

YEDİNCİ BÖLÜM

DİĞER YARIŞSAL KONUŞMALAR

GENEL

ŞİMDYE KADAR OLAN BÖLÜMLERDE BRİÇ İÇİN GEREKLİ TEMEL BİLGİLER ÜZERİNDE DURULDU. ÖZELLİKLE 6. BÖLÜMDE BRİÇ'TE USTALIK İSTEYEN YARIŞSAL KONUŞMALAR ÜZERİNDE TEFERRUATLI BİR ŞEKİLDE DURULDU.

BU BÖLÜMDE DİĞER YARIŞSAL KONUŞMALAR ÜZERİNDE DURULACAKTIR. BUNA YAPILMIŞ BİNANIN SIVALARINI YAPMAK DİYEBİLİRİZ.

KONULARI İNCELEDİKÇE SİZE KARIŞIK GELEBİLİR VEYA BİRBİRİNE KARIŞTIRIRSINIZ. BU DURUM MORALİNİZİ BOZMASIN. SİZ KONUNUN MANTIĞINI ANLAYIN, ZAMANLA VE OYNADIKÇA KENDİLİĞİNDEN BU KONUŞMALARIN YERLEŞECEĞİNİ GÖRECEKSİNİZ.

BRİÇ MUHAKEMEYE DAYANAN BİR MANTIK VE MATEMATİK OYUNUDUR.

BU BÖLÜMDE AŞAĞIDAKİ ARAÇLARI KULLANARAK OYUNCULUĞUMUZU GELİŞTİRELİM.

* TOPLAM LÖVE KURALI. * KONTRLAR. * SÜRKONTRLAR.

* CUE-BİD'LER. * 3NT. ARAŞTIRMA KONUŞMALARI.

* FORSİNG PAS. * MİSFİT.

1. TOPLAM LÖVE KURALI :

TOPLAM LÖVE KANUNU DA DENİLMEKTE OLAN BU KURAL BİRÇOK KONVANSİYONUN OLUŞMASINDA KULLANILAN ÇOK ETKİLİ BİR ARAÇTIR.

“ BİR ELDEKİ TOPLAM LÖVE SAYISI, O ELDEKİ TOPLAM KOZ SAYISINA EŞİTTİR.”

TOPLAM KOZ SAYISI HER İKİ TARAFIN EN UZUN KOZLARININ TOPLAMIDIR. KUZEY - GÜNEYİN ELİNDE 5+3 KÖR VARSA, DOĞU - BATININ 5+4 PİK VARSA; TARAFLARIN BİRİNİN TOPLAM 8, DİĞERİNİN TOPLAM 9 KOZU VARDIR. İKİ TARAFIN TOPLAM KOZ SAYISI İSE 8+9 =17'DİR. BU RAKAM AYNI ZAMANDA TOPLAM LÖVE SAYISIDIR. LÖVELER 10-7 VEYA 8-9 OLARAK RAKİPLERE DAĞILMIŞ OLABİLİR. ÖNEMLİ OLAN OYUN USTALIĞI İLE FAZLA LÖVE ÜRETEREK RAKİPTEN FAZLA LÖVE YAPMAKTIR.

BU KURAL GENELLİKLE PUANLARIN EŞİT VEYA YAKIN OLDUĞU(20-20, 19-21, 18-22 VE 17-23) PART SKORLUK ELLERDE KULLANILIR.

A. KURALI KULLANMA YÖNTEMİ :

DEKLERASYON TAMAMLANIP RAKİP ATAK YAPTIKTAN VE ORTAĞIMIZIN ELİ YERE AÇILDIĞINDA İLK ÖNCE YAPACAĞIMIZ İŞ **GARANTİ KAYIPLARIMIZI** SAYMAKTIR. DAHA SORA YAPACAĞIMIZ MANTIĞA DAYALI MUHAKEME İLE BU KAYIPLARDAN KURTULMAYA(BAZILARINI KAZANCA ÇEVİRMEYE) VE KAYIP OLMAYAN LÖVELERİMİZİ HATA YAPARAK KAYBETMEMEYE ÇOK DİKKAT ETMELİYİZ.

AÇIKLAMA : TOPLAM LÖVE KURALINDA ONÖR KARTLARIN YERİ ÖNEMLİ DEĞİLDİR. EMPASLARIN TUTUP TUTMAMASI VE RENKLERİN BİR TARAFTA İYİ DİĞERİNDE KÖTÜ OLMASIYLA TOPLAM LÖVE SAYISI DEĞİŞMEZ.

TOPLAM LÖVE KURALINI BİR TABLO İLE İRDELEYELİM VE KURALIN MANTIĞINI DAHA AÇIK GÖRELİM:

SİZ : RAKİP : 3 KÖR
3 KARO

LÖVENİZ	SKORUNUZ	LÖVELERİ	SKORUNUZ
10	170	7	100
9	140	8	50
8	-50	9	-110
7	-100	10	-130

AÇIKLAMA : (HER İKİ TARAFTA ZONDA DEĞİLDİR)

TOPLAM 17 LÖVE OLAN BİR DEKLERASYONDA BİZDE 10 LÖVE VARKEN, 7 LÖVESİ OLAN RAKİBİN 2 BATARA OYNAMASI HALİNDE; BİZ OYNARSAK 170 PUAN ALACAĞIZ, RAKİP OYNARSA 100 PUAN(2 BATAR) KAZANACAĞIZ. ARADA KAYBİMİZ 70 PUANDIR. BİR TURNUVADA BURADAN KAYBEDECEĞİNİZ 70 PUANI GARANTİ OLAN BİR ŞİLEM OYNAMAKLA KAZANAMAZSINIZ.

