

## AÇICI VE CEVAPÇININ DİKKAT ETMESİ GEREKEN PRENSİPLER

KAĞITLARINI AÇAN HER OYUNCU ELİNİ DÜZENLEDİKTEN SONRA **OYUN AÇABİLİYOR MU** VEYA ORTAĞI OYUN AÇARSA **NE CEVAP VERECEK** DEĞERLENDİRMESİNİ MUTLAKA ÇOK DİKKATLİ YAPMALIDIR. HATALI İLK KONUŞMALAR DAN SONRA DOĞRUYU BULMAK ÇOK ZORDUR. BURDA **EN ÖNEMLİ HUSUS** ELİN **REVERS** DEĞERİ OLUP OLMADIĞIDIR.

**REVERS** : BİR SEVİYESİNDE RENK İLE OYUN AÇAN BİR OYUNCUNUN İKİNCİ KONUŞMASINDA;

- AÇIŞ YAPTIĞI RENKTEN **DAHA PAHALI** BİR RENGİ İKİ SEVİYESİNDE SÖYLEMESİ,
- **2 SANZATU** SÖYLEMESİ,
- RENGİNİ BİR ATLAYARAK ÜÇ SEVİYESİNDE SÖYLEMESİ,
- İLK AÇIŞI MAJÖR İSE İKİNCİ KONUŞMASINDA BİR ATLAYARAK ÜÇ SEVİYESİNDE MİNÖR SÖYLEMESİ REVERSTİR. **17+ OP.** OLAN EL İLE YAPILIR.

**ÖNEMLİ NOT:** AYNI HUSUS CEVAPÇI İÇİN **13+ OP.** İLE GEÇERLİDİR. GENELLİKLE BUNA DİKKAT EDİLMEZ, BUDA HATALI KONTRATLARA GÖTÜRÜR.

### MİNÖR AÇIŞ VE CEVAPLARI :

AÇICI :      RAKİP :      CEVAPÇI :  
1C/D      PAS      ?

- **ÖNCELİK MAJÖRÜN** PRENSİBİ GEREĞİ (4)5,6+OP.VARSA 4+KARTLI MAJÖR VARSA 1 SEVİYESİNDE SÖYLENİR VE REBİDİNDE **REVERS** BİR KONUŞMA YAPILIR.
- 4+KART MAJÖR YOKSA VE 5+KART MİNÖR TUTUŞU VARSA **INVERTED MİNÖR** KONVANSİYONU UYGULANIR.
- YUKARDAKİLER YOKSA 6:9 OP. İLE 1 NT, 10:12 OP. İLE 2NT DEKLERE EDİLİR.

**13+ OP.** İLE AÇIŞ KARO İSE 2 SİNEK İLE  $\frac{1}{2}$  KONUŞMA YAPILIR. SİNEK İSE 1 KARO **RÖLE** CEVABI VERİLEREK REBİDİNDE **REVERS** YAPILIR.

### MİNÖR AÇIŞI VE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPLAR :

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :  
1C/D 1D/H/S/NT/DBL ?

- SİNEK AÇIŞINA KARO İLE MÜDAHALEYE MAJÖR CEVABI VEREBİLMEK İÇİN KART SAYISI 5+ OLMAK ZORUNDADIR.
- HER İKİ MİNÖR AÇIŞINA KÖR İLE MÜDAHALEYE PİK İLE CEVAP VEREBİLMEK İÇİNDE 5+ KART GEREKLİDİR.
- MİNÖR AÇIŞLARINA NT. İLE MÜDAHALE 16:18 OP. İLE YAPILDIĞINDAN KOZ TUTUŞU VARSA (INVERTED MİNÖR) CEVABI VERİLEBİLİR. DİĞER RENK CEVAPLARI ½ OLACAĞI VE 13+ OP. GEREKTİRDİĞİNDEN MÜMKÜN DEĞİLDİR.
- MİNÖR AÇIŞINA KARO VEYA MAJÖR MÜDAHALESİNE 1 NT. CEVABI MÜDAHALE RENGİNDEN DURDURUCU İSTER VE 6:10 OP. GEREKTİRİR.
- MİNÖR AÇIŞLARINA 2 SEVİYESİ OVERCAL'A 2NT DİYEBİLMEK İÇİN MÜDAHALE RENGİNDEN DURDURUCU VE 11,12 OP. İSTER.
- MİNÖR AÇIŞLARINA 3 SEVİYESİ OVERCAL'A 3NT DİYEBİLMEK İÇİN MÜDAHALE RENGİNDEN VE KONUŞULMAYAN RENKLERDEN İKİŞER DURDURUCU VE 13+ OP. İSTER.

