

İKİNCİ BÖLÜM

CEVAPÇININ EL DEĞERLENDİRMESİ

VE OLASI İLK KONUŞMALARI

TANIMLAR

1. **İNVERTED MİNÖR:** İLK BÖLÜMDE ANLATILAN OYUN AÇIŞLARINDAN MİNÖR AÇIŞLARINI (1C/1D) DOĞRUDAN DESTEKLEYEN VE “KOZ TUTUŞU” İFADE EDEN KONUŞMA KONVANSİYONUDUR.

ŞARTLARI:

* CEVAPÇININELİNDE OYUN AÇAN ORTAĞININ DELKLERE ETTİĞİ RENKTEN ENAZ 5 KARTLI TUTUŞ OLMASI GEREKLİDİR.

* 6:9 OP. İLE BİR SIÇRAYARAK (1C- 3C GİBİ) DEKLERE EDİLİR. BUNUN ANLAMI; ORTAK DEKLERENİ TUTUYORUM AMA; PUANIM AZ SEN ÜST SINIRDA DEĞİLTEN ZON YAPAMAYIZ. PAS GEÇ DEMEKTİR.

* 10.12 OP. İLE BİR ÜST SEVİYEDE (1C- 2C GİBİ) DEKLERE EDİLİR. BUNUN AN-LAMI İSE ORTAK DEKLERİNİ TUTUYORUM, PUANIM ZON İÇİN YETEBİLİR, SEVİ-YEYİ YÜKSELTMEDEN ARA DEKLERELER İLE UYGUN BİR KARARA VARALIM DEMEKTİR.

* RAKİPLER DBL. VEYA BİR RENK İLE MÜDAHALE ETMİŞLER İSE; BU İKİ DEKLERENİN TERSİ YAPILIR. BUNDAN AMAÇ İSE; RAKİPLERİN MÜDAHALESİNİN BİZDE ZON PUANI OLMAYACAĞINI GÖSTERDİĞİNDEN AZ PUANLA ORTAĞA “KESİN” OLARAK “SUS “ EMRİ, ÇOK PUANLA UYGUN PART SKORU ARAŞTIRMA ÖNERİSİDİR.

NOT: AYNI SAYIDA TUTUŞ VE 13+ OP. İLE ÖNCE KUVVET GÖSTEREN BİR DEKLERE YAPILIR. BU İNVERTED DEĞİLDİR.

2. **FORSİNG SANZATU:** İLK BÖLÜMDE ANLATILAN OYUN AÇIŞLARINDAN MAJÖR AÇIŞLARINI (1H/1S) “DOĞRUDAN DESTEKLEMİYEN” VE BAZI YAN DEĞERLERE SAHİP OLABİLECEK ELLERLE; OYUN AÇAN ORTAĞIN ELİNİN GÜCÜNÜ DAHA AÇIK İFADE ETMESİNİ İSTEYEN VE CEVAPÇI TARAFINDAN 1NT. İLE İFADE EDİLEN BİR KONVANSİYONDUR.

BU KONVANSİYONUN EN BÜYÜK ÖZELLİĞİ OYUN AÇAN ORTAKTAN "MUTLAKA" BİR DAHA KONUŞMASINI İSTEMENİN YANINDA KENDİSİNİN BİR DAHA KONUŞMAYABİLECEĞİNİ İFADE ETMESİDİR.

ŞARTLARI:

- * **CEVAPÇININ ELİNDE 5:12 (BAZI OYUNLAR 5:15 OLARAK KULLANIR) OP. OLMALIDIR.**
 - * **8:10 OP. VE 3 KARTLI TUTUŞ OLMAMALIDIR. ÇÜNKÜ BÖYLE BİR ELLE 2 SEVİESİNDE DESTEK VERİLİR.(1H/S-2H/S GİBİ)**
 - * **JACOBY 2NT. KONVANSİYONUNU İFADE EDEN 4 KARTLI TUTUŞ VE 13+ OP. OLMAMALIDIR.**
 - * **BERGEN KONVANSİYONLARINI OYNAYAN OYUNCULAR İÇİN 4 KART TUTUŞ VE "6:9" VE "10:12 OP."LI ELE SAHİP OLMAMALIDIR.**
 - * **SPLİNER OYNAYAN OYUNCULAR İÇİN ; 4 KART TUTUŞ , 10:12 VE 13:15 OP. İLE BİRLİKTE BAŞKA BİR RENKTEN TEK KART VEYA ŞİKAN(BOŞ) OLMAMALIDIR.**
- 3. JACOBY 2NT .: BEŞLİ MAJÖR SİSTEMİNDE; BİR MAJÖR AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞI OLAN CEVAPÇININ ELİNDE 4 KARTLI TUTUŞ VE 13+ OP. OLDUĞU HAL-LERDE 2NT. İLE CEVAP VERMEK (1H/S- 2NT.) SURETİYLE UYGULANAN KUVVET GÖSTEREN BİR KONVANSİYONDUR. KESİN ZON GEREKTİRİR, MÜTEAKİP KONUŞ-MALAR İLE MUHTEMEL ŞİLEM VE GRAND ŞİLEMLER BULUNABİLİR.**
- 4. BERGEN : BEŞLİ MAJÖR SİSTEMİNDE; BİR MAJÖR AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞI OLAN CEVAPÇININ ELİNDE 4 KARTLI TUTUŞ VE 6 : 9 OP. İLE 3 SİNEK (C) , 10:12 OP. İLE 3 KARO (D) ŞEKLİNDE CEVAP VERMEK SURETİYLE UYGULANAN BİR KONVANSİYONDUR.**
- * **3C CEVABINDA ZON İHTİMALİ ÇOK ZAYIFTIR. AÇANIN PUAN DURUMUNA VE DİĞER KARTLARIN DURUMUNA GÖRE BELKİ OLABİLİR.**
 - * **3D CEVABINDA ZON İHTİMALİ KUVETLİDİR.**
 - * **HER İKİSİNDE DE ZON ARAŞTIRMA KARARI OYUN AÇANA AİTTİR. CEVAPÇI ELİNİ ÇOK NET AÇIKLAMIŞTIR.**

5. **SPLİNTER** : 1 MAJÖR (1H/S) AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞI OLAN CEVAPÇININ ELİNDE 4 KART TUTUŞ , 10:12 VE 13:15 OP. İLE BİRLİKTE BAŞKA BİR RENKTEN TEK KART VEYA ŞİKAN(BOŞ) OLMASI HALİDİR. 3D İLE GÖSTERİLEN BERGENDEN DAHA GÜÇLÜ BİR EL İFADE EDER. ZİRA TEK VEYA ŞİKAN İLE EL EXTRA DEĞER KAZANMAKTADIR.