AYNI TABLODAN LÖVELER TERS OLMASI HALİNDE 10 LÖVESİ OLAN RAKİP BATMADAN ÇIKTIĞI İÇİN 130 PUAN KAZANIR. BİZ 7 LÖVE İLE 2 BATARA OYNARSAK 100 PUAN VERİRİZ. SONUÇTA 30 PUAN DAHA AZ VERMİŞ OLURUZ. BUDA İYİBİR KAZANÇTIR.

BU ÖRNEKTE BİRİNCİDE RAKİBE DBL. ATARAK OYNATIRSAK; FAZLADAN KAZANCIMIZ 130 PUAN OLACAKTIR. ÇÜNKÜ DBL.U 2 BATARDAN 100 YERİNE 300 PUAN ALIRIZ. ANCAK; DBL. ATAR VE RAKİBE OYUNU YAPTIRIRSAK, RAKİP BU SEFER 130 YERİNE 260 PUAN ALACAĞINDAN KAYBİMİZ 90 PUAN OLACAKTIR.

NOT (KURAL) : ZON OYNAMAYAN RAKİBE DBL. ATILMAZ. RAKİBİN KONTRATI YAPMASI HALİNDE İKİ MİSLİ PUAN VE BU PUANLA ZON YAPMIŞSA EXTRA ZON PUANI VERİRİZ. BÖYLECE BİR DAHA ONARAMAYACAĞIMIZ KAYBA UĞRARIZ. BU SEBEBLE PART SKORA DBL. ATMAMALI ORTAĞIZIN DBL.UNU GARANTİ OLMADAN CEZAYA ÇEVİRMEYELİYİZ.

UNUTMAYINIZ :

*** TOPLAM 16 KOZLA RAKİPLE "3" SEVİYESİNDE YARIŞMAYA GİRMEYİN. YANİ RAKİBİN "3"SEVİYESİ KONUŞMASINA 3'LE ÜSTE KONUŞMAYIN. ZİRA HER İKİ TARAFINDA 8'ER LÖVESİ VARDIR. HEM RAKİBİN HEM DE SİZİN 9 LÖVE ALAMAYACAĞINIZI BİLDİĞİNİZ HALDE "3"SEVİYESİNDE KONUŞMAK "RAKİBE SEN BATMA, BEN BATAYIM" DEMEKTİR.**

*** TOPLAM 18 KOZLA MUTLAKA RAKİBİN "3" SEVİYESİ KONUŞMASINA SİZDE 3'LE CEVAP VERİNİZ. HER İKİ TARAFINDA 9'AR LÖVESİ VARDIR. SİZİNKİ DAHA PAHALI İSE MUTLAKA SÖYLEYİN.**

*** TOPLAM 17 KOZLA "3" SVİYESİNDE ÜSTE KONUŞMAK GENELLİKLE KAZANÇ SAĞLAR. RAKİBİ "4" SEVİYESİNE ZORLAYIP DBL. LU BATIRMAYA ZORLAYINIZ. "4" SEVİYESİNDE RAKİPLE YARIŞMAYA GİRMEYİN. PUAN MUHAKEMESİNİ İYİ YAPIN.**

*** TOPLAM 19 KOZLA BİR ÖNCEKİ GİBİ DAVRANIN "5" SEVİYESİNDE YARIŞMAYIN.**

B. UYGUN SEVİYE SEÇİMİ :

ŞİMDİYE KADAR ÖĞRENDİĞİMİZ BİR ÇOK KONVANSİYON(ARAYA GİRİŞ, BERGEN, TRANSFER, CAPPELETTİ, DONT. DBL. ,RDBL. V.B.) SEVİYE SEÇMEMİZDE KULLANACAĞIMIZ ESTURUMANLARDIR. ÖNEMLİ OLAN TOPLAM KOZ SAYISINI VEYA TOPLAM LÖVE SAYISINI UYGUN YÖNTEMLE BULMAKTIR. BU KONUDA ŞU İKİ KURALI BİLMEK GEREKİR:

(1) HER ZAMAN TOPLAM KOZ SAYINIZ SEVİYESİNDE DEKLERE VERİNİZ :

KENDİ TARAFINIZDAKİ KOZ SAYISININ KARŞILIĞI OLAN SEVİYEDE DEKLERE DE KALMANIZ SİZİ KAZANÇLI ÇIKARACAKTIR. KOZ SAYINIZ 8 İSE SEVİYENİZ 2, 9 İSE 3, 10 İSE 4 OLMALIDIR. BU DEKLEREYİ MUTLAKA YAPACAĞINIZ ANLAMINA GELMEZ . ANCAK ; KAYBINIZ RAKİBİN OYNAYARAK KAZANACAĞINDAN DAHA AZ OLACAKTIR.

(2) RAKİPLERİ TOPLAM KOZLARININ SEVİYESİNDE OYNATMAMAYA ÇALIŞINIZ :

GENELLİKLE PART SKOR SEVİYEDE HER İKİ TARAFTA 8'ER KOZ YADA LÖVE BULUNMAKTADIR. BURADA "2" SEVİYESİNDE KALINACAK BİR DEKLEREYİ RAKİBE OYNATMAMAK İÇİN BAZI METODLAR VARDIR.

