var

1♣ veya 1♦ □ **X** : a) 7+ puan, 4'lü ♥
b) 5 ya da daha fazla ♥ ama 2♥ diyecek kuvvet yok (7 – 10)
1NT : 7 – 10 puan, 4'lü ♥ yok
2♥ : 11+ puan, 5'li ♥

Açan (ortak)	Sağdaki rakip	Bizim negatif kontrumuz ne gösterir
1♣ veya 1♦	1♥	X : Sadece 4'lü ♠ , en az 7 puan. (5'li ♠ ile 1♠ denir)
1♥	1♠	X : Büyük olasılıkla 4 – 4 minör ve en az 8 puan. Eğer tek renkli minör ise 2 seviyesinde konuşacak gücü yok
1♠	2♥	X : Yukarıdaki tipte bir el, 8+ puan

RENK İLE ARAYA GİRİLDİĞİNDE AÇANA VERİLEN CEVAPLAR

1♠		
1♦	□	PAS : Puan yok.(0 – 7) Kambur.
		X : min. 4'lü ♥, 7+ puan
		1NT : 8 – 10 puan. Daha zayıf dengeli elle pas geçilir.
		2♣ : 11+ puan, 5'li ♣
		2♦ : Tutuş var, 6 – 10 puan.
		2♥ : 11+ puan, 5'li ♥
		2♠ : Cuebid. ♦ fiti, 13+ puan
		2NT : 11 – 12 puan, dengeli el, ♠ keseri var.
		3♣ : 3 – 6 puan, uzun ♣
		3♦ : 9 – 11 puan, 5'li ♦. El dengesiz ise puan daha az olabilir.
		3♥ : 3 – 6 puan, uzun ♥
		3NT : 13 – 16 puan, dengeli el, ♠ keseri var.

2♣		
1♦	□	PAS : a) Birşey yok
		b) Uzun ♣ var. "Kambura yattım. ♣'in kısaysa kontr at."
		X : a) 7 – 10 puan. Uzun bir majör var, ama onu söyleseydim sen benden 11+ puan beklerdin
		b) 8+ puan var. 4'lü majörüm var, ama onu söyleseydim sen benden hem 11+ puan hem de 5'li renk beklerdin.
		c) 7+ puan ve majörlerim var. Birini seç.
		2♦ : Tutuş. 6 – 10 puan, 4'lü ♦
		2♥ : 11+ puan, 5'li ♥
		2♠ : 11+ puan, 5'li ♠
		2NT : 11 – 12 puan, ♣ keseri var. Dengeli el, 4'lü majör yok.
		3♣ : Cue- bid. ♦ tutuşu ve zon yapacak el var.
		3♦ : 11 – 12 dağılım puanı, ♦ fiti, dengesiz el.
		3♥ : 3 – 6 puan, uzun ♥
		3♠ : 3 – 6 puan, uzun ♠
		3NT : 13 – 16 puan, ♣ keseri var, 4'lü majör yok.
		4♣ : 13+ puan, splinter, ♣ singleton, ♦ fiti, ♦ dışında 5'li renk olamaz.
		4♦ : Çok az puan, çok dengesiz el.
		4♥ : 7 – 10 puan, uzun renk
		4♠ : 7 – 10 puan, uzun renk
		4NT : Koz ♦, key-card cevabı ver
		5♣ : Voidwood. ♣ harici key-card cevabı ver
		5♦ : Oynayalım
		5♥ : Voidwood
		5♠ : Voidwood

1♥	□	1♠	1 seviyesinde cevap	1♥	□	1NT	
2NT			: 18 – 19	2NT			: 18 – 19

1♥	□	2♣	2 seviyesinde cevap	1♥	□	1NT	
2NT			: 15.5 – 17.5	PAS			: 12 – 14 dengeli

1♥	□	2♥	2 seviyesinde tutuş	1♥	□	1NT	
2NT			: 16 – 17	2m / 2NT			: 16 – 18 puanlı dengeli elle 2 minörden geçip (m 3'lü olabilir: Yalancı minör) 2NT denir: Delayed 2NT

2♦							
1♠	□	1♥ / 2NT	: 18 – 19				

Rakibin konuşması bizim onör puanımızı değiştirmez. Bu yüzden aynı güçle aynı deklarasyon verilir. 16 – 17 ile kontr atılır Kontr atan el ne kadar güçlü olursa rakip renkte kısalık şartı o derece önemsizleşir

KONTROL KONUŞMALARI

Kontrol, atak eden kişiye hemen 2 el vermemek demektir. Bunun için o renkten bizde ya As, ya Rua, ya singleton, ya da şikan olmalıdır. Konuşmalarda koz fiti bulduktan sonra şlem ümit eden kişi 4 seviyesinde koz dışında bir renk söylese o bir kontrol konuşmasıdır.

1♥	□	3♥
4♣		

 : “Ben ♣’den hemen 2 el vermiyorum, sen ♦’dan hemen 2 el veriyor musun?”

1♠	□	3NT
4♦		4♥

 : “♥’den hemen 2 el vermiyorum”

Kontrolü olan kişi ortağının sorduğu rengi söyler; kontrolü yoksa koza döner.

1♠	□	3NT
4♦		4♠

 : “♥ kontrolüm yok.”

Koz ♥ iken 3♠ singleton ♠ gösterir ve ♣ kontrolü sorar.

1♥	□	2♥
3♠		
		4♣

 : “♠ tek, ♣ kontrolün var mı?”
: “var”

Koz ♠ iken 4♥ singleton ♥ gösterir ve ♣ kontrolü sorar.

1♠	□	2♠
4♥		
		4♠
		4NT

 : “♥ tek, ♣ kontrolün var mı?”
: Yok
: Var

2 renkten kontrol yoksa kendi başına şleme gidilmez

BRİÇ ANAYASASI

1. Zayıf açış yapan ortağı soru sormadıkça bir daha konuşmaz
2. Zayıf açış yapanda 4'lü majör olmaz.
3. Koz fitini belli etmeden ceza kontru atılmaz. (Önce ihale almaya çalışılır)
2♣
1♠ □ 2♠ : ♣ elinde uzun olsa dahi 3'lü tutuşu varsa öncelikle onu gösterir.
Rakip 3♣ derse o zaman kontr atar.
4. 8 koz ile 10 ellik baraj yapılmaz. Koz sayısı baraj seviyesinin 1 altı olmalıdır. (4♥ için toplam 9 koz olmalı)
5. Koz fiti varken 2 renkte elde 10 kart varsa zon deklare edilmelidir.
6. 4 – 4 en iyi fittir. 5 – 3 yan renge kayıp kaçılır.
7. Şlem için cesur, grandşlem için korkak ol. Kozun ARD'si tüm Aslar ve yan renk kapalı olmadan grandşlem oynanmaz
8. Overcall'larda NT diyecek el kontr atmaz.
9. Rakibin konuşmadığı renkten korkup sanzatudan vazgeçilmez. (ya çıkmazlar ya ortak kesiyordur ya da çıkıp devam etmezler.)
10. Ortak keser sorarsa ½ keserle kabul et.
Tam keser : $R \times - D \times x - V 10 \times x$
½ keser : $R - D \times - V 10 \times$
11. Rakibin kaçarak geldiği her renge kontr atma
12. Rakipte direkt fit varsa 2'ye oynatmamaya çalış.
1♠ □ 2♠ Elde rakibin rengi kısa ise kontr, başka 5'li bir renk varsa overcall ile
kompetisyon yapılarak rakipler daha yüksek deklare vermeye zorlanırlar.
13. Part skorun iyisi için çok araştırmacı olunmaz.
14. Sanzatlara atılan kontr cezadır.
15. Dengesizken cesur ol. Dengeliyken puan çalma.
16. Koz oyunlarında yer kuvvetli değilse As altından atak etme.
17. Negatif kontr cezaya çevrilirse koz atak et. (1 min – kontr – pas – pas – pas sekansında emirdir)
18. Deklarenin koz fiti dışında uzun bir rengi olmadığını biliyorsan kozun kısa olduğu taraftan kup yaptırmamak için koz atak edebilirsin.
19. Rakibin koz fiti yoksa koz atak edilmez.
1♥ (1♠) □ 1NT Tutuş yok
2♣ (2♦) 2♥ (2♠) Açanın ilk rengine zoraki döndü ⇒ 8 kozları yok.
20. Baraja koz atak edilip rakibin çakayla el alması önlenir. (puan sende çoksa)
21. Rakip 2. renginde oynuyorsa koz çık.
1♠ □ 1NT : Tutuş yok. ♠'i kısa.
2♥ pas : Cevapçının ♥'ü uzun. Sadece 1 ♠'i var. 4+3 ♥'ü tercih ediyor.
Bu durumda deklaran ♠'lere yerden çakacak. Defanstayken bunu önlemek için yerdeki kozları bitirirler
22. Sanzatlara uzununu atak etmeye çalış.
23. Kozların alıcı değilse singleton'un varsa çık.
24. Şlem oynarken bir renkten 2 el verilmez. Kontrol ve key-card sor.
25. Rakip negatif kontru cezaya çevirdiyse kısalmaktan (uzun taraftan çakmak) korkma. Başka renge kaçmaktan da korkma.
26. Takım maçında 1 fazla için çalış ama batma riskine girme.
27. Kendin oynarken de rakip oynarken de rakibin kaç löve alabileceğini say.
28. Eldeki bir keklik çalılardaki iki keklikten iyidir. 500 alacağından eminsen 620 için riske girme.
29. Sürkontrlu 2 batılmaz. 2 batma riski varsa sürkontr atma.
30. Oyun ortasında bir rengi küçük dönmek o renkten iddia taşır ve o renge devam edilir.
31. Rakip kontrol sormadan 6'ya geldiyse en kuvvetli rengini atak et.
32. Defanstayken alıcı koz ile üste çakılmaz. Kayıp kaçılır
33. Eller dengeliyse pasif defans yap. (Aldığını geri ver)
34. Rakipte sağlam uzun renk varsa riske gir.
35. Rakibin 4 – 4 koz fiti varken 3'lü kozu olanın çakması genellikle löve kazandırmaz. Elde alıcı koz varsa koz çekip uzun renk sağlanmaya çalışılır.
36. Atak renginin kimde kaç tane olduğunu bilmek defanstayken ve deklaran için çok önemlidir.
37. Oyun sonunda ortak apel vermez, deklaran verir. Deklaran kart atmakta zorlandığında direkt apel verir. Kısalttığı renk oynanır.
38. Büyükler sana kalmıyorsa rakibin onörlerini ezmekten zevk alma.

OLASILIKLAR

RENKTE EKSİK KARTLARINIZ	RAKİPLERDEKİ DAĞILIM	%
2 KART	1 – 1	52
	2 – 0	48
3 KART	2 – 1	78
	3 – 0	22
4 KART	3 – 1	50
	2 – 2	40
	4 – 0	10
5 KART	3 – 2	68
	4 – 1	28
	5 – 0	4
6 KART	4 – 2	48
	3 – 3	36
	5 – 1	14.5
	6 – 0	1.5
7 KART	4 – 3	62
	5 – 2	31
	6 – 1	6.5
	7 – 0	0.5
8 KART	5 – 3	47
	4 – 4	33
	6 – 2	17
	7 – 1	3

DENENECEK EMPAS SAYISI	KAZANILMASI GEREKEN EMPAS SAYISI	BAŞARI YÜZDESİ
1	1	50
2	1	75
3	1	87.5
2	2	25
3	2	50

RENKTE EKSİK KARTLARINIZ	BİR ONÖRÜ..... BULMA YÜZDESİ		
	SİNGLETON	DOUBLETON	TRİPLETON
2 KART	52	48	–
3 KART	26	52	22
4 KART	12.5	41	37
5 KART	6	27	41
6 KART	2.5	16	36
7 KART	1	9	27
8 KART	0.5	4	18

Genel

KONUŞMA KURALLARI

- NT'ye nazaran koz oynamak 1.5 löve kazandırır. Koz oynamak avantajlıdır.
- A R x x 2 keser, 7 OP var
D 10 9 x 2 keser, 2 OP var. Sanzatu için daha iyi renktir.
- 5'li renk varsa 25 OP, 6'lı renk varsa 24 OP ile 3NT deklare edilebilir.
- Bir renkten (majör) 2 eldeki toplam kart sayısı 10 ise açan direk fit durumunda zon ilan eder.
- Toplam löve kuralı: Her 2 tarafın puanları yaklaşık eşitse 9 kozla 3, 8 kozla 2 seviyesinde kompetisyon yapılabilir (ihale sizde kalırsa toplam koz sayınız kadar löve alabilirsiniz)

1♥ / ?
1♠ / - □ 2♠
2♥ / ?

: Ancak 6 kozla 3♥ diyebilir. 5 kozlu min. elle pas geçilir.

: Zayıf elle bile 4 kozla 3♥ deyin.

- / 3♦
1♣ / 2♠ □ 1♠ / ?
2♦

: Oyunu açan ortağınız hiçbir zaman 3♠ diyemez; çünkü min. açış ve max. 4'lü ♠'i vardır. Karar sizindir. 6 – 10 puanla ♠'iniz 5'li ise 3♠ deyin.

Aşağıdaki şartlardan birden fazlası oluşuyorsa Toplam löve kuralını ihlal

- edebilirsiniz:
- a- Kozda eliniz güçlüyse: 6 4 3 yerine R 10 7 niz varsa
 - b- Ortağınızın yan renginde güç veya uzunluğunuz varsa
 - c- Rakibin renginde onörleriniz yoksa (bunlar sadece defansta işe yarar)
 - d- Rakibin renginde kısaysanız

- Koz oyunlarında bizde iyi fit varsa rakibi batırmak çok güçtür.
- 9 koz olduğunu biliyorsak ve singleton varsa fit vermeliyiz. Puanımız çok az olsa bile
- 3 kozla 1 sefer konuşun
4 kozla 2 sefer konuşun
5 kozla 1 sefer yukarıdan konuşun
- Tutmazken zon yapabilmek için daha fazla (26⁷) puana ihtiyaç vardır.
- 7 – 2 , 6 – 2 fitlerde tercih NT olmalı.
- Rakip araya girerse normal zon puanı (26) 24e düşer. (Empas yeri belli)
- Oyunu açanın ortağında tutuş yoksa dengeli dağılımla 16 – 17 OP ile bile şlem düşünülmez. El dengesizse şlem aranır. 18 – 19 puan dengeli elle, fit yoksa bile şlem daveti yapılır
- Dengesiz ellerle, az puanla zon veya şlem oynandığında 8 koz yetmez.
- Ortak dengesiz ise puandan ziyade cover-card'lar dikkate alınır.
- Kuvvetli elle bilgi almaya, zayıf elle bilgi vermeye çalışılır.

1♥ □ 1♠
2♥

: 6'lı ♥

Cevapçı açanın renginin bir üstünü konuşmuşsa açan rengini tekrarladığında 6'lıdır.

- Kısa rengin karşısında (o renkte ortağın elinde) puan varsa zon zorlaşır
- 4. pozisyonda az puanla oyun açmak için 4'lü ♠ gerekir. (♠ rakipte uzunsa ihalenin onlarda kalmaması için)
- Rakipte fit varken 6'lı renkle uçabilirsiniz

ATAKLAR

- a - Deklaranın koz dışında uzun rengi var: Onörlü renkten saldırgan atak. R altından hatta R V altından küçük. Çatal renkten bile açılabilir. (puanlar sağda ise pasif atak edilir. Aralıklı renkleri rakibin oynaması beklenir)
- b - Deklaranın koz dışında uzun rengi yok (ya da sağlamaz durumda): Pasif atak. Sekansın büyüğü, onörsüz rengin 5. si (yoksa 3.sü)
- c - Koz atağı: (Onörlerin çakışmaması için daima en küçüğü)
- * 4 – 4 koz tutuşlarında uzun yan renk yoksa (ya da sağlamıyorsa) (Konuşulmamış rengin atak edilmesi cazip değilse ve rakibin gösterdiği yan renkten stopperlar varsa). Her fırsatta koz oynanıp kup önlenir.
 - * Deklaranın 2. rengine pas geçilmişse.
 - * Ortak apel kontruna pas geçip cezaya çevirmişse.
 - * Rakipler sizin kontratınıza batacaklarını bile bile baraj yapmışlarsa
 - * Yerin uzun rengine hakimken koz atak etmek iyidir.
 - * Kendi rengimiz aralıklı ve rakibin eli dengeli ise koz atağı iyidir.
- Rakip NT'den çekinmişse konuşulmayan rengi atak etmek iyi netice verebilir. Koz ataklarında normal, atak ve atağı karşılama kuralları geçersizdir. Atağı yapanın ortağı onör sür onör yapmak zorunda değildir; ya da yerde onör yokken kendisinde koz uzunsu onörünü koymayabilir.

- Atakta sakıncalar:
 - * Atulu kontratlarda As altından atak etmek löve kaybettirir. Ancak sanzatuda A x x x değil ama A x x x x altından atak etmek iyidir.
 - * Rakibin sağlayabileceği başka bir renk yoksa çatal altından atak edilmez. (A D x x, R V x x, D 10 x x gibi)
 - * R x, D x gibi 2'li onörün altından atak edilmez. İlle de 2'li onörden açılmak gerekiyorsa (saldırgan atak, konuşulmamış renk veya kontrat yalnız o renge batıyorsa) onör çıkılır.

• KOZLU KONTRATLARDAKİ ATAKLAR

HANGİ RENK

- * Eldeki kozlar alıcıysa (R V x, D 10 x) singleton atak edilmez
- * Singleton Rua atak edilmez.
- * Kozunuz uzunsu (4'lü) uzun yan renginizi atak edin
- * Elde koz kısaysa kısa renkten atak edilmez.
- * Elde puan çok az ise öncelikle doubleton'dan atak edilir.
- * Ortağın kontr attığı renk onda kısa olabileceği için atak edilebilir.
- * Rakipler bütün renkleri konuşmuşlarsa deklaranın 2. rengi atak edilir. (en zayıf renk)
- * Yardım yoksa trial bid rengi atak edilir.
- * 5 minör kontratlarında en iyi atak kozdur.
- * Blokativ kontratlara (2♥, 2♠, 3♥, 3♠) en onörlü renkten atak edilir. (çabuk löve için)
- * Gambling deklarasyonlara koz atak edilmez. Çünkü dağılım dengesiz ve koz uzundur. Oysa çok puanlı kontratlarda amaç kozu bitirip oyunu sanzatuya çevirmektir.

HANGİ KART

- * 4'lü ve 3'lü renkten 4'lünün 3.sü tercih edilir.
- * Ortağın konuşmadığı 3 boştan en küçüğü çıkılır.
- * Koz kontratlarında varsa 5. yoksa 3. büyükle atak edilir. DV86(4) veya D8(6)
- * 6'lı renkten 3. çıkılır. (özellikle konuşulmuşsa)
- * 2'li renkten büyüğü atak edilir
- * Rakibin rengi Hx iken H atak edilmez
- * Kısayken çakabilmek, uzunken ortağa çaktırmak amacı dışında desteksiz As'lar çıkılmamalıdır
- * Hem 2'li hem 3'lü sekans varsa 3'lünün büyüğü atak edilir. R D x ve D V 10 dan D.
- * 3'lü veya 2'li sekansın büyüğü atak edilir. (İstisna: A-R sek ise R atak edilir)
10 9 6 3 den 10'lu çıkılır. (6'lı da çıkılabilir). 10 9 6 dan 10'lu çıkılır

- * Rakipte bir renk uzunken uzun rengimizden açılırsak ortağımıza çaka yaratabiliriz
- * Şlem oynanırken : Rakiplerin As eksiği var ise singleton atak etmek doğru olur. Ortakta bu rengin veya kozun As'ı olabilir
Eksik As elimizdeyse veya rakibin As eksiği yoksa tekten atak etmek yanlıştır
- Ortağın konuştuğu rengi atak ederken:
 - * Herhangi 2 karttan büyüğü: 7 5, D 9, 3 2
 - * As varsa uzunluğa bakmadan As
 - * Rua varsa Rua'yı çıkabilirsiniz.(yeri görmek için)
 - * A R x varsa destek vermiş olsanız da olmasanız da Rua. A R sek ise A
 - * Onörlü sırasız 3'lüden ufak. D 7 3, R V 2
 - * 3'lü veya 4'lü (9'ludan aşağı) kağıtla
 - destek vermediyseniz 3. büyüğü
 - destek verdiyseniz en büyüğünü
 - * 2 yapışık onörle (A R dışında) uzunluğa bakmadan en büyüğü. R D x x, V 10 x x x
 - * Tutuş yaptıysanız onörlü kartların küçüğü (R V x)
onörsüz kartların büyüğü (9 5 3)
Tutuş yapmadıysanız As dışındaki onörlere bakılmaksızın 3. veya 5. büyük
 - * Ortağın açılmamızı istediği renkten onörlü 3'lümüz varsa, yere onör açılacağını biliyorsa büyük atak ederiz (D 9 3 den D). Aksi halde yine en küçük çıkılır.
- Kozlu oyunlarda ATAK İP UÇLARI
 - Rakipler renk konuşarak zona gitmişlerse atılan kontr yerin ilk renginin atak edilmesini ister.
 - 4. renge atılan kontr “ İhale kimde kalırsa kalsın bu rengi gel ” demektir.
 - Overcall yapan kişi kontr atarsa bu overcall rengini atak etme demektir.

1♠	□	2♥
2♠		4♠
5x		6♠

x x x
A x x
R x x
D x x x

Atak küçük ♦ olmalı çünkü ortakta Dam bulma şansı Rua bulma şansından daha fazla

1♠ / 2♥
2♦ □ - / -
1 NT / pas

2. renge pas dendiğinde rakip koz atak etmeli. (Uzun rengin (♠) sağlanmasını engellemek için)

• SANZATU OYUNLARDA ATAKLAR

HANGİ RENK

- * Rakipler 3NT oynuyorlarsa ellerinde 26 OP olmalıdır. Elimizde 10 OP varsa ortağımıza 4 OP kalır. Demek ki deklaran kendi uzun rengini sağlamaya çalışırken biz de kendi elimizdeki uzunluğunu sağlamaya çalışmalıyız. Bu durumda onörlü uzundan 4. büyük atak edilir.
- * Ortak renk göstermişse o renk atak edilir.
- * NTde As altından atak edilebilir. Ancak ortakta o renkten ümit yoksa A x x x den atak edilmez.
- * Şlem oynanmıyorsa ataktan löve kaybedilmemelidir. Bu nedenle pasif atak edilir. Sekansın büyüğü veya rakiplerin kapalı rengi atak edilebilir. As atak edilmez. Rua veya Damın yanından atak edilmez. Rakipte bir rengin çok uzun olduğu biliniyorsa saldırgan atak edilir.
- * Grandşleme pasif atak edilir.
- * Renk ve sanzatu oyunlarında V x x den atak en kötü ataktır.
- * 2 tane 5'li renk varsa iyisinden atak edilir.
- * 2 tane 4'lü renk varsa (R 9 8 7 – V 10 8 5) ortakta bir onör bulursak hangisi daha çok değerlenir diye bakarız. (Ortaktaki onör 1. renkte bir yarar sağlamaz ama ikincisinde Valeyi alıcı duruma getirir.) 2 tane 4'lü renk varken Assız olan atak edilir.
- * Atak rakiplerin konuştuğu renklerde olacaksa:
 - kendiniz için atak ediyorsanız deklaranın rengini
 - ortağınız için atak ediyorsanız yerin rengini çıkın.

HANGİ KART

- * Kırık sekansın (2.5) büyüğü atak edilir. R D 10 x, D V 9 x, V 10 8 x.
- * 2'li sekanstan büyüğü atak edilmez. V 10 x x, D V x x x (4. büyük)
İstisna: 3 kartlı renkten çıkılması gerekiyorsa sekansın büyüğü: V 10 x
- * Rakibin rengini atak ederken küçük çıkılır. Sekans dikkate alınmaz: D V 10 6 dan 6'lı
- * Onörlü 3'lüden en ufağı, onörsüz 3 boştan en büyüğü çıkılır. D 8 3 den 3'lü, 8 6 3 den 8'li
- * 6'lı renkten koz kontratlarındaki gibi 3. büyük atak edilir. R 9 8 6 5 2 den 8'li. (2. turda 2'li verilir)
- * 10'ludan daha küçüklerde sıralılık (sekans) önemli değildir.
- * Ortağın konuştuğu renk, sayısı ile atak edilir. Doubleton ise büyüğü, 3'lü ise 3ncü, 4'lü ise onda uzun olduğu belli ise (ör: araya girmiş) 3ncü, belli değilse (ör: minör açmış) 4.den çıkılır
- * ♠ V 10 9 Güçlü 3 kartlı sekansınız ve genelde minör olan zayıf 4 kartlı renginiz varken
♦ V 4 3 2 güçlü sekanstan atağı tercih edin.
- * Rakibin konuştuğu, 3 onörü olan 4 veya 5 kartlı bir renkten çıkarken en küçüğünü çıkın.
D V 10 3 2 den D yerine 2'li
R 10 9 6 3 den 9'lu yerine 3'lü

• Sanzatu oyunlarda ATAK İPUÇLARI

- Rakip, renk konuşmadan 3NT deklare ederse buna atılan kontr “kısa majörünü atak et” demektir. Tereddütlü durumlarda ♠ atak edilmesi isteniyordur.

B	K	D	G		
1) 1NT	–	3NT	(–)	V 10 x x x	Kuzeyin atak kartı seçimi
2) 1NT	–	3NT	(X)	x x x x 10 9 x	

- Rakipler renk konuşarak zona gitmişlerse atılan kontr yerin ilk renginin atak edilmesini ister

1♠ / 3NT		A D V 10 x
– / – □ – / X	: Yerin ilk rengi (♠) atağı ister. Eli şöyledir	x x
1♦ / 1NT		A x x
		x x x

- Staymanda belli olan yerin rengi bizde kuvvetli ise kontr atılır; o renk istenir.

2♣ / 3NT	: ♥ fiti yok ⇒ kozu ♠	R D V 10 x
– / – □ – / X	: ♠'i kuvvetli, ♠ atağına oyun batar diye düşünüyor	x x
1NT / 2♥		A x x
		x x

- Yerin rengi belli değilken atak yönlendirme:

2♣		A x x	10 OP
– □ X	: Uzun ♣'lerim var . Ceza kontrü.	x x	
1NT	Yerin rengi henüz belli değil	x x x	
		R D V x x	

2♣ / 3NT		A x x
– / – □ – / X	: ♦ atağı istiyor. Yerin rengi belli değil: Tercih	x x
1NT / 2♦		R D V 9 x x
		x x

- Elimiz zayıfsa, ortağımızın da kuvvetli bir eli olabileceğini düşünüyorsak, ortağın overcall'unun 2 seviyesinde olabileceği bir rengi çıkarak onun uzunluğunu bulmaya çalışabiliriz. Bir seviyesinde üste konuşma yapabileceği renkleri denemek yanlış olur.

1♥ / 2NT		V 4 3	♠ çıkmak yerine küçük ♣ çıkın.
– / – □ – / –	Batıda eliniz şöyle :	D 7 6 5	Ortağın açara yakın eli olmalıdır ve bir
1♦ / 1NT / 3NT		10 4 3	renk konuşmamıştır. Elinde ♠'ler olsa
		V 4 3	1 seviyesinde söyleyebilirdi.

- KANTAR ATAK :

1. Vale atağı kendinden büyük onörü reddeder. (En büyük kartım bu)
2. 10'lu ve 9'lu atağı bir üst onör ve daha büyük bir onör vaadeder. (Veya sekans başıdır.)

R V 10 - A 10 9 - D 10 9 ...



- Sanzatuda : * Rua atağı “onörün varsa ver “ demek (Renk kontratında Dam vaadeder)
* As atağı “ çıktığımı sevdin mi? “ demektir.

- Ortağı konuşmuş olan kişi:

1NT
1m □

Ortağının minörü uzunsa onu çıkar.

1NT
1M □

Ortağının Majörü 3'lü ise çıkar. 2'li ise sağlayabilecekse kendi rengini çıkar.

1NT
1y □
1x

Ortağın rengi çıkılır.

Araya giren 3 sanzatuya kontr demişse ortağı onun rengini çıkmalı.

- Ataktan sonra aynı renkte oynanan kağıt kart sayısını verir.
D 5 4 3. Ortağın atağına Damı koydunuz el sizde kaldı. 3 kart kaldığı için en küçüğü dönülür.
Ortağın rengini çıkarken küçük kart onör vaadetmez
- Sanzatuda atak eden önce küçük sonra büyük verirse rengi 4 ya da 6'lıdır.
- 5' den büyük kontratlarda ARx(x) den Rua çıkılır. Damın ortakta olup, bu renkten 3 löve yapma ihtimalimiz olmadığı için ortağın tavır değil de sayı göstermesi daha önemlidir. As'a çakılıp çakılmayacağını öğrenmemizi sağlar.
- Renk kontratlarında A R D x x den D çıkılır. As ile devam edilir.
- Hangi şartlarda As atak edilir? - Rakipte sağlam uzun yan rengin varlığı biliniyorsa
- Rakip 3NT oynamaktan vazgeçip 5 minör oynuyorsa
- 3 renk konuşulmussa 4. rengin As'ı çıkılabilir
- Ortak o renkte overcall yapmışsa.

GENEL BİLGİLER

- 4 minörler 3NT'yi geçtiğinden dolayı şlem içindir. Forcing. (Araya girilirse şlem daveti cuebid'le)
- 3NT açışı 7'li kapalı renk gösterir. Yanlarda As ya da Rua olmaz. Cevapçı iyi elle pas geçer; batacağını görüyorsa 4♣ deyip ortağına kozunu söyleme fırsatı verir: 0 ♣ ile bile mecburi cevap.
- 4♣ açışı : Kapalıya yakın renkli 4♥ açışı. Yanlarda As ya da Rua (Namyats)
4♦ açışı : " " " 4♠ " " "
4M açışı : Zonsuzken 6 – 7, zodayken 7 – 8 lövesi olan el
- Cevapçı 6'lı veya kuvvetli 5'li rengi olmadıkça bunu tekrar etmemelidir (DV109x veya daha iyi)
- 1♣ açışına karşı 4♣ ve 4-5 ♦'su olan cevapçı 1♦ mu 2♣ mi diyeceğine onörlerinin dağılımına bakarak karar verir. (İnverted minor oynanmıyorsa)

- 5 – 5 elle 2. rengi sıçrayarak söyledikten sonra ortak ilk rengine dönerse 2. rengi tekrar edin.

1♠	□	1NT
3♥		3♠
4♥		–

A D 7 6 5
A R 9 8 6
9
A V



V 4
D 3 2
10 8 7
R 7 6 5 4

(zon görüyorsanız)

- Üste konuşmaya karşı söylenen yeni **minör** renk forcing değildir. Ortağınız majör renkle araya girmişse 3 veya 4 kartla hemen desteklemeli veya cuebid yapmalısınız. Yeni renk desteği yadsır.

A 9 8
5 4
R 10 9 5 4 3
V 10.

–
1♠ □ ?
1♥

2♠ deyin. 2♦'ya ortağınız pas geçebilir (forcing değil).
V10 ♣ yerine A 10'lunuz olsaydı 2♥ cuebid'i yapabilirdiniz
Bu genellikle ortağın rengine fit ile yapılır

- Üste konuşmayı sıçrayarak desteklemek barajdır; az puan çok kozla yapılır. (Dengesiz el). Kuvvetli elle cuebid edin.
- Sizde bir renkten toplam 9 kart varsa rakibinizin de başka bir renkten en az 8 kartı vardır.
- Rakibin rengi bizde 3 – 1 ise koz bulma ihtimalimiz artar. Rakibin rengi onörlü 2'li ise iyimser olma.
- Cevapçının ilk renk konuşmalarının üst limiti yoktur. 1♣ □ 1x : 20⁺ puanı bile olabilir.
- 1♦ açan, ortağının majörünü desteklemezse ♦'su en az 4'lüdür. Dağılımı 4-4-3-2 değildir.
- Deklarasyondan ortağımızın majörlerinin 4-4 olamayacağını anladığımız zaman 3'lü ♦'sunun da olamayacağını anlarız.

3♠
1♦ □ ?

Elimiz şöyle iken

D 8 7
A 5
R V 10 3
R 7 6 5

Kuzeyde 7 tane ♠ varsa açanda 4'lü ♠ olamaz
Demek ki ♦'su en az 4'lüdür. O halde 4♦ diyebiliriz

- Ortağa majörde yalan söylemek tercih edilmez: 6-3-2-2 dağılım ve 19 puanla ♠'ten sonra sıçrayarak minörlerden biri okunur. ♥ daha uzun olduğu halde 4'lü olmadığı için 3♥ denmez
- Minörde yalan sayılabilir.
1♣ □ 13 OP, 3-3-3-4 dağılımla açanın limite olabilmesi için 1♦ denebilir.
- Bir konuşmanın sign-off olması için ortağın elini tam olarak tarif etmiş olması gerekir

2♥ / –
2♣ / 3♠ □ 2NT / 4♠
–

: Kapatma değil çünkü açan uzun renginden başka bilgi vermedi

- Limite olmuş oyuncu, ortağı zon deklare ettiği takdirde bir daha asla konuşmaz.
- Limite olmuş taraf tek başına şleme gidemez.
- Defanstackiler için atak renginin ve kozun kimde kaç tane olduğu, Oynayan için atak renginin kimde kaç tane olduğu ve uzun rengini ne zaman oynayacağı önemlidir.
- Cevapçı 5-5 elle 1 puanla bile konuşur. Hatta ortağı tutarsa seviye bile arttırabilir.
- Ortağın renginin elde kısa olması defansta avantajdır; çağa oluşturur. Böyle durumlarda kontr atılır.
- 4 – 4 koz tutuşu en iyi tutuştur. 5 – 3 ten hatta 5 – 4 den bile daha iyidir. Yan rene kayıp kaçılabilir.
- Eller dengesizleştikçe cover card'lar önem kazanır. Dengeli ellerde puan önemlidir.
- Eldeki kısa renklerde puan varsa defans için iyidir.
- Rakibin söylediği renkte As varsa koz oynamaya, As dışında onörler varsa NT oynamaya çalışılır.
- Kötü bir 5'li majör ile overcall yapılmaz., yeterli puanla 1NT ile araya girilebilir Hatta açışta bile kalitesiz 5'li majörle 1NT açılabilir.
- Tutuşlar, renk tekrarı ve sanzatu deklarasyonları limite konuşmalardır. Bunlar yapılırken puanlar da belli olur.

- Sonradan tutuş 3'lü renk gösterir.

1♣	□	1♠
1NT		3♥
3♠		

: ♠ 3'lü

- | |
|--------------|
| 2♠ |
| 2♥ □ 1♥ / 3♥ |
| 1♠ |

Kompetisyonda majörde anlaştıktan sonra Oynamak için.
 - Yeni renk söylemek veya kontr davettir
 - Renk tekrarı “biz oynyalım” demektir

- Trial bid zon için, kontrol konuşmaları şlem için yapılır.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♠ |
| 3♠ | | 4♠ |

: “Elim iyi ama ♠'lerim kötü. Sende onörler varsa zon oynarız”
: (veya 3NT) Puanı 10'a yakınsa (2 onörlü ♠).

- 6 – 4 el 13♣ onör puanla A – B – A
13♠ onör puanla A – A şeklinde tarif edilir

- Cevapçı için 5 – 5 rengin büyüğünü
4 – 4 rengin küçüğünü söylemek daha ekonomiktir.

- Cevapçı
 - rengi 5'li ise
 - kuvveti yoksa ————— rengini tekrarlar
 - kuvvetli ise ————— konvansiyonel konuşma kullanır.
 - rengi 6'lı ise
 - 10 – 12 OPsi varsa ————— rengini sıçrayarak tekrarlar: Davet

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 2♣ | | 2♦ |

3. renk ⇒ 11♣ OP var.

1♣	□	1♠
2♣		3♠

1 sıçrama ⇒ 10 – 12 OP, 6'lı ♠

- Bütün konvansiyonel konuşmalar (3. renk, 4. renk, check back stayman...) bir tur forcingdir.
- 8'den fazla olduğu bilinen her koz için 1 puan eklenir.

- Elde 3 As varsa 1 puan ilave edilir. Hiç As yoksa 1 puan düşülür. Assız el kötü eldir.
- Tutuştan sonra kısalık puanları: Bilindiği gibi onör ve uzunluk puanları ile açılış yapılır. Tutuştuktan sonra kısalık puanları da eklenir.

	<u>8 koz</u>	<u>9 koz</u>
Şikan	3	5
Singleton	2	3
Doubleton	1	1

- Onörlü kısa renklerde ya dağılım ya da onör puanı hesaba katılır.(Hangisi fazlaysa o)

R	}	Sadece onör puanlar sayılır, ayrıca kısalık (dağılım) puanı eklenmez
D x		
V x		
- | | | |
|---|---|---|
| D | } | Sadece kısalık puanı hesaba katılır. Koz sahibi ise 2, ortağı ise 3 puan hesaplanır |
| V | | |
- Puana göre löve sayısı.

6 – 10 :	1.5 – 2
11 – 12 :	2 – 3
13 – 15 :	3 – 4
15 – 17 :	4 – 6

HATIRLATMALAR

- Onörlerin çoğu sendeyken kontr yemişsen aradığın onörün uygun yerde olmasını bekleme
- Onör oynamaktansa onöre doğru oynamak tercih edilmelidir.
- Şikan veya singleton'ı olan kuvvetli eliniz olmadıkça ortağınız basit veya sıçramalı limite destek vermişse şlem denemesi yapmayınız.
- Majör açışınıza ortağınızdan 1NT cevabı gelmişse uzun minörü olabileceğini unutmayın.
- Renk kontratlarında ortak konuşulmamış bir rengi atak etmezse büyük ihtimalle As ondadır.
- Oyuncu yerin kısa rengine çaktırmaya gitmeyip yerdeki tüm kozları oynamışsa elinde o renkten kayıp kağıdı yok demektir. Aynı uzunlukta ya da sıralı olabilir.
- Eğer oyuncu yerin kısa kozlarına çaktırmadan renkleri temizlemeye gidiyorsa elindeki koz uzunluğunun muhtemelen yerdekiler kadar olduğunu düşünebilirsiniz.

- | | | |
|-----|---|-----|
| 1♣ | □ | 1♠. |
| 1NT | | |

 : ♥ muhtemelen 2. rengidir

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 3♥ | | ? |

A	D	9	8	6
V	9			
R	V	5		
A	8	7		

 Aslı eller koza uygundur. 4♥, 3NT'ye tercih edilir.

DEKLARANIN KART OYUNU TEKNİĞİ

- Toplam 10 koz ile Rua'ya empas yapılır.
Toplam 8 koz ile Dam'a empas yapılır.
Toplam 9 koz ile Dam'a rakip konuştuysa empas yapılır. (konuşanın ortağında Dam aranır)
konuşmadıysa empas yapılmaz. As ve Rua çekilir.
- NT kontratında oyuncu atak renginden yalnızca As'ı varsa 2 kez
As Rua'sı varsa 1 kez bağışlar.
(Uzun olan kişinin ortağında bittiği anda alır)
- NTde uzun rengi olan kişinin antresi önce öldürülür.
Kendi uzun rengine girmeden önce bunu düşünün.
- El çaka yer çaka durumlarında : 1) Hangi taraftan daha çok çakıyorsan diğer taraftan başlamalısın.
2) Tüm yan renk alırlarını hemen almalısın. Aksi halde rakip üste çakmak yerine alıcı renginizden kayıp kaçır
- Sanzatuda tepe onörler dışarıda iken hazır löveler çekilmez. Aksi halde yanlış kağıt boşlanabilir.
- Rakipte sizden fazla koz kalıyorsa yerdeki kozları bitirmemelisiniz.
- Sağlanacak renk kalmadığı zaman, rakibin alıcı kozu dışında tek kayıp kaldığında alıcı koza el verilir ve rakibin geldiği renk alınıp tüm kozlar çekilir. (Rakip squeeze olabilir) Tek kayıp varken elde koz tutulmaz. Hepsi çekilir.
- Eksik kozla oynarken koza dokunmadan yan rengi sağlamaya çalışın.
- Deklaran konuşan tarafta koz kısa diye düşünmeli, empası ona göre yapmalıdır. Dışarıda 4 koz varken konuşanda tek olduğu varsayılır.
- 5 + 3 dağılımda V dışarıda ise

A 10 2
♠ □ ♣ ♠ ♠ ♠ ♠
R D 9 x x

Önce R oynanıp yerden 10 atılır. (Başka renkten antre yoksa yerde bloke kalmamak için). Sonra As çekilir ve nihayet empas atılır.
- | |
|--------|
| R 5 4 |
| □ |
| A V 10 |

V ile başlanır. (önemli olan çatalı bozmamaktır) Rakip D koyarsa R ile ezilir; küçük koyarsa yine R ile alınıp A – 10 çatalına doğru oynanır.
- R ve 10 dışarıda ise:

A D x
□
V x x

Küçük oynayıp Dam konur. Empas tutarsa As çekilir. V ile başlanmaz.
Bir taraftaki onör kazanırsa diğer taraftaki eşdeğer onör kazanmaz.
- R ve V dışarıda ise

D 10 9 x
□
A 8 x x

Önce D sonra 10'lu oynanır. Sağdan onör gelirse As'la ezilir.
- | |
|----------|
| R x x x |
| □ |
| D x x x. |

Önce bir taraftan küçük oynayıp onör kaçırılır. (Kısa rakip 2. oynayacak şekilde)
Sonra iki taraftan da küçük oynayıp As'ın düşmesi umulur.
- Bir renkte durdurucunuz yoksa el vermeden önce şansınızı arttıracak tüm numaraları deneyin.
(3 – 3 dağılım gibi)

- | |
|--------|
| A 10 8 |
| R → □ |
| V 3 |

Yere başka antre yoksa:
Rakip Rua atak ettiğine göre elinde Dam da olduğu kesin. Sonunda yerde kalabilmek için kısa tarafın büyüğü konur.
- | |
|-----------|
| ♦ A 8 6 2 |
| □ koz ♠ |
| ♦ R 5 4 |

4. ♦'ya çakmayı düşünüyorsan önce 2 taraftan da küçük dön. Sonra koza gir. Nihayet ♦'ya dön
- | |
|------------|
| R 10 9 8 2 |
| D 4 3 □ 6 |
| A (V) 7 5 |

Empas yapmak niyetinde olmasan bile V ile git.
Bazıları kendilerini onör sür onör koymaya mecbur hissederler.
- Elinde uzun kozu olduğu bariz olan defans oyuncusu koz atak ettiğinde kontrolü elinde tutmak için kaybetmen kesin olan koz lövelerini önceden, her 2 elde de kozlar varken ver. Böylece el – yer çakası bir kağıt gelirse kısa taraftan çakabilirsin.
- Kısa taraftan çakmayı düşünüyorsan temel ele geçiş için antre bırakmalısın. (Dönen rengi kısa taraftan almalısın)
- Ufukta hep aynı renkten üzerine gelinerek kozlarınızı yetersiz sayıya düşürme tehlikesi bulunduğu ihtiyaç duyduğunuz yan löveleri koza girmeden önce alın. Yerin (kısa tarafın) kozlarını bu rengi durdurmak için kullanın.
- Kozların kötü dağılması durumunda yapılacak şey elin küçük kozlarına çaktırmaktır. Bu durum yere birçok geçiş gerektirir. Elin metr kağıtlarına yerden çakarak geçiş yaratabilirsiniz.
- 2 el almanın yolu:

A 10 x
□
D x x

Önce Dam'a doğru tutmazsa 10'luya doğru oynayın.