* 4 KART TUTUŞ VE 10:12 OP.İLE 1 MAJÖR'E(1H/S) 3 SEVİYESİNDE **TERS MAJÖR İLE** (1H- 3S VEYA 1S- 3H) CEVABI VERMEK SURETİYLE YAPILIR. AÇICI GEREK DUYARSA CEVABIN BİR ÜSTÜ İLE KISA RENGİ SORAR. CEVAPÇI DA BİR ÜST RENK İLE "UCUZ", İKİ ÜST RENK İLE "ORTA" VE ÜÇ ÜST RENK İLE "PAHALI" OLAN RENGİNİ İFADE EDEREK CEVAP VERİR.

* 4 KART TUTUŞ VE 13:15 OP. İLE 1 MAJÖR'E(1H/S) "3 NT" İLE CEVAP VERMEK SURETİYLE YAPILIR. AÇICI GEREK DUYARSA CEVABIN BİR ÜSTÜ OLAN "4C" İLE KISA RENGİ SORAR. CEVAPÇI DA BİR ÜST RENK İLE "UCUZ", İKİ ÜST RENK İLE "ORTA" VE ÜÇ ÜST RENK İLE "PAHALI " OLAN RENGİNİ İFADE EDEREK CEVAP VERİR.

6. **JACOBY TRANSFER**: SANZATU İLE OYUN AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞINDA" 5" KARTLI MAJÖR BİR RENK VAR İSE; BU RENGİNİ ORTAĞINA OYNATMAK İÇİN BİR ALT RENGİ SÖYLEYEREK OYUN AÇANA O RENGİ SÖYLETMESİDİR.

7. **TEXAS TRANSFER** : 1NT. VEYA 2NT. AÇAN OYUNCUYA 6+ KARTLI MAJÖR İLE " 4" SEVİYESİNDE YAPILAN TANSFERDİR. AYNEN JACOBY TRANSFER GİBİ YAPILIR.

8. **STAYMAN**: SANZATU İLE OYUN AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞININ ELİNDE ENAZ "4 "KARTLI MAJÖR KART VEYA KARTLAR VAR VE DE OYUNU EN AZ 2 SEVİYESİN-DE OYNAYABİLECEK PUANI VAR İSE (EN AZ 6 OP.) ; 2SİNEK (C) İLE OYUN AÇAN ORTAĞININ ELİNDE " 4 " KARTLI MAJÖR BİR RENK OLUP OLMADIĞINI SORMASIDIR.

BUNDAN AMAÇ: NT .AÇAN ORTAĞINDA 5 KARTLI MAJÖR OLMADIĞINI BİLİYOR ; AMA HALA 4 KARTLI MAJÖRÜ OLABİLİR. BUNU ÖĞRENEREK KENDİ ELİNDEKİ 4 KARTLI MAJÖR KART İLE "KOZ FİTİ " BULURAK, OYUNU BU FİT'E OYNATMAK İSTEMESİDİR.

9. **KOZ FİTİ** : KOZ'LU OYUNLARDA "ZON İÇİN GEREKLİ " EN UYGUN DEKLEREYİ BULABİLMEK İÇİN "SEÇİLEN KARTAN" GEREKEN KART SAYISINA DENİR. "4 SEVİYESİ" MAJÖR RENLER (4H/S)'DE FİT İÇİN GEREKLİ KOZ SAYISI "8 KART", " 5 SEVİYESİ" MİNÖR RENLER (5C/D)'DE İSE "9 KART" TIR.

SANZATU KOZ'SUZ OLDUĞU İÇİN BU OYUNDA FİT SÖZ KONUSU DEĞİLDİR.

BİR BRİÇ OYUNUNDA KONUŞMALARDAN AMAÇ ; OYNANABİLECEK EN ÜST SEVİYEDE DEKLERE YAPARAK EN YÜKSEK PUANLARI ALMAKTIR. BU PUANLAR ZON İLAN EDEREK, EDİLEMİYORSA EN UYGUN PART SKORDA KALARAK KAZANILIR.

SAVUNAN TARAF İÇİN İSE ; EN İYİ SAVUNMAYI YAPARAK , OYNAYANLARA DEKLERE ETTİĞİ OYUNU YAPTIRMAYIP, ONLARA "CEZA PUANI" VERDİREREK SÖZ KONUSU PUANLARI KENDİLERİNİN KAZANMALARI TEK AMAÇTIR.

10. FORSİNG : ORTAĞIMIZA OYUNU KESMEMEYİ VE UYGUN KONTRATI ARAŞTIRMAYI BİLDİREN VE KUVVET GÖSTEREN KONUŞMADIR.

11. KEYKART: MODERN BRİÇTE " KUVETLİ " ELLERE SAHİP ORTAKLARIN ELLERİNDE BULUNAN TÛM AS(A)'LAR, TÛM RUA (R)'LAR VE KOZ DAMI (D)'NA DENİR. BURADA ÖNEMLİ BİR HUSUS; KOZ RUASININ AS KABÛL EDİLMESİDİR. YANİ BİR OYUNDA KEYKARTLARIN SAYISI 5 ADET "A" (4A + KOZ R), 3 ADET "R" (KOZ R AS SAYILDIĞINDAN BİR EKSİK) VE KOZ RENGİNDEKİ 1 ADET "D " ANLAŞILIR.

MİNÖR TUTUŞLARINDA "4C/D" VEYA " 4NT" İLE, MAJÖR TUTUŞLARINDA "4 NT. " İLE SORULUR.

