BRİÇTE MUHAKEMENİN ÖNEMİ

Briç Baştan sona muhakeme oyunudur. Hangi sistemle oynarsanız oynayınız, uyguladığınız konvansiyonların içine muhakemenizi katmanız gerekir. Sağlıklı Muhakemenin yerini hiçbir şey tutamaz. İlk başta Elinizi değerlendireceksiniz. Puanlarınızı, puanlarınızın yerini, partnerinizin eliyle koz tutuşu olup olmadığını, kısa yerinizdeki puanları, Rakip koz puanlarını ve o puanların o rengi okuyan rakibin sağında veya solunda olmasını değerlendirmeniz gerekir. Oynadığınız turnuva sistemini muhakeme edeceksiniz. Her sistemin kendine özgü taktikleri vardır. Bazı sistemlerde Risk almadan sonuca gidemezsiniz, bazılarında zon ve şilemin getirisi büyüktür, bu nedenle bu tür turnuvalarda zon ve şilemi ilan ederken Risk alacaksınız. Oynadığınız boardun muhakemesini yapacaksınız. İlk başta zon durumuna bakıp Deklereleri ona göre yapacaksınız. Rakibin muhakemesini yapacaksınız. Agresif olup olmadıklarını değerlendireceksiniz. Rakip "Gorenci" mi? "Pokerci" mi? Part-skorları konturlarlar mı, savunmaları nasıldır? Bütün bunları değerlendireceksiniz. Partnerinizin muhakemesini yapacaksınız. Düşük puanlarla oyun açar mı? "Sağlamcı" mıdır? Mutlaka bilmeniz gerekir. Salonun Genel durumunu gözden geçireceksiniz. Puan durumunuza, dağılımın dengeli olup olmadığına ve rakiplerin Deklerelerine bakarak elinizin sınırlarını çizeceksiniz. Hangi bölgede olduğunuzu tayin edeceksiniz. (Part-skor, zon, şilem v.s.) Bütün bu konularda Partnerinizle birbirinizi zaman zaman uyaracaksınız. Bazı Örnekler:

- İkili turnuvadasınız, skorlarda sıralama önemliyse: Risk Alacaksınız. Preemptive Deklere vereceksiniz, rakibi rahat bırakmayacaksınız. Rakibi yanlışa yönlendireceksiniz. Rakibin kozundan puanlarınız varsa Deklereyi alttan alacaksınız. Tehlikeyi çabuk okuyacak ve "yatacaksınız." Part-skor mücadelelerinde -200 vermeyeceksiniz. Misfid pozisyonda Deklereyi en kısadan keseceksiniz. Rakibin Part-skorlarının batacağını görüyorsanız Kontur atmaya çekinmeyeceksiniz. (Ancak bunun için de Savunma Sisteminizin çok gelişmiş olması gerekir.) Rekabet konuşmalarında Toplam Löveler Kanununu dikkate alacaksınız. Ama yine de Briçte en geçerli kanunun Orman Kanunu (Kanunsuzluk) olduğunu unutmayacaksınız. Fazla yaptırmayacaksınız. Rakibin uzun kağıdı varsa üzerine kaçabileceği kartları hemen alacaksınız. Açılışta kayıp atak yapmayacaksınız. Dealer olduğunuzda önce ilan ettiğiniz Kontratın uygunluğuna bakınız. Daha sonra "ideal Kontrat ne olmalıydı" ona bakınız. Eğer kötü yerdeyseniz telafi etmenin, hatta kâra geçmenin yoluna bakacaksınız, bunun için Kontratı riske edebilirsiniz, çünkü zaten kötü yerdesiniz. Salonda herkesin 420 alacağı bir boardda 400 almanın hiçbir önemi yoktur. O halde zayıf da olsa 420, hatta belki 430 alma ihtimali varsa batma pahasına bunu değerlendireceksiniz. Mesela :

♠ARxxx	PARTNER	SİZ	♠Dxx
♥Rxx	1 Pik	1 NT	♥Dxxx
♦Rx	3 NT	Pass	♦xx
♣AVx			♣DT9x

Böyle bir elle 3 NT'ya geldiniz. Atak Karo x. Yerden Ruayı koydunuz ve kazandınız. Dağılıma bakıyorsunuz. Uygun Pik dağılımına 4 Pikin batarı yok. Eğer Tr empası tutar ve eldeki 4. Tr değerlendirilirse 5 Pik de olabilir. Ancak Tr Empası tutuyorsa 3 NT'nun olması ancak Tr Rua'nın solda 2' li olmasına veya rakibin oturmasına bağlıdır. Ancak öyle bile olsa 4 Pik oynayanların oyunu zaten bir fazla olur. O halde ne yapmak gerekir. Sanzatudan bir fazla löve arayacağız. Bulabilirsek En kötü durumdan En iyi duruma geçmiş olacağız. Yerden bir küçük kör geliriz. Kör Ası sağımızdaysa ve Rakip Asla almazsa (onör ezmek isteyebilir.) 10 sayıyla en iyi sonucu almış oluruz. Kör Asını alıp da karo dönerse Kontrat Karo sayısına bağlı olarak birkaç batabilir. Eğer Tr. empası tutuyorsa bien olan Kontratı batırdım diye üzülmenize gerek yok. Kontratı yapsanız bile o boarddan zaten sıfır çekecektiniz. Başka bir Örnek:

♠ARxxx	SİZ	PARTNER	♠DVx
♥ADx	1 NT	3 NT	♥Rxx
♦Dxx			♦Axxx
♣Dx			♣xxx

Beşli Pik ile her nedense 1 NT açtınız. (Yanlışlıkla veya benim gibi ortağınızdan umudu keserek ve biraz da kızarak.) 3 NT Kontratına Solunuzdan Karo x atağı geldi. Karo Asını koyarsanız hemen 9 löveye ulaşıyorsunuz. Ancak İ.M.P. usulü oynuyorsanız. Hemen 9 löveyi alıp çıkacaksınız. Sıralama sistemli oynuyorsanız önce bir dağılıma bakacaksınız. Bu board hemen bütün masalarda 4 Pik oynanır. Peki 4 Pik olur mu? Karo Rua Sağda ise olur. Peki Karo Rua Sağda ise 3 NT olur mu? Ası basarsanız olur. Ama faydası olmaz. 20 sayıyla en kötü olursunuz. O nedenle Atağı Karo Damına çekeceksiniz. Atak Karo Rua yanından yapılmışsa 1 löve fazla ile aleyhinize olan durumu lehinize çevirebilirsiniz. Ayrıca Karo löve sağda olsa bile rakibin karoya devam etme ihtimali de vardır. Trefli dönerse olan zonu batırmış olursunuz, ancak hiçbir şey kaybetmezsiniz. Yukarıdaki örnekte olduğu gibi zonu yapsanız bile o boarddan zaten sıfır çekecektiniz.

Oynadığınız Kontratı Konturlu oynayıp oynamadığınız da önemlidir. Eğer Sıralama sistemiyle oynadığınız bir turnuvada ilan ettiğiniz kontratı rakip konturlamışsa fazla yapmak için % 1 dahi olsa risk almayın, çünkü hiçbir faydası olmayacaktır. (Eğer Kontur atan rakibin eli başkalarının da kontur atacağı kadar güçlü ise o zaman tekrar düşünün.) Zaten rakip kontr ile sizi en iyi yere getirmiştir. İ.M.P. sistemiyle oynuyorsanız; getirisini, götürüsünü hesaplayarak Risk alabilirsiniz. Çünkü orada büyük sayıların önemi vardır.

Şöyle bir Örnek verelim.

♠T7652	SİZ	**♠RV8**	1. RAKİP	♠AD943	PARTNER	2. RAKİP
♥Ax	1 Pik	♥RDV8	D	♥xx	4 Pik	Pass
♦ARDxx	Pass	♦V76	D	♦xx	Pass	Pass
♣x		♣ARD		♣xxxx		

Böyle bir dağılımda nasıl olsa konturlu oynuyorum, kontratı yapayım yeter derseniz kaybedersiniz. Böyle bir board her masada farklı kontrata gelebilir. Rakip açısından çok şanssız olan bu dağılımı en iyi şekilde değerlendirmeniz gerekir.

- Takım maçındasınız ve Sonuçlar İ.M.P. ile değerlendirilecekse: Burada büyük sayıların önemi vardır. Rakiplerinizi geçmenizden ziyade ne kadar geçtiğiniz önemlidir. Bu nedenle büyük sayılar için risk alınır. Bir fazla yapmak için veya koz zonu yerine Sanzatu zonu için Riske girilmez. Majör kozda sekiz koz bulunca artık Sanzatuyu düşünmeyiniz. Bunu ilke edininiz. Bu ilke iyice yerleştikten sonra istisnalarını düşünürsünüz. Mesela dengeli dağılımlarda puanlar kozun dışındaki renklerdeyse, Kozdan 3 löve verme ihtimali varsa Sanzatuyu düşünürsünüz. Aynı şekilde İ.M.P. ile değerlendirme yapılan maçlarda yüksek kontratlara karşı yapılan defansta amaç Kontratı batırmak olmalıdır. Kontratı batırmak için agresif ve Riskli açılışlar yapılmalıdır Deklerelerden rakibin puanını zon için yeterli görüyorsanız Dam, Rua ve hatta As altından kayıp atak yapabilirsiniz. Partnerinizin veya kendinizin Çaka ihtimallerinizi değerlendireceksiniz.

  Mesela:

♠ Dx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠ xx	RAKİP
♥ADxxx	1 Kör	1 NT	Pass	♥ VTxx	2 Kör (Transfer)
♦Vxx	Pass	2 Pik	Pass	♦ Txxxx	4 Pik
♣Axxx	Pass	Pass	Pass	♣ Rx	

  Bu Deklerelerden sonra bu Kontrat ancak Tr Rua atağına batar. Çatala gitme ihtimaliniz de var. O nedenle İ.M.P. ile değerlendirilecekse oyunu batırmak için agresif atak yapacaksınız.

- İkili turnuvadasınız ve sonuçlar İ.M.P. ile değerlendirilecekse: Takım maçı mantığıyla hareket edilir. Mesela şöyle bir dağılımla karşı karşıyasınız:

♠Rx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠ Axxx	RAKİP
♥Axxx	1 Karo	Pass	1 Kör	♥ RDVx	Pass
♦ATxxxx	4 Kör	Pass	Pass	♦ x	Pass
♣V				♣xxxx	

  Atak Karo Rua : Oyuna nasıl devam edersiniz?

- Oyunu iki şekilde oynayabilirsiniz. Birinci yol Bir trefli verip, gelecek muhtemel koz atağından sonra çakalarla 7 koz lövesi, 2 Pik lövesi ve bir Karo lövesiyle 10 löve alıp Kontratı yapmak. Bu yol daha sağlam göründüğünden dolayı -ki, hemen hemen hiç batarı yoktur- İ.M.P. ile değerlendirilecekse bu şekilde oynanmalıdır.

- İkinci yol ise Karoları sağlamaya gitmektir. Bu şekilde 2 artı löveye ulaşmak mümkündür. Bu nedenle sıralama sisteminde bu yol tercih edilmelidir. Karoların dengesiz dağılımına Kontrat batacaktır. Ama sıralama sisteminde bu risk göze alınmalıdır. Ancak unutmamanız gereken bir husus daha vardır: Hangi şekilde oynayacaksanız baştan karar verin, oyunun ortasında fikir değiştirmeyin. Dereyi geçerken at değiştirmeyin.

- Oynadığınız boardun zon durumunun muhakemesi: Zon durumu Turnuva sistemiyle beraber değerlendirilir. Mesela siz zondasınız. Part-skor mücadelesi yapıyorsunuz. Rakip agresif, menzile girdiğinizde mutlaka Kontr atarlar. Vereceğiniz –200 Sıralama sisteminde size çok kötü olacaktır. Aynı boardu İ.M.P. sistemiyle oynuyorsanız durum değişir. Rakibin muhtemel bir 120-140 sayısına karşılık 200 vereceksiniz. Fazla kayıp değildir. Üstelik bu sistemde rakip için de Kontr atmak kolay değildir. İyi bir gününüzde zon da yapabilirsiniz. Ayrıca Rakibin zon veya şilemine karşı baraj yaparken de zon durumuna göre alacak ve verecek muhasebesini yapacaksınız. Diyelim ki İ.M.P. sistemiyle ikili oynuyorsunuz ve zondasınız. Zon bağlamak için bir lövelik eksik puanınız var. Part skor oynarsanız 140 alacaksınız. Zon ilan edip 1 batarsanız 100 vereceksiniz. 240 zararınız olacak. Kontur da gelirse 340 zararınız olacak. Eğer zon yaparsanız 620 sayı alacaksınız. 620-170=450 sayı zon ilan ettiğiniz için kârlı olacaksınız. Bu hesaba rakipleri, Salonun durumunu, kendinizin ve partnerinizin oyun gücünü (abartmadan), Deklerelerden gelen muhtemel artıları da ekleyeceksiniz.
  Mesela: Herkes zonda :

♠xx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠x	RAKİP
♥Axx	1 Tr	1 Pik	D	♥VTxx	Pass
♦AVx	2 Tr	Pass	2 Pik	♦RTxx	Pass
♣Axxxx	3 Tr	Pass	?	♣RDxx	

Bu Deklereden sonra ne diyeceksiniz? 3 NT için Pik Stoperi sordunuz. Partner mecburen bir kez daha 3 Tr dedi. 5 Tr olma ihtimali az, ama mümkün. Batarsanız. 100 veya 200 vereceksiniz. Yaparsanız, 600 sayı alacaksınız. İşte burada turnuvanın sistemini düşünerek karar vereceksiniz. Sıralama sisteminde Part skor oynayın, Eğer Parnerinizin oyunu iyiyse zaten diğer masalardan fazla yapacaktır. Skor sizin için en iyi olmasa bile iyiler arasında olacaksınız. Eğer İ.M.P. sistemiyle oynuyorsanız, o zaman zonu zorlayın, çünkü getirisi büyük olacaktır.

- Bölge Muhakemesi: Partneriniz oyun açtı, cevap verdiniz, Partnerinizin rebidinden sonra sizin açınızdan hangi bölgede olduğunuz konusunda durumun az-çok netleşmesi gerekir. Part-skor bölgesindeyseniz en uygun Kontratı tayin edip Deklereyi kesin. Zon bölgesindeyseniz bunu ortağınıza 3. renk, 4. renk, Yeni Minör Forsingi, Çek-bek gibi en uygun konvansiyonla bildirin. Şilem bölgesindeyseniz yine bunu ortağınıza bildirin ve cue-bid gibi ortağınızın asla pass geçemeyeceği Deklereler verin. Zon ile Şilem arasında (yani 5 Bölgesinde) iseniz ve Rakip baraj yapıyorsa Forsing Pass ile partnerinize bildirin.

- Rakip Muhakemesi: Rakiplerinizi tanımanızın çok faydası vardır. Agresif olup olmadıklarını, Part-skor mücadelelerinde kontr atıp atmayacaklarını bilmeniz önemlidir. Aynı şekilde "Gorenci" tabir edilen oyuncular turnuvalarda çok önemlidir. Turnuva sonucunu büyük ölçüde onlar tayin ederler. Bu oyunculara Kontr atarken iki defa düşünün. Genellikle Deklereleri kendileri için de net olmadığından kötü Kontratlara gelirler, Ancak atacağınız Kontr, bazen Kontratı düzeltmelerine yardımcı olur, bazen oyunu kurmalarına yardımcı olur. Kötü Kontrata gelmiş rakibin kontursuz oynaması da iyidir. "Gorenciler" karşısında Preemptive Deklereler verirseniz çok etkili olur, Rakibin Dekleresi dağılır. Bu nedenle özellikle lehte zon durumunda Preemptive Deklere kalıplarını zorlayın. (Herkese Hayırlı Rakipler!)

- Puanları sayarken de muhakemenizi kullanınız. Sanzatu Kontratlarında Dam, vale, hatta onlu ve dokuzlular değerliyken; koz oyunlarında Aslar, Rualar ve uzunluk/kısalıklar değerlidir. Koz oyunlarında Puan hesabı yaparken Asları 5'er puan olarak sayınız. (Mustafa İlker Gürkan'ın tavsiyesi) Sanzatuda ise Dokuzlu ve onlulara puan veriniz. Sekans kâğıtlara extra puan veriniz. Mesela :

♠Vxx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠xx	RAKİP
♥DVx	Pass	Pass	1 NT	♥ARx	Pass
♦RDxxx	2 Tr	Pass	2 Karo	♦ATxx	Pass
♣xx	2 NT	Pass	?	♣RDxx	

Böyle bir elle hiç düşünmeden Pass geçiniz. Sanzatu Kontratı için puanınız azaldı. Koz Kontratı için değerli bir eliniz var.

♠RVxx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠DTx	RAKİP
♥RTxx	Pass	Pass	1 NT	♥DVx	Pass
♦Dxxx	2 Tr	Pass	2 Karo	♦RVx	Pass
♣xx	2 NT	Pass	?	♣RDVT	

Böyle bir elle ise daha az puan olmasına rağmen Sanzatu Kontratı için puanlarınız daha değerli, 3 NT' ya tamamlayınız.

♠RVxx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠DTxx	RAKİP
♥RTxx	Pass	Pass	1 NT	♥DV	Pass
♦Dxxx	2 Tr	Pass	2 Pik	♦RVx	Pass
♣xx	3 Pik	Pass	?	♣RDVT	

Böyle bir elle Pass geçiniz. Eğer İ.M.P. sistemiyle oynuyorsanız 3 NT'ya bağlayınız. Partnerin eli dengeliyse Pass geçer, dengesizse 4 Pike düzeltir.

Bazı kartlara extra puan verirken objektif olun, dağılımdan veya Deklerelerden dolayı bazı kartların da puanlarını düşün. Mesela solunuzdaki rakip Pik Deklere ediyorsa ve sizde de Pik onörleri varsa sizin onörlerin ezilme tehlikesi vardır. Bu nedenle o puanları sileceksiniz. Ancak Partnerinize Pik stoperi sorma imkanınız varsa sorun. Parnerinizde stoper varsa sizin pik onörleriniz yeniden değer kazanır.

Muhakemenin alt ve üst sınırları yoktur. Zekanızı ve deneyiminizi karıştırıp kullanacaksınız. Mesela:

♠ADxxx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠RTxxx	RAKİP
♥Axx	-	-	Pass	♥xx	Pass
♦xx	1 Pik	D	RD	♦ADTxxx	2 Tr
♣xxx	Pass	Pass	3 Tr	♣--	4 Tr
	Pass	Pass	?		

Partneriniz oyunu açtıktan sonra devamlı Pass geçiyor. Demek ki 3.den az puanla oyun açmış. Sağınızdaki Rakip Takeout Konturu atıyor, Solunuz ise devamlı Treflileri okuyor. Büyük ihtimalle Karo Puanları sağınızda Hele ortağınızda Kör kontrolü varsa Karo Puanları mutlaka sağınızda. O zaman da 6 Pik, belki 7 Pik hiç de uzak bir ihtimal değil. Yapacağınız şey 4 Kör Dekleresi ile kör kontrolü sormak ve Partnerinize Key-kart sordurmak.

♠ADxxx	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠RTxxx	RAKİP
♥Axx	-	-	Pass	♥xx	Pass
♦xx	1 Pik	D	RD	♦ADTxxx	2 NT*
♣xxx	Pass	3 Tr	4 Tr	♣--	Pass
	4 Pik	Pass	?		

* Minörler.

Bu defa durum tersine döndü. 5 Pik bile garanti değil. Sol 2 NT ile minörleri tercih ettiği halde 4 Tr Dekleresine Kontr atamadı. Demek ki puanları Karo renginde. Bu durum da sizin ortaklığınız aleyhine bir dağılım olduğunu gösteriyor.

DEKLERELERDE BALANS AYARI

Briçte Deklere aşamasında iki ortak için dikkat edilmesi gereken 3 Risk vardır.

- Fazla yükselmek (Maceracılık).
- Kötü bir Kontrata oynamak (İsabetsizlik).
- Zon (Ya da Şlem) oynamak varken yarı yolda durmak (Pasifizm).

İşte bunlardan korunmak için akılda tutulması gereken 4 yasa var. Üç öldürücü hastalığın aşılarıdır bunlar.

1. YASA: Sizin puanlarınızla ortağınızın sahip olabileceği en fazla puanın toplamı yeterli değilse zon umudu yoktur. O zaman fazla karıştırmadan en ekonomik Kontratı bulmaya çalışmakla yetinin.

2. YASA: Sizin puanlarınızla ortağınızın sahip olabileceği en fazla puanın toplamı yeterliyse zon umudunuz vardır. O zaman sıçramadan ekonomik Deklereler vererek zon araştırması yapın.

3. YASA: Sizin puanlarınızla ortağınızın sahip olabileceği puanların en azı zon için yeterliyse zon muhakkaktır. Kendiniz zon ilan etmezseniz, forsing bir konuşma yapın. Partnerinizin Pass geçemeyeceği Deklereler verin. Zon için en uygun ve en emniyetli kontratı araştırın.

4. YASA: Zon umudu varsa ya da zon muhakkaksa açık bir natürel konuşma bulamıyorsanız, daima bir "yeni renk" göstermeyi düşününüz. Yeni rengin anlamını partneriniz anlasın veya anlamasın, (isterse yeni rengin anlamı da olmasın!) pass geçmesi mümkün değildir.

Dikkat: Rakiplerin müdahalesi modern bric'in en karmaşık bölümüdür. Günümüzde hiçbir briçci Deklere esnasında sizi rahat bırakmaz. Bu nedenle Deklere sisteminizi buna uygun hale getirmelisiniz. Bazen pas veya Kontr diyerek de en ekonomik Kontratı bulmuş olabilirsiniz. Vereceğiniz bütün Deklerelerin bir amacı olmalıdır.

Yukarıdaki Bu 4 Yasa bizi çok önemli bir kurala götürmektedir.

Yani:

BÖLGELER KURALI.... Hangi bölgedeyiz?..
Part skor bölgesinde mi?
Zon bölgesinde mi?
Şlem bölgesinde mi?

Önce buna karar vereceğiz!...

Bütün gelişmeleri konusunda tam bir bilgiye ve ortaklık anlaşmasına sahip olmadığınız hiçbir konvansiyonu kullanmayın. Transfer ve Stayman dahil. Biz naturel Deklereye öncelik verilmesini öneriyoruz. Konvansiyon kullanacaksanız net ve dakik olan konvansiyonları kullanın. Uzun, karmaşık, can sıkıcı artifisiyel (forsing-konvansiyonel) sistemleri istemiyoruz. Konvansiyonlar dakikdirler, çok net bilgi verirler. Ancak;

- Hasımlara da bilgi verirler (Üstelik ortak da unutmuş olabilir.)
- Bütün durum ve olasılıkları da kapsadıkları söylenemez.
- Akılda tutulmaları da oldukca zordur. En büyük ustalar bile (artifisiyel sistemler için) en azından 5x5=25 gibi refleks halinde, oyunun en heyacanlı anında hatırlayamadıktan sonra artifisiyel sistemlere yönelmeyin diyorlar.
- Ayrıca brici zevkli kılan şey; çok değişik durumları kendimizin keşfetmesi, yaratıcılığımızı brice katmamız ve nasıl bir konuşma yapacağımıza kendimizin karar vermesidir. Muhakeme yapabilme yeteneğimizi geliştirmemizdir. Doğru muhakeme yapacağız ve nasıl bir konuşma yapacağımıza kendimiz karar vereceğiz. Briçte: Konvansiyonların suistimali kadar ortaklıkların başını belaya sokan başka bir şey yoktur. Ancak Natürel Deklere derdimizi yeterince anlatamıyorsa artisfiyel Deklere ilaçtır.

Konuşmamızın anlamı şu üç seçenekten biri olmalıdır.

- Cesaret kırıcı - Teşvik edici - Forsing ve/veya emredici!

Her Deklereyi verirken "Ben şimdi ne yapıyorum/söylüyorum" diye düşünmeliyiz. Eliniz teşvik ediciyken cesaret kırarsanız, Forsing yapmanız gereken yerde teşvik etmekle yetinirseniz..... sakın kimseye ortağınızın çok sinirli olduğunu söylemeyin. Siz söylenecekleri hak ediyorsunuz. Hangi bölgede olduğunuza karar verdiyseniz. En kısa yoldan Kontratı söyleyiniz yada pass deyiniz.

Briçde her eli anlatabileceğiniz bir Deklere sistemi yoktur. Bu nedenledir ki Hiçbir konvansiyon yada ortaklık anlaşması muhakemenin yerini tutamaz. (Mustafa İlker Gürkan'ın "Dolunay isimli eserinden alınmıştır.)

Briçde en önemli Deklere Pass'dır. Başınızın hem partnerinizle, hem de rakiple belaya girmesini istemiyorsanız Pass geçmesini biliniz. Elinizi anlattığınız bütün Deklerelerde eğer konuşmak zorunda değilseniz Pass geçiniz. Özellikle Rakibin Preemptive oyun açışından sonra iki Pass ile Deklere önünüze gelirse eliniz çok iyi olmadıkça Pass geçiniz. Deklereye girerseniz üçlü seviyede Deklereye gireceğiniz için seviyeyi belirlemeniz mümkün değildir. Ancak iyi elle Deklereye gireceğinizi partneriniz bilirse kaptan olarak kendisi seviyeyi yaklaşık olarak belirleyebilir. Rakibin Preemptive Dekleresinden hemen sonra iseniz elinizi bir an önce göstermeniz için elinizde birşeyler varsa hemen Deklereye girmeniz gerekir.

BRİÇTE STRATEJİ

Briç çok güzel bir ortaklık oyunudur. İyi anlaştığınız bir parneriniz varsa oyunun tadına doyum olmaz. Partnerinizle anlaşamıyorsanız, güzelim Briç işkenceye dönüşür. Anlaşmadan kastettiğim sadece Deklereler değildir. Her konuda anlaşmak gerekir. Bazı oyuncular vardır, Çok iyi briççidir, ama çok kötü Partnerdir. Etrafınıza bakın, onlardan hemen birkaç tane görürsünüz.

Bu nedenle :

- "Haydi, Bugün de böyle olsun" diyerek anlaşamayacağınız oyuncularla ortak olmayınız. Hem size, hem parnerinize, hem de Bricin kendisine yazık.
- Partneriniz dışında birisiyle oynamak zorunda kalırsanız, Stayman, transfer, RKCB, Takeout ve Negatif Kontur gibi temel konvansiyonlar dışında kalanını natürel olarak oynayınız ve bu konuda anlaşınız.
- Partnerinize arada bir iltifat ediniz, bütün insanlar iltifattan hoşlanır.
- Bir turnuva iyi gidiyorsa daha sağlam ve "herkes gibi" oynayınız.
- Bir boardu oynarken oyunu kurduysanız, tempoyu hızlandırınız. Rakibin motivasyonunu bozunuz. Tersi durumda tempoyu yavaşlatınız. Tabii ki hoşgörü ve Oyun kuralları içerisinde.
- Yine Kurallar içerisinde acımasız olunuz. Merhametinizi başka alanlarda gösteriniz.
- İkinci boarda başladıysanız, bir önceki boardu nasıl oynasaydım daha iyi olurdu diye düşünmeyiniz. Biten boardu bittiği yerde bırakınız.
- Oyun içerisinde Partnerle ve rakiple asla tartışmayınız.
- Defansta Atak yaparken mutlaka Kapalı atak yapınız. (Aydoğan Hoca gibi bir defa cezalandırılırsanız, bir daha unutmazsınız.)
- Deklerelerde ve oyunda bir usulsüzlük olduğunu düşünüyorsanız, Direktöre müracaat ediniz. Asla rakiple tartışmayınız.
- Direktörün söylediklerini tam anlayınız, hakkınızı veya cezanızı iyice öğreniniz.
- Yorgun oyuna başlamayınız. Uzak bir yere gidiyorsanız, Turnuva başlamadan bir saat önce orada olunuz.
- Bir boardu oynadıktan sonra, onu hemen unutunuz. Boardun Dağılımını, yaptığınız hataları düşünmeyiniz, oyuna küsmeyiniz. Enerjinizi ve dikkatinizi yeni boarda yönlendiriniz. (Benim en zayıf tarafım. M.İ.)

Bundan sonraki bölümlerde kullandığımız sistem ve konvansiyonları anlatacağım. Bunu yaparken bazı konvansiyonları beğenmeyenler veya sistemine uygun olmayanlar için bazı alternatif konvansiyonlar da anlatılacaktır. Bizim sistemimiz Temelde Forsing Sanzatu Sistemine dayanmaktadır. Gold-Way tutuşları, Drury ve limite Deklereler buna bağlı olarak gelişmektedir. Hangi sistemle oynuyorsanız oynayın, ama kullandığınız sistemi tam öğrenin. En basit sistem bile sistemsizlikten iyidir. Ortağınızın kapasitesi yetersizse karmaşık sistemlerle oynamayın, mümkün olduğunca basit oynayın. Kapasitesi iyi bir partneriniz varsa mümkün olduğunca artisfiyel Deklere kullanın.

OYUN AÇIŞLARI

Dengeli ellerle 13+ HCP puanla 1 seviyesinde oyun açılır. Cevapçı Değerlendirme yaparken bunu her zaman göz önünde bulunduracaktır. Üçüncüden veya Dördüncüden Oyun açan da ortağında 12 HCP olabileceğini unutmayacaktır. Dengesiz ellerle ise açmak için gereken asgari puan 10'a kadar düşebilir. Elimizde Beşli majör varsa o renkle, yoksa uzun minörle oyunu açarız. Minörlerin sayısı eşitse, 4-4, 5-5, 6-6 minörler varsa karoyla; 3-3 minörler varsa Trefli ile oyunu açarız. Majörlerin ikisi de 5+ ise eşitlik halinde puan ne olursa olsun Pikle açılır. Kör lehine 6-5 dağılım varsa ben yine Pikle açılmasını tavsiye ediyorum. Ama tersini iddia edenlerin de haklı gerekçeleri vardır. Bir majör ve bir minörü olan iki renkli ellerde ise yine majörle açılır. Minör 6'lı hatta 7'li bile olsa majörle açılır. Daha sonra devamlı diğer renk okunur.

Üçüncüden açışlarda disiplinsiz açışlar yapılabilir. Hatta oyunu açmak için bütün imkanlar zorlanmalıdır. Zayıf ellerle Eğer majör renk yoksa üçüncüden minörle açmak gerekiyorsa yukarıdaki kuralları bir tarafa bırakıp onör puanlardan zengin minör renkle oyunu açmak gerekir. Ortağınız üçüncüden oyun açmışsa zayıf açmış olabileceğine her zaman dikkat edeceksiniz. Üçüncüden Preemptive açışlar da yine disiplinsiz olabilir. Mesela İki Asla Preemptive açış, Diğer majör 3 kart olduğu halde zayıf majör açışı, 6'lı renkle 3'lü açış, 5'li majörle Multy açışı gibi.

Dördüncüden açışlar da istisnai dağılımlarda zayıf olabilir. Mesela Puanlar renklerinde iki majörlü el veya Kapalı Tek majör renkli el gibi. 4.den zayıf elle ve özellikle Pik kozuna hakim değilken oyunu açmamak gerekir. Ayrıca 10+ HCP ile Preemptive açış yapmamalıdır. 3.den veya 4.den 10 HCP'ı olmayan iyi ellerle Preemptive açış yapmalıdır. Partnerimiz Dördüncüden Preemptive açış yapmışsa ondan iki defans lövesi beklemek hakkımızdır. Üçüncü veya Dördüncüden oyunu açanın ortağı kendi elini mümkün olduğunca net bildirmelidir. Bu gibi durumlarda Oyun açanın Kaptan olmasında fayda vardır. Majör açışı yapılmışsa ve şartları varsa DRURY Konvansiyonu uygulanır. Bu durumda artık Kaptan Cevapçıdır. Uyguladığınız sistem mükemmele yaklaştıkça Üçüncüden veya Dördüncüden yapılan Disiplinsiz açışlar da zamanla sisteminizle bütünlük sağlayarak Disiplin haline gelir.

SANZATU AÇIŞLARI: Sanzatu açışlarını 15-17 olarak oynuyoruz. Beşli majörle veya 5-4 renkle Sanzatu açmıyoruz. Bazı dağılımlarda 6'lı minör renkle Sanzatu açılabilir. Double Renklerde birer Rua varsa atağın kendisine gelmesini istiyorsa ve minör kapalıysa Sanzatu açmak gerekir. Sanzatu açışını takip eden sekanslar hem kolay, hem de çok net olduğundan mümkün olduğunca çok Sanzatu açmak gerekir. (Burada 12-14 HCP dengeli ellerle Sanzatu açılışı yapılan Presession Club adı verilen sistemle ilgili -tam bilmediğim için- açıklama yapmayacağım. Ancak gittikçe yayılan bu sisteme karşı savunma yapılabilmesi için bu sistemi öğrenmemizde çok büyük yarar vardır.)

TRANSFER: Bricin "olmazsa olmaz" konvansiyonlarından biridir. Sanzatu Açışlarını 15-17 HCP ile, 5'li majör rengi olmayan, 5'li minörü olduğu zaman da başka 4'lü rengi olmayan ellerle yapıyoruz. Partnerin Sanzatu açışlarında en az beşli majör renkle transfer yaparız. Transfer yapmak için puanın önemi yoktur. Elimizin durumuna göre Jacoby veya Texas transfer yaparız. Her iki majör de 5'li olduğu zaman 0-5 puanla daha iyi olanı transfer edip bırakırız. 7-8 puanla ucuzu transfer edip, pahalıyı 2 seviyesinde söyleriz, 10+ puanla ise pahalıyı transfer edip ucuzu 3 seviyesinde söyleriz. Sanzatu açışlarında kaptan cevapçıdır. (6 veya 9 HCP olduğu zaman puanların dağılımına, Turnuva sistemine göre hareket edebilirsiniz.)

Minör renklerde ise puan 0-6 ise, 6+lı renklerin transferi 2 NT ile yapılır. Açıcı zorunlu 3 Tr der. Cevapçı Pass geçer veya 3 Karoya düzeltir. Kaptan yine cevapçıdır. Aynı puan, ancak 5'li minör transfer edilmez, PASS geçilir, rakip araya girerse durum yeniden değerlendirilir. Sanzatu açışlarının konturlandığı bütün durumlarda (Stayman'in dışında) cevapçının Deklereleri transferdir. Minör Renklerle şilem düşünülüyorsa 1 NT açışına cevapçının 3 Kör Dekleresi Tr'den, 3 Pik Dekleresi Karodan şilem davetidir. Cevapçının minörü Açıcıda double ise 3 NT der. Ancak yine kaptan cevapçıdır. Açıcı transferi alırsa bu aynı zamanda Key-card sorusudur. Cevapçıda As-Rua'lı veya As-Damlı 6'lı, yanda en fazla bir Dam bulunan minörlerle; ya da 3 Tepe onörlü, 5'li ve yanda başka hiçbir değer bulunmayan minörlerle Açıcının 1 NT açışına 3 Tr/3 Karo Dekleresi verilir. Açıcı 3 NT diyebileceği gibi Pass da geçebilir.

Transferi kırmak: 1 NT oyun açtınız, 4'lü körünüz var. Ortaktan sürpriz, ama hoş bir cevap geldi. 2 Karo! Eğer 2 Kör ile transferi alırsanız zon kaçabilir. Sizden 4'lü destek beklemeyen ortağınız 2 Köre Pass geçebilir. Elinde 6-7 HCP varsa 4-5 koz fitiyle zon olabilir. Bu nedenle transferi alırken 4'lü koz fiti 15-16 puanla 3 kör ile, 4'lü koz fiti 17 puan ve 4-3-3-3 dağılımlı elle 2 NT ile transferi kırıyoruz. Doubletonumuz varsa 2 veya 3 seviyesinde doubletonumuzu okuyoruz. (Yine 17 HCP ile.) Ortak eline bakıyor ve Nihai Kontratı seçiyor. Eli çok zayıfsa transfere devam eder, gelene Pass geçer. Cevapçıda Sıfır Puan varsa diye endişe etmeyin, zararlı çıkmazsınız. Sizde o kadar güzel fit varsa rakipte de var demektir. Kesinlikle 3 parça koz ile (isterse ARD koz ve 17 HCP olsun) transferi kırarak almayınız. Transfer kırmanın mantığına aykırıdır.

STAYMAN: Bu konvansiyon da "olmazsa olmaz" lardandır. Sanzatu açışlarında öncelikle majör fiti, devamında renk dağılımını öğrenerek uygun Kontratı bulmak amacıyla 2 Tr ile yapılır. Genel Kural 8+ puanla yapılır. Bazı dağılımlarda 2 Tr'e gelen cevaba PASS diyecek ellerle de yapılabilir. Mesela: 4-4-4-l, 4-4-5-0, 3-3-5-2, 4-3-5-1 v.s. gibi dağılımlarla puansız da yapılabilir. Hatta bazı dağılımlarda mutlaka yapılmalıdır. Mesela: 4-4-4-1 veya, 4-4-5-0 gibi. Bunun dışında stayman için 8+ HCP gereklidir. Majörler 5-4, 6-4 ise 6 HCP ile de yapılmalıdır. Stayman yapanda 4'lü majör olmayabileceği gibi 6'lı majör de olabilir. O nedenle stayman alert edilmelidir. 2 Tr'e Açıcı 2 Kör derse, cevapçının piki 4'lü ise cevapçı 2 pik demelidir. Çünkü açıcıda hala 4'lü pik olabilir. Açıcıda 4'lü pik yoksa ve puanı azsa 2 NT; 4'lü pik varsa ve puanı azsa 3 Pik der, sonucu cevapçı belirler. Puanı 17 HCP ise, 1.de 3 NT, 2. durumda ise 4 seviyesinde Kontrol söyler. Çünkü artık cevapçıda en az 8 HCP vardır, ancak üst sınır henüz belli değildir. Açıcının eli ise artık nettir. Majörlerin 5-4 veya 6-4 olduğu ellerle de en az 6 HCP olması şartıyla stayman yapılır. 5-4 dağılımlı ellerle yapıldığında Açıcıda 4'lü majör varsa problem yoktur, 4'lü majör yoksa cevapçı 6-8 HCP'lık ellerle 2 seviyesinde 5'li majörünü, 9+ HCP'lık ellerle 3 seviyesinde 4'lü majörünü okur; 6-4 dağılımlı ellerle ise yine en az 6 puan olmak şartıyla stayman yapar, 4'lü majör bulamazsa Texas transfer yapar. (Anlaşmaya bağlı olarak 6'lı rengi ile natürel Sign off da yapabilir.) Cevapçıda 4'lü majör yoksa veya majör fit bulunmazsa Cevapçı 8-9 HCP'la 2 NT, 10-15 HCP ile ise 3 NT der. Eğer Ortaklık anlaşması varsa 15-16 HCP ile Kantitatif 4 NT diyebilir. Direk Şilem araştırabilir. Cevapçı 2 NT dediğinde Açıcıda 17 HCP varsa 3 NT diyecek, 15-16 HCP ile ise Pass geçecektir. 17 HCP var, ancak 5'li minörü varsa ve ek olarak diğer minörden keseri yoksa 5'li minörünü 3 seviyesinde okuyacaktır. Cevapçıda diğer minörden keser varsa 3 NT diyecek, yoksa Pass geçecektir.

Bazen majör fiti bulunmaz veya cevapçının eli çok dengelidir. 4-4 majöre oynamaktansa 3 NT daha uygun olabilir. Bazı dağılımlarda çok uygun minör fiti olabilir. Az puanla ama minör fitiyle şilem mümkün olabilir veya yeterli puana rağmen bir renkten yeterli stoper olmadığı için minör zonu daha uygun olabilir. Bu gibi durumlarda cevapçı, açıcının dağılımını tam öğrenmek için stayman'e gelen cevaptan sonra 3 Tr Dekleresi ile Açıcının dağılımını tam ister. 3 Tr Dekleresine verilen cevapların anlamları:

1 NT		2 Tr
2 Karo		3 Tr
3 Karo:	(Herhangi bir minör 4'lü)	3 Kör: (hangisi 4'lü)
	3 Pik: (Tr 4'lü)	
	3 NT: (Karo 4'lü)	
3 Kör:	(Tr 5'li)	
3 Pik:	(Karo 5'li)	
3 NT :	(Minörler 4-4)	

1 NT	2 Tr

2 Kör		3 Tr
3 Karo	(Majörler 4-4)	
3 Kör	(Tr 4'lü)	
3 Pik	(Karo 4'lü)	
3 NT	(Sadece Kör 4'lü)	

1 NT		2 Tr
2 Pik		3 Tr
3 Karo	(Tr 4'lü)	
3 Kör	(Karo 4'lü)	
3 Pik	(4-3-3-3 dağılım, pik As-Rua)	
3 NT	(4-3-3-3 dağılım)	

Stayman yapanda 4'lü majör olmayabileceğini söyledik. Diyelim ki 1 NT ile oyun açtık. Partnerimiz da Stayman yaptı. 17 HCP puanımız ve 5'li bir minör rengimiz var. 2 Karo ile 4'lü majörümüz olmadığını söyledik. Partner de 2 NT ile 8-9 puanı ile zon teklifi yaptı. Genelde 3 NT ile zon teklifini kabul ediyoruz. Ancak 5'li bir minörümüz varsa ve diğer minörden stoperimiz yoksa 5'li minörümüzü 3 seviyesinde okuyoruz. Partnerde diğer minörden stoper varsa 3 NT söylüyor, diğer minörden stoper yoksa Pass geçiyor.