(A) KARIŞIK 2NT : RAKİBİN 8 KOZ/LÖVESİ OLDUĞU ANLAŞILDIĞINDA KONVANSİYONEL OLARAK TAKE OUT DBL. ATAN ORTAĞINA BELİRLİ BİR UZUN RENGİ OLMAYAN CEVAPÇININ 2NT. SÖYLEMESİDİR. BU OYNAMAK İÇİN DEĞİL, KARARIN DBL. ATAN ORTAK TARAFINDAN VERİLMESİNİ İSTEMEKTİR.

(B) OBAR BİDS : İKİ TARAFINDA GÜCÜNÜN YAKLAŞIK AYNI OLDUĞU DURUMLARDA DBL.LU 2 BATARI GÖZE ALARAK RAKİBİN ZON YAPMA İHTİMALİNİ ÖNLEMELİK İÇİN YAPILIR. ALEYHTE ZON HARİÇ HER DURUMDA YAPILIR. KISACA RAKİBİN OYNAYARAK 420 VEYA 620 PUAN ALMASINA KAŞILIK 2 BATARAK 300 VEYA 500 PUAN VERMEKTİR.

(C) GOOD BAD 2NT. : "3" SEVİYESİNE ÇIKAMAMAKTA , ANCAK; RAKİBEDE "2" SEVİYESİNDE OYNATMAMA İÇİN YAPILAN UYGULAMA METODUDUR.

*** KONUŞMAK İSTEMESİNE RAĞMEN İYİ-KÖTÜ BİR ELLE "3" SEVİYESİNE ÇIKAMADIĞINI İFADE EDER.**

*** YARIŞSAL EL İLE KUVVETLİ ELİ BİRBİRİNDEN AYIRIR.**

*** RAKİPLERİ KENDİ KOZ SEVİYELERİNDE OYNATMAMAK AMAÇLANIR.**

* UYGULAYABİLMEK İÇİN AÇICIYA CEVAPÇININ CEVAP VERMİŞ OLMASI ŞARTTIR.

* BU 2NT. YA ORTAK 3C RÖLE CEVABI VERİR. MÜDAHALECİ İKİNCİ RENGİ SİNEKSE PAS GEÇER YA DA KENDİ RENGİNİ SÖYLER.

* ŞU İSTİSNAİ DURUMLARDA KULLANILMAZ :

+ 2NT. NUN KESİNLİKLE UNUSAL OLMASI.

+ TARAFLARDAN BİRİNİN NT. AÇMASI.

+ RAKİPLERİN KUVVETLİ 1C AÇMALARI,

+ RAKİPLERİN BİRİNİN CEZA KONTURU ATMASI.

+ ORTAKLIĞIN KOZ FİTİNİN OLDUĞUNUN ANLAŞILMASI.

+ ORTAKLIĞIN ZON FORSİNG HALE GELMESİ.

(D) SÜPER UNUSAL 2 NT. : BİR OYUNCUNUN OYUN AÇMASI ORTAĞININ BASİT DESTEĞİNDEN HEMEN SONRAKİ OYUNCUNUN 2NT. SÖYLEMESİDİR. KALAN ÜÇ RENKTEN İKİSİNİN ENAZ 5-5 OLDUĞU ANLAMINDADIR.

AÇIKLAMA : ZAYIF OYUN AÇIŞLARI OLAN 2,3,4 VE 5 SEVİYESİ AÇIŞLARA DA TOPLAM LÖVE KURALI UYGULANABİLİR. SEVİYE YÜKSEK OLDUĞUNDAN ANLAŞABİLİNİR ORTAKLAR OLUNMALIDIR.

C. KURALIN AYARLANMASI :

TOPLAM LÖVE KURALI HİÇ ŞAŞMAZ MI ? BU SORUNUN CEVABI EN FAZLA YARIM LÖVELİK SAPMALAR YAŞANABİLİR. BU YARIM LÖVEYİ DE DİKKATE ALMAK GEREKİR. BUNA DA KURALIN AYARLANMASI DENİR. BU AYARLAR NEGATİF VEYA POZİTİF OLABİLMEKTEDİR.

(1) NEGATİF AYARLAMAYA NEDEN OLAN FAKTÖRLER:

* RAKİPLERİN KOZ RENGİNDEN DV9, V108 VE D108 GİBİ KÜÇÜK ONÖRLERİN OLMASI.

* OYNAYACAK TARAFIN KOZ RENGİNİN ZAYIF OLMASI.

* ORTAKLIKTA FİT OLMAMASI.

* ELLERİN KARŞILIKLI DENGELİ OLMASI.

(2) POZİTİF AYARLAMAYA NEDEN OLAN FAKTÖRLER :

* RAKİPLERİN KOZ RENGİNDEN İŞE YARAMAYAN PUANLARIN OLMAMASI, YANİ O RENGİN KISA OLMASI.

* OYNAYACAK TARAF İÇİN KOZ RENGİNİN KALİTELİ OLMASI.

* İYİ BİR KOZ FİTİNİN OLMASI.

* ORTAĞIN YAN RENKLERİNDE ONÖR VEYA UZUNLUĞUN OLMASI.

* ELLERİN DENGESİZ OLMASI.

UNUTMAYINIZ :

* BAZI ELLERDE KOZ VEYA LÖVE SAYINIZI TAM BİLEMEZSİNİZ. BU DURUMDA BİLE HİÇ BİLMEYENE GÖRE AVANTAJLISINIZ.

* HER İKİ TARAFTADA 11'ER KOZ OLAN 22 TOPLAM LÖELİK ELLER NADİR ÇIKMAKLA BİRLİKTE BU GİBİ ELLERDE SİSTEM İŞLEMEDİR.