SORULAN KEYKART DEKLERESİNİN CEVAPLARI ŞÖYLEDİR.;

BİR ÜST RENGİ İLE "0" VEYA "3 " AS (KEYKART)

İKİ ÜST RENGİ İLE "1 " VEYA " 4 " AS (KEYKART)

ÜÇ ÜST RENGİ İLE " 2 " VEYA " 5 " AS (KEYKART)

DÖRT ÜST RENGİ İLE " 2 AS " VE " KOZ D " (KEYKART)

AS CEVAPLARI ALINDIKTAN SONRA EKSİK YOKSA " GRAND ŞİLEM" ARAŞTIRMASI AMACIYLA ; RUALAR SORULUR. BUNUN İÇİN ; AS SORULURKEN KALINAN YERDEN DEVAM EDİLİR. EĞER O RENK KOZ RENGİNE DENK GELİYORSA O RENK ATLANARAK RUA SORULUR.(ÖRNEK: KOZ KÖR İSE PİK, PİK İSE NT İLE)

RUA SORUSUNA VERİLEN CEVAPLARA GÖRE; İLK RENK "0 " VEYA " 3" RUA , İKİNCİ RENK "1" RUA VAR DEMEKTİR.

İHTİYAÇ DUYULURSA "R" CEVABINDAN BİR SONRAKİ RENK İLE KOZ "D" SORULUR. İLK RENK OLMADIĞINI, İKİNCİ RENK VAR OLDUĞUNU İFADE EDER.

AS EKSİĞİ İLE ŞİLEM, RUA EKSİĞİ İLE GRAND ŞİLEM OYNAMAK RİSKLİDİR.

12. KISALIK PUANI: İKİ ORTAĞIN KOZ FİTİNİ BULDUKLARI VE O KOZDAN KONRATI SONUÇLANDIRMAYI PLANLADIKLARI ELLERE SAHİP OLMALARI HALİNDE SAHİP OLDUKLARI KISALIKLARA GÖRE VAR SAYILAN EXTRA PUANLARDIR.

KISALIK PUANLARI:

HİÇ OLMAYAN (ŞİKAN) RENK İÇİN = +5 PUAN

BİR KART OLAN (SINGLETON) RENK İÇİN = +3 PUAN

İKİ KART (DOUBLETON) OLAN RENK İÇİN = +1 PUAN

8'DEN FAZLA HER KOZ İÇİN = +1 PUAN'DIR.

13. TUTUŞ PUANI: ONÖR PUAN + KISALIK PUAN'NIN TOPLAMIDIR.

14. REBİD : İLK KONUŞMADAN SONRA YAPILAN KONUŞMALAR.

KONULAR

KONU: CEVAPÇININ İLK KONUŞMALARI

BİRİNCİ BÖLÜMDE ANLATILAN OYUN AÇIŞLARINDAN HERHANGİ BİRİNİ YAPAN OYUNCUNUN ORTAĞINA CEVAPÇI DENİR. CEVAPÇININ YAPACAĞI İLK KONUŞMA-LAR ÇOK ÖNEMLİDİR. ZİRA ELİ HAKKINDA OLDUKÇA FAZLA BİLGİ İÇERİR.

ÖNEMLİ NOT : İLK KONUŞMALARDA YANLIŞ YAPAN ORTAKLAR BİR DAHA DOĞRUYU BULAMAZLAR. BU TEMELİ ÇÜRÜK OLAN BİR BİNANIN ÜST KATLARINA NE YAPARSANIZ YAPIN O BİNANIN İLK TEHLİKE DE ÇÖKMESİNİN ÖNLENEMEYE-CEĞİNE BENZER.

İLK KONUŞMAYI YAPAN OYUNCULAR GENELDE DAHA AZ HATA YAPARLAR. CEVAPÇININ VERECEĞİ İLK CEVAP HEM ORTAĞININ DEĞERLERİ HEMDE KENDİ ELİNİN DEĞERLERİ BAKIMINDAN ÇOK DAHA ZOR OLUP, DİKKAT GEREKTİRİR.

NOT : BU BÖLÜMDE CEVAPÇININ İLK KONUŞMALARININ TAMAMI ANLATI-LACAKTIR. BUNUN YANINDA KAVRAM BÜTÜNLÜĞÜNÜ BOZMAMAK İÇİN BAZEN AÇICININ İKİNCİ KONUŞMALARINA, NADİREN CEVAPÇININ DA İKİNCİ KONUŞ-MALARINA YER VERİLECEKTİR.

BİRİNCİ KISIM

1. NORMAL OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR:

A. **1 MİNÖR (1 SİNEK/ KARO) AÇIŞINA CEVAPLAR:**
CEVAPÇI ELİNİ DEĞERLENDİREREK ÜÇ ŞEKİLDE CEVAP VEREBİLİR. BUNLAR YENİ RENK CEVABI, SANZATU VE TUTUŞLARDIR.

(1) YENİ RENK CEVABI:

(A) 1 SİNEK(C) AÇIŞI :

* 6:10 OP. İLE 4+ KARTLI MAJÖRÜ VARSA "ÖNCELİK MAJÖRÜN" İLKESİ GEREĞİ 1 SEVİYESİNDE MAJÖRÜNÜ GÖSTERİR.

* MAJÖRLER EŞİT SAYIDA OLURSA;

"4-4 " : ÖNCE UCUZ OLAN

"5-5" VE "6-6" : ÖNCE PAHALI OLAN

"5-4", "6-5" GİBİ FARKLI İSE ÖNCE SAYICA BÜYÜK OLAN RENK GÖSTERİLİR.

* 4+ KARTLI MAJÖRÜ YOKSA 4 KARTLI KAROSUNU GÖSTERİR.

* 11+ OP. İLE 4+ KARTLI KARO VE MAJÖRÜ VARSA ÖNCE 1KARO İLE KAROSUNU GÖSTERİR VE İKİNCİ KONUŞMA SIRASI GELİRSE " REVERS " YAPARAK MAJÖRÜ GÖRTERME İMKANI VARDIR.

* 4+ KARTLI MAJÖR VE KAROSU YOKSA;

6-7 OP. İLE 1 KARO BEKLEME CEVABINI VERİR.

(ORTAKLIK ANTLAŞMASI VARSA 0+ OP. İLE DE YAPILABİLİR. ANCAK; CEVAPÇI ASLA REBİD YAPAMAZ. AYRICA BU 1 KARO AÇIŞI İÇİN UYGUN DEĞİLDİR.)

8:10 OP. İLE 1NT CEVABINI VERİR.