A D 9
□
x x

Önce 9'a doğru sonra Dam'a

D 10 9
□
A V x x

D döndüğünüzde R konmazsa V'yi oynayın.
- Üste çakma tehlikesine karşı

 - büyük çakın
 - çaka transferi gerçekleştirin
- | |
|----------------|
| A 7 x x |
| R 8 x x □ D 10 |
| V 9 x |

2 el için D 10 veya R 10'u sağa verip yerden küçük
- | |
|---------------|
| D 10 4 2 |
| A 8 □ R 9 7 6 |
| V 5 3 |

Asın yerini biliyorsun

 - önce 10'luya doğru 3'lü
 - sonra 5'li
- | |
|-------------|
| A D 7 4 |
| R □ 9 8 6 3 |
| V 10 5 2 |

 - önce Dam'a doğru 2'li
 - sonra V (empas tutarsa)
- | |
|---------------|
| A |
| R 9 8 2 □ D 4 |
| V 10 7 6 5 3 |

As'tan sonra küçük oyna
(Onörlerin 2 tarafa dağılma prensibi)
Eşit dağılmışlarsa farketmez; 4 – 2 ise kazanırsınız.
- Uzunlukta kesiliyorsan eli son çekerini çekmeden vermeyi düşün. Böylece boşlama sorun olmaz

D 6 5 4 2
V □ 10 9 8 3
A R 7

ARD çekip 2'liyle eli verersen güneyden kağıt yemek zorunda kalırsın. Ne yiyeceğini bilmiyorsan AR'yı çekip 7'liyle eli ver.

- | |
|--------------------------------|
| ♠ A 7 |
| ♦ V 6 4 |
| ♠ 10 6 □ ♠ R 9 |
| ♦ D 10 (8) ♦ A <u>R</u> 7 2 |

Atak ♦8'li yerden 4'lü Doğu R ile alıp 2'liyi döner

Defanstaki bir oyuncu As altından oynuyorsa bir sebebi vardır. Onu bulun.

Örnekte ortağının ♠ gelmesini istiyor.
- Fit renginde kısa tarafta yüksek değerli kartlar varsa oynarken onlara öncelik ver ki renk bloke olmasın

A 8 6 4 2
□
V <u>9</u> 7

9'lu ile başla
- Sadece bir renkte kaybınız varsa o renge girmeden önce diğer renkleri temizleyin.
- | |
|------------------|
| V 3 <u>2</u> |
| □ |
| <u>A</u> R 9 8 7 |

– Önce onör çekilir.
– Sonra Vale'ye doğru 7'li oynanır.
- | |
|---------------------|
| <u>A</u> D 10 9 8 7 |
| □ |
| 4 3 <u>2</u> |

– Önce As'a doğru,
– sonra Dam'a doğru oynanır
- | |
|--------------------|
| A 3 <u>2</u> |
| R V 5 □ 10 4 |
| D 9 8 7 6 |

Sonra Dam gidip Rua'yı ezmeli
Sonra Vale'ye empas atmalı
- | |
|---------|
| A D x x |
| □ |
| x x x x |

– Önce As'a
– sonra Dam'a doğru oynayın

A R V x
□
x x x x

– Önce As'a
– sonra Vale'ye doğru
- | |
|---------|
| R 4 3 2 |
| □ |
| A V 9 8 |

4 el için önce Rua, sonra Vale'ye doğru
3 el için önce As, sonra 8'li
- | |
|---------|
| ♥ R 9 |
| ♣ A R x |

Defans bunların dışında bir renk döndüğünde deklaran elinden bir kart atacak. Hangisini? ♥'ü. Çünkü sağlanması mümkün değil. Bu gibi durumlarda A R'nın dibindeki kart atılmaz. Büyük olasılıkla sağlanabilir.
- | |
|------------|
| D → □ |
| A <u>R</u> |

AR varsa R ile alın. Atak edenin DV10dan mı yoksa ADVden mi açıldığı anlaşılmasın
- | |
|-------------------|
| A <u>x</u> |
| □ |
| <u>D</u> 10 9 8 7 |

Önce Dam
- | |
|---------------------|
| <u>2</u> |
| □ |
| A V 10 8 7 <u>6</u> |

2'li oynanıp 6'lı konur.
- | |
|-------------|
| 4 3 2 |
| □ |
| D V 9 8 7 6 |

Rengin 3 – 1 dağılımında elden oynamak zorundayken
D veya V ile başlarsanız 10'lunun sağda veya solda tek olması halinde kazanırsınız (AR5 □ 10 veya 10 □ AR5): 2 şans
Oysa küçük ile başlarsanız As veya Rua'nın tek olması halinde kazanırsınız (A □ R105, R105 □ A, R □ A105 veya A105 □ R): 4 şans

- | |
|----------|
| D 3 2 |
| □ |
| R 10 5 4 |

 1. Hamle : Rua'ya doğru 2'li
 2. Hamle : Dam'a doğru 4'lü
 3. Hamle : 10'luya doğru 3'lü

- Son hamleleri batıyı 10 – 7 çatalına alacak hale getirmeli.

- | |
|--------------|
| R 9 8 7 6 |
| 3 □ A 10 5 4 |
| D V 2 |

 As'a el vermezseniz 2 el, verirsiniz 4 el almak için:
 Önce Dam'a doğru 6'lı. Sonra yere geçip Vale'ye doğru 7'li
 Doğu ikisinde de bırakmak zorunda

- | |
|----------|
| A 10 (x) |
| x → □ |
| R 9 x |

R (x)
x → □
V x x

D (x)
x → □
V x x

D (x)
x → □
A 10 x

D x (x)
x → □
A 10

V (x)
x → □
A 10 x

10 (x)
x → □
A V x

10 (x)
x → □
R V x

(V) x
x → □
A R x

(D) x
x → □
A x x

(R) x
x → □
x x x

(D) x
x → □
R x x

Dx??
x → □
A 10

- | |
|---------|
| V x |
| □ |
| A D x x |

 Önce Valeye doğru sonra elden yerden küçük

R V x x x
□
A 10

 Kısadaki onöre doğru

A 10 x
□
R V 8 x

 Önce As, sonra 10'lu

10'lu yoksa Dama doğru
 9'lu yoksa Valeye doğru oynanır.

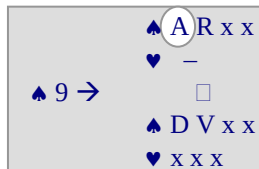
- | |
|-----------------|
| R D 10 x x |
| A x x □ V x x x |
| x x x |

 İlk turda Vale'ye empas yapılmaz

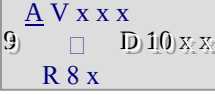
- | |
|-------|
| A 7 3 |
| K → □ |
| J 8 2 |

 Otomatik hareket. (8'li vermenin nedeni renge devam edilmesini istememizdir.)

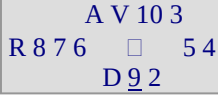
- Hangi taraftan çıkacaksan rakibin geldiği kozu o taraftan almalısın

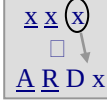


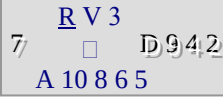
- Önce küçük onöre doğru oynanır: A V 9 A D 10

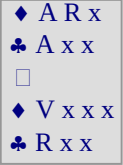
- 

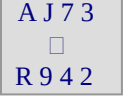
4 – 1 dağılıma önlem:
As çekip batıdan marka düşerse 8'liye doğru oynanır.
Doğu 2. hamlede boşlarsa Rua girilip Valeye doğru oynanır.
- GUİLLEMARD** manevrası:
 

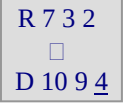
Amaç ♠'den 3 el yapmak.
2 tur koz çekilip rakipde 1 koz bırakılır
♠ 4 – 2 dağılmış olsa bile kalan son kozla 4'lü ♠ aynı elde ise son ♠'e elin (kısa tarafın) küçük kozuyla çakılır.
İkincil renkten dışarıya el veriyorsanız (örnekte bir ♠ veriyorsunuz) önce 2 taraftan da küçük oynayın. (Rakip el tuttuğunda koz oynıyabilir)
- 

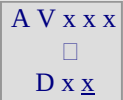
9'lu ile başlamak gerekir.
- Sağ taraf 2'li ise 4.ye el yaptırmak (LOB)
 

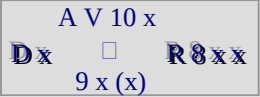
2 tane çektikten sonra 3.yü yerden oyna.
Doğu çakarsa boşa çakar.
- Uzun rengi olan tarafa el vermemeye çalışıyorsan iletişimi kesmiş olmalısın.
- 

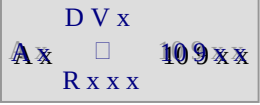
Batıda D9xx varsa şansınız olmadığı için Rua çekip Vale ile devam edin
- Toplam 7 kozun varken dışarı 1 el verebiliyorsan kontrolü kaybetmemek için onörlerini çekmeden önce 1 koz bağışla. Böylece 4 – 2 dağılıma karşı önlem almış olursun.
- 

♦ A R'yı çekip Valeye doğru oyna. Empas tutarsa 1 löve kazanırsın
- 

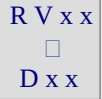
En çok 1 el vermek için : 3. büyüğün olduğu taraftan başlanır
As çekip R 9 çatalına doğru oynanır. Batı alabiliyorsa renk 3 – 2 dağılmıştır
- 

Önce Rua'ya doğru küçük oynanır. Batıdan As gelmezse Rua tahsil edilir. Sonra dokuzluya doğru oynanır
- 

Önce Vale'ye doğru oynanır. Ardından As çekilir.
(1 el verebiliyorsan önce As sonra Dam'a doğru)
- 

Küçüklerin olduğu taraftan büyüklere doğru 2 kez küçük oynanır.
- 

2 onörün olduğu tarafa doğru 2 defa küçük oynayarak As 2'liye tedbir.
- 



Aynı.

SANZATUDA YER OYUNLARI

- Kozlu ve sanzatu oyunlarda Asın yanında elde veya yerde bir onör varsa, yani stoper kalıyorsa el bağışlanmaz. (Ezdiğimiz zaman sağlanabilecek bir şey kalıyorsa el bağışlanmaz.)

	V x x
R → (D da var)	□
	A x x

	10 x x x
D →	□
	A x

	x x x
x →	□ V
	A R 10

- Atak renginde deklaranın tek stopperi olması durumunda o renk 7 – N kez boşlanır.
N = O renkten el ve yerdeki toplam kart sayısı.
- 11 KURALI
4. büyük atak edildiğinde deklaran ve atak edenin ortağı, ele ve yere bakarak diğerinde onu geçen kaç kart bulunduğunu bulabilir. Atak edilen marka 11 den çıkarılır. Dışarıda kendinden büyük kaç kart olduğu ortaya çıkar

	V 8 3	YER
6 →	□	
	R 9 2	

$$11 - 6 = 5$$

Bu 5 kartın 4'ü yer + deklaranda ⇒ Doğuda 6'lıdan büyük tek bir kart var

	V 8 3	YER
5 →	□	D 4 2

$$11 - 5 = 6. \text{ Deklaranda 5'liden büyük 3 kart var.}$$

- Renk 5 – 3 iken sadece V dışarıdaysa 4 – 1 dağılıma karşı 2. turda kısa tarafa doğru oynanır.

önce		D 4 3
	□	
	A R 9 7 5	

2.turda

Batı vermezse R9 çatalına oynanır.

APEL

- Apel: oynadığınız kartla eşinize dönmesini istediğiniz kartı belirtmenizdir. Onör atağına tavır belirtirsiniz:
Gözden çıkarabileceğiniz en büyük marka: "Beğendim, renge devam et, alıcı kartım var"
A → □ R963, D654, D32
Elinizdeki en küçük marka: "Beğenmedim, değiştir, alıcı kartım (onörle karıştırılmamalı) yok"
A → □ 963, 654, V32
Kartların büyüklüğü, küçüklüğü görecelidir. Ortağınız kendi eline ve yere bakarak attığınız kartın büyükmü küçükmü olduğunu anlayabilir

- Sayı gösterme:
Deklaran elden veya yerden yeni bir renge girdiği zaman kart sayınızı belirtirsiniz.
Ayrıca atak renginde elinizde onör olamayacağı anlaşıldığı zaman (yere ve deklaranın oynadığı karta bakıp) yine sayı belirtirsiniz

- Preferans belirtme:
Bazı durumlarda ortağınıza size hangi renkten el geçirebileceğini belirtebilirsiniz. Ne zaman?
a) Ortağın çakasına giderken. (veya onun kazanacağını bildiğiniz bir renkten çıkarken)

♠ D 8 (2)		♠ –
♦ 6 5	koz ♥	♦ R 8 4 3
♣ A 5 2		♣ D 7 6 3

Batı küçük marka ile ortağından, ♠'e çaktıktan sonra oynanan ve koz dışında kalan renklerin (♦ ve ♣) küçüğünü dönmesini istemiştir. As'la alınca doğuya tekrar ♠ çaktırır

♠ A R		♠ 8 5 2
♥ (9) 6 4 3	koz ♦	♥ A
♣ 5 4		♣ D 7 3 2

Batı büyük marka ile ortağından ♥'ü aldıktan sonra oynanan (♥) ve koz dışında kalan renklerin (♠ ve ♣) büyüğünü dönmesini istemiştir. Doğu ♥ As'la alınca ♠ ile eli ortağına geçirip onun döneceği ♥'e çakar

- b) Ortağın singleton'dan açıldığı aşıkarsa ve rengi büyütme zorunda değilse
- c) Ortak desteklediğiniz rengin As'ını atak ettiğinde onörler yerde çıkarsa

♣ R D 7		♣ 10 9 5 4
♣ A →	koz ♥	

Renge devam etmek anlamsızdır. Vereceğiniz marka ortağınızın gelmesini yeğlediğiniz rengi bildirir.
♦ gel
♠ gel

- d) 6 veya daha fazla kart vaadettiğiniz renkten onör atak edilmişse. (Eli yer kazansa bile)

8 4 2		D 10 9 7 6 3
R →	koz ♠	

Büyük marka* (D – 9 arası), kalan renklerin büyüğünü
Küçük marka* (4 – 2 arası), kalan renklerin küçüğünü ister
As atağına Rua vermek: "renge devam" isteğidir.

Ortanca markalar da (8, 7, 6, 5)* aynı anlamdadır. (Rua'nın feda edilemeyeceği durumlarda)

*Markaların büyüklüğü, küçüklüğü görecelidir. Örneğin atak edende 5'li ve 4'lü, yerde de 3'lü ve 2'li varsa verilen 6'lı ortanca değil küçük markadır; kalan renklerin küçüğünü ister

- e) Yerde bir renk tekken o rengin onörü atak edilmişse
- Aşırı büyük kart: "Kalanların büyüğünü gel"
- Ortanca kart: "Renge devam et"
- Küçük kart: "Kalanların küçüğünü gel"
- f) Yerde bir renk bittiği anda verilen kart yine preferanstır. Örneğin As atak edilmiş olsun. Yer 2'li vererek teke düşer. Şimdi Rua oynandığında 5'li "Kalan renklerin küçüğünü dön" demektir

♠ R	3 2	♥ 9 7 5 4
-----	-----	-----------

Şimdi preferans verilir. Ortadan vermek "renge devam et" demektir.

- Atak edenin ortağının elinde 3 küçük kart (8 x x veya daha kötüsü) varsa küçük oynayıp sayı belirtmesi 3. büyük koyar kuralını uygulamasından daha iyidir.

- Eğer rengine destek verdiyse ortağınızın teşvik apeli eşdeğer onör gösterir. Dam açılmışsanız -ki bu Vale vaadeder- Ortağınızdaki Rua ve 10'lu EŞDEĞER ONÖRlerdir.

10 4
R→ □ V 9 5 As veya Vale gösterir

- Eksik eşdeğer onörler yerdeyse ortağınızın teşvik apeli doubleton gösterir
- Büyük onör atağına sekansın büyüğü verilip bir alt kartın elde olduğu belirtilir.

A→ □ D V 10 : "Vale bende. (ya da D tek) Rua sendeysen küçük oynayıp eli bana geçirebilirsin."

- Küçük kart atağına sekansın küçüğü konur.

3→ □ A R D x Ruanın elde olabileceğini gösterir.

- (Atak haricinde de geçerli) Genel kural "As'a apel Rua'ya sayı verilir" olsa da istisnaları vardır.

x x x
A→ □ V 9 8 2 Güneyin Damını
sağlatmamak için

10 x x
A→ □ V x x x A ve R dışında fazladan el
tutarı yoktur. Sayı verilir.

- Cesaret vermek için eşit markalı dizinlerden en büyüğünü atın
A8764 den 8'li: Renge devam isteği. 9'luyu inkar eder.
- Oyun içinde yeni bir renk açarken küçük dönmek onör vaadeder ve dönüş ister.
- Bir rengi atak edip başka bir renkle devam edersen ortağına el tuttuğu zaman sana hangi rengi döneceğinin sinyalini vermelisin. İlk rengi istiyorsan 2. Tura büyükle başla; 2.yi istiyorsan küçükle.

♠ A→ atak □
♥ 9 4 2 → ♥ istiyorum
♣ 9 4 2 → ♠ istiyorum

- Apel vermek için büyük onör atılmaz. Ayrıca büyük onörlerin bekçileri de atılmaz.

Kayıp kaçtı
Çaktı □ Preferans
↖ Rengin son kartları doğuda kalmıştır. Doğu ortağına
dönmesini istediği rengi preferansiyel apelle gösterir.

- Kimde kaç kartın olduğu bilindiği ve apelin anlamı olmadığı zaman verilen marka preferans gösterir
- Onör atağına küçük verip devamını istememek genellikle başka bir renkte güç ifadesidir. Ancak bu güç yoksa ve ortağın başka renge girmesi daha kötü olarsa atağa yalandan "beğendim" diyebiliriz.

6 2
R D V 9 8 □ 4 3
Yerde onör yokken sekansın önce büyüğünü sonra en küçüğünü
oyunmak "Ortak, en büyük kartımı oyna, renkte tıkanmayalım"
anlamındadır. Örnekte bu şekilde 10'lunun kimde olduğu anlaşılır.
Yerde onör varken
R 8 4
D V 10 2 □ A 9 5 3
Atak D sonra 10'lu oynuyor: "Vale de bende". As Ruaya saklanır.

- As atağına yerde onör olmadığı zaman apel
olduğu zaman apel veya kart sayısı
xxx
A→ □ D 9 2 : "devam et"

Yerde 1-2 löve alabilecek uzunluk ve güç varsa ortağın As atağına büyük-küçük (eko) vermek
genelde doubleton işaretidir.

V 10 9 4
A R 7 □ D 8 3 2
6 5
Önce 8 sonra 2 verip Damın sizde olduğunu belirtirseniz
dekların 3. turda çıkıp yerde 1 löve oluşturur. 2'liyi oynayın.
Ortağınız diğer renklere yönelecektir

V 9 6 5
A R 3 □ D 10 8 2
7 4
Bu kez durum farklıdır. Yerin markalarının üzerine
çıkabiliyorsunuz. Önce 8'liyi oynayın

- | |
|----------------------------------|
| V x x |
| A → ☐ D x |

x x x
A → ☐ D x

As atağına 3. kişi yerde V varsa Dx ile Damı verir.
- | |
|---------------------------------------|
| 7 5 3 2 |
| R D 10 8 ☐ 9 4 |
| A V 6 |

Yerde onör yoksa
9'lu verilirse atak eden Vale veya As'ın elde olduğu kanısına varır.
A-V çatalına oynar.
- | |
|-----------------------------------|
| 7 6 4 |
| R → ☐ 10 2 |

Yerde onör yoksa
"Beğendim, gel" demek için elimizde eşdeğer onör olması lazım (A veya V)

7 6 4
R → ☐ V 5

Vale verirsek 10'lu elimizde demek

7 6 4
R → ☐ V 10 5

7 6 4
R → ☐ V 10
- | |
|------------------------------------|
| A 10 5 |
| D → ☐ R 8 3 |

Dam eli kazanınca Ruanın bizde olduğu anlaşılmıştır; sayı verilir

A 10 5
D → ☐ R 8 3

Valenin batıda olduğu anlaşıldığına göre Rua deklaranda olsaydı onunla alır sonra da Valeye empas yapardı. Demek ki Rua doğudadır. Sayı verilir.

A 10 5
D → ☐ 9 2

Atak eden Ruanın her durumda deklaranda olduğunu düşünür. (Aynı mantık)
Siz sayı verin

A 10 5
D → ☐ 9 2

Rua 9'lunun üzerine düşecek.

A 10 5
D → ☐ 8 2

Onör yoksa cesaretlendirmek yok

A R 5
D V 9 8 ☐ 7 2
10 6 4 3

Doubleton göstermek için önce 7'liyi verirsek (eko) ortak bizden eşdeğer onör bekler. Bu durumda 10'luyu bize verir. Rua'yı çıkartmak gayesiyle küçük dönerse deklaran ele çekip löveyi kazanır. Renge devam etmesi kötü olur.
"Eko" ile doubleton onu yanılgıya düşürmeyecek pozisyonlarda belirtilir.
Ancak ortak, konuşmalarda renginin en az 5'li olduğunu söylemişse sayı verilir.
- | |
|------------------------------------|
| R 7 5 3 |
| V → ☐ D 8 2 |

R 7 5 3
V → ☐ D 8 2

R 7 5 3
V → ☐ 8 2

8'li "Dam bende" demek olur.

R 7 5 3
V → ☐ 8 2

R 7 5 3
V → ☐ A 8 2
- 9'lu çıkışına yerde onör olmadığı zaman tavır belirtilir.

R 7 5
A 10 9 ☐ V 3 2

Yerde onör var: 2'liyi verir.

- Ortak küçük atak ettiğinde yerde onör varsa fakat küçük oynanırsa 3. kişi yerdekenden büyük onörünü saklayıp elinde varsa 9 veya daha büyük markayı oynar; yoksa onörünü koyar. Yerin onörü 3. kişinininkinden büyükse 3. kişi yerde onör yokmuş gibi davranır.

	V 9 5	
2→	□	D 10 8

	D 5 3	
2→	□	R V 7

	D 6 3	
2→	□	R 10 5

	D 8 3	
4→	□	A V 9

Yerin onörüne en yakın kart oynanır

	D 8 3	
4→	□	R 9 7

Yerde 8'li varken 7'li 9'luyla eşdeğerdir

	D 8 3	
4→	□	A V 10 2

Eşdeğerdeki kartların küçüğü konur

İstisna:

	D 8 3	
4→	□	A 9 x

Renk kontratlarında A 9 x ile As oynanır (NTde 9) ama A 10 x ile 10'lu

- Atağı yer kazanırsa defanstaki 3. oyuncu elindeki sekansın büyüğünü oynar: D V 10 dan Dam. Ancak yer küçük koyarsa eşit değerdeki kartların küçüğü oynanmalı: D V 10 dan 10'lu. (D V 10 x) (Kalan kartların büyüğüyle geri dönülür: D V (x))

	3	
6→	□	J 10

Aynı şekilde 10 9 sekken 9'lu oynanır.

- Ortağınız onör atak etmişse ve siz onun başka bir renge girmesini istiyorsanız (şikanınız var, yerdeki Ruaya karşılık elde AD var...) elinizde eşdeğer onörünüz de olsa teşvik etmeyin.
- Deklaranın kart sayısı konuşmalarda belli olmuşsa sayı gösterilmez.
- İlk turda, atak edenin ortağı yerin D veya daha ufak bir kartını geçemiyorsa sayı apeli verir. Onörlerin yeri belli olmuş sayının önemi kalmamışsa preferans belirtilir.
- Ortak desteklemediğiniz rengin As'ını atak ettiğinde Dam ve Rua yerde çıkarsa sayı verin

	R D V 4	
A 10 8 7 6 3	□	2
	9 5	

2'li verdiğinizde 5'linin deklaranda olduğu belli olmuştur. (5-2 den 5'liyi verirdiniz)

	R D V 10 9 8	
A	□	6 5 2
	7 4 3	

Yerde Ruadan aşağı güçlü bir sekans varsa, ayrıca yere geçiş de varsa As'ın karşısındaki oyuncu ortağına sayı değil preferans gösterir. "Dışarıdaki renklerin büyüğünü dönmeni istiyorum"

♠	A R V 9	
♥ 2	□	♠ D 10 8 7 3 2
	♠ 4	

Rengin ilk dönüşüne ortağınız defos ederse (void) sayı gösterin ki o da o renkten kimde kaç tane olduğunu bilebilsin.

- "Renge devam et apeli alınır" onörler, en son uzun tarafta kalınacak şekilde oynanmalı. Aksi halde sağ kartlar bloke olabilir.
- Apel oyunun başlarında olur. Oyunun sonlarında ortak apel vermez; rakip verir. Rakibin kısalttığı renk oynanır. Ortağın kısalttığı oynanmaz.
- Oyun içinde ortağın oynadığı As'a tavrı belirtilir. Diğer onörlere istisnaları olmakla birlikte genel tavrı sayı göstermektir.
- Şlem oynanırken apel verilmez; sayı gösterilir.

BU KONUNUN BİR BÖLÜMÜ DEFANSTA KART OYUNU BAŞLIĞI ALTINDA İŞLENMİŞTİR

NT'DE APEL

- Atak onör ise tavır belirtilir $\underline{H} x$
Eşdeğer $H \Rightarrow$ Teşvik
 $H \text{ yok} \Rightarrow$ En küçük kart
Sanzatuda As'a, Dam'a apel; Rua'ya onör, onör yoksa sayı verilir.
- Atak As ise: R veya D varsa teşvik et, V varsa etme. Onör yoksa en küçük kartını oyna
Rua ise: Onörün varsa ver yoksa sayı göster
Dam ise: Axx(x), Rxx(x) veya 10xx(x) ile teşvik et. Ax veya Rx ile al. 10x ile 10'luyu debloke et.
Onör yoksa en küçük kartını oyna
Vale ise: Ax, Rx veya Dx'le al. Rxx(x) veya Dxx(x) ile teşvik et. As ile karar ver
10'lu ise: AV10, RV10 veya 10 9 8 (x) gösterir. Ax, Rx veya Dx ile üste çık.
Dxx veya Dxxx ile teşvik et. Onörü inkar etmek için en küçük kartını oyna
Not: Vale gözükiyorsa 10'lu sekans başıdır; ona göre oyna.
9'lu ise: 10'luyu göremiyorsan A109, R109 veya D109 dandır diye düşün ve 3. büyük koyar kuralını uygula.
x ise: 4. büyük diye düşün (Ya da xxx dendir). Yerde ezebileceğin onör yoksa onörlü kısıdan onörü oyna.
- Ortağınız onör atak ederse sizde büyük onör olup olmadığını bilmek ister. Varsa gözden çıkarabileceğiniz en yüksek kartla belirtin; yoksa küçük oynayın. Onörlü doubleton varsa üste çıkın veya debloke edin. (Hx den H)
- NT'de küçük atağı genelde 4. büyüktür. Yer küçük oynarsa 3. oyuncu olarak büyük oynamanız gerektiğinden apel verme şansınız olmaz. Ama löveyi yer kazanırsa buna imkan bulabilirsiniz.

Genel kural: Onörünüz varsa belli edin.

	D 10 8	
R V 6 5 4	□	9 2

Yerin kartını geçemiyorsanız sayı gösterin.
Konuşmalardan deklarandaki kart sayısı belli olmuşsa sayı gösterilmez

	D 2	
R 10 8 5	□	V 9 4

Yer Damla alırsa Valeniz varsa teşvik edin
Yer Vale ile alırsa 10'lunuz varsa teşvik edin

	D 5	
R V 9 7 3	□	8

Doğu çift kart sinyali veriyor. (Tek olmadığı konuşmalardan bellidir)
Doubleton gösterse deklaranda A 10 x x olur. Ama o zaman ele çekildi.
Demek ki ortakta renk dörtlüdür ve deklaranda As tek kalacaktır.

- Küçük atak edildiğinde yer As veya Rua ile alırsa tavır belirtin; Dam veya daha küçük bir kartla alırsa (üzerine çıkamıyorsanız) sayı gösterin
- Sayı verirken 4'lü karttan –göze alabiliyorsanız- 2. büyük atılır: 8 7 4 3
- Deklaran, yerin genelde 1-2 onörü eksik uzun rengine girdiğinde sayı göstermek çok önem taşır
Hele ki yere başka renkten geçiş yoksa. Bu durumda savunma onörünü deklaranda son kartını oynadığı zaman kullanmalıdır.

	R V 10 9	
8 7 4 2	□	A 6 3
	D 5	

2 veya 4 kart gösterdiniz. Sizde 2 olsa deklaranda 4 kart olurdu ve bu rengi koz yaparlardı. Doğu 2. turda almalı.

- NT'de sayı gösterme:
 - Deklaran veya yer yeni bir renge girdiğinde
 - Ortak Rua atak ederse
 - Ortağın küçük atağını yer Dam veya daha ufak bir kartla alırsa (ezemediğiniz)

- Deklaran

R D 9 5
4 → NT V 7
A 6 3 2

 : Sayı verilir.

- | | |
|----|---------------|
| | 7 4 |
| D→ | □ 10 <u>5</u> |

Atak DV9x, RDxx, RDx veya ARDdan olabilir
- | | |
|----|-----------------|
| | 7 4 |
| D→ | □ 10 <u>6</u> 3 |
- | | |
|----|----------------|
| | 7 4 |
| D→ | □ V <u>8</u> 3 |
- | | |
|-----|----------------|
| | 7 4 |
| 10→ | □ <u>R</u> V 3 |

Deblokaja başla. Atak 10 9 8 (x) den
- | | |
|-----|------------------|
| | 7 4 |
| 10→ | □ D <u>8</u> 6 5 |

Dxx(x) gösterir
- | | |
|-----|----------------|
| | 7 4 |
| 10→ | □ R <u>D</u> 3 |

AV ya ortakta ya deklaranda
- | | |
|-----|--------------------|
| | 7 4 |
| 10→ | □ A D V <u>8</u> 6 |

Ortak kısa renkten açılmış. Teşvik edin
- NT'de preferans:

R	V	8	5	4	□	7	3	D	6	2
					A	10	9			

 Deklaranın tek kalan As'ını (son stopper) düşürürken batı gerekmediği halde Rua'sını oynarsa "kalanların büyüğünü" istiyordur. 4'lü "kalanların küçüğünü"



DEFOS

- ROMEN DEFOS :

- Tek sayılı kart : Kendi rengini
- Çift sayılı küçük kart : Koz ve kendi rengi dışındakilerin ufağını
- Çift sayılı büyük kart : Koz ve kendi rengi dışındakilerin büyüğünü ister

Örnek:

Koz ♥ ken:
♦ 8 5 2
↓ ↓ ↓
♠ ♦ ♣ ister

- Yerin uzun rengini istemek "Ortak sen kendi rengine devam et" anlamını taşır.
- Sekans başı kartı defos edin. (Atak ediyor olsanız oynayacağınız kartı). Onör atmak altında kaybı olmayan bir dizini gösterir ve o renkten daha büyük kartı inkar eder. Örneğin DV1097 den Dam'ı yerseniz ortağınız bunun altındaki kartların sizde olduğunu bilir ve Rxx'den iki boşu rahatlıkla atabilir. Gerekirse Ruasını da atıp bir diğer rengin onörüne sarılır.

- Ortağınızda keser yoksa renginizi yer ile aynı uzunlukta tutmaya çalışın

ARD4
V103 □ 8752
96

Bu renkten kart yerseniz potansiyel alıcınızı öldürürsünüz

- Ortağınızın elini açığa çıkaracak defostan kaçın

R764
D5 □ 1098
AV32

Bu renkten kart yerseniz deklaran Dam'ın ortağınızda olduğunu düşünecektir. Bu da Dam'ın düşmesine sebep olur. Mümkün olduğunca uzun renginizden defosu tercih edin.

- Deklaranın dağılımını öğrenmemesi için elinizdeki kart sayısını zaten bildiği renkten defos edin. Örneğin oyunu 2♠ açtıysanız ♠ defos edin
- Yerin sağlam renginden defos yaparsanız sayı gösterin. Bu ortağınıza onörünü zamanında kullanma olanağını verir.
- Sayı göstermenin bir başka yolu da bir renkten eldeki tüm kartları defos etmektir. Böylece ortağınız eksik kartın (kartların) deklaranda olduğunu anlar.
- 11 kuralı defosda da işinize yarar. Deklaranda onör kalmadığını bilerseniz kartlarınızı sayı gösterecek şekilde defos edebilirsiniz.
- Aynı renkten 2 kez defos yaparsanız ilki tavır ikincisi sayı gösterir.
- Sanzatudada atak ettiğiniz renkten defos ederseniz ortağınıza "bu renkten umut yok" demiş olursunuz. Renk kontratlarında atak renginden ilk defos sayı gösterir (defos anındaki kart sayısını)
- İlk kez 3. pozisyonda oynadığınız bir renkten daha sonra yapacağınız defos sayı gösterir

A V 5
10 9 8 □ R D 7 6 4

Atak rengine önce tavır belirtirsiniz (7). Sonradan bu renkten defos yaparsanız sayı gösterin (R D 6 4)

3 2
10 9 8 □ R D 7 6 4

Önce Damı oynarsınız. Sonradan bu renkten yapacağınız defos sayı gösterir (R 7 6 4)

Deklare etmediğiniz fakat ortağınızın atak ettiği bir renkten defos yapmak zorunda kalırsanız sıra sizdeyken oynayacağınız kartı defos edin.

3 → X
□ D 9 7

Atağa Damı koydunuz As'la alındı. Daha sonra bu renkten defos zorunda kalırsanız ilk şıkta 9'luyu, 2. şıkta 4'lüyü atın. Çünkü Dam'la kazansaydınız bu kartları oynayacaktınız. Böylelikle ortağınız atak ettiği rengi boşaltmayacağınızı bildiğinden elinizdeki kart sayısını anlayacaktır.

3 → X
□ D 9 7 4 2

- Yüksek seviyeli NT kontratlarında ilk defos kartı büyük ihtimalle 5'li renktendir.

- | |
|------------------------------|
| ♦ 10 6 5 4 |
| a) ♦ <u>2</u> □ ♦ A D 9 7 |
| b) ♦ <u>8</u> |

Atak ♠. Defosunuzla ♦ istediğinizi belirttiniz.

Ortağınız 2li'yi gelirse onör vaadeder ve geri dönüş ister. Asla alıp ♦ 7 yi dönersiniz.

Ortağınız 8li'yi gelirse ♦ sunun zayıf olduğunu söyler ve atak ettiği rengi dönmenizi ister. Asla alıp ♠ oynayın.
- Sekans başı kartı defos edin. (Atak ediyor olsanız oynayacağınız kartı). Onör atmak altında kaybı olmayan bir dizini gösterir ve o renkten daha büyük kartı inkar eder. Örneğin DV1097 den Dam'ı yerseniz ortağınız bunun altındaki kartların sizde olduğunu bilir ve Rxx'den iki boşu rahatlıkla atabilir. Gerekirse Ruasını da atıp bir diğer rengin onörüne sarılır. Bu renkten 2. defosunuz o andaki (2. kartı oynamadan önceki) kart sayınızı belirtir. Örnek D V 10 9 6 3 D V 10 9 6
(1) (2) (1)(2)

EL DEĞERLENDİRME

- Sanzatura el değerlendirmesi

Uzun renklerdeki onör konsantrasyonu kısa renklerdeki onör konsantrasyonundan daha değerlidir.

1NT 54 62 AV983 RD98 V9 98 A8543 RD62

Uzun renklerdeki markalar kısa renklerdeki markalardan daha değerlidir.

1NT 765 976 ARV84 86 ARV 976 87654 86

Ortağınızın renginden olan onörler konuşulmamış renkteki onörlerden daha değerlidir.

2♣ AV43 R653 D104 D8 1♠ AV43 RD85 D104 63

Konsantre onörler çıplak onörlerden daha iyidir.

1NT AD8 RD76 876 765 A86 RD76 D75 D76

10'lular ve 9'lular çok önemlidir.

V104 D104 AR95 D97 V54 D54 AR65 D75

Oturma pozisyonunuz puanınızı etkiler. Oyunu sağ tarafınızdaki oyuncu 1♠ açmışsa sizdeki R V x 2 el alabilir; ama sol tarafınızdaki oyuncu açmışsa hiç el tutamayabilirsiniz.

- Oyunu açarken rebidinizi de düşünmelisiniz. Reverse için yeterli puanınız yoksa ve renginizi tekrarlamak durumunda kalırsanız onörlü olmasına özen gösterin.
- Singleton'ı olan elinizi değerlendirirken dikkat etmeniz gereken hususlar:
 - singleton renginiz bir onör mü?
 - Ortağınız bu rengi konuşmuş mu?
 - Tekin karşısında ortağınızda onör var mı? Bu renkte kaç kartı var?
- Rakibin konuştuğu renkte bulunan onörleriniz sizin ondan önce veya sonra oynamanıza göre değer kaybeder veya kazanırlar.
- Dengesiz dağılımlarda puan yoğunluğu uzun renklerde olmalıdır.
- Onörler konumlarına göre değerlendirilmelidir: 3 puan değerindeki bir Rua fit renginde ise daha kıymetlenir. Ortağın kısa olduğu renkte ise artık 3 puan etmez. Rakibin renginde ise çok daha az değer taşır. Çünkü onörler küçük markaları alıcı haline getirebildikleri oranda değerlidirler.
- Kadınlar (D) ve çocuklar (V) korunmalıdır. D ve V tek başlarına değersizdirler. Yanlarında başka onör olmalıdır.
- Onörleri 4 renge dağılmış eller kötü ellerdir.
- Singleton karşısındaki 4 küçük kart sihirli bir kağıttır.
- KURAL 7: Eğer 8 kartlı fitten eminseniz (fakat dokuzuncudan emin değilseniz) en uzun yan renginizdeki kart sayısını koz sayısına (kendi elinizdeki) ekleyip bulduğunuz sayıdan 7 çıkarın. Ortaya çıkan sayıyı elinize ekstra puan olarak ekleyebilirsiniz.

1♦ 1♠
2♠

Doğuda eliniz şöyle:

AR765
5

+

A654
4

=

32

+

32

=

11 OP

: Kural 7 uygulanır ⇒

5

+

4

=

11

-

7

=

2

Artık eliniz 13 puan değerindedir
- KURAL 6: 9 kartlı fit ile yukarıdaki işlemi 6 sayısını kullanarak yapın.
- Konuşulmamış renkte singleton'unuz varsa elinize 1 puan ekleyebilirsiniz.

- Rakiplerin rengine boşa giden kağıtlarınız varsa ortağınızda yararlı ya da maximum bir el bulma şansınız azdır.

	1. el:	2. el:
	A D 10 x x	A D 10 x x
	x x	D x
	R V 10 x	R V 10 x
	x x	D x

1. el daha avantajlıdır.

Rakipler tutuştuğunda o renkte elinizde doubleton olması en kötü dağılımdır

Hele onörlüyse.

- Rakibin ortağı açış rengini yükseltmediyse ve bu renkte 3 kartınız varsa “ortağım da 3’lüdür” diye düşünebilirsiniz.

RAKİBİN ONÖRLERİNİ PLASE ETMEK

- Atak yapılan rengin As’ı genelde karşıda olur. (çünkü As dörtlüden atak tercih edilmez.)
- Kritik rengi oynamayı sona bırakın.
Diğer renklerdeki bilgileri değerlendirip eksik onörün yerini saptayabilirsiniz.
Rakip hata yapıp bu rengi kendisi oynayabilir.
- Renginizde Dam veya Vale eksikse onu bu renkten uzun olan tarafta arayın.



DEFANSTA KART OYUNU

- Deklaranın oynadığı karta defanstaki 2. oyuncu sekansın büyüğünü koyar.

V 10 9 4
6→ ☐ YER

☐ ← 4 YER
D V 10

- Sekans varken rakibin geldiğine büyüğü ortağın geldiğine küçüğü konur
- Yeni renk açarken dönülen küçük marka onör vaadedir D 8 3 den 3'lü
büyük marka bende bir şey yok demektir. 8 6 3 den 8'li
- Hx varken sayı göstermek için H verilmez.

- Defansta As'tan dörtlü kozla (Axxx) ilk tur bırakılır. Koz yerde bittiği zaman alınır.

- | |
|---|
| A 6 4 |
| 7 5 2 ☐ DEKLARAN |
| ORTAK |

 : Yerde onör yoksa eldekiler düşüldüğünde kalan onörler deklaranda ve ortakadır. Bu durumda ortağın alma şansını kullanabilmesi için ilk el boşlanır; 2.de alınır

- Atağı defanstaki diğer oyuncu alırsa kalan kartlarına atak kurallarını uygulayıp geri döner.

6 5 2
4→ ☐ A V 10 x

As'la alan oyuncu geriye kalan 3 kartından (V 10 x) atak kuralları gereği Valeyı döner (Sekansın büyüğü)

- Ortağımız küçük bir kart atak ettiğinde yerde onör yoksa o rengin büyük onörlerinin kimde olduğunu bilmediğimiz için eldeki en büyük kartı koymalıyız.

4
↓
☐ 8 6 4 YER
R 5 2

6
↓
☐ 8 7 5
A x x

Rua ve Damın kimde olduğu belli değil. As konmalı.

Bu kural NTde kesindir. Ancak renk kontratlarında atak renginin ortakta kısa olduğu biliniyorsa düşünülür. Örneğin ortak V atak etsin. V ya singleton ya da V 10 dan doubleton'dur. (Kantar atak) Yerde de onör yok. O halde onörler bizden sonra oynayacak olan deklarandadır. Rua koyarsak ezilir. Bu durumda küçük konulabilir.

- Defans yaparken 3. oyuncu empas atmaz.

A x x
x→ ☐ D 10 x

x x x
x→ ☐ R V x

V x x
x→ ☐ A D x

- V x x ☐ D x x Bu renk defanstayken de oynanmaz (en kötü atak) deklaranken de oynanmaz. Bu renge rakip girerse löve yapılabilir. Onörlerin 9 ve 10'lularla desteklenmesi gerekir.

- | |
|---|
| R x x x |
| YER <u>D</u> 9 x ☐ |

 Rua oturulur. Oturulmazsa yerde kalan deklaranda tekrar elindeki çatala doğru oynar, ortakdaki 10 x x iş yapmaz.

- | |
|------------------------------------|
| YER R x x ☐ |
| A <u>D</u> 10 x |

 Dam'ı oynamak gerekir. V kimde olursa olsun A 10 çatalına gelir

- Defanstayken rakibin büyük kartına çakılır, küçük kartına çakılmaz, kayıp kaçılır.