RAKİBİN RENKLE OYUN AÇIŞINA SANZATU İLE ARAYA GİRİŞ

Rakip bir minör renkle oyun açtı, Partner 1 NT overcall yaptı. Biz bunu natürel olarak oynuyoruz.. Yani Rakip Renkten keser, Dengeli dağılım, 5'li majör yok ve 15-17 HCP. Burada bazı oyuncular rakibi hiç duymamış gibi Sanzatu sekanslarını aynen oynuyorlar. Bazı oyuncular ise devamını natürel oynuyorlar, sadece staymani rakibin kozuyla yapıyorlar, yani cue-bid staymani tercih ediyorlar. Eğer Düz staymani 4'lü majörü olmayan ellerle yapıp; 1 NT -PASS - 2 NT sekansını minör transferi olarak oynuyorsanız, sisteminize uyumlu olması için 1. şekli tercih etmelisiniz. Staymani mutlaka Dörtlü majörle yapıyorsanız, mecburen 1 NT - 2 NT sekansını davet olarak oynayacaksınız. O zaman cue-bid stayman sisteminize daha çok uyum sağlar. Rakip majörle açmışsa 1 NT Dekleremiz cue-bidtir. (diğer majör 4'lü + 5'li bir minör.) Çünkü en az Beşli bir majör ile rakip oyunu açtıktan sonra kontratı Sanzatu olarak oynamak çok zordur. Eğer Natürel Sanzatu Dekleresi vermek istiyorsak önce Kontr atıp, sonra 1 NT veya 2 NT diyoruz. Aşağıdaki örnek dağılımda 29 HCP ile 3 NT mümkün değil, ama koz ile zon mümkün.

♠RDV76	**1.RAKİP**	**♠ATx**	**SİZ**	2. RAKİP	♠943	PARTNER
♥xx	1 Pik	♥RV8	1 NT	Pass	♥ADxx	2 Pik
♦Vxxx	Pass	♦A76	2 NT	Pass	♦RDx	?
♣Ax		♣RDTx			♣Vxxx	

SANZATU AÇIŞINA RAKİPLERİN İKİ SEVİYESİNDE ARAYA GİRİŞLERİ :

Partner 1 NT açtıktan sonra rakip 2 seviyesinde renkle araya girerse ne yapacağız. Herşeyden önce rakibin araya girdiği rengin natürel olup olmadığına bakacağız. Eğer rakip Kapoletti oynuyorsa 2 Tr (uzun herhangi bir renk) Dekleresine atılan Kontr, Stayman anlamındadır, 2 Karo (majörler) Dekleresine atılan Kontr, majörlerin en azından birisini cezalandırma isteğidir. (Karosu olmayabilir.) Rakip DONT oynuyorsa ilk koza atılan Kontur cezadır. Üstündeki rengi cezalandıramayabilir. Natürel renge atılan Kontr cezadır.

Bunun dışında Partnerin Sanzatu açışından sonra rakibin renkle araya girdiği durumlarda LEBENSOHL uyguluyoruz. Burada da çeşitli ihtimaller mevcuttur. Rakibin Dekleresinin ardından 2 NT Dekleresi ortaktan 3 Tr demesini ister. Ardından cevapçı ya Pass geçer veya Karodan 3 seviyesinde Sign-off yapar, ya da majörden 3 seviyesinde davet yapar veya cue-bid yapar. 2 Sanzatu demeden direk üç seviyesindeki bütün Deklereler forsingdir. Rakibin araya girişinden sonra cevapçının iki seviyesinde rengini söylemesi kompetisyondur.

Üç seviyesinde söylemesi zon forsingidir. Eğer 2 NT'dan geçip üç seviyesinde bir majör okumuşsa davet eli vardır.

ORTAK	RAKİP	SİZ	RAKİP
1 NT	2 Kör	2 NT	Pass
3 Tr	Pass	Pass	

3 Tr oynamak isteyen Trefliden en az 6 kartı bulunan en fazla 7 HCP olan 6-7 HCP varsa bile bu puanlar AD veya AR trefli olmayan zayıf bir eliniz var.

ORTAK	RAKİP	SİZ	RAKİP
1 NT	2 Kör	2 NT	Pass
3 Tr	Pass	3 Karo	

3 Karo oynamak isteyen, Karodan en az 6 kartı bulunan, en fazla 7 HCP olan, 6-7 HCP varsa bile bu puanlar AD veya AR Karo olmayan, zayıf bir eliniz var.

ORTAK	RAKİP	SİZ	RAKİP
1 NT	2 Kör	3 Pik	Pass

Zon forsingidir.

ORTAK	RAKİP	SİZ	RAKİP
1 NT	2 Kör	2 NT	Pass
3 Tr	Pass	3 Pik	

Pikten davet anlamındadır. Direk 3 Pik diyen elden zayıftır. Cevapçıda Dengeli ve zon söylemek isteyen, ancak hangi zonun oynanmasına karar vermekte zorlanan el ile ne yapılacak. Aynı Örnekle devam edelim. Yani Ortak Bir Sanzatu açıyor ve rakip 2 Körle araya giriyor. Burada dengeli ve zona gitmek isteyen 4 çeşit eliniz olabilir.

1. Dörtlü Piki var ama Kör stoperi yok.
2. Dörtlü Piki de Kör stoperi de yok.
3. Dörtlü Piki de Kör stoperi de var.
4. Dörtlü Pik yok, kör stoperi var.

1. İhtimal: Dörtlü Pikiniz var, ama Kör stoperiniz yok.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	
-	1 NT	2 Kör	3 Kör	♠ DVxx
				♥ xx
				♦ADxx
				♣ Dxxx

2. İhtimal: Dörtlü Pik de kör stoperi de yok.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	♠DVx
-	1 NT	2 Kör	3 NT	♥xxx
				♦ADxx
				♣Dxxx

Ortakda Kör Stoperi varsa Pass geçer, yoksa sizdeki dağılımı yaklaşık bildiğinden başının çaresine bakar. Yani uzun minörünü okur.

3. İhtimal: Dörtlü Piki de Kör Stoperi de var.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	♠DVxx
-	1 NT	2 Kör	2 NT	♥Axx
Pass	3 Tr	Pass	3 Kör	♦Dxx
				♣Dxx

Cevapçının 4'lü pikinin ve Kör stoperinin olduğunu gören Açıcı artık uygun Kontratı ilan eder.

4. İhtimal: Dörtlü Pik yok, Kör stoperi var.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	♠DVx
-	1 NT	2 Kör	2 NT	♥Axx
Pass	3 Tr	Pass	3 NT	♦Dxx
				♣Dxxx

Elinizin cinsine göre bu Dört seçenekten birini uygulayabilirsiniz.

Sanzatu açışlarının konturlandığı bütün durumlarda cevapçının 2 Tr Stayman dekleresinin dışında bütün Deklereleri transferdir, Yani:

PARTNER	RAKİP	SİZ	
1 NT	D	PASS	(Sürkontra)
		RD	(2Tr'e veya 2 Karoya)
		2 Tr	(Stayman)
		2 Karo	(2 Köre)
		2 Kör	(2 Pike) transferdir.)

RD'dan sonra Açıcı 2 Tr ile transferi alır, cevapçının kozu Tr ise Pass geçer, karo ise 2 Karo ile düzeltir.

Cevapçıda belirgin bir renk ve/veya puan yoksa yine PASS geçer. Kontr atanın ortağı PASS geçip NT açan RD atarsa yapacak bir şey olmadığından cevapçı en ucuz 4'lü rengini okur.

Partnerin Sanzatu açışından sonra rakibin 2 seviyesinde renkle araya girmesinden sonra elimizde Sıfıra yakın puan varsa mecbur kalmadıkça Deklereye girmemeliyiz. 5'li veya 6'lı rengimiz de olsa Pass geçmeliyiz.

RAKİBİN 1 NT AÇIŞINA ARAYA GİRİŞLER : Burada çok değişik yöntemler vardır. D.O.N.T., Brozel v.s. Biz Cappaletti'yi temel alıyoruz. Sanzatu açışına 1.den ve 2.den farklı oynuyoruz. Birinciden Kontr: Ceza, 2 Tr: herhangi tek renkli el, 2 Karo: majörler, 2 NT: minörler, 2 Kör: kör+minör, 2 Pik: Pik+minör göstermektedir. 2 Tr diyenin ortağı 2 Karo diyecek öteki düzeltecektir. Ancak Cevapçı eline göre Pass geçebilir, bir majör de okuyabilir. 11-13 HCP ve dengeli elle 2 NT diyebilir. Sanzatuya 2 Karo ile araya girenin ortağı yine eline göre Pass da geçebilir. 2 Karoya 2 NT cevabı ise Minör transferi olarak oynanabileceği gibi, majörde limit yükselme olarak da oynanabilir. Sanzatuya 2 Kör/2 Pik ile araya girenin ortağı, minörle ilgileniyorsa 2 NT diyecektir. Dördüncüden Kontr : tek renkli el (Ortak 2 Tr diyecek, 13+ HCP ile Pass geçebilir.), 2 Tr : majörler, 2 Karo-2 Kör-2 Pik natürel 13+ okunan renk 5+'dır. Diğer ellerle Pass geçecektir. Dördüncüden D.O.N.T. da oynanabilir. Buna göre Dördüncüden Kontr; yine tek renkli el (Ortak 2 Tr diyecek, 13+ HCP ile Pass geçebilir.), 2 Tr; Tr ve üzerinde bir renk, 2 Karo; Karo ve üzerinde bir renk, 2 Kör; majörler, 2 Pik; natürel olarak oynanabilir.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	♠Vxxxxx
-	1 NT	2 Kör	Pass	♥xx
				♦xx
				♣Vxx

Macera yok. Pass geçmeliyiz. Ancak herhangi bir nedenle Sanzatu açan ortağınız Kontur atarsa veya Deklereye girerse! 2 Pik demeniz gerekir.

F O R S I N G S A N Z A T U

Majör açışlarına karşı Cevapçının 6-12 puanlık, 4'lü tutuşu olmayan elleri ile yapılır. Üçlü tutuş varsa 6 puanlık alt sınır 4'e kadar iner. Sistem şu prensibe göre çalışır: Cevapçı iki seviyesinde yeni renk okuduğunda ve mümkün olan en düşük seviyede Deklere verdiğinde ortaklığın zona yükselecek yeterli kuvveti var demektir. Forsing Sanzatu Teoride vasat bir konvansiyon olarak görünse de uygulamada başarılı sonuçlar alınır. İşte bazı temel sekanslar:

1 Pik 2 Karo
2 Kör 2 Pik (Zon için yeterli puan ve üçlü pik vaat etmektedir.)

1 Pik 1 NT (6-12 HCP, 4'lü piki olmayan el, eğer 3'lü piki varsa 4-5 HCP ile de yapılabilir.)

1 Pik 2 x (13+ HCP, zon forsingi)
2 Pik (Dengesizse Pik 5'li olabilir, sadece elini limite ediyor.)

1 Pik 1 NT
2 Pik (6+ pik, 12-15 HCP)
3 Pik (6+ Pik, 16-18 HCP)

1 Pik 1 NT
2 Tr, 2 karo, 2 kör (12-17 HCP minörler 3+, kör 4+ natürel Deklereler, minörler 3-3 ise 2 Tr okunur.)

1 Pik 1 NT
2 Tr 2 Karo (6+karo, 6-9 HCP)
2 NT (15-17 HCP, dengeli el)

1 Pik 1 NT
2 Tr 2 NT (2'li pik, (iyi 10) 11-12 HCP, dengeli el)

1 Pik 1 NT
2 x 2 Pik (2-3 Pik, 4-7 HCP, pik ikiliyse 6-9 HCP)

1 Pik 1 NT
2 m 3 Kör (11-12 HCP, 6'lı - veya 5'li iyi - kör)

1 Pik 1 NT
2 Tr 3 Karo (11-12 HCP, 6'lı iyi karo)

1 Pik 1 NT
2 Tr 3 Tr (8-l2 HCP, 4+Tr, Pik genelde tektir.)

1 Pik 1 NT
2 NT (18-19 HCP dengeli el)

1 Pik 2 NT (2'li Pik, 13-15 HCP, 5'li rengi olmayan dengeli el)

1 Pik 1 NT
2 x 3 Pik (3'lü Pik, 10-12 HCP)

1 Pik 1 NT
3 Tr, 3 Karo, 3 Kör (18-21 HCP, okunan renk en az 4'lü, dengesiz, forsing dek.)

Forsing NT cevabından sonra eğer açıcı kuvvetli bir ele sahipse aynı standart konuşmalarda olduğu gibi davranır. Majör rengini 3 seviyesinde tekrarlamak 16-18 puan ve güzel bir 6-7 kartlı renk gösterir. Sıçrayarak yeni renk okumak zon forsingidir. 2 NT demek 18-19 HCP ve dengeli el demektir.

Eğer açanın 15-17 HCP ve dengeli eli varsa bir minör okuyup tekrar Deklere fırsatı gelirse gelene 2 NT der. Bu önemli bir noktadır.

Eğer Açıcı minimum ele sahipse:

- Orjinall rengi 6'lı veya daha uzunsa tekrarlar.
- Altılı Piki ve 4'lü körü varsa, körü çok kötü değilse 2 kör der.
- Dörtlü minörü varsa gösterir.
- Dörtlü minörü yoksa üçlü minörü okur.
- İki minör de üçlü ise Trefliyi okur.

Şöyle bir elle ne dersiniz?

♠ADVxx	1 Pik	1NT
♥xxx	2 Tr mi, 3 Tr mi?	
♦x		
♣ARDx		

Yukarıda anlattıklarımıza göre 2 Tr dememiz gerekiyor, Ancak bu dağılımda dengesiz dağılım ve Puanların da tamamı renklerde olduğu için 3 Tr demek daha doğru olacaktır. Demek ki dengesiz dağılımlarla ve "Hayırlı" puanlarla 3 Tr diyebilme sınırı 15 HCP'ye kadar inebilir. Trefli Ası Karo renginden olsaydı 2 Tr demesi gerekecekti. Bunun yanında Körden de bir Dam olsaydı 2 Tr diyecek, ortaktan gelmesi muhtemel 2 Karo, 2 Kör, 2 Pik Dekleresine de 2 NT demesi gerekir.

1 Pik	1 NT
2 m	2 Kör (6 –9 HCP, 6'lı kör)

1 Kör 1 NT (5+Pik, 6+puan. Kör 3'lü ise 4+ puan)
2 Pik (3+ pik, l2-15 puan)

1 Kör 1 Pik (en fazla 4 tane pik, 6-12HCP, kör 3'lü ise 4-12 HCP, pik 4'lü ise henüz puanın üst limiti belli değildir.)

1 Kör 1 Pik
1 NT (5+ kör, 4'lü pik, 12-15 HCP)

1 Kör 1 Pik
2 Pik (5+ kör, 4'lü pik, reverze eli)

1 Kör 1 Pik/1NT
2 NT (18-19 HCP, dengeli el)

1 Kör 1 Pik
2 Tr
2 Karo

3 x

Diğer bütün Deklereler Pik açışındaki sekanslar gibidir.

Şu sekansa dikkat ediniz.

SİZ	PARTNER
1 Kör	1 NT
2 Tr	2 Karo

Bu 2 Karo natürelmidir? 4. Renk Forsingimidir? Natürel 5'li Pik, 5'li karo ve körü single veya şigan olan 9- HCP'lik eldir. 4. renk yapıp 3'lü pik sormaya gerek yoktur. Çünkü Pikin en az 5'li olduğunu açıcı zaten biliyor.

Forsing Sanzatudaki 1 Kör-1 Pik sekansını beğenmeyenler, 1 Pik açışında olduğu gibi düz oynayabilirler. Her iki şeklin de handikapları vardır. Düz oynadığınız zaman 5'li kör, 4'lü pik 12-15 HCP'lık eli anlatamayıp, üstelik bir de 2 kartlı Trefliyi okumak zorunda kalabilirsiniz. Ters oynadığınızda ise hiçbir zaman (Partnerin Pass'dan geldiği ve sizin de 3.den zayıf açtığınız durumlarda bile) 1 NT'da duramazsınız.

Bazı özel sekanslarda Deklereler bire iki zon forsingi şeklinde başlamış olsa bile ortaklık part-skorda kalabilir. Mesela :

	SİZ	PARTNER	
♠RV762			♠D3
♥RV92	1 Pik	2 Tr	♥A7
♦973	2 Kör	3 Tr	♦T4
♣A	3 Karo	4 Tr	♣RDV8762
	Pass(?)		

Sizin 3. turdaki 3 Karo Deklereniz bekleme deklarasyonudur ve Karo keseri sormaktadır. Partnerde Karo keseri yok ve rengini tekrarlıyor. Bu dağılımla belki 4 pik mümkün ama, ihtimali çok az.

Kompetisyonda Forsing Sanzatu devreden çıkar, natürele döner. Açış konturlanırsa yine natürel Deklereler başlar. Tutuş varsa truscott devreye girer. Eğer Cevapçının Sanzatu Dekleresinden sonra Rakip araya girmişse Açıcının Konturu cezadır. Kontur dışı Deklereler extra dağılım ve/veya puan demektir. Pass ise benden bu kadar demektir. Pass'dan sonra cevapçının konturu da cezadır. Cevapçının Sanzatu Dekleresinden sonra Rakip Kontr ile araya girmişse Açıcının okuyacağı yeni renk minör de olsa en az 4'lüdür.

MAJÖR TUTUŞLARI = (GOLD-WAY TUTUŞLARI)

1 Majör	2 Majör	(5-7 HCP, 4'lü tutuş)
1 Majör	3 Majör	(8-9 HCP, 4'lü tutuş)
1 Majör	3 Karo	(10-12 HCP, 4'lü tutuş)
1 Majör	3 Tr	(13+ HCP, 4'lü tutuş)

1 Majör	2 NT	(13-15 HCP, 2'li tutuş, dengeli el)

Hepsi 4'lü tutuşu olan tek'i veya şiganı olmayan ellerdir.

1 Majör	4 Majör	(0-5 HCP Dengesiz dağılım)

NİÇİN FORSİNG SANZATU?:

		PARTNER	SİZ	
	♠AT865	1 Pik	1 NT	♠6
Şu dağılımla Forsing	♥DV7	?		♥R98743
Sanzatu oynamadan	♦74			♦982
Deklere veriniz.	♣AD7			♣RT8

1 NT Kontratı 2 veya üç batarken Kör kozunu bulabilirseniz, oyunda zon var. Ama natürel sistemde Açıcının bir tur daha konuşması mümkün değil. Forsing Sanzatuda ise Açıcı bir tur daha konuşmak zorunda olacağından 2 Tr diyecek, cevapçı da bunun üzerine 2 Kör Dekleresi verme fırsatını bulacak. Forsing Sanzatu oynasaydınız, En azından zonu bulamasanız bile kör kozuyla oynarsınız. Kendinize güveniniz artar.

	SİZ	PARTNER	
♠AT	1 Kör	1 Pik	♠VT42
♥DV872	?		♥T6
♦R74			♦AD83
♣AR7			♣D63

Vereceğiniz bir Deklere yok. 17 puanla ya 1 NT diyeceksiniz, ya da 2 NT diyeceksiniz. 1 NT derseniz bu puanlarla zon kaçırırsınız. 2 NT derseniz ortağınız 6-7 puanlı başka bir elle sizi zona götürür. Forsing NT oynamış olsanız Deklere nasıl gelişecekti.

	SİZ	PARTNER	
♠AT	1 Kör	1 Pik	♠VT42
♥DV872	2 Tr	2 Kör	♥T6
♦R74	2 NT	3 NT	♦AD83
♣AR7			♣D63

Buradaki 2 Tr 12-17 puan, en az üçlü Tr gösterir. Pikin 4'lü olmadığı belirtilir. 2 NT ise 15-17 HCP dengeli el gösteriyor. Partnerin puanı 6-7 olsaydı 2 NT'ya Pass geçerdi. 6-7 puanı ve körü 3'lü olsaydı, 3 Köre düzeltirdi.

	SİZ	PARTNER	
♠AT	1 Kör	1 Pik	♠VT42
♥DV872	2 Tr	3 Tr	♥6
♦974	?		♦AD3
♣AR7			♣DT863

Açıcının Pass geçmesi gerekir.

	SİZ	PARTNER	
♠AT	1 Kör	1 Pik	♠VT42
♥DV872	2 Tr	3 Tr	♥6
♦R74	?		♦AD3
♣AR7			♣DT863

Açıcının 3 NT demesi gerekir. Tr 4'lü olsaydı, 4 Tr demesi gerekirdi. Bu 4 Tr aynı zamanda Key-kart sorusu olarak da oynanabilir.

TRUSCOTT

Açıcının majör açışı Konturlandığı durumlarda Truscott devreye girer. 11+ HCP ile ve 4'lü koz tutuşu yoksa her zaman RD atılır. Preemptive ellerle, 4+'lı fitle (0-7 HCP) ortağın majörü 3'e yükseltilir. 4'lü fit ve limit tutuş ile 2 NT Dekleresi verilir. 2 NT diyen cevapçının puan sınırları bellidir. Kontr gelmeseydi 3 majör diyecek eldir. Bir majöre 2 majör ise 6-9 HCP genelde 3'lü fit, bazen 4'lü fit dengeli ve yapıcı ellerle söylenir. RD'dan sonra atılan Konturlar cezadır. Açıcının majör açışı ve Rakibin Konturundan sonra iki seviyesinde okunan renkler 10- HCP ve uzun Renk gösterir. Bunlar Natüreldir ve oynama isteği belirtir. Açıcının özel bir dağılımı yoksa Pass geçmesi gerekir. Bire bir Deklereler yine Forsingdir.

SPLINTERLER= (GOLD-WAY TUTUŞLARI)

1 Pik	3 Kör (Ters Majör: Mini Splinter, 4'lü tutuş, 10-12 puan, tek veya şiganı var.)
1 Kör	2 Pik (Aynısı)
1 Kör	3 Pik (Herhangi bir tek, 13+ HCP)
3 NT (Tek hangisi)	4 Tr (Tr tek)
	4 Karo (Karo tek)
	4 Kör (Pik tek)
1 Pik	3 NT (Herhangi bir tek, 13+ HCP)
4 Tr (Tek hangisi)	4 Karo (Karo tek)
	4 Kör (Kör tek)

	4 Pik	(Tr tek)
1 Kör	3 NT	(Pik şigan, 12+ HCP)
	4 Tr	(Tr şigan, 12+ HCP)
	4 Karo	(Karo şigan)
1 Pik	4 x	(Okunan renk şigan)

Açıcı da Splinter yapabilir. Mini Splinteri ise reverseyle karışmayacak oranda yapabilir. Mesela:

AÇICI	CEVAPÇI
1 Karo	1 Kör

3 Pik (18+ puan, 4'lü kör tutuşu, herhangi bir tek.)
3 NT (18+ puan, 4'lü kör tutuşu, herhangi bir şigan.)

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Pik

3 NT (18+ puan, 4'lü pik tutuşu, herhangi bir tek.)
4 Tr (18+ puan, 4'lü pik tutuşu, Tr şigan.)
4 Karo (18+ puan, 4'lü pik tutuşu, Karo şigan.)
4 Kör (18+ puan, 4'lü pik tutuşu, Kör şigan.)

Cevapçının Splinterindeki gelişmeleri aynen geçerlidir.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Karo	1 Kör

2 Pik (Minisplinter değildir, natürel renk, l6+ puan dengesiz el.)

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör

3 Karo (Minisplinterdir. 15-17 tutuş puanı. Natürel olsa 2 Karo derdi.)

1 Karo 1 Kör
3 Pik (Splinterdir, Tıpkı Kör açışına 3 Pik der gibi. Puan 18+, herhangi bir tek)

Cevapçının Splinterindeki gelişmeleri aynen geçerlidir.

CUE-BİDLER

1 Tr	2 Tr	Natürel Trefliler
1 Tr	2 Karo	Majörler
1 Tr	2 NT	Kırmızılar
1 Tr	3 Tr	Karo ve Pikler

1 Karo	2 Karo	Majörler
1 Karo	2 NT	Tr ve Körler
1 Karo	3 Tr	Tr ve Pikler
1 Kör	2 Kör	Pik ve Tr
1 Kör	2 NT	Minörler
1 Kör	3 Tr	Pik ve Karo
1 Pik	2 Pik	Kör ve Tr
1 Pik	2 NT	Minörler
1 Pik	3 Tr	Kırmızılar

Rakibin yaptığı bu cue-bidlere atılan konturlar, 10+ puan ve renklerin en az birini cezalandırma arzusunu gösterir. Partner Rakibin cue-bidine Kontr atmışsa, cue-bid yapan rakibin ortağının Dekleresine açıcı olarak atacağınız Kontr da cezadır.

Yukarıdaki bütün cue-bidlerin 6-9 puanla yapılması tavsiye edilir. (1 Karo açışına 3 Tr - Tr ve Pikler- cue-bidi mutlaka zayıf olmalıdır.) Ya da 6-9 ve 16+ puanlarla yapılmalı. 10-15 puanlı ellerle pahalı renkle girilmelidir. Fırsat çıkarsa daha sonra hep ucuzu okunur. Zayıf ellerle bir seferde iki renk gösterilir. Ortak cue-bid yaparsa ucuzu okunarak zayıf olduğu gösterilir. Soru sorarsa cevap verilir. Örnek:

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	2 Karo	Pass	3 Karo (Güçlü mü, zayıf mı sorusu)
Pass	3 Kör (zayıf)		
	3 Pik (Güçlü)		
	4 Tr, 4 Karo (Şilem için kontrol soruyor.)		

Ortak cue bid dışında bir şey söylerse Pass geçilir. 16+ puanlı ellerle cue-bid yapılmışsa, ortak ucuzuna destek vermişse biz pahalısını okuruz. Ortak pahalısına destek vermişse biz ucuzunu okuruz. Bundan sonrası Ortağa aittir. Bazı Örnekler:

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	2 Karo	Pass	2 Kör
Pass	Pass (zayıf)		
	2 Pik (Güçlü)		

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	2 Karo	Pass	2 Pik
Pass	Pass (zayıf)		
	3 Kör (Güçlü)		

Bu Deklereler esnasında rakip de konuşursa geçilen Pass'lar zaafiyet, Deklereler güç gösterir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	2 Karo	Pass	2 Pik
3 Tr	Pass (zayıf)		

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Pik	Pass	Pass	3 Tr (Karo ve Körler)
3 Pik	4 Karo	Pass	4 Pik (Pik dışı Key-kart sorusu)

Partner 4 Pik yerine 4 Kör deseydi, Güçlü olduğunu ifade ederdi.

İNVİZİBİL CUE – BİDLER

ORTAK	1.RAKİP	SİZ
1 Pik	2 Pik (Kör+Tr)	3 Tr **(5+Karo, 10+ HCP, 3 pike tahammülü olan el.)** 3 Kör (4+pik, 10+ HCP)
1 Pik	2 NT	3 Tr (5+kör, 10+ HCP, 3 pike tahammüllü el) 3 Karo (4+pik, 10+ HCP)
1 Kör	2 NT (Minörler)	3 Tr (4+ kör, 10+ HCP) 3 Karo (5+pik, 10+ HCP)
1 Kör	2 NT (Minörler)	4 Tr (SPLİNTER) 4 Karo (SPLİNTER)

İnvizibil cue-bid yapmayıp Kontur atarsanız yine 10+ HCP ve rakibin renklerinden en az birini cezalandırma arzusunu gösterir.

DİĞER BAZI CUE-BİDLER

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ
1 Tr	Pass	1 Pik	D

Diğer renkler 4 -4 demektir. (Minör 5'li olabilir.)

1 Tr	Pass	1 Pik	1 NT

Diğer renklerden büyük 5'li, küçük 4'lü demektir.

1 Tr	Pass	1 Pik	2 Tr

Diğer renkler en az 5-5, puan az (Pass'dan geliyorsa 9-, Pass'dan gelmiyorsa 12-) demektir.

1 Tr	Pass	1 Pik	2 Pik

Diğer renkler en az 5-5, puan çok demektir. (Pass'dan geliyorsa 10-12, Pass'dan gelmiyorsa 13+) demektir.

1 Majör	1 NT

Diğer majör 4'lü, herhangi bir minör 5+ dır. (Sadece majör açışlarında.)

Davet cue-bidi: Davet cue-bidi partnerin overcallundan sonra yapılır. Overcall bir seviyesinde 10-17 puan, iki ve daha üstü seviyelerde ise 13-17 puanla yapılır. Rengin kalitesi ve zon durumuna göre puan aralıkları değişir. Ama her halükarda overcall yapanın eli, partneri için çok net değildir. Bu nedenle bu cue-bid hem soru, hem de zona davettir. Her şeyden önce forsing Dekleredir. Ortağın rengine destek varsa 11 (iyi 10) puanı garanti eder. Ortağın rengine destek yoksa en az açar puan olmalıdır. Üst limit belli değildir. Davet cue-bidinden sonra overcall yapanın pass geçmesi söz konusu değil. Sadece oyun açan rakip tekrar Deklere vermiş veya Kontr atmışsa overcall yapan minimumda iken konuşmak zorunda değildir. Hatta konuşmamak zorundadır. Zaten bu konu BRİÇTE GENEL PRENSİPDİR: Konuşmak zorunda değilken konuşmak daima ekstra değerler gösterir. Vaat edilenden daha fazla puan, daha fazla uzunluk hep extra değerlerdir. Yoksa PASS geçerdiniz. Partnerin cue-bidi üzerine :

1. Renk tekrarı: Minimum overcall gösterir. Forsing değildir. Renk 5'li de, daha fazla da olabilir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 Pik (zayıf)		

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
D	Pass (zayıf)		

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
D	2 Pik (normal el)		

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
D	RD (Karo kontrolü olan güçlü el.)		

2. Orijinal renginizin altında yeni renk:

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 Kör		

Güç belli değil, dağılım gösteriyor, Forsing dekleredir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
D	Pass		

Zayıf el gösterir. 2 kör derse dağılımlı iyi el göstermiş olur.

3. Kendi orijinal renginizi geçen bir Deklere maximum overcall eli ve forsingdir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	3 Tr		

15-16 HCP ve dağılımlı bir el gösterir, forsingdir.

4. Sanzatu Dekleresi: Rakip renkten keser ve 15-17 HCP gösterir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 NT		

Karo renginden keser, 15-17 HCP ve dengeli el gösterir.
Neden overcall yaparız?

1) Bir Kontratı yapmak için.
2) Yarışmak için.
3) Atak göstermek için.
4) Rakiplerin işini zorlaştırmak için.

Eğer zonda iseniz tek amaç “Kontratı yapmak” olabilir.

Örnekler: Aşağıdaki dağılımlara sahipsiniz ve sağınız oyunu açıyor:

♠4	♠RV942	♠RV942	♠RD942
♥D7642	♥4	♥T42	♥A
♦VT42	♦RT72	♦RT72	♦AVT72
♣AT4	♣T42	♣7	♣62

1♦-?	1♥-?	1♥-?	1♠-?
Her zon durumunda PAS	Beyazda 1♠	Her zon durumunda PAS	PAS

- 4 kart ile araya girmek için şu şartlar gerekir: açar puan, güzel renk ve yanda 5'li bir minör renk.
- 2 seviyesinde araya giriş yapmak için 6'lı güzel renk yeterlidir. Eğer renk 5'li ise rengin mutlaka çok güzel elin dengesiz ve puanın en az iyi 11HCP olması gerekir.

Overcall yapan, partnerinin cue-bidi üzerine rengini tekrarlamamışsa veya direk zon söylememişse cue-bid yapan oyuncu tekrar konuşmak zorundadır. Rebidlerin ise anlamları şöyledir:

1. Minimum seviyede overcall yapan partnerin ilk rengini okumak 11-12 puan gösterir. Forsing değildir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 Kör	Pass	2 Pik

2. Zonun altında bir seviye yükseltmek 13-14 puan ile zona davetdir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 kör/Pik	Pass	3 Pik

Sıralama sistemli turnuvalarda daha dikkatli olmak gerekir.

3. Yeni renk okumak en az 13 HCP ile 5'li veya daha uzun bir renk gösterir. Bir tur için forsingdir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 kör	Pass	3 Tr

4. 2 NT : Partner bir seviyesinde overcall yapmışsa 13-14 puan, partner iki seviyesinde overcall yapmışsa 11-12 puandır, davettir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Karo
Pass	2 kör	Pass	2 NT (13-14 HCP)

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER

1 Karo	2 Tr	Pass	2 Karo
Pass	2 kör	Pass	2 NT (11-12 HCP)

5. Herhangi bir zon Dekleresi Signoff girişimidir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	2 Tr	Pass	2 Karo
Pass	2 kör/Pik/3 Tr	Pass	3 NT/4 kör/Pik

Signoff'dur, nasıl bir elle dediğini bilemeyiz.

Overcall üzerine diğer cevaplar: Overcall üzerine cue-bid o kadar etkilidir ki yeri geldiğinde cue-bid yapılmaması da partnere bilgi aktarabiliyor ve çeşitli el tarifleri yapılabiliyor. Mesela cue-bid yerine basit tutuş yapılırsa 6-10 puan ifade eder. Sıçramalı tutuş yapılırsa zayıf ve preemptivedir. Yeni renk okunursa 8-13 puan ve nonforsingdir. Tabiidir ki zon durumuna ve Rengin kalitesine dikkat etmek gerekir. Sıçramalı yeni renk okunursa 11-13 puan renk uzun ve güzel, eğer partner bir seviyesinde overcall yapmışsa davet, fakat partner 2 seviyesinde araya girmişse forsingdir. Sıçramalı cue-bid yaparsa minisplinterdir. Bütün NT Deklereleri orijinal anlamlarındadır, ancak 1 NT 8-11; 2 NT ise partner bir seviyesinde araya girerse 12-14, iki seviyesinde araya girerse 9-11 puandır. 3 NT ise 9 löve yapmayı ümit eden herhangi bir eldir.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Pik

En az 3'lü pik tutuşu, 6-10 HCP ifade eder.

RAKİP	SİZ	RAKİP	PARTNER
1 Karo	1 Pik	Pass	2 Kör

Yeni renk okunursa 8-13 puan ve nonforsingdir.

Eğer Oyun açan rakibin ortağı da Deklereye katılırsa sistem aynen devrede kalır. İkinci rakip yeni renk okursa rakibin hangi renginden puanımız varsa o renkten cue-bid yapacağız. (Seviyeyi Kontrol ederek) Daha önceden Pass geçtiğimiz ellerle cue-bid yapıyorsak mutlaka ortağın overcall rengine tutuş var demektir. Uyandırma pozisyonunda yapılan overcall çok zayıf elle yapılmış olabilir, daha dikkatli olmak gerekir.

GÜÇLÜ DENGELİ ELLE AÇIŞLAR: Bir Sanzatu Açışını 15-17 HCP ve 5'li majörü olmayan, dengeli; 5'li minör varsa yanında 4'lü rengi olmayan ellerle yapıyoruz. 18-19 HCP ama dengeli dağılım varsa (5'li majör de olabilir. Ancak 5'li renk varsa yanında 4'lü bir renk olamaz.) Bir seviyesinde renkle açıp, ortağın bir seviyesindeki cevabı üzerine (1 NT cevabı da dahil) 2 NT ile reverse ediyoruz.

Bundan sonra ilerde anlatacağımız Wolf Sign-off, Alain Levy kuralları ve Çek-bek konvansiyonlarından biri geçerlidir. Puan 20+ ise üç ihtimal söz konusudur. 5'li rengi olmayan dengeli 20-22 HCP ise 2 Karo MULTY Açışı, 5'li rengi olan (bazen altılı) 20-22 HCP dengeli dağılımlı ellerle 2 NT, 23+ HCP veya dağılım puanlı ellerle Artisfiyel 2 Tr açışları yapılır.

TRAPPASS: Genellikle günümüz oyuncuları cevapçının ilk tur konturunu Negatif Kontr (Diğer renkler, ya da diğer renklerden biri-eksik puan) olarak oynadıklarından rakibin okuduğu kozun bize yığıldığı dağılımlarda zor durumda kalırız. Bu nedenle rakibin araya girmesini takiben iki PASS'dan sonra Deklere önüne gelen Açıcı Kontr veya kozunu tekrarlayarak veya yeni renkle oyunu yeniden açmalıdır. Eğer 2. Rakip de Deklereye katılırsa gerek yoktur. Açıcının eli tek renkse, defans lövesi yoksa rakibin rengi kendisinde şigansa (Özellikle bir seviyesinde) Kontr atmamalı ancak Deklereye de devam etmelidir. Partner Trappass'a yatmışsa Kontr çok tehlikeli olabilir. Özellikle sıralama sisteminde bien yaptırarak o boarddan sıfır çekebilirsiniz. Açıcının elinde rakip renk en az üç tane ve puanlı ise, çok puanla asgari düzeyde NT demeli, az puanla ise PASS geçmelidir. Çünkü bizde böyle bir el varsa partnerin Pass'ı Trappass olamaz. Overcall yapanın çok puanı, diğer rakibin de 6-8 puanı ve zonları olabilir.

Trappass yapan cevapçının eli, rakip koz oynandığı zaman daha değerli olabilecek türden olmalıdır. Mesela Ortak 1 Pik açıp, rakip 2 Tr derse, bizim ARDx Tr ile Trappass yapmamız anlamsızdır. Çünkü böyle bir el bütün Kontratlarda değerlidir. RVT86 gibi bir elin ise sadece kozun Tr olduğu zaman değeri vardır. Yani rakibin kozunun kabuk puanları değil, rakip kozun uzunluğu ve ara puanlar trappası daha değerli yapar. Ayrıca Zon durumuna göre, Kontratın seviyesine göre Trappass değerlendirilir. Ortakla misfit varsa Trappass öncelikle düşünülmelidir.

	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
♠DVxx				
♥-----	-	-	1 Kör	2 Tr
♦ARDxx	?			
♣ADxx				

Böyle bir elle zon durumuna göre karar verin. Şilem, misfitten dolayı pek olası görünmüyor. Eğer Rakip zondaysa Rakibi konturlu oynatmak daha avantajlı olabilir. Veya ;

	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
♠-----				
♥DVxx	1 Karo	2 Tr	Pass	Pass
♦ARDxx	?			
♣ADxx				

Böyle bir elle ya 2 Kör Dekleresi verin ya da Pass geçin. Daha iyi sonuç alırsınız. Kontr felakete götürür. 2 Körünüze ortak 2 Pik derse Pass geçin.

Açıcı Preemptive açış yapmışsa Trappass olmaz. Partneri preemptive açış yapanın Cevapçısı, Rakibi cezalandırmak istiyorsa Kontr atar. Çünkü Preemptive açışlardan sonra Negatif Kontr olmaz. Negatif Kontr olmayınca Trapppas zaten olmaz. Multy açışlarında da Cevapçı, Açıcının elinin zayıf olduğu varsayımıyla Deklere vereceğinden Açıcıdan sonra Overcall yapan rakibi cezalandırmak istiyorsa Kontr atar. Pass geçmişse bu Pass, Trappas olamaz. Cevapçı Preemptive Deklere vermişse, Açıcının sağındaki rakibin Overcall'una Açıcının Pass geçmesi yine Trappas değildir. Kontr ise cezadır. Fit Konturu (veya negatif!) değildir. Kısacası taraflardan biri elini anlatmışsa artık Negatif Kontr yoktur.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠RVTxxx
-	1 Tr	Pass	2 Pik	♥x
3 Kör	Pass			♦xxx
				♣xxx

Siz elinizi bir seferde anlattınız. Bundan sonra ortağınızın her Dekleresi natüreldir. Cezalandırmak isterse Kontr atar. Sadece ortağınızla anlaşarak buradaki Konturu Pikten zon daveti, 3 Piki ise Kompitasyon olarak oynayabilirsiniz.