(6:9 OP. UYGULAMASI DAHA YAYGIN OLARAK KULLANILMAKTADIR.)

(2) SIÇRAYARAK YENİ RENK CEVABI :

(A) 1 MİNÖR AÇIŞINA 1 SIÇRAMALI CEVAP:

* 2-5 OP. İLE BİR SIÇRAYARAK YAPILIR. AÇIŞ RENGİNE DESTEK OLMADIĞINI VE SÖYLENEN RENGİN 6-7 KARTLI OLDUĞUNU GÖSTERİR (1C - 2D/ 2H/ 2S) VE (1D - 2H/2S).

* 6+ OP. İLE SIÇRAMADAN 1 SEVİYESİNDE CEVAP VERİLİR.

(B) 1 MİNÖR AÇIŞINA 2 SIÇRAMALI CEVAP:

BU KONUŞMA SİPLENTER BİR KONUŞMA OLUP;

13+ OP, AÇIŞ RENGİNDEN 5+ KART VE SÖYLENEN RENGİN TEK VEYA ŞİKAN OLDUĞU ANLAMINA GELİR. (1C- 3D/3H/3S VEYA 1D- 3C/3H/3S GİBİ)

(C) 1 MİNÖR AÇIŞINA 3 SIÇRAMALI CEVAP:

*** 6 : 10 OP. İLE VE 7-8 KARTLI MAJÖR RENK İLE " ZON SEVİYESİNDE " 3 SIÇRAYARAK YAPILAN KONUŞMADIR.**

*** DİĞER RENKLERDEN KONTROL VARSA YAPILAMAZ , ÖNCE BİR SEVİYESİNDE CEVAP VERİLİR.**

(3) 1 KARO(D) AÇIŞINA 3 SİNEK(C) CEVABI:

*** 9-11 OP. VE 6-7 KARTLI SİNEK GÖSTERİR.**

*** KOZ UYUŞMAZLIĞI BÜYÜK İHTİMAL OLDUĞU İÇİN ORTAKLAR 3NT OYNAMAK İÇİN ARAŞTIRMA YAPARLAR, * BULAMAZLAR İSE 4C , EĞER 2 KART SİNEK VE 17:19 OP . VARSA 5C OYNAMAK İÇİN DEKLERE YAPARLAR.**

*** AÇAN OYUNCUNUN ÇOK GÜÇLÜ BİR ELİ VARSA ŞİLEM ŞANSINI ARAŞTIRIR.**

(4) 1 MİNÖR AÇIŞINA SANZATU CEVAPLARI:

*** ORTAĞI " 1C " AÇAN CEVAPÇI ELİNDE " C " HARİCİNDE " 4'LÜ " KART YOKSA (3334) VE 8:15 OP. İLE " NT. " CEVABI VERİR.**

*** ORTAĞI "1D" AÇAN CEVAPÇI ELİNDE 4+ KARTLI MAJÖR VE 5+ KARTLI KARO YOKSA VE 6:15 OP. İLE " NT " CEVABI VERİR.**

1 SEVİYESİNDE NT. CEVAPLARI DENGELİ EL GARANTİ ETMEZ. BU YÜZDEN ORTAKLAR 1NT. CEVAPLARINDA ÇOK İYİ ANLAŞMALIDIR.

AÇIKLAMA; YAYGIN KULLANIM 6:9 OP. 1 NT. , 10:12 OP. 2NT. VE 13:15 OP. 3NT. ŞEKLİNDEDİR.

*** CEVAPÇININ 2 VE 3 SEVİYESİNDE NT. CEVAPLARI DENGELİ EL GÖSTERİR. * 3NT. CEVABI OKUNMAYAN TÜM RENKLERDEN DURDURUCU VAAD EDER. * 16+ OP. OLAN ELLE ÖNCE BİR SİPLİNTER KONUŞMA YAPILARAK AÇICIYA ŞİLEM ARAŞTIRMA İMKANI VERİLİR.**

(5) 1 MİNÖR AÇIŞINA CEVAPÇININ TUTUŞLARI (İNVERTED MİNÖR) :

*** BİR MİNÖR RENK AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞINDA (CEVAPÇI) O RENKTEN 5+ KART VAR İSE TUTUŞ VAR DEMEKTİR.**

* SİSTEMDE BÖYLE AÇIŞA BASİT DESTEKTE 1 SIÇRAMALI DESTEKLERİN YERİ DEĞİŞTİRİLEREK “**İNVERTED MİNÖR**” KONVANSİYONU KULLANILIR.

* BÖYLECE KUVVETLİ ELLERE DAHA FAZLA DEKLERE YAPARAK UYGUN KONT-RATLARI BULMAK VE ZAYIF ELLERLE RAKİBİ **BLOKE** ETMEK AMAÇLANIR

* **6:9 OP. VE 5+** KARTLI TUTUŞ İLE “**3**” SEVİYESİNDE CEVAP VERİLİR.

* **10:12 OP. VE 5+** KARTLI TUTUŞ İLE “**2**” SEVİYESİNDE CEVAP VERİLİR.

(A)**1 MİNÖR AÇIŞINA 2 MİNÖR CEVABI-İNVERTED MİNÖR(1C-2C VE 1D-2D) :**

* **BİR TUR İÇİN FORSİNG’TİR**, FAKAT ZON FORSİNGİ DEĞİLDİR.

* CEVAPÇININ **4 KARTLI MAJÖRÜ** OLMAMALIDIR.