? ▼ YER
x→ ☐ D V x x

: Ortağın alma ihtimali var. Çakarsa boşa çakmış olur.
Rakip yerden küçük kart atar.

?
x→ ☐ A D x

: Kayıp kaçılır.

?
x→ ☐ A R x

: Kayıp kaçılır.

?
x→ ☐ A R

: Çakılır

- Yerdeki uzun renge oyuncu dokunmuyorsa o rengin eksik onörlerinin kendisinde olduğunu düşünün. Ya da o rengi sağlama umudu hiç yoktur.

- Rakibin uzun rengini oynamayın. Bekleyin kendisi oynasın. O renkten el almaya çalışılmaz ve kart kaçılmaz.

A R V 10 9				
x x x		□		D <u>x</u>
		x x x		

Doğu x'i defos ederse deklararı empastan vazgeçip A R'yı çekebilir.

- Ortağın geldiği kart bizde ve bizden sonra oynayacak olan deklaranda bittiyse:

3→	V	YER
	□	?

: Üste çakılacağını bile bile çakmalı. (Almayan kozların en büyüğüyle) Aksi halde V alıcı olduğundan deklararı koz harcamaz, üstelik bir de kayıp kaçır. Yerin kartı alıcı olmasaydı 3. oyuncu çakmazdı

- Oyunun son hamlelerinde 2. oynayan ortağın deklararın çatalına dönmek zorunda bırakmamak için genellikle büyük oynar.

4
R 10 9 □ V 7 5
A D 6

5'liyi oynarsan deklararı 6'lıyı koyar
Eli alan ortak A D çatalına dönmek zorunda kalır

- Yer dengeliyse pasif defans yapılır. Alınan renk geri dönülür. Aralıklı renklere deklararın girmesi istenir.
- Defansta kağıt boşlarken renklerin el – yer uzunluğunu eşit tutmaya bakın. Bir rengi şikan hale getirmemeye özen gösterin. Aksi halde durum kontrolü için Ası çeken oyuncu ortağınızı rahatlıkla empasa alabilir.
- Acil bir renk dönmek gerekmiyorsa alıcı kozla çakılmaz. Üste de çakılmaz; kayıp kaçılır. Ancak çakılmadığında deklararı o renge devam edebilip kayıp kaçabiliyorsa çakılır.
- Bir renge hem ortak hem rakip çakıyorsa, deklararı ortağın kozunu geçebiliyorsa geçer, geçemiyor-kayıp kaçır. Bunu önlemek için kaçabileceği kayıp önce tahsil edilip o renge sonra girilir.
- Deklararı elden onör oynadığında (koz haricinde) kendinize “üstüne çıkarsam ortağım bir kazanç sağlayabilir mi?” sorusunu sorun (sizden sonra oynayacak olan) yerde

2 onör varsa onör sür onör yapın
1 onör varsa onör sür onör yapmayın

- Ortakta bir rengin uzun olduğu biliniyorsa onun el tutarı ölçmeden uzun rengini dönebilmek için bir an önce el tutmaya bakılır. 2. küçük koyar kuralı bozulur. Deklararı ise önce uzun rengi olanın antresini öldürmeye çalışır.
- Oynanan rengin ortakta kısa olduğu biliniyorsa onör sür onör yapılmaz
- Ne oynayım diye düşündüğünüzde rakibin kaçtığı rengi dönün.
- Yerde onör yokken en küçük kart gidilir.

□	xxx
↑	

küçük git

- Oyunun sonunda rakibin kısalttığı rengi oyna
- Rakibin oynadığı renge verilen büyük “bir altı bende” demektir, bir üstünü inkar eder
- Yerde ezilebileceğin bir onör varken (A,R,D,V) en büyüğünü koyma. Sonra Smith-echo ile rengi beğendiğini göster
- Deklararı onör oynadığı zaman yakındaki kişi ezer

- As yerde iken yer küçük çıkarsa

A 6 5		R D 4
□		

Eli kazanacak olan 2.veya 4. pozisyonadaki savunma oyuncusu eşit değerdeki kartlarının küçüğünü oynar.

A 6 5		D V 9 2
□		

Eli kazanacağından emin olmayan 2. oyuncu bitişik kartlarının büyüğünü oynar. Ancak RDV den Valeyi, RD dan Damı oynamalı. Rua veya Valeyi gösterir

A 6 5		V 10 9
□		

Atak edecek olsanız oynayacağınız kartı koyun

- Yer onör çıkarsa, 2. pozisyonunda terfi ettirecek bir kartınız yoksa ve bu renk ortağınızda kısa ise onörün üstüne çıkmayın Ortağınızda kart sayısı "onör sür onör"de önemli bir kriterdir.

- Yer küçük çıkarsa:

8 6 5		D V 9 2
□		

Genel kural DVx(x) veya V10x(x) varken küçük oynanır

Onör girmeyi düşünüyorsanız Damı girin ve ortağınızın DV10dan Damı oynadığını düşünmemesi için Vale veya 10lunun elinde olmasını umun. Ruayı girmeniz ARxden oynadığınız izlenimini bırakabilir.

- Deklaran küçük çıkarsa: Yeri büyük onörüyle alması için zorlamayın

	R 10 5	
D V 4 3	□	
	2	

Asın deklaranda olduğunu düşünüyorsanız ve 1 löveye ihtiyacınız varsa D
2 löveye ihtiyacınız varsa 3
Asın ortağınızda olduğunu düşünüyorsanız ve 2 löveye ihtiyacınız varsa D
3 löveye ihtiyacınız varsa 3

- Deklaran onör çıkarsa: Sizde büyüğü yerde daha büyüğü varken dikkat edeceğiniz hususlar:

	H ⁺⁺
H ⁺	□
	H

- 1) Ortağın kaç kartı var? Terfi şansı var mı?
- 2) Oynanan renk koz mu? değil mi?
- 3) Yerde daha yüksek bir onör mü var? daha fazla mı?
- 4) Bu renkte kaç löveye ihtiyacınız var?

Deklaran yerdeki As'a doğru Dam oynarsa Valenin

Vale oynarsa 10'lunun onda olduğunu düşünün (Tabii gözükmiyorsa)

- Eko (önce büyük sonra küçük oynamak) ortağı teşvik için kullanılır. Çünkü:
 - Doubleton'ınız vardır; çakmak istiyorsunuzdur.
 - Eşdeğer onörünüz vardır.
 - Başka renge girmenin tehlikeli olduğunu düşünüyorsunuzdur.
 - Deklaranın veya yerin çakmasını istiyorsunuzdur.

- Kozda eko: Kozları büyük-küçük oynamak 2den fazla koz vaadeder. Özellikle çakarken bu şekilde oynanır

V 10 9 7 4
8 5 3
4
R V 5 3

Koz ♥

Singleton ♦'nuzu açıldınız, ortağınız kazandı. ♦ dönüşüne 3'lü ile değil de 5'li ile çakın. Deklaranın koz dönüşüne 3'lüyü vererseniz ortağınız sizde bir koz daha kaldığını anlar ve eli tutabilirse ♦'ya bir kez daha çakmanıza olanak verir.

- Kozu uyarken 3'lü veya daha uzun sekansınız varsa bunu belirtmek için önce en büyüğü sonra en küçüğü oynayın. Örnek : D V 10 9 dan önce Dam sonra 9'lu.

SANZATUDA DEFANS

- | |
|--|
| 7 5 |
| <u>8</u> 4 □ A R 10 <u>9</u> 6 3 |

 Doğu başka renkten el tutarı yoksa komünikasyonu devam ettirebilmek için 9'lu oynar. Batıdan el tutup 2. bir ♠ oynamasını bekler

- D atak edilirse:

A R <u>D</u> R <u>D</u> x R <u>D</u> x x <u>D</u> V 9	}	Gel – gelme apeli verilir. Sayı gösterilmez. (Dam çıkılmasının sebebi Rua atağının onör istemesidir)
--	---	--

- Ortak R atak ettiğinde verde onör yoksa:

A R D x x	V arıyor. Yer onörsüz. V varsa verilir yoksa sayı verilir.
A R V x x	D " " D " " "
R D 10 9 x	A,V " " A,V " " "
R D V x x	A " " A " " "

A R V x x 9 6 <u>5</u> □ 10 8 <u>4</u> D 7 	Onörü yok. Sayı verir.
---	------------------------

R D 10 9 6 3 <u>2</u> □ A 7 4 V 8 5 	Yerde onör yok. Ası koyar.
--	----------------------------

Ortak R atak ettiğinde verde onör elde A varsa:

R D 10 9 6 V 3 <u>2</u> □ A 7 8 5 4 	Yerde ezebileceği V onörü var. “Ortağım başka renkten el tutabilir mi?” diye düşünür. Hayırsa küçük koyar Evetse Asla alıp 7’liyi döner
--	--

Ortak R atak ettiğinde verde A elde onör varsa:

R D 10 9 6 A x x □ V x 8 7 <u>2</u> <u>9</u> 3	Onörünü atar. Sayı gösterir. (önce küçük, sonra büyük) Sayı gösterir. (önce büyük, sonra küçük)
--	---

- NT kontratlarında konuşulmamış majörde gözükmeyen kartlar 8 tane ise ve ortak bu rengi açılmamışsa dağılım 4 – 4 dür.

3NT – □ – 1NT	atak ♣	♠ R 9 8 □ ♠ 5 3	♠ ortakta 4 tane
--	--------	--	------------------

- Ortakta uzun bir rengin varlığı biliniyorsa 2. küçük koyar kuralı bozulup hemen alınır ve ortağın rengi atak kuralları ile oynanır.
- Ortağın atak ettiği renk, sonunda uzun tarafta kalınabilecek şekilde oynanır.
- NT’de defanstakiler atak rengini, kendi uzun renkleri ise ısrarla oynarlar.
- A R sekansından A atak edildiğinde elde D x x veya 4-5 küçük (x x x x) varsa gel apeli verilir. (6’lıdan büyükle). Sayı gösterilmez.
- NT’de bizde az ortakta daha fazla puan varken onun rengini sağlamasına çalışmalıyız
- NT’de :

x→	□	A <u>D</u> x
----	---	--------------

 3. oyuncu Damı koyar.

ACIŞA CEVAPLAR VE SONRASI

TUTUŞLAR

1♥	□	2♠	: Fit yoksa 11♠ puan, 5'li renk; fit varsa 13♠ puan, yalancı minör olabilir.
1♥	□	2♥	: 6 – 10 puan
1♥	□	3♥	: 10 – 12 puan
1♥	□	4♥	: Çok dengesiz. "Ortak benden başka birşey bekleme"
1♥	□	3♠	: 3 ters majör: 10 – 12 OP + singleton. Zon kesin. <i>Tek bir üstüyle sorulur.</i>
1♥	□	3NT	: Splinter. 13 – 15 OP + singleton. <i>Tek 4♣ ile sorulur.</i>
1♥	□	4♣	: SWISS RAİSE : 15 – 16 puan, dengeli, iyi 3'lü ya da 4'lü kozla fit.
1♥	□	4♦	: " " 13 – 14 puan, " " "
13 – 16 diliminde kötü 3'lü tutuşla başka renkten geçilir. (tercihen yakın renk)			
17♠ puanla önce 2NT cevabı verilir; sonra tutuş yapılır.			
Öncelikli: İyi 5'li yan renk varsa önce renk okunur.			
1♥	□	2♣	
2♥		4♥	13 – 14 Kötü
1♥	□	2♣	
2♥		3♥	Şlem ümidi

Majör açıışından sonra anlaşmaya göre aşağıdaki gibi de konuşulabilir

1♥	□	3NT	: 13 – 16, fit yok, dengeli
1♠	□	2NT	: 13♠, fit var, dengeli
3♣, 3♦, 3♥			: 4'lü. Şlem için. 16♠ puan
3NT			: 16 – 17 puan, dengeli.
4♣, 4♦, 4♥			: Singleton. Şlem için.
4♠			: Min. el. Dengeli ya da dengesiz.

- Araya girilirse yukarıdaki konvansiyonlar kalkar:

NT cevapları natürel olur, Swiss raise tamamen kalkar. ♠ açıışına 3 ters majörün anlamı değişir:

2♣		2♥		2♣	
1♠	□	3♥	: 7'li ♥, zayıf el.	1♠	□
		4♠	: Splinter		
				1♥	□
				3♠	: Splinter
				X / ♠	: 7'li ♥, zayıf el

- 1♥ □ 3♠ : 3 ters majör
4♦ : ♠ kontrolü ile ilgileniyor.
- 1♠ □ 3♥ : 3 ters majör
3♠ : ♠ koz olmasına rağmen 3♠ burada singleton sorusudur
3NT : "Kontrolle başla"

- Part-skor ve davet ellerinde majör fitini göstermeye öncelik verilir.

1♥	□	1♠	D V x x x A R x x R x x x	Zon kesinse 1♠ diyebilir	1♥	□	3♥	R D V x x V x x x R x x x	Zon kesin değilse 1♠ dememeli
1♥	□	3♥	D x x x x R V x x x x x x	1♥'e 1♠ derse 3♦ rebidine 3♥ dediğinde açan ♥'ü 2'li sanabilir Bu yüzden zayıf elle tutuşa öncelik verilir.					

Zayıf 4333 elle 1♥ açıışa 2♥ denir.

1♥	□	1♠	
1NT		3♥	: Forcing 13♠ 11 – 12 ile konuşma 1♥ □ 3♥ şeklinde olur

2362 (2326) dağılım ile zon kesin değilse 6'lı renge rağmen önce tutuş gösterilir

AÇIŞ RENGİ TUTULMAZKEN

- 1♣ □ 3343 dağılım ile biz oynamak istiyorsak 1NT, ortağı oynamak istiyorsak 1♦ deriz
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1NT | | 2♥ |

: (6♦ + 5♥ ile zon kesinse)

1♣	□	1♥
1NT		2♦

: (6♦ + 5♥ ile zayıf elle)
- | | | |
|--------|---|----|
| 1♠ | □ | 2♦ |
| 2♠(2♥) | | 3♦ |

: Renk tekrarı forcing değildir. 9 – 11 puan, 6'lı iyi renk.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♦ |
| 2NT | | 3♦ |

: Doğal forcing (Açan sanzatu limitlerinde olduğunu belirttiğine göre bu cevaba susmayacaktır) (Bu durumda cevapçının eli 9 – 11 limitinin üstünde olabilir)
- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♦ |
| 3♣ | | 3♦ |

: Doğal forcing çünkü açan kuvvetli.

SANZATU CEVAPLARI

Minör açışa

1♣ □ 2NT : 11 – 12 puan, 4'lü majör yok, dengeli.

1♣ □ 3NT : 13 – 16 puan, " "

Majör açışa

1♥ □ 2x : 11 – 12 puanlı dengeli ellerle fit yoksa başka renkten geçilir. *Sonra 2NT*

1♥ □ 2NT : 13 – 16 OP, fit yok, dengeli.ya da 17♣, fit var veya yok

Fit olup olmadığı 2. konuşmada anlaşılır:

1♥	□	2NT	: 5'li rengi yok. Zon fircing'i
3♦	→	4♥	: 17♣ puan, fit var
	→	3♥	: Kontrolle başla. Daha iyi el + cover card'lar
	→	4♣	: 17♣ puan + ♥ fiti, ♣ kontrolü var, ♦ soruyor.
	→	4NT	: 17♣ puan, fit yok

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♠ | □ | 1NT |
|----|---|-----|

2
A D V 2
7 5 4
K 9 8 7 3

 Bu elle 1♠'e 1NT cevabı verilir. Az puanla 2♣ diyebilmek için elin tek renkli (6'lı) olması lazım

AÇANIN REBİDLERİ

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♠ | □ | 1NT |
| 3♥ | | |

: Zon kesin. 5 – 4 olabilir.
- | | | |
|----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1NT |
| 3♣ | | |

: Kuvvetli değilse 5 – 5
- | | | |
|----|---|-----|
| 1♠ | □ | 1NT |
| 2♣ | → | 2♥ |
| 3♥ | → | 4♥ |

: 15.5 – 17.5 ile 3'lü minör söylenir. (♥ fiti ihtimali var)
- | |
|------------|
| A R 10 9 3 |
| 10 3 2 |
| R 5 |
| A V 6 |

D 8
D V 9 8 7
9 2
R 9 7 4

CEVAPÇININ REBİDLERİ

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♠ | □ | 1NT |
| 2♦ | | 2♥ |
| | | 3♣ |
| | | 4♣ |

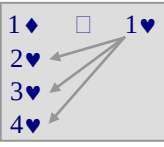
: Sıçrama yok: Natürel. "Uzun ♥'lerim var. Elim zayıf"
 3♣ : Sıçrama yok: 6'lı ♣
 4♣ : Sıçrama var: ♦ tutuşu. max. NT puanı.
- | | | |
|----|---|-----|
| 1♠ | □ | 1NT |
| 2♣ | | 3♦ |
| | | 3♥ |

 FRAGMENT BİD: Fit + okunmayan renkte kısalık gösteren konuşmadır.
 3♦ : FB: Çok kaliteli en az 5'li ♣ + ♠ tek + ♦'da kuvvet: ≈ 10 OP.(max. NT puanı)
 3♥ : FB: Çok kaliteli en az 5'li ♣ + ♠ tek + ♥'de kuvvet: ≈ 10 OP.(max. NT puanı)
 3♦ ve 3♥ burada, "oynanmayacak renk"lerdir.

1 SEVİYESİNDE YENİ RENK CEVABI SONRASI GELİŞMELER

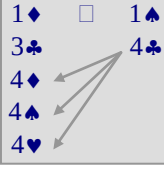
AÇANIN REBİDLERİ:

- 

1♦, 1♥, 1♠, 2♠ : 12 – 18 puan
 19 ♠ puan: Jump reverse
- 

1♦, 1♥, 2♥, 3♥, 4♥ : 12 – 15 puan
 16 – 18 puan : Dağılımın dengesizliğine göre puan azalabilir (OP + DP)
 : Gambling. Az puan, çok dengesiz el: 6 – 4, 6 – 5, 7 – 4
- 

1♦, 1♥, 3NT : 3♦ diyecek elden daha kuvvetli. (Kapalı renk). ♠ kısa. Oynamak için.
 18 den daha kuvvetli ise 2. rengini sıçrayarak söyler
- 

1♦, 1♥, 3♣ : Sıçrama ile yeni renk: 19 ♠ Zon kesin.
- 

1♦, 1♥, 3♣, 4♣, 4♦, 4♠, 4♥ : Uzun ♦'lar. Tek renkli el.
 : ♠ fiti
 : Sıçranan renk uzun. 5♣ diyecek elden kuvvetli.

Oyunu açan 2. rengini sıçrayarak okuyup takip eden konuşmasında kendi ya da ortağının rengine dönerse 2. rengi uzun değildir

4♥'e örnek

A
x x
A R D x x
A D x x x

4♠'e örnek

A R 10 9
x x
A R D x x
R 6

4♦'ya örnek

x x
A
A R D x x x x
A D x

1♣, 1♥, 2♣

A R V
7
A V 9 5
V 9 8 7 3

NT için ♥ 2'li olmalı

1♥, 1NT, 2♣

A R V 6
V 10 8 6 2
A 9
R 9

Cevapçada 4'lü ♠ yok
- Güç gösteren konuşmanın ötesi tutuş gösterir



1♦, 1♥, 4♦ : ♠ fiti + 5'li iyi ♦. 17 – 19 OP. Doğru cover-card'larına bakarak karar verir.
 Eli tek renkli olsaydı gücünü 16 – 18 arası 3♦ ile, ötesini 2. renkte jump ile gösterirdi
- AÇANIN FRAGMENT BİD'İ:



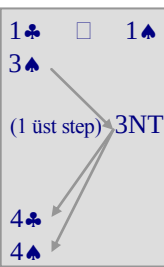
1♣, 1♥, 3♦, 4♥ : Fragment bid: 16 – 18 OP, 3'lü ♠ tutuşu, ♦ da kuvvet + konuşulmayan renk tek veya şikan. (Reverse'ü aşan konuşma)
 : Splinter. Burada güç aynı, ♥ yine tek veya şikan, ancak ♠ tutuşu 4'lüdür.

1♣, 1♥, 3♥

: Fragment bid.

1♦, 1♥, 2♣, 3♥

: Fragment bid.

- 

1♣, 1♥, 3♠, 3NT, 4♣, 4♠ : 16 – 18 puan. NT açmadığına göre eli dengesiz. Teki olup onör puanı az olduğu için gösterememiş olabilir. Cevapçı löve sayıp konuşma yapabilir.
 (1 üst step) 3NT : “Tekin var mı?”. Cevapçının örnek eli:

A x x x
x x
A R D V
x x x

 (Açan dengesiz olduğunu belirttiğine göre burada 3NT oynanmayacak kontrattır. Soru olarak kullanılır.)
 4♣ : “Tekim yok ama iyi ♣'lerim var”
 4♠ : “Tekim yok” (Koza döndü)

CEVAPÇININ REBİDLERİ

- Cevapçı açışa 1 seviyesinde cevap vermişse 2. konuşmasını yapmadan önce ne istediğini belirler: partscore'da kalmak, zona davet etmek, zonu ilan etmek veya açandan daha fazla bilgi almak amacıyla forcing konuşma yapmak. Kararını verdikten sonra en uygun konuşmayı seçer

Partscore için konuşma seçenekleri: Pas, 1NT, konuşulmuş renklerden birini 2 seviyesine yükseltmek

1♥	□	1♠
2♣		Pas
		2♥
		2♠

6-10 puan, partscore'da signoff.

Davet için konuşma seçenekleri: 2NT, kendi rengini ya da açanın 2. rengini 3 seviyesine yükseltmek
Açanın ilk rengi minörse, bunu 3 seviyesine yükseltmek de davettir.

1♥	□	1♠
2♦		2NT
		3♠
		3♦

11-12 puan, davet.

"

"

9 - 12 puan, davet. (13 puanla 4. renk yapılır)

1♣	□	1♠
2♣		3♣

: Davet

1♦	□	1♠
2♣		3♦

: Davet

Forcing konuşmalar: 3. renk (1 tur), 4. renk, reverse, açış rengini sıçrayarak tutma.

1♥	□	1♠
2♣		2♦

: 4. renk, zon forcingi.

1♥	□	1♠
2♥		3♣

: 3 seviyesinde 3.renk, zon forcingi

1♥	□	1♠
1NT		2♥, 2♠
		2♣, 2♦
		3♣, 3♦
		3♥

: Forcing değil.

2♣, 2♦ : Check-back stayman (Two-way check-back oynanmıyorsa 2♦ zayıf eldir.)

3♣, 3♦ : Yeni renkte sıçrama davettir. 5♠ + 5♣ (5♦)

3♥ : Açış renginde sıçrama forcing'dir. 4⁺♠ + 3⁺♥

1♣	□	1♥
1NT		2♠

: Reverse zon forcing'idir.

1♥	□	1♠
2♦		3♥

: Zon forcingi

- 1♥ □ 1♠
2♦ 2♥ : Önce 1 seviyesinde başka renk sonra tutuş ⇒ ♥ 2'li , zayıf el.

- 1♦ □ 1♥
1NT 3♦ : 5 – 5, 5 – 4, 4 – 5. Şlem ihtimali varsa 4 – 4 olabilir. 13♣ OP.

- KANAPE:

1♣	□	1♥
1NT		2♦
–		

Cevapçı önce majör deklare edip sonra 1 sanzatonun üzerine 2♦ derse

Majör 4'lü , ♦ 5 ya da 6'lı ve zayıf bir el göstermiş olur

Oyunu açan pas geçer (Two-way check-back oynanmadığı durumda)

Orta kuvvette ellerle önce majör sonra 2NT

1♣	□	1♥
1♠		2NT

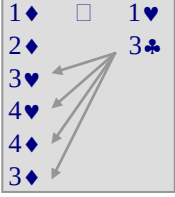
: 11 – 12 puan ile 5'li ♦ 4'lü ♥. varken ♦'ları göstermeyin

- 1♦ □ 1♠
3♦ : 4'lü ♥ yok, 4'lü ♠ yok
? : Minimumla şikan ♦ ile bile pas denir

10	7	5	4	3
D	10	6	3	
–				
A	9	8	6	

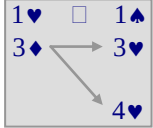
- 1♦ □ 1♠
3♦ 3♠ : “Ortak benim kozum seninkinden iyi” diye bir konuşma olmaz. Cevapçı pas geçmeyip konuşmayı sürdürdüğüne göre en azından zon uman bir eli vardır. Açan pas geçemez.

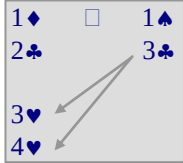
- 1♦ □ 1♥
2♣ 3♥ : Kendi elini anlatıyor. Oysa 4. renk ortağa elini sorar.

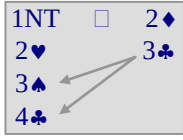
- 

1♦ □ 1♥
2♦ 3♣ : 3 seviyesinde 3. renk. En az zon forcing'i
3♥ : Kuvvetli el
4♥ : Zayıf el
4♦ : Max.
3♦ : Min.

Ortağın konuşması zon forcing'i ise zonu hemen ilan etmek minimum el gösterir. (Fast arrival)
- Zon forcingi

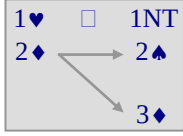


1♥ □ 1♠
3♦ 3♥ : 2 anlama gelir. Ya ♥ fiti olmayan kötü el
Ya da çok kuvvetli el.
4♥ : "3'lü ♥'üm var. Ancak 4♥ oynarız"
- 

1♦ □ 1♠
2♣ 3♣ : 4'lü ♣'le 9 puan. Burada davet için 11 – 12 puan gerekmiyor. Açan dengesiz.
Maximumdaysa fit durumunda artan dağılım puanlarıyla umut olabilir.
3♥ : ♥'de değer: daveti kabul etti.
4♥ : ♥ tek, çok iyi el
- 

1NT □ 2♦
2♥ 3♣ : Zon forcing'i
3♠ : ♣ tutuşu, min. el (3NT altında konuşma)
4♣ : İyi ♣ tutuşu, max. el (3NTyi geçiyor: kuvvetli)

Oynanmayacak rengi söylemek
"2. rengini tutuyorum."
anlamındadır



1♥ □ 1NT : "4'lü ♠'im yok."
2♦ 2♠ : Daha önce inkar ettiği renk: "♦'yu tutuyorum, 3♦ diyecek elden daha kuvvetliyim." 10♠ DOP
3♦ : (Forcing değil)

MİNÖRLE AÇANIN REBİDİ 1NT İSE:

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 1NT | → | 2♠ |

 (5'li ♠, zayıf el varken)
 Dengeli el
 Dengesiz el
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 1NT | → | 2♥ |
| 1♠ | → | 2♥ |

 : Cevapçada ♥ 5'li olabilir
 : ♥ 6'lı olmalı (iyi 5'li olabilir)
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1NT | → | 2♣ |
| 1M | → | 2♣ |

 : Açı dengeli ise 1♣ □ 1♦ dan sonra 4'lü majörünü göstermez
 : Cevapçının eli kuvvetli ise açanın majörünü öğrenebilmek için 2♣ ile CBS yapar. Böylece elin değerlendirilmesi kolaylaşır

Durdurucu konuşmalar (10N OP)

1♣	□	1♥
1NT	→	2♥
pas	→	2♦
2♥	→	2♥

: 5332 ile 5'li renk tekrar edilmez.
 : prensipte 6'lı. (2. rengi ♠ ise ve reverse olacağı için okuyamıyorsa, ♣ ise Check-Back Stayman olacağı için okuyamıyorsa ♥'ü 5'li olabilir)
 : 5'li ♦ (çünkü ♣ açıp NT diyende ♦ 4'lü olamaz) ♥'ü 4 ya da 5'li.
 : ♦ 3'lü
 : ♦ 2'li

1♣	□	1♠
1NT	→	2♥

: "Pas geç veya 2♠ de". 5'li ♠ + 4 veya 5'li ♥

Davet konuşmaları (11 – 12 OP)

1♦	□	1♥
1NT	→	2NT
—	→	3NT

: ♥'ü 4'lü. 5'li olsa önce CBS yapıp sonra 2NT derdi.
 : 12 – 13 puan
 : 14 – 15 " (İyi 5'li renk varken min. puanla bile 3NT)

1♦	□	1♥
1NT	→	2♥
—	→	3♥

: Sign-off
 : İlk rengin sıçranarak tekrarı: 11 – 12 davet

5'li majör + minör açış renginden 4'lü fitle

1♣	□	1♠
1NT	→	2♣
2♦	→	3♣
2♠	→	3♠

CBS
 açan ♠'i tutmazsa
 açan ♠'i tutarsa

4'lü majör + ♣ açış renginden 5'li fitle

1♣	□	1♠
1NT	→	2♣
2♦	→	3♣
2♠	→	3♣

Açış rengi ♦ ise 4'lü fit yeterli
 açan ♠'i tutsa da tutmasa da

5'li majörle

1♣	□	1♠
1NT	→	2♣
2♦	→	2NT
2♠	→	3♠

açan ♠'i tutmazsa
 açan ♠'i tutarsa

5♠ + 4♥ ile

1♣	□	1♠
1NT	→	2♣
2♠	→	3♠
2♥	→	4♥

açanda ♠'in 2'li olması avantaj

5M + 5M veya 5M + 5m ile

2. renkte sıçramak forcing, sıçramadan rebid sign-off olacağı için önce CBS yapılır. İlk renkte buluşulmaz ise 2. renk okunur.

1♦	□	1♠
1NT	→	2♣
2♦	→	2♥

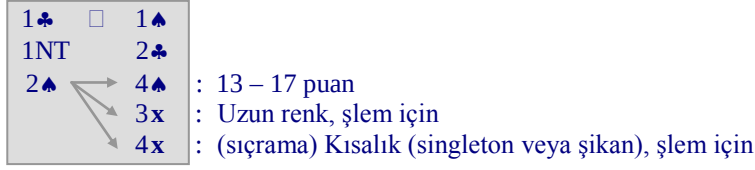
: 5♠ + 5♥. Davet.

1♦	□	1♠
1NT	→	3♥

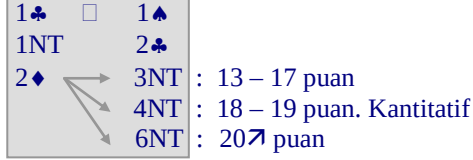
: 5♠ + 5♥. Forcing

• 137 puanla yapılan arařtırmalar: CBS kullanarak

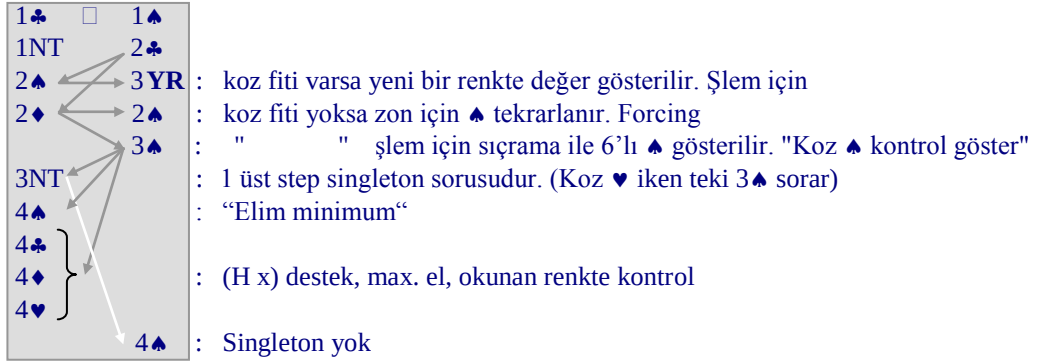
Bir majörde buluşurlarsa



Bir majörde buluşamazlarsa



6'lı majörle:

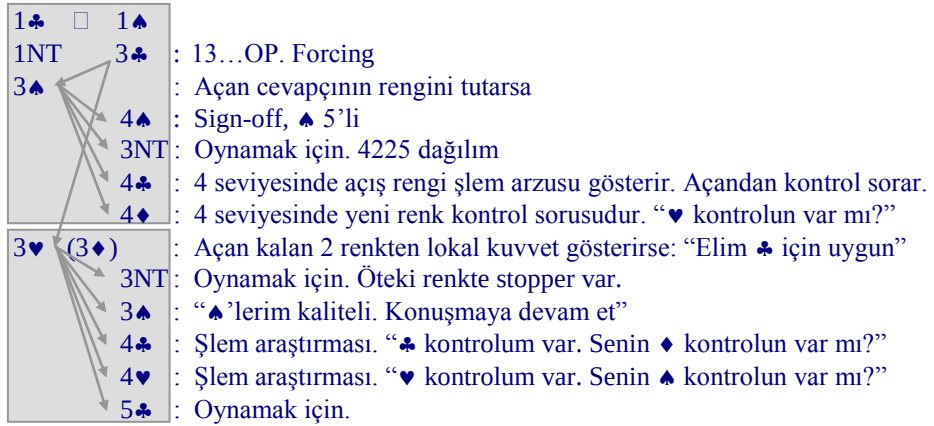


Jump ile yapılan forcing konuşmalar

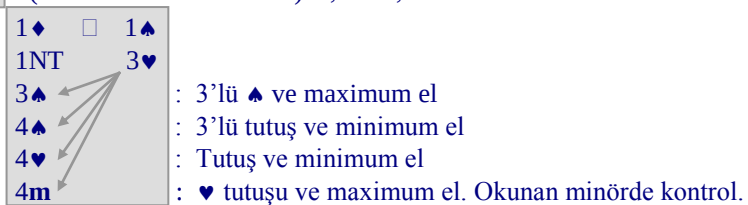
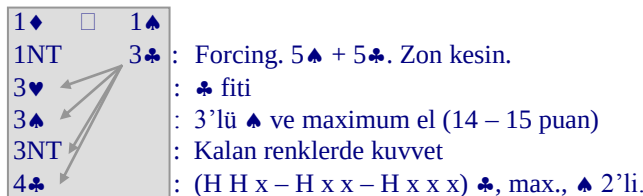
Açanın NT rebidi üzerine cevapçının, ilk rengi dışında yapacağı sıçramalar zona kadar forcingdir.

Bu konuşmalar 137 puan ve özel bir dağılım gerektirir

Açış renginde tutuşu olan 5 – 4 , 4 – 5 , 5 – 5 dağılımlar



Açış renginde tutuşu olmayan 5 – 5 dağılımlar.



- | | | |
|-------------|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1NT | | 3♥ |
| 3NT veya 5m | | |
| 3♠ veya 4m | | |

: ♣ fiti, ♥ tek (reverse'ü aşan sıçrama var)
: “Beğenmedim”
: “Beğendim”
 - | | | |
|-----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 1NT | | 4♠ |

: 6'lı ♠ 11 puan (Açar puanla şlem umulur) veya 7'li ♠ 9 puan veya 8'li ♠ 7 puan
 - Dengesiz elle 1NT'ye pas geçmemeye çalışılır.

1♣	□	1♠
1NT		2♥

denir. Ortakta 4'lü ♥ olabilir.
- Ama
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1NT | | — |
- Ortakta 4'lü ♠ olamaz.
- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | x | x | x | x |
| R | D | x | x | |
| x | x | | | |
| x | x | | | |

R	D	x	x	
V	x	x	x	x
x	x			
x	x			
- | | | |
|-----|---|---------|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 1NT | | — |
| | | 2NT |
| | | 3♣ |
| | | 2♣ / 3♣ |

: Puanı 10♣ ise ♣ 'i tutuyor olsa bile (2♣ = CBS)
: 11 – 12 puan, davet. ♠'i 4'lü. ♣'i 5'li olabilir.
: Forcing
: Uzun ♣'leri olan zayıf el

CHECK-BACK STAYMAN

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 1NT | | 2♣ |
| 2♥ | | |

: 5'li ♠ 4'lü ♥ le bile CBS
: ♥ 4'lü
- ♠ 3'lü değil, ♥ 4'lü değil

1♣	□	1♠
1NT		2♣
2♦		2NT
2♠		3NT
2♠		4♠

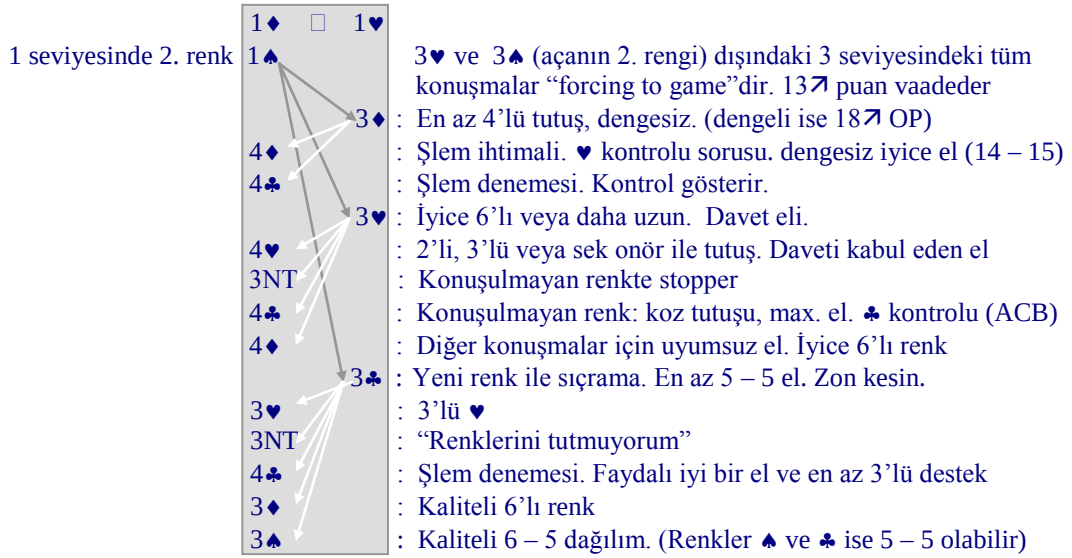
3'lü
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 1NT | | 2♣ |
| 2♦ | | 2♠ |
| 3♠ | | |
| 4♠ | | |

: Zon forcing'i
: İyi el
: Kötü el
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2NT | | |

Check-back stayman olmaz
- | | | |
|----------|---|---------|
| — / X | | |
| 1♣ / 1NT | □ | 1♠ / 2♣ |
| — | | |

: Natürel. Check-back gücü varken sürkontr atılır

AÇANIN REBİDİ 1 SEVİYESİNDE YENİ RENK İSE:



Cevapçının 5 – 5 renklerinden birini seçerken (ortak dengesizken) bu renklerdeki tüm onörler ve diğer renklerdeki A – AR lar (cover card’lar) faydalıdır. Ortağın kısa renklerindeki küçük onörler değersizdirler

- 1♦ □ 1♥
1♠ 2NT
3♥

: Davet. ♥’ü 5’li olabilir.(2♣ zon forcingidir. 2♥’e ortağı pas geçebilir.)
: Daveti kabul edebilen elle 3’lü ♥ ile 3♥ demelidir.
- 1♦ □ 1♥
1♠ 3♦
3♥

: Zonu kabul eden eli varsa cevapçıya 3’lü tutuşunu göstermeli

Cevapçının eli şöyleydi: ♥ A R 10 8 3
♦ R 7 6 5
- 1♣ □ 1♥
1♠ 2♥
3♥

: min. 4’lü ♥ ve 6♣ OP.
: 5+ ♥, 6 – 10 OP
: 6’lı ♥, 11 – 12 DP. 4.renk zon forcingi iken (13♣), sıçrama davettir.

SIÇRAMALI CEVAPLAR

- 1♣ □ 2♠

: 3 – 5 puan , 6’lı ♠ (1m □ 2M)
 - 1♣ □ 3♠

: 3 – 5 puan , 7’li ♠ (1m □ 3M)
 - 1♠ □ 3♥

: 3 seviyede TERS MAJÖR (1♥ □ 3♠): 4’lü tutuş , 10 –12 puan + singleton gösterir. Açı bir üst basamak ile singletonu sorar:

1♥ □ 3♠
3NT

: singletonun hangisi?
 - 1♥ □ 2♠

: 4 – 6 puan 6’lı ♠
 - 1♠ □ 3♣

: Zayıf (4 – 7 puan), 7’li minör (1M □ 3m)
- Dikkat:

2♥
1♠ □ 3♣

 : Araya girişten sonra kuvvetli el gösterir.Zona forcingdir.

AÇANIN REBİDİ 2NT İSE

- Açan 2. Konuşmasında 2NT derse eli dengelidir. Ortağı kısa rengini telafi ediyor diye düşünemez.

- 1♦ □ 1♥
2NT

Artık herşey natürel ve forcingdir. Check-back stayman olmaz

- 1♥ □ 2♥
2NT

: 16 – 17

1♥ □ 2♣
2NT

: 15⁺ – 18⁻

1♥ □ 1♠
2NT

: 18 – 19

- 1♦ □ 2♣
2NT

: 2 majör rebidi reverse olacağından, (2NT'nin altında olmalarına rağmen)
♦ 5'li değilse minimum elle mecburi konuşma. 12 – 14 puan.

- 2NT diyecek el ortağının konuşmasından etkilenmez. Onun kozunda tutuşu olsa bile 2NT der. Sonra fitini gösterir. 1 seviyesinde gösterebileceği majörü olsa bile yine 2NT der

- 1♣ □ 1♠
2NT
3♦
3♠
4♠

: ♦ en az 5'li olmalı. (Açanda ♦ en fazla 3'lü)
: 3'lü ♠
: 4'lü ♠

- 1♣ □ 1♦
2NT

4'lü majör saklanır

- 1♦ □ 1♥
2NT
4♥

18 – 19 puanla ♥ fiti saklanır
3NT
: 4lü ♥. Dengeli el.

- 1♦ □ 1♥
2NT
3♠
4♠

: diyebilen elde 4'lü ♠ varsa gizlenir. (2. konuşmada 1♠ denmez)
: 4'lü ♠. (zon kesin olduğundan Reverse olmaz)
: Fit şimdi gösterilir

A R D 6
9 6 2
R V 9 5
A D

- 1♦ □ 1♥
2NT
3♥
3♠
4♥

2NT üzerine 5♥ + 4♠ ile 3♥ denir; açana, varsa ♠'ini gösterme fırsatı verilir
: ♥'ü tutuyor olsa bile ♠'i gösterir.
3NT : ♠ 4'lü değilse

1♦ □ 1♥
2NT
3♠

: 4♥ + 4♠

- 1♣ □ 1♠
2NT
4♣

(5'li ♦'yu göstermedi)
“Elim iyi, ♠'i tutuyorum”: Bilgi. (Daha önce NT dediğine göre uzun ♣'i olamaz)

- 1♣ □ 1♥
2NT
3♥
4♥

: “♥'ü tutuyorsan 4 de yoksa 3NT oynyalım” Limiti belirsiz. ♥'ü 5'li olabilir.
: sign-off. ♥'ü 6'lı

- 1♣ □ 1♥
2NT
3♣

: ♣'lerin ve elin iyi ise değerleri olan rengini söyle, yoksa 3NT de.