Rakip preemptive Deklere ile araya girerse Negatif Kontr ve Trappass aynen devam eder.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠RVTxx
-	1 Karo	2 Pik	Pass	♥Axx
Pass	D	Pass	Pass	♦xx
				♣Rxx

En az iki batar. Size belki 3 NT var, ama eğer öyleyse bile bu defa da rakip daha çok batar.

Trappass'a siz düşerseniz son oyuncu hemen Pass geçmesin, sekanslı bir kozu varsa okusun, yoksa boşuna seviyeyi yükseltmeden Pass geçsin.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠xxxx
1 Pik	2 Karo	Pass	Pass	♥DVTxxx
D	Pass	Pass	2 Kör	♦-
				♣xxx

Partneriniz RD atarsa S.O.S. değildir. Puan olarak overcallün üst seviyesinde olduğunu ve kozunun sağlam olduğunu gösterir.

1.RAKİP	SİZ	2.RAKİP	PARTNER	♠x
Pass	Pass	1 Pik	2 Karo	♥xx
Pass	Pass	D	RD	♦ADVTxx
Pass	Pass			♣RDVx

REVERSE ÜZERİNE LEBENSOHL

Reverse nedir ? : 16-21 puan aralığında dengesiz ellerle ilk okunan renk ucuzsa 2 seviyesinde (sıçramadan) pahalı bir renk söylenerek, ilk okunan renk pahalıysa 3 seviyesinde sıçrayarak yapılır. Bunun dışında Seviye atlanarak söylenen renk Splinterdır, reverse değil. Reverse yapılan ellerin büyük bölümünde ilk renk ikinci renkten daha uzundur. Bazen eşit olabilir. Ama ikinci rengin daha uzun olma ihtimali hiç yoktur. Açıcının reversesi üzerine cevapçı bir tur daha konuşmak zorundadır. Reverse yapılan ellerle mutlaka zon oynanacak diye bir kural yoktur. 16-17 HCP değerinde bir el uyumsuz bir 6-8 HCP lık bir el ile zon yapamaz. İşte bu nedenle Reverse eden açıcının karşısında cevapçı, bir yandan ortağının reversesinin kalitesini sorarken, kendi elini de temkinli bir şekilde ortağına gösterecektir. Bu nedenle cevapçı 5-7 HCP'da ise ucuz, 8-9 HCP ile ise orta, daha fazla puanla ise daha pahalı bir Deklereyle hem açıcının Löbensohl'unu soracak, hem de kendi gücünü gösterecektir. Mesela:

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör
2 Karo	2 Pik (Pikle ilgisi yoktur, 4. renk forsingi değildir.)

O halde nedir? Reversenin kalitesini sorarken kendisinde de 5-7 HCP olduğunu söylemektedir.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör
2 Karo	2 NT

2 Pik deme imkanı olduğu halde 2 NT dediği için 8-9 HCP vardır, yine reversenin kalitesini sormaktadır, zon garanti gibidir.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör
2 Karo	3 NT

8-10 HCP, Körden ve Pikten puanları olan ve şilem umudu olmayan el.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör
2 Karo	3 Tr, 3 Karo

Zon garanti olan daha iyi ellerdir. Genelde kör Dörtlüdür.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör
2 Karo	2 Kör

Körün 5+ olduğunu gösterir, puanı belli olmamakla birlikte genelde zayıftır, reversin kalitesini sorar, 1 tur forsing.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Pik
2 Kör	2 NT

Bu defa en ekonomik Deklere bu olduğu için 5-7 puan gösterir. Açıcının 4. renkten stoperi varsa buna Pass da geçebilir.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Pik
2 Kör	3 NT

8-10 HCP, Karodan ve Pikten puanları olan ve şilem umudu olmayan el.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Pik
2 Kör	3 Karo

10+ HCP, 4. renk forsingidir.

AÇICI	CEVAPÇI
1 Tr	1 Kör
2 Karo	3 Pik

4. Renk forsingidir. 2 Pik ve 2 NT diyen ellerden daha iyidir.
Açıcının Cevapları :

1 Tr	1 Kör
2 Karo	2 pik/2NT

3 Tr (l6-18 puanlık el gösterir, dengesizdir.)
3 Karo (16-18 puan, 6-5 dağılım.)
2 NT (16-18 puan yarı dengeli el, konuşulmayan renkte keser, cevapçı sonucu belirler.)
3 Kör (3'lü tutuş, 18-20 puanlık el gösterir. Eğer cevapçının 2. Dekleresi 2 kör ise Açıcı 16-18 HCP ve 3'lü tutuş ile 3 Kör der.)
3 NT (SİGN OFF - ancak cevapçı kaldırabilir.)

Bunun dışındaki Deklereler Ekstra değer gerektirir. Cevapçının 4. renk yaptığı durumlarda 4. renk forsinginin kuralları geçerlidir. Cevapçının 4. Rengi 10+ HCP gösterir. Öncelikle İlk renge 3'lü tutuş, yoksa 4. renkten stoper sorar. Bu da yoksa el tarifi ister. Açıcı cevap verirken 4'lü seviyeye çıkabileceği için gereksiz yere 4. renk yapmamak gerekir.

KURAL : Dengeli veya 5-3-3-2 gibi yarı dengeli ellerle reverse yapılmaz. Bu ellerle ya 1 NT (15-17 HCP) veya i2 NT (20-22 HCP) açarız. Ya da 5'li renk majörse 1 seviyesinde majör açarız. (2 Tr açışının şartları da yoksa.) Majör açınca da Forsing NT kuralları geçerli olur. Bunların dışında 18-19 HCP'lık dengeli veya 5'li minörü olan 5-3-3-2 yarı dengeli dağılımlı elimiz varsa 1 Minör açıp gelen 1 Seviyesindeki cevaba 2 NT diyoruz. 2 NT'dan sonra sekansın devamı için 3 ayrı metod vardır. Hepsinin de iyi ve zayıf yönleri vardır.
Bunlar : - Wolf Sign off. - Alain Levy - Çek-bek.

W O L F S I G N O F F

1 Minör	1 Majör
2 NT (Cevapçının söylediği majör veya diğer majör 4'lü olabilir, 18-19 puanlık dengeli veya yarı dengeli el gösterir.)	

1 Tr	1 Kör
2 NT	3 Tr (4'lü kör tutuşun varsa söyle, yoksa 3 Karo söyle demektir.)
3 Karo (4'lü kör tutuşu yok.)	
	3 Kör (5'li kör, 7+ HCP, forsing, 3'lü tutuş arar.)
	3 Pik (5'li kör, 4'lü pik, 7+ HCP, forsing)
	3 NT (4'lü Tr tutuşu, 10-12 HCP, dengeli dağılım, hafif şilem isteği.)
	4 Tr (5'li Tr tutuşu, 13+ HCP, key-card sorusu, ancak key-card soran aldığı cevap üzerine 4 NT derse bu sign off'dur.)
1 Karo	1 Kör
2 NT	3 Kör (5'li kör, 5-6 HCP, Sign off)
	4 Kör

Altılı kör, sign off, 3 Tr'den geçip 4 Kör derse şilem ilgisi gösterir.

Cevapçıda 4+4 majörler varsa :

1 Tr	1 Kör
2 NT	3 Pik (4+4 majör, 6+ HCP, forsing)

Cevapçıda 5+5 majörler varsa :

1 Tr	1 Pik
2 NT	3 Kör (5+5 majör, 6+HCP, forsing dekleredir.)

Cevapçıda 6+5 majörler varsa :

1 Tr	1 Pik
2 NT	4 Kör

Altılı pik, Beşli kör, çok zayıf el-seç birini demektir.

Cevapçı 2. konuşmasında direk 3 NT derse :

1 Tr	1 Pik
2 NT	3 NT

Dörtlü piki vardır, Sign off'dur, ancak açıcının 4'lü piki varsa 4 Pik'le kaldırabilir.)

1 Karo	1 Kör
2 NT	3 Karo (5'li karo tutuşu var, 3 Tr yerine 3 Karo ile soruyor.)

3 Kör (4'lü kör var.)
3 NT (Pik 4'lü, kör 3'lü, karo 4'lü, Tr 2'li)
3 Pik (Aykırı renk, Karolarım 4+, elim iyi, karo şilemi düşünürsen 4 Karo ile Key-card sor, yoksa 3 NT söyle demektir.)

1 Tr	1 Karo
2 NT	3 Tr (4'lü majörün varsa göster.)

3 Kör/3 Pik (Gösterilen majör 4'lü)
3 Karo (4'lü majör yok, 3-3-3-4 dağılım)
3 NT (4'lü majör yok, Tr 5'li)

ALAIN LEVY METODU: Wolf Signoff yerine bu metodu kullanabilirsiniz. 1 Minör - 1x - 2 NT'dan sonra cevapçının bütün Deklereleri bir üst renge transferdir. Açıcıda Cevapçının rengi Volf Signoff'da olduğu gibi 4'lü olabilir.

PARTNER	SİZ
1 x	1 y
2 NT	3 Tr (Karoya)
	3 Karo (Köre)
	3 Kör (Pike)
	3 Pik (Tr'e transferdir. Açan 4 Tr yerine 3 NT diyebilir.)
	PASS (zon görmeyen, transfer de yapamayan eldir.)
	3 NT Signoff.

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 NT	3 Karo

3 Kör	Pass (5+ kör, zon görmeyen el.)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 NT	3 Karo
3 Kör	3 NT (5'li kör, zon gören dağılım.)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 NT	3 Kör
3 Pik	3 NT (4-4 majörler zon daveti.)
	4 NT (4-4 majörler şilem daveti.)
	5 NT (4-4 majörler grandşilem daveti.)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 NT	3 Karo
3 Kör	3 Pik

4-5 majörler; zayıf da, kuvvetli de olabilir.

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Pik
2 NT	3 Karo
3 Kör	3 NT (5-4 majörler zon isteyen el.)
	3 Pik (5-4 majörler şilemle ilgilenen el.)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Tr
3 Karo	3 Kör (5-4-4-0 dağılımlı bir el.)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	4 Kör (5-5 el, zon tercihi yap.)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Karo
3 Kör	4 Kör (5-5 el, şilem daveti.)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Kör
3 Pik	4 Tr (Kontrol konuşması.)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	4 Tr/Karo (Kontrol konuşması.)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Tr (Piki 4'lü.)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Karo
2 NT	3 Karo
3 Kör	4 NT (4'lü kör, 5'li karo, şilem ilgisi.)

Hepsinde Kaptan cevapçıdır.

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Tr
3 Karo	4 Tr

Karolardan şilem ilgisi, Tr Kontrolü.

PARTNER	SİZ
1 Kör	1 Pik
2 NT	3 Karo
3 Kör	4 Pik (Körden şilem ilgisi, Pik Kontrolü.)

1 x - 1 y - 2 NT sekansının devamını daha basit oynamak isteyenler ilerde anlatacağımız Çek-bek Staymeni buraya da aynen uyarlayabilirler. Cevapçının zon için yeterli puanı var ve majör fit bulma ihtimali varsa 3 Tr ile sorar.Yani:

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Tr (Kör 4'lü mü, Pik 3'lü mü sorusu.)

Ancak Açıcıda 4'lü Pik varsa 2 NT demez 3 Pik der. 3 Tr sorusuna da önce diğer majörün 4'lü olup olmadığını söyler. Cevapçı 3 NT derse pik fitiyle ilgilendiği anlaşılır. Açıcıda 3'lü Pik varsa 4 Pike düzeltir. Cevapçının Piki 4'lü ise (o zaman körü zaten 4'lü olamaz.) Çek-bek yapmaz, zon görüyorsa 3 NT söyler.

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Kör
2 NT	3 Tr (Pik 4'lü mü, Kör 3'lü mü sorusu.)
3 Pik	3 NT (4'lü Pik yok, ancak kör 5'li.)

Pass (Kör ikili), 4 Kör (Kör 3'lü).

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Pik
2 NT	3 Tr (Kör 4'lü mü, Pik 3'lü mü sorusu.)
3 Kör	3 NT (4'lü Kör yok, ancak Pik 5'li.)
Pass (Pik ikili)	4 Pik (Pik 3'lü).

Eğer 3'lü pik veya 4'lü körle ilgilenmiyorsanız, 3 NT signoff yapın.

İNVERTED MİNÖR RAİSES

1 Tr 2 Tr veya, 1 Karo 2 Karo*

En az 11 HCP 5+ koz fiti (nadiren 4'lü), 4+lı majör, koz Tr ise 4+lı karo yok.

* (Biz bunu iki ihtimalli oynuyoruz. İkinci ihtimal 2-5 HCP'lık 6'lı majör renk. Açıcı çok ilginç eli yoksa cevapçının Pass geçmesine tahammülü olmayan bir eli yoksa, 2 Kör demek zorundadır.)

Rakip Kontr atmış veya basit overcall yapmışsa inverted aynen yürürlüktedir. Ancak bazı değişiklikler yapılabilir. Mesela Rakip Kontr ile araya girerse 3 Tr zayıf blokatif, 2 Tr zayıf ama yapıcı, RD ise güçlü olarak oynanabilir. Aynı şekilde basit overcall'da 2 minör RAGR'ten keser yok ama güçlü, kübid ise RAGR'ten stoper var ve güçlü, 3 Minör ise zayıf blokatif olarak oynanabilir. Açıcı iki durumda inverted üzerine konuşmak zorunda değildir. Cevapçı Pass'dan gelmişse veya invertedden sonra sağdaki rakip araya girmişse zayıf elle PASS geçebilir.

İnvertede cevaplar :

- 2 NT : NT'ye uygun el, minimum, minör genelde 3'lü.
- 3 Tr : En az 4'lü Tr, minimum el.
- Yeni renk: Minimum elden bir Rua veya Dam daha iyi, okunan renk puanlı.
- 3 NT : 18-19 dengeli el.
- 3 seviyesinde yeni renk: 15+ HCP, Splinter.

Cevapçının rebidleri:

2 NT veya anlaşılan minörün üçü: İnvertedin minimum olduğunu gösterir. Nonforsingdir.

Tutulan minör haricinde yeni renk: Forsingdir. 3 NT'nun altında kalan renkler genellikle stoper gösterirler (Rakip o renkle araya girse de). Böylece 3 NT imkanları araştırılır. Ancak bu arada 4-3 majör de bulunup Kontrat için tercih edilebilir.

3 NT: Natürel, sign off.

Sıçramalı yeni renk: Cue-bid, Splinter.

Sıçramalı Minör tutuşları: Zayıf dengesiz ellerdir. 4+'lı majör yoktur. Rakip konturla veya basit overcallla araya girmişse sıçramaların anlamı aynıdır, zayıfdır.

1 Tr	4 Tr	veya,
1 Karo	5 Karo da blokatif Deklerelerdir.	

Ancak pek kullanışlı olmadığı gibi çoğu zaman da 3 NT gibi en uygun olabilecek kontratları kaçırmış olabilirsiniz.

Cevapçı sıçradığında Açıcıda kuvvetli el varsa :

- 18-19 dengeli el ile 3 NT diyebilir, (Seviye aşılmamışsa)
- Yeni renk bir tur daha forsing. Zon belki şilem denemesi.
- Aynı minörü yükseltmek preemptive devamı, forsing veya davet değil.
- 5 minör-oynamak için.

SİZ	PARTNER
1 Tr	3 Tr
3 Pik	

Try-bid, zon oynamak istiyorsunuz, ancak partnerin çok az puanı olabilir, fazla zorlamamak lazım.

TRY-BID : Tutulan rengin yükseltilmesi preemtivedir. Zona davet için yeni bir renkten geçilerek try-bid yapılır. Bu yeni renkde puan olup olmaması önemli değildir. Bu yeni renkten yardım ister. Try-bid yapanda yeni renkten en az 3 kart olması gerekir. Rakip araya girdikten sonra da try-bid devam eder. Burada da aynı kural geçerlidir. Yani:

- Basit tutuşun yükseltilmesi preemptive.
- Basit tutuştan sonra yeni renk try-bid ile zona davet.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
Pass	Pass	Pass	1 Kör
2 Tr	2 Kör	3 Tr	3 Karo

3 Karo (Try-bid ile zona davet), 3 Kör deseydi preemptive olurdu.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
-	1 Tr	1 Karo	1 Pik
2 Karo	2 Pik	3 Karo	3 Pik

(Kompetisyondur, zona davet etseydiniz, 3 Kör demeliydiniz.)

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
-	-	1 Kör	1 Pik
2 Kör	2 Pik	3 Kör	3 Pik

(Kompetisyondur, zona davet için burada yer kalmadığından try-bid yapacak elle Kontr atmanız gerekir.)

Try-bid hem açıcı hem de cevapçı tarafından yapılabilir. Tutuş dekleresinden sonra 2 NT deklersi ile de Try bid yapılabilir. Bu genel try-bid olup eğer rakibin araya girişi varsa rakip renkten keser de vaat eder ve 3 NT oynayabilme imkânları araştırılır.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
-	1 Tr	1 Karo	1 Pik
2 Karo	2 Pik	Pass	2 NT

10-12 HCP ve karo keseri vaad eden bu try-bid partnere 3 NT oynayabiliriz mesajı vermektedir. Pik de 4'lüdür.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
-	-	1 Kör	D
Pass	1 Pik	Pass	2 Pik

Zayıf olmanıza rağmen, Partnerinizin güçlü olduğunu anladıktan sonra Burada da try-bid yapabilirsiniz.

PREEMPTİVE OYUN AÇIŞLARI

Premptive Oyun açışlarında temel amaç rakibin Dekleresini bozmak olacaktır. Zon bağlamak amacıyla preemptive açış yapılmaz. Zon ihtimali doğarsa ayrıca değerlendirilir. Bu nedenle dağılım gücü çok fazla olan veya defans gücü çok fazla olan ellerle 1. ve 2.den preemptive açış yapmayınız. Preemptive Deklere veren Partneri kendisinden bir şey sormadıkça veya cue-bid yapmadıkça bir daha konuşmaz.

M U L T Y – 2 KARO A Ç I Ş I

İki ihtimalli bir açıştır. Ya baraj amaçlı Altılı bir majör renk, zayıf el, Ya da 20-22 HCP, Beşli rengi, single'ı, şiganı olmayan dengeli el.

Üç ihtimalli oynayanlar da vardır. Üçüncü ihtimal 4-4-4-1 dağılımlı kuvvetli eller. Ancak bunun sakıncalı olduğunu düşünüyorum. Konuyu bitirirken kısaca anlatacağım.

ZAYIF MULTY OYUN AÇIŞI

Zayıf elle Multy 2 Karo açabilmek için Puanlar renklerinde 6'lı kör veya Pik, 6-9 HCP, zondaysanız renginizin kaliteli, puanınızın 8-9 olması gerekir. İkinci bir 4+'lı renk olmayacak. Diğer majör renkten 3 kart da olmayacak. Diğer majörden onör kart olarak en fazla bir Vale bulunabilir. Dağılımda Toplam İki As olmayacak. En az bir defans lövesi olacak. Yan minörlerde Bir As veya Bir Rua olabilir. Bu takdirde puan mutlaka 8-9 HCP olacak. Birinci ve İkinciden açışlarda mutlaka bir defans lövesi olmalıdır. Üçüncüden açışta Defans olmayabilir, Disiplinsiz açışlar olabilir, Şigan renk olabilir. Şiganı olan kaliteli eller Üçüncüden, hatta böyle ellerle Dördüncüden açılabilir. Bir seviyesinde açmak mümkünse Bir seviyesinde açmak, Multy yapmamak gerekir.

MULTY AÇIŞINA CEVAPLAR

2 Karo Multy açışına cevap olarak verilecek Deklereler, öncelikle açışın zayıf ve 6'lı majöre dayandığı farz edilerek yapılır. 2 Kör Dekleresi Relay Deklere olup zon görmeyen ve majörlerde belirgin olarak Körün tercih edilemeyeceği dağılımları ifade eder. Körse Pass geç, Pikse düzelt demektir. Majörlere 3'lü fit yoksa 16 HCP'a kadar 2 Kör denebilir.

PARTNER	SİZ	
2 Karo	2 Kör	♠V632
Pass (6'lı kör zayıf el)		♥73
2 Pik (6'lı pik zayıf el)		♦632
2 NT (Kuvvetli, dengeli el)		♣AD95

Bazı Örnekler:

PARTNER	SİZ	
2 Karo	2 NT	♠RDxx
		♥Axx
		♦Axx
		♣Rxx

2 Karo açışına tek Forsing Deklere budur. 16+ HCP vaat eder. Her iki majöre de en az üçlü tutuş varsa 14 HCP'ye kadar inebilir. Açıcının eli zayıf Multy'nin iyisiyse Kozunu transfer eder (Körse 3 Tr ile, Pikse 3 Karo ile). Eli zayıfın da zayıfıysa 3 seviyesinde kendisi okur. Cevapçı Kontratı ilan eder. Cevapçının eli çok güçlüyse Kontrole geçip şilem konuşmaları yapabilir.

PARTNER	SİZ	
2 Karo	2 Pik	♠xx
		♥Axxx
		♦xxxx
		♣Rxx

2 Karo açışına 2 Pik diyen elde 2 NT diyecek puan yoktur. Puanı =0= da olabilir. Sadece Körleri belirgin bir şekilde Piklerden daha iyidir. Bu körünün kozu olduğu anlamına da gelmez. Körü 3 parça, Piki Tek parça da olabilir. Aşağıdaki elle de Cevapçı 2 Pik diyecektir.

PARTNER	SİZ	
2 Karo	2 Pik	♠x
		♥Axx
		♦Axxx
		♣RDxxx

Bunun nedeni zayıf açan partnerin kozunun muhtemelen sizde zayıf olan Pik olmasıdır. Pikse Pass geçer, Körse 3 seviyesinde düzeltmesinin bir sakıncası yoktur. Çünkü zaten koz tutuşu vardır. Rakipte de aynı şekilde Pik fiti vardır. Bir diğer neden de Partnerin Güçlü Multy açma ihtimalidir. Eğer sizin körünüz 5+ ise 2 Pik demekle hala transfer etme şansınız devam ediyor demektir.

PARTNER	SİZ	
2 Karo	2 Pik	♠x
2 NT	3 Karo	♥ADxxxx
3 Kör		♦xx
		♣Rxxx

2 Karo açan Cevapçının 2 Kör Relay Dekleresine Pass geçerse veya 2 Pike düzeltirse problem yoktur. Ortaklık için Deklere bitmiştir. Sadece güzel koz tutuşu varsa cevapçı zon durumuna dikkat ederek bunu değerlendirebilir. 2 Karo açışına 2 Pik cevabı da Relaydır, ancak körü beğeniyorum anlamındadır. Puan olarak zon görmeyen eldir. Hiç puan olmayabilir de. Piki kısadır.

PARTNER	SİZ	
2 Karo	2 Pik	♠73
Pass (6'lı Pik zayıf el)		♥V632
3 Kör (6'lı kör, 6-7 HCP)		♦632
4 Kör (6'lı kör, 8-9 HCP)		♣AD95
2 NT (Kuvvetli, dengeli el)		

Zayıf elle 3 Kör/4 Kör demenin bir zararı yoktur. Çünkü koz tutuşu var ve Sizin eliniz çok zayıf bile olsa Rakiplerde yüksek puan ve Pik fitiyle zon muhakkaktır. 2 Karo-2 Pik Dekleresinden sonra rakipler de Deklereye katılmışsa zon durumuna göre 5 Kör de denebilir.

PARTNER	SİZ	
2 Karo	3Tr/Karo	♠7
		♥32
		♦D32/ADVT985
		♣ADVT985/D32

Buradaki 3 Tr/3 Karo Dekleresinin anlamı; Renginde puanları olan uzun renk, majör oynamak istemeyen, 2 NT diyemeyen el. Puan durumuna göre 3 NT da araştırabilir. Açıcı güçlüyse 3 NT der. Cevapçıda kapalı minörlerden biri varsa yanında majörün birinde stoper de varsa direk 3 NT da diyebilir.

PARTNER	SİZ	♠D532
2 Karo	3 Kör	♥R87
		♦DT932
		♣A

3 Kör Blokatifdir. Aynı zamanda olumlu eldir. Bir sıçrama ile yapılır. Her iki majöre de 3+ tutuş vaat eder. 10-12 HCP, dengesiz dağılım gösterir. Körse Pass geç, pikse düzelt demektir. Açıcı güçlüyse 3 NT der.

PARTNER	SİZ	♠D532
2 Karo	4 Tr	♥872
4 Karo/Kör	4 Kör/Pik	♦DT93
4 NT (20-22 HCP-Dengeli)		♣R

Dört Trefli rengini transfer edip bana oynat demektir. Atağın kendi eline doğru gelmesini isteyen ellerle söylenir. Her iki majöre de 3+ tutuş ve dengesiz dağılım olmalıdır. Cevapçının gizlenecek bir rengi var, elini yere açmak istemiyor olabilir. Mesela minörlerden single veya desteksiz Rua, AD, RV varsa görülmesi istenmez. Bu Deklere için 7-9 HCP gerekir. Eğer Açıcıda Güçlü Multy varsa 4 NT oynayabilecek el olmalıdır. Açıcının eli zayıf multy ise takdir hakkı yoktur, majörünü transfer edecektir. Açıcı güçlüyse 4 Tr'e 4 NT der. 4 NT Sign-off'dur. 2 Karo açışına 4 Tr dekleresini çok ideal ellerle yapmak gerekir. Özellikle ikili turnuvalarda zondayken yapmamak gerekir.

PARTNER	SİZ	♠D532
2 Karo	4 Karo	♥R72
4 Kör/Pik		♦RT983
4 NT (20-22 HCP-Dengeli)		♣9

Buradaki 4 Karo, eğer majöre dayalı 2 Karo ise kendi rengini söyle ve oyna demektir. Atağın ortağa gelmesini isteyen ellerle söylenir. Her iki majöre de 3+ tutuş ve dengesiz dağılım olmalıdır. Bu Deklere için de 7-9 HCP gerekir, puan çoksa 2 NT'dan geçirilir. Açıcıda 20-22 HCP varsa 4 Karo'ya 4 NT der. 4 NT Sign-off'dur. 10+ HCP ile cevapçının 4 Tr veya 4 Karo dekleresi tehlikeli olur. Mesela Aşağıdaki gibi bir dağılımla şilem varken yanlış kontrata gidersiniz. Burada da 2 Karo açışına 4 Karo dekleresini çok ideal ellerle yapmak gerekir. Aynı şekilde ikili turnuvalarda zondayken yapmamak gerekir.

♠AR	PARTNER	SİZ	♠D532
♥AD3	2 Karo	4 Karo	♥R72
♦AD52	4 NT (20-22 HCP-Dengeli)	Pass !	♦RT983

♣V876 ♣9

MULTY 2 KARO GÜÇLÜ VEYA 2 NT AÇIŞLARINA CEVAPLAR

2 Karo	2 Kör/2 Pik (Röle Deklereleri
2 NT	3 Tr (Baron: 4'lü RENK sorusu)

Cevapçı uygun kontratın 3 NT olduğunu görmüşse bile 3 Tr dekleresini verecektir. Çünkü Bunun dışındakiler transferdir. Minör transferleri şilem ilgisi gösterir. En az bir key-kart, şilem için yeterli asgari puan. Kendisi değerlendirecektir.

2 Karo/2NT	3 Karo : Köre transfer.
	3 Kör : Pike transfer.
	3 Pik : Trefliye transfer.
	3 NT : Karoya transfer.

Minör transferini Açıcının 4 Tr veya 4 Karoyla alması aynı zamanda Key-kart sorusudur. Transfer edilmek istenen minör iki parça ise Açıcı 3 Pike 3 NT, 3 Sanzatuya ise 4 Tr der. Takdir Cevapçınındır. Açıcı sadece elini tarif etmiştir. Kaptan cevapçıdır.

PARTNER	SİZ	♠D532
2 Karo	2 Kör	♥87
2 NT	3 Tr	♦RDT93
3 Kör	3 Pik	♣92
3 NT		

Buradaki 3 Tr'in anlamı Açıcıya 4'lü renk sorusudur (BARON). Cevapçının puanı zon için yeterlidir. Ancak uygun Kontrat tayini için Açıcının Dörtlü renginin bilinmesi gerekir. Açıcıda 5'li renk zaten yoktur. Eğer Piki 4'lü ise 4 Pik zon için daha uygun olabilir. Karosu 4'lü ise 5 Karo -belki 6 Karo- uygun Kontratlar olabilir. Açıcı 3 Karo derse Karosunun 4'lü olduğu anlaşılır. Ancak hala Kör, veya Piki de 4'lü olabilir. Açıcının 3 Karosuna biz kendi 4'lü rengimizi okuruz. Bizim okuduğumuz açıcıda 4'lü değilse 3 NT der.

PARTNER	SİZ	♠87
2 Karo	2 Pik	♥D532
2 NT	3 Tr	♦92
3 Karo	3 Kör	♣RDT93
3 Pik	3 NT	

Açıcıda 4'lü Karo, 4'lü Pik varmış. Koz fitini bulamayınca uygun Kontrat olarak 3 NT ilan ediyoruz. Cevapçı 3 NT oynamak istiyorsa 3 Tr'den geçecektir. Cevapçıda tek 4'lü renk Trefli olsa bile, ideal kontratın 3 NT olduğunu kesin

olarak anlasa bile 3 Tr'den geçecektir. (Direk 3 NT derse biz bunu kara renginden şilem daveti olarak oynuyoruz.) 3 Trefliye cevap olarak en ucuz 4'lü rengimizden okumaya başlarız. Eğer sadece 4'lü trefli varsa 3 NT diyoruz.

PARTNER	SİZ	♠87
2 Karo	2 Kör	♥D52
2 NT	3 Tr	♦9523
3 Karo	3 NT	♣RDT9

Cevapçı, Açıcının 2 Karo açışının güçlü olduğunu öğrenmesiyle en uygun Kontratın 3 NT olduğunu anlamıştır. Doğrudan 3 NT demesi Karoya transfer olacağından 3 Tr'den geçmesi gerekiyor. 2 NT açışlarında da 3 Tr 5'li renk sorusudur. Diğerleri transferdir. Treflinin transferlerinde trefli rengi Açıcıda ikiliyse 3 NT der. Transferi almaz, Ancak bu Sign off demek de değildir, kaptan cevapçıdır. Karodan transferi almak zorundadır. Ancak Açıcıda Karo iki parça ise transferi 4 Tr ile alır. Transfer alınırken okunacak 4 Tr veya 4 Karo aynı zamanda anlaşılan minör üzerinden Key-kart sorusudur.

Cevapçıda güçlü el varsa Deklere nasıl gelişecektir?

2 Karo	2 NT

Forsing Relay Dekleredir. Aynı zamanda açıcıya "puan olarak elin nasıl" diye sormaktadır. Majörlerin ikisine birden en az 3'lü tutuş varsa ve puanlar As/Rua cinsinden ise 14+ puan, majörlere 2'li veya daha az tutuş varsa en az 16 HCP olmalıdır. Açıcının elinin durumuna göre beş cevap seçeneği vardır. Bunlar 3 Tr, 3 Karo, 3 Kör, 3 Pik ve 3 NT'dur.

PARTNER		SİZ
2 Karo		2 NT
3 Tr	(6'lı Kör açışı, 8-9 HCP)	
3 Karo	(6'lı Pik açışı, 8-9 HCP)	
3 Kör	(6'lı Kör açışı, 6-7 HCP)	
3 Pik	(6'lı Pik açışı, 6-7 HCP)	

Cevapçı bulduğu majör rengin ve puanın durumuna göre part skorda kalır, zon bağlar. Şileme gidecekse Kontrole geçer.

Açıcının da cevapçının da eli güçlüyse ne olacaktır.

PARTNER	SİZ
2 Karo	2 NT
3 NT	

Bu Deklereden sonra artık şilem kesindir. Cevapçıda 2 NT diyen elin minimumu varsa Grandşilem olmayabilir, ancak bulabilecekleri 4-4 bir koz fitiyle bir löve daha bularak Grandşilem oynayabilirler. O halde artık amaç koz fiti bularak Grandşilem araştırması yapmaktır.

PARTNER	SİZ
2 Karo	2 NT
3 NT	4 Karo/Kör (Köre ve Pike transfer)

PARTNER	SİZ
2 Karo	2 NT
3 NT	4 Tr (Baron - 4'lü renk sorar.)
4 Karo (Karo 4'lü)	4 Kör (Kör 4'lü)
4 Pik (Pik 4'lü)	4 NT (Pik 4'lü değil)

Multy 2 Karo Açışlarında rakip Kontr ile araya girerse, cevapçının konuşmaları hiç bozulmadan devam eder. Rakip renk ile araya girerse, Cevapçının 2 Kör/Pik Deklereleri yapılamaz. Ancak 2 NT Relay Dekleresi ve devamı ile; 3 Kör, 4 Tr, 4 Karo, Kör ve 4 Pik konuşmaları yapılır. Rakibin araya girişinden sonra Cevapçı Kontr atarsa bu cezadır. (Açıcı zayıf dahi olsa.) Cevapçı Pass geçtikten sonra Açıcı Kontr atarsa bu Açıcının Güçlü olduğunu gösterir. Cevapçı buna Pass da geçebilir. Eğer zon gören majör kozu varsa Dört seviyesinde transfer yapar. Zon görmeyen eliyle ise rengini üç seviyesinde okuyabilir.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠xxx
Pass	2 Karo	3 Tr	Pass	♥RVxxxx
Pass	D	Pass	4 Karo	♦xx
Pass	4 Kör			♣xx

Önce Açıcının gücü belli olmadığından Pass geçmişti.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠xxx
Pass	2 Karo	3 Tr	Pass	♥Vxxxxx
Pass	D	Pass	3 Kör	♦xx
				♣xx

Zon görmüyorsunuz, Kontura da bırakamıyorsunuz. Rakip 2.den araya girerse 3 seviyesinde okunan renk natürel zayıfdır.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠VTxxxx
Pass	2 Karo	2 Kör	Pass	♥xx
Pass	D	Pass	2 Pik	♦xx
				♣xxx

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠xxx
Pass	2 Karo	3 Tr	Pass	♥Vxxx

Pass	D	Pass	Pass (!)	♦xxx ♣xxx

Tam Dengeli zayıf elle Pass Geçiniz.

Multy 2 Karo konusuna başlarken bu açışı 3 şekilde oynayanlar olduğunu, ama 3. şekli sakıncalı bulduğumu belirtmiştim. Multy açışını 3 ihtimalli oynayanlar 4-4-4-1 dağılımlı, ifade etmekte zorlandığımız ellerin güçlü olanlarını da bunun içine koyuyorlar. Genelde 18-21 puanlık ellerdir bunlar. 2 Karo açışına gelecek 2 Kör Relay Dekleresinin üzerine, tek olan rengin bir alt rengi üç seviyesinde okunur. Cevapçıdan 2 NT gelirse tek olan rengin bir alt rengi 4 seviyesinde okunur. Tek olan renk Trefli ise 3 Pik / 4 Pik şeklinde belirtilir. Ancak ortağında çok az puan ve özellikle ters bir dağılım varsa sonuç felaket olur. Ayrıca bir konvansiyonu üç ihtimalli oynamak her zaman karışıklığa neden olabilir. Birkaç örnek verelim.

	PARTNER	SİZ	
♠ADxx	2 Karo	2 Kör	♠Vx
♥ADxx	3 Pik	? ?	♥xxx
♦ARxx			♦xxx
♣x			♣Dxxxx

Partneriniz Treflisinin tek olduğunu söylüyor!

	PARTNER	SİZ	
♠x	2 Karo	2 Kör	♠Dxxxx
♥ADxx	3 Kör	? ?	♥xx
♦RDxx			♦xxx
♣ARxx			♣Vxx

Dönülmez bir yola girdiniz. Zevk almaya bakacaksınız.

Bu tür dağılımlarla natürel Deklere verilmesinden yanayım. Cevapçı Pass geçerse çok istisnai dağılımlarda zon kaçabilir. Cevapçı Deklere verirse el reverse edilir. Partner minörü 5'li anlayabilir. Minör rengin 5'li olarak anlaşılmasının fazla bir sakıncası olmaz. Takdir sizindir.

MULTY 2 KARO AÇIŞINA DEFANS NASIL YAPILIR? :

Multy açışları temelde rakibin savunmasını çökertmek, Deklere vermelerini engellemek amacıyla yapılır. Çok etkili ve çok sık gelen açışlardır. Bu nedenle Multy açışlarına araya girişlerin de sistemli ve disiplinli olması gerekir. Rakibin Multy açışlarının öncelikle zayıf olduğu düşünülmelidir, araya girilebilecek bir dağılımımız varsa mutlaka girilmelidir. Daha sonra girmek zorlaşabilir. Araya girdikten sonra da Partnerle koz fiti ararken Bütün ellerdeki dağılımların dengesiz olma ihtimalinin güçlü olduğunu unutmayınız. Güçlü koz

fitleri bulmaya bakın, Bu nedenle 4-4 Koz fitlerine pek güvenmeyiniz. Dışarıdaki 5 Koz karşınıza çoğu zaman 4-1; hatta 5-0 çıkar. Sanzatu Kontratlarını da gözardı etmeyin. Rakibin kozundan iki stoper, hatta en az 3 parçalık tek stoper yeterli olabilir.

MULTY AÇIŞINA ARAYA GİRİŞLER:

1. İkinci ve Dördüncü Pozisyonda renk ile araya giriş.

2 Kör/2 Pik Dekleresi; Açar civarında puan, 5+ koz gösterir.
3 Tr/3 Karo Dekleresi; kaliteli 6'lı minör renk ve 12-16 HCP gösterir.
3 Kör/3 Pik Dekleresi; Kaliteli 6'lı renk, 16-18 HCP gösterir.

2. İkinci pozisyonda Kontr ile araya giriş.

Dengeli dağılım varsa 18+ HCP gerekir, gelene 2 NT veya sıçramadan 3 NT denir. Dengesiz dağılım varsa 16+HCP ile Kontr atılır, gelene 5+'lık renk söylenir.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
2 Karo	D	2 Kör	Pass (0-7HCP)
			D (8+HCP, ceza)
			2 Pik (5+Pik, 8+HCP)
			3 Kör (6+lı kör, 9+HCP)
			3 Tr (Kaliteli 5+Tr, 8-11HCP)
			3 Karo (Kaliteli 5+ Karo,8-11HCP)
			2 NT*

* 2 NT her iki majörü de durduran 11-12 HCP, dengeli dağılım gösterir.

3. Dördüncü pozisyonda Kontr ile araya giriş.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
2 Karo	Pass	2 Kör	D

15+ HCP ile Take-Out Konturudur. Siz de Pass geçtikten sonra en son olarak Partnerinizin atacağı kontr ise uyandırma konturudur, fazla puan beklenmez, daha çok part-skor mücadelesine yönelikdir.

Biz konturlardan sonra rakibin kozu ister belli olsun, isterse olmasın, Karo rengini cue-bid olarak kullanmıyoruz. Renk belli olduktan sonra gerekirse o rengi cue-bid ediyoruz.

4. İkinci veya Dördüncü Pozisyonda 2 NT ile araya giriş.

15-18 HCP dengeli dağılım olmalıdır. Beşli majör olabilir. Önce Kontr sonra 2 NT 19-21 HCP gösterir. Her iki majörde stopere gerek yoktur. 2 NT söyleyenin cevapçısı 3 Tr derse bu 5'li majör sorusudur. Dörtlü majör aranmaz, Sanzatu oynanır. 3 Tr sorusuna 3 Karo 5'li majörüm yok demektir. Transferler geçerlidir. 5'li majör Jacoby, 6+'lı majör Texas transferi yapılır.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠ARVxx
2 Karo	Pass	4 Kör	?	♥x
				♦ARxx
				♣Rxx

Böyle bir elle 4 Pik Deklere ediniz. Net değil ama genelde kârlı çıkarsınız.

İKİ SEVİYESİNDE ZAYIF MAJÖR AÇIŞLARI

Sisteminde Zayıf Multy Açışı olan Oyuncular İki seviyesinde majör açışlarını mecburen iki renkli ellerle yapmak zorundadır. Çünkü tek renkli elleri zaten 2 Karo ile ifade ediyoruz. O halde 2 Kör ve 2 Pik açışları Okunan majörün yanında bir de minör renk olduğunu gösterir. İki Majör renkli zayıf eli hiçbir şekilde açmıyoruz. Rakip açarsa araya girerek elimizi ifade ediyoruz. Çünkü Premptive Oyun açışlarında amaç öncelikle rakibin Dekleresini bozmak olacaktır. Zon bağlamak için preemptive açış yapılmaz. Her iki majör de bizdeyse Rakibin zon ihtimali azalır.