### MAJÖR AÇIŞ VE CEVAPLARI :

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :  
1H/S PAS ?

- İLK ÖNCELİK TUTUŞ VAR MI YOK MU? BAKILIR.
- BASİT TUTUŞ VARSA (3 KART TUTUŞ VE 8,9,10 OP) MUTLAKA 2 SEVİYESİNDE GÖSTERİLİR.
- 4+ KARTLI TUTUŞLARDA BERGEN (KÜÇÜK-BÜYÜK), TERS MAJÖR, JACOBY 2 NT. SPLİNTER 3 NT. KONVANSİYONLARI UYGULANIR.
- YUKARDAKİ DEĞERLER YOKSA 5:12 OP İLE FORSİNG 1NT. KONVANSİYONU UYGULANIR.
- YİNE YUKARDAKİLER YOKSA VE 13+ OP. VARSA ½ KONVANSİYONU UYGULANIR.

**ÖNEMLİ NOT** : EĞER ORTAKLAR BERGEN VE TERS MAJÖR KONVANSİYONLARINI UYGULAMIYORLARSA BUNLARI F1NT. KONVANSİYONUNA DAHİL EDEBİLİRLER. AYNI ŞEKİLDE J2NT VE SPLİNTER 3NT. YERİNE DE ½ KONVANSİYONUNU KULLANABİLİRLER. ANCAK; HER KONVANSİYON KISA VE NET BİLGİ VERDİĞİNDEN KULLANILMASI FAYDALIDIR.

### MAJÖR AÇIŞI VE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPLAR :

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :  
1H/S DBL/1S/NT,2C/D/H/S/NT, 3C/D/DİĞER MAJÖR ?

- DBL.MÜDAHALESİ GENELLİKLE NATUREL OLMADIĞI VE YUKARIDA BELİRTİLEN KONVANSİYONLARI ETKİLEMEDİĞİNDEN BU KONVANSİYONLAR AYNEN UYGULANABİLİR.
- MİNÖR RENK VE DİĞER MAJÖR İLE 2 SEVİYESİ MÜDAHALELER NORMAL AÇIŞ PUANI İLE YAPILDIĞINDAN CEVAPÇI KONVANSİYON UYGULAYAMAZ. KONUŞMALARI NATURELDİR.
- RENGE CUE BİD VEYA 2NT. İLE MÜDAHALE KONVANSİYONEL OLMASI NEDENİYLE İFADE ETTİĞİ ANLAM DİKKATE ALINARAK CEVAP VERİLİR.
- 3 SEVİYESİ OVERCAL'LAR ZAYIF AÇIŞ ŞARTLARI İÇERDİĞİNDEN ONA GÖRE CEVAP VERİLİR.

### 1 SANZATU AÇIŞ VE CEVAPLARI :

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :  
1NT PAS ?

SANZATU AÇIŞININ DENGELİ DAĞILIM, İÇİNDE 5 KARTLI MAJÖR OLMAYAN 15:17 OP. İLE YAPILDIĞI DİKKATE ALINARAK STAYMAN VE TRANSFER KONVANSİYONLARI UYGULANIR.

- STAYMAN YAPABİLMEK İÇİN EN AZ BİR MAJÖR RENK 4 KARTLI VE 8+OP. GEREKLİDİR.
- STAYMAN'A 2 KARO CEVABI ÜZERİNE 5,4 MAJÖR İLE SMOLEN (DAVET VEYA FORCİNG) KONVANSİYONU UYGULANIR.
- STAYMAN'A 2 KARO CEVABI ÜZERİNE FİT BULAMAYAN CEVAPÇI 2NT SÖYLEMEK ZORUNDA KALACAĞINI UNUTMAMALIDIR. MAJÖRLERDEN DURDURUCULARI OLMASI GEREKİR.