- 1♦ □ 1♠
2NT
3♥
3♠
3NT
4♦
4♥
4♣
4♠

: Natürel
: ♣ tutuşu. (Oynanmayacak renk)
: 3'lü ♠
: ♠ ve ♣'le ilgilenmiyor
: 4'lü ♠ FİTİ + ♦'da değer
: 4'lü ♠ FİTİ + ♥'de değer
: İyi ♣ fiti. “şlem oynayabiliriz”
: 4'lü ♠

} 2NT ile dengeli olduğunu belirttiğine göre
bu sıçramalar splinter olmaz. Ayrıca dengeli
el şleme gitmez. Bilgi verir.

2 SEVİYESİNDE YENİ RENK CEVABI SONRASI GELİŞMELER

- $1\spadesuit \square 2\neq\spadesuit$: 2 seviyesinde yeni renk $\Rightarrow$ "Ben bir daha konuşacağım". 11 $\heartsuit$ OP puan, forcing
- Minör cevabı üzerine dengeli elle açanın limite olması gerekir.

$1\spadesuit \square 2m$ $2\spadesuit$ $2NT$ $3NT$	$12-14 OP$ $15^+ - 18^- OP$ $18-19 OP$	$1\diamond \square 2\clubsuit$ $2NT$ $3NT$	$12-14 OP$ $18-19 OP$
---	--	--	--------------------------
- $1\spadesuit \square 2\diamond$: 11 $\heartsuit$ OP
 $2\heartsuit$: $5\spadesuit - 4^+\heartsuit$, kuvveti belirsiz. Puanı 19 $\heartsuit$ bile olsa ortağı tekrar konuşacağını belirttiğine göre kuvvetini göstermek için acele etmez. (Sıçrama zayıf el gösterir) Cevapçı 1 seviyesinde konuşmuş olsaydı açan gücünü göstermeliydi
- $1\diamond \square 2\clubsuit$: $\diamond$ 5'li ise dengeli elle 2NT tercih edilmez. Ortağı kolay limite olabilsin diye $2\diamond$ der
- $1\spadesuit \square 2\clubsuit$: 2 seviyesindeki cevaptan sonra
 $3\diamond$: 12-15 puan
 $2\diamond$: 5-5 zayıf el. 5-5 kuvvetli el ile gösterilir
- $1\spadesuit \square 2\diamond$: 12-15. $5\spadesuit + 5\heartsuit$ min. el.
 $3\heartsuit$: $5\spadesuit + 5\heartsuit$ İyi el
 $2\heartsuit / 3\heartsuit$
- $1\spadesuit \square 2\clubsuit$: 5-5 majörler
 $3\heartsuit$: Splinter
 $4\heartsuit$
- $1\spadesuit \square 2\clubsuit$: "Koz $\spadesuit$. Benim elim $\spadesuit$ 'den başka bir şey oynamaz. Kozdan 2el vermeyiz"
 $3\spadesuit$: 7'li veya kapalı 6'lı. Max.18 puan (üstü $2\clubsuit$ açar)
- 2 seviyesinde okunan yeni rengi tutmak:

$1\heartsuit \square 2\clubsuit$ $2\heartsuit$ $3\clubsuit$ $4\clubsuit$ $3\spadesuit$	$(11 \text{ puan olabilir; ayrıca sahte minör de olabilir})$ $\text{Fit olsa bile zayıf elle zona gelmemek için renk tekrarlanır. (5'li olsa bile)}$ $\text{En az 4'lü } \clubsuit, \text{ iyi el. } 14 \text{ OP yeterlidir. Zon forcingi.}$ $\text{"Şleme gidiyoruz, kontrol göster"}$ $\text{Splinter: 4'lü } \clubsuit + \text{ singleton}$
--	---

$1\spadesuit \square 2\heartsuit$ $3\heartsuit$ $4\heartsuit$ $4\clubsuit$ $4\diamond$ $2\spadesuit$	$5'li \heartsuit.$ $\text{İyi el. } 16\heartsuit \text{ Üst limiti yok}$ $\text{Min. } 12-15 \text{ (Tutuş olduğunda dağılım puanlarıyla zon kesinleşiyor)}$ $13-15 \text{ OP, 4'lü koz. Splinter}$ $" " "$ $\text{Oyun eksik puanla açılmışsa 3'lü } \heartsuit \text{ ile önce } 2\spadesuit \text{ denir. Konuşma sürerse } 4\heartsuit$	$2 \text{ seviyesindeki cevaptan sonra açanın gücünü ifade şekli tersdir. (fast arrival kuralı)}$ $2 \text{ seviyesindeki cevaba splinter 4 kozlu normal el gösterir.}$
---	--	--
- $2\clubsuit$: Rakibin araya girmesi cevapçının konuşmasını etkileyebiliyorsa:
 $1\spadesuit \square 2\heartsuit$: Çok iyi 9 puanı bile olabilir. Araya girilmese 1NT diyecek eli olabilir.
 $3\heartsuit$: Zona davettir.
 $4\heartsuit$: Min değil, iyi el gösterir
 $3\clubsuit$: Cuebid. Çok iyi el
- $2\heartsuit$: Zayıf olsa 1NT diyebilirdi
 $- \square 3\diamond$: Rakibin araya girmesi cevapçının konuşmasını etkilemiyorsa:
 $1\spadesuit / 3\heartsuit$: Yine şlem davetidir

CEVAPÇININ REBİDLERİ

- 1♠ □ 2♦
 2♥ → 4♥ : Üst limiti kötü 15
 3♥ : Şlem daveti. 15♠ puan
 4♣ : ♥ fiti, ♣ tek
 4♦ : “♦’dan şleme gidiyoruz”
- 2 seviyesinde sıçramadan renk gösterip sonra 3 seviyesinde kozu tutmak şlemle ilgili el gösterir.
- 1♠ □ 2♣
 3♦ → 3♠ : Şleme gidelim mi?
 4♠ : 12 – 13 puan
- 1♠ □ 2♣
 2♦ → 2♠ : “Elini tarife devam et”. Forcing
 3♠ : “Şleme gidiyoruz, kontrol göster” 16♠
 4♠ : 13 – 15 puan, kontrolsüz el
- 1♥ □ 2♣
 2♥ → 3♥ : 15♠ puan, şlem ihtimali var
 4♥ : 13 – 15 , ♣ ve ♥de puan
- 1♠ □ 2♣
 2♦ → 3♣ : Rengini tekrar ederse: 9 – 11 OP. ♣ 6’lı
 ≠3♣ : Rengini tekrar etmezse: 13...OP ♣ 5’li olabilir. Zona kadar forcing
 2♠ : “Elini tarife devam et” 4. renk de forcing ama fiti belli etmiyor.
 3♦ : Üst limiti belirsiz.
- Açış rengi kısa olan DENGELİ ellerle cevapçının rebidleri**
- 1♠ □ 2 m
 2♠ → 2NT : 11 – 12 OP, davet
 3NT : 16 – 17 OP
 2x → 2NT : 11 – 12 OP. Açan limite olmadığı için kaptan odur.
 3NT : 16 – 17 OP.
 15⁺ – 18⁻ OP 2NT → 3NT : 11 – 12 OP, karar
 4NT : 16 – 17 OP, şlem daveti.
- 1♠ □ 1NT : 6 – 10 OP
 1♠ □ 2NT : 13 – 16 OP , fit yok dengeli (ya da 17♠ fit var veya yok)
- Cevapçada uzun renk varsa (Açış rengini de tutuyorsa)**
- 1♠ □ 2♣ (Uzun ♣)
 2♠ → 3♠ : Şlem için
 4♠ : 13 – 16 TP, sing-off
- 1♠ □ 2♣
 2x → 2♠ : “Elini tarife devam et”
 3♠ : 16♠, Şlem için forcing
 4♠ : 17♠ DP, minimum el
 4♦ : 17♠ DP, Kontrol cuebid’i
- 1♠ □ 2♣
 15⁺ – 18⁻ OP 2NT → 4♠ : Kontrolsüz kötü elle. 13...puan
 3♠ : 13♠, şlem denemesi
- 1♠ □ 2♣
 İyice el 14♠ : 3♣ → 3♠ : Şlem daveti. 11 – 12 ile direkt tutuş yapar : 1♠ □ 3♠
 4♠ : 13 – 15
- 1♠ □ 2♦
 2♥ : 1’e 2 cevabından sonra
 3NT : 4. renkten geçip
 3♣ : ortağın kozunda zon ilan etmek onörlü ikili destek gösterir ve şlem davetidir.
 4♠

3. RENK – 4. RENK

- 3. renk 11 $\heartsuit$ puanla yapılır. Sonradan fit verilirse zon forcingidir. 3. renk 3 seviyesinde yapılırsa yine zon forcingidir. 3. ve 4. renk yapılırken reverse kuralları geçerlidir.

- | | | |
|----------------|-----------|----------------|
| 1 $\diamond$ | $\square$ | 1 $\heartsuit$ |
| 2 $\diamond$ | | 3 $\clubsuit$ |
| 3 $\heartsuit$ | | |

: Zon kesin ise 6'lı $\heartsuit$, 4'lü $\clubsuit$ ile 3. renk yapılır. Aksi halde $\heartsuit$ tekrarlanır.
 : Ortağının ilk kozu majör olduğu için renk tekrarı yapan tercih gösterir.
 Öncelikli hedef majörden zondur. Ortağının ilk kozu minör olsa idi öncelikli hedef 3NT olacaktı.
 : Kontrol

- | | | |
|--------------|-----------|----------------|
| 1 $\diamond$ | $\square$ | 1 $\heartsuit$ |
| 2 $\diamond$ | | 2 $\spadesuit$ |
| 2NT | | |

: 3. renk
 : $\heartsuit$ fiti yok, min. el, 4'lü $\clubsuit$ yok, $\clubsuit$ 'te keser var.

Doğunun eli :

x	x
A	R x x x
A	D x x
x	x

- | |
|-------------|
| R 8 6 4 2 |
| A 7 3 |
| A 10 |
| R D 5 |
| $\square$ |
| A 7 |
| R 9 5 2 |
| 9 |
| A 8 7 6 4 2 |

3. renk forcingi
 3. rengi yapış nedeni : “ $\clubsuit$ fitimiz var “

1 $\spadesuit$ / 2 $\diamond$ / 3 $\clubsuit$ / 6 $\clubsuit$
$\square$
1 $\clubsuit$ / 2 $\clubsuit$ / 2 $\heartsuit$ / 3 $\spadesuit$

: Onörlü 2'li. 3'lü $\spadesuit$ 'i olsaydı 2 $\diamond$ 'ya 2 $\spadesuit$ derdi $\spadesuit$ 'i tek değil çünkü ortağın renginde singleton ile cuebid'den kaçılır.

- | | | |
|--------------|-----------|----------------|
| 1 $\diamond$ | $\square$ | 1 $\spadesuit$ |
| 2 $\diamond$ | | 2 $\heartsuit$ |
| Max. 3NT | | 4 $\spadesuit$ |

3. renk yapan rebidinde nedenini belirtir
 : 3. renk
 : 3. rengi yapış nedeni: $\spadesuit$ 'i 6'lıymış.

- | | | |
|----------------|-----------|----------------|
| 1 $\spadesuit$ | $\square$ | 2 $\heartsuit$ |
| 2 $\spadesuit$ | | 3 $\diamond$ |
| 3 $\spadesuit$ | | |

: 3'lü $\heartsuit$ yok, $\clubsuit$ 'de stopper yok, $\diamond$ 4'lü değil

- | | | |
|----------------|-----------|----------------|
| 1 $\heartsuit$ | $\square$ | 1 $\spadesuit$ |
| 2 $\heartsuit$ | | 3 $\clubsuit$ |
| 3 $\diamond$ | | |

: 6 – 4. Keser olabilir

x x
 R D 10 9 x x
 R x x x
 A

- | | | |
|--------------|-----------|----------------|
| 1 $\diamond$ | $\square$ | 1 $\heartsuit$ |
| 3 $\diamond$ | | 3 $\spadesuit$ |
| 3NT | | 4 $\clubsuit$ |

: “Renklerimden birini seç”. 6 – 5 majörler

- | | | |
|---------------|-----------|----------------|
| 1 $\clubsuit$ | $\square$ | 1 $\spadesuit$ |
| 2 $\clubsuit$ | | 2 $\heartsuit$ |

: 3. rengi $\heartsuit$ ile yaparsan $\heartsuit$ 'ün uzun olsun. Burada 2 $\heartsuit$ kuvvet göstermez.

1 $\diamond$	$\square$	2 $\clubsuit$
2 $\diamond$		2 $\heartsuit$

: Burada 2 $\heartsuit$ reverse'dür: 13 $\heartsuit$, 5 $\clubsuit$ + 4 $\heartsuit$

- | | | |
|---------------|-----------|----------------|
| 1 $\clubsuit$ | $\square$ | 1 $\spadesuit$ |
| 2 $\clubsuit$ | | 2 $\diamond$ |
| | | 2 $\heartsuit$ |
| | | 3 $\heartsuit$ |
| | | 3 $\clubsuit$ |
| | | 2NT |

: 4 veya 5'li $\heartsuit$, kuvvetli el varken.
 : 4 veya 5'li $\heartsuit$, zayıf el varken
 : 5'li $\heartsuit$, kuvvetli el varken
 : “ $\spadesuit$ 'im 5'li değil, $\heartsuit$ 'ü kesmiyorsan 5 $\clubsuit$ ihtimali var, kesiyorsan NT oynayalım”
 : $\spadesuit$ ile ilgisi yok. Hedefi 3NT.

- | | | |
|----------------|-----------|---------------|
| 1 $\spadesuit$ | $\square$ | 2 $\clubsuit$ |
| 2 $\spadesuit$ | | 3 $\diamond$ |
| 3 $\spadesuit$ | | |
| 4 $\spadesuit$ | | |

: Zon kesin.
 : Belirsiz (Rengi kötü, puanı az da olabilir; rengi de puanı da iyi olabilir)
 : Zayıf ama $\spadesuit$ 'leri iyi.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2♦ | | 2♠ |
| 3♥ | → | 4♦ |
| | → | 4♣ |

: Koz ♦. (♥’den şlem arıyorsa kontrole ♦’dan (açanın rengi) başlayamaz)
 : Koz ♥, ♣ kontrolü
- | | | |
|----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2♦ | | 2♠ |
| 3♥ | | 4NT |
| | | 3NT |

: Koz ♥.
 3NT : Teklif

1♦	□	2♣
2♦		2♠
3♠		4NT
		3NT

: Koz ♠
 3NT : 16 – 17

Baştan 3NT demeyip 3.renkte sonra derse “3NT oynayacak elden daha güçlüyüm, belki şlem olur” demektir.
- | | | |
|-------|---|----|
| – / X | | |
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 2♣ | | 2♦ |

Bu kontr → take-out ise 3. renk yapılabilir. 2♦ 3. renktir.
 → ceza ise 2♦ kaçmak için olabilir. Güç göstermez.
- Arada sıçrama olsa bile 4. renk yapılır. Ancak sıçrayarak 4. renk yapılmaz

1♥	□	1♠
3♣		3♦

: 4. renk

1♥	□	1♠
2♣		3♦

: Natürel. 5♠ + 5♦ forcing
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1♥ | | 1♠ |

: Forcing'dir ama zona kadar değil
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 2♦ |
| 3♦ | | |

: 4. renk
 : 4’lü ♦
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 2♦ |
| 2x | → | 4♣ |
| | → | 3♣ |

: 13
 : “şleme gidiyoruz”
 : daha zayıf el. (3NT’de kalınabilir)
- | | | |
|---------------|---|----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 2♣ | | 2♥ |
| 4♦ | | |
| 3♦ | | |

3NT aşıyorsa güç belirtmek için sıçranmaz.
- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 2♣ |
| 2♦ | | |
| 3♦ | | |

: 4. renk
 : Negatif cevapta sıçrama yapılmaz. (4144 dağılımı ve 16 puanı var: üst limitte olduğunu göstermek için sıçrayamaz)
 : 6’lı ♦, iyi el gösterir.
- | | | |
|---------------|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1♠ | | 2♥ |
| 4♣ | | |
| 3NT | | |

: 16 puanla limite olurken 3NT aşılmaz.
 : Baştan NT açmadığına göre üst limitte ♣ ağırlıklı el gösterir. ♥ keseri vaadetmez.
- | | | |
|-------------|---|----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 2♣ | | 2♥ |
| 3♣ | | 3♦ |
| 3♥ | | |
| 4♦ | | |
| 5♦ veya 3NT | | |

4. renk yapan rebidinde nedenini belirtir.
 : 4. renk
 : 4. rengi yapış nedeni: “kozumuz ♦”
 : ♥’de değer.
 : “♦’dan şleme gidiyoruz.”
 : Açanda min. el varmış.
- | | | |
|----|---|---------------|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 2♣ |
| 3♦ | | 4♣ |

(4. rengi yapma nedeni uzun ♣’leri)
 diyemez çünkü ♦ fiti + ♣ kontrolü anlamına gelir. Batı sıçrama yaptığı için artık kendi rengini anlatmaya çalışmaz. Ya ♦’yu kabul eder ya NT der.

- 4. renk yapıp sonra bir renkte sıçrama şlem içindir.

- | | | |
|----|---|----------|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1♠ | | 3NT |
| | | 2♥ / 3NT |

 : ♥'de durdurucu + ekstra değerler.

1♣	□	1♦
1♠		4♠
		2♥ / 4♠

 : 13 – 14 puan
: 15 – 16 puan. Daha kuvvetli el.

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 2♦ | | 3♣ |
| 3NT | | 4♠ |
| | | 4♣ |

 2♦ üzerine direkt 4♠ demediğine göre daha ilerisine talip. Ancak açan pas diyebilir Şleme karar vermiş de 6 mı 7 mi diye düşünüyorsa ortağının konuşmayı sürdürmesini mümkün kılmak amacıyla oynanmıyacak rengi konuşur

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 3♣ |
| 3♠ | | 4♦ |

 : Koz ♦. Kozu ♠ olsa 2. konuşmasında tutardı. İlk konuşması 2 seviyesinde olduğundan açış rengini tutarken kuvvetini 2. konuşmada gösterir. 4. renk yapmaz.

1♠	□	2♦
2♥		4♦

 Daha iyi el

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1♥ | | 1♠ |
| 2♦ | | 3♠ |

 : koz ♦, ♠ singleton

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 2♦ | | 3♣ |
| 3NT | | 5♥ |

 : ♥ fiti var ve şlem umuyor. Kozu 4 seviyesinde gösterirse açan pas geçer. Davet

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 3♣ |
| 3♦ | | |

 : 4. renkten farklıdır.

Açanın 4.rengi konuşması kendi elini anlatır.(soru sormaz)
O renkte ya uzunluk (3'lü) ya keser gösterir.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2♠ | | 3♣ |
| 4♣ | | |

 : Jump reverse'den sonra natürelidir. ♣ ♥'den uzun. Açan 3'lü ♣ ile rengi yükseltebilir

- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 3♣ | | 3♠ |

 : 13 puan gerektirmez. Açana ♠'i kesiyorsa 3NT dedirtmek için kullanılır. Arada sıçrama varsa 4. renk tercih edilen bir konuşma değildir.

- Kompetisyonda 4. renk yapılmaz; cuebid kullanılır.

1♣ / 2♣	□	1♠ /	3♥	: 5 – 5 forcing
			2♥	: 5 – 5 forcing değil. (5 – 4 de olabilir)
			3♦	: Forcing. (5 – 4 elin forcing konuşması veya başka dağılım)

ZAYIF İFADELERİ

- Zayıf açan, ortağı soru sormadıkça bir daha konuşmaz. Zayıf açış yapanda 4'lü majör olmaz: (2 Majör açmışsa diğer majörü 4'lü olamaz). 5'li yan renk de olmaz.

- Zayıf açışların tamamında:

3♥	□	—
	?	

: 40 – eldeki puan / 3 ≅ ortaktaki puan.

- Zayıf açışa puan değil cover card sayıp cevap verilir.

Cevap için 7'li renge 3 cover-card

6'lı renge 3.5 – 4 cover-card gerekir

2♥ □ 2NT : 3 cover card ve 3'lü ♥ gerektirir

Cover-card'lar: Aslar

Asın yanındaki Rualar

Koz onörleri

Koz uzunluğu (9 tane ve üstü)

- 1♠ □ ? 7'li ♥'ü var ve zayıf. 3♥ cevabı Ters Majör olacağı için 1NT der

- 2♥ □ 3♥ : Davet değildir. Blokatif konuşmadır. Açış renginden davet 2NT ile olur.

- Zayıf açanın ortağı zayıf elle konuşamaz:

3♣	□	1♦
—		
2♠ / 3♠		

: Kuvvetli el. 1 tur forcing. "Bende ♣'ler var tutuyor musun?"

: Tutmuyorum. (Kendi rengine döndü.)

3♦	□	3♠
4♠		
3NT		

tutuyorsa
tutmuyorsa

Zayıf 2 ve 3 açışına yeni renk okumak hem çok puan gösterir hem "bu renk bende uzun, destekliyor musun?" der. Pas geçilmez. Hx ile desteklemeli
Kötü elle NT'ye döndü çünkü 4♦, 3NT'yi aşıyor

2♠	□	3♣
3♦		
3♥		
3♠		
3NT		
4♦		
4♥		

: Baraj açışlarına karşı söylenen yeni renk forcingdir

: ♣ tutuşu + konuştuğu renkte değerleri var

" " "

: ♣ tutuşu yok

: ♣ tutuşu yok, yan renklerde puan var. Max.

: ♣ tutuşu + konuştuğu renk singleton (Sıçrama)

" " "

- 3♦ □ ?

R V x
D V x x
R x
A R x x

ile 3NT

A x x
A x x x
x
A R x x x

ile 5♦

- Toplam kozun 11 olduğu hallerde puan az olsa bile tutuş yapılabilir.

3♦ □ 4♦ : Davet değildir. Oynayalım demek. Baraj amaçlıdır.

- xx ile
Hx ile
İyi ♦'larla

2♦	□	2♠
2NT		
3♠		
3♦		

: 5⁺'lı ♠

- OGUST

2♦	□	2NT	: Sorudur: “Kozun nasıl; puan dilimin hangisi?” Zon umudu var.
3♣			: Rengim kötü, puanım minimum (6 – 8 OP veya 8 – 10 DP)
3♦			: Rengim iyi ama puanım minimum (A-R-D'dan en az 2'si)
3♥			: Rengim kötü ama puanım max. (8 – 10 OP veya 11 – 12 DP)
3♠			: Rengim iyi, puanım max.
3NT			: Kapalı rengim var

- | | | |
|----|---|-----|
| | X | |
| 2♦ | □ | 2NT |

 Kontr veya renkle araya girilse de 2NT koz kalitesi sorusudur. (Ogust geçerlidir)

- | | | |
|----|---|----|
| | X | |
| 2♦ | □ | 3♣ |

 Zayıf açılışa kontr ile araya girildiğinde : [13♣ puan]
 Söylenen renk oynamak için. Forcing değil. [zon ihtimali çok zayıf]

- 2NT koz kalitesi sorusu: (Ogust'e alternatif)

2♠	□	2NT	: Kozun nasıl?
3♠			: Kötü (koza dönüş)
Diğerleri			: İyi. Okunan renkte değer (uzunluk / onör)
3NT			: Kapalı renk

- | | | |
|----|---|-----|
| 2♠ | □ | 2NT |
| 3♦ | | |
| | | 3♥ |

 (♠ tutuşu)
 : koz kötü, puan iyi
 : 5'li ♥. (Açanda ♥ 4'lü olamayacağına göre ♥ teklifi 5'li ♥ gerektirir.)

- | | | |
|----|--------|--|
| 2♥ | | |
| □ | 2♠ | |
| | 3♣ | |
| | 3♦ | |
| | 3♥ | |
| | 2NT | |
| | 3NT | |
| | 4♣ | |
| | 4♦ | |
| | X | |
| | X / 3♥ | |

ZAYIF AÇIŞLARA ARAYA GİRİŞLER

5 veya 6'lı }
 6 veya 7'li } Açış değerleri, uzun renk.
 6 veya 7'li }

Michael's cuebid. Açış puanı

1NT üstekonuşması yapan elle aynı. Rakip renkte iyi keser var.

Oynamak için. Daha çok kapalı minör varken denir.

5♣ + 5♠ (3♥'den daha kuvvetli konuşma)

5♦ + 5♠ (3♥'den kuvvetli. Zon kesin)

13♣ puan, kısa ♥ (ya da 17♣ puan herhangi bir el)

♥ keseri sorusu

- | | | |
|----|----|--|
| 2♥ | | |
| □ | 2♠ | |
| | 3♣ | |

 11 – 16 puan. (11'e ne kadar yakınsa o kadar dengesiz olmalı)
 13 – 18. Kontr atılamayan durumlarda üst limit 18'e kayabilir.

- | | | |
|----|---|--|
| 2♠ | | |
| □ | ? | |

 5♥ + 5♦ ile zon görüyorsa 3♠ (Michael's cuebid)
 zon belli değilse 3♥ der

- Zayıf açış yapanın ortağının bütün kontr'ları cezadır.

3♦			
2♥	□	↗	X
		↘	3♠
		↘	3♥

: Ceza: Açanın hem koz sayısı belli hem limite olmuş
 : Forcing, ama ♥ fiti yok.
 : Forcing değil

- | | | |
|--------|---|--------|
| 3♥ / – | | |
| 3♠ | □ | X / 4♠ |
| – | | |

 Kuzey ♥ açılırsa ♠'inin tek
 ♦ açılırsa ♦'sunun tek
 ♣ açılırsa ♣'inin tek olduğunu düşünün.

1 NT AÇIŞINA CEVAPLAR

6'LI MAJ		5'Lİ MAJ		4'LÜ MAJ		HIÇBİRİ YOK	5 – 4 MAJ		5 – 5 MAJ		5 MAJ 4/5 MIN		6'LI MIN		5'Lİ MİN		
ÖNCE TRANSFER* (⇒)		ÖNCE TRANSFER		ÖNCE STAYMAN			ÖNCE STAYMAN		0-5	⇒ SONRA PAS			0	3 MIN			
0-7	PAS	0-7	PAS				0-7	*İstisna Önce ⇒ sonra pas	6	ÖNCE ⇒ ♥ SONRA 2♠			6	2 NT			
8	3 MAJ** 1NT □ 2♥ 2♠ 3♠	8	2NT	FİT VAR	FİT YOK		8	fit yoksa 2 MAJ (5'li)	8		8	ÖNCE ⇒ MAJ	8			8	2NT
9		9		9	3 MAJ			9	fit varsa 3 MAJ	9		9	SONRA 2NT	9	2NT		
10	* Bu aralıkta transfer 4 seviyesinde yapılır 1NT □ 4♦ : ⇒ ♥ 1NT □ 4♥ : ⇒ ♠ sonra PAS	10	3NT	10	2NT*		10	fit yoksa 3 MAJ fit varsa 4MAJ		ÖNCE ⇒ ♠ SONRA 3♥	10	ÖNCE ⇒ MAJ SONRA 3 MIN		3 NT	10	3NT	
				11	4MAJ						12						
14				14					14				13				
15	4 MAJ ŞLEM DAVETİ	15	4NT	15	3 ters M 4♣ 4♦			15	fit varsa 3 ters M 4♣ 4♦				3♥ : 6'LI ♣ 3♠ : 6'LI ♦ Açan şlem davetini beğenirse key card'larını gösterir. Beğenmezse 3NT der. Açanın 3NT cevabı üzerine kozda ısrar etmek as sorusudur.	15	STAYMAN Sonra5li MİN Açan 3NT demeyip yeni bir renk okursa fiti olduğunu, şleme gidebileceğini gösterir.		
16	Cevapçada tek veya şikan varsa 4 seviyesinde / yapıp 4NT ile As sorar.	16				16											
		17	6 NT	17	4NT												
** Açan transfer rengini 4'lü tutuyorsa max ile 2♠ yerine 3♠ diyebilir		* Stayman'a ♥ gösteren Açanda 4'lü ♠ de varsa 2NT üzerine 15OP ile 3♠, üstü ile 4♠ der 4'lü ♠ yoksa 2NT üzerine 15OP ile PAS, 16-17OP ile 3NT der					KURAL STAYMANDAN SONRA OKUNAN RENK 5'LİDİR.		KURAL 1NT – 2 ♠ 4'lü minör sorusudur. 2 minör renkli elle sorulur. Şlem ihtimali gösterir. 13♠ OP ister. Dağılımın düzensizliği arttıkça bu puan azalabilir.								

Genel

SANZATU DEKLARE EDİLMİŞSE

- 2 doubletonla röbidde sorunluysanız NT açmayı düşünün.
- NT açan ortağı pas geçerse bir daha konuşmaz.
- NT üzerine NT kantitatifir.
- Sanzatuca karar vermez, bilgi verir.
- 1 renk açışınıza pas geçen ortağınıza rağmen ardından 1NT demek 2NT puanı gösterir.
- NT'de atağı beğendiğini belli etmenin yolu 2. turda oynanana büyük vermektir. (Smith Echo)

- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 4♣ |
| 4♥ | | 4NT |

 : ♥den şleme gidiyoruz KEY CARD cevabı ver.

- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 5NT |

 : Şlemi seç: 6♥ yada 6 NT

- Cevapçının sanzatudan sonra okuduğu yeni renk uzundur. (dengesiz ve zayıf el)

1♥	□	1NT
2♣		2♦

 : Uzun ♦, fit yok.

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1NT |
|----|---|-----|

 : ♦'yu tutuyor olabilir ama dengeli.

- | | | |
|----|---|---|
| 1♠ | □ | ? |
|----|---|---|

 : 7'li ♥'ü var ve zayıf . 3♥ cevabı ters majör olacağı için 1NT der

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 3♣ | | 4NT |

 : Kantitatif. ♣ den şlem isteseydi 4♣ derdi

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2♣ | | 2NT |

 : 11 – 12 puan, ♥ 5'li olabilir. Daha fazla puan ile 4. renk yapılır.

- Ortak 2 renkli el gösterdiğinde 3NT diyebilmek için konuşulmamış renkleri kesmek gerekir.

1♠	□	1NT
3♥		3NT

 : ♣ ve ♦ keserleri var

- | | | |
|---------------|---|-----|
| 3♦ | □ | 3NT |
| 5♦ | | |

 demeyin çünkü ortak ♦'yu desteklemese 3NT demezdi.

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♣ | □ | 2NT |
| 3♦ | | 3♥ |

 : ♥'den kuvvet, ♠ belirsiz

1♣	□	2NT
3♦		3♠

 ♠'den kuvvet, ♥'den zaafiyet

- Dengesiz dağılımla toplam puan 28♣ ise 3NT yerine 5 minör.

2NT	□	3♣
3♥		4♣

 Dengesiz el. ♠ fiti bulamayınca ♣'lere yöneldi

- Rakip 2 seviyesinde oyun açtığında 2NT ile araya girmek natürelidir.

2♥		
□		2NT

 : Alışılmadık sanzatu değil (sıçrama yok). 1NT açış eli.

- | | | |
|----|--|-----|
| 3♥ | | |
| □ | | 3NT |

 : 16 puan ♠'ten kısa. Kontr dese ortağı büyük bir ihtimalle ♠ konuşacak; o da işine gelmiyor

Örnek el:

A10
AV
R9865
AD92

- **DELAYED 2NT:** 5'li majörü olduğu için 1NT açamayan elle 1 seviyesindeki cevaba 2NT demeden önce yalancı minörden geçilir.

1♠	□	1NT
2NT	↖	
2m / 2NT		

: Direkt 2NT derse :18 – 19 OP

: Önce 2 minör (kısa olabilir) sonra 2NT derse :15.5 – 17.5 OP

- 1♠ □ 1NT
3NT

: Puanı az ama 7 – 8 eli tek başına alıyor. 7-2-2-2 veya 6-3-2-2 kapalıya yakın renk.

- 1♦ / 3NT
– □ –
1♠

- 1♦ / 3NT
– □ 1♠
X

: Açış rengi çok iyi (en az 6'lı), rakip renkte keser. Sıçramalı renk tekrarından daha iyi. Ortağı key-card'larla şleme gidebilir.

- 4♠ □ –
1♦ / 4NT

Renk istiyor

- 4♠ □ 4NT
1♦

(Kontr derse ceza olur)

- 1♣ / –
2♥ □ 1♥ / 4♥
2♦ / 4NT

Minör renklerin birinde oynamak istiyor.

- 1NT □ 1♥ / 2♦
2♥ ↗ 2NT
3♦ ↗ 3NT

17 OP, 3-5-3-2 dağılım ile batının NT'sinin maximum mu minimum mu olduğunu öğrenebilmek için 2♦'dan geçer (2♠'den değil).
Fit bulamazsa
Fit bulursa

- Koz ♦: 4♦ □ 2NT / 4NT
3♠ ↗ 4♠

: “Sevmedim”

: “♦'yu tuttum, ♠ kontrolüm var”

- 2♥ □ 1♣ / 2NT
1♠

: 12 – 14 min. el. 18 puanı olsaydı 2♠ (cuebid) ya da 3NT derdi.

- 1♦ / 1NT
1♥ □ X / –
– / 2♥

: Açan 18 – 19 puan gösterirse ortağı transfer yapabilir. (Anlaşmaya bağlı)

: ♠'e transferdir. (Transfer oynanmıyorsa cuebid'dir.)

- 1♣ / –
1x □ X / 1NT
2NT

: 19 – 20 OP
2NT : 21 – 22 OP

Take-out kontr'undan sonra sanzatu okumak:

- 2♦
1♥ □ 2NT

: Araya girişten sonra 11 – 12 puan ve 1 stopper gösterir. Fit yok

- **BALANCING NT:**
11 – 16 (Minöre 10 – 14)
(daha fazla puanla önce X sonra NT)

1♠ / –	
1NT □ – / 2♣	
–	
2♦ ↗	
2♥ ↗	
2♠ ↗	
2NT ↗	
3♣	

1 renk – pas – pas – 1NT : Balancing sanzatu.

: Limit ve majör sorusu

: 4'lü majör yok, min. el

: 4'lü ♥, min. el

: 4'lü ♠, min el

: max. el, 4'lü majör olabilir

: Stayman

Balancing NT'de 2♣ limit ve majör sorusu sabittir. Açanın koz rengine göre değişmez

– / 1NT	
– / – □ 1♠	
–	

: 10 – 12 puan

Eşit zon durumunda 3 batmayacak el ile veya zonda iken singleton ve 13 puanla
1NT AÇIŞINA ARAYA GİRİŞLER: (Ters Cappelletti)

1NT	?
	□
	?

Her 2 pozisyonunda

- 2♣ : Majörler (min.5 – 4)
- 2♦ : Tek renkli majör eli. (multi)
- 2♥ : 5'li ♥ + 4'lü minör
- 2♠ : 5'li ♠ + 4'lü minör
- 2NT : Minörler yada kuvvetli 2 renkli el 15
- 3♣ : ♣'ler (çok dengesiz)
- 3♦ : ♦'lar
- 3♥ : Zona davet.(cover card arıyor: koz onörü, yan renklerde as)

- Majörler :

2♣	□	1NT	→ 2M	: Majörlerinden uzun veya iyi olanı söyler.
			→ 2♦	: Sorar: "Uzun majörün hangisi?"
			→ –	: Majör desteği yok ama iyi ve uzun ♣ var
			→ 3M	: Preemptive
			→ 2NT	: Minör sorusu veya limit tutuş. 2 minör renkli eli var bunlardan birine oynamak istiyor veya majörü tutuyor Bu durumda ortağının minör tercihi göstermesinden sonra 3M diyerek davet eder. 10 – 12 puan
- Tek renkli majör eli:

2♦	□	1NT	→ 2♥	: Zayıfsa mecburi cevap. "Ortak pas geç veya düzelt"
			→ 2♠	: Majörün ♠ ise pas geç, ♥ ise zon oynayabiliriz.
			→ 2NT	: Davet eli varsa sorar: 11 – 13 OP. Dengeli el.
			→ 3♣	: Kötü ♥
			→ 3♦	: Kötü ♠
			→ 3♥	: İyi ♥
			→ 3♠	: İyi ♠
- 5'li majör + 4'lü minör

2♥	□	1NT	→ 2NT	: Minör sorusu veya limit tutuş. Tutuyorsa sonraki konuşması 3♥ olur ve 10 – 12 puanla davettir.
----	---	-----	-------	--
- 2♣

□	1NT	→ –	: "Ortak, ister pas geç ister rengini söyle"
		→ 2♦	: "uzun ♦ larım var"
		→ XX	: 7 OP. Ortağının rengiyle kompetisyon
- 2♦

□	1NT	→ –	: 2♦ kontre oynamak istiyor
		→ 2M	: Kendi rengi
		→ XX	: "Ortak uzun majörünü söyle"
- 1NT

1♣	□	?	Cappelletti oynanabilir
----	---	---	-------------------------
- Araya girenin ortağının sanzatu cevapları:

1♥	□	1♣	→ 1NT	: 8 – 12 puan
			→ 2NT	: 13 – 15 puan. ♣'den keser var.
			→ 2♣	: Cuebid. 13 OP. Yeterli durdurucu yok. Fit yoksa 15 OP

2♣	□	1♦	→ 2NT	: 11 – 12 (2 seviyesinde araya giren ortağın rengini onörle tutarken 9 – 10 puandan itibaren denir.)
----	---	----	-------	---

JACOBY TRANSFER

TRANSFER TABLOSU

Cevapçı sign-off yapmak isterse:

1NT	□	2♦
2♥		—

Cevapçı zon daveti yapmak isterse

1NT	□	2♦
2♥		3♥ (en az 6'lı)

Cevapçı singleton veya şikanı olmadan şlem daveti yapmak isterse

1NT	□	2♦
2♥		4♥ (en az 6'lı)

Cevapçı sadece zon oynamak isterse

1NT	□	4♦ Texas
4♥		—

Cevapçı kozu belirtip As sormak isterse

1NT	□	4♦ Texas
4♥		4NT

Cevapçı 5332 dağılımla davet etmek isterse

1NT	□	2♦ (2 seviyesinde transfer)
2♥		4NT : Natürel. Kantitatif

- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♥ |
| 2NT | | ↗ |
| ≠2♠ | | ↘ |

TRANSFERİ KIRMAK: Mecburi cevabın dışında konuşmak
: 2 tepe onörlü 3'lü tutuş (ARx – ADx – RDx) + 17 puan.
: 4'lü tutuş, max el, gösterilen renkte uzunluk (sağlam renk)

- | | | |
|-----|---|-----|
| 2NT | □ | 3♥ |
| 3♠ | | 4♠ |
| 4NT | | ... |

: Şlem daveti

- | | | |
|-----|---|------|
| 2♦ | | |
| 1NT | □ | ↗ 2♥ |
| | | ↘ 4♥ |

: Natürel .Kozum♥.
: ♠' e trasferdir.

Rakip araya girdiğinde 2 seviyesindeki (2NT için 3 seviyesindeki) transfer kalkar Rakibin müdahalesi 3♣ ya da daha alt seviyede ise 4 seviyesindeki transferler geçerlidir.

- | | | |
|-----|---|----|
| 2♣ | □ | 2♦ |
| 3NT | | 4♦ |
| 4♥ | | |

: Transfer (En az 5'li ♥)

- | | | |
|-----|---|----|
| 2NT | □ | 3♥ |
| 2♥ | | |

: ♠'e transfer.

- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 1♠ | | |

: Oyun sanzatu açılmış gibi devam eder: (2♦ transferdir)

- | | | |
|-----|---|----|
| 2NT | □ | 3♦ |
| 4♦ | | ↗ |
| 4♥ | | ↘ |

: 4'lü ♥, max. açış. ♦ kontrolü var, ♣ kontrolü yok
: 4'lü ♥, max. açış. kontrolsüz el

- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 4♣ |
| 4♥ | | — |

: 11 – 14 dağılım puanı. SOUTH AFRİCAN TRANSFER

- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 4♦ |
| 4♠ | | — |

: South African Texas

TRANSFER SONRASI

- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 3♣ |
| 3♦ | | |
| 3♣ | | |
| 3♥ | | |
| 4♥ | | |
| 3NT | | |
| 4♣ | | |

: 4*’lı ♣, 10♠ Şlem umudu.
 : ♣ fiti , okunan renkte değer, iyi el
 " " "
 : ♥ fiti, iyi el
 : ♥ fiti, kötü el
 : ♣ ve ♥’den fit yok
 : süper ♣ fiti
- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 2NT |
| 3♥ | | |
| 4♥ | | |

8 – 9 OP
 ♥ fiti, kötü el
 ♥ fiti, iyi el
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♥ |
| 2♠ | | 3♣ |
| 3♣ | | |
| 4♠ | | |

: (5’li ♠, 16 OP varken) Transfer edip 5NT derse grandşlem kaçabilir
 : ♠ fitini öğrenebilmek için yalancı minörden geçer
 : İyi
 : Kötü
- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 2♥ |
| 2♠ | | 4♥ |
| 4NT | | ... |

: Splinter (♥ tek.)
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♥ |
| 2♠ | | 3♥ |
| 3♠ | | |
| 4♠ | | |
| 4♣ | | |
| 4♦ | | |
| 4♥ | | |

: 5 – 5 majörler. Zon forcing’i
 : ♠ Fiti, iyi el.
 : ♠ Fiti, min. el.
 : ♥ fiti + ♣ kontrolü
 : ♥ fiti + ♦ kontrolü
 : ♥ fiti, min. el.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 3♣ |
| 3♥ | | 3♦ |
| 4♥ | | |
| 4♠ | | |
| 4♣ | | |

: 5 – 4, zon forcing’i, 10♠ puan
 " " "
 : Fiti varsa NT demeyip göstermeli. İyi el
 : Kötü el
 : ♣ fiti. Kalan majörün (oynanmıyacak renk) okunması 2. renge fit gösterir.
 : ♣ fiti, daha kuvvetli el. Genellikle 5’li ♣ ile denir.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 3♠ |
| 3NT | | |
| 4♣ | | |
| 4♦ | | |

: kozum ♦
 : sevmedim
 : sevdim, ♣ kontrolüm var
 : sevmesende oynarız
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 3♥ |
| 4♣ | | |

: “♣’den şlem oynıyalım mı?”
 : “Olur”
- | | | |
|-------------|---|--------|
| 2♠ / 4♦ | | |
| - / - | □ | 3♠ / - |
| 1NT / 3NT / | | 4♥ |
| | | 4♠ |

: Koz ♦ kontrol göster
 : ♦ fiti + kontrol
 : ♦ fiti + kontrol
- | | | |
|----|---|-----------|
| 3♠ | | |
| 2♠ | □ | 1NT / pas |

(2NT’ye transfer oynanıyorsa) : Ortağı zayıf diye düşünür. Nasılsa zayıf değilse ortağı bir daha konuşacaktır.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♠ |
| 3♣ | | 4♣ |
| | | 4♦ |
| 3NT | | 3♦ |

: Minör Stayman
 : Şlem daveti
 : Kontrol sorusu
 : İyi 5’li ya da 6’lı ♦ + 4♣
- | | | |
|----|---|----------|
| 2♠ | | |
| 2♦ | □ | 1NT / 3♥ |

: 4’lü ♥ ile min. bile olsa. 3’lü ♥ ile max. ise

- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | Pas |

 : 5'li ♥'ün yanında 4'lü ♠ varsa 0 – 6 puan olabilir.
- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | Pas |

 : 5'li ♥'ün yanında 5'li ♠ varsa 0 – 5 puan olabilir.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 2♠ |

 : 6 – 8 puan. 5♥ + 5♠
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♥ |
| 2♠ | | 3♥ |

 : 9♣ puan. 5♥ + 5♠
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 4♥ |

 : 6'lı ♥ Şlem daveti. 6 3 2 2 dağılım.
- | | | |
|-----|---|-----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 4NT |

 : Kantitatif şlem daveti. 15 – 16 puan. 5332 dağılım.