Zayıf majör açışlarında ideal el 6-9 HCP, 5-5 dağılım olacak. Diğer majörde puan olmayacak. En az bir defans lövesi olacak. İki As olmayacak. Şiganı olan, dağılım gücü çok yüksek ellerle zayıf iki açılmaz. Mümkünse normal açılır, mümkün değilse beklenir. Üçüncü Pozisyonda uygun zon durumuna göre her çeşit elle zayıf açış yapılabilir.

Zayıf İki Açışlarına Cevaplar: Bu açışlar puan ve dağılımı yaklaşık net olarak verdiğinden (6-9 HCP ve 5-5 dağılım) dolayı cevapçı olarak öncelikle hangi bölgede olduğunuza karar vereceksiniz.

PARTNER	SİZ	♠RTx
2 Kör	Pass	♥xx
		♦ARxxxx
		♣xx

Partner yanında 5'li Tr olan 6-9 HCPlık bir elle açmıştır. Sizin eliniz savunma karakterli olduğundan Pass geçeceksiniz.

PARTNER	SİZ	♠RTxx
2 Kör	3 Kör	♥xxx
		♦ARxx

♣xx

Rakibi sıkıştırmak ve onları yanlış yönlendirmek amacıyla yapılır. Açar puan dahi olabilir. Davet değildir. Davet olsaydı 2 NT'dan geçerdi.

PARTNER	SİZ	♠xxx
2 Kör	2 NT	♥xxx
3 Minör	3 Kör	♦ARxx
		♣Axx

Bu davettir. Açıcı 8-9 HCP ile açmışsa 4 Kör der. 6-7 HCP ile açmışsa Pass geçer. Cevapçı olarak şilemle ilgileniyorsanız aykırı renk okumalısınız veya sisteminize göre kontrole geçmelisiniz.

PARTNER	SİZ	♠Rxx	x
2 Kör	4 Kör	♥xxx veya	Dxxx
		♦ARx	Ax
		♣ADxx	xxxxxx

Baraj amacıyla yapılabildiği gibi, çok puan ile oynamak için de, tuzak için de yapılabilir, bunu sadece Cevapçı kendisi bilir. Rakipten müdahale olsun veya olmasın Açıcı Pass geçmelidir.

PARTNER	SİZ	♠RTxx
2 Kör	3 Tr	♥x
		♦ARxx
		♣Dxx

Minör Kontratına oynamanın daha uygun olduğu ellerle yapılır. Açıcının yan rengi Tr ise Pass geçer, Karoysa düzeltir.

PARTNER	SİZ	♠ARTxxx
2 Kör	2 Pik	♥x
		♦xx
		♣Dxxx

Natürel 2 Pik oynamak isteyen eldir. Pik en az altılıdır. Zon istemiyordur. Oyunu okumuştur. Misfit vardır.

PARTNER	SİZ	♠ARVTxxx
2 Kör	4 Pik	♥x
		♦xx
		♣Axx

Natüreldir. Pass geçmeniz gerekir.

PARTNER	SİZ
2 Kör	2 NT

Tek Forsing Dekleredir. Kör tutuşu varsa 14+ HCP ile Double tutuş aranır. Tutuş yoksa 15+ HCP olması gerekir. Açıcı 3 Seviyesinde minörünü söyler. Bundan sonra cevapçı 3 Kör derse tekliftir.

PARTNER	SİZ
2 Kör	2 NT
3 Tr	3 Pik/4 Karo (3+ Tr tutuşu, Splinter.)
PARTNER	SİZ
2 Kör	2 NT
3 Tr	4 Tr (Açanın singletonunu sorar.)

Zayıf 3 Seviyesinde Açışlar : Zayıf 3 seviyesinde açışların temel şartı 7'li renk olacak ve puanlar renkte olacak. Diğer şartlar Asıl rengin yanında 4'lü majör veya 5'li minör renk olmayacak. Elde 2 As olmayacak. Çok güçlü bir renkle açmışsa şigan renk olmayacak. Üç Minör açışlarını biz kaliteli renkle yapıyoruz. ADVxxxx, RDVxxxx gibi. Zayıf 3 Majör açışlarına cevapçıda 3 Kabuk Puan varsa zon ilan eder. 2 Kabuk Puan varsa Pass geçer. 2 As ve As destekli bir Dam varsa yine zon ilan eder. (Kabuk Puan; As ve Rualardır.) Zayıf Üç açışlarına yeni renk göstermek, hem çok puan gösterir, hem de kaliteli renk gösterir. Açıcıdan o renge 3'lü destek ister. Forsing Deklere olup Pass geçilemez. Açıcının rengine tahammül varsa 13 HCP'a kadar inebilir. Cevapçıda diğer bütün renklerden stoper varsa 3 NT diyebilir. Açıcının Rengi şigan veya singleton ise 3 NT oynanmaz, Ortağın rengine antre lazımdır. 3.den uygun zon durumunda 6'lı renkle de zayıf üç açışı yapılabilir.

Dörtlü Seviyede zayıf MajörAçışları : Kapalı olmamak şartıyla 8+ Renk ve 6-10 HCP ile yapılan açışlardır. Preemptive açışdır. Overcall olarak da yapılabilir.
NAMYATS AÇIŞLARI: 4 Trefl ve 4 Karo açışı. Ortağına Trefli=Kör ve Karo=Pik transferi yapan oyun açışı. Bazı çevreler Güçlü preemptive açış olarak nitelemekte ise de Asıl amaç "oynamak için"dir. Koşulları;

- En çok 5 kayıp vardır. Yani 8-8,5 lövelik el olacak
- 16- HCP olacak. 17+ HCP ve 8,5 majör lövesiyle güçlü 2 Trefl açıyoruz.
- Şiganı olmayacak.

7-8'li kapalı majör renk, HCP ve/veya löve eksikliğinden 2 Tr açamayan güçlü ellerdir. Renkten bir dışarı varsa sayısının 8+ olması gerekir. Tr köre, Karo Pike transferdir. Cevapçı kendi oynamak istiyorsa transferi alır. Açıcının oynamasını isterse bir üstünü okuyarak Açıcıya bırakır. Şilem düşünüyorsa ona göre değerlendirir. Kalan renklerin sayıları eşitse bu açış yapılmalıdır.

Şiganı olan ellerle 1 seviyesinde veya 17+ HCP varsa 2 Tr olarak açmak gerekir. 1 seviyesinde açıştan sonra Partnerden gelecek muhtemel 1 NT veya 1 Pik (1 NT anlamında) Dekleresinden sonra 4 seviyesinde şigan renk (Koz kör ve pik şigansa 3 seviyesinde) okunursa 7'li veya 8'li kapalı majörü, yanındaki renkler dengesiz (şiganı olan) el anlaşılır. Kapalı 8 Renk varsa yanda As olmayabilir. Diğer türlü 1 As olması gerekir. Overcall olarak yapılmaz. 4 Tr, 4 Karo açılışında Cevapçının şilem düşünmesi için 2 Key-kartının olması gerekir. 1 seviyesinde açıp, daha sonra 4 seviyesinde tansfer ettiren elde ise Tek key-kartla şilem olabilir. Cevapçıda hiç key-kart yoksa kaç puan olursa olsun şilem olmaz. Şilem olabilmesi için Açıcının 2 Tr açışı yapması gerekir. Birbirine çok yakın bu üç dağılımı üç farklı şekilde açmak şilem araştırması için cevapçının işini kolaylaştırır.

Namyats Açışlarına cevaplar: Bu Açışlara Cevapların bir çok versiyonu vardır. Aşağıdaki örnek "Woodgrove" un Güney Afrika Teksası olarak nitelenir.

Dört Trefl açışına yanıtlar:

4 Karo	=	Asking bid	=	(Soru, nasıl açtın ? - ve cevaplar:)
		4 Kör	=	7 Kör lövesi ve 1 adet Rua.
		4 Pik	=	8 Kapalı Kör ve Pik Ruası.
		4 NT	=	7 Kör lövesi ve 1 As.
		5 Trefli	=	8 Kapalı Kör ve Trefl Rua.
		5 Karo	=	8 Kapalı Kör ve Karo ruası.
		5 Kör	=	RDVxxxxx ve bir yan renk lövesi.
4 Kör	=	Oynamak için.		
4 Pik	=	Cue-Bid.		
4 NT	=	Pik Kontrolünü inkar eden iyi el. Şlem teklifi, Güçlü bir olasılıkla diğer iki renkte (minörlerde) Kontrolü var. En az 3'lü ya da 3 tepe onörden biri ile 2'li Kör tutuşuda olması çok yüksek olasılık.		

Dört Karo açışına yanıtlar:

4 Kör	=	asking bid	=	(Soru, nasıl açtın? – ve cevaplar)
		4 Pik	=	7 Pik lövesi ve bir Rua.
		4 NT	=	7 Pik lövesi ve bir as
		5 Trefli	=	8 kapalı Pik ve Trefl ruası
		5 Karo	=	8 Kapalı Pik ve Karo Rua sı
		5 Kör	=	8 Kapalı Pik ve Kör Ruası
		5 Pik	=	RDVxxxxx ve bir yan renk lövesi
4 Pik	=	Oynamak için,		
4 NT	=	Cue-Bid sekansı başlatma isteği.		

Aşağıdaki dağılımlarla oyunu nasıl açarsınız?

♠RDVxxxx ♥Ax ♦RDx ♣xx

5 Kayıp 15 HCP, 4 Karo (Namyats) açmalısınız.

♠Ax ♥ADVxxxx ♦Rx ♣xx

5,5 kayıp ve 18 HCP, 4 Trefli (Namyats) açmalısınız. 2 Tr açmak için löve sayısı eksik.

♠ARDV532 ♥65 ♦32 ♣84

6 KAYIP VAR : Zonda 3 Pik, Zondışı 4 Pik açmalısınız. Kesinlikle 4 Karo değil!

♠ADX ♥ADVxxxx ♦Rxx ♣ --

1 Kör açıp, muhtemel 1 Pik (NT anlamında) cevabına 4 Tr (Şigan) Dekleresi verin.

♠ADVxxxx ♥ Axx ♦RDx ♣---

1 Pik açıp, muhtemel 1 NT cevabına 4 Tr (Şigan) Dekleresi verin. 2 Tr açmak için HCP eksik.

♠-- ♥ADVxxxx ♦RDx ♣ ADx

1 Kör açıp, muhtemel 1 Pik (NT anlamında) veya 1 NT (Pikler anlamında) cevabına 3 Pik (Şigan) Dekleresi verin. 2 Tr de açabilirsiniz. Tam sınırda bir el.

Beşli seviyede Minör Açışları: Çok özel durumlarda yapılabilir. Genellikle Overcall olarak yapılır. Amaç sadece rakibin Dekleresini bozmak, özellikle Cevapçının elini anlatmasına imkan vermemektir. Pek kullanışlı değildir. 3.den açışlarda da uygulanabilir.

Gambling 3 NT Açışı : Tam kapalı (3 Büyük onörlü) 7+ renkle yapılır. Yanda en fazla bir Dam bulunur. Minörden zon veya şilem oynamak isteyen cevapçı Açıcıdaki 7 lövenin üzerine kendi lövelerini saymalıdır. Defansta olanlar Gambling 3 NT'ya savunma yaparken uzun rengi değil, özellikle Aslı, güçlü yerden atak yapmalılar. Ortaklık anlaşmasıyla 16-18 puanlık ellerle de yine tam kapalı 7+ minör renk olmak şartıyla yapılabilir. Cevapçı ona göre değerlendirir. Asıl Gambling 3 NT açışı budur. Cevapçının deklereleri:

- 4 Tr. (Trefli ise Pass geç, karoysa düzelt demektir.)
- 4 Karo (Açana singleton sorar, 4 Kör=Kör Single, 4 Pik=Pik single,
- 4 NT=minör single, 5 Tr=single yok demektir.)

- 4 Kör/Pik (Cevapçının kendi rengi, oynamak için.)
- 4 NT (Şilem daveti, 11 lövemiz var diyor.)
- 5 Tr. (Oynamak için, karoysa açan düzeltecektir.)
- 5 Karo (Cevapçı kozu biliyor, atağın kendisine gelmesini istiyor.)
- 5 NT (yedi oynamak istiyor, ancak koz şigan.)
- 6 Tr, 6 Karo (Oynamak için.)

PREEMPTİVE ARAYA GİRİŞLER

Preemptive araya girişlerde de açışlar gibi bazı kurallara uygun yapmak gerekir. Bir sıçrayıp iki seviyesinde majörle araya girmek için zayıf Multy açacak el olması gerekir. Partner Pass'dan geliyorsa daha esnek olabilir. İki sıçramak için 3 Majör açacak el olması gerekir. Sıçrayıp 3 seviyesinde minör okumayı biz cue-bid olarak kullandığımızdan dolayı, burada kullanmıyoruz. Bir majör ve bir minörden oluşan zayıf elleri, iki majörlü veya iki minörlü zayıf elleri de cue-bid yaparak belirtiyoruz. Bazı Örnekler :

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠ADVxxx
Pass	Pass	1 Karo	2 Pik	♥Dx
				♦xxx
				♣xx

2 Karo zayıf Multy açacak el. Ortak Pass'dan geldiği için biraz disiplinsizlik olabilir.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠xx
Pass	Pass	1 Karo	Pass	♥Dxx
				♦x
				♣ADVxxxx

3 Tr demiyoruz. Çünkü 3 Tr bizde cue-bidtir. Trefli + Pikleri gösterir. Zon durumuna göre araya girmek gerekiyorsa 2 Tr ile girilmeli.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠ADVxxx
Pass	Pass	1 Karo	2 Karo	♥xxxxx
				♦x
				♣x

İki renkli el olduğu için 2 Kör veya 2 Pik demiyoruz. Puan fazla da olsa 2 Karo ile cue-bid yapıyoruz. (Sadece 6-9 HCP'lık zayıf ellerle cue-bid yapılması daha idealdir.) Kör 4'lü olsaydı ya 1 Pik diyecektik, ya da Pass geçecektik. Rakip açmamış olsaydı, Kör Dörtlü de olsa, Beşli de olsa Pass geçecektik. Bütün iki renkli el anlatan cue-bidlerin preemptive amaçlı olduğu farzedilecektir. Cevapçı Dekleresini ona göre verecektir. Cevap vermek zorunda olmadığı halde cevap

verirse 8+ puanı olacaktır. 2 Karo açışının da öncelikle preemptive amaçlı olduğu varsayılacaktır.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠ADVxxx
1 Karo	Pass	Pass	2 Pik	♥ARx
				♦xx
				♣Rx

Dördüncüden sıçrayarak araya girişler sağlam 6+'lı renk (en fazla bir kayıp) ve 13-16 HCP gösterir. Zayıf olsa Pass geçerdik. Yaklaşık 7 lövelik bir eldir. Yani söylediği kontratı tek başına yapabilecek eldir. Daha kuvetli olursa önce konturla başlar.

Partnerimiz preemptive araya girmişse ve bizde de dağılımsal bir el ve partnere tutuş varsa bir seferde rakibi en zora sokacak deklereyi vereceğiz. Artırmalı destek sadece rakibe yardımcı olur.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠Vxxx
1 Karo	2 Pik	Kontr	5 Pik	♥Rxxx
				♦Dxxxx
				♣-

Rakip bundan sonra ne söyleyecekse gözü kapalı söyleyecektir.

1.RAKİP	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠Vxxx
1 Karo	2 Pik	Kontr	4 Pik	♥DVTx
				♦xxxx
				♣A

Rakip tehlikeli bölgeye gözü kapalı girdi demektir.

KONTURLARIN BÜTÜN ÇEŞİTLERİ

I- TAKE OUT KONTURU: Genellikle sağınızdaki rakip bir renkle oyun açtığında hemen ondan sonra sizin attığınız, bazen de 4.den atılan Kontr'dur. Bazen de Rakiplerin 1 pik-2 Pik, 1 Tr-2 Tr gibi tutuş konuşmalarının üzerine atılan Kontr'dur. Ancak bu durumda partner sizden önce Deklereye girmişse sizin attığınız Kontr responsive'dir ve anlamı farklıdır.

Take out konturunda öncelikle; en az oyun açara yakın el ile rakip renginde kısalık (en fazla 2 kart) ve kalan 3 rengin herbirinde en az 3 kart anlaşılır. İkinci olarak basit overcall yapacak elden daha güçlü 18+ dağılım puanlı elanlaşılır. Bazı Örnekler:

- Rakibin minör renk açılışı üzerine her iki majörünüz de 4'lüyse diğer minör kısa bile olsa Kontr atın.

- Rakip renkte tek veya şigan ile asgari puan sınırı 10'a kadar düşer.
- 4-3-3-3 dağılımla take out Kontru atmaya istekli olmayın. Rakip renkte onör puanlarınız varsa ancak l8+ puanlı ellerle take out konturu atın.
- Elinizde 5'li bir renk varken takeout ile overcall arasında bocalıyorsanız renginizin kalitesine bakın. Renk güzel, puan 18+ ise Kontr, renk güzel puan az ise overcall; renk kötü, puan az (veya çok) ise Kontr atılır.

Take out konturuna cevaplar :

- Minimum seviyesinde renk: 0-9 puan.
- 1 NT : 6-9 puanla rakip renkte durdurucu.
- Yeni renkte sıçramak: 10-12 puan, ancak forsing değil. Majörler 4'lü olabilir.
- Minörlerin en az 5'li olmaları gerekir.
- 2 NT : 11-12 ile zona davet. Rakip rengi durdurucu, 4'lü majörü yok.
- Cue-bid : 13+ HCP veya konuşulmayan majörlerin ikisi de 4'lüyse 10-12 puanla da yapılabilir.
- 3 NT : 13-16HCP, rakip rengi durdurucu.
- Yeni renkte çifte sıçrama : Preemptivedir.
- Eğer zon seviyesine sıçramışsa bir taktiktir. Kuvvetli eli ve uzun rengi vardır. Kendisi oynamak istiyordur.
- PASS : Çok iyi düşünmek lazım.

Kompetisyonda: Açıcının ortağı RD atarsa, takeout yapanın ortağı Pass da geçebilir, normal cevabı neyse onu da verebilir. Pass geçmesi belirgin bir rengi olmadığını bildirir, o kadar. Açanın ortağı takeout üzerine konuşmuşsa:

1. 6-9 puan ile yeni bir renk söyleyebilirsiniz.
2. Ceza konturu atabilirsiniz.
3. Normal cevabınızı verebilirsiniz.
4. Pass geçebilirsiniz.

Takeout konturu atanın olası rebidleri:

Ortağından minimum cevap geldiğinde;

1. 15'den az puanla Pass geçecektir. Hatta ortağı minör renk göstermişse ve uygun dağılım yoksa 17 puana kadar pass geçecektir.
2. Ortağın minimum cevabına basit tutuş yapmak için 4'lü fit, 16-18 puan gerekir. Minörde ise kompetisyon yoksa 18-20 puan gerekir.
3. İyi 18-20 puan ve 4'lü fit ile sıçramalı tutuş yapılır.
4. En az 5'li renk 18-20 puanla yeni renk okunur, eğer yanda henüz Deklere edilmemiş 4'lü bir majör varsa puan 13-14'e kadar düşebilir.

Mesela Şöyle **bir elimiz olsa:** Pik:x, Kör: AR84, Karo: ADV765, Tr: T8

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
-	-	1 Pik	D
PASS	2 Tr	PASS	2 Karo

İlk konturdaki amacımız olası bir kör fiti bulma ümidiydi, o zaman el çok değerli olacaktı, ama olmadı. Ancak başka bir dağılımda da 2 karo overcall yapmakla 4 Kör kaçırabiliriz. (Sadece 2 puan ve 4'lü körle zon mümkün.)

5. Kaliteli, en az 6'lı renk ve yeterli puanla yeni renkte sıçrama yapılır. konturcu tek başına elinin gücü ne ise onu söyler.
6. Bütün NT Deklereleri kuvvetli eller ve rakip renkte durdurucu gösterirler. Limitleri; 1NT: 18-20 puan, sıçramadan 2 NT: 19-21 puan, sıçrayarak 2 NT: 21-22 puan, 3 NT: 9 löve alabilmeyi umut eden el!
7. Konturdan sonra Cue-bid : 21+ puan gösterir.

Cevapçıdan sıçramalı Deklere gelmişse, ki bu davetdir, Konturcu :

1. Natürel bir Deklere ile daveti kabul eder.
2. Minimumdaysa pass geçer.

Cevapçı cue-bid etmişse majör göstermeye gayret ederek natürel konuşur, zaten artık zondan önce susmak yoktur.

Cevapçıdan sıçramalı Deklere gelmişse, ki bu davetdir, Konturcu :

1. Natürel bir Deklere ile daveti kabul eder.
2. Minimumdaysa pass geçer.

Cevapçı cue-bid etmişse majör göstermeye gayret ederek natürel konuşur, zaten artık zondan önce susmak yoktur.

Cevapçı 1 NT demişse Konturcu :

1. 2 NT ile zona davet edebilr.
2. Herhangi bir zon Dekleresi ile signoff yapabilir.
3. Kendi 5'li rengini söyler, sıçrayıp söylemişse forsingdir, 2 seviyesinde forsing değildir.
4. Rakip rengini cue-bid ile bir tur daha forsing yaparak ortağından mutlaka renk göstermesini isteyebilir.
5. Pass geçebilir.

Değişik Takeout Konturları :

- Partner Deklere vermemişse veya Kontr atmamışsa rakibin 4 Karoya (dahil) kadar olan bütün konturları takeout konturudur.

- Rakip iki renk konuştuktan sonra atılan Kontr da take outdur. Konuşulmayan renklerde 4'er kart vaad eder. Küçük olan renk 5'li olabilir. Büyük 5'li, küçük 4'lü ise NT diyoruz. Konuşulmayan renklerin 2'si de en az 5'li ise puana ve/veya Pass'dan gelip gelmediğimize göre ucuz/pahalı cue-bid yapıyoruz.
- 4. den atılan Kontr da take outdur. Ancak puan daha az olabilir, temkinli olmak gerekir.
- Rakiplerin 1 renk – 1 NT Deklerelerine atılan Kontr da 1 NT yokmuş gibi take outdur.
- Önceden pass geçtiğimiz ellerle de takeout konturu atabiliriz.
- Önce overcall, sonra takeout konturu da atılabilir. Bu overcall'un üst seviyesinde olduğumuzu ve diğer renklere de açık olduğumuzu gösterir.
- Seviye yükseldikçe takeout konturu atmak için gerekli şartlar da artar. Ancak zayıf İKİ açışlarına konturları rakip BİR seviyesinde açmış gibi oynamak gerekir.
- Takeout konturundan sonra 2. Rakip kendi ortağına basit tutuş verir ve Deklere 2 Pass ile kontur atanın önüne gelirse 2. atılacak Kontr yine take outdur. Ancak ilk konturda vaat ettiği elden daha iyi bir el vaat eder.

PARTNER	RAKİP	SİZ	RAKİP
-	1 Kör	D	Pass
1 Pik	2 Kör	D	

Bu Kontr'un anlamı 3'lü Pik, ama güçlü eldir. Kısa kör 3'lü Pik ve yaklaşık 4-4 Minörler, ama güçlü bir eli (Mesela 17-20 HCP) ancak bu şekilde ve bu kadar iyi anlatabilir.

PARTNER	RAKİP	SİZ	RAKİP
-	-	-	1 Kör
Pass	1 Pik	Pass	1 NT
D			

Bu da take outdur, pik dışı renklere açıktır. Ancak elinde körler de olduğundan açışa konuşamamıştır.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 Kör	Pass	1 Pik	D

Bu Kontr da take outdur, ilk başta diğer renkler 4-4 ve zayıf el olarak anlamak gereklidir. Ancak Güçlü tek renkli el veya Güçlü dengeli el de olabilir.

II- NEGATİF KONTUR: Partnerin 1 seviyesindeki renk açışı üzerine rakip ister normal, isterse sıçramalı; renkle overcall yaparsa (4 karoya kadar) bizim konturumuz negatiftir. (NT ile overcall yaparsa Kontr cezadır.) Güç olarak en az 7 puan olmak üzere, 2 seviyesi için 8, 3 seviyesi için 9, 4 seviyesi için 10 puandan az olmaması tavsiye edilir. Üst sınırı yoktur. Negatif Konturun doğruluğunu anlamak için en iyi yol; ortağın ikinci konuşmasının

sizin için problem yaratıp yaratmayacağına bakmaktır. Preeptive açış yapan oyuncunun ortağı Negatif Kontr kullanamaz.

Negatif Kontur atan elin dağılımı nasıl olmalıdır.

- Her şeyden önce natürel Deklere imkanı varsa natürel Deklere verilmelidir.
- Eğer konuşulmayan sadece bir majör renk varsa Negatif Konturcu o konuşulmayan majörde 4 kartı garanti eder.
- Eğer konuşulmayan iki majör varsa Negatif Konturcu o iki majörden en az birinde 4 kartı garanti eder.
- Eğer her iki majör renk konuşulmuşsa Negatif Konturcu her iki minörde en az 4 kartı garanti eder.
- Eğer 5-6 puanınız varsa 1 seviyesinde de olsa N. Kontur atabilmek için Partnerin rengine asgari fitiniz olmalı.
- Daha ziyade her hangi bir başka Deklerenin elinizi yanlış göstereceği durumlarda negatif Kontur kullanılır. Yani Negatif Kontr özürlü Deklerelerin ilacı olarak kullanılır.
- Eğer cevapçı olarak Negatif Kontur yerine majör Deklere etmişsek Deklere ettiğimiz majörde en az 5 kartı garanti ediyoruz. Bunun tek istisnası vardır. Eğer Partner 1 Tr açıp Rakip 1 Karo ile overcall yaparsa şimdi okuyacağımız majör 4'lü olabiliyor. Yani sadece bu sekansta rakibi hiç duymamış gibi konuşuyoruz. Ancak bu durumda da diğer majör bizde 4'lü olamaz. Eğer öyle olsaydı Negatif Kontr ile başlardık. Bu istisnayı da kaldırmak mümkün.

Oyun açanın rebidleri: Negatif Konturdan sonra oyun açan için reverse sınırlaması ortadan kalkar. Yani seviye ne olursa olsun partnerin negatif kontur atmakla vaat etmiş olduğu renklerden birisini söyleyebilir. Amaç sadece fit bulmaktır. Reverse yapacak eli sıçrayarak veya cue-bid yaparak ifade eder.

Yani:
- Zon seviyesinin altında her hangi bir minimum Deklere natüreldir. En fazla 15 puan gösterir.Çoğunlukla da Deklere burada sona erer.
- Sıçramalar natüreldir ve 16-18 puan gösterirler. Forsing olmamakla birlikte zon seviyesinin altında yapılmışlarsa davettir.
- Rakip rengini cue-bid 19+ puan ve zona kadar Forsingdir. Bu Deklere için rakip rengi kesmeniz veya o rengin sizde kısa olması gibi bir şart yoktur.
- Pass geçip cezaya dönüştürebilirsiniz.

Negatif kontur atanın rebidleri: Negatif Konturcu, partneri rakip rengini cue-bid etmedikçe konuşmak zorunda değildir. Eğer tekrar konuşuyorsa da anlamları şöyle :
- 1 NT, yeni renk veya açıcının ilk kozuna basit dönüş: En fazla 10 puandır.
- 2 NT, Basit tutuş veya açıcının ilk kozuna sıçrayarak destek: Natürel 11-12 puan, davet ama forsing değil.

- Konturdan sonra rakip rengini cue-bid, 13+ puan ile zona kadar forsing gösterir. Devamındaki gelişmeler natürel.
- Herhangi bir zon Dekleresi natüreldir.

Cevapçı rakibi cezalandırmak istiyorsa TRAPPASS yapacaktır.

III. RESPONSIVE KONTR: Responsive Kontr, takeot konturunun uzantısıdır. Takeout konturu veya overcall'dan sonra oyun açanın karşısındaki rakip tutuş Dekleresi verirse atılan Kontr responsivedır. Bu konturun anlamı rakibin rengi ve ortağın renginin (veya vaat ettiği rengin) dışındaki iki rengi gösterir. Responsive için iki seviyesinde en az 6, üç seviyesinde en az 8; 4 seviyesinde en az 10 puan gereklidir. Kontr atanın üst limiti belli değildir.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 T r	D	2 Tr	D

Sizin konturunuz majörlerde eşit uzunluk gösterir. En az 6 puan olması gerekir.

1 Karo	D	3 Karo	D

En az 8 puanm var, kompetisyona hazırım, diyorsunuz.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 Karo	D	2 Karo	2 Kör/Pik

Belli bir renginiz varsa onu okursunuz. (Yine en az 6 puan olmak şartıyla.)

1 Kör	D	2 Kör	D

Eğer ortalıkta konuşulmayan tek majör kalmışsa ve o majörü okumak yerine responsive Kontr atmışsanız minör renklerle ilgilendiğinizi gösterir.

1 Pik	D	3 Pik	D

Bu Kontr da yine minörleri gösterir. 4'lü kör olsa dişinizi sıkıp (tabiki 9-10 puanla) 4 Kör derdiniz.

Responsıve Kontr Üzerine Konuşmalar: Sizin takeout konturunuzdan sonra Partner responsive konturu atmışsa limit konuşma prensipleri uygulanır. Minimum seviyede renk minimum el gösterir.
- Sıçramalar veya 2 NT ekstra değerler ile eğer zon seviyesinin altında zon davetidir.
- Rakip rengini cue-bid tek forsing sekansdır.

Overcall Üzerine Responsıve Kontrlar: Eğer partner rakibin 1 seviyesinde oyun açışı üzerine basit overcall yapmış ve sağınızdaki rakip de kendi renklerinde tutuş vermişse 4 Karoya kadar (4 Karo dahil) konturunuz Responsive konturdur. Bu sekanstaki Responsive Kontr için en az 8 puan lazım. Üst limit yine belli değildir. Bu konturda seviye yükseldikçe Responsiv Kontr atanın renklerinin 5-5 olma ihtimali artar. Bu nedenle overcall yapan 3'lü kozla dahi tutuş verme eğiliminde olmalıdır. Kendi 5'li rengini tekrarlamamalıdır. Limite olma prensipleri aynen uygulanır.

Aşağıda göreceğiniz sekanslardaki Kontrlar Responsive değil, CEZADIR.

2 Pik	D	3 Pik	D

Bu Kontur cezadır. Preemtive Deklerelere Responsive Kontr atılmaz.

1 Tr	2 Pik	3 Tr	D

Bu Kontr da cezadır. Sıçramalı overcall üzerine Responsive Kontr olmaz.

1 Tr	D	1 Pik	D

Bu da cezadır. Çünkü rakipler kozda uyuşmadılar.

1 Karo	1 NT (Natürel ise)	2 Karo	D

Bu da cezadır. Sanzatu overcallundan sonra Responsive olmaz.

1 Pik	D	1 NT	D

Bu da cezadır. Deklereye NT girerse atılan konturlar cezadır.

IV- ÜÇLÜ FİT KONTRU VEYA SÜRKONTRU : Bu konvansiyonu oyunu açan yapar, cevapçı yapamaz.

AÇICI	1. RAKİP	CEVAPÇI	2. RAKİP
1 Tr	PASS	1 Pik	2 Karo
D			

Bu Kontr cevapçının pikine üçlü tutuş gösterir. 4'lü tutuyorsa 2 pik veya 3 pik ile seviye belirleyerek tutuş Deklerelerini verir. Kontr sadece 3'lü piki gösterir. Puan veya diğer dağılımlar hakkında başka hiçbir bilgi vermez.

AÇICI	1. RAKİP	CEVAPÇI	2.RAKİP
1 Karo	PASS	1 Pik	D
RD			

Bu RD da sadece cevapçının kozunun 3'lü tutulduğunu gösterir.

AÇICI	1.RAKİP	CEVAPÇI	2.RAKİP
1 Tr	PASS	1 Pik	2 Kör
PASS			

4'lü kör var ve rakibin 2 körünü cezalandırmak istiyorsak PASS deriz. Bu TRAPPASS'dır. Ortağın kozunu 3'lü de olsa tutmuyoruz demektir. Cevapçı Kontr ile oyunu yeniden açmalı. Eğer çok zayıf eli varsa ve/veya kör şigansa Kontr atmamalı, ancak PASS da geçmemelidir. Kontratın seviyesine, Defans lövelerinin sayısına karşılıklı zon durumuna dikkat ederek karar vermek gerekir. Çok iyi muhakeme yapılmalı, Dimyata pirince giderken evdeki bulgurdan da olabilirsiniz..

V- POSİTİVE ŞİLEM KONTURU : POSSITIWE SLAM DOUBLE :

1.RAKİP	ORTAK	2.RAKİP	SİZ
1 Kör	2 Pik (zayıf)	3 Pik	**Pik tutuşu var zayıf ve dengesiz elimiz var.**

Bu veya benzeri şekilde Deklere devam etti ve rakipler 6 kör'e geldiler, 6 Pik diyelim mi? Burada karşımıza P. S. D. metodu çıkıyor. Bu şekilde sağımız şilemi Deklere etti ise ve bizde muhtemel iki defans lövesi varsa Kontr diyoruz, bu ceza Kontrudur. Ortak PASS geçecektir. Eğer bizde muhtemel 0-1 defans lövesi varsa PASS geçiyoruz. Deklere ortağın önüne gidiyor. Eğer ortakta 2 defans lövesi varsa PASS geçiyor, Kontursuz batmasına göz yumuyor. 0 (Sıfır) defans lövesi varsa 6 Pik diyor. 1 defans lövesi varsa Kontr atıyor, Deklere tekrar önümüze gelince, eğer bizde hiç defans lövesi yoksa 6 Pik diyoruz. 1 Defans lövesi varsa PASS geçiyoruz.

VI- Sanzatu Açışına Konturla Araya Giriş : D. O. N. T. uygulamasında 6'lı uzun renk gösterir.

VII- Partnerin Sanzatu Açışına rakip 2 Tr Dekleresini konvansiyon olarak verirse atılan Kontr Stayman'dir.

VIII- 2 Tr Stayman Dekleresine atılan Kontr partnere hamle gösterir.

IX- Rakibin Sanzatu Açışına diğer rakip transfer yaparsa, bu transfer Dekleresine atılan Kontr da hamle gösterir.

X- Lightner Konturu: Bu Kontr rakipler renk şilemine ulaştıklarında kullanılır. Amacı partneri özel bir atağa ihtiyaç konusunda uyarmaktır. Mesela : Sizin elinizde Trefliler şigan olsun ; Pik:754, Kör: D653, Karolar: A87642 olsun ve Deklere şöyle gelişsin :

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 Pik	Pass	2 Tr	Pass

3 Pik	Pass	4 NT	Pass
5 Kör	Pass	6 Pik	D

Bu Konturun anlamı:

A - Dekleranın veya yerin yan rengini,
B - Atak edenin en uzun rengini çıkmasını ister.

Eğer Deklere arasında bizim taraf da konuşmuşsa bu Kontrdan sonra asla bizim renk çıkılmayacak.

Bazen şiganımız olmasa bile ortağın bizim rengi açılmasını önlemek için lightner konturu atılabilir. En kısa yerimizde iki lövemiz olabilir. Bunların badem olma tehlikelerine karşılık, Partnerin o renkten açılışını sağlamak için lightner konturu atılır.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ	♠xx
1 Pik	Pass	2 Tr	2 Kör	♥RVTxxxx
3 Pik	Pass	4 NT	Pass	♦xxx
5 Kör	Pass	6 Pik	D	♣AR

Uyarı: Lightner konturu sadece rakiplerin gönüllü deklara ettikleri şilemler için geçerlidir. Yoksa rakip baraj yapıyorsa atılan Kontr cezadır.

XI- Pass-Forsing Yapmamak İçin Atılan Kontr :

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
-	-	-	1 Kör
4 Pik	5 Kör	5 Pik	6 Kör
Pass	Pass	6 Pik	D

Bu Kontr özel bir atak istemiyor. Sadece Partneri daha fazla konuşmaması için uyarıyoruz. Bu sekansta PASS geçersek forsing olur. Forsing yapmamak için yeterince elimizi gösterdiğimize inanıyorsak Kontr atarız.

XII- Try-bid Konturu: Her iki taraf da kendi renklerinde tutuştuktan sonra try-bid için yer kalmamışsa atılan kontr Try-bid'dir.

XIII- Opsiyonel Kontr: Opsiyonel Kontr, take out ile Ceza Konturunun arasıdır. Konturcunun ortağı eline bakıp kararı verecektir. Rakibin 4 Kör veya 4 Pik açışlarına karşı yapılır. Açıcı tekle veya zayıf 2 ile açıp cevapçısı 4 Kör/Pik dediği zaman da atılan Kontr opsiyoneldir. Böyle bir konturu atabilmek için yaklaşık 3,5 löveniz olacak. Diğer renklere açık, dengeli el olacak. Rakibin Kontratının kesin batarı sizde varsa Kontr atmayınız. Çünkü Partner opsiyonel zanneder kaldırırsa sonuç felaket olur. Opsiyonel Kontr atanın ortağı Konturu kaldırırken veya tutarken iyi yorum yapmalı, dengeli ellerle ve 4'lü kozlarla Konturu kaldırmamalıdır.

XIV- Partnerin 2 Tr (Güçlü) Açışına Rakip 2 Seviyesinde Araya Girerse Atılan Kontr: 4-7 Puan gösterir. PASS; 0-3 HCP ifade eder. 2 Karo dahil herhangi bir renk; 8+ HCP, okunan renk 5+'dır. 2 NT; 8+ HCP, 5'li renk yok, RAGR'ten keser var. 3 NT; 8+ HCP, RAGR'ten keser yoktur.

XV- Rakibin Cue-Bid ve Splinter Dekleresine Kontr Atmak: Eğer rakip majör renk Kontratı oynayacaksa, cue-bid ya da Splinter Dekleresine Kontr, renge destek olduğunu, eğer minör renk ya da NT oynayacaklarsa o renkten bir onörünüz olduğunu gösterir. Bizim taraf herhangi bir renk okumadan Splinter yapılırsa buna atılan Kontr; Deklere edilmemiş renklerden küçüğünü açıl demektir.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 Kör	PASS	4 Karo	D

Bu Konturun anlamı ortaktan Trefli açışı istemektir. Kontr atmazsanız, o zaman da Trefli açışıyla ilgilenmediğiniz anlamına gelir.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 Tr	1 Pik	2 Karo	Pass
3 Karo	Pass	3 Pik	D

İlk Pass ile puanınız olmadığını belirttiniz. Ancak Rakip Cue-bid ile 3 NT ilan etmek istediklerini belirtiyorlar. Konturunuz Pikten bir onör olduğunu ve Sanzatuya defans olarak Ortaktan Pik açılmasını istiyor.

RAKİP	PARTNER	RAKİP	SİZ
1 Kör	1 Pik	3 Pik	D

Bu konturun anlamı ise Pike destek; ancak seviye çok yükseldi ve pek de iyi bir eli yok.

KOMPETİSYONDA 2 NT DEKLERESİ :

1 NT Açışına Rakip Araya Girerse: Ortak 1 NT açıp da rakip 2 Kör derse : 2 Pik natürel zayıf eldir. 2 NT Dekleresi lebensohldur ve Açıcıdan 3 Tr söylemesini ister. 3 Tr'den sonra 3 Pik derse bu davettir. Dengeli ve zon söylemek isteyen ancak hangi zonun söylenmesine karar vermekte zorlanan el ile ne yapılacak? Ortak 1 NT açıp da rakip 2 Kör demiş ise incelenecek 4 tip elimiz olabilir.

	PARTNER	R	BİZ	R
1. Dörtlü pik var ama kör stoperi yok.	1 NT	2 Kör	3 Kör	
2. Dörtlü Pik ve kör stoperi yok.	1 NT	2 Kör	3 NT	
3. Dörtlü Pik ve bir kör stoperi var.	1 NT	2 Kör	2 NT	Pass
	3 TR	Pass	3 Kör	

4. Dörtlü pik yok, kör stoperi var.	1 NT	2 Kör	2 NT	Pass
	3 TR	Pass	3 NT	

Diğer renklerle araya girişlerde de aynı mantık geçerlidir.

KONVANSİYON OLARAK 2 NT DEKLERESİ

Deklere 1.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
-	1 Pik	D	2 Pik
?			

Deklere 2.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
-	-	-	1 Pik
Pass	2 Pik	D	Pass
?			

Her ikisinde de rakipler 2 Pike geldiler ve ortak takeout konturu attı. Ancak iki el arasında çok bariz bir fark var ki bu birçok benzer duruma uygulanabilir. Birinci elde eğer deklere verirseniz bu serbest sekansta olacak. İkincisinde ise deklere vermeye zorlanıyorsunuz. Durum bunlardan hangisi olursa olsun 3 tip eliniz olabilir.

A- Hiçbirşey deklere etmek istemeyen kötü bir el.
B- Orta değerde kompetisyona girebilecek bir davet eli.
C- En iyi zon kontratına gelmek isteyen iyi bir el.