* GEREKLİ ELLERDE SİSTEMİ AYARLAMAYI UNUTMAYIN.

* KURALI RAKİBİN HATA YAPACAĞI VARSAYIMI İLE UYGULAMAYIN. EN İYİ UYGULAMA İLE KARŞILAŞACAĞINIZI DÜŞÜNÜN.

* HATALARIN ÇOĞU DEFANSTA YAPILMAKTADIR. ŞÜPHEYE DÜŞERSENİZ ÜSTE KONUŞUN.

* KOZ SAYISI SEVİYESİNDE OYNAMAK GENELLİKLE KAZANDIRIR.

* **SİZDE 9 KARTLI BİR KOZ FİTİ VARSA RAKİNİZDE DE ENAZ 8 KARTLI BİR KOZ FİTİ VARDIR.**

* **%25 İLE EN ÇOK RASTLANAN DURUM 8-8 KARŞILIKLI KOZ FİTİNİN OLDUĞUDUR.**

* **RAKİPTE 8 KARTLI KOZ FİTİ VARKEN SİZDE 8 VE DAHA FAZLA KOZ FİTİ OLMA OLASILIĞI % 87'DİR.**

* **TOPLAM LÖVE KURALINDAN YARARLANINIZ.**

2. KONTRLAR :

KONTRLAR BRİÇ'İN VAZGEÇİLMEZ TEMEL TAŞLARIDIR. BİRÇOK ÇEŞİDİ VE KULLANILIŞ SEBEBİ VARDIR. BUNLARDAN ; TAKE OUT KONTR, NEGATİF KONTR, UYANDIRMA KONTURU VE RESPONSİVE KONTRLAR ŞİMDİYE KADAR Kİ BÖLÜMLERDE ANLATILDI. BU BÖLÜMDE İSE AŞAĞIDAKİ KONTR ÇEŞİTLERİNİ GÖRECEĞİZ.

A. CEZA KONTURU :

RAKİBİ CEZALANDIRMAK İÇİN ATILAN KONTRDUR. BAŞKA ANLAMA GELMEYECEĞİ AÇIK OLMALIDIR. KISACA NATURELDİR.

* **BAŞLICA İKİ ŞARTA BAĞLIDIR.**

+ **RAKİPLER KOZDA ANLAŞMIŞTIR.**

+ **ORTAKLARIN GÜCÜ BELLİ OLMUŞTUR.**

* **ORTAKLARDAN BİRİ PREMTİVE(NATUREL OLMAYAN- KONVANSİYONEL) KONUŞMUŞ İSE DİĞERİNİN KONTRU CEZADIR. ZİRA PREEMTİVE KONUŞAN ORTAĞININ FORSİNG BİR KONUŞMASI OLMAZSA BİR DAHA KONUŞMAZ.**

* **EĞER ORTAKLARDAN BİRİ BİR KONVANSİYONEL KONUŞMAYA ATAK GÖSTERMEK İÇİN DBL. ATMIŞSA, SONRADAN DBL. ATAN DİĞER ORTAĞIN DBL. U CEZADIR.**

* **BİR KONVANSİYONEL KONUŞMAYA ATILAN DBL. ATAK GÖSTERMENİN YANINDA AYNI ZAMANDA CEZADIR.**

- * **BİR RENK AÇIŞINA ÖNCE PAS GEÇİP, SONRA DBL. ATMAK CEZADIR.**
- * **ZON İLANINDAN SONRA RAKİBİN ÜSTE KONUŞMASINA ATILAN DBL. CEZADIR.**
- * **2/1 GF. KONUŞMA ÜZERİNE RAKİBİN KONUŞMASINA ATILAN DBL. CEZADIR.**
- * **ORTAKLARDAN BİRİNİN CEZA DBL. ATMASINDAN SONRA ATILAN DBL. LAR CEZADIR.**
- * **AÇIŞA 1NT. MÜDAHALESİNE CEVAPÇI TARAFINDAN ATILAN DBL. CEZADIR.**
- * **ZON SEVİYESİNDEKİ MİNÖR AÇIŞLARINA ATILAN DBL. CEZADIR.**
- * **AÇICIYA TAKE OUT DBL. İLE MÜDAHALEYE CEVAPÇI BAŞKA RENKLE CEVAP VERİRSE YÜKSELTENİN DBL.U CEZADIR.**
- * **SANZATU KONUŞMALARINA KONTR :**
 - + **SANZATU KONUŞMALARINA ATILAN DBL. CEZADIR. SADECE DONT KULLANANLAR İÇİN DEĞİLDİR. ZİRA TEK RENKLİ BİR EL İFADE ETMEKTEDİR.**
 - + **ÇOK DENGELİ NT. AÇABİLECEK ÖZELLİKTEKİ ELLERLE DBL. ATILMAMALIDIR. LÖVE ÜRETMEK ESASDIR.**
 - + **UZUN VE KALİTELİ BİR RENK İLE DİĞER RENKLERDEN DURDURUCU OLAN ELLERLE DBL. ATILMALIDIR.**
 - + **DBL. ATANIN ORTAĞI ÇOK ZAYIF VE UZUN BİR RENGİ OLMADAN DBL.U KALDIRMAMALIDIR.**
- * **UYANDIRMA NT. LARINA ATILAN DBL. CEZADIR.**
- * **RAKİBİN TAKE OUT DBL.UNA YÜKSELTENİN DBL.U CEZADIR.**

B. YARIŞSAL KONTR :

1 MAJÖR AÇIŞINA CEVAPÇININ “2” SEVİYESİNDE DESTEK VERMESİ ÜZERİNE; RAKİBİN MÜDAHALESİ NEDENİYLE DAVET KONUŞMALARINA YER KALMADIĞI HALLERDE DAVET VE DURDURUCU SORMA ANLAMINDA ATILAN DBL.LARDIR.