* **1 KARO AÇIŞLARI 4 KARTLI KARO İLE DE YAPILABİLDİĞİNDEN; DENGESİZ EL VE İYİ 4 KARTLI KARO İLE DE TUTUŞ GÖSTERİLİR.**

* **15+ OP. VE KISALIĞI OLAN 5 KARTLI TUTUŞLARDA “ SİPLİNTER” YAPILARAK TUTUŞ GÖSTERİLMEMELİDİR.**

(B)**1MİNÖR AÇIŞINA 3 MİNÖR CEVABI-İNVERTED MİNÖR(1C-3C VE 1D-3D):**

* FORSİNG DEĞİLDİR. AÇICININ KARŞISINDA EN FAZLA **9 PUAN VARDIR.** * RAKİPLER BİR RENK İLE “**MÜDAHALE**” ETMEMİŞ İSE ; AÇICI AŞAĞIDAKİ DEĞERLENDİRMELERİ KENDİ ELİNİN DURUMUNA GÖRE YAPARAK CEVAP VERİR. * **PAS; MİNİMUM EL İLE “PART SKOR” OYNAMAYI TERCİH EDER.**

* **3NT; KUVVETLİ EL GÖSTERİR. OYNAMAK İÇİNDİR.**

* **5C ; KUVVETLİ EL GÖSTERİR. OYNAMAK İÇİNDİR.**

* **4C ; CEVAPÇININ RENGİNİ YÜKSELTMEK KUVVET GÖSTERMEZ, ÜST SINIRDAKİ CEVAPÇIYA DURUMA GÖRE 5C DEKLERE ETME MÜSADESİDİR.**

* **3 D/H/S ; GÖSTERMEK 16+ OP. VE SÖYLENEN RENGİN KISALIĞINI GÖSTERİR. CEVAPÇI KISA RENGİ “ENAZ İKİ KERE” DURDURABİLİYORSA 3NT. , AKSİ HALDE ELİNİN DURUMUNA GÖRE “4C “ VEYA “5C” DEKLERE EDER.**

AÇIKLAMA: KARO AÇIŞI, CEVAPLARI DA BENZER ŞEKİLDEDİR.

(C) **1 MİNÖR AÇIŞINA 4 MİNÖR CEVABI (1C-4C VE 1D-4D):**

* **KUVETLİ EL İFADE EDER. KOZ RENGİNDEN KEYKART (MİNÖRWOOD) SORUSUDUR.**

* **20+ TUTUŞ PUANI(TP) VE 5+ KART TUTUŞU OLAN ÇOK KUVVETLİ BİR EL İFADE EDER.**

* AÇICI KEYKARD SİSTEMİNE GÖRE CEVAP VERİR. KEYKARD SORAN KONUŞMACI ŞİLEM VEYA GRAND ŞİLEME GİDİP GİTMEK DURUMUNA GÖRE KONUŞMAYI DEVAM ETTİRİR VEYA SONLANDIRIR.

(D) 1 MİNÖR AÇIŞINA 5 MİNÖR CEVABI (1C-5C VE 1D-5D) :

- * BÖYLE BİR CEVAP AÇIŞ RENGİNDEN 6+ KARTLI TUTUŞ VE ÇOK ZAYIF BİR EL GÖSTERİR.
- * CEVAPÇIDA İKİ KEYKART OLMAMALIDIR.
- * GENELLİKLE ZONDA İKEN TERCİH EDİLMEMELİDİR.
- * AÇICI GENELLİKLE PAS GEÇMELİDİR. ÇOK GÜÇLÜ BİR EL İLE TÜM KONTROLLERİ VARSA ŞİLEM DEKLERE EDEBİLİR.

B. 1 MAJÖR (1 KÖR/ PİK) AÇIŞINA CEVAPLAR :

MAJÖR AÇIŞLARINA CEVAPLAR, RAKİBİN MÜDAHALESİ OLUP OLMADIĞINA GÖRE FARKLIDIR. ÖNCELİKLE MÜDAHALE YOK KABUL EDİLEREK ANLATILACAKTIR.

- * ORTAĞI 1 MAJÖR AÇAN OYUNCU İYİ 5 OP. VE HER TÜRLÜ 6+ OP. İLE CEVAP VERMEK ZORUNDADIR.
 - * CEVAPÇI CEVAP VERİRKEN BİR SONRAKİ KONUŞMASINI DA DÜŞÜNMEYELİDİR.
 - * ORTAĞI 1 MAJÖR AÇAN CEVAPÇININ ÜÇ CEVAP SEÇENEĞİ VARDIR. BUNLAR; "SANZATU" CEVAPLARI, TUTUŞU VARSA "ORTAĞINI DESTEKLEMEK" VE "RENK DEĞİŞTİRMEKTİR. "
 - * MODERN BEŞLİ MAJÖR SİSTEMİNİ OYNAYAN OYUNCULAR SANZATU CEVAP-LARINDA " FORSİNG SANZATU " KONVANSİYONUNU KULLANIRLAR. BU NEDEN İLE FORSİNG SANZATU ÜZERİNDE DURULACAKTIR. FORSİNG NT. OYNAYAN OYUNCULARDA AÇICININ İKİNCİ KONUŞMALARI ÇOK ÖNEM KAZANMAKTADIR. EĞER CEVAPÇIDA İKİNCİ KONUŞMA YAPARSA BU SEFER ONUN KONUŞMASI DA ÖNEM KAZANIR.
 - * JACOBY 2NT İSE; ZON FORSİNG OLDUĞUNDAN AÇICI İKİNCİ CEVABINDA ELİNİ TAM ANLATMALIDIR.
- (1) MAJÖR AÇIŞLARINA VERİLEN SANZATU (NT) CEVAPLARI :

(A) FORSİNG SANZATU (F1NT) :

MAJÖR OYUN AÇAN OYUNCUNUN ORTAĞI ARAYA GİRİŞ YOKSA VE PASTAN GELMİYORSA ORTAĞINA 1NT CEVABI VERMESİNE DENİR.

- * BİR TUR İÇİN FORSİNG'TİR. YANI AÇICI BİR TUR DAHA KONUŞMAK ZORUNDADIR.
- * CEVAPÇININ İKİNCİ BİR KONUŞMA YAPMASI ZORUNLULUĞU YOKTUR.

ŞARTLARI :

- * 5:15 (BAZI OYUNCULAR -2/1 OYNAYAN- 12 KULLANIR) OP. GÖSTERİR.
- * AÇIŞ RENGİNE 3 KARTLI TUTUŞU(BASİT TUTUŞ 8:10 OP. HARIÇ) İNKAR ETMEZ.
- * 5+ KARTLI BAŞKA BİR RENGİ YOKTUR.

* AÇIŞ 1KÖR İSE 4 KARTLI PİK'İ YOKTUR. ORTAĞININ AÇIŞI 1PİK İSE 4'LÜ KÖR'Ü OLABİLİR.