Elinizi nasıl değerlendireceğiniz elbette ortaklık anlaşmasına göre 1, 2 ya da 3 seviyesinde nasıl kontrlar attığınıza bağlı. Mesela 2 Pike kontr attığınız el ile 1 Pik açışına da kontr atarmısınız. Konuyu örneklerle açıklayalım. Önce, bir deklere vermek zorunda bırakıldığınız ikinci deklerasyon ile başlayalım. Burada Lebensohl kullanarak A ve B tipi ellerin ayrımını yapabilirsiniz.

(A)	(B)
♠Dxx	♠Dxx
♥xx	♥Rx
♦Vxxxx	♦RVTxx
♣xxx	♣xxx

Deklere 2' den başlayalım. Açıkça görülüyor ki, A tipi el ile 3 Karo demek ve ancak partnerinizin olağanüstü kuvvetli bir eli olmadıkça Pass geçmesini istiyorsunuz. B tipi el ile eğer ortağın kontru minimum ise 3 Karo oynamak, ama elinde biraz extralar var ise biraz daha deklereyi zorlamasını istiyorsunuz.

Lebensohl oynuyorsanız ilk el ile önce 2 NT deklere ederek ortağınızın mecburi 3 Tr cevabına 3 Karo diyerek signoff yapacaksınız. İkinci el ile direk 3 Karo diyerek elinizin hemen signoff yapmak istemediğini göstereceksiniz.

Eğer elinizde bu iki tip elin dışında bir dağılım, zon için yeterli kuvvet var ise ya sıçrayarak renk söyleyeceksiniz, ya 3 NT deklere edeceksiniz ya da rakip renkten kübid yapacaksınız.

Şimdi de Deklere 1'e dönelim. Burada bir seçeneğiniz daha var. O da Pass. Yani A tipi bir eliniz varsa Pass geçmelisiniz. Partnerin elinde daha fazla kuvvet varsa tekrar kontr atacaktır. Bu konuya tekrar döneceğiz.

Şimdi de aşağıdaki davet (B) ve zonforsingi (C) eller arasındaki farka bakalım.

(B)		(C)	
♠Dxx		♠Ax	
♥Rx		♥RVxx	
♦RVTxx		♦xx	
♣xxx		♣ADxxx	
SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
-	1 Pik	D	2 Pik
?			

Şimdi serbest sekansta konuşacağımıza göre B tipi el var ise 2 NT ile başlamak gerekiyor. Tabii artık ortak mecburi olarak 3 Tr demek zorunda değil, çünkü serbest sekansta konuştunuz.

Aslında Lebensohl uygulamanın ödülü ortalama güçte elde değil, kuvvetli el varken daha büyük olur. Bir düşünün C'deki el ile Lebensohl uygulamadan 4 Kör veya 5 Tr'ye nasıl ulaşılabilir.

Örnek deklarasyonu baz alarak bazı temel prensiplere varabiliriz.

1- Eğer 2 NT deklere eden oyuncu buna zorlanmış ise Lebensohldan geçerek deklere vermek zayıf el, direk 3 seviyesinde renk söylemek orta kuvvette el gösterir.

2- Eğer 2NT deklere eden serbest sekansta konuşmuş ise Lebensohl uygulaması davet eli, direk 3 seviyesinde dekleresi ise zon forsingidir.

Deklere 3.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
-	1 Pik	D	2 Pik
Pass	Pass	D	
?			

Şimdi elinizde davet ya da zon gücü olmadığı kesin. Çünkü 2 Pikin ardından bir deklere vermediniz. Yani bu iki elin ayrımını yapabilmek için Lebensohl 2 NT uygulamasına ihtiyacınız yok. Bu sekansta 2 NT deklereniz "karışık" olacaktır. Bu ne demektir. Partnerin renklerinden birine desteğiniz var ise bunu hemen söylersiniz. Ama eğer iki renge destek veriyorsanız 2 NT deklereniz "ortak oynayabileceğimiz 2 renk var" demektir. Mesela:

(D)	(E)
♠Dxx	♠Vxx
♥xx	♥xx
♦Vxxxx	♦Vxxx
♣xxx	♣Vxxx

D tipi bir el ile karo desteği diğer deklere edilmemiş renklere göre çok bariz. Hemen karo deklere edilebilir. E'deki elde ise iki minöre destek veriyorsunuz ve ortaktan birini seçmesini istemek durumundasınız. 2 NT deklere ettiğinizde ortağınız en ucuzdan başlayarak birisini seçecektir. Sizin elinizdeki iki renkten birisi kör de olabilir. Ortak 3 Tr dediğinde siz 3 Karo derseniz, iki rengin karo ve körler olduğu anlaşılır. Ortak bunu 3 köre düzeltebilir.

İYİ – KÖTÜ 2 NT :

El A	El B
♠V82	♠V82
♥R	♥A
♦ARV9863	♦ARV986
♣52	♣A52

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Karo	1 Pik	D	2 Pik
?			

Partnerin konturu negatif. Değerler ve muhtemelen 4'lü kör gösteriyor. Eğer bu deklerasyona rakip karışmasaydı ve partneriniz oyun açışınıza hemen 1 Kör deklere etse idi, her iki el ile de hiçbir problem yaşamayacaktınız. El A ile 2 Karo, El B ile 3 Karo diyerek iyi elinizi gösterebilecektiniz.

Ne var ki rakipler elinizi kolayca anlatmanıza izin vermediler. Size yardımcı olabilecek birkaç küçük numaranız yoksa elinizde sadece dört seçenek var. 3 Karo deklere etmek, 4 Karo deklere etmek, Pass geçmek, kontr atmak. Açıkça görülüyor ki el A ile 2 Pike defans yapmak istemezsiniz. Eğer sisteminizde 4 Karo dekleresi preemptive ise bunu deneyebilirsiniz. Ama bu belki de tek doğru kontrat olan 3 NT demenize engel olur. Bu durumda el A ile tek çaremiz 3 Karo deklere etmek mi?

Karar vermeden önce El B ile ne yapmak isteriz, bir onu düşünelim. Bu sefer 4 Karo dekleresini eğer güçlü oynuyorsanız bir seçenek ama gene 3 NT seviyesini geçtiği için zararı olabilir. Gene Pass dekleresi hiç mantıklı olmaz. El B ile de tek seçenek 3 Karo dekleresi kalıyor. Tabii ki her iki el ile de 3 karo demek doğru olamaz ve tahmin ettiğiniz gibi çözüm 2 NT dekleresini kullanmak. Bu deklerasyonu kullanarak bazı temel prensipleri hemen koyabiliriz.

1. İki NT dekleresi ortağa "ortak bende dağılımı iyi bir el var ve kompetisyona girmek istiyorum, ama sende birtakım extra değerler yok ise zon ile ilgilenmiyorum" der.
2. Direk 3 Karo deklere etmek ortağa "eğer rakip konuşmasa idi ve sen bir seviyesinde deklereni verebilse idin ben aynen böyle konuşacaktım""der.

	El C	El D
Bir de yandaki ellere bakalım.	♠2 ♥D4 ♦AV986 ♣RD952	♠2 ♥A4 ♦ARV98 ♣AD952

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Karo ?	1 Pik	D	2 Pik

Gene aynı bildik problem karşımıza çıktı. Bu sefer kompetisyona girip 3 Tr deklere etmek ama El C için forsing konuşmamak, El D için ise forsing konuşmak istiyorsunuz. Yukarıda anlatılan temel prensiplere bakarsak bu el için de aynı prensiplerin kolaylıkla uygulanabileceğini görürsünüz. El C ile önce 2 NT deklere edeceksiniz ve El D ile direk olarak 3 Tr diyerek zon forsingi yapacaksınız.

	El E	El F
Şimdiki ellerle ise ortağa destek gösterilecek:	**♠V82** **♥DV82** ♦ARV93 ♣9	**♠V82** **♥ADV8** ♦ARV93 ♣9

Deklereler aynı şekilde gelişmiş olsun. İki el ile de 3 Kör deklere etmek istiyorsunuz. Ama El E ile sadece kompetisyona girmek, El F ile ise zon aramak niyetindesiniz. Genel prensipler burada da aynen geçerli. Bu durum ile 1 NT açtıktan sonra rakip araya girdiğinde Lebensohl uygulamaktaki farka dikkat ettiniz mi?

Evet... Bu sefer ortak limite olmuş değil, yani siz her 2 NT deklere ettiğinizde basitçe 3 Tr deklere edemez. Çünkü siz El C ile 3 Tr dekleresine Pass geçeceksiniz, El A ile 3 Karoya düzelteceksiniz, El E ile 3 Kör deklere

edeceksiniz. Görülüyor ki eğer cevapçıda iyi bir el varsa hemen 3 Tr deklere etmekten fazlasını yapmalıdır. Her deklerenin ne anlama geleceğine karar vermek tamamen ortaklık anlaşmasına bağlıdır.Cevapçı eğer elinde zon gören değerler var ise kübid yapabilir ve stoper sorabilir veya El E ile elinde stoper olduğu için 3 NT deklere edebilir ve açan oyuncu ardından 4 köre düzeltir.

Elbette bu arada rakip de kompetisyona devam edebilir. Bu durumda da açıcının veya cevapçının kontrlarının ne anlama geldiğine karar verilmiş olması gerekiyor. Örneklerle konuya devam edelim.

El A	El B	El C	El D
♠8	♠8	♠53	♠V3
♥A8642	♥ADV42	♥AV986432	♥ARV976
♦D83	♦A3	♦3	♦A4
♣RD52	♣AD52	♣AD2	♣AD2

Yukarıdaki eller size ait ve deklereler aşağıdaki şekilde gelişiyor.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Kör	1 Pik	D	Pass
?			

Partnerin konturu negatif, minörler ve iki seviyesinde kompetisyona girmek için yeterli değerler. El A ile işimiz oldukça basit. Minimum açış değerlerimiz ve dörtlü fitimiz ile 2 Tr tartışmasız doğru deklere. El B'de extra değerlerimiz var ve limit sıçrama anlamında 3 Tr elimizi iyi tanımlıyor. El C ile içinizden 2 Körden daha yüksek bir konuşma geçse de, sekiz-dokuz puanlık 4-1-4-4 veya 3-2-4-4 ellerine karşı zon şansımız pek fazla olmaz. El D ise güç gösteren 3 Kör dekleresi için biçilmiş kaftan.

Şimdi işleri biraz zorlaştıralım.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Kör	1 Pik	D	2 Pik
?			

Birdenbire deklerelerimizde problemler çıktı. El A'da partnerle çok iyi uyuşan kartlarımız var ve iki Pike Pass geçmeyi riske edemeyiz. Diğer taraftan, ortakta özellikle fazladan değerler olmadığı sürece zona gitmesini istemiyorsunuz. Tek yapmak istediğimiz, kompetitif 3 Tr deklere etmek.

El B ile de 3 Tr deklere etmek istiyoruz, ama bu sefer partnere "davet" mesajının da ulaşmasını istiyoruz.

Bütün bu problemleri de İyi/Kötü 2 NT konvansiyonunu kullanarak çözüyoruz. İyi/Kötü 2 NT konvansiyonunda genel prensiplerimiz nelerdi?

1- 2 NT ortağa şu mesajı verir: “Dağılımlı ve kompetisyona devam etmek isteyen bir elim var ama sende özellikle fazladan değerler yoksa zon ile ilgilenmiyorum”.
2- Üç seviyesinde bir deklere ise, ortağa “eğer rakip 2 Pik demeseydi bu deklereyi verecektim” mesajı taşır. Böylece El A ile 2 NT der ve ortağın 3 Tr dekleresine Pass geçeriz. El B ile ise direk 3 Tr deklere ederiz. El A’daki minörlerimiz yer değiştirmiş olsa elbette ki ortağın 3 Tr dekleresini 3 Karoya düzeltecektik.

Dikkat edilmesi gereken bir husus biz bu planları ortağın minimum olması durumuna göre yaptık. Eğer ortakta zon değerleri varsa bizim 2 NT dekleremize 3 Tr dememelidir.

Tahmin edeceğiniz gibi El C ile önce 2 NT’dan geçerken El D ile direkt 3 Kör deriz.

Peki Natürel 2 NT diyecek elimiz varsa ne yapacağız? Cevap: Kontr! İzafi olarak dengeli ve extra değerleri olan (ama minimum negatif kontr eline karşı zona kadar forsing olmayan) el. Bizim konturumuz üzerine ortak elini daha iyi tarif edebilecektir. 3 minör minimum el ve en azından 5-4 minörler, 2 NT (karışık 2 NT) 4-4 minörler ve minimum el, 3 NT ise extra değerler ve rakip renkte durdurucu gösterir. Eğer extra değerleriniz var ama durdurucunuz yoksa 3 Pik ile kübid edersiniz. İyi bir gününüzde cevapçıda iyi kozlar ve dengeli el ile kontura Pass geçip iyi bir skor bile alabilirsiniz.

İyi/Kötü 2 NT konvansiyonunun diğer uygulamalarıyla devam edelim. Önce aşağıdaki dağılımları inceleyelim.

El E	El F	El G	El H
♠82	♠D2	♠R2	♠AD2
♥ADV73	♥ADV73	♥ADV73	♥RDV73
♦AD3	♦A73	♦AD3	♦RV3
♣RD5	♣RD5	♣D54	♣D5

Deklereler de yine önceki gibi gelişiyor.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Kör	1 Pik	D	2 Pik
?			

Önce kendiniz birer cevap bulmaya çalışınız. Aşağıdaki sekansların ne anlama geleceği ortaklığınızın cevap vermesi gereken bir konudur. Mesela şöyle oynanabilir.

El E’de rakip renkte hiçbir durdurucumuz yok. Zon değerleri gösterip rakibin renginde durdurucu soran 3 Pik kübidi en iyi dekleredir.

El F ile önce 2 NT'dan geçip sonra 3 Pik "gecikmiş kübid"i ile yarım durdurucumuzu gösterip ortakta da tamamlayıcı kartlar varken doğru taraftan 3 NT'ya gelebiliriz.

El G'de rakip renkte bir durdurucumuz vardır. Önce 2 NT, sonra gelene de 3 NT diyerek bu eli anlatabiliriz.

El H ile 3 NT'nun doğru kontrat olacağı aşikardır. Bu sebeble direkt 3 NT deriz.

Şu ana kadar 2 NT Konvansiyonunun uygulandığı durumlarda, 2 NT'dan geçmek kompetitif ya da kötü elleri, direkt 3 seviyesinde konuşmak ise iyi elleri gösterdiğini gördük. Şimdi göreceğimiz durumda ise bu sıra bozuluyor. Yine örneklerle açıklayalım.

El A	El B
♠83	♠8
♥A7	♥A7
♦R4	♦AD4
♣RDV9864	♣ARV9863

Zonda değilsiniz ve konuşmalar şu şekilde gelişiyor.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Tr	Pass	Pass	1 Pik
?			

Eğer sizin ortağınız 3 Tr rebid ederse "A" elini mi göstermiş olur, yoksa "B" elini mi? Her iki şekilde deklere verenin de kendine göre haklı ve de doğru gerekçeleri vardır. O nedenle bu sorunun mantıklı bir cevabı yoktur. Belki de sizin ortaklığınız bütün kuvvetli elleri önce kontr ile ifade ediyordur. Böylece şimdi 3 Tr derseniz bu deklere "A" elini göstermiş olur. Bu kötü bir yöntem değildir. Ama "B" eli ile kontrla başlarsanız solunuzdaki rakip 2 kör derse, ortağınızın Pass'ından sonra sağdaki rakip de 3 Kör derse çok zor durumda kalırsınız. Rakip fit bulmakla kalmadı, ayrıca siz de ne yapacağınızı bilmez halde kaldınız. Üstelik ortağınız sizin sadece güçlü olduğunuzu biliyor. Dağılımınız konusunda hiçbir fikri yok.

Bu problemi çözmenin de yolu 2 NT konvansiyonundan geçiyor. Ancak burada 2 NT'dan geçmek ile direkt 3 seviyesinde deklere vermenin anlamları tersine dönüyor. Bu gerekli mi? Elbette, Mesela solunuzdaki rakibinizin 10-14 HCP'ı var, açışınıza her nedense araya girememiş. Kendi ortağına da Pik fiti yok. Kendisi açısından problemli bir el. Burada 2 NT'yu zayıf anlamda oynarsak rakibe iki şans birden vermiş oluruz. 2 NT dekleremize önce Kontr atar ve değerlerini gösterir. Sonra da ister 3 Tr dekleremize kontr atar, isterse de Pass

geçer kararı ortağına bırakır. Yani rakipler hiçbir anlaşmazlığa yer bırakmadan ister sizi cezalandırırlar, ister kendi kontratlarını oynarlar. Ama direkt 3 Tr dekleresi preemptive anlamda oynanırsa, şimdi rakibin konturu iki anlamlı olamaz; ya ceza ağırlıklı olmalı, ya da take-out. Siz bu konturu nasıl oynuyorsunuz? Biz 3 Tr dekleresi güçlü ise take-out, zayıf ise ceza olarak oynuyoruz.

Yukarıdaki örnekte olduğu gibi 1 Tr açışından sonra üç seviyesinde birşeyler yapmak isteyen oyuncunun eli genelde tek renkli olacaktır. Ama diğer açışlarda durum böyle olmak zorunda değildir. Mesela:

El C	El D
♠AV9752	♠ARVT8
♥RDV83	♥AVT74
♦83	♦A4
♣ -	♣6

Deklerasyon da şöyle gelişmiş olsun.

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Pik	Pass	Pass	2 Karo
?			

veya,

SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
1 Pik	2 Karo	Pass	Pass
?			

Bence 2 Kör dekleresi 6-4 eller için kullanılmalı (ya da kısa treflisi olan çok iyi 5-4) ve kontr da doğal olarak diğer renklere açık olmalı. Kompetitif sekanslarda ortağa beşinci körü gösterebilmek çok önemli ve 2 kör bu görevi yerine getirmiyor. Yani elimizda 2 NT dekleremiz yokken, kontr ile 3 kör arasında bir tercih/tahmin yapmak durumundayız. “C” eli ile yapmak istediğimiz, hem dağılımlı, hem de defansif olmayan elimizi ortağa anlatabilmek. Yani 3 Kör deklere edebilmek (aynı zamanda blokatif etkisinden dolayı).

Şimdi gelelim “D” eline. Eğer bu tip bir elle kontr atarsanız birçok nahoş sonuçlar çıkabilir ortaya. Mesela ortak Altılı Trefli ile sıçrayabilir (fitiniz var zannedip), ya da böyle aşırı bir dağılım beklemediğinden Pass geçebilir (özellikle ikinci deklerasyon sekansında Trappass yapmışsa). Nitekim 2 Karo batsa bile, sizin zonunuzu, ya da şileminizi kompanse etmeyebilir. Bir de körlerinizle Treflilerinizin yer değiştirdiğini düşünün. Ortaktan kör dekleresi gelecektir.

Bu durumda da üç seviyesine sıçramayı preemptive oynamak, rakibe baş edemeyeceği güçlükler çıkarabilir. Çünkü solunuzun elini tarif edebilmek için artık sadece bir atımlık kurşunu kalmıştır. Dikkat edeceğiniz üzere 2 NT dekleremiz dağılımlı ve kuvvetli el ifade eder. Ortak cevap verirken bütün

olasılıkları göz önünde bulundurmalıdır. Mesela 3 Tr derse bu, eğer kuvvetli el anlatan 3 Tr deseydin Pass geçecektim anlamına gelir. **Eğer kuvvetli 3 trefli eliniz varken 3 pike düzeltecek, ama kuvvetli 3 köre pass geçecek eli varsa o zaman 3 kör rebid etmelidir.**

Burada bir konuya daha dikkat etmek gerekir. 2 NT dekleresinden sonra rakipler konuşmaya devam ederlerse ortak iki şeyin farkında olacak: Sizin kuvvetli olduğunuz ve dağılımlı bir ele sahip olduğunuz. Siz preemptive konuştuktan sonra rakipler zona giderse bu sefer de ortak gerektiğinde baraj yapabilecek.

Özetlersek: 2 NT ne zaman zayıf, ne zaman kuvvetli eller için kullanılır. Eğer ortak üç seviyesinde rengini göstermek için sıçramak zorunda ise, o zaman sıçrama preemptive el gösterir. Bu durumda eğer 3 seviyesine çıkmak için sıçramak gerekmiyorsa o zaman 2 NT kompetitif el gösterir.

ŞİLEM TEKNİKLERİ

KONTROL KONUŞMALARI : Şilem ihtimali olan ellerde mümkün olduğunca önce Kontroller sorulur/gösterilir. Şilemle ilgili bir sekansta kozda tutuştuktan sonra dört seviyesini Kontrolleri göstermek için kullanıyoruz. Koz kör ise 3 Pik de Kontrol konuşmasıdır. Ayrıca tutuşulan koz minör ise Kontroller üçlü seviyede de başlayabilir. Kontrolden amaç şilem oynayacak kadar puan varken bir renkten iki tane verip batmamaktır. Bu nedenle Aslar, Rualar, single ve şiganlar kontrol olarak verilir.

Kontrol iki şekilde gösterilebilir. Ya okunan renkte Kontrol var, atlanan renkte Kontrol yoktur veya atlanan renkte Kontrol var, okunan renkte Kontrol yoktur. Birinci şekil tercih edilirse; Bunun için iki taraf birden en ucuzundan başlayıp 1. ve 2. tur Kontrollerini gösteriyorlar. Arada bir renk atlanmışsa o rengi atlayanda 1. veya 2. tur Kontrolü yok demektir. Ortağı buna rağmen Kontrol göstermeye devam ediyorsa partnerinin atladığı rengi kendisi Kontrol ediyor demektir.

İkinci şekil tercih edilirse ilk Kontrole geçmesi gereken tarafın atladığı renkte Kontrolü var demektir, okuduğu renkten ise Kontrolü yok demektir. Eğer patneri bir üst rengi okuyorsa, ortağında olmayan Kontrol kendisinde var, ancak kendi okuduğu renkten Kontrolü yok demektir.

Mesela : Birinci şekli tercih edersek :

PARTNER	SİZ
1 Pik	2 Kör
2 Pik	3 Pik
4 Tr (Tr Kontrolü)	4 Kör (Karo Kontrolü yok, Kör Kontrolü var.)
4 NT (Karo kontrolü var, Key-kart sorusu)	

İkinci şekli tercih edersek :

PARTNER	SİZ
1 Pik	2 Kör
2 Pik	3 Pik
4 Karo(Tr kont.var, Karo Kontrolü yok.)	4 Kör (Karo Kontrolü var, ancak Kör Kontrolü yok demektir.)
	4 Pik (Karo kont. yok demektir.)

Sizin 4 Kör Deklerenizden sonra Partner 4 NT ile Key-kart soruyorsa Kör Kontrolü var demektir.

PARTNER	SİZ
1 Kör	2 Karo
2 NT	3 Kör
3 Pik (Pik Kontrolüm yok.)	4 Tr (Pik Kontrolüm var. Tr Kontrolüm yok.)
4 Kör (Signoff- Tr Kontrolü yok.)	
4 NT (Tr ve Karo Kontrolü var, Key-kart sorusu.)	

Hangisi avantajlı? Briçcilerin hemen tamamı okunan renkte kontrol var oynuyorlar. İkisini de inceleyelim. Mesela şöyle bir Deklerenin geliştiğini düşünün. "Okunan renkte Kontrol var" oynuyoruz:

SİZin el:♠ADxxx,♥Vx,♦RDx,♣Dxx	PART.in eli: ♠RVxx,♥ARDx,♦AV,♣Vxxx
1 Pik	2 NT (veya 3 Tr, 3NT, 2 Kör v.s.)
2 Pik (veya 2 NT)	4 Karo (Karo Kontrolü, Tr Kontr. yok)
4 Pik ?	

Niçin 4 Pik? Tr Kontrolü mü olmadığından mı, yoksa Kör Kontrolü mü yok. 4 Pikin üzerine Partner 5 Pik veya 5 Tr diyerek; "Ortak Tr Kontrolün varsa 6 Pik söyle" anlamında Deklere verse nolur? Bunun da şu sakıncaları var:

- Trefliden vereceğimiz 3 kayıpla Kontrat batabilir. (Tr As, Tr Rua, Tr kup veya yukarıdaki örnekte sizin elinizde Tr Dam olmasa Deklereler yine aynı gelişecektir. Tr'den As, Rua ve Dam ile Kontrat batacaktır.
- Başka bir dağılımda sizin elinizde 1. tur Tr. Kontrolü varsa muhtemel bir Grandşilem kaçmış olacaktır. Mesela şöyle bir dağılım olsa:

SİZin eliniz : ♠ADxx, ♥xx, ♦RDxx, ♣Axx
PARTNER in eli : ♠Rxxx, ♥ARDV, ♦Axx, ♣xx

Aynı puanla bu defa Grandşilemi kaçırabilirsiniz.
Şimdi de başka bir dağılım verelim:

SİZin el: ♠ARDxxx,♥Dx, ♦Dx,♣xxx PART.in eli: ♠Vxx,♥ARV,♦ARVxx,♣DV

-	2 NT
3 Kör	3 Pik
?????	

Ne yapacağız şimdi? Kontrol gösteremiyoruz. Şilemle ilgilendiğimizi nasıl anlatacağız. Belki Grandşilem var. İkinci şekil Kontrol konuşmaları yapmış olsaydık bunların hiçbiri olmayacaktı.

SİZin el:**♠ADxxx**,♥Vx,♦RDx,**♣Dxx** PAR.in eli:**♠RVxx**,♥ARDx,♦AV,**♣Vxxx**

1 Pik	2 NT (veya 3 Tr, 3NT, 2 Kör v.s.)
2 Pik (veya 2 NT)	4 Tr (Tr Kontrolüm yok.)
4 Pik (Bende de yok.)	

Dağılım şöyle olsaydı:

SİZin el:♠ADxx,♥xx,♦RDxx,♣Axx PART.in eli:♠Rxxx,♥ARDV,♦Axx,♣xx

1 Pik	2 NT (veya 3 Tr, 3NT, 2 Kör v.s.)
2 Pik (veya 2 NT)	4 Tr (Tr Kontrolüm yok.)
4 Kör (Tr ve Karo Kontrolüm var, Kör Kontrolüm yok.)	4 NT (Kör Kontrolüm var, Key-kart Sorusu)

SİZin el:♠ARDxxx,♥Dx,♦Dx,♣xxx - PART.in eli:♠Vxx,♥ARV,♦ARVxx,♣DV

-	2 NT
3 Kör	3 Pik
4 Tr (Şilemle ilgileniyorum, Ama Tr. kont.üm yok.)	4 NT (Bütün Kontrollerim var, RKCB)

Her iki şeklin de kendi içinde avantajları ve handikapları vardır. Partnerinizle konuşarak, uygulamada karşılaşacağınız problemleri görerek kendiniz karar vereceksiniz. (Benim gönlüm ikinciden yana.)

Biz Kontrolleri araştırırken rakipler de atak göstermek için cue-bid ettiğimiz bu renkleri konturlayabilirler. Eğer 1. şekil Kontrol oynuyorsak Kontura pass geçerek partnerdeki Kontrolün 1. tur Kontrolü mü (As veya şigan), 2. tur Kontrolü mü (Rua veya single) olduğunu öğrenebiliriz. Partner RD atarsa 1. tur Kontrolü var demektir. Koza dönerse 2. tur Kontrolü var, aynı zamanda koza kadar olan diğer renklerde Kontrolü yok demektir. Başka Kontrol gösterirse 2. tur Kontrolü var, okuduğu renkten de Kontrolü var demektir.

Bazen Kontrol gösteremeden kendinizi bir anda yüksek seviyede bulabilirsiniz. Ama olası bir şilem görüyorsunuz. Bir renkten Kontrol olmayabileceğini düşünüyorsunuz. Ne yapacaksınız. Mesela :

	SİZ	PARTNER
♠ARxxxx	1 Pik	2 Karo
♥ADVxx	2 Kör	4 Kör
♦ -	?	
♣Vx		

Oyunu 1 Pik ile açtığınızda güçlü bir eliniz olduğunu düşünüyordunuz. Ancak Partnerden gelen 2 Karo Dekleresi üzerine, karo rengi sizde şigan olduğu için ve ortağınızın Dekleresi de nasıl olsa zon-forsingi olduğu için Deklereyi alttan alarak 2 Kör dediniz. Partner 4 Kör deyince Dağılım birden yeniden değerlenmiş oldu. Eğer Partnerde Tr Kontrolü varsa şilem kesin gibi. Hatta Grandşilem ihtimali çok büyük. Tr Kontrolünü öğrenmek için 5 Kör diyoruz. Bunun anlamı; okunmayan renkten 1. veya 2. tur Kontrolün varsa şilem ilan et, yoksa Pass geç demektir. Partnerde Kör zaten 4 Parçadır. Puan olarak da Kör Rua ve Tr As varsa, batarsız bir Grandşilem var demektir.

KEY-KART SORULARI: Şilem için Key kart sorularına geçmeden önce sahip olduğunuz destek ve tutuş puanlarını tahmini olarak hesaplayın. Şilem için yeterli olduğunu tespit edin, daha sonra soruya geçin. Bütün key-kartlar tamam olsa bile şilem olmayabilir. Key-kartları ilke olarak 4 NT ile soruyoruz. Yine ilke olarak elinde Key-kart olmayan veya şiganı olan, özellikle de limite olan yani elini anlatan Key-kart sormuyor. Cevaplar şöyledir :

5 Tr	1 veya 4 Key-kart.
5 Karo	0 veya 3 Key-kart.
5 Kör	2 veya 5(!) Key-kart Koz Damı yok.
5 Pik	2 veya 5(!) Key-kart Koz Damı var.
5 NT	Çift Key-kart ile bir şigan.
6 x	Tek sayıda Key-kart ile bir şigan.

Şigan renk kozdan büyükse kozun altısı kozun üstündeki rengin şigan olduğunu gösterir. İlke olarak "şiganı olan ve Key-kartı olmayan Key-kart soramaz" dedik. Ancak bazen Deklere öyle bir gelişir ki sormak zorunda kalır. O nedenle yukarıdaki cevaplarda "2 veya 5 Key-kart" diyoruz. Şiganı olan oyuncu Key-kart sormak zorunda kalmışsa Void-wood dediğimiz yöntemi kullanır. Yani Şigan rengini 5 seviyesinde (Majörler şigansa 4 seviyesinde) okuyarak o rengin Ası dışındaki Key-kartları sorar. Cevaplar 0-1-2.. diye verilir.

Key-kart sorusuna rakip renkle araya girerse atılan Kontr 0 sayıda Key-kart, Pass 1 key-kart, R.A.G.R.in bir üstü 2 key-kart, iki üstü 3 key-kart,

üç üstü 4 Key-kart anlamındadır. Key-kart sorusuna rakip Kontr atarsa, RD 0 Key-kart, Pass 1 key-kart, R.A.G.R.in bir üstü..... diye devam eder.

Key-kart sorularında, partnerin verdiği cevapta Koz Damıyla ilgili bilgi varsa 2. soru Rua sorusudur. Rua cevapları sırayla 0-1-2-3 şeklindedir. Koz damıyla ilgili bilgi yoksa 2. soru Koz Damı sorusudur. (Koz Damı bizde olsa dahi o aşamadan geçeceğiz.) Koz Damı sorusuna cevap verirken; eğer yoksa sorunun bir üstü okunarak cevap verilir. Eğer Koz Damı varsa iki üstü; koz Damının yanında Rua/Rualar da varsa Şilem renginin altında en ucuz Rua cue-bid edilir. Direk kozun şilemi söylenirse bu Koz Damının yanında şilem renginin üstünde bir Rua olduğunu gösterir. (Ruanın rengini bilmek özellikle Koz Kontratlarında Grandşilem için önemlidir. Aynı zamanda özellikle ikili turnuvalarda pahalı Kontratın tayininde de Ruanın rengi büyük önem taşır.)

Romen Key-kart araştırması sonrasında, Key-kart soran Koz Damı sormadan şilem seviyesi altında bir renk söylemişse bu renkte ortağından Kontrol varsa Grandşilem oynamak istediğini belirtir. Cevap veren kozun altısını söylerse Kontrolü yok demektir. Mesela:

♠RDTxx	SİZ	PARTNER	Axxx
♥RV	1 Pik	3 Pik	Axx
♦AVT9xx	5 Tr	5 Pik	xx
♣ -	6 Karo	6 Pik	Vxxx
	Pass		

Partnerin 3 Pik cevabından sonra şilem kesin gibi. Void-wooddan sonra Grandşilem ihtimali çıkıyor. Karo Ruası varsa (!) Grandşilem Deklere edeceksiniz. Karonun single veya şigan olması da Grandşilem için size yetebilir.

Zona veya şileme giderken elinizdeki puanların gücünü ve etkisini iyi değerlendirin. Rakipler Deklereye katılmışlarsa bunları da değerlendirin. Koz Kontratlarında Rua ve özellikle Aslar daha da değerlidir. Asları 5'er puan kabul edebilirsiniz. Sanzatu Kontratlarında ise Dam, vale; hatta Onlu ve Dokuzlular bile değerlidir.

GERBER AS SORUSU: Partnerin 1 NT Açışına 4 Tr Dekleresi Çıplak As sorusudur. Sizde kapalı bir renk vardır. Sizi sadece partnerinizdeki çıplak As adedi ilgilendirmektedir. Cevaplar sırasıyla 0-1-2-3-4 diye gider.

PARTNER	SİZ	♠RDVTxxxxx
1 NT	4 Tr	♥Ax
		♦x
		♣x

Partnerin As dışındaki puanları ilgilendirmediğinden Sadece Asların sayısını soruyoruz. Güçlü Dengeli açışlarda da 4 Tr, Gerber As sorusudur.

D R U R Y : Bu konvansiyon Pass geçen elin ortağı 3. ve 4. pozisyonda Bir Majörle oyun açtığında kullanılır. Cevapçının koza tutuşu varsa ve 10+ tutuş puanı varsa 2 Tr Drury konvansiyonu ile ortağının nasıl bir elle açtığını sorar. Kendisi de ortağına "maksimum tutuşum ve maksimum pass elim var" der. Özellikle İkili turnuvalarda, part skor mücadelelerinde çok önemlidir. Unutulma riski vardır. Ancak Forsing Sanzatu oynayanların unutma, karıştırma ihtimali hiç yoktur. Drury Konvansiyonu üzerine Açıcı :

- Birinci ve ikinci pozisyonda oyun açamayacak elle majörünü tekrarlar.
- Normal açış puanı, hiç ekstrası yoksa 2 Karo der.
- Orijinal majörün üçü, 6'lı koz, Normal açış puanı gösterir.
- Bir Pikten sonra iki Kör, Normal açış ve 4'lü kör gösterir. (4-4 Kör ihtimali.)
- Herhangi yeni renk ekstra değerler gösterir.
- Yeni renkte çifte sıçrama, Splinter ve şilem denemesi gösterir.
- 2 NT 15-17 dengeli dağılım.
- 3 NT 18 + dengeli.
- Orijinal majörün dördü; drury karşısında zonu yeterli gören el.

Bir tavsiye : Eğer 3.den minör kozla zayıf açacaksanız, 3-3 minörlü veya 4-4 minörlü dağılımınız varsa, puanlı minörle açın, ortağınıza hamle gösterin, Savunmada kolaylık sağlar, Size zaten zon yok. Tabii ki ortağınızdan gelecek Deklereye de Pass geçin.

1. RAKİP	♠Dxx	PARTNER	2.RAKİP	SİZ	♠RTx
-	♥Vxxx	Pass	Pass	1 Karo	♥xxx
D	♦xx	1 Kör	Pass	Pass	♦ARx
	♣Dxxx				♣xxxx

Drury uygulayanların mutlak uyacakları kurallar:

- Üçüncüden yada dördüncüden nasılsa Drury oynuyoruz diye 9 HCP ile yada 10-12 HCP ve 4'lü Majör ile oyun açmayınız.
- Drury'nin en önemli özelliği çok sık unutulan bir konvansiyon olmasıdır. Çünkü oyuncular genellikle oturma düzenine dikkat etmezler ve bir an için; açan olsun, yanıtçı olsun Drury konumunda olduklarını dikkatten kaçırırlar. Bu nedenle birbirinize sık sık Drury oynadığınızı hatırlatınız.
- Dördüncü oyuncu renk yada kontr ile araya girmişse DRURY devre dışı kalıyor. (Aksi ortaklar arasında karlaştırılabilir ve kararlaştırılmalıdır.)
- Drury Pas geçmiş elin maksimumu ile yapıldığı için davet dekleresi ama asla Zon Forsingi değil.

Şimdi hangi ellerle Drury yapmalıyız yada yapmamalıyız, onu inceleyelim.

Ortak 1 Kör oyun açtı... Ne dersiniz?

♠A843 ♥RT7 ♦5 ♣VT864

8 HCP var ama Drury yapabilirsiniz. Çünkü Tutuş puanlarınız 10 sayısına ulaşıyor. Kör açışı ile eliniz çok değer kazandı. Basit tutuş yapsaydınız elinizi anlatmış olurmuydunuz? Yoksa zayıf mı kalırdınız?

♠963 ♥DT2 ♦RV84 ♣RV4

Drury yapacak minumum el. Açanın 2 Karo rebidinden sonra 2 Kör; ya da 2 Kör rebid ederse; Pass…

♠3 ♥D874 ♦AT954 ♣R43

Drury için fazlaca güçlü bile.. Yalnızca 2 Kör rebidine pas deyin. Normal açış varsa zon söyleyin.

♠RV 3 ♥842 ♦D754 ♣DV5

Drury tehlikeli olur. Hem dağılım hem koz kalitesi kötü. Normal Deklerenizi verin.

Drury Konvansiyonundan sonra Açıcının 2 Majör (zayıf), 2 Karo, 2 Diğer majör, 2 NT, Orijinal majörün bir sıçrayıp 3 seviyesinde söylendiği Deklerelerde Kaptan, Drury Konvansiyonunu yapan cevapçıdır. Diğer Deklerelerde Kaptan Açıcıdır. Drury karşısında Açıcı Signoff yapıyorsa daha fazla karıştırmayınız. Eğer şilemi kaçırmışsanız o zaman ya Açıcıda, ya da Drury yapan Cevapçı olarak sizde hata var demektir.

YENİ MİNÖR FORSİNGİ - NEW MİNÖR FORSİNGİ : Herhangi bir minör renkle oyunu açtınız. Partnerinizden Bir Kör cevabı geldi. Eliniz dengeli, 12-14 puanınız var, körde 2 kart var, ancak 4 parça pikiniz var. Ne dersiniz? İki seçeneğiniz var: 1 Pik veya 1 NT. 1 Pik derseniz partneriniz elinizin dağılımının dengeli olup olmadığını bilemez, puan aralığınızı da tam bilemez. 1 NT demeyi tercih ediyorsanız bu sefer de cevapçıda körün yanında 4'lü pik var ve zayıf el ise part-skor mücadelesinde 4-4 pik tutuşu varken 1 NT veya 5-2 körlerle 2 Kör oynamak zorunda kalabilirsiniz. Hangisi daha avantajlı?

Bence 1 NT demek daha avantajlıdır. Çünkü Günümüzde Briç çok agresif oynanmaktadır. Kolay kolay eşit puanlarla sizi rahat bırakmazlar. Bu nedenle 1 NT oynama şansınız çok azdır. Eğer oynatırlarsa, Minimum puanla ve minimum Kontratla oynadığınız için zaten şanslısınız. Ayrıca 4-4 koz yüksek puanlarda avantajdır. Ancak Minimum puanlarda 5-2 koza oynamak daha avantajlı olabilir, hele de eller dengeliyse. Ayrıca cevapçı olarak ortağınızın minör açışına 1 Kör Dekleresi verdikten sonra Açıcıdan gelecek 1 NT Dekleresine 5'li körle ve zayıf elle 2 Kör diyebilirsiniz. Çünkü ortağınızın 1 NT Dekleresi 12-14 HCP ve Körden 2 veya 3 kart vaat etmektedir. Sizin bu 2 Kör Dekleresinin signoff olacağından

kimsenin şüphesi yoktur. Halbuki Ortağınızın ikinci Dekleresi 1 Pik olursa ortağınızın eli dengesiz de olabileceğinden kör single, hatta şigan da olabileceğinden 2 Kör Dekleresi çok kötü olabilir.