TRIAL BİD YERİNE GEÇMEKTEDİR. TRIAL BİD'DE; MAJÖR AÇIŞINA “2” SEVİYESİNDE DESTEK VEREN ORTAĞA 3 PİK' İN ALTINDA BAŞKA BİR RENKTEN DURDURUCU SORMAYA TRIAL BİD DENİLDİĞİNİ HATIRLAYALIM.

RAKİPLERİN YARIŞMAYA GİREREK “3 “ SEVİYESİNDEKİ RENK KONUŞMALARI BİZE “3” SEVİYESİNDE RENGİMİZDEN BAŞKA BİR RENK SÖYLEME İMKANI VERMİYORSA ATILAN KONTR'DUR. EĞER BAŞKA RENK SÖYLEME İMKANI VARKEN DBL. ATILMIŞSA CEZADIR.

YARIŞSAL DBL. ATAN OYUNCUNUN ORTAĞI OLAN CEVAPÇI DAVETİ KABUL EDECEK ELİ VARSA ZON SÖYLER, YOKSA KOZU “3” SEVİYESİNDE SÖYLER. DAVETİ KABUL EDECEK EL YOK VE DURDURUCUSU VARSA 3 NT. SÖYLER.

C. KOOPERATİF KONTR :

YARIŞSAL KONUŞMALAR ESNASINDA BAŞKA KONUŞMA YAPMA OLANAĞI VARKEN YAPMAYIP DBL. ATAN OYUNCUNUN ORTAĞINDAN YARDIM İSTEMESİDİR.

RAKİBİ KONTURLU BATIRABİLECEĞİMİZİ DÜŞÜNÜYORSAN CEZAYA ÇEVİR VEYA ZON GÖRÜYORSAN SÖYLE BİZ OYNAYALIM ANLAMINDADIR.

D. ATAK GÖSTEREN KONTR :

ORTAĞA ATAK İÇİN YÖN GÖSTEREN BİR DBL. DUR. BİR NEVİ CEZA KONTURUDUR.

* GENELLİKLE DBL. ATILAN RENGİ RAKİPLER OYNAMAZ. ANCAK; OYNAYABİLECEĞİ DE DİKKATE ALINMALIDIR.

* ÇOĞUNLUKLA KONVANSİYONEL KONUŞMALARA KARŞI ATILIR.

* DEFANS YAPMAK İÇİN ÇOK ÖNEMLİ BİR ANAHTARDIR. ÇOĞU OYUNLAR DOĞRU ATAKLA BATIRILABİLİR.

- * ORTAĞIN ATAK YAPACAK DURUMDA OLMASI GEREKİR. ORTAĞA ATAK İÇİN YARDIM AMAÇLIDIR.
- * KONTR ATILAN RENK , ATAN OYUNCUDAN ÖNCEKİ OYUNCUDA OLMALIDIR.
- * KONTR ATILAN RENK ATANDA KALİTELİ VE UZUN OLMALIDIR. ŞİLEM HARİÇ ARV. VE 1097643 GİBİ OLMAMALIDIR.
- * OYUN SEVİYESİ YÜKSELDİKÇE KONTR RENGİ KISALABİLİR.
- * KONVANSİYONEL BİR KONUŞMAYA ATILAN DBL. ATAK İÇİNDİR.
- * ŞİLEME GİDEN RAKİPLERİN YAPTIĞI CUE-BİD'LERE ATILAN KONTR ATAK İÇİNDİR.
- * RKCB. VEYA GERBER AS SORUSUNDA VERİLEN CEVAPLARA ATILAN DBL. ATAK İÇİNDİR.
- * HER İKİ TARAFTA RENK GÖSTERMEDEN ULAŞILAN 3NT. YA ATILAN DBL. ATAK İÇİNDİR.
- * RENK KONUŞARAK 3NT. OYNAYACAK RAKİPLERE DİĞER ORTAKLARIN RENK KONUŞMADIĞI DURUMDA ATILAN DBL. YERİN RENGİNE ATAK GÖSTERİR.
- * RAKİPLER RENK KONUŞARAK 3 NT. OYNAYACAKKEN DİĞER ORTAKLARDAN ATAK YAPACAK OYUNCU BİR SEVİYESİNDE KONUŞSA DA BDL. O RENK İÇİN DEĞİL, YİNE YERİN RENGİNE DİR.
- * AYNI ŞEKİLDE KARŞI KONUŞMA "2" SEVİYESİNDE İSE O RENKTEN ATAK GÖSTERMEK İÇİNDİR.
- * TÜM OYUNCULAR RENK KONUŞARAK RAKİP 3NT. OYNAYACAK İSE ATILAN KONTR , DİĞER ORTAĞIN RENGİNDEN ATAK İSTER.

E. LIGHTNER KONTR :

RENK ŞİLEMİNE KARŞI ATAK YÖNLENDİRİCİ OLARAK KULLANILAN KONTRDUR. ATAK YAPACAK OLANIN ORTAĞI TARAFINDAN ATILIR. NORMAL BİR ATAK İSTEMİYORDUR. EĞER RAKİP NT. KONTRATINA ULAŞMIŞSA ATILAN KONTR YERİN RENGİNİN ATAK EDİLMESİNİ İSTER. BİR RENK ŞİLEMİNE KONTR ATILMIŞ İSE; ATAK YAPAN OYUNCU :

* KOZ ATAK ETMEMELİDİR.