CEVAPÇININ İLK VE İKİNCİ KONUŞMALARI :

(A1) CEVAPÇININ DENGELİ ELİ VARDIR, TUTUŞU VE 5'Lİ RENGİ YOKTUR.:

* 6:10 OP.İLE : ÖNCE 1NT, İKİNCİ KONUŞMADA AÇIŞ KARTI 2 KART İSE AÇIŞ RENGİNE DÖNÜŞ, TEK İSE AÇICININ İKİNCİ RENGİNE PAS VE 9,10 OP. İLE 2 NT. CEVABI VERİLİR.

* 11,12 OP.İLE : ÖNCE "1NT." İKİNCİ KONUŞMADA "2 NT." CEVABI VERİLİR.

* 13:15 OP. İLE : ÖNCE "1NT." İKİNCİ KONUŞMADA "3NT." CEVABI VERİLİR. ANCAK BUNUN İÇİN; 5+ KARTLI BİR RENGİ OLMAMALI, ORTAĞIN MAJÖRÜ 2 KARTLI OLMALI VE ORTAĞIN AÇIŞI KÖR İSE 4'LÜ PİK'İ OLMAMALIDIR.

(A2) CEVAPÇININ DENGELİ ELİ VE TUTUŞU VARDIR, 5'Lİ RENGİ YOKTUR.:

* 6:8 TP. İLE : ÖNCE 1 NT., SONRA BASİT TUTUŞ YAPILIR.

* 9,10 TP. İLE : DİREK TUTUŞ İLE 2 SEVİYESİNDE DESTEK YAPILIR.

* 11,12 TP. İLE: 3'LÜ KOZU VARSA ÖNCE 1 NT SONRA 3 SEVİYESİNDE TUTUŞ YAPILIR.

* 13:15 OP. İLE : 3'LÜ KOZU VARSA ÖNCE 1NT. SONRA 4 SEVİYESİNDE TUTUŞ YAPILIR.

(A3) CEVAPÇININ 5'Lİ RENGİ VARDIR ORTAĞININ MAJÖRÜNDEN UCUZDUR.:

* 6:10 OP. İLE :

ÖNCE 1NT CEVABI VERİR VE AÇICININ YENİ RENGİ 5'Lİ RENGİNE DENK GELİRSE;

- 6:8 OP. İLE PAS GEÇER.

- 9,10 OP. İLE YENİ RENGİ 3'E YÜKSELTİR.

AÇICININ YENİ RENGİ 5'Lİ RENGİNE DENK GELMEZSE;

- AÇIŞ RENGİNDE İKİ KARTI VARSA AÇIŞ RENGİNE DÖNER.

- AÇIŞ RENGİNDE 2'Lİ KARTI YOKSA İYİCE İSE 5'Lİ RENGİNİ SÖYLER.

- YENİ RENGİ 3-4 KARTLI TUTUŞLA PAS GEÇER.

* 11,12 OP. İLE:

ÖNCE 1NT CEVABI VERİR. İKİNCİDE ;

- AÇICININ YENİ RENGİ 5'Lİ RENGİNE DENK GELMEZSE 2NT. DER.

- 5'Lİ RENGİNE DENK GELİRSE BU RENGİ " 3 " SEVİYESİNE YÜKSELTİR.

* 13+ OP. İLE :

SIÇRAMADAN 1 ÜZERİ 2 (2/1) CEVABI VERİR.

(AD) CEVAPÇININ 6'LI RENGİ VARDIR.:

* 6:10 OP. İLE :

ÖNCE 1 NT. CEVABI VERİR. İKİNCİDE;

AÇICININ YENİ RENGİ 6'LI RENGİNE DENK GELMEZSE BU RENGİ "2" SEVİYE-SİNDE SÖYLER. RENGİ KALİTELİ VE 9,10 OP. VARSA "3" SEVİYESİNDE SÖYLER.

AÇICININ RENGİ 6'LI RENGİNE DENK GELİRSE;

6:8 OP. İLE PAS GEÇER.

9;10 OP. İLE RENGİ "3" SEVİYESİNDE SÖYLER.

* 11,12 OP.İLE :

- 6'LI RENGİNİ 12 OP. İLE SIÇRAMASIZ SÖYLER (2/1).

- AÇICI KUVVET VAAD ETMEZ İSE 6'LI RENGİNİ TEKRAR EDER.

- AÇICI REVERS YAPAR VEYA 2NT. SÖYLERSE CEVAPÇININ TÜM KONUŞMALARI ZONA KADAR FORSİNG' TİR.

* 13+ OP. İLE:

SIÇRAMADAN 1 ÜZERİ İKİ(2/1) CEVABI VERİR.

(B) JACOBY 2 NT (J2NT.) . :

1MAJÖR AÇIŞINA RAKİP ARAYA GİRMEMİŞ İSE, PASDAN GELMEMİŞ CEVAPÇININ 2 NT. İLE CEVAP VERMESİDİR.

*** 13+ TP VE 4+ KARTLI TUTUŞ VE DENGELİ BİR EL GÖSTERİR.**

*** ZON FORSİNG' TİR.**

*** CEVAPÇININ 5+ KARTLI BİR YAN RENGİ YOKTUR.**

*** AÇICIYA ŞİKAN, SİNGLETON VEYA KALİTELİ 5+ KARTLI YAN RENGİ SORUSUDUR.**

(2) TUTUŞ GÖSTERMEK (ORTAĞINI DESTEKLEMELİK) :

BEŞLİ MAJÖR SİSTEMİNDE CEVAPÇININ ORTAĞINI DESTEKLEMESİ İÇİN ELİNDE AÇIŞ YAPILAN MAJÖR RENKTEN 3+ KART OLMALIDIR. BUNA SAHİP OLAN CEVAPÇI İKİNCİ OLARAK PUANLARINI SAYAR. DAHA SONRA ORTAĞINI NASIL DESTEKLEYECEĞİNE KARAR VERİR.