Bazı Örnekler :

PARTNERinizin eli:		SİZin eliniz :	
♠AD54	1 Karo	1 Kör	♠xx
♥x	1 Pik	?	♥DTxxx
♦ARxxx			♦Dxx
♣xxxx			♣Dxx

veya,

PARTNERinizin eli:		SİZin eliniz :	
♠AD54	1 Karo	1 Kör	♠xx
♥xx	1 Pik	?	♥DTxxx
♦ARxx			♦Dxx
♣xxxx			♣Dxx

Birinci dağılımda 2 Karo, ikinci dağılımda 2 Kör oynamak istersiniz, ama Kontratı tayin etmeniz için partnerin dağılımının dengeli olup olmadığını bilmeniz gerekecektir.

PARTNERinizin eli:	SİZin eliniz :
♠AD54	♠xxxx
♥xx	♥DTxx
♦ARxx	♦Dx
♣xxxx	♣Dxx

Böyle bir dağılımda Açıcı dengeli elle pik okursa 4-4 pikle oynama şansı kazanabiliriz. Ancak yine de en az 2 Pike oynamamız gerekecek. İki taraf da dengeli olduğu için 2 Pik pek kolay bir Kontrat olmayacaktır. Tahmin edeceğiniz gibi ben öncelikle dağılımın dengeli veya dengesiz olduğunun bildirilmesinden yanayım. Eğer siz de böyle düşünüyorsanız o zaman cevapçının 11+ puanlarıyla Yeni Minör Forsingi yapması gerekir. Yani Cevapçı, Açıcının 1 minörle oyun açışına bir majör cevabı verdikten sonra Açıcı 1 NT ile elini limite ederse Cevapçının okuyacağı 2 seviyesinde yeni minör (Açıcının açtığı rengin dışındaki minör) bir tur için forsingdir. Bunun anlamı şudur: 11+ puan var; açıcının okuduğu majörün üçlü tutulup tutulmadığı, diğer majörün 4'lü olup olmadığı, okunmayan renkten keser olup olmadığı soruluyor. Eğer Partner 1 Kör ile açmışsa ve Natürel 1 Pik demişseniz; gelen 1 NT Rebidine Bu konvansiyonu uygulayacaksanız, kuvvetli olan minörü uygulayarak yapın. Örnekler:

PARTNER	SİZ	♠A85
1 Karo	1 Kör	♥AR873
1 NT	2 Tr	♦982

♣85

2 Tr Yeni minör Forsingi ile en az davet elim var dediniz ve pik fiti araştırıyorsunuz.

PARTNER	SİZ	♠RV965
1 Kör	1 Pik*	♥R3
1 NT	2 Karo	♦AD7
		♣52

* 1 Pik natürel ise.

Burada her iki minörü de okuyabiliyoruz. Ama kuvvetlisini tercih ediyoruz. Bu aynı zamanda stoper gösterir.

PARTNER	SİZ	♠AD85
1 Karo	1 Kör	♥AV873
1 NT	2 Tr	♦92
		♣85

Burada 2 Tr öncelikle Açıcıya 4'lü Pik, sonra 3'lü kör sormaktadır.

PARTNER	SİZ	♠AD852
1 Karo	1 Pik	♥AV87
1 NT	2 Tr	♦93
		♣ 85

Burada da açıcıya önce 4'lü kör, sonra 3'lü pik sormaktadır. Kör de 5'li olsaydı aynı puanla 2 Tr yerine 3 Kör diyecekti.

PARTNER	SİZ	♠RV852
1 Karo	1 Pik	♥DV87
1 NT	2 Kör	♦93
		♣85

Burada zayıf el gösterdiniz, kör 5'li de olsa aynı Deklereyi vereceğiz.

Kompetisyonda : Rakiplerden herhangi biri Pass harici bir Deklere verirse Yeni minör Forsing devreden çıkar, Cevapçının yeni rengi natürel ve non-forsingdir. Ancak Rakibin Konturu üzerine Yeni minör Forsingi devam edebilir. Bu konuda ortağınızla anlaşın.

Yeni minör Forsinginden sonra açıcı elini tarif edecek. Cevapçıda en az davet edecek el bulunduğuna göre 1 NT Dekleresinin min/max. seviyesini bu

üçüncü konuşması esnasında ifade edebilir. Üçüncü konuşması kesin öncelik sırasıyla şöyledir:

1. Diğer majör 4'lüyse öncelikle o gösterilir:

♠D85	SİZ	PARTNER
♥AV87	1 Karo	1 Pik
♦AV93	1 NT	2 Tr
♣87	2 Kör	

Dörtlü kör varsa üç pikten önce o gösterilir.

2. Cevapçının majörünün ikisi veya üçü:

♠R75	SİZ	PARTNER
♥A87	1 Tr	1 Pik
♦R84	1 NT	2 Karo
♣DV87	2 Pik	

Üçlü pikiniz var, 1 NT'nun alt limitindesiniz. (13 Puan)

♠R75	SİZ	PARTNER
♥A87	1 Tr	1 Pik
♦R84	1 NT	2 Karo
♣RV87	3 Pik	

Üçlü pikiniz var, 1 NT'nun üst limitindesiniz.

3. İki veya üç NT :

Konuşulmayan renkte durdurucu garanti eder. Alt/üst limit belirtilirken üçlü majör fitinin bulunmadığı da ifade edilmiş olur.

♠V5	SİZ	PARTNER
♥ADT87	1 Kör	1 Pik (Natürel)
♦V84	1 NT	2 Karo
♣AV8	2 NT	

Trefliyi durduran minimum el, üçlü pik fiti yok.

♠RT5	SİZ	PARTNER
♥R7	1 Karo	1 Kör
♦RT75	1 NT	2 Tr
♣AV82	3 NT	

Piki durduran maximum el, kör fiti yok.

4. Orijinal rengin rebidi veya cevapçının minörüne basit tutuş:

Başka uygun rebid olmadığını gösteriyor. Orijinal renginizi tekrar okumak onu uzatmaz, başka çarenizin olmadığını gösterir.

♠R5	SİZ	PARTNER
♥RDT87	1 Kör	1 Pik
♦T75	1 NT	2 Tr
♣A82	2 Kör	

Burada kullanacağınız minör daha güçlü stoperli olan olmalıdır. Piklere destek veremiyorsunuz, Karoyu durduramadığınız için de Sanzatu diyemiyorsunuz, geriye en ucuzu kendi renginizin ikisi kalıyor. Minimum el.

♠985	SİZ	PARTNER
♥A6	1 Karo	1 Kör
♦RV98	1 NT	2 Tr
♣AD82	3 Tr	

Partnerin Treflisi kısa olabilir, ama siz 4 tane gösterdiniz, Başka uygun rebid yok. "Mecburi seçim" Kararı Partner versin.

Cevapçının Üçüncü Konuşması : Yeni Minör forsingini kullanan cevapçı, partneri 2 NT veya altında bir rebid yapmışsa tekrar konuşmak zorunda değil. Cevapçıya üçüncü kez sıra geldiğinde aşağıdaki opsiyonları mevcut.

1. **Pass:**

Açıcının üçüncü Dekleresi mantıklı final kontratı ise.

PARTNER	SİZ	♠RV852
1 Karo	1 Pik	♥DV8
1 NT	2 Tr	♦A63
2 Pik		♣85

Partner üçlü pik, fakat minimum el gösterdi, öyleyse zorlamak gereksiz.

PARTNER	SİZ	♠852
1 Karo	1 Kör	♥ADV82
1 NT	2 Tr	♦63
2 NT		♣A85

Partnerde üçlü Kör fiti yok, minimum açış var. 2 NT ile fazla yükselmiş bile olabilirsiniz.

2. Herhangi minimum Deklere:

Natürel ve oynanacak Kontratın cinsini belirliyor. Zon seviyesi altında ise halen davet.

PARTNER	SİZ	♠85
1 Karo	1 Kör	♥AD9782
1 NT	2 Tr	♦63
2 NT	3 Kör	♣ A85

Altılı Kör ile zona davet.

PARTNER	SİZ	♠RD8
1 Karo	1 Kör	♥A9782
1 NT	2 Tr	♦63
2 Karo	2 NT	♣DT5

Sanzatudan zona davet ediyor.

PARTNER	SİZ	♠732
1 Tr	1 Kör	♥RV632
1 NT	2 Karo	♦3
2 Kör	3 Tr	♣ADT95

Beşli Tr ile zon daveti, Kör 4'lü.

PARTNER	SİZ	♠AR732
1 Kör	1 Pik	♥DV2
1 NT	2 Karo	♦V73
2 NT	3 Kör	♣95

Körden zona davet.

Bu konuşmalarda bir özel pozisyon var. Eğer Açıcı minörle açıp, 1 Pik cevabını takiben 1 NT Rebidi ve cevapçının Y. M. Forsinginden sonra Dörtlü körle 2 Kör derse, hala kendisinde üçlü Pik olabilir. Cevapçıya da üçlü Pik lazımsa 2 Pik ile Deklereyi açık tutacaktır. 2 Pik bir tur daha forsingdir, ama zona kadar forsing değildir. Sadece üçlü Pik olup olmadığını öğrenmek istiyor.

PARTNER	SİZ	♠AR732
1 Karo	1 Pik	♥A2
1 NT	2 Tr	♦V73

2 Kör	2 Pik	♣953

Beşli pik ile forsing. Partnerde minimum varsa 2 NT veya 3 Pik, maximum varsa 3 NT veya 4 Pik der.

PARTNER	SİZ	♠RV632
1 Tr	1 Pik	♥73
1 NT	2 Karo	♦32
2 Kör	2 Pik	♣AD95
2 NT	3 Tr	

Üç Tr forsing değil. Partnerde hem üçlü pik yok, hem de açışı minimum. Zon oldukça şüpheli görünüyor.

PARTNER	SİZ	♠A732
1 Karo	1 Pik	♥2
1 NT	2 Tr	♦DT753
Kör	3 Karo	♣A53

Karo tutuşu ile zon daveti. Beşli pikiniz olmadığını partner biliyor. Olsaydı 2 Pik ile soracaktınız.

3. Sıçramalar natüreldir, eğer zon seviyesinin altındaysa forsingdir.

PARTNER	SİZ	♠ART73
1 Kör	1 Pik	♥A2
1 NT	2 Karo	♦R973
2 Kör	3 Pik	♣95

Üç Pik forsing. Partnerde Tr durdurucu yok, 3 NT olmaz, üçlü Pik yok, ancak onörlü iki adet pikle partner 4 demeli, yoksa siz 4 Kör deneyeceksiniz.

İki renkli ellerle ne yapacağız?

PARTNER	SİZ	♠DVT86
1 Karo	1 Pik	♥2
1 NT	2 Pik	♦53
		♣R9853

İdeal değil, ama yeterli! Ancak Zon olmadığı kesin. Sadece 5-3 koza oynama şansını kaybedebilirsiniz. Zayıf ihtimalle Partnerde 4-4 minörler varsa bu gerçekten şanssızlık olur. Sonuçların İ.M.P. ile değerlendirildiği turnuvalarda o kadar önemli değildir.

PARTNER	SİZ	♠DVT86

1 Tr	1 Pik	♥R9853
1 NT	2 Kör	♦53
		♣2

Majörler 5-5, zayıf, Nihai Kontratı partner belirler.

PARTNER	SİZ	♠ RVT86
1 Kör	1 Pik	♥2
1 NT	3 Karo	♦ARD53
		♣53

Natürel zon forsingi.

PARTNER	SİZ	♠DVT8
1 Tr	1 Pik	♥2
1 NT	2 Tr	♦53
		♣R9853

Natürel, zayıf koza dönüş.

PARTNER	SİZ	♠DVT8
1 Tr	1 Karo	♥T2
1 NT	2 Tr	♦AD53
		♣R98

Forsingdir, 4'lü majör ve 3'lü karo sorusudur.

Burada da Açıcının 4'lü majörü olsa da dengeli ellerle önce 1 NT diyor. Buradaki 2 Tr konvansiyonu çek-bekte de Yeni minör de de aynıdır.

PARTNER	SİZ	♠DVT8
1 Tr	1 Karo	♥T2
1 NT	2 Tr	♦AD53
2 Kör	2 Pik	♣R98

Partnerin 2 Kör Dekleresinden sonra hala 4'lü Pik de olabilir, bu nedenle siz 2 Pik ile 4'lü pikinizi göstereceksiniz. 2 Pik yine forsingdir.

PARTNER	SİZ	♠T2
1 Tr	1 Karo	♥DVT8
1 NT	2 Tr	♦AD53
2 Pik	3 NT	♣R98

2 Tr ile Partnerden 4'lü kör aradınız. 2 Pik Dekleresi körün 4'lü olmadığını gösteriyor. Artık en iyi Kontrat 3 NT'dır.

Cevapçının iki renkli eli (5-5) varsa :

Zayıf iki renkli eli varsa, ikinci renk de birinci gibi majörse gösterir, minör ise gösteremez. Yapacak bir şey yoktur!

PARTNER	SİZ	♠DVT82
1 Tr	1 Pik	♥RT875
1 NT	2 Kör	♦73
		♣3

PARTNER	SİZ	♠DVT82
1 Karo	1 Pik	♥3
1 NT	2 Pik	♦73
		♣RT875

Forsing iki renkli eli varsa, cevapçı ikinci renginde sıçramalıdır.

PARTNER	SİZ	♠DVT82
1 Tr	1 Pik	♥ARD75
1 NT	3 Kör	♦73
		♣3

Forsing Dekleredir.

PARTNER	SİZ	♠DVT82
1 Tr	1 Pik	♥73
1 NT	3 Karo	♦ARD75
		♣3

CHECK-BACK STAYMAN

Eğer Bir minör açtktan sonra, cevapçıdan gelecek 1 Kör Dekleresine dengeli elle, ama 4'lü pikle l Pik demeyi tercih ediyorsanız, o zaman Yeni Minör Forsingi yerine check-back stayman konvansiyonu sizin için daha uygun olacaktır. Bu takdirde Açıcının 1 NT Rebidi üzerine Cevapçının ikinci Dekleresi 2 Tr olursa bu daima forsingdir. Bu takdirde Deklerelerde de kısmi değişiklikler yapmak gerekir. Mesela Açıcının 1 Tr açışı üzerine Cevapçıda hem 4'lü karo, hem de 4'lü majör varsa puan durumuna bakacak. 10- puanla önce majörü söyleyecek. 11+ puanla ise 1 Karo diyecektir. Puan azsa bir an önce Majör koz fitinde buluşmak gerekir. Part-skorda minör fiti önemli değildir. Minör koz yerine Sanzatu oyunu daha iyi sonuç verir. 10- puanlı Zayıf ellerle 1 Tr açışına Karonuz 5'li, hatta 6'lı bile olsa önce majörü (Majör 4'lü bile olsa) göstereceksiniz. Ancak Açıcıdan gelebilecek muhtemel 1 NT Rebidine 2 Karo cevabı Signoff'dur. Karodan En az 5 kart gösterir. Karonuz veya diğer majörünüz 4'lü ise Pass

geçeceksiniz. Çünkü zaten açıcıda onların 4'lü olması mümkün değildir. Bazı Örnekler :

♠AVTx	PARTNER	SİZ	♠Dxxx
♥xx	1 Karo	1 Kör	♥RDxx
♦RDTx	1 Pik	2 Pik	♦xx
♣Rxx	Pass		♣Vxx

Açıcıda 4'lü Pik olduğu için Rebidde 1 NT yerine 1 Pik Deklere ediyor. Pik fitinde buluşuyorlar.

♠AVx	PARTNER	SİZ	♠Dxxx
♥xxx	1 Karo	1 Kör	♥RDxx
♦RDTx	1 NT	Pass	♦xx
♣Rxx			♣Vxx

1 NT En uygun kontrat.

♠RDTx	PARTNER	SİZ	♠xx
♥xxx	1 Tr	1 Kör	♥RDxx
♦AVx	1 NT	2 Karo	♦RTxxx
♣Rxx			♣xx

2 Karo en uygun Kontrat. Sign off'dur.

♠AVx	PARTNER	SİZ	♠Dxxx
♥xxx	1 Karo	1 Kör	♥ARDxx
♦RDTx	1 NT	2 Tr	♦x
♣Rxx	2 Kör	4 Kör	♣Vxx

Buradaki 2 Tr Dekleresi Ç.B.S.dir. Açıcıda 4'lü pikin olmadığı bilindiğinden ilk soru 3'lü kör tutuşu varmı, 2. soru Tr keseri varmı? Açıcıda 3'lü kör yok. Ancak Tr keseri varsa 12-13 HCP ile 2 NT, 14 HCP ile 3 NT demelidir. Hem Tr keseri, hem de 3'lü kör yoksa o zaman 4'lü Tr vardır ve 3 Tr demesi gerekir. Açıcıda hem Tr keseri, hem de 3'lü kör var. 2 Kör Dekleresi veriyor, ancak cevapçı Tr keseriyle ilgileniyorsa 2 Kör Dekleresine 2 NT diyecektir. Natürel 2 NT'yu ise Ç.B.S. yapmadan söyleyecektir.

Bir minör açışına 1 Pik cevabı gelmiş ve Açıcı 1 NT Rebid etmişse Ç.B.S. nasıl gelişecektir. Bu sekans New Minör Forsingle aynıdır. Çünkü Açıcıda şimdi 4'lü Kör olabilir. Cevapçıda da 5'li pik, 4'lü kör varsa öncelikle Kör fitinin bulunması gerekir. Bu nedenle Ç.B.S. ye verilecek ilk cevap 4'lü kör, 2. cevap 3'lü pik fiti, 3. Cevap ise "konuşulmayan minörde keser var" anlamında 2 NT'dur.

♠R75	SİZ	PARTNER
♥A987	1 Tr	1 Pik
♦R84	1 NT	2 Tr
♣RV8	2 Kör	

Siz "Dörtlü körüm var, üçlü Pik olabilir, Karo keser olabilir." Dediniz. Eğer Partnerinizi 4'lü kör değil de üçlü Pik veya Karo keseri ilgilendiriyorsa sormaya devam edecektir.

♠R75	SİZ	PARTNER
♥A987	1 Tr	1 Pik
♦R84	1 NT	2 Tr
♣RV8	2 Kör	2 Pik
	3 Pik	

Dörtlü körüm var, üçlü Pikim de var, Karo keser olabilir.

♠R75	SİZ	PARTNER
♥A987	1 Tr	1 Pik
♦R84	1 NT	2 Tr
♣RV8	2 Kör	2 NT
	3 NT	

Dörtlü körüm var, Karo keserim var.

♠R75	SİZ	PARTNER
♥A987	1 Tr	1 Pik
♦T8	1 NT	2 Tr
♣RDV8	2 Kör	2 NT
	3 Pik	

Dörtlü körüm var, Karo keserim yok, üçlü pikim var.

♠R7	SİZ	PARTNER
♥A987	1 Tr	1 Pik
♦T84	1 NT	2 Tr
♣RDV8	2 Kör	2 NT
	3 Tr	

Dörtlü körüm var, Karo keserim yok, üçlü pikim yok.

♠R75	PARTNER	SİZ
♥A87	1 Tr	1 Pik
♦R84	1 NT	2 Tr
♣RV87	2 Pik	

Dörtlü körüm yok, üçlü Pikim var, Karo ve Kör keserim olabilir.

♠R7	PARTNER	SİZ
♥A87	1 Tr	1 Pik
♦R87	1 NT	2 Tr
♣RV874	2 NT	

Dörtlü körüm yok, üçlü Pikim yok, Karo ve kör keserim var.

♠AD	PARTNER	SİZ
♥T87	1 Tr	1 Pik
♦T87	1 NT	2 Tr
♣ARV87	2 Karo	

Dörtlü körüm yok, üçlü Pikim yok, Karo keserim var, Kör keserim yok.

♠AD	PARTNER	SİZ
♥T87	1 Tr	1 Pik
♦T87	1 NT	2 Tr
♣ARV87	3 Tr	

Dörtlü körüm yok, üçlü Pikim yok, Karo keserim yok, Kör keserim olabilir. Bu Deklereden sonra Siz 3 Karo diyerek Karo Kontrolünüzü gösterirsiniz, Partner de Köre güvenirse 3 NT'yu ilan eder.

ÜÇÜNCÜ RENK FORSİNGİ: Bir seviyesinde Minörle açan oyuncu İkinci konuşmasında 12-15 puanla minör rengini tekrarladığında cevapçı tarafından, yeni bir rengin sıçramadan söylenmesidir. Bir tur forsingdir. Okunan renk natürel Dörtlü olabileceği gibi sadece forsing bir konuşma yapmak amacıyla konvansiyonel olarak Dörtden az, sadece onörlü 2-3 kartla, hatta bazen 2 küçük kartla da söylenebilir. Amaç Açıcının dağılımını öğrenip uygun kontratı ilan etmektir. Açıcı Cevapçının kozunu 3'lü tutmuş olabilr. Elinde 4'lü başka bir renk olabilir. Şartları:

- Rakip araya girmemiş olacak.
- Açan oyuncu 2. konuşmasında 12-15 puan ile kendi rengini tekrarlamış olacak.
- Cevapçıda 11+ puan olacak.

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Karo
2 Tr	2 Kör/2 Pik (3. renk forsingi)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 Tr	2 Karo/2 Pik (3. renk forsingi)

PARTNER	SİZ
1 Karo	1 Kör/Pik
2 Karo	3 Tr (3. renk forsingi)

Açıcının 3. Renge Cevapları : Üçüncü Renk forsingi ile şunlar sorulur.

- İlk söylediğim renk sende 3'lü mü?
- Konuşulmamış 4. rengi kesiyormusun. Stoperin varsa seviye belirleyerek puanına göre iki veya 3 NT söyle.
- İkinci söylediğim renk sende 4'lü mü? (Cevapçı ilk konuşmasında minör söylemişse bu şık 2. öncelikdir.)
- Hiçbiri değilse elini tarif et.

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Pik
2 Tr	2 Karo

2 Pik (3'lü pik var)
2 Kör (4'lü kör var, 2. konuşmasında reverse olacağından söyleyememiş.)
2 NT (üçlü Pik tutuşu yok. 4. renkten stoper var, 12-13 HCP)
3 NT (üçlü Pik tutuşu yok. 4. renkten stoper var, 14-15 HCP)
3 Tr (Hiçbiri yok.)
3 Karo (üçlü Pik tutuşu yok. 4. renkten stoper yok, 4'lü karo var. Ancak ikinci konuşmasında reverse olacağından söyleyememiş.)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 Tr	2 Karo
2 NT	3 Kör (6'lı kör, 13+ puan)

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör
2 Tr	2 Karo
2 NT	3 Tr (3+Tr tutuşu, 13+ puan)

AÇANIN RENK TEKRARINA CEVAPÇININ NATÜREL DEKLERELERİ :

PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Pik
2 Tr	Pass (4'lü veya kalitesiz 5'li pik, 6-10HCP)
	2 Pik (6'lı veya kaliteli 5'li pik, 6-10HCP)
	3 Pik (6'lı pik, 10-12 puan ile davet)
	3 Kör (5-5, 13+puan)
	3 Karo (5-5, 13+ puan)
	3 Tr (3+Tr tutuşu,11-12 puan ile direk tutuş)
	4 Karo/4 Kör (Tr tutuşu, Splinter.)

4 Pik (Sign-off)
2 NT (Konuşulmamış renklerde stoper ile davet, 11-12 HCP)
3 NT (Konuşulmamış renklerde stoper ile zon, 13-16 HCP)

Bir minör açışına 2 Kör ve 2 Piki 6'lı kör/Pik ve 9-11 olarak oynuyorsanız yukarıdaki Deklerelerin bir kısmı değişecektir. Mesela 1 Tr - 1 Pik - 2 Tr - 3 Pik sekansı şilem isteği ve Partnere kontrole geç talimatıdır. Partnerin Piki şigan bile olsa kontrol gösterecektir. Aynı şekilde 1 Tr – 1 Pik – 2 Tr – 2 Pik sekansında da 2 Pik diyende artık en fazla 8 puan olacaktır.

DÖRDÜNCÜ RENK FORSİNGİ

Briçte, Partnerinizle üç rengi konuşmuşken kalan 4. rengin nihai koz olma ihtimali zayıftır. Bu nedenle 4. rengi artifisyel olarak oynuyoruz. Hemen burada kesin bir kural koyalım. Cevapçının 2. turdaki sıçramaları davet, 4 renkten geçtikten sonraki tutuşları mutlak forsingdir. 4. Renkten sonra Açıcı zondan önce duramaz.

(1)		(2)	
PARTNER	SİZ	PARTNER	SİZ
1 Tr	1 Kör	1 Tr	1 Kör
1 Pik	3 Pik	1 Pik	2 Karo
		2 NT	3 Pik
Pikten davet		Pikten forsing	

İkinci Örnekteki 2 Karo 4. renk forsingidir. Karoyla ilgili bir şey ifade etmez. Cevapçı Deklereyi açık tutarak dağılım hakkında daha fazla bilgi almaya çalışıyor. Dolayısıyla oyun açan kişi, partneri 4. renk yaptıktan sonra Sanzatu demek için 4. rengi durdurmak zorunda. Bu konvansiyonla bazı Deklere problemlerini çözüyoruz. Örneklerle görelim.

PARTNER	SİZ	♠V4
1 Karo	1 Kör	♥ADT643
1 Pik	3 Kör	♦85
		♣A74

Körden zona davet. Forsing olsa 2 Tr ile 4. renkten geçip kozunuzu tekrarlardınız. Burada Partner 3 NT derse Pass geçeceksiniz. Partnerde körden 2 kart olsa 4 Kör der. (veya 3 Köre Pass geçer.)

PARTNER	SİZ	♠AV4
1 Karo	1 Kör	♥AD643
1 Pik	2 Tr	♦875
		♣D4

Partner oyun açtıktan sonra zon kesin, 4. renk yapıp acele etmeden uygun Kontratı tespite çalışıyorsunuz. Dördüncü Renk Bir seviyesinde de yapılabilir. 1 Tr-1 Karo-1 Kör-1 Pik örneğinde olduğu gibi.

Şu iki Deklere arasındaki benzerliğe dikkat ediniz.

(1)		(2)	
PARTNER	SİZ	PARTNER	SİZ
1 Pik	2 Kör	1 Tr	1 Kör
2 Pik	3 Pik	1 Pik	2 Karo
		2 NT	3 Pik

Bunların ikisi de çok kuvvetli ve şilem araştırması talep eden sekanslardır. İlkinde bire iki cevapla, ikincisinde 4. renk yapmakla güçlü el gösterdiniz ve her ikisinde de partnere pik fitiniz varken 4 Pik ile konuşmyı kapatmadınız. Niçin? Çünkü şilemle ilgileniyorsunuz ve Partnere kontrollere geçmesini istiyorsunuz. Partner oyunu ne kadar zayıf açmış olursa olsun kontrollere geçecektir.

Açanın Rebidleri nasıl olmalıdır?

1. Cevapçının ilk rengini okumak, 3'lü koz tutuşu anlamına gelir.

	SİZ	PARTNER
♠A986	1 Tr	1 Kör
♥D98	1 Pik	2 Karo
♦D	2 Kör	
♣AV852		

Üçlü kör verdiniz. 4'lü olsaydı, baştan iki kör derdiniz, Karodan keseriniz olsa bile öncelikle 3'lü körü göstermek zorundasınız.

2. Açanın kendi renklerinden birini tekrarlaması, o renkte kuvvet veya extra uzunluk gösterir. Genel kuvvet değildir.

	SİZ	PARTNER
♠A986	1 Karo	1 Kör
♥98	1 Pik	2 Tr
♦ARV65	2 Karo	
♣85		

2 Karo dediniz, Başka Deklereniz yok. Partner sizde 6-4 veya 5-4 dağılımlı el olduğunu biliyor.

3. Dördüncü rengin yükseltilmesi, nadiren olur, natürel el tarifidir.

	SİZ	PARTNER
♠A986		

♥RV98	1 Tr	1 Karo
♦85	1 Kör	1 Pik
♣AT84	2 Pik	

Partnerin piki koz olmayabilir, siz elinizi söylediniz. Böylece 4-4-4-1 veya 5-4-4-0 dağılımlı eli bildirmiş oldunuz. Partneriniz buna göre dağılımı değerlendirip uygun kontratı ilan edecektir.

4. İki sanzatu :

♠ 6	SİZ	PARTNER
♥AV987	1 Kör	1 Pik
♦D85	2 Tr	2 Karo
♣AD84	2 NT	

Dördüncü rengi hafif de olsa durduran ve başka Dekleresi bulunmayan minimum el.

5. Üç sanzatu ve sıçramalar : Natürel anlamlı ve bir miktar extra gösterirler.

♠A86	SİZ	PARTNER
♥7	1 Karo	1 Pik
♦AD985	2 Tr	2 Kör
♣RD84	3 Pik	

Üçlü Pik fitiniz ve extra kuvvetiniz var.

♠ARV6	SİZ	PARTNER
♥7	1 Tr	1 Kör
♦R98	1 Pik	2 Karo
♣AT954	3 NT	

Sadece 2 NT demek için çok kuvvetlisiniz. Ayrıca kör tek parça.

♠86	SİZ	PARTNER
♥75	1 Karo	1 Pik
♦ARV98	2 Tr	2 Kör
♣AV54	3 Karo	

Körü durdurmadan Sanzatu diyemezdiniz., iki boş pikle piki tutamazsınız. 3 Tr ise 5 – 5 dağılım gösterir. Geriye sadece 3 Karo kaldı.

Dördüncü Renk zona kadar forsing olduğuna göre forsing olmayan eller ile 4. renk yapılmamalıdır.

PARTNER	SİZ	♠RT876
1 Karo	1 Pik	♥RV543
2 Tr	2 Pik	♦5
		♣94

Natürel olarak 2 kör diyemezsiniz, yapacak bir şey yok.

Dördüncü rengi kendiniz durduruyorsanız, ilk okuduğunuz majör de 5'li değilse, yani Sanzatu karakterli ellerle 4. renk yapmayın.

PARTNER	SİZ	♠R76
1 Karo	1 Kör	♥RV54
1 Pik	3 NT	♦D5
		♣RV94

Üç Sanzatu elinizi yeterince ifade ediyor, 4. renk gereksiz.

PUPPET STAYMAN: Multy oynanmayan sistemlerde veya 23+ HCP'lik dengeli 2 Tr açılışlarında 5'li (bazen kalitesiz 6'lı) renk olabileceğinden Puppet stayman uygulamak gerekebilir. Aynı şekilde Kuvvetli 2 Tr açışlarında 2 Karo cevabını takiben Açıcı 2 NT derse bundan sonrası için mutlaka bu konvansiyonu uygulamak gerekir. Burada 2 NT Dekleresi üzerine 3 Tr Dekleresi açana majör sorar.

Açanın cevapları şöyle:

3 Karo (En az bir tane 4'lü majörü var.)
3 Kör (5'li kör)
3 Pik (5'li Pik)
3 NT (4'lü/5'li majör yok.)

Açıcıdan 3 Karo dışındaki cevaplar gelmişse cevapçı durumu değerlendirip Kontratı ilan eder. 3 Karo cevabı gelmişse:

1. Cevapçının 4'lü majörü varsa 3 seviyesinde ters majörü söyler. Açıcının majörü de aynıysa Açıcı majörünü söyler.

AÇICI	CEVAPÇI
2 Tr	2 Karo
2 NT	3 Tr (Puppet Stayman)
3 Karo (En az bir tane 4'lü majörü var.)	
	3 Kör (4'lü pik)
3 Pik (Pik fiti)	
3 NT (Körü 4'lüymüş)	

Cevapçının her iki majörü de 4'lüyse 4 Tr der. Açıcı kendi majörünü söyler. Nihai Kontratı cevapçı belirler.

AÇICI	CEVAPÇI
2 Tr	2 Karo
2 NT	3 Tr (Puppet Stayman)
3 Karo (En az bir tane 4'lü majörü var.)	
	3 Pik (4'lü körü var)
3 NT (Piki Dörtlü imiş)	
4 Kör (Kör fiti)	

2. Cevapçının her iki majörü de Dörtlü ise 4 Tr der. Açıcı birisini seçer. Cevapçı Nihai Kontratı belirler.

2 NT açışına direk 4 Tr Gerber As sorusudur, Cevapçıyı sadece çıplak Aslar ilgilendiriyor.

KUVVETLİ İKİ TREFLİ AÇIŞLARI

En az 17 HCP olmak şartıyla sağlam bir koza dayalı, majörde 8.5, minörde 9.5 lövesi garanti olan; ya da 23+ HCP'lık ellerdir. Yani zon için bir löveye ihtiyaç vardır. Cevapçı ilk olarak mutlaka 2 Karo der. Bu Relay Dekleredir. Açıcı Eğer renge dayalı Açış yapmışsa 2 Kör, 2 Pik, 3 Tr, 3 Karo diyerek rengini gösterir. Puana dayalı dengeli veya yarı dengeli açış yapmışsa 23-25 puanla 2 NT, 26-28 Puanla 3 NT, 29+ puanla 4 NT der. Devamında Sanzatu sekansları uygulanır. Kaptan cevapçıdır. Burada Puppet Stayman uygulamak çok iyi sonuç verir. Açıcının 2 Tr açışı Renge dayalıysa O zaman Cevapçıdaki Kabuk puanların (As ve Ruaların) rengi çok önemli olacağından As ve Rualar sırasıyla cue-bid edilir. Burada kaptan açıcıdır. Sistem şu Şekildedir:

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo (Relay, her şey olabilir.)
2 NT	Pass, Transfer, Pup. Stayman

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, Puan belli değil.)
3 Kör	Pass ?
	3 Pik, 4 Tr, 4 Karo (O rengin Ruası)
	3 NT (Rua da yok, Dam, valeden puanlar)
	4 Kör (Signoff)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
4 Kör (Tek başına yaparım, şilem için As eksik.)	

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 Tr (Rua varmı?)	3 NT (yok)
	3 Karo (Karo Ruası)
	3 Kör (Kör Damı)
	3 Pik (Pik Ruası)
	4 Tr (Tr Ruası)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 NT (Koz Damı var mı?)	Bir üstü (yok), İki üstü (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 Tr (Rua varmı?)	3 Karo (Karo Ruası)
3 Kör (Kör Damı var mı?)	3 Pik (yok)
	3 NT (var)
	4 Tr/Karo/Pik (var, okunan rengin Ruası da var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 Tr (Rua varmı?)	3 Karo (Karo Ruası)
3 Pik (Pik Ruası var mı?)	3 NT (yok)
	4 Tr (var, Tr Rua da var)
	4 Karo (Pik Rua var, Karo Rua zaten vardı)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 Tr (Rua varmı?)	3 Karo (Karo Ruası)
4 Tr (Tr Rua var mı?)	4 Karo (yok), 4 Kör (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 Pik (Pik Ası)
	3 Tr (Tr Ası)
	3 Karo (Karo Ası)

3 Kör (Kör As veya Ruası)
3 Pik (Minörden 2 As)
3 NT (İki büyük As)
4 Tr (İki karışık As)

Açıcı As cevaplarının bir üstüyle Rua sorar. Koz Damı da Rualarla birlikte verilir. Rualar en ucuzdan başlanarak rengiyle söylenir. Koz Damı en yakın seviyede koz okunarak verilir. Olumsuzluk en yakın seviyede Sanzatu ile ifade edilir. En ucuz Ruanın cue-bidinden sonra Açıcı başka Ruayla ilgileniyorsa ilgilendiği Ruayı kendi rengiyle sorar. Koz Damıyla ilgileniyorsa En yakın Sanzatuyla sorar. Burada okunabilecek 4 NT Key-kart sorusu değil, Koz Damı sorusudur.

Bazı sekanslarda Koz Damı Sorusu 5 NT'ya denk gelebilir. İkinci defa Kendi rengiyle sorulan Rua Sorusuna veya En yakın Sanzatuyla sorulan Koz Damı sorusuna verilecek cevap bir üstü olumsuz, iki üstü olumlu olarak değerlendirilir. Bazı Örnekler :

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 Pik (Pik Ası)
2 NT (Rua var mı)	3 Tr (Tr Rua var, diğerleri olabilir.)
3 Karo (Karo Rua var mı)	
3 Pik (Pik Rua var mı?)	
3 NT (Koz Damı var mı?)	Bir üstü (yok)
	İki Üstü (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	2 Pik (Pik Ası)
2 NT (Rua var mı)	3 NT (Koz Damı ve herhangi bir Rua yok.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	4 Tr (İki karışık As)
4 Karo(Rua var mı?)	4 Kör (Koz Damı var. Diğerleri olabilir.)
	4 NT (Rua yok)
	4 Pik (Pik Ruası var. Tr, Karo olabilir.)
4 NT (Koz Damı var mı?)	5 Tr (yok)
	5 Karo (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Kör	4 Tr (İki karışık As)
4 Karo(Rua var mı?)	4 Kör (Koz Damı var. Diğerleri olabilir.)

	4 NT (Rua yok)
	4 Pik (Pik Ruası var. Tr, Karo olabilir.)
5 Tr (Tr Ruası var mı?)	5 Karo (yok)
	5 Kör (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
4 Pik (Şilem için As eksik diğerleri önemli değil.)	
3 Pik (Hiçbir şey yoksa Pass geç, Rua varsa cue-bid et.)	
	Pass
	4 Tr, 4 Karo, 4 Kör (O rengin Ruası)
	3 NT (Rua da yok, Dam valeden puanlar)
	4 Pik (Signoff)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 Tr (Rua var mı?)	3 Karo (Karo Ruası)
3 Kör (Kör Ruası varmı)	3 Pik (yok, Pik Damı var) 3 NT (yok)
3 NT (Pik Damı var mı)	4 Tr (yok)
	4 Karo (var, Karo Rua daha önceden verilmişti.)
	5 Tr, 4 Kör (var, yanında okunan rengin Ruaları da var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	2 NT (Key-kart yok, puan belli değil.)
3 Tr (Rua var mı?)	3 Karo (Karo Ruası)
4 Tr (Tr Rua var mı?)	4 Karo (yok), 4 Kör (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	3 Tr (Tr Ası)
	3 Karo (Karo Ası)
	3 Kör (Kör Ası)
	3 Pik (Pik Ası veya Ruası)
	3 NT (minörden iki As)
	4 Tr (İki büyük As)
	4 Karo (İki karışık As)

Açıcı As cevaplarının bir üstüyle Rua sorar. Koz Damı da Rualarla birlikte verilir. Rualar en ucuzdan başlanarak rengiyle söylenir. Koz Damı en yakın seviyede koz okunarak verilir. Olumsuzluk en yakın seviyede Sanzatu ile ifade edilir. En ucuz Ruanın cue-bidinden

sonra Açıcı başka Ruayla ilgileniyorsa ilgilendiği Ruayı kendi rengiyle sorar. Koz Damıyla ilgileniyorsa En yakın Sanzatuyla sorar. Burada okunabilecek 4 NT Key-kart sorusu değil, Koz Damı sorusudur. İkinci defa Kendi rengiyle sorulan Rua Sorusuna veya En yakın Sanzatuyla sorulan Koz Damı sorusuna verilecek cevap bir üstü olumsuz, iki üstü olumlu olarak değerlendirilir. Bazı Örnekler:

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	3 Tr (Tr Ası)
3 Karo (Rua var mı?)	3 Kör (Kör Ruası, diğerleri olabilir.)
3 Pik (Pik Damı var mı?)	3 NT (yok)
	4 Kör (var.)
	4 Tr, 4 Karo (Okunan rengin Ruaları da var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	3 NT (İki minör As)
4 Tr (Rua sorusu)	4 Karo (Karo Ruası var, diğerleri olabilir.)
	4 Kör, (Kör Ruası var, Koz Damı ve Tr Rua olabilir.)
	4 Pik, (Koz Damı var, Tr Rua olabilir.)
	5 Tr (Sadece Tr Rua var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	4 Tr (İki büyük As, Koz Ruası da olabilir.)
4 Karo (Rua sorusu)	4 Kör (Kör Ruası var, diğerleri olabilir.)
	4 Pik, (Koz Damı var, Tr Rua ve Karo Rua olabilir)
	4 NT, (Rua veya Koz Damı yok.)
	5 Tr (Tr Rua var, Karo Rua olabilir.)
	5 Karo (Sadece Karo Rua var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	4 Tr (İki büyük As, Koz Ruası da olabilir.)
4 Karo (Rua sorusu)	4 Kör (Kör Ruası var, diğerleri olabilir.)
4 NT (Koz Damı var mı?)	Bir üstü (yok)
5 Tr/Karo (Ruaları var mı?)	İki üstü (var)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	4 Karo (İki karışık As)
4 Kör	4 Pik (Koz Damı var.)
	4 NT (Rua veya Koz Damı yok.)