* VARSA BİLE KENDİ VEYA ORTAĞININ RENGİNİ ATAK ETMEMELİDİR.

* RAKİBİN KONUŞMADIĞI RENK ATAK EDİLMELİDİR.

* ATAK EDİLMEYECEKLERDEN ATAK EDİLECEK RENK BULUNMALIDIR.

* MUHTEMELEN ORTAĞIN BİR ŞİKANI VEYA RAKİP RENKTEN BİR ALICISI VARDIR.

F. DESTEK KONTURU VEYA SÜRKONTURU :

CEVAPÇININ BİR MAJÖR KONUŞMASINA RAKİBİN ÜSTE RENK OKUMASI ÜZERİNE AÇICI TARAFINDAN ATILAN KONTR'DUR. DESTEK SÜRKONTURU İSE RAKİBİN RENK YERİNE DBL. İLE ÜSTE KONUŞMASI ÜZERİNE AÇICI TARAFINDAN ATILAN RDBL.DUR.

* ORTAĞIN RENGİNE 3 KARTLI DESTEK GÖSTERİR. 4 KARTLI OLURSA DİREKT DESTEK VERİLİR.

* AÇICININ PAS GEÇMESİ, CEVAPÇININ RENGİNDEN EN FAZLA 2 KARTI OLDUĞU ANLAMINADIR.

* "2" SEVİYESİNE KADAR GEÇERLİDİR. ORTAK CEVAP VERDİĞİNDE "3" SEVİYESİNE ÇIKMAK ZORUNDA KALİYORSA DESTEK DEĞİL CEZA KONTURU OLUR.

* DESTEK DBL. VE RDBL. UNDA SONRAKİ KONTR'LAR CEZADIR.

AÇICININ DESTEK KONTR VEYA SÜRKONTURUNA CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

* CEVAPÇININ RENGİ 5+ KARTLI İSE RENGİNİ ;

+ MİNİMUM ELLE BASİTÇE SÖYLER.

+ DAVET BÖLGESİNDE İSE SIÇRAYARAK SÖYLER. ZON FORSİNGDİR.

+ ZON ELİ İLE RAKİP RENGİ CUE-BİD EDER. ZON FORSİNGDİR.

* CEVAPÇININ RENGİ 5'Lİ DEĞİLSE;

+ MİNİMUM ELLE AÇICININ RENGİNİ BASİTÇE SÖYLER. OYNAMAK İÇİNDİR.

+ TUTUŞU VARSA AÇICININ RENGİNİ UYGUN SEVİYEDE SÖYLER.

+ RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA UYGUN SEVİYEDE NT. SÖYLER.

+ YENİ RENK SÖYLEMESİ BİR TUR İÇİN FORSİNGDİR.

3. SÜRKONTR'LAR:

AZ KULLANILSA DA YARIŞSAL KONUŞMALARIN ÖNEMLİ BİR ARACIDIR. BAŞKA BİR ORTAKLIK ANTLAŞMASI YOKSA 5 AYRI ANLAMI VARDIR.

* 4 VE ÜZERİ OYUN AÇIŞINA ATILAN DBL.A CEVAPÇININ ATTIĞI RDBL. CEZADIR. OYNAMAK İÇİNDİR.

* KONVANSİYONEL BİR AÇIŞA VERİLEN CEVABA ATILAN RAKİBİN CEZA DBL.U ÜZERİNE RDBL. CEZADIR. OYNAMAK İÇİNDİR.

* 1 RENK AÇIŞINA RAKİBİN TAKE OUT DBL. UNA CEVAPÇININ RDBL.U 10+ OP. GÖSTERİR.

* 1 RENK AÇIŞINA ATILAN DBL.A CEVAPÇI VE YÜKSELTENİN PAS GEÇMESİ HALİNDE AÇICININ RDBL. ATMASI S.O.S. (İMDAT) RDBL.UDUR. O RENGİ OYNAMAK İSRTEMEDİĞİNİ VE ORTAĞINDAN YARDIM İSTEDİĞİNİ İFADE EDER. CEVAPÇI EN İYİ RENGİNİ SÖYLEMEK ZORUNDADIR.

* 1 OYUN AÇIŞINDAN SONRA İKİ OYUNCUNUN PAS GEÇMESİ ÜZERİNE, UYANDIRMA POZİSYONUNDAKİ TARAFINDAN DBL. ATILMASI ÜZERİNE AÇICI PAS GEÇMİŞ VE UYANDIRANIN ORTAĞIDA UYMUŞSA CEVAPÇININ RDBL. U S.O.S. İFADE EDER. KONUŞULMAMIŞ ENAZ İKİ UZUN RENGİ VARDIR. AÇIŞ RENGİNİ OYNAMAK İSTEMEMEKTEDİR.

S.O.S. SÜKONTURU :

DÜŞÜK SEVİYELERDE KONTR ATAN RAKİPLERE KARŞI ÇIKMA OLASILIĞI AZ OLAN KONTRATI OYNAMAK YERİNE DAHA AZ TEHLİKELİ BİR KONTRAT İÇİN ORTAKTAN YARDIM İSTEMEKTEDİR. RDBL. ATANIN ORTAĞI EN UZUN RENGİNİ SÖYLEMEK ZORUNDADIR.

İKİ HUSUSA DİKKAT EDİLMELİDİR.