STAYMAN

- | |
|--------------|
| 1NT |
| 1♦ □ – |
| 2♣ |

 (1NT açılmış gibi devam eder)
- | |
|----------------|
| 1NT □ 2♣ |
| 2x – |

 Eliniz böyle ise:

x x x x
x x x
x x x x x
x

 Kısa ♣ ile stayman 0 puanla bile yapılabilir. (Alert edin)
- Staymanda fit bulunca diğer majörü anlatmaya çalışmayın
- | |
|-----------------------|
| 2♣ □ 2♦ |
| 2NT → 3♣ : Stayman |
| → 3♥ : ♠'e transfer |

 2♣ açanın 2NT rebidi üzerine Stayman ve transfer yapılabilir.
- | |
|----------------|
| 2♣ □ 2NT |
| 3♣ |

 : Stayman. 4'lü majör sorusu. Açanın rengi ♣ ise daha sonra rebid edebilir.
- Stayman'a majör cevabı geldiğinde tutuş göstermek:

1NT □ 2♣
2♠ → 3♥
→ 4♣
→ 4♦

 } ♠ fiti
 4NT : Kantitatif
 3m : Uzunluk gösterir (5+'lı) Dengesiz elle davet.

Stayman'la majör fiti bulunursa, cevapçının 3 ters majör veya üstü bir renk konuşması (koz dışında) konvansiyonel anlam taşır.
- | |
|---|
| 1NT □ 2♣ |
| 2♥ → 3♠ : Herhangi bir rengim tek. – 3 TERS MAJÖR – |
| 3NT → 3NT : Singleton bir üstle steple sorulur |
| → 3NT : 11 – 15 puan |
| → 4♣ : ♥ fiti. Dengeli el. Şlem daveti. “6♥ veya 6NT oynayabiliriz ancak koza dönersen pas geçeceğim” |
| → 4♦ : “♥’den şleme gidiyoruz. Key-card soracak elim var”.(Fit varken, şlem için) |
| → 4NT : ♥ fiti yok. NT’den veya 4'lü ise ♠’den şlem daveti. (Fit yokken, şlem için) |

1NT □ 2♣
2♠ 3♥
3♠ 3♥

 15♠ puan : Soru
- Majörler 5 – 4 ise 7♠ puanla stayman yapılır. Daha az puanla 5'liye transfer.
- | |
|---------------|
| 2♣ □ 2♦ |
| 3NT 4♣ |

 : Stayman'dır. 4'lü majör sorar.
- | |
|----------------|
| 1NT □ 2♣ |
| 2♥ 2NT |

 : ♠ 4'lü. (Açanda hala 4'lü ♠ olabilir)

1NT □ 2♣
2♦ 2♠

 : ♠ 5'li
- | |
|----------------|
| 1NT □ 2♣ |
| 2♦ 2♥ |
| 3♥ |

 : 8 – 9 puan 5♥ + 4♠ (yalnız körü 5'li olsaydı transfer yapardı)
 : 10♠ puan 5♥ + 4♠
- | |
|----------------|
| 1NT □ 2♣ |
| 2♦ 4♠ |

 : 9 – 10 puan. 6♠ + 4♥
- | |
|----------------|
| 1NT □ 2♣ |
| 2♦ 4♥ |

 : 6♥ + 4♠. ♠'leri iyi olmasa direkt ♥'e transfer yapardı.
- | |
|----------------|
| 1NT □ 2♣ |
| 2♠ 3♣ |

 : 5'li ♣

ARAYA GİRİŞLERDE STAYMAN KULLANIMI

- | |
|----------|
| 2♦ |
| 1NT □ 3♦ |

 (♦'lar ise)
 : Rakibin vaadettiği rengi söylemek Stayman'dır.
- | |
|----------|
| 2♦ |
| 1NT □ 2♥ |

 (♥ + minör)
 : Stayman. Rakibin belirgin kozu ♥
- | |
|---------|
| 2♦ |
| 1NT □ ? |

 (tek renkli el, hangisi bilinmiyor)
 : Stayman için önce kontr, rakibin rengi belli olduktan sonra da cuebid
- | |
|----------|
| 2♣ |
| 1NT □ 3♣ |

 (majörler)
 : Natürel ve forcing (pas geçilmez)
- | |
|--------------|
| 1♦ / - |
| 1NT □ - / 2♣ |
| - |

 : Stayman.
- | |
|--------------|
| 1♣ / - |
| 1NT □ - / 2♣ |
| - |

 Stayman

A	D	10	2
10	6	4	3
9	7	5	3
R			

 ♣'in kısa olduğu tüm eller Stayman yapabilir
- | |
|----------|
| - |
| 2NT □ 3♣ |
| 2♠ |

 : Stayman
- | |
|---------|
| 3♦ |
| 1NT □ X |
| - |
| 3♥, 3♠ |
| 3NT |

 : 3NT diyebilecek el. 4'lü majör veya majörleri olabilir.
 : ♦'ları iyi. Kontru cezaya çevirdi.
 : 4'lü majör
 : 4'lü majörü yok
- | |
|---------|
| 1NT |
| 1♦ □ 2♦ |
| 3♦ |

 : Stayman

1NT
1♦ □ 2♣
3♣

 : Stayman
- | |
|------------|
| 2♣ |
| 1NT □ → 3♣ |
| → X |

 : Stayman
 : 2NT cevabı verebilecek güçte el

Oyun NT ile açıldığında araya girilirse stayman rakibin rengi ile yapılır.
- | |
|------------|
| 2♦ |
| 1NT □ → 3♦ |
| 1♦ → 3♣ |

 : Stayman
 : Natürel
- | |
|------------|
| 2♣ |
| 1NT □ → 2♦ |
| 1♦ → 3♣ |

 : ♦'da keser var, ♣'de yok. Stayman
 : ♣'de keser var. Stayman

PUPPET STAYMAN

- | | | |
|------|----|-----------------------|
| 2NT | □ | 3♣ |
| 5'li | 3♥ | → 3♠
→ 4NT
→ 4m |

 : Puppet Stayman
: ♥'den şlem daveti (Ters majörle yapılır)
4NT : Kantitatif
4m : 5'li minör. Natürel. 10⁷ puan. Şlemle ilgili
- | | | |
|-----|----|----|
| 2NT | □ | 3♣ |
| | 2♠ | |

 : 1 üst seviyede NT konuşması gibi. Puppet Stayman değil, 4'lü majör sorusudur.

2NT AÇIŞI

- 2NT □ 3♣ : 3NT'ye transfer. Tek renkli minör ya da 2 renkli minör eli
 3NT → 4♣ : Tek renkli ♣ eli (6+1), 97 OP, şlem denemesi
 3NT → 4♦ : Tek renkli ♦ eli (6+1), 97 OP, şlem denemesi
 3NT → 4♥ : 5+1 ♣ + 4+1 ♦, şlem denemesi
 3NT → 4♠ : 5+1 ♦ + 4+1 ♣, şlem denemesi
 4NT : 5 – 5 minörler
 4NT : “Tutmuyorum”
 Yeni renk : “Tutuyorum”. Kontrol
- 2NT □ 3♦ : Transfer
 3♥ → 4♣ : (4'lü ♣)
 ≠ 4♥ : 4♥ haricindeki konuşmalar ♣'i tutuyorum demek. Kontrol gösterir.
 4NT : ♥'ü de ♣'i de tutmuyorum. Key card sormuyor.
- Açanın transfer emrine uymaması:

2NT □ 3♦ : Cuebid. ♥ fiti, iyi el
 3♥ → 4♣ : Cevapçının transferden sonra pas geçmesine razı değil. Rengi beğenmedi ama maximum. Uzun ve sağlam minörü var, 3NT oynamak istiyor.
 4♥ : 3-4 ♥, max. açış. Her renkte kontrol var
 4♣ veya 4♦ : ♥ fiti. Konuşulmamış renklerin birinde kontrol yok
- 2NT □ 3♦ : Puppet Stayman
 3♥ → 3♠ : Fit yok.
 ≠ 3NT : ♠ tutuşu + dağılım puanları var. Zon bağlamayıp cuebid'e geçer.
- 2NT □ 3♦ : Kantitatif
 3♥ → 4NT : 5'li ♣. Cevapçı beğenirse pas geçer, tutmazsa hala 6NT diyebilir
- 2NT □ 3♦ : Puppet Stayman
 3♥ → 3♠ : ♥'den şlem daveti
 4♥ : Kantitatif
 ≠ 4♥ : Sign-off
 4NT : Kontrol
 4NT : As sorarak konuşmayı sürdürebilir.

2NT □ 3♦ : ♠'ten şlem daveti
 3♥ → 4♥ : Min.

Puppet Stayman'la majör fiti bulunursa şlem daveti ters majörle yapılır
- 2NT □ 3♦ : (5'li ♠, 12 puan varken)
 3♥ → 5NT : “6♠ ya da 6NT oynarız” anlamındadır. (♠'in 5'li olduğunu göstermek için 3NT derse ortağı pas geçer)
- 2NT □ 3♦ : Kontrol değil. Dengesiz dağılım. 4+'lı ♣ (Kontrol için Texas yapardı)
- 2NT AÇIŞI ÜZERİNE UZUN MAJÖRLÜ ELLERLE KONUŞMALAR:

5'li majörle

2NT □ 3♦ : 0 – 3 OP
 3♥ → 3NT : 4 – 10 OP
 – : ♠ 3'lü değil
 4♥ : ♠ fiti.
 4NT : 11 OP, kantitatif. Açan maximum ise 6♠ veya 6NT der
 5NT : 12 – 14 OP. Açan seçim yapar: 6♠ veya 6NT

2NT □ 3♥
3♠ 4NT : Kantitatif 5-3-3-2

2NT □ 4♥
4♠ 4NT : Key-card sorusu. 6'lı koz. Kararlı el.

6'lı majörle

2NT □ 3♦
3♥ → - : 0 – 3⁺ OP
4♥ → 4♥ : ≈ 9 OP. Hafif şlem daveti

2NT □ 4♦
4♥ → - : 3⁺ – 8⁺ OP (6-4 ise 1-2 puan yeterli)
4NT : 10⁺ OP Blackwood.

5'li ♥ + 4'lü ♠ ile transfer yapılır.

2NT □ 3♦
3♥ → - : 0 – 3 OP
3NT → 3♠ : 4⁺ OP
4♥ → 3♥ : 3'lü ♠ + 2'li ♥
4♠ → 3♥ : 3-4 ♥, min. açış
4♣ veya 4♦ → 3♥ : 4'lü ♠, min. el
4♣ veya 4♦ → 3♥ : 4'lü ♠, max. el. Kontrol cuebid.
4♣ veya 4♦ → 3♥ : 4'lü ♥, max. el. Kontrol cuebid

Açan bir rengi tutarken min. veya max olduğunu göstermelidir. Böylece cevapçı şlem için daha sağlıklı bir karar verebilir. Gücünü yeterli bulursa kontrol cuebid ya da key-card sorusu ile devam eder.

5'li ♠ + 4'lü ♥ ile puan varsa Puppet Stayman yapılır

2NT □ 3♥
3♠ - : 0 – 3 OP

2NT □ 3♣
3NT → 3♥ : 2'li ♠ + 3'lü ♥
3NT → 3♣ : Sign-off
6NT : Sign-off
4NT : Kantitatif şlem daveti
4♥ → 4♥ : ♠ renginden şlem daveti
4♠ → 4♥ : Min. el
3♦ → 3♥ : Min el, dengeli
4♥ → 3♥ : ♥ fiti. Kontrol cuebid. Çok iyi el.
4m → 3♥ : 4'lü ♠
3♠ → 3♥ : ♠'ten şlem daveti.
3NT → 3♥ : 4'lü majör yok. ♠ 3'lü
4♠ → 4♥ : ♠'e transfer. ♥'ü uzun olsa texas yapardı
4♣ → 4♥ : Sign-off
4NT : Key-card sorusu
5m → 4♥ : Kontrol gösteriyor. Şlem daveti.

5 – 5 majörlerle

Cevapçı şlem düşünmüyorsa

2NT □ 3♥
3♠ → 4♥ : Tercihi ♥'miş
4♠ → 4♥ : Tercihi ♠'miş.

Cevapçıda şlem ümidi varsa 5'li ♥ + 4'lü ♠ dağılımındaki gibi davranılır

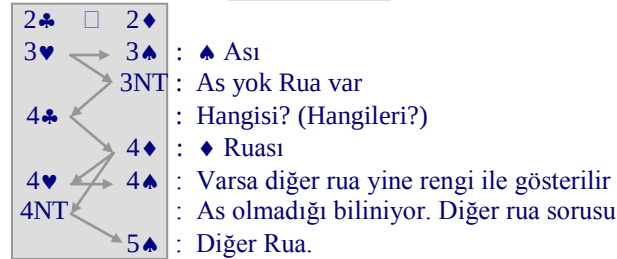
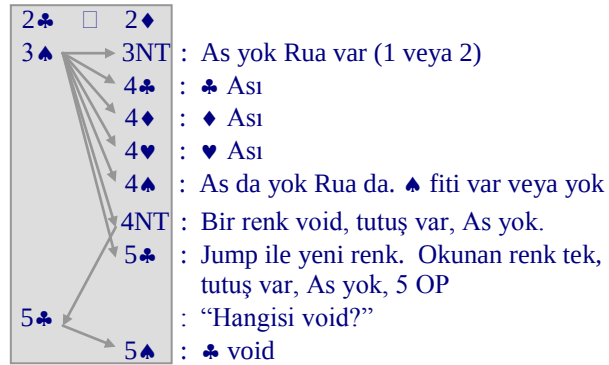
2NT □ 3♦
3♥ → 3♠ : Tercih
4♠ → 4NT : Key-card sorusu
4♠ → 5m : Okunan minör singleton. Şlem daveti
3NT → 3♥ : 3'lü ♠ + 2'li ♥
3NT → 4♠ : Majörlerde toplanmış 7-8 puan. Zayıf şlem daveti. Daha az puanla önce ♠'e transfer yapardı.
3NT → 4m : Majörlerim 5 – 5. Bu minörüm tek. Elim güçlü

2♣ AÇIŞI

- 2♣ açabilmek için: 37 – eksik onör puanları = 24 olmalı.
Örnek el: ♠ R 3 2 ♥ A R V 9 8 7 4 ♦ – ♣ A V 2
Bu dağılımın ideal eli: ♠ A R D ♥ A R D V x x x ♦ – ♣ A R D
Elimizdeki eksik onörler: ♠ A ✓ D ♥ ✓ ✓ D ✓ ♦ – ♣ ✓ R D Toplam 13 puan. 37 – 13 = 24
- 2♣ açanın ortağı kötü 6'lı rengini tekrarlamaktan kaçınmalı
- 2♣ açanın kozunu Hx ile tutmayı sevin
- 2♣ açışa 5'li majörü olmayan veya kötü olan dengesiz 1071 puanla da 2♦denir: Rôle
♠ AV5 ♥ RD4 ♦ 7642 ♣ 763 2♦ dersiniz hem oyunu ortağınız oynar hem de yükselmemiş olursunuz
- 2♦ cevabına sıçrama ile koz göstermek:

2♣ □ 2♦ : Olumsuz cevap
3M : Koz kesinlikle bu majör. As ve Rua sorusu. (Minörde sıçrama kullanılmaz)

Kozumuz ♠. As veya Rua'n var mı? :
(Kapalı renk)



- 2♣ □ 2♦
3♣ 3NT
4♠ : Fit yok. Natürel konuşma. (4'lü ♠)
- 2♣ □ 2♦
3♣ 4♥ : ♣ fiti + singleton ♥
- 2♣ □ 2♦
2♠ 3♠ : 5 – 7 puan
3NT : "♣'den başlayarak (merak edilen renk) kontrollerini göster"
- 2♣ □ ≠2♦ : Olumlu cevap geldiğinde konuşmalar 4NT'ye kadar forcing'tir. (9 lövelik açışla bile)
2♣ □ 2♥ : Olumlu cevap
3♠ : Sıçrama az puanlı uzun renk gösterir. 9 lövelik el
- 2♣ □ 2♠ : Olumlu cevap.
4♥ : Olumlu cevaba sıçrama: 17 – 18 puan, 9 lövelik el. "Koz ♥"
3♠ : Kendi kozu başka olsa bile ♠'i tutuyorsa.(Hxx ya da daha iyi tutuş)

- | | | |
|----|---|----|
| 2♣ | □ | 2♥ |
| 2♠ | | 3♥ |
| 4♥ | | |

 2♣'e olumlu cevaptan sonra yapay konuşma yapılmaz.
 : (6'lı ya da iyi 5'li.) Açan ♥'ü tutuyorsa kontrol gösteremez.
 : Forcing Tutuşu 2'li olabilir. Onörlü 3'lü ile direkt tutardı.(2♠ yerine 3♥ derdi)
- | | | |
|-----|---|-----|
| 2♣ | □ | 2NT |
| 3NT | | |

: 23 – 24 puan. Daha kuvvetli ise 4NT (forcing).
- | | | |
|-----|---|----|
| 2♣ | □ | 2♥ |
| 3♣ | | 3♠ |
| 4NT | | |
| 4♣ | | |

 : Koz ♠. Key-card soruyor.
 : “Koz ♣ Kontrol göster”
- | | | |
|----|---|-----|
| 2♣ | □ | 2NT |
| 3♣ | | |
| 4♣ | | |

 : Stayman. (Alert edin)
 : ♣ kozu
- | | | |
|----|---|----|
| 2♠ | | |
| 2♣ | □ | X |
| | | – |
| | | 3♥ |

 Rakip sıçramadan araya girerse
 : Ceza
 : Natürel konuşma yok. 2NT diyemiyorsa 8♠ puanla bile 5'li rengi yoksa pas der.
 : 8♠ puan, ♥ 5'li.
- | | | |
|----|---|---|
| 3♠ | | |
| 2♣ | □ | – |
| | | X |

 Rakip sıçrayarak araya girerse
 : İyi el
 : Kötü el
- | | | |
|---------|---|----------|
| 2♠ / – | | |
| 2♣ / 3♥ | □ | – / → 4♥ |
| – | | → 3♠ |

 : Kötü el
 : ♥ fiti, iyi el, 5♠ puan



INVERTED MINOR

- | | | | |
|-----|---|----|--|
| 1♦ | □ | 2♦ | : Dengesiz el, 5'li ♦, 11 $\spadesuit$ puan*. (Dengeli elle 1NT denir) 17 $\spadesuit$ ile ♦ 4'lü olabilir |
| 2NT | | | : Dengeli el, 12 – 14 puan |
| 2♥ | | | : 5♦ 4♥, iyi el, 14 $\spadesuit$ puan |
| 3♣ | | | : 5♦ 4♣, iyi el, 14 $\spadesuit$ puan |
| 3♦ | | | : Minimum ve dengesiz el |
| 3♥ | | | : ♥ tek (Renkte anlaştıktan sonra sıçrama) 15 – 17 puan. |
| 3NT | | | : Dengeli el, 18 – 19 puan |
| 4♦ | | | : Super el |
- | | | | |
|----|---|-----|---|
| 1♦ | □ | 3♦ | : 6 – 10 puan, 4'lü majör yok, dengesiz |
| | | 1NT | : 6 – 10 puan, 4'lü majör yok, dengeli veya dengesiz, ♦ fiti var veya yok |
- | | | | |
|----|---|-----|---|
| 1♣ | □ | 3♣ | : Zayıf tutuş. 6 – 10 puan |
| 3♠ | | | : Natürel renk. Diğer majörde problem var demektir. NT araştırması. |
| | | 3NT | : "Ben ♥'ü durduruyorum." |
- | | | | |
|-----|---|-----|-------------------------------|
| 1♦ | □ | 2♦ | |
| 2NT | | 3♦ | : 9 – 12 puan*, 5 veya 6'lı ♦ |
| | | 3♠ | : ♠ tek. Şlem arayışı. |
| | | 3NT | : 13 – 17 puan |
| | | 3♣ | : Natürel |
| | | 4♠ | : Şikan |

İnv.minörden sonra açan 2NT derse cevapçının 3 seviyesinde okuduğu, kozdan daha büyük yeni renk tektir

1♣	□	2♣	
2NT		3♦	: Tek
		4♦	: Şikan
- | | | | |
|-----|---|----|--|
| 1♦ | □ | 2♦ | |
| 2NT | | | : 4'lü M varken de denir çünkü cevapçıda M olmadığı biliniyor. |

18 – 19 puanla sadece açış rengi 3'lü ise Veya şu elle ♠ AR ♥ RD94 ♦ 9762 ♣ RDV
3NT denir Aksi halde cevapçı kolay limite olabilsin diye 2NT ile yetinilir.
- | | | | |
|-----|---|----|--|
| 1♦ | □ | 2♦ | |
| 2NT | | 3M | : Splinter. 13 $\spadesuit$ puan. Daha azı ile 3♦ denir. |
| 3NT | | | : Splinter renginde kuvvetli |
| 4♦ | | | : Splinter renginde zayıf.(ama konuşma sürebilir) |
| 4♣ | | | : Kontrol cuebid: "Maximumdayım. Extra değerlerim var" |
- | | | | |
|-----|---|-----|--|
| 1♦ | □ | 2♦ | : Dengesiz, 4'lü majör yok |
| 2♠ | | 2NT | : 13 – 14 puan |
| | | 3NT | : 15 – 16 puan |
| | | 4♣ | : ♣ tek (Renkte anlaştıktan sonra sıçrama) |
| 2NT | | 4♦ | : Kontrol göster |
- | | | | |
|----|---|----|---|
| 1♦ | □ | 2♦ | |
| 3♥ | | | : 15 – 17. Daha azı ile 4'lü renk gösterilir. |
| | | 4♦ | : Singleton ♥ işine yaramıyor. Koz döndü. |
| | | 4♣ | : Singleton ♥'ü beğendi. Şlem isteği, ♣ kontrolü. İyi 14 OP |
| | | 3♠ | : " " " ♠ kontrolü |
- | | | | |
|----|---|-----|--|
| 1♦ | □ | 2♦ | |
| 3♠ | | | : 3 seviyesinde jump ile yeni renk: Splinter. |
| | | 3NT | : Splinter renginde kuvvetli |
| | | 4♦ | : Splinter renginde zayıf |
| | | 4♣ | : Kontrol cuebid: "Maximumdayım. Extra değerlerim var" |

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 2♣ |
| 4♦ | | |

: Kontrol (3♦ ile kısalık gösterebilirdi)
4NT : Kozda anlaştılar: As sorusu
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 2♣ |
| 2♦ | | 2♥ |

: 3. renk iyi bir el ve lokal kuvvet gösterir; zon veya şlem araştırmasıdır
- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 2♦ |
| 3♣ | | 3♥ |

: ♥'de değer

1♣	□	2♣
2♠		3♥

aynı
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 2♣ |
| 2♥ | | 3♥ |

: 2. rengi yükseltmek iyi 3'lü destek gösterir. ♠ 75 ♥ ADV ♦ 843 ♣ AD862
- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 2♦ |
| 3♣ | | 4♣ |

: Bu durumda ♣ 4'lü olmalı. ♠ A4 ♥ 52 ♦ RD876 ♣ RD93
- 17 puan uzun ♦ :

1♦	□	2♦
4♦		
3♥		

: “şlem için kontrole geç”
: ♥ tek. 15+ puan
- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | | |
| 1♦ | □ | 2♦ |
| | | 3♦ |

Araya girilmişse inverted minor oynanmaz
: 6 – 10 puan. ♠ (Konuşulmamış Majör) 4'lü değil
: 11 – 12 puan. İyi 4'lü veya 5'li tutuş. Forcing değil.

TRİAL BİD

- Trial bid yaptığınızda ortağınız sizde 3 boş (x x x) veya 1 onörlü 4'lü (H x x x) olduğunu düşünür.

- Trial bid'e 0 – 1 kayıpla olumlu, 3 kayıpla olumsuz cevap verilir

Puana bakılarak cevap verilecek durumlar :

Axx	Rxx	DV10
xx	Dxxxx	Vxxxxx

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♠ |
| 3♦ | | 3♥ |

 : ♦'da destek yok ♥'de var; elim çok iyi

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♠ |
| 3♦ | | 4♦ |

 : Super yardım, super el, 4'lü ♦. Örnek:

Vxx
xx
ARDx
xxxx

- Trial bid'le 4 – 4 koz fiti bulmak:

1♥	□	2♥
2♠		3♠

 4'lü ♠, 9 – 10 puan.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♠ |
| ? | | |

ARVxxx
A
Axxxx
x

Trial bid yapıp zon mu şlem mi karar verilir.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 2♠ |
| 3♦ | | 3♥ |

 : 5'li sağlam ♥

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♥ | □ | 2♥ |
| 3♥ | | |
| 2NT | | |
| 4♥ | | |

 : “ Kozun nasıl ? “ (Trial bid yapacak puan var) (9 kozla sorulmaz)
: “ Puanın nasıl ? “
: 6 – 4 ve 5 – 5 ellerle trial bid yapmadan direkt zon ilan edilir.

- Araya girildiği zaman da trial-bid yapılabilir (Ek bilgi için: sayfa 112)

2♠ (X)	Rakip araya girmiş
2♥ □ 1♥ / 3♣	: Trial-bid.

1♥ / 3♦	: Biz araya girmişiz: Trial bid .
1♣ / – □ –	
2♥	

- Support double üzerine trial-bid olmaz. Renk cevapçıda 5'li ise tekrarlar. Yeni renk natürelidir.

– / –	
1♦ / X □ 1♥ /	→ 2♣ : Natürel. ♥ 5'li değil.
1♠	→ 2♥ : ♥ 5'li

- Boş ♠'ler :

1♠	□	2♠
3♠		?

 : 2 onörle kabul edilir

1♠	□	2♠
2NT		

 Trial-bid rengi belirsiz (16 – 17)

- Minörde koz fiti bulduktan sonra okunan majör dağılımı anlatır veya değer gösterir.

1♣	□	1♦
2♦		2♥

 : 4'lü ♥. En az zon oynayabilecek el.
Dengeli ellerle rakip konuşmadıysa keser gösterilmez.

1♠	□	2♦
3♦		3♥

 : Batının 4'lü ♥'ü olmadığına göre uzunluk değil ♥'de değer gösteriyor
Zon kesin (en az 3NT)

1♣	□	2♣
2♦		2♥

 : ♥'de (uzunca) değer

REVERSE

- Cevapçı açanın rengine dönerken seviye yükseltiyorsa açan reverse yapmış olur.
- Açanın reverse'ü dengesizdir. İlk renk 5'li kabul edilir; ancak 4441 ellerle de reverse yapılabilir. Reverse renginin 4'lü olması gerekmez. Dengeli el reverse yapmaz.

1♦	□	1♠
2♥		

Örnek:

9
A R D 8
R D V 6
D 8 7 2

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 2♦ |
| 2♠ | | |

2 seviyesindeki cevaba reverse 15 puanla yapılabilir.
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 2♦ | | |

: 21 puanı göstermek için sıçranmaz. Reverse puanı [17 – 22] dir.
- | | | |
|----|---|-----|
| 1♣ | □ | 1NT |
| 3♦ | | |

: 3316 veya 7'li ♣ singleton ♦ ile forcingdir. (19 puan gösteren 2. renkte sıçrama değildir. Çünkü böyle bir güç ile reverse yapmak yeterlidir: 2♦: 16♣)

- Reverse'den sonra kötü el göstermenin yolu 2NT'dir.

1♦	□	1♠
2♥		?

: Reverse var. 3♦ forcing olacağı için 2NT denmeli.

R V 7 2
5 4
D 7 6 5
4 3 2

- 5♣ + 4♦ ile ♦ kaliteli ise önce 1♦ açıp reverse önlenabilir.
- 5♣ + 4♦ veya 5♣ + 4♥ gibi ellerle 16 OP ile reverse yapılabilir. Reverse yapıldığı zaman ilk renk iyi olmalıdır.

- | | | |
|-----------|---|-----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 2♥ | | 2NT |
| 3♣ | | |
| –, 3♦, 3♥ | | |

: Zayıf el 6 – 7 puan
: Min. reverse eli, 16 – 18
: Cevapçı açanın renklerinden birini seçer

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 2♠ | | |

: JUMP REVERSE: 19♣ puanla yeni renkte sıçranır. (1♠ reverse olmaz: pas geçilebilir)
Zona kadar forcing. İlk renk 5li. 4'lü ♠'i garanti etmez
3♠ : Limiti belirsiz. Kuvvetli de olabilir zayıf da. ♠ en az 4'lü.
4♠ : Denmez çünkü açanda ♠ 4'lü olmayabilir.
4♣ : "Koz ♣, şleme gidiyoruz"
Reverse ve jump reverse yapan sonraki konuşmasında bunun nedenini açıklar:
3NT : Natürel. ♠ 3'lü, ♥ 4'lü değil, ♣'e dayalı el
4♣ : Süper el. ♣'den şlem istiyor
4♥ : ♦ tek ya da şikan, çok kuvvetli el. ♥ 4'lü, ♠ 4'lü değil. (İstisna: 4414 olabilir)
4♠ : ♠ 4'lü ama el süper değil. ≈19 puan.
4♦ : "♠ den şleme gidiyoruz" ♦ kontrolü olması gerekmiyor. Kozun bulunduğunu
4♣ : Kontrolü olmasına rağmen cevapçı çok kötü elle 4♣ der. [belirtiyor

- | | | |
|----|---|----|
| 1m | □ | 1♥ |
| 2♠ | | |

1♣	□	1♦
2M		

Jump reverse yalnızca bu 2 pozisyonda olur.

1♣	□	1♥
3♦		

Fragm. bid

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 2♥ | | 3♥ |
| 4♣ | | |
| 4♦ | | |
| 4♥ | | |

: Uzun ♣. Tek renkli el
: ♦ 4'lü, ♥ 4'lü değil.
: Reverse rengi uzun.

Reverse yapan takip eden konuşmasında kendi ya da ortağının rengine dönerse reverse rengi uzun değildir

- | | | |
|----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2♠ | | 3♥ |
| | | 2NT |
| | | 3♣ |

: Çok iyi 5'li ♥ olmalı çünkü açan dengesiz. (♥ fiti olup olmadığı henüz bilinmiyor)
2NT : Röle. Zonu hangi renkten oynayacağını henüz bilmiyor
3♣ : İyi ♦ fiti yok. Çok iyi ♥ yok. ♠ 4'lü değil.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 2♣ |
| 2NT | | |

: Reverse değil, min. el gösterir. 12 – 14 puan
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2NT | | 3♠ |

: Reverse değildir. 4♥ + 4♠ gösterir.
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 2♥ | | 2♠ |
| | | 3♣ |

: 5'li ♠.
3♣ : ♣ fiti, forcing.

Reverse'den sonra mecbur kalınmadıkça 4.renk yapılmaz
2NT dışındaki cevaplar zaten forcing'dir. Majör 5'li ise gösterilir. "Sende 3'lü mü?" diye sorulmaz
- | |
|--------------|
| 2♦ |
| 1♠ □ 1♥ / 3♣ |
| – |

: Bu konuşma 2♦'nun üzerine yapıldığı için konuşmacı sıçramış olmuyor; ancak 3♣, 2♥'ü aştığı için reverse var. (167 puan)
- | |
|--------------|
| 1♥ |
| 2♦ □ 2♣ / 2♠ |

: 3♣ den daha ucuz konuşma: reverse değil.
- | |
|--------------|
| 1♦ / – |
| 2♣ □ 1♥ / 2♠ |

: Araya girenin reverse'ü. 14 – 16 puan.

1♠ / –
2♠ □ 2♦ / 3♥

: Reverse.
- | |
|---------------|
| 1♦ / – |
| 1NT □ 1♥ / 2♠ |

: Max. araya girişle reverse yapılabilir: 4-5-2-2 15 OP
- | |
|-------------|
| X □ 1♦ / 2♥ |
| 1♠ |

: Negatif kontr'a cevap verirken reverse olmaz
- | |
|-------------|
| 1NT |
| – □ 1♣ / 2♥ |
| 1♦ |

: Reverse yok. Kuvvetli olsa kontr derdi. Ama çok dengesiz iyice bir el.
- | |
|--------------|
| 2♥ □ 1♣ / 2♠ |
| 2♦ |

: Reverse değil. 3♣'den daha ucuz konuşma.

2♥ □ 1♦ / 2♠
2♣

Aynı
- | |
|--------------|
| 2♦ □ 1♣ / 2♥ |
| 1♠ |

: Reverse değil
- | |
|--------------|
| 1♣ / – |
| 2♥ □ 2♦ / 2♠ |

: Reverse: Baştan zayıf olduğunu söyledi. Şimdi rengini tekrarlamadığına göre ≈ 10 puanı olmalı. (Kötü elle rebidde renk tekrarı)
- | |
|---------|
| 1♣ □ 1♥ |
| 2♦ |

→ 2♥ : 5'li ♥. Reverse'den ötürü puanı limite değil.
→ 2♠ : 4. renk. Ne oynayacağını bilmiyor
→ 2NT : Zayıf . Röle.
→ 3♣ : İyi el + fit
→ 3♦ : İyi el + fit
→ 3♥ : Çok iyi ♥
→ 3NT : 9 – 12 puan. Fit yok.

Gösterilen puan konuşmaların sürmesine olanak tanıyorsa ortakların ellerini daha iyi tarif edebilmeleri için ağırdan alınır.
- Açan reverse yaparsa cevapçı 3 cover card ile şleme gider
yapmazsa " 5 cover card " "
- Reverse yapıp ortağın rengini zon seviyesinde tutmak en kuvvetli eli gösterir

SPLINTER

- Splinter az puanla şlem oynama şansı verir. 4'lü tutuş gösterir. (3'lü olamaz çünkü o zaman elde 5'li bir renk olur ve o söylenir). Ancak toplam 9 koz olduğu kesinse 3'lü tutuşla da splinter yapılır. Splinter seviyesi 3♠ ve üstüdür.
- İyi 5'li renk varken splinter yapılmaz.
- Minör açışa cevapçı ilk konuşmasında splinter yapamaz. İnverted minörden geçmek zorundadır.
- Açanın splinter'ı:

1♣ □ 1♠ 3♠ ?	A V 8 5 A 9 8 8 A R 7 5 2	□	R D 3 2 R D 2 10 7 6 5 9 6	R D 3 2 10 7 6 5 R D 2 9 6
-----------------	------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------

1. elle şlem kesin 2. elle imkansız gibi

Oysa splinter ile bulmak kolay

1♣ □ 1♠ 4♦

Açan hem ♠'i tuttuğunu hem de ♦'sunun tek olduğunu splinter ile gösterebilir.

Açanın splinter'ı : 16 – 18 OP. 19♣ puanla yeni renkte sıçranıp sonra tutuş yapılır.

Cevapçı 2 seviyesinde konuşursa açanın splinter puanı 13 – 15 e düşer.

1♥ □ 2♣ 4♦

: Koz minör

: 3NT aşıldığı için 16♣ puan gerektirir

2♦ 1♣ □ 2♥ 4♦

: 13-15

— 1♠ □ 2♥ 4♦

: 13-15

- 1♥ □ 2NT (Jacoby: fit var)
4♣ : Splinter. Kontrol göstermek için konuşmalarda ağırdan alınır.

- 1♠ □ 2♦
4♣ : Splinter.

- 1♥ □ 2♥
4♣ : sıçrama var: ♣ singleton

1♥ □ 3♥ 4♣

: sıçrama yok: ♣ kontrolü

1♥ □ 2♥'den sonra kontrol göstermenin yolu: Trial-bid yapıp, ortak reddetse bile konuşmaya devam etmektir.

- 1♣ □ 1♠
2♣ 2♠
3♥ : 2 türlü oynanabilir: 1 - Splinter. 3'lü ♠. Davet
2 - 6'lı ♣ - 4'lü ♥, 2. turda 2♥ diyecek elden az puan (17♣)

1♣ □ 1♥ 3♠

A x x R x x x x R x x x x

- 1♦ □ 1♥
1♠ → 3♣ : 5 – 5
→ 4♣ : Splinter
→ 2♣ / 4♣ : Kontrol

- 2♠ □ 1♦ / 4♣
2♥ : Ortağı 5'li renk gösterse de splinter yine de 4'lü tutuş vaadeder.

- Cevapçının splinter puanı 13 – 16 dır. Daha fazlasıyla splinter yapılmaz.(limite olmuş olur)
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 4♦ |

 : Splinter : ♠ desteği, ♣ tek, 13 – 16 puan
- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♣ |
| 2♥ | | 4♦ |

 : ♥fiti, splinter

1♠	□	2♣
2♥		3♦ / 4♦

 : ♦'lar

1♠	□	2♣
2♥		3♥

 : koz ♥, kontrole başla
- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 2♠ | | 4♣ |

 : Splinter. Kontrol için önce trial-bid yapılır.
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♥ |
| 1♠ | | 4♣ |

 : Splinter. (♦'nun tek olduğu durumdan daha fazla puan gerektirir çünkü ♣ ortağının rengi.)
- Majör açışa

	2♣	
1♥	□	3♠

 : Splinter Minör açışa

	2♣	
1♦	□	3♠

 : 7'li
- | | | |
|----|----|----|
| | 2♠ | |
| 1♥ | □ | 3♠ |

 : Splinter değil cuebid'dir. (sıçrama yok)
- | | | |
|----|----|----|
| | 2♣ | |
| 1♥ | □ | 4♣ |

 : Splinter (Jump cuebid)
- | | | |
|----|----|----|
| | 1♠ | |
| 1♥ | □ | 3♠ |

 : ♠'te kısalık (tek veya şikan), şlem araştırması.
Kısalık ve kontrol göstermek için 3♠ (dahil) ve üstü
- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 2♥ | | |
| | | 4♦ |

 : 6'lı ♥
4♦ : Splinter. En az 3'lü tutuş. Kontrol için önce 3. renk yapılır.
- | | | |
|----|---|----|
| 2♣ | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 3♠ |

 : Splinter. 4'lü ♠
- | | | |
|-----|---|----|
| 1♦ | □ | 2♦ |
| 2NT | | 3♠ |

 : Splinter. 13♣ puan. Daha azı ile 3♦ denir.
- | | | |
|-----|---|----|
| 1NT | □ | 2♦ |
| 2♥ | | 4♣ |

 : Splinter. (♦ kontrolü sorusu olamaz çünkü kozda anlaşmadan kontrol sorulmaz)
- | | | |
|----|---|-----|
| 1♥ | □ | 3NT |
| 4♣ | | |
| | | 4♥ |
| | | 4♠ |

 : Splinter
: “Singleton'un hangisi?”
4♥ : ♣ tek
4♠ : ♠ tek. Kozu aşmasına rağmen. (Ortağı bunu göze almalı)
- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1♥ | | 1♠ |
| 2♦ | | 3♠ |

 : koz ♦, ♠ singleton
- | | | |
|---------|---------|--------|
| | 1♠ / 2♠ | |
| 1♣ / 2♣ | □ | X / 4♦ |
| | — | |

 : Splinter. ♠ kontrolü olmadan da denebilir.
- NT üzerine (koz fiti yokken) sıçramalar kısalık göstermez.

1♦	□	1♠
2NT		4♣

 : Uzun ♣. Kuvvetli el

CUEBID

- **Take-out kontr'u atanın ortağı yaparsa**

	pas	
X	□	2♥
	1♥	

Cuebid'den sonra doğunun rebidinde yeni renk göstermesi forcingdir. batının rengini desteklemesi veya 2NT forcing değildir.

	pas	
X	□	2♣
	1♣	

Minör açılışına majörleriniz 4-4 ise 10 – 12 puanla davet cuebid'i yaparsınız. Açan majör gösterirse 3'e yükseltirsiniz. (forcing değil)

- **Minör renkle araya girenin ortağı yaparsa**

	pas	
2♣	□	2♥
	1♥	

Minör üste konuşmasına yapılan cuebid 2 tip el ile yapılır:

- 3 seviyesine çıkacak ellerden daha kuvvetli elle
- Stopperi olsa NT diyecek elle

Araya girişe minör renk ile cevap forcing olmadığı için önce cuebid yapıp renk sonra gösterilir (2♥ sonra 3♦: forcing). 2♥ diyen doğunun tekrar cuebid etmesi (3♥) keser sorar.

- **Majör renkle araya girenin ortağı yaparsa**

	pas	
2♥	□	2♠
	1♠	

♥ desteği varsa 11♣ yoksa 13♣. (Araya giriş 1 seviyesindeyse bu değerler 2 puan artar) Cuebid'in nedeni 3♥ barajdır. 4♥ riskli olabilir

Araya giren → üst limitte ise → 4♥
→ zayıf ise 3♥ → yeni renk (forcing)

- **Cevapçı yaparsa (fit kesindir)**

2♥		
1♠	□	3♥

Davet eli ve fazlası (11♣), 3'lü veya 4'lü tutuş. 1 tur forcing
* 3♠, 10 – 12 destek puanı ile denir. Forcing değildir.
* 4♠ pre-emptive'dir. Dengesiz çok kozlu elle yapılır.

1♥ (2♥)		
1♣	□	2♥ (3♥)

Kuvvetli el, ♣ desteği. ♠ (konuşulmamış Majör) 4'lü değil, 5'li ♦ (kon-m.) yok. Minör açılışlarına yapılan cuebid zona kadar forcing değildir. Rakibin renginde stopper yoksa kontrat 3 veya 4 seviyesinde kalabilir.

- **Açan yaparsa**

1♠		
1♥	□	1♣ / 2♣

18♣. %95 ♥ fiti *, ♠'le ilgili bilgi yok. ♠ kısa değil. (olsa ♥ fiti varken 3♠ der)
*Açanın cuebid'i 2♣ açmaya yakın elle fit garanti etmez

- **Stopper belirten, stopper soran cuebid'ler**

Kural: Eğer rakipler sadece 1 renk söylemişse, bu rengi cuebid etmek keser sorar

Eğer rakipler 2 renk göstermişse bu renkleri cuebid etmek söylenen renkte keser gösterir.

	1♠	
1♣	□	1NT
2♠		
		2NT

Cuebid ile stopper sormak:

1NT : Stopper olmayabilir
: "Zon oynayabiliriz, keserin var mı?"
2NT : "Var" (yoksa 3♣)

Ortak keser sorarsa yarım keserle kabul edin. (R – D x – V x x)

	1♥	
3♣	□	2♣ / 3♥
	–	

: Stopper soruyor.