5 Tr (Tr Rua var, Karo ve/veya Kör Rua olabilir.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
2 Pik	4 Karo (İki karışık As)
4 Kör	4 Pik (Koz Damı var.)
5 Tr (Tr Rua var mı?)	5 Karo (var.)
	5 Kör (yok.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Tr	3 Karo (0-2 HCP)
	3 Kör (Kör Ası)
	3 Pik (Pik Ası)
	3 NT (As ve Rua yok, 3-7 Puan)
	4 Tr (Tr Ası veya Ruası)
	4 Karo (Karo Ası)
	4 Kör (İki minör As, biri Koz R. olabilir.)
	4 Pik (İki majör As)
	4 NT (İki karışık As)

Sizin vereceğiniz 3 Karo cevabına Açıcının Dekleresi Signoff'tur. 3 NT'ya ise Pass geçebilir. 5 Tr ile Signoff yapabilir. 4 Kör derse bu Kantitatifdir. Eğer sizde 3-5 puan varsa 4 Pik, 6-7 puan varsa 4 NT diyeceksiniz. Siz 3 Karo ve 3 NT cevabı dışında bir Deklere verirseniz, Açıcı sizin Deklerenin bir üstüyle Rua sorar. Bu 5 Tr de olsa Signoff değildir. Çünkü zaten Şilem garantidir.

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Tr	4 Pik (İki majör As)
4 NT (Rua sorusu)	5 Tr (Koz Damı var, diğer Rualar olabilir.)
	5 Karo (Karo Rua var, Majör Rualar olabilir.)
	5 Kör (Kör Rua var, Pik Rua olabilir.)
	5 Pik (Sadece Pik Ruası var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Tr	4 Pik (İki majör As)
4 NT (Rua sorusu)	5 Tr (Koz Damı var, diğer Rualar olabilir.)
5 Karo/Kör/Pik (Okunan rengin Ruası var mı?)	

	Bir üstü (yok).
	İki üstü (var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Tr	4 NT (İki karışık As)
5 Tr (Rua var mı?)	5 Karo (Karo Ruası var, diğerleri olabilir.)
	5 Kör (Kör Rua var,Pik Rua ve Koz Damı olabilir.)
	5 Pik (Pik Ruası var, Koz Damı olabilir.)
	5 NT (Rua ve Koz Damı yok.)
	6 Tr (Sadece Koz Damı var.)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Karo	3 NT (As yok, Puan belli değil.)
4 Tr	4 Karo (Koz Damı)
	4 Kör (Kör Ruası)
	4 Pik (Pik Ruası)
	4 NT (Tr Ruası)
	5 Tr (Rua yok, 0-3 HCP)
	5 Karo (Rua yok, 4-7 HCP)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Karo	3 Kör (Kör Ası)
	3 Pik (Pik Ası)
	4 Tr (Tr Ası)
	4 Karo (Karo Ası veya Ruası)
	4 Kör (İki minör As, biri Koz Ruası da olabilir.)
	4 Pik (İki majör As)
	4 NT (İki karışık As)

PARTNER	SİZ
2 Tr	2 Karo
3 Karo	3 Kör (Kör Ası)
3 Pik (Rua sorusu)	3 NT (Koz Damı ve Rua yok.)
	4 Tr (Tr Ruası var, Koz Damı ve diğer Rualar olabilir.)
	4 Karo (Koz Damı, Kör Ruası olabilir.)
	4 Kör (Sadece Kör Ruası var.)

Sizden gelecek Rua Cevaplarından Koz Damı ve Diğer Ruaların olup olmadığı belli olmamışsa 4 NT ile (Bazen 5 NT ile) Koz Damı, kendi renkleriyle de Rualar sorulur. Cevaplar bir üstü ile yok, iki üstü ile var şeklinde verilir. İki Trefli açışına overcall yapılırsa Cevapçının konturu 4-7 HCP gösterir. 2 NT ise

Rakibin rengini de durduran dengeli 8+ HCP, 3 NT Rakibin rengini durduramayan dengeli 8+ HCP gösterir. Cevapçının renk okuması 8+ puan 5+ renk demektir. 0-3 HCP ile cevapçı Pass geçer. Açıcı 23-25 HCP ve dengeli el ile açmışsa Kontur atar. Daha fazla Puanla açmışsa zon durumuna göre elini değerlendirir. 3 NT diyebilir. Kontur atabilir. Rakibin kontratını batıramama ihtimali varsa 3 NT da diyemiyorsa Rakip renkten keseri de varsa 2 NT der. Açıcı renge dayalı 2 TR açışı yapmışsa Overcall ve Ortağın pasından sonra önüne gelen Deklerede gücü neyse onu söyler. Tek başına zon bağlayacak gücü varsa ilan eder. Şilem varsa şilemi ilan eder. 3x varsa 3x'i ilan eder. 2 Tr açışı konturlanırsa 0-3 HCP ile Pass geçilir. 8+ HCP ve dengeli elle Sür Kontr atılır. 4+ HCP ile 2 Karo Relay Deklere devam eder.

BAZI ÖZEL DEKLERELER

Şu Deklerelere bakalım.

PARTNER	SİZ
1 Tr	2 Kör
1 Tr	2 Pik
1 Karo	2 Kör
1 Karo	2 Pik

Bu sekansları tek renkli, muhtemelen altılı 2-5 puanlı el olarak oynuyorduk. Ancak böyle eller hem çok az gelir, hem de bu Deklere pek işe yaramaz. O nedenle Büyük Usta Zafer Şengüler'in de tavsiyesiyle, bunu 9-11 puanlık 6'lı majör renk olarak oynamaya karar verdik. Devamını natürel oynuyoruz. Açıcı cevapçının majörünü 3 seviyesinde okursa tekliftir. 3 NT, 4 Majör Signoff'tur. Diğer Deklereler Kontroldur. Partnerim Bir majör açışından sonra Rakip konturla veya basit overcall ile araya girerse yine 2-5 puanlık 6'lı zayıf el olarak oynuyoruz.

Bu sekansı bu şekilde adlandırırsak bazı standart Deklereler de anlamını değiştirir. Mesela :

PARTNER	SİZ	
		♠Ax
1 Tr	1 Kör	♥RDVxxx
1 NT	3 Kör	♦ADx
		♣xx

Bu 3 Kör standart sistemlerde zon teklifidir. Zon teklifi yapacak ellerle baştan 1 Minöre 2 Majör dediğimiz için buradaki 3 Kör artık partnerden Kontrole geçmesini istiyor. Açıcı majörle açmışsa bu Deklere geçerli değildir.

PARTNER	SİZ
1 Kör	1 Pik
1 NT	3 Pik

Klasik zon teklifidir.

Eğer 1 Minöre 2 Majör cevabını yukarıda anlattığımız gibi oynamaya karar verdiyseniz, o zaman 1 Tr açışına 2 Karo cevabını 5-5 majörler yerine tek majör renkli (muhtemelen altılı) 2-5 puanlı el olarak da oynayabilirsiniz. 1 Karo açışına 2 Karo cevabını da iki ihtimalli (inverted ve tek renkli 2-5 puanlı majör) olarak oynayabilirsiniz. Çünkü bunun gelme ihtimali 5-5 majörün gelme ihtimalinden çok daha fazladır. 1 Karo-2 Karo Dekleresinden sonra Partnerden gelebilecek Pass'a tahammülümüz varsa 2 Kör diyoruz. Partner 2 NT, 3 Tr, 3 Karo, 3 Kör, 3 Pik derse inverted, pass veya 2 Pik derse zayıf 6'lı majör olduğu anlaşılır. 1 Tr - 2 Karo sekansını 5-5 majör, 2-5 HCP olarak da oynayabilirsiniz. Biz Bir yıl bekledik, hiç böyle bir sekans gelmedi, vazgeçtik.

KOMPETİSYON = REKABET = YARIŞSALLIK

A- Genel Giriş : Partnerler arasında yapılan Deklerasyonun amacı; "Ne'ye?" ve "Kaç'a?" oynayacağımızı saptamaktır. Eğer ortağımız ile elimizde yeteri kadar güç varsa acele etmeden "mükemmele" ulaşmak çabası içinde olmalıyız. 1 Treflden 3 NT ye kadar 15 "söz" var. Gelebilecek binlerce el arasıdan en uygunu bulmak için özenli bir ayıklama ile sorunu çözebilirsiniz. Ne de olsa ortakların elinde 5 ya da 6 kez konuşma imkanı bulunabilir. Bütün sorun "ayıklama" bilgisine sahip olmaktır. Serbest sekansda "yavaş, fakat mükemmel" ilkesi yürür. Ama gerçek yaşamda bu kadar rahat olamazsınız. Rakipler işe karışırlar ve yaşamı sizin için olabildiğince zorlaştırmaya çalışırlar. Özellikle; rakibinde bir Kontrat oynayabilecek gücü varsa... İşte sorun burada başlar. Yarışsallıkta "yavaş, fakat mükemmel" ilkesinin yerini "yaklaşık, ama hemen" ilkesi alır. Serbest sekansda ortakla bilgi alışverişi yaparak bir Kontrat seçimi yaparsınız. Yarışmada ise bir el, kendi başına "Ne'ye ve Kaç'a" sorularını yaklaşık olarak yanıtlayarak yarışma isteğini ortaya koyar. Soldaki rakibin oyunu açmasıyla birlikte Deklere önünüze 4 Pik veya 5 Tr olarak gelebilir. Siz muhteşem bir elle hiçbir şey söyleyemeden kalabilirsiniz. Bu nedenle :

- Ya Kontratı biz oynayacağız.
- Ya da rakip oynayacaksa, batması bizim için karlı olacak bir Kontrat Deklere etmesini sağlamalıyız. Bizim oynayacağımız kontratı rakip oynamak istiyorsa bedelini en ağır şekilde ödemelidir. **Bu amaçla yaptığımız mücadeleye Briçte rekabet =Kompetisyon= Yarışsallık diyoruz. Yarışsallığın özü işte bu optimizasyondur.**

B- El değerlendirme: Temel Stratejik kural: Bölgeler kuralıdır. 3 NT için 25-26 HCP, 4 Majör için 26-27 Toplam Puan, 5 minör için 29 TP, Şlem için 33 HCP yada 34 TP gerekir. Rekabette HCP (Onör)+Tutuş puanı= Toplam Puan (TP) hesabı yapılır. Aşağıda belirttiğimiz gibi rakip renkteki Dam ve Valenin defansda değeri olabilir ama siz oynarken hesaba katılmaması gerekir. Tutuş Puanı ortak

koz saptandığında elin kısalıklarının kazandığı değerdir. 5+ kartlı renk karşısında 4'lü ve 3'lü tutuş ayrı ayrı değerlendirilir. Tablo şöyle:

Dağılım	3'lü tutuş	4'lü tutuş
Şikan	3 TP	5 TP
Tek	2 TP	3 TP
İkili	1 TP	0,5-1 TP

Yanıtçı iseniz; Ortağın 2. rengindeki Rua yada Dam için 1 puan, varsa Her As için 1 Puan daha elinize ekleyiniz.Bu hesaplamadan sonra; Zon ya da Şlem bölgesi için yeterli puanınız yoksa en ekonomik yerde durunuz.

Yarışsallıkta stratejik kural ise: Toplam Löve Kuralıdır.

El değerlendirme deklerasyonla ilgilidir. Briçte asıl başarı iyi Deklere vermektir. Eskiden büyük briç ustaları Deklere verildikten sonra oyunu çıraklarına bırakırlarmış. Tek başınıza iyi bir kart oyuncusu olabilirsiniz. Ama deklerasyon bir ortaklık işidir. İyi bir ortaklık anlaşmasıda azimli, sistemli ve sabırlı bir çalışmayla kurulur. "Gönder gitsin" taktiği acemi yada zayıflara belki sıkca söker ama İyi oyuncular el değerlendirme yaptıkları, sinyalizasyonları yetkin olduğu ve birbirlerinin Deklerelerini anladıkları için; "gömmece" yaptığınız takdirde, emin olun sizi gömerler. Zaten "Gönder gitsin" yaptığınız müddetçe acemi de bulamazsınız, Çünkü acemi olan sizsiniz. El değerlendirmeye başlamadan önce durumumuza bakacağız. Zon durumu nedir? Zondaysak ya da eşit zon durumunda amacımız zon yapmaktır. Böyle bir durumda en çok bir batmak kabul edilebilir. Uygun zon durumunda ise (rakip kırmızı, biz beyaz) en çok iki batmak. Ölü yada canlı durumdamıyız? Bu husus şu açıdan önemlidir. Siz pas dedikten sonra Deklere sona eriyorsa ve rakip partskorda durmuşsa yani Ölü durumdaysanız; Asgari koşullarla yarışmayı başlatabilirsiniz. Elinizin pek bir özelliği olmasa da Deklereyi sönmekten kurtarmalı ve ortağınızı uyandırmalısınız. Ama rakiplerden biri limite olmasına rağmen diğeri henüz sıradaysa yani Canlı durumdaysanız; yarışmayı başlatmak için elinizin yetkin özellikleri olmalıdır. Pozisyon ayırımı pratik öneme sahiptir. Canlı durumda müdahale eden, Örneğin: Kontr attıysa diğer majörde sağlam kartları olması, renk okuduysa renginin iyi olması gerekir. Ortağı O'na güvenecektir. Ama ölü durumda yarışma isteği ortaya koyanın ortağı ise daha temkinli olmalıdır. Ölü durumda rekabete giren oyuncuya/ortağınıza güvenip rakibe Kontr atarsanız ve sonra oyun çıkarsa "sende var sandıydım" diyemezsiniz. Aynı şekilde rakibin düşük kontrata kaldıklarını veya kalacaklarını aslında ellerinin daha güçlü olduğunu görüyorsanız kompetisyondan hemen çekilin.

EL DEĞERLENDİRMEDE OLUMLU VE OLUMSUZ ETKENLER:

- Dağılımınız: El dengesizleştikce yarışsal gücü artar. Rekabette dengeli el eksi yazar. Ama rakibi Kontrlu oynatırken de artı yazar. Koz fiti olan ellerde rakip

renkteki kısalık (Single ya da şikan) yaşamsal değer taşır. Hele ortağınızın o renkte puanı yoksa "Uçmaktan" korkmayınız!.

- Misfit varsa; Önünüz tuzaklarla doludur. En yakın yerde durunuz. Dağılım değerleri Fit durumu olduğunda olağandan daha çok değer kazanır. Dikkat! Ancak Ortakların fiti yoksa bu durum onların aleyhinedir. Misfit dağılım değerlerinizi öldürür. Misfit dağılımı gördüğünüz anda Deklereyi söndürmeye, eğer rakip de Deklereye girmişse onları cezalandırmaya bakın.

- Ortağın renginde 2 ya da daha az kart misfit. 3 kart yarım fit, 4+ kart tam fit demektir. Kontrat ilan ederken dağılım puanları ancak fit varsa hüküm ifade eder. Double fit de arzulanan bir durum değildir. O zaman fitin değeri azalır. Çünkü her iki elde de renklerde eşit uzunluk vardır. (Dublikasyon.)

- Onörlerin yeri: Elinizdeki puanların renklerinizde yoğunlaşması, Sekans oluşturması önemlidir. Örneğin Bu gün herkesin kullandığı Milton Work Puanlama sistemine göre As dışında elinizdeki sek onörlerin başlangıçta değerini 1 puan düşerek başlayın. Sek Dam 1 HCP Sek Rua=2 HCP gibi. As her zaman kendi değerini korur. Rakip O rengi okudumu Sek onörün değeri "0" olur. Ortak okursa hemen değerine döner, hatta artabilir. Özellikle iki renkli ellerde çok puan olmasına değil puanların uzun renklerde olmasına bakmalısınız. NT oyunlarında 10,9,8 hatta 7 gibi markaların onörlerle birlikte yada kırık biçimde sekans oluşturması çıplak puanlardan çok daha değerlidir.

- Puanlarınızın niteliği: Aslar tartışılmaz. Ruanın yeri önemlidir. Size iyi ise rakibe kötüdür ya da aksi. Genel olarak Rakip renklerde puanlarınız varsa o renkleri Sağınızdaki Rakip okuduysa iyi, Solunuzdaki rakip okuduysa kötüdür. El değerlendirmede asıl önemli olanlar Dam ve Valelerdir. Koz oyununda; rakip renkteki her bir Dam ve Vale birer eksi değerdir. Sanzatu oyunlarında ise artı değerdir. Özellikle zayıf ellerle karar verirken bu kurala dikkat ediniz. Koz kontratlarında Asları 5'er puan, (hiç değilse 4,5) olarak sayınız. Uzun renklerin asları kısa rengin aslarından çok daha değerlidir.
- Ortaklığın koz sayısı: Toplam Löve Yasası temel bir yarışsallık/rekabet yasasıdır. İstenen sayı en az 9 dur. Ama asimetrik fit durumu ve/veya aşırı dengesiz dağılım olasılıkları dışında toplam 10 koz'u da 9 sayınız.

(Asimetrik fit = Bir renkte ARxxx karşısında D tek dir ve ortağın uzun rengi karşısında da sizin tek ya da 2 kartınız vardır. Ve 3. Renk fit durumunda kozunuzdur. Az HCP İle çok şeyler yapabilirsiniz. Bir renkte uzunluk varken onörler iki el'e dengesiz biçimde dağılmıştır. Hiç kayıpsız sağlanabilecek öyle bir uzunluk için elde-yerde 5'er koz olması hem koz toplamak hem rengi sağlamakta yeterlilik verir.)

Toplam löve yasası: Bir eldeki toplam löve sayısı o eldeki toplam koz sayısına eşittir. Yani bir başka deyişle Toplam Löve= O elde her iki taraf için de alınması

mümkün olan el sayısıdır. K-G 5-4 fitle 10 el alabiliyor iken, D-B 4-4 Kör fitiyle 7 el alıyorsa toplam löve 10+7=17 dir. Ortaklıkta ortalama 17-23 arası HCP varsa koz fiti bulunması halinde o ortaklığın sahip olduğu toplam koz sayısı alacağı löve sayısına eşittir. (Bir fazla-bir eksik)

Toplam koz= Her iki taraf için de en iyi kozun toplam sayısıdır. Örn; K-G için 5-4 Pikler D-B içinde 4-4 Körler varsa toplam koz sayısı 9+8=17 dir.

Onör kağıtlarının yerleri ya da empasların tutup tutmaması toplam löveyi değiştirmez. Renklerin dağılım ve bir taraf için kötü olması da toplam löveyi değiştirmez hep Sabit kalır. Üzerinde kitaplar yazılmış bu kuralın özeti şudur:

1. **KURAL :** Puanlar kendi renklerinde olmak üzere taraflar arasında eşit (en az 17-23 ölçeğinde) dağılmışsa, rekabette ortaklığınızdaki koz adedi kadar yükselmekten korkmayınız.

2. **KURAL :** Aşırı Dengesiz dağılımlarda hiçbir kural yoktur. Sadece Orman Kanunu geçerlidir.

Özetle Yarışsallıkta :

Artılar :	Eksiler :
Dengesiz dağılım.	Dengeli dağılım (3334, 4432, 5332).
9+ Koz.	Misfit.
Rakip renkte kısalık.	Rakip renkte D, V.
Çifte Fit.	Dublikasyon= Renklerin karşılıklı iki elde de aynı sayılarda olması.
Puanların renklerde yoğun olması.	Puanların dağınık olması.
Puanları renklerde yoğun 2 renkli eller.	Bizim puanlarımızın ezilmesi.
Rakibin puanlarının ezilmesi.	Eşit veya aleyhe zon.
Lehe zon.	

FORSİNG PASS

Örneklerle başlayalım. Aşağıdaki dağılımlarda deklereler:

1. Dağılım:

♠xx	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
♥ARxxx	1 Kör	2 Kör (Pik+Tr)	3 Tr (4+kör, 10+Puan)	4 Pik
♦ADVxx	?			
♣x				

2. Dağılım:

♠xx	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
♥ARxxx	1 Kör	2 Kör (Pik+Tr)	3 Tr (4+kör, 10+Puan)	4 Pik
♦ADx	?			
♣xxx				

3. Dağılım:

♠x	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
♥ARxxx	1 Kör	2 Kör (Pik+Tr)	3 Tr (4+kör, 10+Puan)	4 Pik
♦ADVx	?			
♣Axx				

4. Dağılım:

♠Ax	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP
♥ARxxx	1 Kör	2 Kör (Pik+Tr)	3 Tr (4+kör, 10+Puan)	4 Pik
♦Axx	?			
♣xxx				

İlk dağılımda 13 HCP olmakla birlikte oyun gücü fazla, dağılımlı bir eliniz var. Partner de kozunuza destek verdiğine göre rakibin de dağılımlı bir eli var demektir. O halde öncelikle zonu düşünmelisiniz. 5 Karo uygun Dekleredir.

İkinci dağılımda elinizi bir kerede oyunu açarken ifade ettiniz. Elinizde extra hiçbir değer yoktur. O halde Kontr atacaksınız. Bu Kontrun anlamı; benden bu kadar demektir. Pass geçerseniz, elinizde en az bir Dam fazlalık var demektir.

Üçüncü dağılımda ise size şilem mutlak gibidir, şilem veya muhtemel Grandşilem için 4 NT ile Key-kart sormanız gerekir. Bu dağılımla da rakibi cezalandırmayı düşünmeyiniz, fazla batıramazsınız. Rakibin 7 Piki bile size kötü olacaktır.

Dördüncü dağılımda ise Rakip kozun Ası ve 15 HCP var. Kontr atamazsınız. Çünkü elinizi tam ifade edemediniz. 5 seviyesinde Deklere veremezsiniz. Zayıf da olsa batma ihtimalinin yanında rakibi şiddetli bir şekilde cezalandırma fırsatını da kaçırabilirsiniz. Bu nedenle buradaki Deklere Pass olmalıdır. Bu Pass, Forsing Pass'dır. Anlamı elimde henüz gösteremediğim değerler var demektir. Partner buna Pass geçemez. Hiç değilse Kontr atmalıdır. Partnerin dağılımlı eli varsa 5 kör diyebilir. Daha iyi eli varsa şilem araştırabilir. Defans eli varsa veya hiç artı değeri yoksa Kontr atabilir.

Forsing Pass'ı Açıcı yapabileceği gibi cevapçı da yapabilir. Mesela şu dağılımı ve Deklereleri inceleyelim.

♠xx	SİZ	RAKİP	PARTNER	RAKİP

♥Axxx	Pass	Pass	1 Kör	D
♦AVxx	2 NT (Truscot)	3 Tr	3 Kör	3 Pik
♣ xxx	?			

Bu dağılımla Kontr atmalıyız, çünkü yaptığımız truscott elimizi anlatmaktadır. Gösterebileceğimiz fazladan bir değerimiz yoktur. Kırmızı renklerde olabilecek bir fazla kart veya bir Dam fazlalığı ile 4 Kör dememiz gerekir. Defansta olabilecek artı değerlerle ise Pass geçmemiz gerekir. Bu Pass da Forsing Pass'dır. Partnerin Pass geçmemesi gerekir. Üçüncüden oyun açan Partner 3 Kör demekle zayıf açmadığını, ama daha da kuvvetli olmadığını göstermiş oldu. Şimdi gösterdiğinden başka hiçbir artı değeri yoksa, veya artısı defansta ise Kontr atacak, Kırmızı kağıtlarda artısı varsa (dağılım veya Puan) 4 Kör diyecektir.

Öncelikle rekabette forsing pas sekansında olup olmadığınızı bilmek gerekiyor. Forsing Pass Kompetisyon ile karışabilir. Oyun açan için;

a- Yarışma başladımı, sıçramadan söylenen yeni renkler Non Forsingdir.
b- Yeni rengin forsing olması: Ya sıçrayarak, Ya reverse ederek, Ya cue-bid ederek, Ya da önce Kontr atıp sonra okunmasıyla mümkündür. (İyi-Kötü 2 NT oynayanlar bunu da iyi-kötü 2 NT'ya uyarlamak zorundadır.)

Kontr çağrısı yapan ya da yarışmaya devam isteyen pass'ın forsing olabilmesi için:

- Rakibin zon Deklere etmiş olması ve,
- Sizin ortaklığınızında en az 18 HCP si ve;

* Ya 9-10 kartlık koz fiti bulması gerekir. (Yükselmek için.)
* Ya da puanlarınızın rakip renkte olması gerekir (Kontr atmak için.)
* Rakibin bariz zaafiyet durumlarında bu koşullar elbetteki aranmaz.

1- Partnerlik zon forsingi yapan bir konuşma yapmışsa eli; ya siz oynarsınız ya da rakip Kontrlu oynar. Yani ortağın pass'ı forsingdir. Ya Kontr atacaksınız ya bir seviye yukarı çıkacaksınız

2- Davet konuşması kabul edilmişse zon forsingi durumu vardır. Pass Forsingdir.

3- Rakibin preempetive Dekleresinden ya da üste konuşmasından sonra zon söylemişsek sonraki tüm paslarımız forsingdir. İstisna:

a) Ortak yeni bir renkte zon söylemişse,
b) Rakip zonda yada eşit zon durumunda preemptive yaparak zon söylemişse,

c) 1 Majör açışından sonra, rakip preemptive yapmış ve ortak Cue-Bid yapabilecekken Zon'a sıçramışsa. Oyun açanın sonraki Pas'ı Forsing Pass değildir. Örnek:

N	W	S	E	
2 Kör	4 Pik	5 Kör	Pas=?	Rakip preemptive Deklere verdi. Biz zon söyledik.

Tüm "Pas"larımız forsingdir.

4 el şöyle olabilir.

	♠ARD1098 ♥2 ♦RD1092 ♣D	
♠76 ♥ADV953 ♦54 ♣1076		♠32 ♥R106 ♦83 ♣ARV952
	♠V54 ♥874 ♦AV76 ♣843	

Yüksek düzeyde pas geçmek, Kontr atmak ile yükselmek arasındaki kararsızlığı anlatır. Kontr= "Ortak, daha fazla konuşma" derken...Bir basamak yükselmek ceza ile ilgilenilmediğini gösterir... "Pass" ve arkasından konuşmak ise Daha güçlü el gösterir.

* Dikkat: Cevapçı çok zayıf ellerle -ortağını durdurmak için- "Kontr" atmayı bir imkan olarak daima aklında tutmalıdır.

4- Daha önce pas geçmiş iki el zon'a gelirse forsing pass meydana gelir. Rakibin zonu çalmasına izin verilmez.

Örneğin:

W	N	E	S
--	Pass	Pass	Pass
1 Kör	1 Pik	4 Kör	4 Pik

Pass----------Forsingdir. Rakip (K-G) pas'dan geliyor.

W	N	E	S
1 Kör	1 Pik	4 Kör	4 Pik

Pass----------Forsing değildir. Rakip pastan gelmiyor.

Ayrıca Doğu Cue-Bid yapabilecekken zona sıçradı. Pass normal açar el gösterir. Kontr ise Opsiyoneldir. Değerlendirmeyi Doğu yapacaktır.

Ayrıca Doğu Cue-Bid yapabilecekkenzona sıçradı. Pass normal açar el gösterir. Kontr ise Opsiyoneldir. Değerlendirmeyi Doğu yapacaktır.

5- Üçüncüden preempetive açış sonrası (3-4 düzeyi) 4. oyuncu Kontr der ve cevapçı zon'a fırlarsa pass forsingdir. (Ancak Preempetive açış yapan taraf zonda karşı taraf değilse rakipler ciddidirler, Pass forsing olmayabilir.)
Örnek : Herkes zonsuz.

W	**N**	**E**	**S**
--	--	--	Pas
Pass	3 Tr	Kontr	5 Tr
Pass= **?**			

Forsingdir. 3.den preemptive açış yapıldı ve Pass'dan gelen ortağı zon'a sıçradı.

6- Rakipler part skorda kalmışken bizim araya girişimizle zon'a çıkmışlarsa Pass forsingdir.

Örneğin:

W	**N**	**E**	**S**
1 Tr	1 Kör	1 Pik	2 Kör
2 Pik	3 Kör	4 Pik	5 Kör
Pass =?	**Forsing**		

7- 1M - 4M direkt sıçramalı Deklereden sonra açan yalnız yeni renk yada cue-bid yaparsa forsing pas sekansı oluşur. Örneğin: Dört el şöyle:

	♠73 ♥RV10632 ♦DV75 ♣3	
♠RV106 ♥9 ♦R964 ♣D654		♠AD98542 ♥-- ♦A82 ♣V97
	♠-- ♥AD8754 ♦103 ♣AR1082	

W	N	E	S
--	--	--	1Kör
Pass	4 Kör	4 Pik	5 Tr
5 Pik	Kontr (Ceza)		
	Pass (Forsing)		

Güney 5 Tr ile Cue-Bid yaparak şilem daveti yaparken Kuzey şilem için uygun olmayan eliyle 5 Pike Kontr atarak Deklereye devam etmeme isteğini iletiyor. Kuzeyin minör renklerini değiştirdiğinizde ise çifte fit nedeniyle Kuzey şlem Deklere edecekti.

8- Bire bir cevaptan sonra zon daveti kabul edilirse forsing pas sekansı oluşur. (Açanın cue-bidi de forsing pass oluşturur.) Örneğin:

W	N	E	S	Doğunun eli	Batının eli
1 Tr	Pass	1 Kör	1Pik	♠3	A2
2Pik*	4 Pik	Pass=? Forsing		♥DV543	AR76
				♦RV32	54
				♣532	ARD54

* Cue-Bid

9- Üç Düzeyinde forsing pass: Bir düzeyindeki açış üzerine 2 düzeyinde cevap sonrası 4. oyuncunun kompetisyonu üzerine pass forsingdir. (Ancak bu renk cevapçının renginden daha aşağı derecede olmalıdır.) Örneğin:

W	N	E	S		
1 Pik	Pass	2 Karo	3 Tr	Batı	Doğu
Pass----------Forsing				♠RV1087	32
				♥A1043	D87
				♦RV2	ADV932
				♣3	D8

Ancak yanıtcı araya giriş nedeniyle 3 düzeyinde sıçramasız yeni renk göstermişse, Rengin yanıtçının renginden aşağı olup olmadığına bakılmaksızın tüm paslar Forsingdir. Örnek:

W	N	E	S
1 Pik	2 Kör	3 Tr	4 Kör
Pass----------Forsing			

Sıçramalı yeni renkler Forsing pass sekansı yaratmaz.*

Batı	Doğu
♠53	RV98764

W	N	E	S		
1 Kör	2 Karo	3 Pik	4 Karo	♥RDT76	32
Pass----------Non-Forsing.				♦54	T
				♣ADV3	R82

* Konvansiyonel Deklereler istisnadır.

10 - Bir fit bulunduğunda bir partner yeni bir renk gösterdiğinde forsing pass geçip sonra konuşmak direkt konuşmadan daha fazla güç gösterir. Örneğin:

W	N	E	S	Batı	Doğu
1Pik	2 Karo	4 Karo*	5 Karo	♠RDT974	AV32
Pass**(F)**	Pass	Kontr	Pass	♥5	7
5Pik				♦AV8	RT65
				♣RDV	AT73

* Splinter

Fit bulunmadan önce bir "forsing pass" Deklere etmek, Forsing pass Deklere eden ortağın elinde, parsiyel bir fit bulunduğunu, ancak devam edip etmemekte ikirciklendiğini gösterir. Ortağın kozunda destek devam isteğini gösterir. Ancak; "forsing pass" Deklere edip, gelecek Kontr'dan sonra, ortağın kozuna destek vermek şlem isteğini gösterir. Örneğin:

West	**North**	**East**	**South**
1 Kör	**3 Karo**	**3 Pik**	**5 Karo**
?			

a	**b**	**c**	**d**
♠63	A8	A87	AD4
♥AR874	AR874	AR874	AR8743
♦54	54	5	54
♣RV105	R1032	DV74	RT

a) Kontur, pik desteğini inkar eder.
b) Pass; Pik'e olası destek, ancak konuşmaya devam etmekte tereddüt.*
c) 5 Pik; Konuşmaya devam
d) Pass, sonra Kontru 5 pikle kaldırarak şlem denemesi.

* "b)" şıkkı ile ilgili şu açıklama zorunludur. Forsing pas bir miktar koz desteği vaad ederse de, ortak onör ikili yada 3 küçükten fazlasını beklememelidir.

Forsing pass Deklere edip sonra Cue-Bid yapmak ise şlemin hemen hemen kesin olduğunu grandşlem isteğini gösterir ve araştırmadır.

Örneğin: e

♠AV106 Bu el, “meramını” ancak 6 Karo Cue-Bid’i ile anlatabilir.
♥ARV87
♦----
♣A1097

Ortağınızın kozuna destek yoksa, ekstra gücünüzde yoksa, Deklereyi Konturla kapatmak genellikle olumlu sonuç verecektir.

* Aşağıdaki kuralı hatırlayınız!...

KURAL : Misfit varsa, ekstra gücünüz de yoksa en yakın yerde Deklereyi söndürünüz. Örneğin:

West	North	East	South	Batı	Doğu
1 Tr	2 Pik	3 Karo	4 Pik	♠74	♠3
?				♥A107	♥RV9
				♦5	♦RD98742
				♣ARV10843	♣92

Pass geçmek Karoya tolerans göstereceğinden, Batı Kontr ya da 5 Trefl seçeneklerinden birini seçmelidir. Kendinize ait çok sağlam bir renginiz yoksa kozdan defansif löveniz olmasa da Kontr tercih edilmelidir.

11- Bir düzeyinde açışınızdan sonra Kontr ve Sürkontr (Yarı dengeli, 4'lü tutuş yok, 11+ HCP) sekansından sonra 4. oyuncunun konuşmasını takiben pas forsingdir. Yeni renk ise distiribüsyonel bir eli gösterir. Örneğin:

W	**N**	**E**	**S**
1Kör	Kontr	Sürkontr	1 Pik/2 Tr v.s.

Pass-----Forsing
2 Karo-----Zayıf distrübisyonel el (Körler ve karolar)

Sürkonturcu kendini limite ederse daha sonraki paslar forsing değildir, limite etmezse, açıcı ve yanıtçının pasları forsingtir. Örneğin:

W	**N**	**E**	**S**
1 Kör	Kontr	Sürkontr	Pass
Pass	2 Tr	Pass **(F)**	3 Tr

Pas**(F)**----------Ortaklığın her ikisinin de pass'ı Forsing.

12- Cevapçı pass dan geliyorsa; Kontr-Sürkontr sekansından sonra açanın renginin 2 seviyesine kadar pass forsingdir.

13- Cevapçı 1 NT demiş yada 1 ♣2 ♦ gibi basi sekansı oluşmaz. ancak araya Kontr ile girilmiş ve açıcı Sürkontr atmışsa sonraki passlar forsingdir. Ancak; açıcı kendini limite etmişse sonradan atılan Sürkontr "forsing pass" oluşturmaz. Örneğin:

W	**N**	**E**	**S**
1 Kör	1 Pik	1 NT	D
RD	2 Pik	Pass----------Forsing değildir.	

Şu sekansları inceleyelim.

a-

W	**N**	**E**	**S**
1 Pik	Pass	1 NT	Kontr
RD	Pass	Pass	2 Tr
Pass----------**Forsingdir.**			

b-

W	**N**	**E**	**S**
1 Pik	Pass	1 NT	Pass
2 Karo	Pass	Pass	D
RD	3 Tr	Pass ?	

Forsing değildir. Açan kendini limite etmiştir.

c-

W	**N**	**E**	**S**
1 Pik	Pass	1 NT	Pass
2 Pik	Pass	Pas	D
RD	3 Tr	Pass=?	

Forsing değildir. Çünkü açıcı 2 Pik ile elini limite etmiştir.

14- NT ile araya giriş: 1 NT ile araya giriş Kontrlanırsa (Elin kendi taraflarına ait olduğunu bildiriyor) daha sonraki paslar forsingdir. Yani Natürel 1 NT müdahalesine Kontr atan oyuncunun sonraki pasları Forsing dir.

W	**N**	**E**	**S**
1 Kör	1 NT	D	2 Tr (Kaçış)
Pass----------**Forsing**			

Açıcı dağılımsal değeri olan elerle pass geçmemelidir.

"a"	**"b"**
♠V102	♠V2

♥RDV95	♥RD953
♦AV	♦ADV108
♣RV8	♣10

“a” ile pass geçerken..... **“b” ile 2 Karo demelidir.**

Bunun tersine olarak, Sürkontr, S.O.S değilse ve güç belirtiyorsa, bu kez el, 1 NT overcall yapanlara aittir ve onların pasları forsingdir.

W	**N**	**E**	**S**
1 Kör	1 NT	D	RD (Güç)
2 Kör	Pass----**Forsing**		
Ya da,			
1 Kör	1 NT	D	RD (Güç)
Pass	Pass	2 Kör	Pass----**Forsing**

Sanzatu açan Kontrdan kendini kurtarmak için Deklere vermişse, “forsing pass” sekansı oluşmaz, 4 koz (ya da kaliteli 3+ koz, daha önceki konuşmasının maksimumu) olan defans oyuncusu Kontr atmalıdır.

D- ÜSTE KONUŞMALAR = OVERCALL

Araya girişler; rakibin naturel oyun açışları üzerine yapılan konuşmadır ve 2 bölümde ele alınır. 2. Pozisyonda yapılana Overcall, 4. Pozisyonda yapılana Balancing=Uyandırma deniyor. Bunlar farklı şeylerdir, Kuralları da farklıdır.

Bu bölümde anlatılanlar basit araya giriştir. Araya girişde amaç:

* Part-Skor (Mümkünse zon) oynamak. (İstisnaen şilem yapabilirsiniz.) .
* Çıkış göstermek. (ki; işte bu nedenle 4’lü çok iyi bir renk ama yeterli HCP ile üste konuşulabilir.).
* Kâr getiren bir baraj yapmaktır.
* Rakibin işini zorlaştırmaktır.

1- Bazı temel kavramlar:

a- Sınırlar: Üste konuşmalar eski alışkanlıklarımızda olduğu gibi açış puanı garanti etmez. Genellikle dağılımsal elleri gösterir ve 6 HCP’a kadar araya giriş mümkündür. Bilindiği gibi Önce Kontr sonra renk okumak en az 17+HCP (İyi bir 16 HCP, hatta desteğe ihtiyaç duymayan iyi bir renk ve 14 HCP da olabilir) garanti eder. Ama öyle eller olabilirki 4 kartlı renginiz vardır ve puanınız 13-14 HCP civarındadır. Yine de önce Kontrla başlamak gerekebilir. Ortağınız bu çağrıya rakip de araya girdiği zaman cevap vermez ise ya da verdiği cevap fit vermiyorsa yapacağınız bir şey yoktur. "Pass" ile yetinmek durumundasınız. Yeterki forsing bir yanıt gelmesin. Yada siz ortağınızı yanıtına rakip üste

konuşunca Kontr ya da renk ile kompetisyonu sürdürmüyorsanız. En çok 12 HCP civarındasınız. Kompitasyonu 2 düzeyinde sürdürüyorsanız 13+ HCP garanti edersiniz. Good-Bad 2 NT'dan geçmeden 3 düzeyinde renk ile giderseniz bu iyi eliniz var demektir

b- Güvenli arttırma: Fit arttırması Ortakların tutuştuğu bir suit=renk varsa güvenli arttırma sürecindesiniz demektir. Toplam Löve Kanunu burada devreye girer. Toplam kozunuz kadar artırmaya katılabilirsiniz.

c- Tehlikeli arttırma: Sağ taraftaki rakibin 1'e 2 yanıt verdiği durumda yapılan arttırmadır. Kötü bir renkle-suit'le rakibin güçlü ama misfit=uyumsuz sekansına girmek son derece tehlikelidir. Bu iki kavram da rakibin açtığı ya da yanıt verdiği durumlarda ortaya çıkar.

d- Rakibin rengindeki uzunlukla üste konuşmak: Konuşabilirsiniz. Çünkü; rakip rengin sizde uzun olması sizin renginize fit için ortağın elinde yer açmaktadır. Umut için evet. Ama garanti değil. Sürpriz olabilir. Çok Dikkatli olmalısınız. Burada dikkat edilecek şey ortağınızda fit yoksa yükselmeyi/arttırmayı sürdürmemeniz gerektiğidir.

Not: Sağınızın açtığı majör renkten sizde 4 kart varsa;

- Onörleri de varsa hiç araya girmeyin.
- Partner kontr veya overcall ile araya girerse alttan alın.

e- Riskler : Renkle müdahale etmenin riskleri vardır. Bu Riskler:

- Rakibin Kontr çekmesi sonucu cezalandırılmak.
- Kötü bir Kontrata oynamak. Çok daha iyi bir Kontratınız varken kötü bir Kontrata oynayabilirsiniz. Müdahale rengimizin dışında büyük bir gücümüz varsa dikkatli davranmak gerekir.
- Ortağa kötü bir açılış göstermek.

Aşı : İşte bu risklere karşı müdahalenin=üste konuşmanın, sağlam bir renge ve iyi bir dağılıma dayanması gerekir.