*** YAPILABİLECEK BİR KONTRATA RDBL. ATARAK RAKİBE KURTULMA FIRSATI VERİLMEMELİDİR.**

*** İMDAT İSTENEN ORTAK RDBL.U KALDIRMAYARAK KONTRATIN YAPILACAĞINA GÜVENİYORSA OYNATABİLİR.**

4. CUE-BİD'LER :

ÇOK ÖNEMLİ VE İYİ KULLANILMASI HALİNDE FAYDA SAĞLAYAN BİR ARAÇDIR. ANCAK; ORTAKLAR ANLAŞAMAZLARSA FELAKET OLUR. FORSİNG BİR KONUŞMA OLUP, İKİ TEMEL ŞEKLİ VARDIR.

*** RAKİBİN RENGİ HERHANGİ BİR SEVİYEDE OKUNUR.**

*** BİR KOZDA ANLAŞILMIŞSA DAHA ÜST SEVİYEDE SÖYLEMEK KONTROL İÇİNDİR.**

CUE-BİD'LERİN KULLANILMASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR :

*** 3NT. VEYA MAJÖR ZONU İLE ŞİLEM/G.ŞİLEM İÇİN YAPILIR.**

*** ÖNCE KOZDA ANLAŞILMIŞ VE ZON GARANTİ OLMALIDIR.**

*** ZONU RİSKE ETMİYORSA YAPILMALIDIR.**

*** İLK TUR CUE-BİD 1 TUR KONTROL İÇİNDİR. ŞİLEME GİDEN ELLERDE ANTLAŞMAYA BAĞLI OLARAK 2. TURDA DA KONTROL AMAÇLI KULLANILABİLİR.**

*** CUE-BİD'İ BAŞLATAN OYUNCU KAPTANLIĞI ÜSTLENİR.**

CUE-BİD'LER KONUSUNDA İLKE ANTLAŞMALARI :

BÜTÜN SEKANSLARI ORTAKLA KONUŞMAK İMKANSIZ OLABİLİR. ANCAK; BAZI İLKE ANTLAŞMASI İLE BAZI ZOR SEKANSLARIN AYNI ŞEKİLDE DEĞERLENDİRİLMESİNİ KOLAYLAŞTIRABİLİRİZ. BU AMAÇLA:

* DAHA ÖNCE ORTAKLARDAN BİRİ MAJÖR RENK SÖYLEMİŞSE O RENKTEN ZON SÖYLEMEK OYNAMAK İÇİNDİR.

* 4 VE YUKARSI SEVİYEDE ANLAMI AÇIKÇA BELLİ OLMAYAN YENİ BİR RENK SÖYLEMEK CUE-BİD'DİR.

* RAKİP OYUN AÇIŞINA OVERCALL YAPTIĞIMIZDA RAKİPLERDEN BİRİ NEGATİF DBL. ATMIŞSA ;

+ RDBL: ORTAĞIN RENGİNE DESTEĞİ OLMAYAN KUVVETLİ EL GÖSTERİR. 10+OP. VARDIR.

+ RAKİP RENGİ EN UCUZ SEVİYEDE DEKLERE ETMEK CUE-BİD OLUP; KOZA DESTEK VE FORSİNGDİR.

* İKİ RENK KONUŞAN RAKİPLERİN RENKLERİNDEN BİRİNİ ORTAĞI PAS GEÇEN OYUNCUNUN DEKLERE ETMESİ NATURELDİR. ORTAĞI KONUŞMUŞSA SADECE CEVAPÇININ RENGİNİ DEKLERE ETMESİ NATURELDİR.

5. 3 NT. ARAŞTIRMASI KONUŞMALARI :

SANZATU ZONU İLAN ETMEDEN ÇOK İYİ DEĞERLENDİRME YAPILARAK ŞU HUSUSLARA DİKKAT ETMELİDİR.

* TEK VEYA ŞİKAN İLE NT. SÖYLENMEMELİDİR.

* İYİ BİR NT. KONTRATI İÇİN DURDURUCUNUN YANINDA LÖVE ÜRETEBİLECEK DAĞILIMIN OLMASI GEREKİR.

* İYİ ARA KARTLARI VE 2 KESERİ OLAN ELLER İLE NT. OYNANMALIDIR. KUVVETLİ KONTROLLERİ OLAN ELLERLE KOZ KONTRATI OYNAMAK DAHA İYİDİR.

* NT. AÇANIN ORTAĞI 4333 GİBİ ELLE STAYMAN YAPMAMALIDIR.

DEKLERASYONDA ÖNCELİK MAJÖR ZONDADIR. YOKSA NT. KONTRATI ARAŞTIRILIR. NT. İÇİN HER RENKTEN DURDURUCU GEREKLİDİR. DURDURUCU ARAŞTIRIRKEN RAKİPLERİN SÖYLEYİP SÖYLEMEDİĞİNE BAKMAKSİZİN ORTAKLAR :

* **HİÇ KONUŞMADIKLARI TEK RENK VARSA ONU SÖYLEYEREK, ORTAĞINA BU RENGİ DURDURUYORSAN NT. SÖYLEMESİNİ İSTER.**

* **HİÇ KONUŞULMAYAN İKİ RENK VARSA , SÖYLENEN RENKTEN DURDURUCU OLDUĞU, DİĞER RENKTEN DURDURUCU VARSA NT. SÖYLEMESİNİ İSTER.**

DURDURUCU OLMASI İÇİN GEREKLİ ŞARTLAR:

A : YANINDA Kİ KART SAYISI ÖNEMLİ DEĞİLDİR.