*** 4 + OP. I YOKSA PAS GEÇER.**

*** 4+OP. YOK VE 5+ KART DESTEĞİ VARSA "4" SEVİYESİNDE BLOKAKTİF (DURDURUCU) BİR KONUŞMA YAPAR.**

*** 4+ OP. VAR İSE ; PUAN DESTEĞİNE GÖRE DOĞRUDAN DESTEK , BERGEN VE GOLDWAY SİPLİNER (ÖZEL KONVANSİYONLAR OLUP, AŞAĞIDA ANLATILANLARA CAKTIR.) VE JACOBY 2NT. (ANLATILDI.)İLE DESTEKLENİR.**

*** BERGEN VE J2NT. OYNAMAYAN OYUNCULAR BU ELLERE SAHİP DEĞERLER İLE DOĞRUDAN DESTEK YAPARLAR. ANCAK ; ELİNİ TARİFİ ZORLAŞIR VE YANLIŞ-LIKLARA SEBEP OLABİLİR.**

*** BU YÜZDEN BERGEN, SİPLİNER VE JACOBY 2 NT. KONVANSİYONLARINI KULLANMAK ÇOK FAYDALIDIR. J2NT. YUKARDA ANLATILDI. ŞİMDİ BERGEN VE SİPLİNER KONVANSİYONLARINI ÖĞRENECEĞİZ.**

*** BU ÜÇ KONVANSİYON VE FORSİNG SANZATUYU UYGULAYAN OYUNCULARIN DOĞRUDAN DESTEK İÇİN SADECE ALTAKİ TEK SEÇENEKLERİ KALMAKTADIR.**

(A) DOĞUDAN DESTEK:

“3 “ KART TUTUŞ VE 8:10 OP. İLE 1 MAJÖR AÇIŞA 2 MAJÖR SÖYLENİR.(1KÖR- 2KÖR VEYA 1 PİK- 2 PİK)

(B) BERGEN : 1 MAJÖR OYUN AÇIŞINI 4+ KART TUTUŞ , 6:12 OP. OLAN ELLERLE DESTEKLEYEN BİR KONVANSİYONDUR. İKİ BÖLÜM HALİNDE UYGULANIR.

(A1) 3 SİNEK(C): 6:9 OP. VE 4+ KART TUTUŞ.

ZAYIF BİR DESTEK OLDUĞUNDAN ÇOK İYİ ELİ OLMAYAN AÇICI MAJÖRÜNÜ “3 “ SEVİYESİNDE SÖYLER VE CEVAPÇI PAS GEÇER.

(A2) 3 KARO(D): 10:12 OP. VE 4+ KART TUTUŞ.

DAHA GÜÇLÜ BİR EL İFADE ETTİĞİNDEN AÇICI ELİ ÇOK ZAYIF İSE MAJÖRÜNÜ “3” SEVİYESİNDE SÖYLER VE CEVAPÇI PAS GEÇER. DEĞİLSE AÇICI KOZ ZONU İLAN EDER. ÇOK İYİ EL İLE ŞİLEM ARAŞTIRABİLİR.

(C) GOLDWAY SİPLİNTER : BERGEN KONVANSİYONUNUN BİR ÜST VERSİYONU GİBİDİR. EN BÜYÜK ÖZELLİĞİ TEK VEYA ŞİKAN OLMASIDIR. İKİ ŞEKİLDE UYGULANIR.

(A1) 1 MAJÖR'E 3 TERS MAJÖR(1KÖR- 3PİK VEYA 1PİK-3 KÖR) : 10:12 OP. 4+ KART TUTUŞ VE DİĞER RENKLERDEN BİRİSİ TEK VEYA ŞİKAN OLAN EL İFADE EDER.

(A2) 1MAJÖR'E 3 NT. (1 KÖR/PİK-3 NT.) : 13:15 OP. , 4+ KART TUTUŞ VE DİĞER RENKLERDEN BİRİSİ TEK VEYA ŞİKAN OLAN EL İFADE EDER.

ÖNENLİ NOT: BURAYA KADAR BİR MAJÖR AÇIŞIN CEVAPÇI TARAFINDAN 15 OP.' NA KADAR OLAN DESTEKLENMESİ ANLATILDI. SADECE 16+ PUAN VE KOZ FİTİ OLAN ELLER ANLATILMADI. BUNUN SEBEBİ, BÖYLE BİR ELİN ÇOK GÜÇLÜ OLMASIDIR. BÖYLE ELE SAHİP OLAN CEVAPÇI DOĞRUDAN “4 NT. “İLE KEYKART SORARAK ŞİLEM ARAŞTIRIR.

KOZ FİTİ OLMAYAN DİĞER ELLER İLE RENK DEĞİŞTİRİLEREK(2/1) CEVAP VERİLİR.

(3) 1 MAJÖR AÇIŞINA YENİ RENK CEVAPLARI :

MAJÖR AÇIŞLARININ YUKARIDA ANLATILANLAR DIŞINDA KALAN CEVAPLANDI-RILMASI ŞEKLİDİR.

* 1 SEVİYESİNDE 1 KÖR AÇIŞINI 1 SEVİYESİNDE DESTEKLEYEBİLEN TEK CEVAP 1 PİK CEVABIDIR. 4+ OP. VE 4+ KARTLI PİK 'E SAHİP CEVAPÇI TARAFINDAN SÖYLENİR.

* BUNUN DIŞINDAKİ RENK DEĞİŞİKLİKLERİ "2" VEYA "3" SEVİYESİNDE OLABİLMEKTİR.

(A) 1 KÖR AÇIŞINA 1 PİK CEVABI :

(A1) CEVEPÇİNİN ELİNDE 3 KARTLI KÖR VE 4+ KARTLI PİK VAR İSE:

(AA) 6:8 TP. İLE ÖNCE 1PİK, SONRA 2 KÖR İLE TUTUŞ GÖSTERİLİR.

(AB) 9,10 TP. İLE 2KÖR İLE TUTUŞ GÖSTERİLİR.

(AC) 11,12 TP. İLE ÖNCE 1 PİK, SONRA 3 KÖR İLE TUTUŞ GÖSTERİLİR.

(AD) 13+TP. İLE ÖNCE 1 PİK, SONRA AÇICININ PİK DURU-MUNA GÖRE PİK VEYA KÖRDEN ZON İLAN EDEBİLİR, SİPLİNER YAPABİLİR VEYA "4 NT." İLE KEYKART SORABİLİR.

(AE) 4KARTLI KÖRÜ VARSA 4 KARTLI PİK GÖSTERİLMEDEN DAHA ÖNCE ANLATILANLARDAN BİRİ UYGULANIR.

(B) 1 KÖR AÇIŞINA 2 PİK CEVABI :

* KÖRDEN TUTUŞ OLMADIĞINI GÖSTEREN BİR DEKLEREDİR.