4 Kartlı bir renkle=suit ile üste konuşulabilirmi?: Bu soruya genellikle "Hayır!" diyoruz. Bazı çevreler en kötüsü RV10X olan bir elle yalnızca 1 düzeyinde 4 kartla üste konuşulmasını uygun görüyorlar. Bizce 4 kartla üste konuşmayı kabul edenler bile en az ARXX yada RDVX bir elle üste konuşulabilir ve mutlaka enaz açış puanına eşdeğer bir eliniz olmalıdır ki renk kısalığınızı giderebilsin. Bir de; bu tür araya girişi ortağa çıkış göstermek için kullanabilirsiniz.

Son iki duruma örnek:

Rakip	Siz	♠RDT42
Kör	?	♥AV753
		♦R3
		♣9

1 Pik demekten korkmayınız. Ortakta Pik fiti umut edebilirsiniz Rakipte ve sizde kör yığılması var. Bu umut pek haksız sayılmaz. Ama yalnızca umut. Garanti değil.

2. Bir Düzeyinde renkle araya giriş: 5+ Renk ve 6-15 (16) HCP dengesiz dağılım. Puan düştükçe el dengesiz dağılıma ve puanlar renklere doğru kaymalıdır. 1düzeyinde 12+-16 arası puan varsa (özellikle 5-4 ve puanları renklerde olan 2 renkli ellerde) eli tarif için Kontr da atılabilir. (Rakibin açtığı renk -RAR- sizde uzunsa, kaliteli 4'lü renk 12+ HCP ile de araya giriş olabilir.) Bu istisna dışında **bizim her düzeyde araya girdiğimiz renk en az 5'lidir**. **Dikkat;** "araya girdiğimiz renk" demek "doğrudan araya girdiğimiz renk" demektir. Ortağın apel Kontru üzerine v.s gibi durumlarda yanıt olarak verilen renk dörtlü olabilir. (Bazen üçlü bile olabilir.)

3. İki Düzeyinde sıçramadan renkle araya giriş: Puanlar renklerde ise 10 HCP ile 6+ yada çok kaliteli 5'li yada en az 5-4 iki renk ile de 2 düzeyinde araya girilebilir. Aksi halde12-15 HCP ifade eder. 2 düzeyinde araya girişin en özlü tanımı: Ortak oyun açmış gibi düşünmenizdir. Araya girenin yanıtçısının yeni renk okuması forsing değildir ama ortağa mümkünse pass geçme konuş mesajıdır. Bir tür davet. Şöyle düşünüyoruz; ortağın renginin 6'lı yada kaliteli 5'li olduğunu biliyor. 2 li As ve Rua ile bile tutabilirken yeni renk okuyor. Demek ki cevapçıda da bazı değerler var.

Cue-Bid ; Ortağın araya girdiği rengi tutuyorsak ve 10+ HCP varsa önce Cue-bid yapılır. Bu genellikle bir sorudur. "Ortak nasıl araya girdin?" Ortağın; 1 Pik- 2 Kör - Pass - 2 Pik = 10+HCP ve % 90 ellerde kozda en az 3'lü fit. "Ortak nasıl araya girdin?"

Pass - 2 NT = 8-11 HCP - Good-Bad yapıyor.
3 Kör = 12,5-14 HCP
3 Tr/Karo= Değer gösterir 15+ HCP
3 Pik = İyi 6'lı Kör ve 16+ HCP. Pik kısa. Ortağın Cue-Bid'i karşısında zon garanti, şilem teklifi.

3. Sıçrayarak renkle araya giriş:

- 2 düzeyinde sıçrayarak renkle araya giriş "zayıf multy" açışı gibidir. Aleyhe zon durumunda tavsiye olunmaz.
- 3 Düzeyinde sıçrayarak araya giriş Preemptive açış gibidir. Yineliyoruz.

1- Zon durumuna dikkat edin.
2- Puan sınırlarına dikkat edin.
3- **Renk kalitesine** "dikkat edin" değil, **mutlaka uyun.**

Kalitesiz renkle araya giriyorsanız en yüksek puan sınırında olmalısınız. En çok 1 puan farkla.

5. Araya girenin yanıtçısının konuşmaları:

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	
1 Tr	1 Kör	Pass	**?**	Hangi ellerle ne demelisiniz?

2 Kör : 3+ tutuş, 7-11 TP herhangi bir dağılım.
3 Kör : 4'lü tutuş, 0-7 TP dengesiz – Blokatif.
4 Kör : 4+ Tutuş, çok dengesiz dağılım, gambling.
2 Tr : 3'lü tutuş, 12-14 HCP.
3 Tr : 4'lü tutuş, 10-12 HCP ile.
1 NT : 7-11 HCP, 2'li tutuş, dengeli el, Rakip renkten keser.
2 NT : 12-14 HCP, 2'li tutuş, Rakip renkten keser 1,5- 2 keser.
2 Pik : Sıçrayarak pahalı renk konuşmak en az kaliteli 6 kart ve 10-14 HCP, Non-Forsing.*
3 Pik : Çift sıçrayarak pahalı renk, en az 7 kart, 6-9 HCP.*
2 Karo: 5+'lı karo, 9-14 HCP. Mümkünse konuş demektir. 5'li Karo varsa en az 11 HCP gerekir. Karo çok uzunsa 4-5 HCP bile olabilir. Bu cevaba karşı araya giren ortak 13+ HCP ile tutuş yapabilir. Ancak; açanın yanıtçısı da konuşmuşsa HCP ye bakmadan tutuşunu gösterir. Bu gerçek=örnek bir yarışsal konuşmadır.

***Dikkat: Buradaki sıçramaları "Goldway Splinter" ile birlikte oynamayın. Sadece "Goldway Splinter" oynayabilirsiniz.**

Özel Cue Bid sekansı: Araya girenin yanıtçısı/ortağı önce bir renk gösterir sonra cue bid yaparsa: "Cue Bid renginden durdurucun varsa NT söyle" anlamına gelir. Puan, düzeye göre NT oynamaya yeterliliğe uygun olmalıdır.

6. Araya girenin Cue-Bid yapana yanıtları:

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ
1 Tr	1 Kör	Pass	2 Tr
Pass	?		

- Rengin tekrarı 6-11 HCP 5'li renk (6'lı olsa bile 5'li kabul edilir).
- Rengin 1 sıçrayarak tekrarı 6'lı renk ve 12+ HCP. Zon forsingi. "En az 4 Kör ya da 3 NT ilan et" emridir.
- 2 Pik : Elde diğer majörü en az 4'lü varsa zorunlu olarak gösterir. Eğer araya giriş 1 Tr-1 Pik olsaydı 2 Kör olacaktı.
- 2 NT : 11-12 HCP dengeli dağılım ve 1,5-2 durdurucu.

- 3 NT : 13-16 HCP dengeli dağılım ve enaz 2 durdurucu.
- 2 Karo : 4'lü renk 11+ HCP kendi renklerinde puanlar var. Zon forsingi.
- 3 Karo : Aynı tür el ancak okunan renkte en az 5 kart.
- 3 Tr : **Cue-bid'i cue-bid**. Söyleyeceğim yeni renk yok. 12+ HCP var zon oynamayı tahhüt ediyor.Güçlü el. Ama anlatacak yeni bir şey yok. Deklere çaresizliği. Zon forsingi.

Açıcı, Rakibin yeni Dekleresi üzerine;

- Pass: Açan oyuncu rengini tekrarlarsa araya giren oyuncunun en çok 12 HCP'ı varsa pass geçerek ortağının cue-bid'i neden yaptığını bekler.
- KONTR : Kontur iki durumda anlamı değişir.
  - a- Kontr: Açan oyuncu rengini tekrarlarsa; araya giren 13-16 HCP dengeli dağılım ile opsiyonel Kontr atar.
  - **b-** Kontr: Açan oyuncu yeni bir renk gösterirse araya girenin kontr'u cezadır.

Hangi kontrlar ceza ağırlıklıdır?

Bizim sistemimizde Rakibin 4 Karoya kadar overcallarına atılan bütün kontrlar ilke olarak çağrı=take-out konturudur. Ortaklardan birisi limite olup elini, dağılımını ve gücünü anlatmışsa ondan sonra atılan konturlar cezadır. Bunun dışında 4 Karoya kadar ceza kontru kullanmıyoruz. Cezalandırmak istiyorsak Trappass yapıyoruz. Ancak bizim atacağımız Ceza Konturu dışındaki konturları (Take out, Negatif, Responsive, üçlü fit konturu v.s.) Partner cezaya çevirebilir. Deklereasyonun gidişinden rakibin konturlu oynamasının daha kârlı olacağı açık olarak belli ise Partner cezaya çevirebilir. Ya da daha üst düzeye çıkmak bize daha pahalıya mal olacak diye değerlendirilerek pass geçilebilir. Bu nedenle take-out, negatif gibi konturları atarken Partnerin Pass geçebilme ihtimalini de düşünmeliyiz.

Aşağıdaki bütün konturlar cezadır.

- Ortaklık limite olduktan sonra atılan bütün konturlar cezadır.
- İster ortaklığın isterse rakiplerin Deklerelerin içinde Natürel Sanzatu dekleresi varsa ondan soraki bütün natürel Deklerelere atılan Konturlar cezadır.
- Partnerin Takeout, Responsive veya Negatif Konturlarından sonra rakiplerin yeni renklerine atılan konturlar Bir seviyesinde dahi olsa cezadır.
- Ortaklardan biri daha önce ceza koturu atmışsa ya da çağrı konturunu cezaya çevirmişse daha sonra atılan konturlar cezadır.
- Ortaklardan biri daha önce çıkış gösteren kontr ya da sürkontr atmışsa daha sonra atılan bütün konturlar cezadır.
- Ortaklardan biri daha önce Pre-empetive konuşma yapmışsa daha sonra atılan bütün konturlar cezadır.

- Ortaklardan biri daha önce suni bir konuşmaya atak gösteren kontr atmışssa daha sonra atılan bütün konturlar cezadır.
- Konuşulmamış renk kalmamışsa artık atılan bütün konturlar cezadır.
- Biz önceden -alt düzeyde- fit bulmuşsak (Yani rakibin biz basit destek verdikten sonra üste konuşması ya da balancing yaptıktan sonraki) bundan sonraki konturlarımız cezadır.

Opsiyonel konturları da yine Partner değerlendirecektir. Opsiyonel Kontrun take out ile Ceza Konturunun arası olduğunu söylemiştik. Konturcunun ortağı eline bakıp kararı verecektir. Opsiyonel kontur genellikle Rakibin 4 Kör veya 4 Pik açışlarına karşı yapılır. Açıcı tekle veya zayıf 2 ile açıp cevapçısı 4 Kör/4Pik dediği zaman da atılan Kontr opsiyoneldir. Ya da direk 4 Kör/4 Pik açışlarına atılan konturlar opsiyoneldir.

Böyle bir konturu atabilmek için yaklaşık 3,5 löveniz olacak. Diğer renklere açık, dengeli el olacak. Çünkü Partner opsiyonel zanneder kaldırırsa sonuç felaket olur. Opsiyonel Kontr atanın ortağı Konturu kaldırırken veya tutarken iyi yorum yapmalı, dengeli ellerle ve 4'lü kozlarla Konturu kaldırmamalıdır. Aşağıdaki ellerle Opsiyonel Kontr atabilirsiniz.

RAKİP	SİZ	
4 Kör	D	♠A75
		♥AD75
		♦AR854
		♣RV8

Bu dağılımla 4.den de Opsiyonel Kontr atabilirsiniz.

1. RAKİP	PARTNER	2 RAKİP	SİZ	
1 Kör	Pass	4 Kör	D	♠RD96
				♥3
				♦AR8
				♣RT984

Eğer Opsiyonel Kontr oynuyorsanız Aşağıdaki elle sakın Kontr atmayınız. Kontr atarsanız Partner haklı olarak Opsiyonel zanneder, kaldırır ve felakete gidersiniz. Pass geçerek hanenize sayı yazdırmaya bakın.

RAKİP	SİZ	
4 Pik	Pass!	♠RDT7
		♥A97
		♦D643
		♣T3

Opsiyonel Kontura karşı Cevaplar:

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	
4 Kör	D	Pass	Pass	♠V875
				♥93

♦A54
♣DT74

Sakın kahramanlığa soyunmayın, Pass geçmeniz gerekir.

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	♠DV875
4 Kör	D	Pass	4 Pik	♥9
				♦RT4
				♣VT74

Singleton kör ve 5. Pik nedeniyle 4 Pik demeniz gerekli.

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	♠54
4 Pik	D	Pass	Pass	♥V8
				♦AVT974
				♣874

Altılı renge rağmen el defans karakterli: Pass!

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	♠4
4 Pik	D	Pass	5 Karo	♥V8
				♦AVT974
				♣8754

Bir kart değişince elin karakteri de değişiyor. Şimdi 5 Karo diyebilirsiniz, Pass da geçebilirsiniz. Zaten bu tür açışlardan sonra tamamen sağlıklı bir kontrat bulunması mümkün değildir.

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	♠VT87
1 Pik	2 Tr	D	Pass	♥93
3 Pik	4 Tr	4 Pik	Pass	♦D54
Pass	D			♣74

Bu Kontur da Opsiyonel konturdur. Ancak Lehe zon durumundaysanız deklereniz bu şekilde gelişebilir. Partnerinizde 14-16 HCP'lık bir el var Trefli en az altılı ve sağlam, Pik tek veya şigan. Elin defans karakteri de var. Partner bu konturla "rakibi batırabiliyorsak Pass geç, yoksa 5 Tr söyle" demek istiyor. Muhtemelen üç-üçbuçuk defans lövesi var. Yukarıdaki elle Pass geçmeniz gerekir.

AÇICININ SIÇRAMALI REBİDİNDEN SONRA CEVAPÇININ SEVİYE BELİRLEMESİ:

PARTNER	1. RAKİP	SİZ	♠T4	2. RAKİP
1 Pik	Pass	1 NT	♥VT84	Pass

3 Tr	Pass	3 Kör	♦RVT4 ♣V75	Pass

Buradaki 3 Kör, 3 Pike transfer olup minimum el gösterir. Partner 3 Pike pass geçileceğini bilir. Nihai kontratı ilan etmelidir. Siz 6-7 HCP (Pik üçlü ise 4-6 HCP) gösterdiniz, bundan sonrası sizi ilgilendirmiyor. Açıcının renklerinin yapışık olmadığı bütün durumlarda bu transfer uygulanır. (1 Pik - 3 Tr, 1 Pik - 3 Karo, 1 Kör - 3 Tr gibi.) 1 Pik - 3 Kör, 1 Kör - 3 Karo'da uygulanamaz

PARTNER	1. RAKİP	SİZ	♠VT974	2. RAKİP
1 Kör	Pass	1 Pik	♥T4	Pass
3 Tr	Pass	3 Karo	♦RVT4	Pass
3 NT	Pass	Pass	♣V5	

Partnerin 3 NT dekleresi signoff değildir. Partner dağılmlı eli olduğunu önceden söylemiştir. Şimdi ise sizin cevap veren en zayıf elinize rağmen zon var diyor. Kontratı siz belirleyeceksiniz. 3 NT uygun kontratdır.

PARTNER	1. RAKİP	SİZ	♠DVT97	2. RAKİP
1 Kör	Pass	1 Pik	♥T94	Pass
3 Tr	Pass	3 Karo	♦764	Pass
3 NT	Pass	4 Kör	♣D5	

Partnerin 3 NT'nun signoff olmadığını söylemiştik. Yine size en zayıf elinize rağmen zon var diyor. Kontratı siz belirleyeceksiniz. 4 Kör uygun kontratdır.

PARTNER	1. RAKİP	SİZ	2. RAKİP
1 Pik	Pass	1 Pik	Pass
3 Kör	Pass	?	

Kural yapışık renklerde uygulanmaz, Genel kurallara dönülür.

S A V U N M A P R E N S İ P L E R İ

Briçte savunma sinyallerle olur. Bir sinyal öncelikle GEL - GELME veya sayı vermek olarak algılanır. Ancak bu ikisinin zaten bilindiği veya öneminin olmadığı durumlarda verilen marka preferansiyel olarak değerlendirilmelidir. Unutulmamalıdır ki en güçlü savunma aracı YORUM' dur.

Koz Kontratlarında savunma yaparken Ortağımız koz dışı bir renkten As çekerse öncelikle atağı beğenip beğenmediğimizi bildireceğiz. Vereceğimiz

büyük marka beğendiğimizi; küçük marka ise beğenmediğimizi gösterecektir. Sanzatu Kontratlarında ise büyük markalar lazım olabileceğinden dolayı bu defa vereceğimiz küçük marka atağı beğendiğimizi, büyük marka ise beğenmediğimizi gösterecektir.

Partnerin Rua veya Dam ataklarında ise sayı apeli verilecektir. Önce küçük sonra büyük o renkte tek sayıda kart; önce büyük sonra küçük çift sayıda kartı taahhüt eder.

Eğer atağı beğendiğimiz veya beğenmediğimiz yer açılınca zaten belli olmuşsa veya artık önemli değilse vereceğimiz marka preferansiyel olarak değerlendirilmelidir. Yani artık vereceğimiz büyük marka kalan rengin büyüğünü, küçük marka kalan rengin küçüğünü istediğimizi gösterecektir.

Ortağın eline doğru atak yaparken ortağa dönüş de bildirilecektir. Küçük markayla gitmek, kalan renklerin küçüğüyle gelmesini; büyükçe bir markayla gitmek, kalan renklerin büyüğüyle dönmesini istemek anlamına gelir.

Partner bir renk konuşmuşsa atak yaparken öncelikle Partnerin konuştuğu renk atak edilecektir. Eğer Partnerin konuştuğu renkten yerde onör olduğu düşünülüyorsa veya bizde hiç onör yoksa rengin en büyüğü, sekans varsa sekanstan atak yapılacaktır. Diğer hallerde 3. büyükten atak yapılacaktır. Partner bir renk konuşmamışsa Rua veya Damı olmayan ellerle Bütün ataklar 3. büyükten yapılacaktır (Sekans eller hariç). Sanzatu kontratlarına karşı 4. büyükten atak yapılacak şeklinde ortaklık anlaşmaları da mümkündür. Özellikle koz Kontratlarında, ortaktan herhangi bir Deklere gelmemişse iki adet kartdan atak yapılmayacaktır. Eğer yapılmışsa (1. veya 2. tur koz Kontrolü var demektir.) diğer ortak bunu hissetmişse 1. atağı almayacaktır. (Tabii ki elinde sadece As varsa.) Oyunun herhangi bir aşamasında Kontratın batmayacağı anlaşılmışsa alacağımız löveler badem olmadan toplanacaktır. Kantar açılışı sadece Sanzatu Kontratlarında yapılacaktır. Şileme karşı yapılacak savunmalarda herhangi bir belirti yoksa kayıpsız atak yapılacaktır.

PASİF ATAK MI- YOKSA AGRESİF ATAK MI ?

En sağlam temellere dayanan ataklar bile bazen yanlış seçim olabilirler. Ataklar borsaya benzer. Bir an için borsada daima doğru kağıtlara yatırım yapabildiğinizi düşünün. Kazanırsınız, ama her zaman değil. Siz elinizden gelenin en iyisini yapmaya çalışın da arada yine kaybettikleriniz olsun.

Mike Lawrance

Defans nasıl bricin yarısıysa Atak da defansın yarısıdır. İstatistiklere göre briçte oynanan kontratların büyük bölümünün kaderi ataktan çizilir. Gelişmekte olan briçcilerin en fazla zorlandıkları konu, partnerliklerin yıkılmasına sebep olan bölüm ataklardır. Defansınız iyiyse, bu konuda özel olarak çalışmışsanız - ki etrafınıza bakın, bu konuda herkes dökülüyor - turnuvaya baştan avantajlı başlarsınız.

Defansın Beş ana Prensibi vardır. Defansta kaldığınız müddetçe bunlardan birisi mutlaka karşınıza çıkar. Bunlar:

1 - Deklaranı Forse Edici Oyun Tarzı: En sık kullanılan defans yöntemidir. Deklarandaki Güç ve sayıca az olan rengi atak ederek ve her el tutuşta yine o renge devam etmekle rakibin dengesini bozarak kendi koz hakimiyetini kaybetmesini sağlamak için çalışırsınız. Başarabilirseniz deklaran elin kontrolünü kaybeder ve kozun haricinde yan rengi varsa onları kullanamaz. Gerekli şartlar varsa en etkili defanstır. Sanzatuya karşı hemen hemen tek defans şekli budur. Koz kontratlarında ise, Deklaranın iki renkli eli varsa, rakibin kozundan sizde veya partnerinizde 4 adet varsa veya Rakip 4-3 Koz fitine oynuyorsa, Rakibi hızlı şekilde uzun kozdan kısaltmaya başlayabilecek iseniz bu defans tarzını tercih etmelisiniz. Mesela dört elin dağılımı şöyle olsun.

	♠V83 ♥DV7 ♦RD5 ♣9752	Kontrat : 4 Pik Atak : Tr 3
♠7642 ♥85 ♦A3 ♣RV1063		♠9 ♥R109643 ♦8742 ♣A8
	♠ARDT5 ♥A2 ♦VT96 ♣D4	

Her el tutuşta Tr hamlesine devam edersiniz 4 Pik Kontratını 2 batırırsınız.
2 - Lövelerinizin badem olması tehlikesi varsa Aktif defans yapın. Özellikle Sıralama sistemli ikili turnuvalarda defans yaparken kontratı batırmasanız dahi mümkün olduğunca fazla löveyi alabilmelisiniz. Birçok elde deklaranlar fırsat verildikleri takdirde bir renkteki kayıplarını kaçmak için diğer bir rengi sağlarlar. Bu tehlikeyi sezen defans da ataktan riske girer ve badem olmadan önce alacaklarını tahsil etmeye çalışır. Aktif Defans için de bazı şartlar vardır. Deklaranın yan rengi var ve bunu sağlamakta güçlük çekmeyecekse (partaj dağılımlar) Kuvvetli konuşmalarla zona gelmişlerse, çok uzun kapalı renkleri varsa Aktif defans yapmak gerekir. Bir Örnek verelim:

W	**N**	**E**	**S**
-	-	-	1 Kör
Pass	2 Tr	Pass	2 Kör
Pass	3 Kör	Pass	4 Kör

♠DT4

	♥R8 ♦T83 ♣ARV83	Kontrat : 4 Kör
♠A742 ♥94 ♦RV42 ♣T65	♠V965 ♥T65 ♦A97 ♣942	Atak : Karo 4'lü
	♠R8 ♥ADV742 ♦D65 ♣D7	Partnerde Karo Ası bulamasanız bile bir kaybınız yok.

3 - Lövelerinizin Kaybolma Riski yoksa Pasif defans yapın. Öncekinin tam tersini yapacaksınız. Deklaranın kuvvetli bir yan rengi olduğuna dair bir belirti yoksa, deklaran çok kuvvetli yer çok zayıfsa, Rakipler misfitte veya kritik renkler elverişsiz dağılmışsa, Sanzatuya atak edecek gerçek kaliteli bir renginiz yoksa, 6 NT'ya veya Grandşilemlere karşı defans yapıyorsanız, ataktan fire vermeyeceksiniz. Usta Defans oyuncuları bilgi kanallarından elde ettikleri bilgilerden defans tarzı konusunda bir tercih yapamamışlarsa Pasif defansı tercih ederler.

Sanzatuya tek onörlü dört parça renginizi çıkmaya istekli olmayın. İki onörlü dört parça renkler bile atak edildiklerinde uzun dönemde kazandırdıklarından daha fazlasını kaybettirirler.

-Roy Klinger-

	♠DV4 ♥875 ♦R543 ♣RT3	Kontrat : 3 NT
♠A6 ♥D943 ♦V876 ♣854	♠R873 ♥T62 ♦92 ♣AV97	Atak : Tr 4'lü
	♠T952 ♥ARV ♦ADT ♣D62	

Diğer bütün ataklar size bir löve kaybettiriyor.

Eğer rakip kuvvetli konuşmuşsa onlara zaman tanıdığınız anda çok fazla löve alırlar. Öte yandan davet sekansı ile zona gelmişlerse yeterli löveleri yoktur, defanstan bir miktar yardım beklerler. Onlara yardım etmemek için Pasif defans yapın.

Mike Lawrance

4 - Rakip çakalarını engelleyici defans. Yani Koz atağı yapmak. Nispeten daha az tercih edilen bir defans türüdür. Eğer Koz atağına ihtiyaç olduğunu düşünüyorsanız, bir kaz onörü feda etmak uğruna bile koz atak etmekten çekinmemelisiniz. Rakip basit renk tercihi yaparsa, sizin taraftan birinde koz yığılmışsa, misfit ellerde, kozun kısa olduğu yerde başka bir renk daha kısaysa ve o rakip Sanzatuyu da reddederse, yer iki renk okuyup üçüncüde mecburi tutuş verirse, Diğer renkler sizde kuvvetliyse, Rakiplerin yan rengini iyi kesiyorsanız, koz harici bütün renkleri kontrol ediyorsanız, Rakip baraj yapıyorsa koz atağı yapmak gerekir. Eğer bunların herhangi biri yoksa koz atağı yapmıyorsunuz. Emin değilseniz yine koz atağı yok. Bir Örnek:

W	N	E	S
-	-	-	1 Pik
Pass	1 NT	Pass	2 Karo
Pass	Pass	Pass	

Rakipler basit renk tercihi ile (tutuşu ile değil) partskorda kalmışlar, Doğu da uyandırma konturu atmamışdır. Burada Batının aşağıdaki eliyle As Karo ve devamında küçük karo gitmek gerekir. Bu atağa Rakip Pik çakalarını yaptıramayacaktır. Kontrat iki batmaktan kurtulamayacaktır. Dört elin dağılımı şöyledir.

	♠6 ♥D9743 ♦D76 ♣RT64	
♠R32 ♥AT82 ♦A93 ♣875		♠DT95 ♥852 ♦92 ♣AD93
	♠AV874 ♥R5 ♦RVT4 ♣V2	

Kontrat : 2 Karo
Atak : Karo As ve karo devamı.

5 - Kozdan extra Löve yaratmak. Kendi çakanıza çıkmak defans açısından çok uygulanan bir yöntemdir. Bu defans tarzını her oyuncu bilir. Sadece zaman zaman mantık hataları olabiliyor. Şöyle ki eğer sizin atak ettiğiniz kısa renk deklaranın uzun yan rengi ise bu rengi çıkmakla ona tempo kazandırmış oluyorsunuz. Defans ustaları şu şartlarla kendi çakalarını çıkarlar.

- Alıcı kozdan çakma durumları yoksa.
- Kısadan çıkıp çakabilmeleri için partnerin el tutabileceğine ümitleri varsa.
- Defansın durumu ümitsizse ve daha iyi bir defans tarzı yoksa.

Defans atağınızın tarzına karar verirken önce Deklereleri ve oynadığınız turnuva sisteminin özelliklerini de gözden geçirin. Eğer tarafların koz fiti ve bunun yanında uzun yanlarının olduğunu görüyorsanız, alacaklarınızı bir an önce almak için agresif atak yapın. Sonuçlar İMP ile değerlendirilecekse yine fazla yaptırmaktan korkmayın, batırabilmek için agresif atak yapın. Oyunda bir fazla yaptırmak önemliyse veya rakibin eli uyumsuz ve Kontrat bıçak sırtındaysa kayıpsız Atak ve Pasif savunma yapın. Kayıpsız atak ne demektir. Rua ve Dam altından yapılan ataklar kayıp ataklardır. Özellikle Dam altından yapılan atakların telafisi yoktur. Rua telafi edilebilir. Atakta öncelikle sekans kağıtlar tercih edilmelidir. Şilem veya grandşileme Kantar açışı yapılmaz. Şileme savunma yaparken ne zaman As çekilip, ne zaman çekilmeyeceğine Deklerelere bakıp karar vermek gerekir. Preemptive Deklerelerle Kontrat ilan edilmişse Savunmada agresif atak yapın. Özellikle As olmak üzere güçlü puanlı yerinizden atak yapınız. Gambling Üç Sanzatuya bile uzun yerinizden değil, güçlü yerinizden atak yapınız.

Defansta değişen her duruma karşı hazırlıklı olmalısınız. Ortağınıza ihtiyacı olan bilgiyi ulaştırmak için en etkili kartı oynayınız. Her ne kadar Rakip de bunu öğrenecek de olsa. Ortağınızı zorda bırakacak bir davranıştan kaçınınız. Umursamaz bir şekilde kart vermek çoğu zaman oynayanın işine yarayacaktır. Savunmada Deklerelerin muhakemesini yaparken 3.den açışlara dikkat ediniz.

Preemptive konuşurken dikkatli olun. Partner Pass'dan gelmiyorsa kesinlikle disiplinsiz Preemptive Deklere vermeyin. Bu Deklereler iki ucu keskin kılıçtır. Elinizi kesmemesi için birçok faktörü göz önüne almalısınız. Rakiplerin kim olduğuna, kimin zonda olduğuna bakmalısınız. Ancak özellikle ikili turnuvalar Risk almadan kazanılmaz. Hiç Riske girmeyip rakiplerin hata yapmasını bekleyen çiftler turnuva sonunda ortalama % 50 skor yaparlar. (Korkak bezirgan misali.)

ROMEN DEFOSU:

Oyunun herhangi bir aşamasında rakip oynarken, o renk bizde kalmamışsa defos edeceğimiz markalar apeldir. Eğer çift sayıda marka defos ediyorsak ve marka büyükse kalan renklerden büyüğünde onör kart; marka küçükse kalan

renklerden küçüğünde onör kart vaat ederiz. Eğer Tek sayıda marka defos ediyorsak defos ettiğimiz renkten onör vaat ederiz. Renklere uyarken ise sayı apeli veriyoruz. Yani önce küçük marka, sonra büyük marka verirsek o renkten tek sayıda kartımız; önce büyük sonra küçük marka verirsek o renkte çift sayıda kartımız var demektir.

Ortağın ilk atağına biz sekans oluşturan onörlerden küçüğünü koyarız. Ancak rakip de alırken sekansının en büyüğüyle alır. Böylece bir onör gizli kalabilir. (Atak yapan için) Ortağı bu konuda bilgilendirmemiz gerekir. Bunun için rakibin ilk hamlesine vereceğimiz marka önemlidir. Eğer anlamsız, ancak lazım olmayan büyükçe bir marka verirsek gizli onör kartın bizde olduğunu anlatmış oluruz.

1. RAKİP	PARTNER	2. RAKİP	SİZ	♠4
1 NT	2 D (majörler)	D	2 Kör	♥DV8
Pass	Pass	2 Pik	Pass	♦AT974
2 NT	Pass	3 NT	Pass	♣8754

Atak Kör 6'lı. Rakip yerden iki küçük körden birisini aldı ve siz de doğal olarak Kör Valeyi oynadınız. Dekleran elden Rua ile aldı. Partneriniz için Kör Dam önemlidir. El tuttuğu zaman ne yapacaktır. İşte bu nedenle Dekleran Kör Ruayı aldıktan sonra muhtemelen Tr oynayacaktır. İlk trefliye marka olarak büyük bir trefli (yani 8'liyi) verirsek bunun anlamı körün gizli onörü bendedir.

Eğer yukarıdaki deklereden sonra 3 NT'ya Kontr atmış olsaydık o zaman problem olacakmıydı? Evet bu kontr mutlaka bizde körden iki onör olduğunu göstermez.

Onör defos etmek bir altındaki onörün de sizde olduğunu gösterir. Aynı şekilde ortağınız defansta bir renkten As çektiği zaman Dam verirsek valenin bizde olduğunu, vale defos edersek, onlunun bizde olduğunu anlatmış oluruz. Ancak bundan o rengi gelmesini istediğimiz anlamı çıkmaz.

En güçlü savunma aracı YORUM'dur dedik. Bir Örnek verelim.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ
1 Kör	Pass	1 Pik	Pass
2 Tr	Pass	2 NT	Pass
3 NT	D	Pass	Pass

Atak sizde. Ne atak edersiniz? Tr değil mi? Kontr Açıcının 2. rengini istemektedir.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	♠ARDTx
1 Kör	Pass	1 Pik	Pass	♥xxx
2 Tr	Pass	2 Karo	Pass	♦xxx
3 NT	Pass	Pass	D	♣xx

Niçin Konturladınız? Çünkü biliyorsunuz ki Ortak Pik dışında bir renk hamlesi yaparsa o zaman rakip Kontratı yapacaktır. Kontr Cevapçının 1. rengini ister. Pik atağına kontratın batması mutlak değildir. Ama ihtimal büyüktür.

RAKİP	ORTAK	RAKİP	SİZ	♠Txxx
1 Karo	Pass	1 Kör	Pass	♥Rxxx
1 Pik	Pass	1 NT	Pass	♦xx
2 NT	Pass	3 NT	Pass	♣xxx
Pass	D	Pass	Pass	
Pass				

Bu elle ne atak edersiniz? Deklereye göre ortağınızda 12-14 puan var, Overcall yapamadı! Niçin? Rakip 1 Karo ile oyun açtığı için elindeki çok iyi karolarla konuşamadı ve sizden karo atak etmenizi istiyor.

Gambling 3 Sanzatuya karşı defans nasıl yapılır.

a- İlk önce rakibe Gambling 3 Sanzatuyu nasıl oynadıklarını sorun. Çünkü bunu çok değişik şekilde oynayanlar vardır.

b- Gambling Üç Sanzatuya atılan kontr güzel bir el ifade eder. Dengeli veya dengesiz olabilir. Esasen sağınızda 3 NT açıldığında Kontr haricinde fazla bir seçeneğiniz yoktur.

c- Eğer hücum karakterli eliniz varsa bunu birçok oyuncu RIPSTRA oynuyorlar. İyi minörlerini deklere etmek suretiyle partnerlerinden majör istiyorlar.

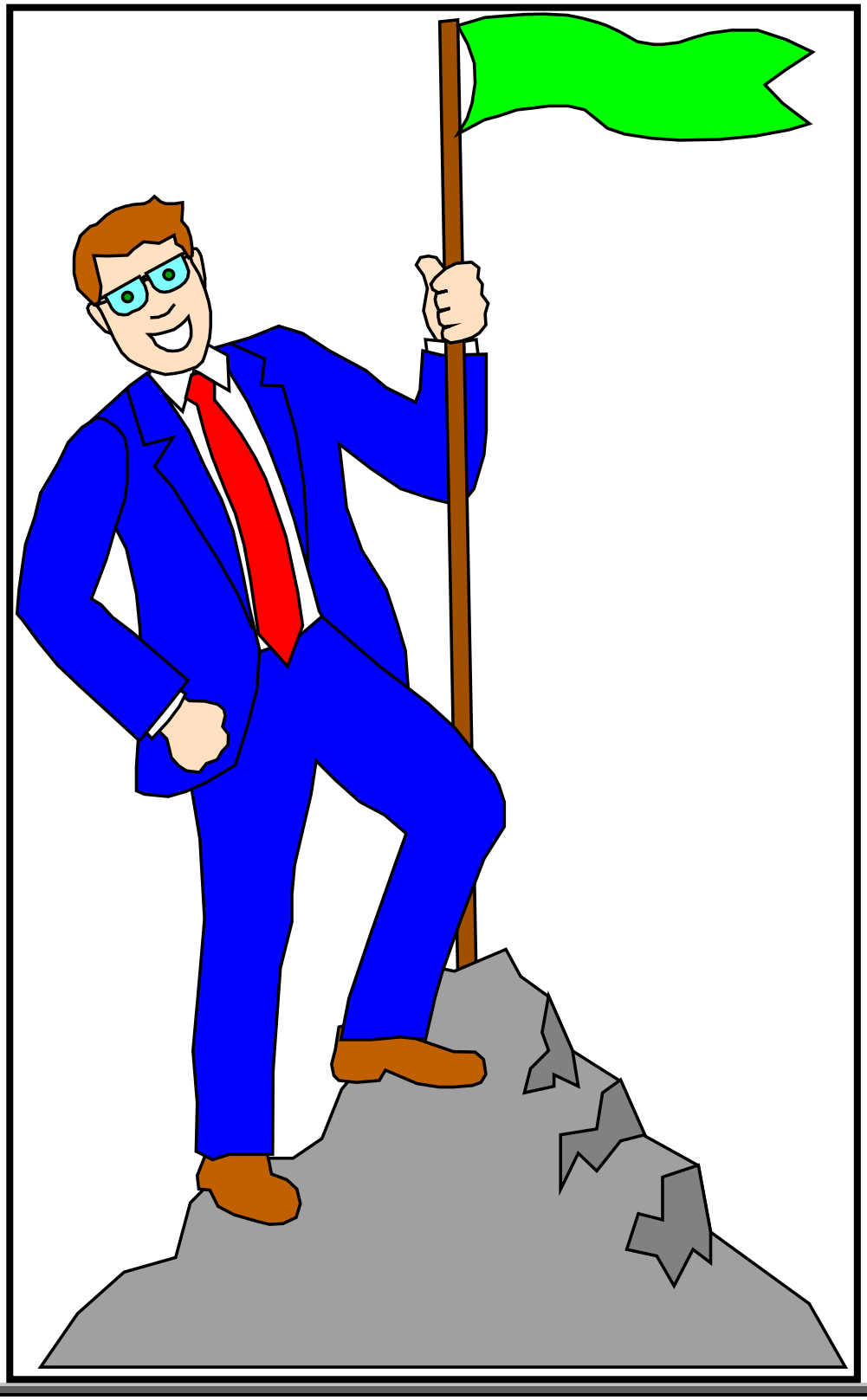
RAKİP	SİZ	♠ARxxx
3 NT	4 Tr	♥RVxxx
		♦ -
		♣Vxx

Rakibin kozunun Karo olduğu belli, siz partnerinizden majör istiyorsunuz. Ancak Partnerde ♠xx, ♥x, ♦xxx, ♣RDTxxxx gibi bir el varsa 5 Tr en uygun nihai kontrat olabilir. Partnerinizde ♠xxx, ♥x, ♦xx, ♣RDTxxxx gibi bir el varsa 4 Tr deklerenize 4 Pik demesi gerekir.

d- Uzun güzel bir majörünüz varsa adı ile söyleyin, oynamak içindir. Bu majörünüz kapalı olamaz. Eğer kapalıysa önce Kontr atın.

e- Gambling 3 NT'ya atak yaparken As varsa asınızla çıkın, daha sonra yeri görerek ve partnerin vereceği apele göre devam etmek en iyisi.

Zirveye Çıkmak Emek ve Cesaret İster.



Zirvede kalmak için ise Eğitim Gereklidir.

İÇİNDEKİLER :

KONU BAŞLIKLARI **Sayfa No :**

- Briçte Muhakemenin önemi. 001
- Deklerelerde Balans Ayarı. 007
- Briçte Strateji. 009
- Oyun Açışları. 010
- Sanzatu Açışları. 011
- Transfer. 011
- Stayman. 012
- Sanzatu ile Overcall. 013
- Sanzatu Açışına Rakiplerin Araya Girişleri. 014
- Forsing Sanzatu. 017
- Majör Tutuşları. 020
- Truscott. 021
- Splinterler. 022
- Cue-bidler. 023
- Neden Overcall yaparız? 027
- Güçlü Dengeli elle açışlar. 029
- Trappass. 029
- Reverse üzerine lebensohl. 031
- Wolf Sign-off. 033
- Alain Levy Metodu. 035
- İnverted Minör. 037
- Preemptive Oyun Açışları. 039
- Multy Oyun Açışı 039
- Multy Açışına defans. 046
- İki seviyesinde zayıf Majör açışları 048
- Diğer Preemptive açışlar 050
- Preemptive Araya girişler. 053
- Konturların Bütün Çeşitleri. 055
- Kompetisyonda 2 NT Dekleresi. 064
- Lebensohl ve Karışık 2 NT. 064
- İyi-Kötü 2 NT. 066
- Şilem Teknikleri, Kontrol Konuşmaları. 072
- Key-Kart soruları. 075
- Gerber 4 Tr As sorusu 077
- Drury. 077
- Yeni Minör Forsingi. 079
- Check-Back Stayman. 087
- Üçüncü Renk Forsingi. 089
- Dördüncü Renk Forsingi. 091
- Puppet Stayman. 094
- Kuvvetli İki Trefli Açışı. 095
- Bazı Özel Deklereler. 102
- Kompetisyon. 103
- El Değerlendirmede Olumlu ve Olumsuz etkenler. 105
- Toplam Löve Yasası. 106
- Forsing Pass. 107
- Overcall. 115
- Açıcının sıçramalı rebidinden sonra cevapçının seviye belirlemesi. 122
- Savunma Prensipleri. 123
- Pasif Atak mı? Yoksa Agresif Atak mı? 124
- Romen Defosu. 128
- İçindekiler. 132