RX : RUA ENAZ İKİLİ OLMALIDIR.

DXX : DAM ENAZ 3'LÜ OLMALIDIR.

VXXX : VALE ENAZ 4'LÜ OLMALIDIR.

* **TÜM RENKLERDEN DURDURUCU OLDUĞUNDAN EMİN OLUNDUKTAN SONRA NT. SEVİYE UYGUNSA ZON OLARAK SÖYLENİR. BİR VEYA DAHA FAZLASINDAN DURDURUCU YOKSA NT. OYNANMAZ. PART SKORDA KALINIR VEYA SEVİYE UYGUNSA KOZDAN ZON SÖYLENİR.**

* **ÜÇ RENK KONUŞULMUŞ OLSA BİLE ORTAKLARDAN BİRİNİN NEGATİF KONTR İLE BİR RENK VAAD ETMİŞSE RAKİBİN RENGİNİ CUE-BİD ETMEK O RENKTEN DURDURUCU SORAR.**

* **RAKİPLER İKİ RENK KONUŞMUŞ İSE O RENKLERDEN BİRİNİ CUE-BİD ETMEK O RENGİN DURDURULDUĞUNU BELİRTEREK, DİĞER RENKTEN DURDURUCU SORAR.**

* **RAKİPLERİN KONUŞMALARI NEDENİYLE 3 NT. İÇİN CUE-BİD'E YER KALMAMIŞSA RAKİP RENGİNE DBL. ATMAK O RENGİN DURDURULDUĞUNU BİLDİRİR, DİĞER RENKLERDEN DURDURUCU SORAR.**

6. FORSİNG PAS :

BİR DEKLERASYONDA KONUŞMALAR DEVAM EDERKEN RAKİPLERDEN BİRİNİN KONUŞMASI ORTAKLIĞIN ALEYHİNDE OLMASI HALİNDE BİLEREK PAS GEÇEREK 4. POZİSYONDAKİ ORTAĞINA KONUŞMA ŞANSI VERMEK AMACIYLA PAS GEÇMEKTİR.

AMAÇ; RAKİPLERİN İKİSİNİNDE KONUŞMASINI SAĞLAYARAK GÜÇLERİNİ ÖĞRENMEK VE UYGUN SEVİYEDE KONUŞMA YAPARAK YA KONTRATI KAZANMAK YA DA RAKİBİ BATMAYA ZORLAMAKTIR.

AŞAĞIDAKİ KOŞULLARDA GEÇERLİDİR :

- * ZON FORSİNG DURUM VARKEN RAKİPLER BARAJ YAPMIŞTIR.
- * ORTAK SORU SORMUŞ RAKİP ARAYA GİRMİŞTİR.
- * ZONA GİDEN BİR KONUŞMA YAPILMIŞTIR.
- * ALEYHTE ZON VARKEN RAKİPLER "5" SEVİYESİNDE BARAJ YAPMIŞTIR.
- * ZON DAVETİ KONUŞMASINDAN SONRA RAKİP ARAYA GİRMİŞTİR.

RAKİPLERİN BARAJ YAPTIĞINI GÖSTEREN KONUŞMALARI :

- * ZONDA İKEN ZON SÖYLENMESİ ÜZERİNE KONUŞMUŞLARDIR.
- * ZONSUZKEN ZON FORSİNG KONUŞMA HALİNDE ZON SÖYLENMESİ ÜZERİNE KONUŞMUŞLARDIR.
- * PREEMTİVE (NATUREL OLMAYAN- ALDATICI) YAPMIŞLARDIR.

FORSİNG PAS YAPACAK OYUNCUNUN OLASI KONUŞMALARI VE ANLAMLARI :

- * PAS : RAKİBİ YA KONTURLU OYUN TALEM YADA RENGİMİZİ BİZ OYNAYALIM. KARARI SANA BIRAKIYORUM.
- * DBL. : BİR ÜST SEVİYEDE KONUŞMAK İSTEMİYORUM. RAKİBİ CEZALANDIRALIM.
- * YENİ RENK : ŞİLEM İLGİSİ GÖSTERİR. RAKİP OYNARSA DA ATAK GÖSTERİR.
- * RENK TEKRARI : YARIŞSAL. DEFANS GÜCÜ YOK.

7. MİSFİT :

ORTAKLARIN HER İKİSİNDE DE İKİŞER UZUN RENK VAR VE HİÇBİR RENKTEN FİT YOKKEN ANLAŞAMAYARAK HATALI DEKLERE YAPMALARIDIR.

MİSFİT İÇİN UYARILAR :

- * YETRLİ PUAN YOKSA EN TEHLİKELİ KONTRAD NT. DUR.**
- * ALLERİN İYİ ANALİZİNİ YAPARAK UYGUN YERDE DURULMALIDIR.**
- * EN İYİ KARAR FARK EDER ETMEZ DURULMALIDIR. ZARAR OLSADA BİLE DEVAMINDA FELAKETTEN KURTULMUŞ OLUNUR.**
- * İKİ RENKLİ MİSFİT OYNAYAN İÇİN DAHA TEHLİKELİDİR.**
- * KUŞKULANIYORSANIZ MÜMKÜNSE ELİ RAKİPLERE OYNATINIZ.**
- * RAKİP RENKLERDEN UZUNLUK MİSFİT İŞARETİDİR. RAKİPLER KONUŞURKEN ARAYA GİRMEYELİDİR.**
- * BİR EL BİR TARAF İÇİN MİSFİT İSE GENELLİKLE DİĞER TARAF İÇİNDE MİSFİTTİR.**