	2♥	
1♥	□	2♠
	1♣ / 3♥	

: ♣ tutuşu

: "♥'ü kesiyorum.İyi elim var" Yoksa pas geçerdi (dengeliyle)

1♥ / - / -	
1♣ / 3♣ / 3NT	1♠ / 3♥ / -
2♦ / - / -	

Rakipler 2 renk konuşmuştur
Doğu kontrolü olan rengi
cuebid eder. Böylece ortağı,
diğer rakip renkten stopperi
varsa NT diyebilir.

10 5
9 7 6
A 9
A R D 10 5 4

A D 9 8 7
R V 4
10 6 5
V 9

1♥		
1♣ / 3♥	3♣ /	3♠
		3NT

: “♥’ü kesmiyorum” Kesmeyince koza dönmüyor çünkü soranda
hala keser olabilir. A x x ile hemen NT demek istememiş NT’yi
ortağına oynatmak istemiş olabilir.
3NT: “♥’ü kesiyorum”

• Kontrol cuebid'leri

3 veya daha yüksek seviyede varılan majör anlaşmalarından sonra her iki partnerin de göstereceği
renkler artık kontroldür.

1♠	3♠	: Limite olmuş destek
4♣	4♦	: Kontroller
4♠		: ♥ kontrolü yok
pas		: ♥ kaybı olduğu için şleme gidemiyor

2NT açışından sonra: Majöre transfere yeni renk söylemek fit + max. el gösterir

2NT	3♥
4♣	4♦
4♥	4NT
5♠	5NT
6♦	7♠

“♠’i beğendim, ♣ kontrolüm var,
şleme ilgileniyorsan devam et.”

A V 10
A R V
8 7 6
A R V 7

R D 9 8 4 3
5 4
A R D 3
6

Ortaklardan birinin çok kuvvetli bir renk göstermesinden sonra

1♥	2♦
4♥	5♣
6♥	

: natürel değil cuebid’dir. ♠’de 2den fazla
kayıbı var. Bu yüzden cuebid’i As sormaya
tercih etmiştir. Batı tek ♠’i ile şlemi ilan
eder. 2 küçük ♠’i olsaydı 5♥ diyerek sign off yapacaktı.

3
A R D 10 9 7 6 5
R 8
R V 4

10 7 6
V 3
A D V 3 2
A D 3

- İlk cuebid’i kaptan yaparsa : kontrol sorusu
limite olan yaparsa : Tutuşum var + maximumdayım (sual değil bilgi)

ARAYA GİRENİN ORTAĞININ CUEBİD’İ

- pas
1♦ - / 2♣ : Pastan geliyor ⇒ fit var. Hedef 3NT. 11 – 12 puan.
1♣

- pas
1♦ 2♣ : Pastan gelmiyor ⇒ Zon ihtimali var. Dengeli el. Tutuş varsa 13
1♣ Tutuş yoksa 15 puan

Araya giren elini tarif eder. NT araştırmaz. Majörü yok ama keseri varsa (iyi el ile) gösterir: 2NT der

- 1♠ 2♦ : Fit varsa 13 OP
1♦ 3♠ : Fit yoksa 15 OP
3♠ : Dengesiz. Dağılım puanlarıyla değerlendirilen el.

- 1NT
1♥ 2♥ : Zon kesin. “4’lü ♠’in var mı?”
3♥

- Araya giriş renginin majör ya da minör olması cuebid puanını etkilemez

- 1♣ / -
X □ - / 2♣ : Cuebid : Rengi sen söyle. Majörler 4 - 4
-
- 1♠ : Zayıf olabilir
1♥ □ → 2♣ : 13OP (≈15TP) dengeli
1♣ → 2♠ : Zon kesin, dengersiz

2♣ : 11♠
1♠ □ → 2♦ : Dengesiz ellerle ortağı baraja teşvik amacıyla daha az puanla yapılırlar
1♦ → 3♣
- 1♣ / 2♣
1♥ □ - / → 2♦ : Ucuz cuebid. Davet ve fazlası.
1♦ → 3♣ : Pahalı cuebid. Zon kesin.
- ARAYA GİRENİN ORTAĞININ DAVET CUEBİD'İ SONRASI

1♥ □ → 2NT : 13 - 15 OP + 1,5 - 2 keser
1♦ → 2♦ : Cuebid. 13♠ OP. Yeterli durdurucu yok

DENGELİ

1♦ / -
2♦ □ 1♥ / → 2♥ : Renk tekrarı zayıf el gösterir. (12♠ puan). 5332 olabilir
- : Pahalı renk diye okuyamadığı 4'lü ♠'i olabilir, ♥ 6'lı olabilir. Stopperi olsa da min. el ile 2NT yerine 2♥ denir.
pas : 13 OP
3♥ : 14 - 15 puan, H x'le tutuş
2NT : 14 - 15 puan, 1 stopper
3♥ : 6'lı ♥. 13♠ puan
3♦ : 5-3-3-2 dağılım. Cuebid. Kuvvetli el (12♠ puan)
3NT : Dengeli (5332). ♦ stopperi var
3♣ : 3 seviyesinde 2. renk: İyi el. 13♠ puan
3♦ : 2. cuebid: NT araştırması.
4♣ : Oynayabiliriz
3NT : 3NT'ye rağmen desteklediği renge dönmesi: Şlem isteği

2. renge fit varsa:
1♣ / -
2♣ □ 1♠ / 2♥ : 2 seviyesinde daha ucuz 2. renk. Zayıf olabilir.
3♥ : 4'lü ♥, 13 - 14 TP, Davet
4♥ : 4'lü ♥, 15 - 16 TP

2. renge fit yoksa:
2♠ : H x ♠
2NT : ½ - 1 ♣ keseri

1♣ / -
2♣ □ 1♥ / → 2♦ : 2 seviyesinde daha ucuz 2. renk. 5⁺♥ - 4⁺♦ Limite değil. Zayıf veya kuvvetli olabilir. (Onörleri ♥ ve ♦'da, keseri olmayan 5332 dağılımı varsa ♦'su 3'lü olabilir)
2♠ : Pahalı renk 13♠ puan
3♦ : pas : Zon için yeterli gücü yok
5♦ : Kaliteli 5'li ♥
4♥ : Minimum eli varmış.
2♥ : Max.
4♥

1♦ / -
3♦ □ 2♦ / → 3NT : "♦ keseri var"
- : "Sen söyle"
4♥ : ♥'ler daha iyi, 8 - 10 puan
3♥ : 6 - 8 puan

- 1♥ / -
2♥ □ 2♦ / 2♠

: Reverse puanı olması gerekmez 12 – 16 puan (3♦'dan daha ucuz cevap) 2 seviyesinde (kendi renginin tekrarından daha ucuz) konuşmak ekstra kuvvet göstermez. (Araya girenin reverse'ü: 14 – 16 puan)
- 1♠ / -
2♠ / □ 2♥ / 3♣
3♥
4♥
3♦
3♠

: Rengini tekrarlamadı; 3♥'den daha düşük konuşma olmasına rağmen 3 seviyesinde konuşma, ancak iyi elle denebilir. (12♣ puan) Forcing.
: Alternatif kontrat için. Kötü ♥ desteği
: ♥ desteği
: Natürel, ♥ desteği yok (15♣ puan) forcing. Koz ♦
: ♠ keseri soruyor.

AÇANIN CUEBİD'İ

- 2♣ □ 1♦ / 2♠
1♠

Röle. Natürel konuşma yok. Reverse yapacak el yok, ♣ tutuşu gösteriyor olabilir, NT araştırması olabilir veya ♦ oynamak istiyor olabilir (en az zon) Hangisi olduğunu rebidinde belli eder. Açan cuebid yapınca zon kesindir

Jump cuebid : Splinter
Uzun ♦, min.
En az 3'lü, min.
Reverse. 16♣ OP
4'lü ♣ tutuşu: Splinter
2NT ♠ stoperi, min.
3♦ kuvvetli el
3NT ♠ stopperleri, 18 – 19 OP
4♣ ♣ tutuşu, şlem daveti.
Stopperi varsa öncelikle göstermeli
Cuebid'in ne anlama geldiğini anlamadan dememeli.

- □ 1♥ / 2♠
1♠

: ♥'den çok iyi el. Kontr atmaya uygun değil. ♠'i sormuyor. Ör:

—	A R 10 x x x
—	R D x x
—	R D x
- □ 1♥ / 3♦
2♦

: 3 seviyesinde cuebid. Aynı.
- X □ 1♥ / 3♣
2♣

: ♠ fiti olmayabilir ama çok iyi el. Zon kesin. 18♣ Açanın, araya girilmediğinde 2. konuşmasında 2NT demesi gibi.
- 1♠
1♥ □ 1♣ / 2♠

: Güç + fit. Stopper sorusu değil. Stopper sormak için önce kontr (support) sonra 2♠
- 2♣
1♦ □ 1♣ / 2♠

: Michael's cuebid: 5♠ + 5♥
: ♦ fiti + ♠ keseri, çok kuvvetli el

AÇANIN CUEBİD'İNE CEVAP

- 1♣ / 3♥
— □ 2♥
2♠ / ?

: Kuvvet gösteriyor.
: Stopperi varsa gösterir. Kozu ♠ kabul edip kontrol gösteremez çünkü ortağında ♠ fiti olmayabilir. 4♣ : ♣ fiti, 4♦ : ♣ fiti + kontrol.
- 1♦ / 3♣
2♣ □ — / —
1♠ / 3♦
3♠
4♠

: ♠ fiti olabilir, zon kesin.
: Şlem ümidi varsa denir
: Max
: Min

CEVAPÇININ CUEBİD’İ

- 2♥
1♠ □ → 3♥ : Zon “belki” diye düşünüyorsanız: Davet konuşması
→ 3♣ : Zon “kesin” diye düşünüyorsanız: Forcing yeni renk

R D 7
4 2
Q
R V 10 9 8 6 5

- 1♠
1♥ □ 2♠ : ♥ fiti, davet veya fazlası
3♦ → 3♥ : Davetmiş. 11 – 12 puan
→ 4♥ : 13 – 15 puan
→ 3♠
→ 4♣ } Daha güçlü el
→ 4♦

- 1♠ / 3♦ : Kuvvet gösteriyor. Natürel konuşma yok.
1♦ / - □ -
1♣ / 2♥

- 1♥ / 3♣ : Koz ♥ olabilir, ♠ olabilir, hatta ♦ fiti bile olabilir.
- / 2♣ □ -
1♦ / 1♠

CEVAPÇININ CUEBİD’İNE AÇANIN REBİDİ

- 2♣
1♥ □ 3♣ (Davet oynanıyorsa)
3♥ : Red
4♥ : Kabul
YR : Yeni renk Trial bid’dir.

- 2♣
1♥ □ 3♣ (Zon kesin oynanıyorsa)
3♥ : Kabul
4♥ : Red

- 1♥
1♦ □ 2♥ : 4’lü ♦ var, 4’lü ♠ yok, 5’li ♣ yok, 11♣ Açış rengi (M / m) bu puanı etkilemez
2NT : Dengeli dağılım + ♥’de stopper. Daveti kabul eden el. (Ya da çok kuvvetli el: Röle)
3NT : İyi ♥ keserleri, min. el
2♠ : ♠ fiti olamayacağı için kuvvetli el (14♣), ♠’de değerler. Stopper yok
3♥ : Kuvvetli el. 16♣ “Elini tarif et.” (Keserin var mı? Limitin ne?)
3♣ : 4+♦ – 4+♣
3♠ : ♠ tek
3♦ : ♦ 4’lü olabilir. Min. el
4♣ : 3NT’yi aştığı için kontrol cuebid’i

- 1♠
1♦ □ 2♠ : ♦ fiti + kuvvet
2NT : Keseri olan min. el
3♦ : Dengesiz, min. el
3♠ : “Keserin var mı?”

- 2♥
1♠ □ 3♥ : 3 seviyesinde cuebid de zon forcing’i değil davet veya fazlasıdır.
4♣ : Kontrol
3♠ : Min.

- 2NT
1♠ □ 3♦ : Cuebid. Davet eli veya fazlası
3♠ : Min.
4♠ : Max.
3♥ : 5 – 5. Eğer 5 – 4 ise kuvvetli el. Fit zaten bulunmuş.

- | |
|-----------------------|
| 1♦ / – |
| 1♣ / 2♦ □ 1♥ / 3♦ |

: “Kuvvetliyim”

Cuebid’e cuebid kuvvet gösterir.
- | |
|----------------------|
| X / 3♠ □ 3♥ / 4♥ |
| 2♥ |

: 4♠ derse bağlamış olur. Eli daha kuvvetliyen ♥ kontrolü olmasa bile konuşmanın sürmesi için cuebid eder.
- | |
|----------------------|
| 1♠ / – |
| 1♣ / 3♦ □ X / 3♠ |
| 2♠ |

: Ortağı ♠’i kesiyorsa 3NT’den fazlasını oynayacak güçte. (ortağı reverse yaptı) ♦ ‘su 4’lü değil. Olsaydı natürel konuşma yapardı: 4♦
- | |
|------------------------|
| 1♠ / – |
| 1♣ / – □ 2♥ / → 3♠ |
| 2♠ |

: İndirekt cuebid: Açanın rengine fit veya şleme gidebilecek el.
: 2 seviyesindeki cevaptan sonra forcing. ♣ tutuşu yok.
- | |
|--------------------|
| 1♣ / 2♠ |
| – / X □ 1♠ / X |
| X / 3♦ |

: 187 puan. Açanın, araya girilmediğinde 2. konuşmasında 2NT demesi gibi
: Cue bid’e kontr: Kozum iyi
: ♦ lar. Batının kontrü cezadır.
- | |
|-----------------------|
| – / 2♦ |
| 1♣ / 2♣ □ 1♠ / 3♦ |
| – |

: Burada cuebid 3. renk benzeri bir konuşmadır. Açandan elini tarif etmesini ister. ♠ ve stopper sorar. İkisi de yoksa açan 3♣ deklare eder.
- | |
|------------------|
| 1♣ |
| 2♦ □ 1♥ / 3♣ |

: 15 – 16. “Zon oynayalım” (♣ keseri varsa NT, yoksa ♦ veya ♥’den) Batı minimumsa 3♦ deyip reddedebilir.
- | |
|--------------|
| 2NT □ 3♦ |
| 1♦ |

: Alışılmadık NT’ye ortağının cuebid’i 4 cover-card gerektirir.
- | |
|-------------|
| 2♣ |
| 1♣ □ 3♣ |

: Michael’s cuebid’in üzerine
: 8 – 10 puan. Daha fazlası ile cuebid. (2♠)
- | |
|-------------|
| 2♦ |
| 1♦ □ 2♠ |
| 2♥ |

: Michael’s cuebid
: CUEBİDdir. ♦ fiti gösterir.
: Araya girenin ucuz rengini söylemek 4. renkte (burada ♣) uzunluk gösterir.

JUMP CUEBİD:

Araya giren yaparsa:

3♦ : “♦’yu kesiyorsan 3NT oynarız” (8 hazır löve ile)
1♦ □

Araya girenin ortağı yaparsa:

1♥
1♦ □ –
3♦

: ♥ tutuşu, dengesiz davet eli

Açanın ortağı yaparsa:

1♥
1♦ □ 3♥

: Splinter, ♥ tek, şlem için. 13...OP, 5’li koz

Açan yaparsa : Splinter

- | |
|----------|
| – |
| 1♥ □ – / |
| 1♣ |

2♣
3♣

 : "Elini tarif et"
: Kendi elini tarif ediyor: dengesiz. 10 OP.(13 DP). ♣ hakkında bilgi vermiyor.
- | |
|------|
| 3♥ |
| 1♥ □ |

 Rakibin rengini sıçrayarak söylemek : “onu kesiyorsan 3NT oynyalım”
Keser yoksa 4 minör oynanır. Uzun kapalı renk varken denir.
- | |
|------|
| 3NT |
| 1♥ □ |

 Kendin kesiyorsan direkt NT dersin:
- | |
|--------|
| – |
| X □ 3♣ |
| 1♣ |

 : 5 – 5 majörler, 6 – 8 puan
- | |
|-----------|
| X |
| 1♠ □ → 3♣ |
| 1♣ → 2♣ |

 Herhangi bir renkte kısalık var.Zon daveti.
Jump cuebid: Dengesiz davet eli. Tutuş kesin
Cuebid: Davet eli. Tutuş olmayabilir.

MİCHAEL'S CUEBİD VE ALIŞILMADIK SANZATU

- 2NT : 2 renkli el. Birinin ♥ olması şart değil. Ortağı önce ♥ yok diye düşünür.

2NT / 3♦ : ♦ + ♥ varmış
- Ortağı yüksek seviyelerde konuşmaya zorlayan MCB ve Alışılmadık sanzatarın puan limitleri yukarıya doğru kayarlar.

Ortağı 2 seviyesinde konuşacak: 6 – 10 puan

Ortağı 3 seviyesinde konuşacak: 9 – 12 puan
- 2 seviyesindeki açışa Natürel. Alışılmadık NT yapılamaz. Minörler varken bu renklerden biri tercih edilir. Ancak çok sağlam elle:

3♣ : Minörler
4♣ : ♣ + ♥
4♦ : ♦ + ♥

3♠'e örnek:

ortağındaki tek bir onörle zon yapılabilir

3♦ : Majörler
3♥ : ♥'den davet
4♣ : ♣ + majör
4♦ : Majörler. Kuvvetli
- Natürel. ♠ keseri + kapalı renk
- 1♠'e take-out eli gibi. Defans lövesi çok değil. Ortağı iyi minörünü söyler; ♥ yok diye düşünür
- 2♣ : MCB. 5♠ + 5♥
2NT : Alışılmadık NT: 5♥ + 5♦
- 2♣ : MCB. 5♦ + 5♠, az puan (Ortağı 2 seviyesinde konuşacak)
2♥ : MCB. İyi 5 – 5. İyi 14 puan olabilir. (Ortağı 3 seviyesinde konuşacak)
- 2♥ : MCB. Ofansif
X : Kontr. Defansif. Puanı olan elle. 5 – 4 olabilir.
- 2♣ : MCB. 5 – 5 majörleri olamayacağına göre (olsa susardı) bir alt seviyede konuşmak için.

1♠ 2♣ 1♣ : R 10 8
- Michael's cuebid'den sonra vaad edilmeyen bir renk söylemek o renkte kısalık ve 167 puanlı el gösterir.

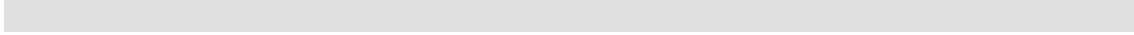
- | | | |
|----|----|---------|
| | 1♠ | |
| 3♥ | □ | 2♠ / 4♥ |
| | — | |

 : MCB 16♣ puanla yapılmışsa yapan tekrar konuşur.
- | | | |
|---|----|---|
| | 2♣ | |
| — | □ | X |
| | 1♥ | |

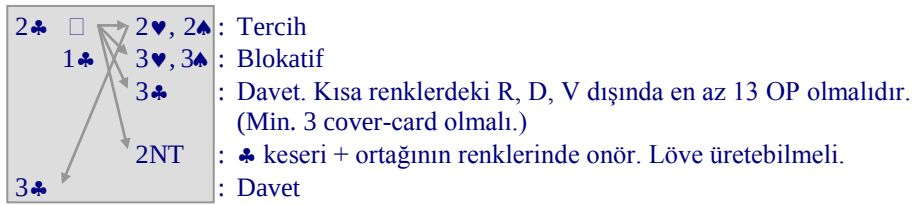
 : Normalde kontr 2♥'den daha fazla puan vaadeder ama burada kontr'a cevap daha düşük seviyede

D	10	9	6	5
R	10	9		
A	10	8	7	5
	—			
- | | | |
|---|----|----|
| | — | |
| — | □ | 2♦ |
| | 1♦ | |

 2 pastan sonra (uyandırma pozisyonunda) MCB olmaz.
 : MCB değildir. Tek veya 2 renkli çok kuvvetli eli var. Kontr atarsa ortağının pas geçmesinden veya elinde olmayan rengi konuşmasından korkuyor



MICHAEL'S CUEBİD'E (6-10 veya 167) CEVAPLAR:



Puan hesabı

A	R	D	x	x
R	x	x	x	x
A	x			
x				



V	x		
A	D	x	x
R	D	x	x
D	V	x	

1 (ortağının 2. rengi) + 1 (doubleton)
6
3
0

2♣ / 3♣	□	2♥ / 4♥
1♣		

(26'yı buluyorsa)
(aksi halde 3♥)

16 7

toplam 11

R	V	10	x	x
A	D	x	x	x
x	x			
x				

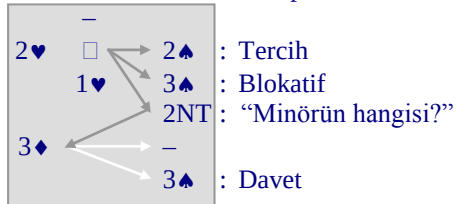


D	x	x	x
x			
R	V	x	x
V	x	x	x

2
3
0
0

toplam 5 TP

X		
2♣ / 4♠	□	3♠
1♣ / 3NT		



Örnek:

A	x	x	x	x
x				
R	x			
R	10	x	x	x



x
R V x x
D x x x
D V x x

-/-		
2♥ / 3♣	□	2NT / -
1♥ / - / -		

Araya girenin ortağı 2. turda pas
derse minör sormuş olur (0 – 10 OP)

- 2♠ : 5♥ + 5m
 1♠ □ -
 3♣ : Kendi rengi. Forcing değil.
- 2♥ (5-2-5-1, 18 OP)
 1♥ □ 4♥
 ? (4-1-5-3, 4 OP.) 4♠'i nasıl bulacaklar?
 1 – Ortağın rengi 4'lü ise ve singleton varsa tutun
 2 – MCB yapan tekrar konuşursa 167 dür. (Burada X atar)
- 3♠ □ → 4♣ : "Minörün ♣ ise pas geç ♦ ise düzelt"
 2♠ → 3NT : Oynamak için
- 3♠ □ → 3NT : Sign-off
 2♠ → 4♣ : "Minörün ♣ ise pas geç, ♦ ise düzelt"
 4♦ : "Minörün ♣ ise yüксеlelim, ♦ ise pas geç"
- 4♥
 2NT □ → 4NT : "Minörlerim eşit (3-3 ya da 4-4). Kendi renklerinden iyisini söyle"
 1♥ → X : Ceza
- Davet 1♣
 3♣ □ 2♣ / → 3♥ : Min.
 pas (3♠) → 3♠ : "Kabul"
 4♥ (4♠) → 4♣ : "Sen oyna"

KONTR

- Naturel konuşma varsa Kontr atılmaz
Cuebid yapılmaz
Sürkontr atılmaz.
- Ne kadar iyi fit varsa o kadar kontr atma isteğinden uzaklaşıp oynamaya çalışmak lazım.
- Ortak kontr atmışsa “ne diyeceğimi bilemedim” diye pas geçilmez. Ya cezaya çevrilir ya da konuşulur.
- 4♥ seviyesine kadar açışa kontr renk istiyorum demektir. Açış rengi uzunsa pas geçilir.
4♠ ve üstüne kontr cezadır.
- 4 seviyesinde atılan kontr’a sürkontr “bende As var” demektir.
- Yapay konuşmaya atılan kontr “bu renk bende; atağın bu olsun” demektir.
- 4. rengen kontr güç vaatmez. Atağı yönlendirmek için atılır.
- 6x'lere atılan kontr çıkıyorum anlamındadır. (Lightner kontr'u) Uzun renk atak edilir.
- Kontrat 3NT iken: Renk konuşulmadıysa atılan kontr tercihen ♠ atağı ister. (diğer tercih ♥)
Renk konuşulduysa elini yere açacak olanın ilk söylediği rengin atak edilmesi istenir.
Defanstaki kişiler 2 renk konuştuysa Pas ⇒ benim uzunumu çık
X ⇒ kendi uzununu çık

- | |
|---|
| 3NT |
| – □ X : ♠ atağı istiyor. (imkansız görünüyorsa ♥) |
| 1NT |

- | |
|---|
| 3♠ |
| – □ X : Splinter'a kontr: "Bu rengi açıl" (♠ istiyor) |
| 1♥ |

Splinter'a kontr'u atağı yapacak olan kişi atarsa bu, o renkten baraj teklifidir. (Uygun zon durumunda)

- | |
|-------------|
| 3♥ |
| 1♠ □ 1♣ / X |
| 1♥ |
| 3♠ |

1♣ / 1♥ : Ortağın rengine yatkınlığı olan 157 dengersiz el, ya da ortağı ♥'ü kesiyorsa NT oynayabilecek 18 – 19 puanlı dengeli el.
3♠ : Natürel konuşma varken kontr atmaz. Ortağı pas geçebilir
4♣ : Şlem içindir. Ortağı pas geçemez.
- | |
|----------------|
| – / X |
| 1♠ / 4♣ □ 3♠ / |
| – |

♣ kontrolü

Doğu kontr atılan renk hakkında bilgi verir.
– : ♣ kontrolü yok (en az 2 el veriyorum)
XX : ♣'ten el vermiyorum (As ya da şikan)
4♠ : Şlem için kötü bir elim var.
4♦ : ♣'den 1 el veriyoruz (Rua ya da Dam var) ♦ kontrolüm var.
Kontrolle devam etmek 1 kayıp gösterir

- | |
|---------------------------------|
| – / – / – |
| 1♥ / 3♥ / – / 6♥ □ 2♣ / 4♠ / XX |
| – / – / X / – |

“♠ kaybım var”

- | |
|------------------------|
| – / X |
| 2♦ / 3♣ □ 1♥ / 2♥ / XX |
| 2♣ / – |

♣ Ası veya şikan ♣

- | |
|----------------------|
| - / - / - |
| - / 2♠ / XX / 4♣ ... |
| 1♠ / X |

Sürkontr: ♥ Ası

8 7 6 3
A 8 6
D V 7 4 3
R

-
R V 10 9
A R 10 9 8
10 8 5 4
- | |
|---------|
| - / X |
| 1♣ / 4♦ |
| 1♠ / |

XX : “♦ kontrolüm yok”
XX : “el vermiyorum”
4♥ : “♥ kontrolüm var.” (batının 4♦’su splinter olduğuna göre max. ♦ kaybı 1)
- | |
|---------|
| 1♠ / 3♦ |
| - |
| 2♣ / X |
| 2♠ / |
| 4♠ |

: Trial bid
: “♦ açıl”
XX : Olumlu cevap: “Yardım var, ♦ iyi” (♦ oynama teklifi değil; ♦ Ax olabilir)
4♠ : Çok iyi el
- | |
|----------|
| X |
| 3♥ |
| 2NT / XX |

: “♥ çık”
: “♥’de 1. tur kontrolüm var” (şikan olamayacağına göre ♥A)
- | |
|--------|
| 2♣ |
| - |
| 1♣ / X |
| X |

: İyi ♣. “♣ açıl” Uzun renkle 3♣ der.
- | |
|--------|
| 4♦ |
| - |
| 2♦ / X |
| 3♥ |

: “♦ açıl”
- | |
|----|
| 2♠ |
| X |
| 1♠ |

X / 3♥
3♥
Majöre atıldığında “Minörlerden birini seç” anlamına gelen responsive double’dan sonra düzelterip 3♥ demek 4 – 5 ♥’ü olan zayıf el gösterir.
: Yapıcı konuşma
- | |
|--------|
| 2♠ |
| 1NT |
| 1♦ / X |

: Dengeli iyi el.(Ortağı 4’lü majörü reddetti)
Örnek:

8 7 3
A D 2
R D 9 6
A R 9
- | |
|----|
| X |
| 1♥ |
| 1♣ |

XX : Fit yok
3♥ : Dengesiz
2♣ : Kuvvetli el + fit
- | |
|----|
| 3♠ |
| 2♠ |
| 1♠ |

1♦ / X : ♠ kısa, 15⁺ puan veya 14 puan + singleton
- | |
|----|
| 3♣ |
| 1♠ |
| - |

1♥ / 3♦ : Açanın 3 seviyesinde konuştuğu yeni renk: Zon forcing’i
X : ♣ dışında bir tercih yap
- | |
|---------|
| 1♣ / 2♠ |
| - |
| 1♠ |

x
A V x
A x x x
R V x x
- | |
|---------|
| 1♣ / 2♣ |
| - |
| 1♠ |

- / X : Bir renge önce pas sonra kontr ceza oynanmıyorsa aynı elle yine kontr atar: "Solumdaki rakibin rengi bende kısa. Sende uzunsu pas geç cezalandıralım; değilse diğer 2 renkten tercih yap"
- | |
|---------|
| 1♣ / 2♣ |
| - |
| 1♠ |

R x
x x x
x x x
R D V 10 9

Pas geçmeli. Güç yok, başka renge ceza yok

TAKE-OUT KONTR'U

- 4. pozisyonda take-out kontrü 10 puanla atılabilir.
Buna $\begin{array}{c} \rightarrow \\ \rightarrow \end{array}$ sıçramalı cevap 11 – 13 puan gösterir.
1NT cevabı iyi 7 – kötü 11 limitlerindedir
- $\begin{array}{c} 3\spadesuit \\ 2\spadesuit \end{array}$: Tek renkli el ile, diğer majör kısa ise kontr tercih edilmez. Ama ortağı 4♥ dediği zaman 5♦ diyebiliyorsa sorun yok.
- $\begin{array}{c} 1\spadesuit \\ - \quad \square \quad - / X \\ - \end{array}$: 4'lü♥ Pastan sonraki kontr rakip kozdan kısalıkla birlikte söylenmemiş majörden 4 kartla 10 – 11 puan gösterir.
- $\begin{array}{c} 1\diamond \\ - \quad \square \quad X \\ 1\clubsuit \end{array}$: “Diğer renklerden birini seç” Yaklaşık açış puanı, 4'lü♥ + 4'lü♠
- $\begin{array}{c} 3\heartsuit \\ 1NT \quad \square \quad X \end{array}$: 4-1-4-4
- $\begin{array}{c} 2\diamond \\ 1\spadesuit \quad \square \quad - / X \\ 1\diamond \end{array}$: ♥ + ♣, 8♠ puan $\begin{array}{c} 2\heartsuit \\ 1\spadesuit \quad \square \quad - / X \\ 1\heartsuit \end{array}$: Minörler, 10♠ puan. ♠ ne kadar kısa ise müdahale o kadar iyi elle
- $\begin{array}{c} - \quad \square \quad 1\diamond / X \\ 4\clubsuit \end{array}$: Take-out. 4-4-4-1 16♠ OP
- $\begin{array}{c} 2\clubsuit \\ 1NT \quad \square \quad X \\ 1\clubsuit \end{array}$: Sen seç $\begin{array}{c} 2\diamond \\ 1NT \quad \square \quad X \\ 1\diamond \end{array}$: Majörler
- $\begin{array}{c} - \\ - \quad \square \quad 1\spadesuit / X \\ 2\heartsuit \end{array}$ Burada X güç göstermez (Cevapçada puan olabilir) ♥ kısa, diğer renkler uzun $\begin{array}{c} 3\spadesuit \\ - \quad \square \quad 1\clubsuit / X \\ 2\spadesuit \end{array}$ Rakip fit buldu Rakipler tutuşmuşken çekilen kontr cezai değildir: Take-out
- $\begin{array}{c} 1\spadesuit \\ - \quad \square \quad 1\heartsuit / \\ - \end{array}$ $\begin{array}{c} X \\ X \ X \ X \ X \\ X \ X \ X \ X (X) \\ X \ X \ X (X) \end{array}$ 14♠ puan.
X : ♠ kısa + kuvvet. (Cevapçada puan yok)
2♠ : ♥'de kuvvet
- $\begin{array}{c} - / X \\ 1\diamond / 1NT \quad \square \quad 1\spadesuit \\ - \end{array}$: ♦'su uzun ♠'i kısadır.
- $\begin{array}{c} 1\spadesuit / - \\ - \quad \square \quad 2\clubsuit / X \\ 2\spadesuit \end{array}$: İyi araya giriş. ♣ öncelikli renk söyle.
- $\begin{array}{c} 1\heartsuit / 2\heartsuit \\ - \quad \square \quad 1\spadesuit / X \end{array}$: 13 – 16 puan, iyi el, 5li ♠
- $\begin{array}{c} - / - \\ - / - \quad \square \quad X / X \\ 1\clubsuit / 2\clubsuit \end{array}$: Yine take-out kontr'udur. Daha iyi el gösterir. $\begin{array}{c} 1\spadesuit / - \\ - \quad \square \quad X / X \\ 3\spadesuit \end{array}$: Take-out
- $\begin{array}{c} 1\heartsuit / - \\ - / - \quad \square \quad 1\spadesuit / X \\ 1\clubsuit / 3\heartsuit \end{array}$: İyi el. ♠ 6'lı değil. Ör: $\begin{array}{c} A \ R \ X \ X \ X \\ X \ X \ X \\ A \ R \ V \ X \\ X \end{array}$

- TAKE-OUT KONTR'UNA CEVAP:

0 – 9	puanla (DP) sıçramadan
10 – 12	puanla sıçrayarak (5li majör ile çift sıçranır) Davet
13	puanla cuebid

Sıçranan renk majörse 4'lü olabilir. Minörse 5'li olmalıdır.

- Ortağınız take-out kontru attığında 5 kartlı bir renk ile elinize 2 puan
6 kartlı bir renk ile elinize 3 puan ilave edebilirsiniz

- | | | |
|---|----|----|
| X | □ | 1♦ |
| | 1♣ | |

 : Mecburi cevap
(en ucuz 3'lü renk)

10 4 2
9 6 4
8 7 5
D 6 5 2

6 – 9 OP olmadan 1NT denmez

- | | | |
|---|----|-------|
| X | □ | ↗ 2NT |
| | 1♦ | ↘ 3NT |

 : 11 – 12 OP. 10 puan, iyi ♣'lerle de denebilir. Majör varsa göstermek zorunlu ama minör değil.

- | | |
|---|----|
| | 2♣ |
| X | □ |
| | 2♠ |
| | 1♦ |

 : ♠ 5'li ise 6 – 9 puan, ♠ 4'lü ise daha kuvvetli olmalı

- Take-out kontruna 4 majör 5 minörle majörü gösterin

X	□	?
	2♥	

 : 5'li ♣ 4'lü ♠'le 2♠ deyin. Zon oynamayacağına inandığınız elle majöre öncelik verin. Minör veya majörleriniz 4 – 4 ise ufağını 5 – 5 ise büyüğünü okuyun.

- | | |
|---|--------|
| | 1♠ / – |
| X | □ |
| | 2♠ |

 : Tek keserle NT yerine 4'lü renk okunur.

R 5 3
R 6 3
D 8 7 6
8 5 3

- | | | |
|---|----|------|
| X | □ | ↗ 4♥ |
| | 3♣ | ↘ 4♣ |

 : Sıçramalı cevap: 10 – 14 puan
4♣ : Cuebid. “Şlemle ilgiliyim; majörlerden birini seç”

- | | | |
|---|----|-----|
| X | □ | 2NT |
| | 1♥ | |

 : 1,5 – 2 durdurucu

- | | | |
|---|----|----------|
| X | □ | 2♥ / 2NT |
| | 1♥ | |

 : 1 durdurucu

- | | | |
|---|----|----|
| X | □ | 2♦ |
| | 1♦ | |

 : Eşit uzunlukta 2 majör varken 10 – 12 puanla cuebid ile davet konuşması yapılır. (Invitational cuebid)

X	□	3♣
	1♣	

 : 4 – 4 M, 10 OP veya 5 – 5 M, 6 – 8 OP

- | | |
|---|----|
| | 4♦ |
| X | □ |
| | 1♠ |

 : Splinter: Singleton ♦
4NT : “Minörlerden birini seç”
X : “Bende puan var, yapamazlar”. ♦ atağı istiyor.

- | | | |
|---|----|----|
| X | □ | 4♠ |
| | 1♦ | |

 : Uzun ♠'ler (çok iyi 5'li ya da 6'lı)

- | | |
|----|---------|
| | X |
| 2♥ | □ |
| | 3♥ (4♥) |
| | X |

 : Take-out
Rakip fit bulmuş:
RESPONSIVE DOUBLE: “Minörlerden birini seç”

- | | |
|--------|--------|
| | 1♦ / X |
| 1♣ / – | □ |
| | 1NT |
| – / 2♦ | |

 : 13 – 16 puan. (4'lü ♥'ü var ama pahalı olduğu için gösteremiyor)
5'li ♠'i olmasına rağmen (pahalı renk) 2♦ ile yetiniyor

- | | |
|---|--------|
| | 2♥ / – |
| X | □ |
| | – / |
| | – |

 : 10 puanı var diye sıçrayamaz.
3♥ : kuvvetli elle cue bid eder

KONTR ATANIN REBİDLERİ

- 1♣
2♣ □ X / 2♦*
2♥*
3♠
4♠

: forcing değil
: Sign-off
- 3♣
4♣ □ X / 4♦
4♥

Batı 4 - 4 majör fiti bulma umuduyla cuebid etmiştir.
Fit buluncaya kadar 4'lü renklerini okurlar.
- 1♦ / -
1♠ □ X / 3♣

: 6'lı çok kaliteli renk. Forcing
- 2♠
3♥ □ X / 4♦
3♠

: "Kozum ♦"
: "♥'ü tutuyorum"
- 1♣
1♠ □ X / 3♠
3♣

: 17 - 19 puan, min. 5'li ♠
: İyi 6'lı ♠, 8.5 - 9 löve sayan el
- Take-out kontr'undan sonra tutuş:

1♦ / -
1♠ / - □ X / 2♠

: 16 - 18 DP
- X / 2♦
1♦ □ -
1♥ / 2♥

: "0 - 9 un neresindesin?"
: "Zayıfım"
Diğerleri: Yapıcı konuşmalar
- Take-out kontr'umuza ortak 1NT derse minör söylemek oynamak içindir. Pas geç demek majör okumak kuvvetli el ve forcingdir.

1♥ / -
1NT □ X / 2♣
2♠

: "Pas geç"
: "Elim kuvvetli". 17 - 20 puan.
- X / 3♥
1♠ / - □ -
1NT

: NT'den sonra 17♣ OP ile sıçramalı konuşulur. ♥'ü uzun.
5'li ♥'le cuebid'i tercih etmeli. (2♠ demeli)
: 8 - 10 puan. (6 puanla renk söylenir)
- 1♠ / -
2♣ □ X / 3♥
3♠

: 20♣ puan
: ♠ keseri soruyor
2♠ / 3♥: Zona kadar forcing

CEZA KONTR'LARI

- Kendinden sonraki kişiye atılan kontr genellikle uyandırmadır. Ceza değildir.

	- / - / X	
1♦ / 1NT / -	□	1♠ / 2♠
	- / -	

- Koz fitini ve puan limitini belli eden kişinin attığı kontr cezadır.

- Bütün NT kontrları cezadır.

İstisna:	1x	□	1NT		Ancak	1♥	□	1NT	
		X		: Ceza değil Açış rengine kontr			X		: Ceza

2. İstisna:	1♣ / 1NT			
	-	□	- / X	: Kalan 2 renkte take-out. ♣ uzun olduğu için önce pas geçmiş. ♠ kısa
		1♠		

	1♠					2♣			
X	□	X	: 4'lü ♠'im var: Ceza. 6♠ puan		X	□	X	: "Rengi sen seç"	
	1♣					1♣		(Rakip fit bulmuş)	

- NT ye kontr uzun renkle atılır. Dengeli elle pas denir (17♠ hariç)

	1NT					1NT			
1♠	□	X	: Ceza. Toplam 22 puanla		X	□	X	: Ceza	
	1♦					1♦			

	1NT								
X	□	X	: Ceza						
	1♦	2♦	: 4 ⁺ ♥ - 4 ⁺ ♠. "Sen seç"						

- Bir renge önce pas sonra kontr cezadır.

	1♠ / 2♠			
2♣	□	- / X	: Ceza. ♣'lerin kısa olması avantaj	
	-			

	X			: Ceza değil. "Sen seç" demek. 4'lü ♥'ü varsa söyler
2♠	□	1♠ / 3♠		
	X / 4♣		: 4'lü ♥ + 4'lü ♣ ile ♣ gösterilir	

	-			
-	□	1♣ / X	: Ceza. Ya ♣'e dayalı çok kuvvetli el ya da iyi 19 puan.	
	1NT			

	1NT			
-	□	1♣ / X	: ♠ kısa anlamına gelmez. Kuvvet gösterir. Ceza. 18 – 19 dengeli ya da ♣'den batırabilecek el.	
	1♠			

	X			
1NT	□	2♦		
	X		: Responsive değil ceza kontrudur. Çünkü ortağı ceza kontru atmış.	

	X	□	?	Sanzatuya kontr ceza ise pas geçmeli. Ancak çok dengesiz zayıf elle kaçabilir (6'lı – 7'li)
		1NT		

- | |
|-----------------------|
| - |
| 1♦ / - □ 1♠ / X |
| 4♥ |

 : Birini seç. Ceza değil.

Bir renkle ilk defa karşılaşıyorsa buna atılan kontr ceza değildir
- İstisna:

- / 3♦
1♥ / 2♥ □ 1♠ / X

 : Ceza çünkü ortağı elini tam olarak tarif etmiş.
- | |
|-------------------------|
| - / 2♠ |
| 1♣ / 1NT □ 1♦ / X |

 : Ortağı limite olduğuna göre ceza.
- | |
|-----------------------|
| - |
| 1♣ / X □ - / 2♠ |
| 1NT |

 : Sanzatu kontrunu kaldırabilmesi için çok dengesiz ve çok zayıf olmalı
- | |
|----------------------|
| 2♣ / 3NT |
| 1♠ / - □ - / ? |
| 2NT |

 Kontr atmak için. önemli kriter ♣'lerin çalışıp çalışmayacağıdır

xx
xxx
xxxx
RV10x

 Kontr atabilirsiniz

xx
Dxxx
RDx
xxxx

 Kontr atmamalısınız ♣'ler çalışıyor
- Rakibin kaçarak geldiği her renge kontr atmayın. (fit bulmuş olabilirler)

- / 2♠
- / - □ 1♥ / X / ?
2♣ / -

 : Kaçarak gelinen koz
- Bir renge take-out kontr'u atılırsa başka bir renge atılan kontr cezadır.

1♣ / 1♠
X □ - / X

 : Ceza kontr. (♥ göstermez)
- | |
|--------------|
| 2♦ |
| 1♦ □ X |

 : Rakibin renklerinden en az biri uzun. Puanı var (ceza)
Rakibinn kontr'una sürkontr'la aynı anlamda
- | |
|-----------------|
| 1♠ / 3♦ |
| - □ - / X |
| 2♥ |

 : Dışarıda tek renk kaldığı zaman kontr cezadır.
- Zayıf açışlardan sonra araya girişe atılan tüm kontrlar cezadır.