- **MAJÖR FİTİ BULUNURSA ZON TEKLİFİ (8,9 OP), ZON İLANI (10:14OP) VEYA KC. ARAŞTIRMASI (15+OP) YAPILIR.**
- **TRANSFER** ELİNDEKİ **5+ KART MAJÖR VEYA 6+ KART MİNÖR RENGİN BİR ALT RENGİNİ SÖYLEYEREK NT AÇANA UZUN RENGİ SÖYLETMEKTİR.**
- **MAJÖR TRANSFERİ İKİ ÇEŞİTTİR. BUNLARDAN JACOBY TRANSFER “0+ OP” VE 5+ KART İLE 2 SEVİYESİNDE, TEXAS TRANSFER İSE 10+TP. VE 6+ KARTLA 4 SEVİYESİNDE YAPILIR.**
- **MİNÖR TRANSFERİ İÇİN 6+ KART GEREKLİDİR. OLDUKÇA KARIŞIK OLDUĞUNDAN ORTAKLAR ÇOK İYİ ANLAŞMALIDIR.**
- **2 PİK CEVABI MİNÖR SUİT STAYMANDA KULLANIYORSA 2NT İLE SİNEK, 3 SİNEK İLE KAROYA TRANSFER YAPILIR. ANCAK; 2NT İLE 8,9 OP VE DENGELİ EL İLE 3NT TEKLİFİ YAPILAMAZ.**
- **DİĞER BİR MİNÖR TRANSFERİ DE 2 PİK İLE SİNEĞE, 3 SİNEK İLE KAROYA YAPILIR. BU SEFERDE MİNÖR SUİT STAYMAN YAPILAMAZ.**
- **MİNÖR TRANSFERİ KONTRATI 3 SEVİYESİNE ÇIKARDIĞINDAN “0” OP İLE YAPILAMAZ. EN AZ 6+ OP. GEREKİR.**
- **TRANSFERLERDEN SONRA 0:7 OP. İLE PAS GEÇİLİR. 8,9 OP. İLE PAS GEÇİLİR YADA TEKLİF YAPILIR. 10:14 OP. İLE ZON İLAN EDİLİR. 15+ OP. İLE KC ARAŞTIRMASI YAPILIR.**

### 1 SANZATU AÇIŞI VE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPLAR :

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :

1NT **DBL/2C/2D/2H/2S/2NT** ?

- **DBL İLE MÜDAHALE EŞ DEĞER EL İFADE EDER. YANİ RAKİP AÇMASA SANZATU AÇACAK ELİ VAR ANLAMINDADIR.**
- **DİĞER KONUŞMALAR CAPPELETTİ KONVANSİYONUDUR. 2C UZUN BİR RENK, 2D 5-5 MAJÖRLER, 2H/S SÖYLENEN MAJÖR VE BİR MİNÖR 5-5 VE 2NT İSE 5-5 MİNÖRLER ANLAMINDADIR.**
- **CEVAPÇI YUKARDAKİ MÜDAHALELERE ELİNİN GÜCÜNE GÖRE NATUREL OLARAK KONUŞABİLİR.**

### ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR

- TM ZAYIF AÇIŞLAR **6:10 OP.** İLE YAPILIR.
- AÇIŞ RENGİNDE ÜÇ BYK ONR KARTTAN(**A,R,D**) EN AZ İKİSİ OLMALIDIR.
- DİĐER RENKLERDE **AS** OLMAMALIDIR. BİR RUA OLABİLİR.
- DİĐER RENKLERDE **4 KARTLI MAJR** RENK OLMAMALIDIR.

<u>AÇICI</u> :	<u>RAKİP</u> :	<u>CEVAPÇI</u> :
2 D/H/S	PAS/ MDAHALE	? ( 13TP.VEYA 15 OP. )
3 C/D/H/S	PAS/ MDAHALE	? ( 13TP.VEYA 15 OP. )
4 C/D/H/S	PAS/ MDAHALE	? ( 13TP.VEYA 15 OP. )
5 C/D	PAS/ MDAHALE	? ( 13TP.VEYA 15 OP. )

- ZAYIF OYUN AÇIŞLARININ **ORTAK ZELLİKLERİNE MUTLAKA UYULMALIDIR.**
- **ORTAĐIMIZIN BU KURALLARA UYDUĐUNA VE DOĐRU AÇIŞ YAPTIĐINA İNANACAĐIZ.**
- **RAKİBİN MDAHALESİ OLUP OLMADIĐINA DİKKAT EDİLMELİDİR. RAKİP MDAHALE İLE NE VAAD ETMEKTEDİR VEYA NEYİ AMAÇLIYOR?**
- **ZAYIF OYUN AÇAN OYUNCU ORTAĐI ZORLAMADIKÇA, CEVAPÇIDAN SONRAKİ RAKİP MDAHALE ETSE BİLE BİR DAHA KONUŞMAMALIDIR.**
- **OYUN AÇANIN ORTAĐI OLAN CEVAPÇI 13 TP. VEYA HER TRL EL İLE 15 OP. OLMADAN KONUŞMAMALIDIR.( TAHTARAVALLİNİN YERDE OLAN TARAFI OLMALI)**
- **2 VE 3 SEVİYESİ VE 4 SEVİYESİ MİNR AÇIŞLARINDA ZON GARANTİ DEĐİL VE RAKİP MDAHALE ETMEMİŞSE CEVAPÇI KONUŞMAMALIDIR.**
- **3 SEVİYESİ MİNR AÇIŞLARI 3NT İÇİN FIRSATTIR. AÇIŞ RENGİNDE BİR ONR VE İKİ VEYA ONRSZ ÜÇ KART İLE DİĐER RENKLERDEN DURDURUCU VARSA 3NT SYLENMELİDİR.**

### KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR

- **KUVVETLİ AÇIŞLAR 2NT, 3NT VE 2C' TİR. ANCAK; 3NT UYGULAMASI PEK YAPILMAZ YERİNE 2C UYGULANIR.**
- **2C AÇIŞINA CEVAPÇI ZONDAN NCE PAS GEÇEMEZ. 2NT'YA GEÇEBİLİR.**
- **2C AÇIŞLARINA 2D RLE CEVABI HER TRL EL İLE VERİLEBİLECEĐİ GİBİ 8+ OP İLE İYİ RENK VEYA DENGELİ EL İLE 2NT DEKLERE EDİLEBİLİR.**

## 2 SANZATU AÇIŞ VE CEVAPLARI :

AÇICI :      RAKİP :      CEVAPÇI :  
2NT            PAS                            ?

- 1NT AÇIŞININ “5 OP” FAZLASIYLA YAPILANIDIR. DİĞER TÜM ŞARTLAR AYNIDIR.
- 1NT AÇIŞINDA 5 KARTI MAJÖR OLAMAZ. ANCAK; PUPPET STAYMAN KONVANSİYONU OYNAYANLARIN 2NT AÇIŞLARINDA 5 KARTLI MAJÖR OLABİLİR.
- PUPPET OYNAMAYANLAR 4 OP. İLE STAYMAN, O+OP İLE JACOBY TRANSFER VE 5+ OP İLE TEXAS TRANSFER YAPABİLİRLER.
- PUPPET’TA “3C “ İLE 4 VEYA 5 KARTLI MAJÖR SORULUR.
  - 3 D : 5’Lİ MAJÖR YOK, ANCAK; EN AZ 1 ADET 4’LÜ MAJÖR VAR.
  - 3 H/S : SÖYLENEN 5’Lİ.
  - 3 NT : 4 VEYA 5 KARTLI MAJÖR YOK. ANLAMINDADIR.
- CEVAPÇI 3D’YE TERS MAJÖRÜNÜ SÖYLER. 3 H/S’YE FİT VARSA ZON YOKSA 3NT SÖYLER. 3NT ‘YA PAS GEÇER.
- CEVAPÇI 3D’DEN SONRA TERS MAJÖRÜNÜ SÖYLEDİKTEN SONRA AÇICI FİT VARSA ZON YOKSA 3NT SÖYLER.
- NT VEYA KOZ ZONU İLANINDAN SONRA ÇOK KUVVETLİ OLAN AÇICI VEYA KUVVETLİ OLAN (10+OP) CEVAPÇI ŞİLEM ARAŞTIRABİLİR.

## 2 SİNEK AÇIŞ VE CEVAPLARI :

AÇICI :      RAKİP :      CEVAPÇI :  
2C            PAS                            ?

- 2C EN KUVVETLİ AÇILIŞ OLUP HER TÜRLÜ DAĞILIM İLE YAPILIR.
- CEVAPÇININ 2D RÖLE CEVABINDAN SONRA AÇICI REBİDİNDE 2NT SÖYLERSE PUPPET UYGULANABİLİR.

- **ORTAKLAR ÖNCE UYUMLU DEKLERELERLE ZON ARAŞTIRIRLAR. SONRA KUVETLİ ELLERLE ŞİLEM ARAŞTIRABİLİRLER.**

**ÖNEMLİ AÇIKLAMA :** KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARINA MÜDAHLE GENELLİKLE YAPILMAZ. YAPILMIŞ İSE DE ORTAĞINA **ATAK GÖSTERMEK** VEYA ORTAĞINDAN **KONVANSİYONEL BİR KONUŞMA** YAPMASI İSTEĞİDİR. **BU MÜDAHALELERE KUVVETLİ OYUN AÇAN OYUNCU CEVAP VERMELİDİR. CEVAPÇI ÇOK ÖZEL ELLER DIŞINDA MÜDAHİL OLMAMALIDIR.**