2♠
2♥ □ X

 : Ceza
- | |
|---------------|
| 3♣ |
| 1NT □ X |

 : Rakip sıçrayarak araya girdiği zaman kontr ceza değildir (4♠'e kadar)
3♠ altı renk ister, 3♠ üstü puan gösterir.
- | |
|---------------|
| 2♥ |
| 1NT □ X |
| 2NT |

 : ♥ hakkında bilgi vermez. Ceza değil. 8 – 9 puan (2NT diyebilecek güç)
2NT : Lebensohl oynanmıyorsa aynı güçteki elle keser varken denir.
- | |
|-------------------|
| 2♣ |
| 1♦ □ 1♣ / X |

 : Güç. Cezalandırmak istiyor. Majörleri 4-4 veya 4-3. Uzun ♣'lerle 3♣ der
- | |
|---------------------------|
| - / - |
| 2♦ / - □ 1♣ / - / X |
| 1♥ / 2♥ |

 : Ceza değil. ♠ gösterir.
- | |
|----------------------|
| 1NT / 2♠ |
| 1♥ / - □ X / X |

 : Ceza. Güç gösterip sonra kontr atmak cezalandırmak içindir.

FİT KONTR'U (SUPPORT DOUBLE)

(Majöre ve 2♠'e kadar. Daha üstünde kontr kuvvet gösterir)

Sağdaki rakip araya girerse kontr "Ortak senin 4'lü olabilecek majörün bende 3'lü" demektir.

Fit arıyor. Bu kontr çok kuvvetli elle (18 – 19) ortağın rengi 3'lü olmadan da atılabilir.

2♣					
1♠	□	1♥ /	X	:	"♠'im 3'lü." Fit kontr'u. Puan önemsiz
	—		—	:	3lü ♠ yok. El normal. 12 – 15 puan
			2NT	:	18 – 19 puan
2♠				:	♠ 5'li, min. (5'li ise rengini tekrarlamalı.)
3♦				:	♠ 5'li, forcing (tekrarlamamasına rağmen 5'li olduğunu gösteriyor)
2♦				:	♠ 5'li değil. Natürel konuşma.
3♣				:	♠ 5'li olmayabilir. ♣ keseri yoksa 4'lü ♠ ile de 3♣ denir.

- | | | | |
|----|---|--------|--|
| 2♥ | | | |
| 1♥ | □ | 1♦ / X | |
| | — | | |

 : MCB (kovansiyonel konuşma)
 : Support double (2♠'e kadar rakibin ne söylediği önemsiz)
- | | | | |
|----|---|--------|--|
| 3♦ | | | |
| X | □ | 1♠ / X | |
| | | 2♦ | |

 : Support double: 3'lü ♥, iyi el. Cezalandırabilecek el ile pas geçip ortağın kontr atması beklenir.
- | | | | |
|----|---|--------|--|
| 3♣ | | | |
| 1♠ | □ | 1♥ / X | |

 : Sıçrama varsa support double daha iyi el gösterir
- | | | | |
|----|---|--------|--|
| 3♦ | | | |
| 1♠ | □ | 1♣ / X | |

 : Sanzatu açmadığına göre dengesiz el

FİT SÜRKONTR'U:

X					
1♠	□	1♦ /	XX	:	"Sende 4'lü olabilecek ♠ bende 3'lü"
	—		2♠	:	♠ 4'lü
			1NT	:	♠ 2'li ♦ 5'li.
			—	:	Dengeli el, 3'lü fit yok.

- | | | | |
|--------|-------|-------------|--|
| X / 1♠ | | | |
| 1♥ / — | □ | 1♦ / XX / X | |
| | — / — | | |

 : ♥'ü 3'lü olduğu için değil kuvvetli olduğu için fit sürkontr'u atmış.
 1875 puanı var

NEGATİF KONTR

Bu bölümdeki puan kavramı faydalı puanları kapsar.
Sanzatu konuşulmamışsa rakip renkteki Valeler veya Damlar değersizdir.

- Araya girişten sonra cevapçının
 - * 2 seviyesindeki majör yeni rengi ya da 3 seviyesindeki her yeni rengi en az 5'lidir.

2♦
1♠ □ 2♥ veya 3♣ : En az 5'li

- * 2 seviyesinde konuştuğu her yeni renk en az 10 puan gösterir. (faydalı puanlar)
Renk kaliteli ve uzunsu (kapalıya yakın 6'lı) bu değer 8'e kadar düşebilir.

2♦
1♥ □ 2♠ : Özel dağılımı yoksa min. 10 OP

- * 3 seviyesinde sıçramadan konuştuğu her yeni renk zon forcingidir.

2♥
1♠ □ 3♦ Açış puanı -ve üstü- gösterir.

Yukarıdaki şablona uymayan bazı durumlarda negatif kontr'dan yararlanılır

- KONUŞULMAYAN RENKLER MAJÖRSE:

1♦
1♣ □ X : Min. 6 puan (faydalı) 4♠ + 4♥.
1♥ veya 1♠ : İstisnai olarak 4'lü olabilir. ama 1♦ □ 1♠ : 5'lidir.

2♦
1♣ □ X veya 2♣
1♦ □ X : 2 seviyesinde araya giriş
Büyük olasılıkla 4♠+4♥, min. 8 puan (açan böyle düşünür)
Diğer olasılıklar: 4♠ veya 4♥, 10 OP, fit var (4 veya 5'li)
4♠+5♥, 6-8 puan
8 – 10 puan, tek renkli majör eli.

Kontr atıp daha sonra bir majör söylemek uzun renk (5⁺lı), 10'dan az puan gösterir.
Kuvvetli elle direkt uzun majör söylenir.

1♦ ile araya girildiğinde 5 – 5 majörle negatif kontr atılmaz.
2 seviyesindeki araya girişe 5 – 5 majörle 7-8 puanla kontr atılabilir. Daha fazlasıyla 2♠ denir.

Açış rengine fit varsa 10 OP ile majörlerden biri 4'lü ise yine kontr atılır.

2♣ / –
1♦ / 2♠ □ X / 3♦ : ♠'e fit vermediğine göre yalnız ♥'ü 4'lü.

2 diğer minör
1 minör □ X

Majörde 6 kart ile yeterince kuvvetli iseniz majörünüzü konuşursunuz (5+ puanla 1 seviyesinde, 8+ puanla 2 seviyesinde, 10+ puanla 3 seviyesinde)

		6	7	8	9	10	11	12	13	
1♦ 1♣ □	4 – 4 maj	kontr								
	5♥ – 4♠	kontr			1♥					
	5 – 5 maj	1♠ (kontr atılmaz)								
2♦ 1♣ □		6	7	8	9	10	11	12	13	
	4 – 4 maj	pas		kontr						
	2♣	5 ‘li maj	pas		kontr sonra 2 majör		2 majör			
1♦ □	5 – 5 maj	pas		kontr		2♠				
	3♦ 1♣ □		6	7	8	9	10	11	12	13
		4 – 4 maj	pas				kontr			
3♣		5 – 4 maj	pas			kontr			3 majör	
1♦ □	5 – 5 maj	pas			kontr		3 majör			

- KONUŞULMAYAN RENKLER MİNÖRSE:
Ortağında negatif kontr geldiğinde açan başta onun 4 – 4 minörü olduğunu düşünmelidir.
3'lü fit ile kontr atılmaz.

		6	7	8	9	10	11	12	13	
1♠ 1♥ □	4 – 4 min	pas		kontr						
	5 – 4 min	pas	kontr			2 minör				
	5 – 5 min	kontr			2♦					
2♠ 1♥ □		6	7	8	9	10	11	12	13	
	4 – 4 min	pas				kontr				
	5 – 4 min	pas			kontr				3 minör	
2♥ 1♠ □	5 – 5 min	pas		kontr			3♦			

• KONUSULMAYAN RENKLERDEN BİRİ MAJÖR DİĞERİ MİNÖRSE:

Negatif kontr sadece konuşulmayan majörde 4 kart vaad eder.

4'lü majörü olduğu halde kontr atmayan istisnai durumlar:

- ceza kontr'u atabilecek eli varsa
- 2 seviyesinde gösterebilecek kuvvette 5 ya da 6'lı minörü varsa

		6	7	8	9	10	11	12	13
1♥ 1♣\1♦ □	4'lü ♠		kontr						
	4♠ – 5 min	kontr					2 min		
2♥ 1♣\1♦ □	4'lü ♠	pas		kontr					
	5'li /6'lı ♠	pas	kontr				2♠		
	4♠ – 5 min	pas		kontr				3 minör	
	4'lü♥	pas		kontr					
1♠ 1♣\1♦ □	5'li /6'lı ♥	pas		kontr		2♥			
	4♥ – 5 min	pas		kontr		2 minör			
2♠ 1♣\1♦ □	4'lü♥	pas				kontr			
	5'li /6'lı ♥	pas			kontr			3♥	
	4♥ – 5 min	pas			kontr			3 min	
2♣\2♦ 1♥ □	4'lü ♠	pas		kontr					
	5'li /6'lı ♠	pas		kontr		2♠			
	4♠ – 5♦	pas		kontr		2♦			
	4♠ – 5♣	pas		kontr				3♣	

NEGATİF KONTRA CEVAPLAR

- X □ 1♣ / 1♠
Ortağının rengini tutar → 2♥ : 12 – 15 puan
→ 3♥ : 16 – 18 puan
Kendi rengini tekrarlar → 2♣ : 12 – 15 puan
→ 3♣ : 16 – 18 puan
Sanzatu der 1NT : 12 – 14 puan, ♠'te keser
2. rengini söyler 2♦
Cuebid eder 2♠ : min. 19 DOP. (2NT veya zona kadar forcing)
Zonu ilan eder : Az puanlı çok dengesiz el

- X □ 1♦ / 1♥
1♠
Dengeli, 12 – 15 puan.
2♠ 16♣ puan.
3♠ Kullanılmaz
4♠ Az puanlı çok dengesiz el
2♥ Dengeli, çok kuvvetli el

- X □ 1♣ / 1♠
3♣ (3♥) : Kendi veya ortağının renginde sıçrama: 16 – 18 puan
2♠ : Cuebid: 18♣

- X □ 1♦ / 1♥
2♥ : “kuvvetliyim, zon oynarız” (♠'i tutuyor olabilir)
2♥ / 3♥ : “♥'ü kesiyorsan 3NT oynarız” (♠'i tutmuyormuş)

- | |
|--------------|
| 1♥ |
| 1♣ □ X |

Keser yokken NT demek istenmiyorsa 3'lü iyi ♠ 4'lü gibi gösterilebilir.

R	V	x
x	x	
R	V	x x
x	x	x
- | |
|--------------|
| 3♥ |
| 1♦ □ X |

: Kozu ♠ değilse puanı daha fazla olmalıdır. (♥'ü durduruyorsa ortağının 3NT diyebilmesi için kontr atmış)
- | |
|--------------|
| 3♣ |
| 1♦ □ X |
| 3♥ |
| 4♥ |

: Prensipite majörler. ♦ fiti varsa 4-4 majör şart değil. Eğer kozu ♥ ise ortağı ♠ cevabı verdiğinde 4♦ diyebilecek gücü olmalıdır

: ♥ fiti varken dengeli elle

: ♥ fiti varken dengesiz elle
- | |
|--------------|
| 1♠ |
| 1♦ □ X |
| 3♦ |
| 1NT |

: Öncelikle gösterilir

R	3	2
6	5	3
R	9	6
R	9	
- | |
|--------------|
| 1♥ |
| 1♣ □ ? |

A	D	9	3
–			
R	V	10	9
7	6	2	

Bu elle zon oynamayı düşünüyorsanız önce 2♦ sonra ♠ konuşun
Part skorda kalmayı düşünüyorsanız önce kontr atın sonra ♦ konuşun
- | |
|--------------|
| X |
| 3♦ □ – |
| 1♣ / 3♥ |

10♠ puan. Genellikle majörleri vardır. Söylenecek rengi yok ya da puan yetersiz

: Reverse değil. Negatif kontr'a cevap verirken reverse olmaz.
- | |
|--------------|
| 2♦ |
| 1♥ □ X |
| 1♦ |

: ♠ (kesin) ve ♣ gösterir

1♠
1♦ □ X
1♣

: ♥ gösterir, 8♠ puan
- | |
|--------------|
| 2♠ |
| 2♦ □ X |
| 1♠ |

: ♥ (kesin) ve ♣ gösterir (şart değil) 11♠ puan. El ♦ fitine göre değerlendirilir.
- | |
|--------------|
| 2♦ |
| 1♥ □ X |
| 1♦ |

6'lı ♣'i varken bile öncelikle kontr der.
- | |
|------------------|
| 2♥ |
| 2♣ □ – / X |
| 1♥ |

: 4'lü ♠. Ne kadar az ♣ fiti varsa puanı o kadar çoktur. ♥'ü uzun bile olabilir.
- | |
|--------------|
| 1♠ |
| 1♦ □ X |
| 1♣ |

: 2♦ diyebilecek el + 4'lü veya 5'li ♥. ♥ 5'li ise ♦ fiti şart değil
- | |
|------------------|
| 2♦ |
| 1♠ □ – / X |
| 1♥ |

: ♣ gösterir. 3♣ diyecek güç yok. xxx veya Hx ♠ de yok.
- | |
|-------------------|
| 2♥ |
| 1♦ □ 1♣ / X |
| – |

: Destek kontrü değildir. Minöre destek kontrü olmaz. 5'li ♣ + 4'lü ♠ gösterir. 2♠ diyecek gücü yok. 14 – 16 puan

- Negatif kontr atan 2. konuşmasında

	1♠ / –	
1♦ / 2♣	□	X / ?
	–	

- ortağının rengini bir yükseltirse (2♦, 3♣) 11 – 12 puan
- 2NT derse 11 – 12 puan
- cuebid ederse (2♠) zon forcingidir
- renk gösterirse (2♥) forcing değildir. (5 yada 6'lı, az puan)

- | | |
|----|---|
| | X |
| 1♠ | □ |
| 1♦ | |

2♠ : 3 – 4 koz, genellikle dengeli

3♠ : 4'lü ♠, genellikle dengesiz. Az puan ama çok kötü değil.

2♦ : Cuebid: yararlı 11♠ puan, 4'lü koz ya da 13♠ puan, 3'lü koz

3♦ : Dengesiz gerçek davet (11 OP + singleton)

XX : Fit yok, “cezalandırılım”. Fit varsa 15♠. (fit varken cezalandırmak daha zordur)

RAKİBİN NEGATİF KONTR'U SONRASI KONUŞMA

- Negatif kontrda gösterilen renk sonraki oyuncuda uzunsa

	X
1♥	□
1♣	

1♠ : Natürel 5'li ♠. Cuebid etmek isterse 2♣ der.

- | | |
|----|----|
| | 2♥ |
| 2♦ | □ |

X : 2'li açışlardan sonra negatif kontr olmaz. Ceza.

KONTROL KONUŞMALARI

- Koz fiti belli olmadan kontrol gösterilmez

- 4 seviyesindeki cuebid'e kontrol gösterilir.

- / -	
1♠ / 4♣	□ 2♥ / 4♦ : Kontrol
3♣	

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 3♥ | | 4♣ |

: Kontrol. Dağılım olamaz çünkü koz artık ♥'dür. ♥ dışında tüm renkler kontroldür.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♦ |
| 3♠ | | 4♥ |

: Kontrol. 3'lü ♠ ile 4♠ diyebilecekken kontrol gösterilir.

- | | | |
|---------|---|---------|
| | | 2♣ |
| 1♥ / 3♥ | □ | 3♣ / 4♣ |
| | | - |

: Kontrol cuebid

- | | | |
|----|---|----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 2♠ | | ? |

: 4♣ splinter olacağı için kontrol göstermek isteyen el trial-bid'den geçmek zorundadır. Ortağı koza dönse bile 4♣ deyip konuşmaya devam eder.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 2♠ | | 3♣ |
| 3♦ | | |
| 3♥ | | |
| 5♣ | | |

: Fit
: Ortağın renginde kısalıkla kontrole başlanmaz
"♦'da değerlerim var; zon oynayabiliriz"
: 3 renk okuyan batıda ♥'ün kısa olduğu aşıkâr
Kısanın karşısında Rua kontrol olamayacağına göre
3♥ ancak As gösterebilir.

A R 3 2	6 5 4
2	A 3
R D 2	A V 10 9 8
A R 4 3 2	7 6 5

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 2♥ |
| 4♦ | | 4♠ |

: ♦ kısalığı işine geliyorsa ♠ kontrolünü gösterir; ♣ kontrolünü tasa etmez.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 4♣ |
| 4♦ | | |
| | | 4♥ |

: Swiss raise (4'lü tutuş, 15 – 16 puan)
: ♠ kontrolü sorusudur. Kontrol konuşmalarında koz rengi atlanır.
: ♠ kontrolü yok

- | | | |
|----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♠ |
| 3♣ | | 4♣ |
| 4♦ | | 4♠ |

: "Tamam, şleme gidiyoruz"
: "♥ kontrolüm olmadığı için key-card soramıyorum.

- | | | |
|---------|---|--------|
| 1♦ / 3♥ | | |
| - | □ | 1♠ / - |
| 3♦ / 4♣ | | |

: Trial bid. Sanzatu ile ilgilenseydi 3♠ derdi. Dengesiz el. ♥'ü büyük ihtimalle 4'lü. ♦'su 5 veya daha fazla.
: Kontrol

- Ortak kontrol gösterirse az puanla kozu aşan yerde kontrol göstermek zorunda değiliz. Ancak daha önce elimizi tam olarak anlatabilmişsek -buna rağmen ortak zorluyorsa- kontrol gösteririz.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 2♦ | | 3♦ |
| 4♥ | | |
| | | 4♠ |

: ♠ kontrolü sorusu değildir.
Kendi rengi ile kontrol soramaz
: Kontrol. Daha önce ♠ uzunluğunu reddetti.

9 5	A 10 4 2
A R 9 8 5 3	2
A D 9 8	R V 10 4 3 2
A	8 7

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♣ | □ | 1♦ |
| 1NT | | 2♠ |
| 3NT | | 4♦ |

: Koz ♦ kontrol göster.

ŞLEM ARAYIŞLARI

- Koz belirlendikten sonra deklare edilmemiş renklerden kontrolunuz olmadıkça veya şikanınız varsa blackwood yapmayın; cuebid'e geçin.

- Kozda anlaştıktan sonra direkt 5M deklare etmek: "kozun 2 tepe onörlü ise 6 oynyalım"
5NT " " : "Kaç koz onörün var?" anlamına gelir.

1♠	□	2♠
5NT		

- 6♣ : Hiç yok
6♦ : A, R, D'dan sadece 1 tanesi var
6♥ : A, R, D'dan 2 tanesi var

Yukarıdaki cevaplar değişik oynanabilir: Koz dönerse yok, 7 derse 2 tane arada iyi rengini (veya Asını) okursa 1 tane gibi.

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | | |
| 1♥ | □ | 3♥ |
| — | | |
| 3♠ | | 4♣ |
| 4♦ | | |
| 4♥ | | |

4♣ : Kontroller
4♦ : Cuebid'e devam ediyor ⇒ Şleme gidiyoruz (kesinlik)
4♥ : Cuebid edip (3♠) koza döndü ⇒ Şlem oynayabiliriz (teklif)

- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 2♣ |
| 3♥ | | 4♥ |
| 5♥ | | |

5♥ : Koz kalitesi sorusu. "kozların iyi ise şleme gidelim"

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 3♠ |
| 5♠ | | |

5♠ : "yanlar iyi ama ♠'im kötü. ♠'in kaliteli ise (2 tepe onörün varsa) 6 de.

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♠ | □ | 2♣ |
| 2♠ | | 3♥ |
| 3NT | | 4♣ |
| 4NT | | |

4♣ : Kendi başına şleme gidiyor
4NT : Cuebid'e yer olduğu halde NT okuyor: şlem oynamak istemiyor

- | | | |
|----|---|------|
| 1♣ | □ | 2NT |
| 3♣ | | 3NT |
| | | ≠3NT |

2NT : Davet
3NT : Kontrolsuz el
≠3NT : Açanın renginde fit varsa olası şlemi kaçırmamak için kontrolleri olan elle yeni renk okunur. Forcing.

- | | | |
|-----|---|----|
| 1M | □ | 3M |
| 3NT | | |

3M : Koz kesinleşmiş
3NT : "♣'den itibaren kontrole başla"

- | | | |
|----|----|----|
| | 3♦ | |
| 1♣ | □ | 3♥ |
| 4♦ | | |
| | | 5♣ |
| 5♦ | | |
| 5♠ | | |

5♣ : ♥ fiti iyi el, ♦ belirsiz (birden fazla kaybı olabilir)
5♦ : Kozda anlaştıktan sonra, sıçramadan, 5 seviyesinde konuşmak "üstünde kontrolün varsa keycard cevabı ver" anlamındadır: CAK (control accepting keycard).
5♠ : Dikkat: Keycard cevapları düz verilir. 0 – 3
5♣ : 1 – 4

- | | | |
|-----|---|----|
| 1♥ | □ | 1♠ |
| 2♦ | | 3♣ |
| 3NT | | 5♠ |

5♠ : Davet: ♠'i 6'lı ve şlem umuyor. Kozu 4 seviyesinde gösterse açan pas geçer.

- | | | |
|-----|----|----|
| | 3♦ | |
| 1NT | □ | 4♣ |
| | | 5♣ |

4♣ : ♣ den şlem araştırmasıdır. Forcing.
5♣ : Gambling

- | | | |
|----|---|---------|
| 3♦ | □ | 4♦ |
| 2♥ | | 3♥ / 4♦ |

4♦ : Zona davet
3♥ / 4♦ : Şleme davet

BLACKWOOD

• KEY CARD

Key-card'sız key-card sorulmaz. Koz minörken 3 key-card 'ın yoksa key-card sorma.

♠ dışındaki kozlarda 3 key-card'ınız yoksa key-card'ı ortağınıza sordurmaya çalışın

koz ♠:

4NT	□	5NT	: Çift sayıda key card (0 – 2 – 4) bir de şikan	
		6♣	: Tek sayıda key card (1 – 3)	♣ şikan
		6♦	: "	♦ şikan
		6♥	: "	♥ şikan

Kozun altında kalan 6 seviyesindeki renk tek sayıda key card gösterir. Okunan renk şikandır.

1♥	□	4♥	
4NT		6♥	: ♠ şikan 1 – 3 K.C.

4NT'ye 6 seviyesinde koz okumak kozu geçen yerde void var demektir.

1♦	□	2♦	
4NT		6♦	: ♥ ya da ♠ şikan 1 – 3 K.C.

- 1NT □ 3♠ : ♦'dan şlem daveti
- 4♦ 4♥ : Şikan rengini kontrol olarak gösterdi
- 4NT 6♦ : ♥'ü şikan olduğu için sıçramalı cevap: "majörlerimden biri şikan"

- 4NT ile As sorabilmek için elinizde söylenmemiş renklerden 1. tur kontrol (As veya şikan) veya 2. tur kontrol (Rua) olmalıdır.

- Koz rengi ile koz damı sorulmaz (Örneğin: Koz ♥ iken 5♥'le). Bir üst steple sorulur. (7 için)

- 5NT grandşlem denemesidir. Kapalı renk ile Rua cevabı verilmez; direkt 7 denir.

RDVxx gibi 5'li yan renk varsa (As nasılsa ortakta) yine 7 denir.

Rua cevabı sayı yerine aşağıdaki gibi verilebilir. Rua yoksa koza dönülür.

Koz damı sorulduğunda: (koz minörse grandşlem için)

Dam yoksa 5 seviyesinde koza dönülür

5NT: dam yok ama extra değerler var demektir.

Dam varsa Rua'larla birlikte gösterilir.

6 seviyesinde koza dönüş: dam var ama Rua yok

1 Rua varsa : ismi ile

2 Rua varsa : Rua olmayan renk ile gösterilir.

3 Rua varsa : grandşlem ilan edilir.

Örnek: Koz ♠ iken Dam sorusuna 6♦ : ♠ Damı + (♦ R veya ♣ ve ♥ Ruaları) var

Koz minörse yer darlığı yüzünden Rualar yukarıdaki gibi gösterilemezler. Yok cevabı ile koz arasında deklarasyon yapmak Dam + Rua (lar) gösterir.

Key-card soran taraf 7x (6x) derse ortağı 7NT'ye (6NT'ye) düzeltemez, 6 derse ortağı 7 diyemez.

- 1♥ □ 4NT
5♦ 5♠
5NT – Blackwood'a aldığınız As cevabı şlem için yeterli değilse söylenmemiş majörü deklare ederek ortağınıza 5NT dedirtip konuşmayı bitirebilirsiniz İkisi de söylenmemişse 5♠ deyin.

- 1♠ □ 2♠
3♣ 4♣
4NT – : ♠ üzerinden key-card sorusudur. Soran isterse şlemi ♣'den ilan edebilir.

- 27 – 28 dengeli 2♣ □ 2♦
4NT 5x Doğu As cevabı verirse "Şlemi kabul ettim" demektir.

- Fit varsa 4NT key card sorusu , yoksa kantitatif. 4NT kantitatif ise, açan daveti kabul etmiyorsa pas geçer, ediyorsa key-card cevabı verir veya direkt 6NT der.

- Koz belli değilse 4NT konuşulan son rengi koz kabul ederek key card sorar.

1♣	□	1♥
1♠		4NT

Son konuşma NT ise 4NT kantitatifdir.

4NT : ♠ üzerinden key card sorusu. Eğer NT oynamak isteseydi 4. renk yapardı.

	4♦
2♣	□
	1♥ / 4NT

♣'den key-card sorusu.

2NT	□	3♣
3♦		4NT

♦'dan key-card sorusu değildir: fit bulamadı, 6NT oynamayı teklif ediyor.

♦'dan key-card sormak için önce 4♦ denir.

- | | | |
|-----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1♠ |
| 2NT | | 3♦ |
| 3NT | | 4NT |
| 3♥ | | 4NT |
| | | 4♦ |

4NT : ♦ fitleri olmasına rağmen batı sanzatuyu seçtiği için 4NT kantitatifdir.

4NT : ♥ batıda 4'lü mü? Koz ♦ mu? ♥ mü? Doğru 5440 olsaydı 2. konuşması ♥ olurdu. Batının 3♥'ü burada oynanmayacak renktir. ♦ tutuşu gösterir. Dolayısıyla 4NT ♦'dan keycard sorusudur.

4♦ : Şlem isteği

- KC sorusuna gösterir.
 - renk ile araya girilirse DOPİ (Double 0 Pas 1), 1 üst step: 2 KC, 2 üst step: 3 KC
 - kontr ile araya girilirse ROPİ (Redouble 0 Pas 1)

1♠	□	2♥
3♣		3♠
4♣		4♦
4♥		4NT
	X	
—		
		5♣

: ROPİ : 1 key card

5♣ : Dam sorusudur.

- | | |
|-----------------|---------|
| | 4♥ |
| 1♣ / 5♥ veya 5♠ | □ |
| | X / 5NT |
| — | |

Koz fiti bulunduğu 4NT aşılmışsa key-card'lar 5NT ile sorulur.

1♠	□	2♥
3♥		3♠
4♦		4NT
5♣		
5♦		
5♥		
5♠		
5NT		
6♣		

2 RENKTEN KEY-CARD SORUSU

4NT : Hangi rengin tercih edildiği belirsiz

5♣ : 1 – 4 (Aslar + muhtemel koz – ♥ veya ♠ – Rua'ları): toplam 6 key-card

5♦ : 0 – 3

5♥ : 2 + Her 2 kozun da Dam'ı yok.

5♠ : 2 + İlk renkten (♥) Dam var

5NT : 2 + 2. rengin Dam'ı var

6♣ : 2 + Her 2 kozun da Dam'ı var

- | | |
|---------|---------------|
| | 3♣ / — |
| 2♠ / 4♥ | □ |
| | 1♠ / 3♥ / 4NT |
| — / — | |

: 2 renkten key-card sorusu

- | | | |
|-----|---|-----|
| 1♦ | □ | 1♥ |
| 2NT | | 3♦ |
| 3♥ | | 4NT |

: 2 renkten key-card sorusu

VOIDWOOD:

- Kozda anlaştıktan sonra sıçrayarak 5 seviyesinde bir renk söylemek voidwood'dur. Söylenen renk hariç key-card sorar.

2♣	□	2♦
2♠		3♠
5♥		

: ♥ hariç KEY CARD cevabı ver.

Örnek el:

ARDVxxx
—
RDxx
AR

- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 4♠ |
| 1♥ | | |

 : Voidwood'dur.
- | | | |
|----|---|----|
| 1♠ | □ | 4♠ |
| 5♣ | | |

 : Voidwood değil (sıçrama yok) kontroldur. “♦ kontrolün varsa key-card cevabı ver” demektir.
- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 4♠ |
|----|---|----|

 : 4 ters majör voidwood'dur.

1♠	□	4♥
----	---	----
- | | | |
|---------|---|--------|
| 1♥ / 4♥ | | |
| 3♣ | □ | X / 5♥ |
| — | | |

 : Voidwood
- | | | |
|---------|---|---------|
| 1♦ / 3♠ | | |
| — / — | □ | 2♣ / 4♣ |
| 2♠ / 5♣ | | |

 : 4NT ile keycard sorabiliyorken 5♣ Voidwood'dur.



TRUSCOTT

Bu konvansiyon rakip kontr ile araya girdiğinde kullanılan bir konvansiyondur
Önce TRUSCOTT için önem taşıyan bir hatırlatma.

kontr : “Açış rengi bende kısa (ya da puanım 17⁷) Uzun rengini söyle biz oynayalım”
1x ☐ **sürkontr** : “Açış rengi bende de kısa*, puanım 10⁷, ne söyleseler batarlar, mümkünse pas de.”
Açanda 13, cevapçıda min.10 puan olduğuna göre kontr atan tarafta toplam 17 puan olabilir. Asgari 23 puanla 1 seviyesinde sürkontr'lu oynamanın riski çok azdır. Araya giren çok müşkül bir duruma düşmüştür. Çünkü sürkontr atan cevapçının eli ile kendi elinin dağılımı aynı tiptedir ve ortağında kendisini destekleyecek puan da yoktur.

X
1♦ ☐ **XX**

Sürkontr atanın eli muhtemelen şöyle olacaktır:

A V x x
R D x x
x
V 10 x x

Prensip olarak açanın açış rengini tekrar edip batmaması için sürkontr atmak bir mecburiyettir.

Normal şartlar altında açanın pas demesi gerekir. Çünkü rakipler artık nereye kaçsalar kontr yiyeceklerdir.

Açanın pas demeyeceği “normal” olmayan dağılıma bir örnek

x
A D 10 x x x
R x x x x
x

X
1♥ ☐ **XX**

TRUSCOTT genelde majör açışları üzerine yapılmaktadır. Koz tutuşu gösterir.

X
1♥ ☐ **XX** : 10⁷ *
2♥ : 4'lü ise 3 – 5 (6)
3♥ : 6 – 10 Dengesiz, 4'lü
4♥ : 6 – 10 Çok dengesiz
2NT : 11 – 12 TRUSCOTT

Pas geçen kişi de Truscott yapabilir:

X
1♥ ☐ – / 2NT
–

* Sürkontr için gereken puan açış rengine olan fitle orantılıdır. Örneğin:

A x x x
x
R V 10 x
D 10 x x
→ singleton : 10⁷

A R x
x x x x
R V 10
D V x
→ 4'lü: 13⁷ OP

Sürkontr'da onör puanları dikkate alınır.

Şimdi de cevapçının elinin aşağıdaki örneklerin tipinde olduğunu düşünelim

x x
x x x x
A x x x
x x x

x
A x x x
A x x x
x x x x

x x x
A D x x
x x
R D x x

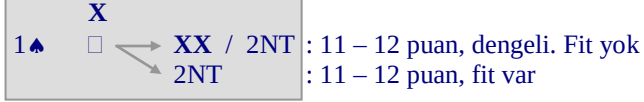
x x x
D 10 x x
x x
D x x x

x
x x x x x
x x
V 10 x x x

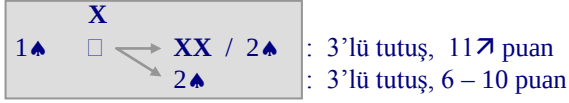
Bu ellerin hepsi açanın kozunu 4 kartla tutmaktadır. Rakip kontr ile ortağında renk istemektedir. %90 ihtimalle de ortağında ♠ aramaktadır. Böyle bir durumda cevapçının konuşmaları şöyle olabilir:

- 2♥ cevabı normalde pas diyen bir eli anlatır. 3 – 5 puan bazen de 6 puanla verilebilir. Böyle bir güçle bu cevabı vermemizin gayesi rakibi sıkıştırmaktır. Kaldı ki örneğimizde oyunu ♥ ile açtık. Eğer oyunu ♠ ile açıp cevapçıya 2♠ dedirtseydik rakibi daha beter sıkıştırmış olurduk. Çünkü bu durumda rakip seviye yükseltmek zorunda kalırdı.
- Normalde 2♥ diyecek el ile 3♥ diyoruz. Az puanla yüksek seviyede cevap verdiğimiz için elin dengesiz olması gerekir. Çünkü dengesiz eller işimizi kolaylaştırırlar. Tutuşun 4'lü olması şarttır.

- 4♥ cevabı gambling ‘dir. ♥ tutuşu + 13 – 15 puanla önce sürkontr atılır.
- Kural: 3 koz varken zayıf elle sıçrayarak tutuş yapılmaz
Bu durumda 3’lü tutuş varken 2♥ cevabı için puan limitimiz 6 – 10 'a çıkıyor.
- 4 kozla normalde pas denilecek el ile 2♥, 2♥ denilecek el ile 3♥ dediğimiz için 11 – 12 puan boşluğunu doldurmak için TRUSCOTT kovansiyonunu kullanıyoruz. 2NT deklaresi ile açana kozu 4’lü tuttuğumuzu ve 11 – 12 puanımız olduğunu söylüyoruz
Başka bir deyişle 2NT cevabı açana “rakip kontr atmasaydı 3♥ diyecektim” demek istemektedir.
- Cevapçı gerçekte 2NT okuyacak bir ele sahipse, yani 11 – 12 puanı olup diğer renkleri kesiyorsa ve koz fiti yoksa önce SÜRKONTR atar sonra sıra kendisine geldiğinde 2NT deyip durumunu açıklar.



- SÜRKONTR’den sonra açış rengine destek 3’lü tutuş ve 11♠ puan gösterir.



- | | |
|----------|---|
| X | |
| 1♥ | <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 15px; height: 15px; margin-right: 5px;"></div> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div>→ 2♠</div> <div>→ 3♣</div> </div> </div> |

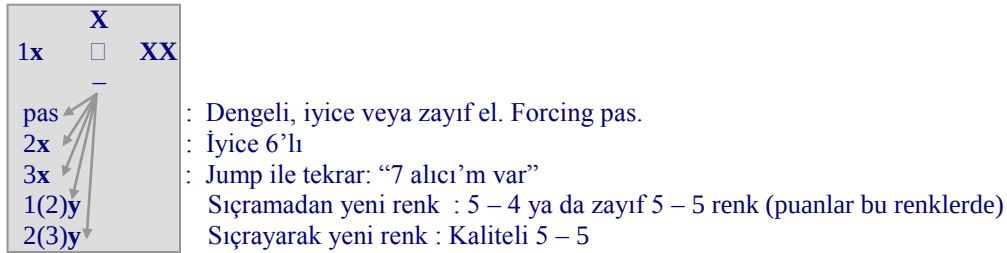
Zayıf ifadeleridir. Fragment bid değildir. Güçlü iken önce sürkontr denir.

SÜRKONTR VE GELİŞMELER

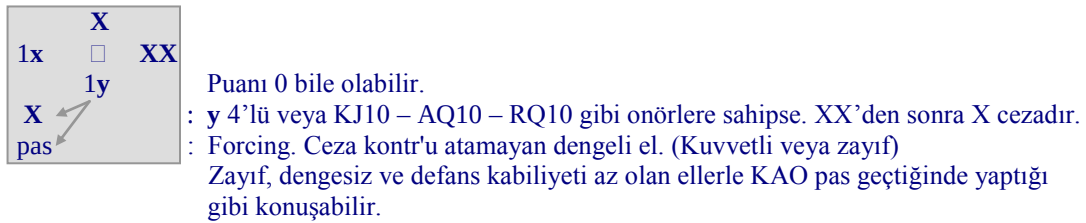
-
-
-
-
-
-

Sürkontr atan kişinin rakibin rengine pas geçmesi forcing'tir

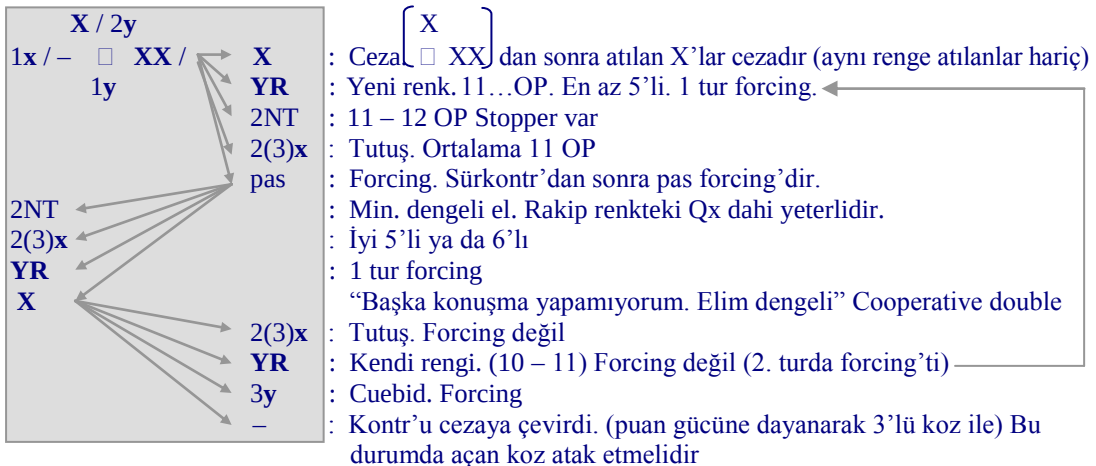
- Kontr atanın ortağı (KAO) pas geçerse:



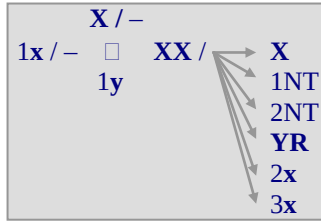
- KAO konuşursa



- Kontr atan eşinin söylediği rengi desteklerse

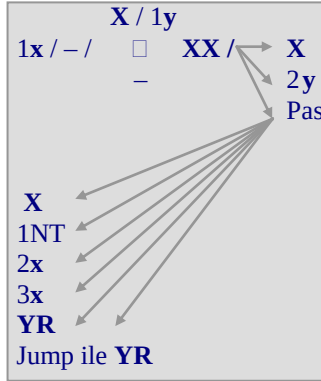


- KAO konuşur, açan ve kontr atan pas geçerse



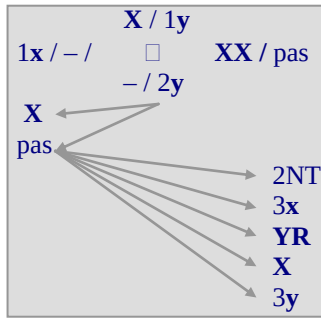
X : Ana hedef cezalandırmaktır. Prensipte olarak y 4'lü
 1NT : 11 – 12 OP
 2NT : Ortalama 11 OP, ceza kontr'u atamıyor, 1,5 – 2 durdurucusu var
 YR : En az 5'li, 11...OP. 1 tur forcing.
 2x : Kalitesiz onörler, dengeli el. 10 – 12 OP
 3x : İyi el

- KAO ve açan pas geçer, kontr atan bir renk söylerse



X : Ceza (prensipte koz 4'lü)
 2y : x'e fit, kuvvetli el
 Pas : Forcing. Özel bir dağılımı olamayan elle açandan bilgi almak için
 Açan cooperative kontr atarsa karşılıklı 3 – 3 koz ile rakibin cezalandırılmasına zemin hazırlar
 X : 4'lü koz veya (Hxx) ile. Cooperative double
 1NT : Stopper'lı dengeli el
 2x : İyi 5'li veya 6'lı renk. forcing değil
 3x : Jump ile renk tekrarı: forcing
 YR : 1 tur forcing
 Jump ile YR : Bicolor iyi el

- Cevapçı pas geçer KAO kontr atanın rengini tutarsa



X : 4'lü veya defensive bir eli varsa çatal 3'lü koz ile
 pas : Forcing
 2NT : } 10 – 12 OP
 3x : }
 YR : 5'li
 X : Cooperative. Hxx koz, dengeli ve kuvvetli el
 3y : Cuebid. Zon forcing'i

- | |
|----------|
| X |
| 1♥ / X |
| 1♦ / 1NT |

 : Dengeli. ♦ ve ♠'de güç. Açış puanı. (Fit yoksa 11♣ çünkü fit yokken batırmak daha kolaydır.)
 : Dengeli. (2. rengi olsa söylerdi) Ortağı güç gösterdiği için 13 puan yeterli.

- | |
|---------|
| X |
| 1♠ / 3♦ |
| 1♣ / 2♣ |

 : Fit yok (varsa sonradan belli eder)..
 13♣. ♥ ve ♣'de çok iyi
 : 13 – 16 veya çok dengersiz.

R	V	7	6	3	2
3					
R	10	8	7	4	
3					

A
A V 10 5 4
D 2
V 7 5 4 2

- | |
|----|
| X |
| 1♥ |
| 1♦ |

 : Negatif kontr'a sürkontr
 : ♥ tutuşu yok, açış puanı. "Bana bırak" anlamında: Ceza.
 : ♥ tutuşu var, aynı puan

- | |
|-------|
| - / X |
| 2♦ |
| 1♠ |

 : 11 – 12 puan, fit yok. Pastan gelmese idi 11♣ puan. ♥'e ceza (belki ♠'e de)

- | |
|--------|
| - / XX |
| - / X |
| 1♣ |

 : Oynayamazlar anlamında değil; "söyleyecek rengim yok" demek.

- Kontr'dan hemen sonraki sürkontr kuvvet, 2 pastan sonraki sürkontr S.O.S. dir

XX	—	1♠
	□	
	X	

—	—	1♠ / XX
	□	
	X	

—	X	1♦ / XX
	□	
	—	

: Renk isteği değildir. Güç gösterir

- | |
|------------------|
| — / — |
| 1NT / — □ — / XX |
| X |

 : Kaçış. S.O.S. sürkontr'u. 2 tane 4'lü rengi var.
 Aksi halde kendi rengini söylerdi.

- | |
|-----------------|
| — / — |
| 2♣ / — □ — / XX |
| 1♠ / X |

 : “Ortak kalan renklerden birini seç”: Uzun ♦ ve ♥

- | |
|-------|
| X |
| 1NT □ |

 → XX : Puan varken sürkontr atılır.
 → 2x : Oynamak için



ARAYA GİRİŞ

- Araya giriş 5'li renkle yapılır. (İstisnai olarak sağlam 4'lü renkle de araya girilebilir)
- | | | |
|----|---|---|
| 1♠ | □ | — |
| | ? | |

: ♠ 5'li ise puanınızı saymadan pas geçin . ♠ şikansa uyandırma zorunluluğu vardır
- | | | |
|-----|---|---|
| 1NT | □ | — |
| | ? | |

8 puanı ve teki olan bütün ellerle konuşulur
- | | | |
|----|---|----|
| 1♥ | □ | 2♣ |
|----|---|----|

: Ya dengesiz el, ya da iyi renk. Her 5'li rengi olan 11 puanlı elle araya girilmez.
- | | | |
|----|---|-----|
| 2♠ | □ | 2NT |
|----|---|-----|

: Dengeli dağılım, 16 – 18 puan + 1 stoper.
- | | | |
|----|---|-----|
| 4♠ | □ | 4NT |
|----|---|-----|

: Take-out. 3 renkli ya da 2 renkli el. (♠ haricinde)
- | | | |
|----|---|----|
| 2♦ | □ | X |
| | | 2♥ |
| | | 2♠ |
| | | 3♣ |
| | | 3♦ |

: Multi
: 13 – 15 puan, dengeli. Ya da 17♣ puan, her türlü dağılım
: 13 – 16 puan, 5'li. Ya da 11♣ puan, 6'lı
2NT : 16 – 18 (19) puan, dengeli. Keser var.
- | | | |
|-----|---|---------|
| 1NT | □ | 3 Majör |
|-----|---|---------|

: “Koz bu. 6 – 7 elim var. Yanda bir şeyin varsa konuş” (zon için 2 cover-card)
- | | | |
|-----|---|---------|
| 1NT | □ | 3 minör |
|-----|---|---------|

: “3 cover-card'ın varsa zon oynayabiliriz ”
- | | | |
|----|---|----|
| — | □ | 2♦ |
| — | □ | 2♥ |
| 1♦ | □ | 2♠ |
| | □ | 3♣ |

: Kontr atmaya uygun olmayan çok kuvvetli tek veya 2 renkli el. Örnek:

A 2
A R D x x x x
—
A R x x

Kontr derse ortağı 5'li ♦ ile pas geçebilir, veya ♠'i varsa konuşabilir.

ARAYA GİRENİN 2. KONUŞMASI

- | |
|-----------|
| 1♣ / — |
| 1♠ □ 1♥ / |
| — |

2♠
2♣

: 8 – 12 puan
: Cuebid: 13 – 16 puan
- | |
|------------------|
| 1♥ / 3♦ |
| — / 3♣ □ 2♣ / 3♠ |
| 1♦ / 2♦ |

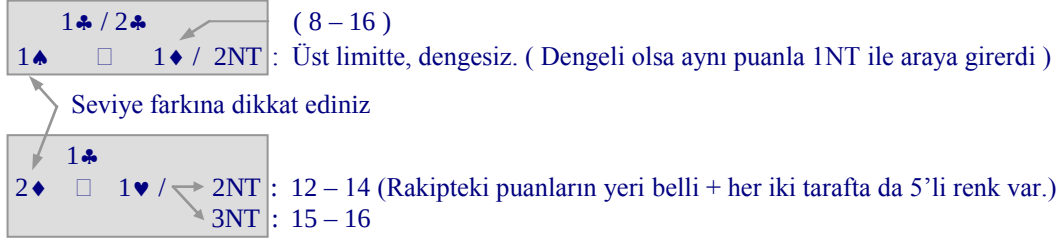
: 4♣ oynamayı göze almış el. Reverse yok. 2. uzun rengi
- | |
|-----------|
| 1♦ / 3♦ |
| 2♠ □ 1♠ / |
| 1NT |

3♥
X

: Dengesiz genel davet. ♦'dan müsaitsen anlamında değil
: ♦'dan trial bid
- | |
|-------------|
| 1♣ / 3♥ |
| 2♠ □ 1♠ / X |
| X |

: Davet. (Rakibin rengi ile kendi rengimiz arasında yer yoksa davet kontr ile)

- Araya girenin sanzatu rebidi:



ARAYA GİRİŞE CEVAPLAR

- 2♣ □ ?
1♠ : Ortağı maximumsa herhangi bir koz fiti ile zon oynayabilecek bir elle konuşabilir. Aksi halde pas der. Renk ile araya girişin üst limiti 16 olduğuna göre 10+ puanı olmalı

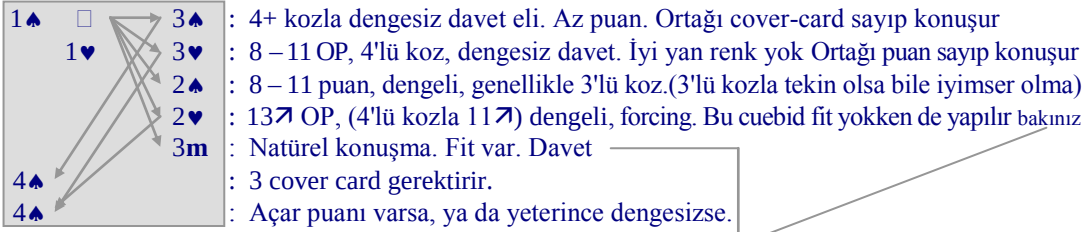
- 1♥ □ 2♦ : ♦ 5'li. Araya giriş renginin üzerine konuşma 5'li renkle yapılır. (♥ Hxx ise fit verilir)
1♣

İstisna: 1♦ □ 1♣ : Söylenen renk 1 seviyesindeyse 4'lü olabilir
1♣ : 4'lü M.yokmuş

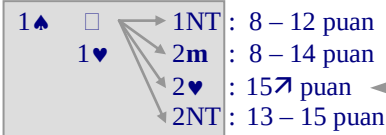
- 2♣ □ M : 1 tur forcing. Araya girişi majörle değiştirmek forcing'tir
1♠ m : Forcing değil

- 1♥ □ 2♦ : “♦’larım var. Belki zon oynarız” 8 – 14 puan
1♣ 2♣ / 3♦ : “♦’larım var. Zon oynarız” 15...puan. (Güç)
3♦ : ♥ fiti + ♦’da değerler. (Güç gösteren konuşmanın ötesi)
4♦ : Splinter

- Araya giriş renginde fit varsa



Araya giriş renginde fit yoksa



3♦'ya örnek

R	x	x	x
x	x		
R	D	10	x
x	x		

3♥'e örnek

A	x	x	x
x	x	x	x
A	x		
x	x		

3♠'e örnek

V	x	x	x
x	x	x	
A	x	x	x
x			

- 2♠ □ 4♣ : Biz araya girmişsek sıçramalarımız iyi renk + fit gösterir. Rakibin 4♣ demesi durumunda ♣ atağını belirtir, ayrıca fit varsa 5♥ demeyi kolaylaştırır. (Biz açmışsak sıçramalar kısalık gösteriyor)
2♥ 1♠ : Örnek: x
1♠ : D x x x
1♠ : x x x
1♠ : A DV x x

- pas 1♠ pas : 0 – 7 puan
1♥ 1♦ 2♥ : 6 – 7 puanlı el kuzey konuşursa fitini belli eder konuşmazsa pas geçer

- 2♣ □ 2♠ : min. 9 puan + araya giriş renginde Hx
1♦ / - : Tutuyorsa
3♠ : İyi 13 puan
4♠

- 1NT 1♠ X : Rakip sanzatu derse
1♣ 2♠ : Kuvvetli el kontr atar
1♣ 2♠ : Oynamak için. Zayıf el

- Minör ile araya girişe zon eli varken NT tercih edilir. Yoksa tutuş yapılır 8-10 puan
1♣ / - 2♦ □ 1♦ / 3♣ : Kuvvet gösteren cuebid. “♣ keserin var mı?”
- : 17 puanı olsaydı baştan kontr atardı ⇒ 15 – 16

A	10	6
10	9	4
R	5	3
D	9	4

V	8
R	D
A	V
8	7
6	2
A	5
3	

ARAYA GİRİLDİĞİNDE

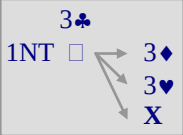
CEVAPÇININ KONUŞMALARI

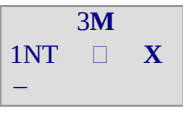
- 2♦
1♠ □ 4♣ : Swiss raise olmaz. Araya girişlerin çoğundan sonra konvansiyonel konuşmalar ortadan kalkar. Sıçrama singleton gösterir. Swiss Raise eli ile burada 3♦ denir.
- 2♣
1♥ □ 2♠ : Açış renginin 2 seviyesinden yüksek konuşma: 1 tur forcing. Rengini tekrarlırsa 11 puan, başka renk konuşursa 13♣ puan gösterir ve zon forcing'i olur.
- 1♦
1♣ □ 2♣ : ♣ 4'lü olabilir.
- 1♥
1♣ □ 2♦ : ♦ 5'li. İstisnai olarak 4'lü olabilir.
Mesela bu elle:

x	x
x	x
A	R
A	D
x	x

♥ kesmiyor, NT diyemez
4'lü ♠ yok, X atamaz
4'lü ♣ yok, cuebid yapamaz
- 1♥
1♦ □ 2♠ : Sıçramalı yeni renk : 3 – 5 puan, 6'lı
- 2♣
1♥ □ 3♦ : 3 seviyesinde sıçramalı yeni renk : Zayıf 7'li
- 2♣
1♥ □ → 3♣ : Cuebid: onör puanlı davet eli
3♥ : Dağılım puanlı el
- 3♣
1♥ □ → 3♠ : ♠ 5'li. Zon oynayacak el.
X : ♠ 5'li ise 9 – 12 puan ; 4'lü ise 9♣ puan
3♦ : 3♠'e oranla daha az puanla denebilir.(Açan kozuna dönebiliyor) (forcing.)
- 1NT
1♥ □ → X : Dengeli ya da dengesiz. En az 11 puan.
2x : 5 – 9 Dengesiz. (11 puan göstermez). Daha fazlasıyla kontr atılır.Oynamak için
3x : Kendi oynamak istiyor. NT'yi batıramaz ama kendi zon oynayabilir. Davet
2NT : Zon forcing'i cuebid. Fit garanti değil
X / 3x : Forcing
- Konvansiyon: 1NT
1♣ □ 2♣ : ♣ harici renk göster
- 1NT
1♦ □ 2♦ : Majör göster
- 2♥
1NT □ → 2♠ : Oynamak için
3♠ : Forcing. Henüz ne oynayacağına karar vermemiş
4♠ : Oynamak için
- 2♣
1NT □ → 3♣ : Majörler
3♥ : ♣ fiti + ♥'de değer
3♠ : ♣ fiti + ♠'de değer
2♦ : Natürel. Oynamak için.
3♦ : Pre-emptive
2M : Söylenen renkte durdurucu ve zon oynayacak güç.
3M : Splinter. 1354, 2155, 3145... gibi dağılımlar
Örnek:

x
A
A
R
V
x
x
- 2♦
1NT □ 3♦ : Tek renkli majör eli
♦'lar. Stayman yapılamaz.

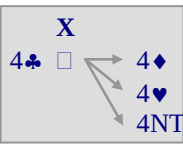
- 

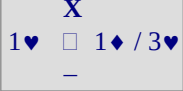
3♣
1NT □ → 3♦ : Natürel, forcing
3♥ : 5+'lı, natürel.
X : Ceza değil. Majör renk istiyor.
- 

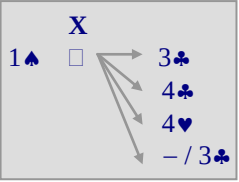
3M
1NT □ X : Diğer majör 4'lü
– : Araya giriş rengi iyi.
- 

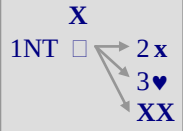
2♠
1♥ □ → 3♣ : Araya giriş zayıflık belirtse bile 3 seviyesinde konuşma forcing'dir.
3♠ : Cuebid. 13...puan + ♥ fiti.
- 

X
1♥ □ 3♠ : Kontr ile araya girildiğinde
– : Spinter. 7'li ♠ 3 – 4 puanı varsa 1 ♠ der. Önce pas geçip sonra 3♠ denmez.
- 

2♦
1♥ □ 3♠ : Renk ile araya girildiğinde
– : Spinter. 7'li ♠ 3 – 4 puanı varsa X / 2♠ demeli. Kontr ♠'i olduğunu, 2♠ ise zayıf ama renginin uzun olduğunu gösterir.
- 

X
4♣ □ → 4♦ : (Yapay konuşma) (Pas da geçse konuşmalar değişmez)
4♥ : “♦ kontrolüm var, senin ♠ kontrolün var mı?”
4NT : min. el
- 

X
1♥ □ 1♦ / 3♥ : Take-out kontr'u üzerine doğunun sıçramalı deklarasi puandan çok dağılımsal özellikli bir el gösterir. Puanı olan bir elle önce sürkontr atılır; sonra ♥ desteklenirdi.
–
- 

X
1♠ □ → 3♣ : ♠ fiti + ♣'de (uzun) değerler. 3♠'ten daha iyi konuşma. Ör:
4♣ : ♣ singleton. Splinter.
4♥ : ♥ singleton Splinter
– / 3♣ : 7'li ♣
- 

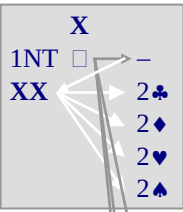
X
1NT □ → 2x : Ceza
3♥ : Natürel. Oynamak için
XX : Zayıf el uzun ♥
XX : Kuvvetli elle sürkontr atılır.

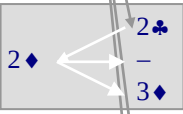
K x x
x x
x x x
A D x x x

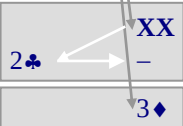
Sanzatu açışına araya girildiğinde konvansiyonlar kalkar.
(Kaçılabilircek 4 renk olur)

DİKKAT! Ceza kontrundan kaçarken transfer konvansiyonunu oynamak tek ve 2 renkli elleri tarif edebilmenin yanısıra kontr atan kişinin atak etmesini sağlamak ve oyunu kuvvetli ele oynatmak gibi avantajlar da kazandırır. Dezavantajı sanzatonun kontrolü oynanamamasıdır.

TRANSFER KONVANSİYONU: Sanzatu açışına kontr ile araya girildiğinde...

- 

X
1NT □ → 2♣ : Ceza ise sıçramasız her konuşma 1 üstüne transferdir
XX : Sürkontr'a transferdir. 2 renkli el anlatır.
2♦ : ♣ + başka renk, 4(+) – 4(+)
2♥ : ♦ + majörlerden biri, 4⁽⁺⁾ – 4⁽⁺⁾
2♠ : ♥ + ♠
2♠ : 5♠ + 4m
- 

2♦ → 2♣ : 2♦'ya transfer
3♦ : 6'lı ♦, davet
XX : 2♣'e transfer
- 

2♣ → 2♦ : ♣'ler 5'li
3♦ : Sıçramalı konuşma: Rakibin konuşması istenmiyor, çok uzun renk, fazla güç yok

X
1NT □ 2♣

Konvansiyonel konuşma ise
(ör: Tek renkli el veya 5m + 4M gösteriyorsa)
X yokmuş gibi davranılır

• ZAYIF AÇIŞLARA ARAYA GİRİLDİĞİNDE

		X	
2♥	□	2♠	: Yeni renk: Natürel. Forcing değil çünkü kaçış amacıyla söylenmiş olabilir.
		2NT	: “Nasıl açtın?”
		3♠	: ♥ fiti + okunan renkte değerleri olan el. Atak rengi gösterir.
		4m	: " " " " " "
		XX	: Kuvvetli el. Rakiplere ceza kontrü atmak istiyor. Bu mümkün olmazsa açış renginde 3 seviyesine kadar forcing

		2♠	
2♥	□	X	: Ceza
		2NT	: Ogust
		3♥	: Kompetisyon için
		3♣	: Yeni renk: Natürel ve 1 tur forcing
		3♠	: Cuebid: Şlem denemesi. Zayıf açışa araya girilirse cuebid şlem arayışdır.

• RAKİP BİR MAJÖRE MİCHAEL’S CUEBİD YAPARSA

		2♠	: 5♥ + 5m
1♠	□	3♠	: ♠ tutuşu, 8 – 10 TP, davet
		3♥	: (Rakibin majörü) Cuebid: ♠ tutuşu, 13...TP
		4♥	: (rakibin renginde jump) Splinter. 12 – 15 OP ve 4’lü tutuş
		3m	: 11...OP, uzun renk. 1 tur forcing
		2NT	: Natürel
		X	: Fit yok ² , puan var. ♥’ü cezalandırabilecek eli var. Kontr atıp sonra fit göstermek 11 – 12 puan gösterir.

• RAKİP BİR MİNÖRE MİCHAEL’S CUEBİD YAPARSA

		2♦	: ♠ + ♥
1♦	□	3♦	: 8 – 10 puan ve 4’lü ♦
		2NT	: Natürel. 11 – 12 OP, majörlerde stopper. Örnek: ♠ AD ♥ KVx ♦ Dxxx ♣ xxxx
		2♠	: Cuebid. 13♠ puan ve ♦ tutuşu
		3♣	: İyi 5’li veya 6’lı ♣. 8 – 10 OP. Forcing değil
		2♥	: İyi 5’li veya 6’lı ♣. 11♠ OP. Forcing
			Rakibin ucuz rengini cuebid etmek konuşulmayan 4. renkte uzunluk gösterir

		2♣	: Majörler 5 – 5
1♣	□	2♦	: Natürel. 6’lı ♦. 8 – 10 OP
		2♥	: ♦’dan davet. 6’lı ♦. 11♠ OP.
		2♠	: ♣ fiti, forcing.
		3♦	: Natürel, forcing
		3♥	: Splinter. 13 – 15 OP.
		X	: Ceza. Rakibin renklerinden en az birini çalıştırmıyor. ♣ fiti var veya yok 2 renkli araya girişlere kontr kuvvet gösterir. 10♠ OP. Take-out kontr’una sürkontr atmak gibidir. Rakiplerin eli kontrsuz oynamalarına izin verilmemelidir.

• RAKİP BİR MAJÖRE ALIŞILMADIK NT YAPARSA

		2NT	: 5 – 5 minörler
1♠	□	3♠	: 8 – 10 TP. Davet değil.
		3♥	: İyi 5’li veya 6’lı ♥. 8 – 10 OP. Forcing değil
		3♦	: Cuebid. 11♠ puan ve ♠ tutuşu (Rakibin renklerinin büyüğü)
		3♣	: İyi 5’li veya 6’lı ♥. 11♠ OP. Forcing (Rakibin renklerinin küçüğü)
		4m	: Splinter. 13 – 15 OP. Kaliteli tutuşla (çoğunlukla 4’lü) okunan minör singleton.

AÇANIN REBİDLERİ

-

- | |
|-----------|
| 2♣ |
| 1♦ □ 1♣ / |
| – |

↗ 2♦
 ↘ 2♥ : ♦ fiti + ♥'de değer
 ↘ 2♠ : ♦ fiti + ♠'de değer
- | |
|---------------|
| – |
| 2♠ □ 1♥ / 2NT |
| 2♣ |

 : En ucuz cevap. (16 – 18 değil)

x
A x x x x
D x x
A D x x

 13 OP. 17♣ ile 3NT denir.
- | |
|-----------------|
| – / 3♠ |
| 2NT / 3♦ □ 3♣ / |
| – |

↗ – : “♥ sormuştum”
 ↘ X : 4'lü ♠
 ↘ 3NT : “♠ sormuştum”

– / 3♥
2NT / 3♦ □ 3♣ /
–

↗ – : “♠ sormuştum”
 ↘ X veya 3NT : “♥ sormuştum”

- FİT BULUNDUĞUNDA RAKİP ARAYA GİRERSE:

3♣
2♥ □ 1♥ :

 ♣ kaybı var, trial-bid yapamıyor.

Rakibin rengi ile koz rengi arasında yer varsa davet rakip rengin bir üstü ile

3♣
2♥ □ 1♥ / 3♦

yer yoksa davet kontr ile yapılır.

3♦
2♥ □ 1♥ / X

yer varken kontr rakibin rengini sorar

3♣
2♥ □ 1♥ / X :

 Trial-bid

Davet için yeri olduğu halde renk tekrarlamak oynamak içindir.

2♠
2♥ □ 1♥ / 3♥ :

 Trial bide yer varken renk tekrarı davet değil, oynamak içindir.

- | |
|---------------|
| 3♦ |
| 2♥ □ 1♥ / X : |

 Genel davet. ♦'dan müsaitsen anlamında değil
- | |
|---------------|
| 2♠ |
| 2♥ □ 1♥ / X : |

 Rakibin rengini sorar. Davettir. ♠'i de var. Ortağı cezalandırmak isterse trial bid'e pas geçebilir.
- | |
|---------------|
| X |
| 1♥ □ 1♦ / ? : |

 Kuzey araya girmese 1NT rebid edecek el kendi rengi 5'li ise 1NT, değilse pas der.
- | |
|------------------------|
| 1♦ / 3♣ |
| 1♣ / 2♠ □ – / 1♠ / X : |
| – / – |

 ♣ kısa. Trial bid değil çünkü ♣ ortağının rengi
- | |
|-----------|
| 3♣ |
| 2♠ □ 1♠ / |
| – |

↗ 3♦ : ♦ soruyor
 ↘ X : ♣ soruyor
- | |
|-----------|
| 2♠ |
| 2♥ □ 1♥ / |
| 1♠ |

↗ 2NT : Puan soruyor.
 ↘ 3♣ : ♣'den trial
 ↘ X : ♠'den trial. Ceza teklifini de içeriyor. 3'lü ♠'i var.

LEBENSÖHL

X	□	?
	2♥	

Kontr atanın ortağı 3 seviyesinde konuşmak durumunda
11 puanı ve ♣'leri varken sıçrayarak 4♣ diyemez (3NT'yi aşıyor)

Lebensohl nerede uygulanır? – Take-out kontr'una cevap verirken
– Zayıf 2 açışına atılan take-out kontr'una cevap verirken
– Sanzatu açışından sonra rakip renk ile araya girerse

1NT açışından sonra rakip araya girerse cevapçının 2 seviyesinde söylediği renkler forcing değildir
Açan pas geçer.

2♦	
1NT	□
2♠	→
X	→
3♦	→
3NT	→
3♣	→
3♥	→
3♠	→

: “2♠ oynamak istiyorum” (Transfer edilip pas geçilen eller)
: Davet eli. 4'lü majör olabilir
: Cuebid Stayman. Keser var
: Oynamak için. Keser var
: Zon oynayacak el. Forcing

2♦	
1NT	□
3♣	→
2NT	→
pas	→
3♦	→
3♥, 3♠	→
3NT	→

: 3♣'e transfer
: 3♣ oynamak istiyormuş.
: Stayman. Keser yok
: Davet
: Oynamak için. Keser yok

2♥	
1NT	□
3♣	→
2NT	→
3♦	→

: Oynamak için

Araya giriş rengi ♣ ise Stayman 3♦ ile yapılır

2♣	
1NT	□
3♣	→
2NT	→
3♦	→

Lebensohl 3♣'e transfer
Stayman

Örnekler:

2♠	
X	□
1♠	→
2NT	→
3♥	→

: Lebensohl 3♣'e transfer. Zayıf el. Sonra kendi rengini söyler (veya pas der)
: “İyice bir elim var”. 8 – 11 puan

X	□
2♥	→
2♠	→
3♣, 3♦	→
3♠	→
3♥	→
3NT	→
4♥	→
4♠	→
2NT	→
3♣	→
–	→
3♦	→
3♠	→
3♥	→
3NT	→
4♣	→
4♦	→
4♥	→

: Kendi rengini 2 seviyesinde gösterebiliyorsa gösterir. 0 – 9
: İyi el. 9 – 12 puan
: 10 – 12 Davet ♠ 5'li. (4'lü ise Lebensohl'dan geçer)
: 13♠ puan. Genelde “Ortak ♥'ü durduruyorsan NT de” ifadesidir.
: 13 – 15 Natürel
: Jump cuebid. Açış rengi majörse minörler, 2♦ ise majörler. Zon oynayabilir
: 6'lı ♠. İyi el.
: Lebensohl 3♣'e transfer
: Kötü el. 9♣ OP gösterir.
: Kendi rengine düzeltme
: 10 – 12 Davet. ♠ 4'lü.

Zonda seçimi (4M veya 3NT) ortağına bırakan konuşmalar:

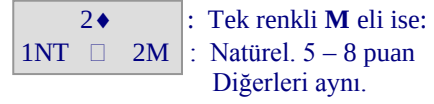
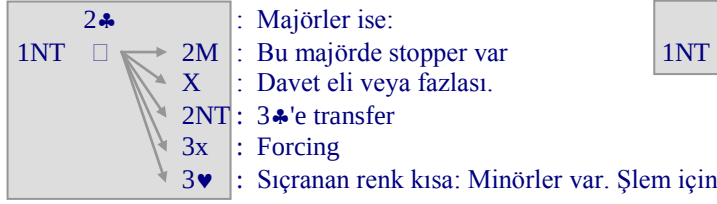
: Lebensohl'dan sonra cuebid: Diğer majör 4'lü, stopper yok
: Lebensohl'dan sonra 3NT: Diğer majör 4'lü, stopper var

2 renkten şlem davetleri:

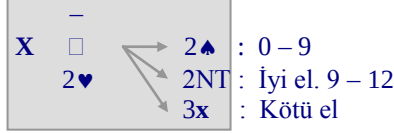
: Bu renk ve diğer majörden (Oyun 2♦ ile açılmışsa 4M : Bu renk ve diğer minör)
: 4 seviyesinde cuebid: minörlerden. (Oyun 2♦ ile açılmışsa 4♦: majörlerden)
: Kontr atan 17...OP ile transfere uymaz. (3♦, 3♥, 3♠ aynı)

X	□
2♥	→
3NT	→
4♣	→
3♥	→
4♣, 4♦, 4♠	→

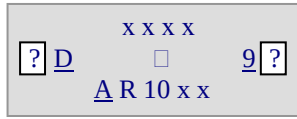
: Cuebid'in farklı amaçla kullanımı:
: Tek renkli el. Şlem daveti
: Durdurmuyorsa en ucuz 4'lü rengini söyler



Alternatif oyun: Lebensohl ters de oynanabilir.



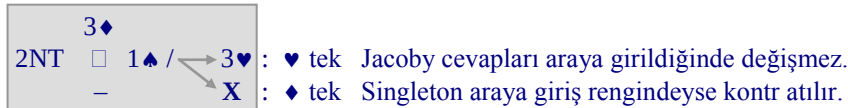
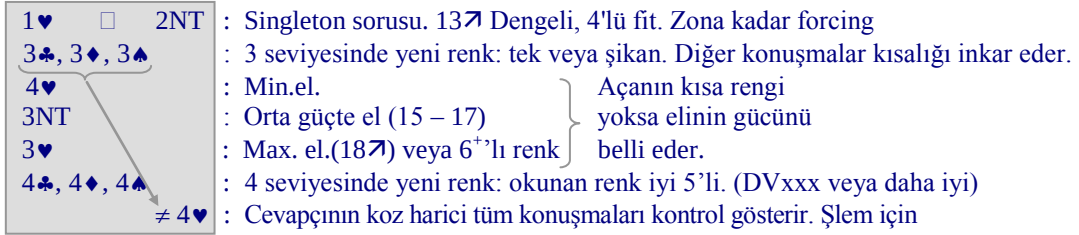
• **Sınırlı Seçim Teorisi :**



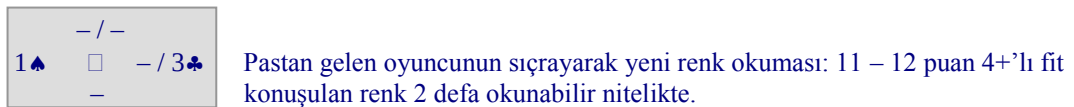
• **SMITH ECHO:**

Atak edenin ortağı, atak rengine apel verememiş olabilir. (mesela 4. kart atak edildiğinde mecburen en büyüğünü koymuştur) Bu durumda deklaranın döndüğü ilk renge büyük marka verirse “atağı beğendim”, küçük kart verirse “atağı beğenmedim” demektir. Aynı şey atak eden için de geçerlidir. Deklaranın eli alıp oynadığı ilk renge atak edenin büyük marka atması “atak rengine israrlıyım, el tutunca gel” demektir. Markanın büyük veya küçük olduğu ele ve yere bakılarak anlaşılır.

• **JACOBY 2NT:**



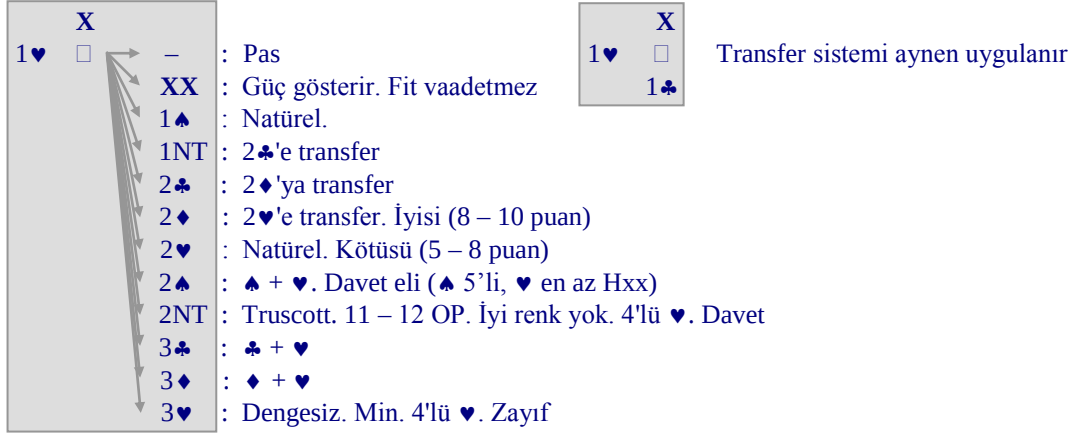
• **KONVANSİYON**



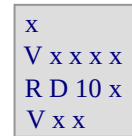
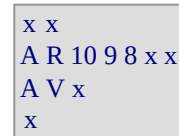
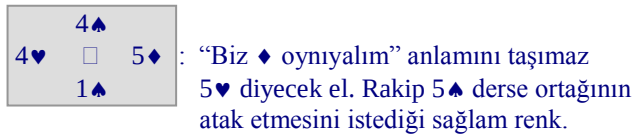
• YENİ TRANSFER KONVANSİYONU:

Majöre araya girildiğinde veya majör ile araya girildiğinde

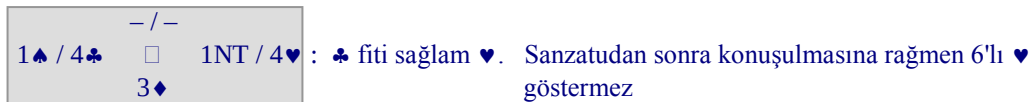
Avantajları: Kontr atana atak ettirilir, az puanla konuşulabilir, atak gösterilir (4'lü olabilen renkle)



- Bir oyuncu çok uzun tek renkli el gösterirse ortağı oynamak için başka renk teklif edemez. Sadece atak rengi gösterebilir



Ortak çok dengesiz el gösterdiği zaman da yeni renk teklif edilmez.



• REVERSE DRURY



Pas geçmiş kişinin, ortağının majör açışına fiti varken 2♣ (2♦) ile cevap vermesi ona gücünü sorar. Açanın kendi rengi dışındaki rebidleri "Kuvvetliyim. Normal açış yaptım." anlamındadır.

1NT ÜZERİNE KONVANSİYONEL KONUŞMALAR:

1NT	□	2♣	: 4'lü majör olmayabilir
2x		2NT	
1NT	□	2♦	: ♥'e transfer
1NT	□	2♥	: ♠'e transfer
1NT	□	2♠	: 2NT'ye transfer. ♣ ağırlıklı el.
2NT	→	3♣	: 5-5 minör, 0-6 puan.
	→	3♦	: 5-5 minör, 13♠ puan.
	→	3♥	: 13♠ puan, 5♣-4♦-3♥-tek ♠
	→	3♠	: 13♠ puan, 5♣-4♦-3♠-tek ♥
	→	3NT	: 13♠ puan, 5♣-4♦-2♥-2♠
1NT	□	2NT	: 3♣'e transfer
3♣	→	pas	
	→	3♦	: 0-7 puan, min. 6'lı ♦
	→	3♥	: 13♠ puan, 5♦-4♣-3♥-tek ♠
	→	3♠	: 13♠ puan, 5♦-4♣-3♠-tek ♥
	→	3NT	: 13♠ puan, 5♦-4♣-2♥-2♠
1NT	□	3♣	: 2 onörlü 6'lı ♣. 6-8 puan. Yan renklerde A-R yok. (varsa 3NT)
1NT	□	3♦	: 2 onörlü 6'lı ♦ " " "
1NT	□	3♥	: 13♠ puan, ♣'den şlem isteği
1NT	□	3♠	: 13♠ puan, ♦'dan şlem isteği
1NT	□	3♥	
3♠			: Kararsız
3NT			: Tutmuyorum

TWO-WAY CHECK-BACK STAYMAN

Davet sekansları: Açanın 1NT rebidi üzerine 2♣ ile yapılır

1♦	□	1♠	
1NT		2♣	: 2♦'ya transfer
2♦		pas	: Natürel: oynamak için
		2♥	: 10-12 puan, 5♠+4♥
		2♠	: 10-12 puan, 5'lü ♠
		2NT	: 3♣'e transfer sonra 3♦ (♠ 5'li)
		3♣	: 6♣+4♠ (♣ 6'lı olmasa 1NT'ye pas derdi)
		3♦	: ♠'den uzun ♦
		3♥	: 5♠+5♥, açış rengi singleton değil
		3♠	: 6'lü ♠, iyi renk.

1♣	□	1♠	
1NT		2♣	
2♦	→	2NT	: 3♣'e transfer
3♣	→	-	: 4♠+5♣
	→	3♣	: 5♠+5♣

1♦ (1♣)	□	1♠	
1NT		2♥	: Natürel: "Pas geç ya da düzelt"
pas			
2♠			
		2♠	: Oynamak için
		3♣	: 5-5, davet
		3♦	: 5-5, davet
		3♥	: 5-5, açış rengi singleton, davet

1♦	□	1♠	
1NT		2NT	: 11-12 davet

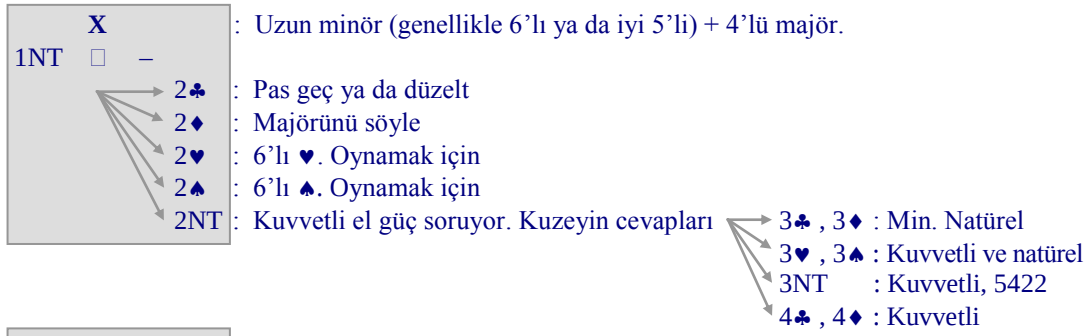
Not: 2 way CBS oynanmıyorsa
2. renkte sıçramak forcingdir

Forcing sekanslar: Açanın 1NT rebidi üzerine 2♦ ile yapılır

1♦	□	1♠	
1NT		2♦	: Zona kadar forcing. "Elini tarif et"
2♥			: 4'lü ♥, 3'lü ♠ yok
2♠			: 3'lü ♠, 4'lü ♥ olabilir
2NT			: 2353, ♦'lar kötü
3♣			: 2344 dağılım
3♦			: 2353, ♦'lar iyi

1♣	□	1♠	
1NT		2♦	
2♥			
2♠			
2NT			: Kötü 5'li ♣
3♣			: İyi 5'li ♣
3♦			: 5♣+4♦

- 1NT açışa kontrun ceza anlamına gelmediği Konvansiyonlar: Landy Multi



X					
1NT	□	2♣	:	Yapaysa	
			:	Stayman	
	X		:	“♣ atak et”	

X					
1NT	□	2♥, 2♠	:	Natürelse	
	2NT		:	Minör sorar	

2♦ / 3♣	:	Tek renkli majör eli ya da 5M + 5m, çok kuvvetli
1NT / — □ — / —	:	Majör sorar
2♥ / 3♦	:	

BASİT SQUEEZE

- Basit bir skuizi gerçekleştirmek için:
Tüm löveleri almanız gerektiğinde hala bir kaybınız olmalı
2 tehdit renginiz ve bunlardan en az birine antreniz olmalı
Tehdit olmayan renkler tehdit renginden önce oynanmalı.
- Tehdit renklerinden sadece birinin antresi varsa, antrenin karşısındaki elde kalacak şekilde bütün alıcılarınızı çekmelisiniz
- Kimi skuiz edebiliriz?
Tehdit renklerinden ikisi de aynı eldeyse sadece bu elin sağındaki oyuncuyu
Tehditler ayrı ellerdeyse, her iki tehdit rengini de kesen oyuncuyu
Öyleyse tehdit renklerinin daima ayrı ellerde olmasını ummalıyız.
- Kesin löve sayınızı 12den çıkarıp (tüm alıcılarınızı çekip rakiplerden birini skuiz etmeden önce) bağışlamanız gereken el sayısını bulursunuz. Örneğin 4♥ oynarken 12 – 9 = 3 el bağışlamalısınız
- Skuiz planı:
Kesin lövelerini say; kaç el bağışlaman gerektiğini bul.
Tehdit renklerini belirle.
Tehdit renkleri aynı elde mi yoksa 2 ele bölünmüş mü? Hangisine antre olduğuna bak.
Alıcılarını çektikten sonra nerde kalman gerektiğini gör.
Birini skuiz etmek için hangi kartları bulundurması gerektiğini düşün.
Renkleri hangi sırayla oynayacağını sapta.
- Squeeze’de bir sürü el yer geçeri bırakılmaz. Bir el, bir yer geçeri yeterlidir

TEMEL BİLGİLER.....	1
BRİÇ ANAYASASI.....	9
OLASILIKLAR.....	10
KONUŞMA KURALLARI.....	11
ATAKLAR.....	12
GENEL BİLGİLER.....	16
DEKLARANIN KART OYUNU TEKNİĞİ.....	20
APEL.....	26
DEFOS.....	33
EL DEĞERLENDİRME.....	34
DEFANSTA KART OYUNU.....	36
SANZATUDA DEFANS.....	40
AÇIŞA CEVAPLAR VE SONRASI.....	41
1 seviyesinde yeni renk sonrası.....	43
Minörle açanın rebidi 1NT ise.....	46
CHECK-BACK STAYMAN.....	48
Açanın rebidi 1 seviyesinde yeni renk ise.....	49
SIÇRAMALI CEVAPLAR.....	49
AÇANIN REBİDİ 2NT İSE.....	50
2 seviyesinde yeni renk sonrası.....	51
3. RENK – 4. RENK.....	53
ZAYIF İFADELERİ.....	56
1 NT AÇISINA CEVAPLAR.....	58
NT DEKLARE EDİLMİŞSE.....	59
JACOBY TRANSFER.....	62
TRANSFER SONRASI.....	63
STAYMAN.....	65
PUPPET STAYMAN.....	67
2NT AÇIŞI.....	68
2♣ AÇIŞI.....	70
INVERTED MİNOR.....	72
TRIAL BİD.....	73
REVERSE.....	74
SPLINTER.....	76
CUEBİD.....	78
JUMP CUEBİD.....	84
MICHAEL'S CUEBİD ve Alışılmadık NT.....	85
KONTR.....	88
Take-out Kontr'u.....	90
Ceza Kontr'ları.....	93
Fit Kontr'u.....	95
Negatif Kontr.....	96
KONTROL KONUŞMALARI.....	100
ŞLEM ARAYIŞLARI.....	101
BLACKWOOD.....	102
VOIDWOOD.....	104
TRUSCOTT.....	105
SÜRKONTR.....	107
ARAYA GİRİŞ.....	110
ARAYA GİRİŞE CEVAPLAR.....	111
ARAYA GİRİLDİĞİNDE.....	112
LEBENSOHL.....	117
Balancing NT.....	118
Smith echo.....	118
Reverse Drury.....	118
Jacoby 2NT.....	119
1NT üzerine konvansiyonel konuşmalar.....	120
Two-way Check-back Stayman.....	120
Basit squeeze.....	121

TEMEL BİLGİLER	1
BRİÇ ANAYASASI.....	10
OLASILIKLAR	11
KONUŞMA KURALLARI.....	12
ATAKLAR.....	13
GENEL BİLGİLER.....	17
Hatırlatmalar.....	19
DEKLARANIN KART OYUNU TEKNİĞİ.....	21
SANZATUDA YER OYUNLARI	26
APEL	27
DEFOS	33
EL DEĞERLENDİRME	35
DEFANSTA KART OYUNU	37
SANZATUDA DEFANS	41
AÇIŞA CEVAPLAR VE SONRASI.....	42
1 SEVİYESİNDE YENİ RENK CEVABI sonrası gelişmeler	44
MİNÖRLE AÇANIN REBİDİ 1NT İSE:.....	47
Check-Back Stayman	49
AÇANIN REBİDİ 1 SEVİYESİNDE YENİ RENK İSE:	50
SIÇRAMALI CEVAPLAR	50
AÇANIN REBİDİ 2NT İSE	51
2 SEVİYESİNDE YENİ RENK CEVABI sonrası gelişmeler	52
3. RENK – 4. RENK	54
ZAYIF İFADELERİ.....	57
1 NT AÇIŞINA CEVAPLAR	59
SANZATU DEKLARE EDİLMİŞSE	61
JACOBY TRANSFER	64
TRANSFER SONRASI	65
STAYMAN	67
Puppet stayman	69
2NT AÇIŞI	70
2♣ AÇIŞI	72
INVERTED MINOR.....	74
TRİAL BİD	76
REVERSE	77
SPLINTER	79
CUEBID	81
Jump cuebid.....	87
MİCHAEL’ S CUEBİD VE ALIŞILMADIK SANZATU.....	88
KONTR.....	91
Take-out kontr’u.....	93
Ceza kontr’ları	96
Fit kontr’u (support double)	98
Negatif kontr	99
KONTROL KONUŞMALARI	103
ŞLEM ARAYIŞLARI	104
BLACKWOOD	105
TRUSCOTT	108
SÜRKONTR VE GELİŞMELER	110
ARAYA GİRİŞ	113
ARAYA GİRİŞE CEVAPLAR.....	115
ARAYA GİRİLDİĞİNDE	116
LEBENSOHL.....	121
JACOBY 2NT:.....	122
YENİ TRANSFER KONVANSİYONU:.....	123
REVERSE DRURY	123
TWO-WAY CHECK-BACK STAYMAN	124
BASİT SQUEEZE.....	125