* 2:5 OP. VE 6,7 KARTLI PİK İFADE EDER.

* EĞER PUANI OLSAYDI ÖNCE BİR PİK GÖSTERİP SONRA RENGİNİ TEKRARLAMASI GEREKECEKTİ.

(C)1 MAJÖR AÇIŞINA SIÇRAMA İLE 3 SEVİYESİNDE UCUZ RENK CEVABI:

* ÜSTTEKİ TANIMDAN FARKLI YANI PUAN SAYISININ 2:5 OP. YERİNE 9:11 OP. OLUŞU VE RENKLERİN AÇILAN MAJÖRDEN UCUZ OLMASIDIR.

* 1KÖR- 3SİNEK/KARO İLE 1 PİK- 3SİNEK/KARO/KÖR ŞEKLİNDE OLUR.

NOT : BU CEVAP ŞEKLİNİN MİNÖR RENKLERDE TEK BENZERİ 1 KARO- 3SİNEK ŞEKLİNDE OLUP, DAVET ELİDİR. NET BİR CEVAP OLDUĞUNDAN AÇICI KOLAY KARAR VEREBİLİR . DİĞER RENKLERDEN DURDURUCUSU VARSA 3 NT. OYNAYABİLİR.

(4) 1 MAJÖR AÇIŞINA 2NT VE 3NT CEVAPLARI:

* ZON FORSİNG KONUŞMALAR OLUP; J2NT VE SİPLİNER KONVANSİYONLARINI KULLANMAYAN OYUNCULAR TARAFINDAN TERCİH EDİLİR.

* 2NT CEVABI KISALIK SORUSUDUR. VARSA AÇICI KISALIĞINI GÖSTERİR YOKSA 3NT . VEYA AÇIŞ RENGİNDEN ZON ARAŞTIRIR.

* 3NT. CEVABI 3'LÜ KOZ TUTUŞU VE 13:15 OP.LI DENGELİ BİR EL İFADE EDER. AÇICI DENGELİ ZAYIF BİR EL İLE PAS GEÇER. KISALIĞI VARSA "4" SEVİYESİNDE GÖSTEREREK ŞİLEM İSTEĞİ BİLDİRİR. İYİ BİR ELLE DOĞRUDAN KEYKART SORARAK ŞİLEM ARAŞTIRIR.

C. 1 SANZATU(NT) AÇIŞINA CEVAPLAR.:

SANZATU AÇIŞINA CEVAPLARA GEÇMEDEN ÖNCE SANZATU HAKKINDA BİRAZ DAHA BİLGİYE İHTİYAÇ VARDIR. 1NT . AÇIŞI :

* TÜM RENKLERDE DURDURUCU GARANTİ ETMEZ. ANCAK ; BİRDEN FAZLA DURDURUCUSU OLMAYAN RENK İLE NT. AÇILMAMALIDIR.

* ÇOK KALİTESİZ (J 7 6 4 3 GİBİ) 5 'Lİ MAJÖRLE DE 1NT. AÇILABİLİR. ANCAK; DİĞER MAJÖRÜNDE ENAZ 3'LÜ OLMASINA DİKKAT ETMELİDİR. ZİRA, CEVAPÇI O RENGİNE TRANSFER YAPARAK PAS GEÇEBİLİR.

* MAJÖR DURDURUCU OLMAK KOŞULU İLE İKİ ADET DOUBLETON (İKİLİ) RENKLE DE 1NT. AÇILIR.

* NT. AÇIŞLARINDA İLK KAPTAN CEVAPÇIDIR.

* PUANLAR İKİ ELDE EŞİT'E YAKIN DAĞILMIŞ İSE, 26'DAN AZ PUANLA DA 3 NT. YAPILABİLİR. BUNUN YANINDA TEK ELDE YOĞUNLAŞAN ELLERLE 26 OP. İLE BİLE 3 NT. YAPILMAYABİLİR.

1NT. AÇIŞINA CEVAPÇININ CEVAPLARI:

CEVAPÇI BAŞLANGIÇTA KAPTAN OLDUĞUNDAN ELİNİN DEĞERİNE GÖRE; PAS/ PART SKOR, ZON, ŞİLEM VE GRAND ŞİLEM' DEN HANGİSİNİN OYNANACAĞINA KARAR VEREBİLİR.

- * 0:7 OP. = PART SKOR BÖLGESİDİR. ZON UMUDU YOKTUR.
- * 8,9 OP. = PART SKOR VEYA DAVET BÖLGESİDİR. ZON UMUDU VARDIR.
- * 10:14 OP. = ZON BÖLGESİDİR.
- * 15:17 OP. = ZON, ŞİLEM BÖLGESİDİR.
- * 18,19 OP. = ŞİLEM BÖLGESİDİR.
- * 20,21 OP. = ŞİLEM, GRAND ŞİLEM BÖLGESİDİR.
- * 22 + OP. = GRAND ŞİLEM BÖLGESİDİR.

CEVAPÇI BU BİLGİLER IŞIĞINDA KENDİ ELİNİ DEĞERLENDİREREK AŞAĞIDAKİ DURUMLARDA SAHİP OLDUĞU OP. NA GÖRE KARAR VERİR.

(1) "4" KARTLI MAJÖRÜ YOKTUR VE ELİ DENGELİDİR. :

- * 0:7 OP.= PAS
- * 8,9 OP. = 2NT. : ZON DAVETİ.
- * 10.14 OP.= 3 NT. : ZON İLAN EDER. OYNAMAK İÇİNDİR.

NOT : 16 KURALI : 1 NT. AÇIŞLARINDA CEVAPÇININ SAHİP OLDUĞU OP. İLE ELİNDEKİ KARTLARDAN 7 VE YUKARISI KARTLARIN TOPLAMININ 16 OLDUĞU EL İLE 3 NT. DENİLEBİLMESİ KURALIDIR.

- * 15:17 OP.= 4 NT. : SANZATUDAN ŞİLEM DAVETİ.
- * 18,19 OP. = 6 NT. : ŞİLEM İLANI OYNAMAK İÇİNDİR.

* 20,21 OP. = 5 NT. : SANZATUDAN G. ŞİLEM DAVETİ.

* 22+ OP. = 7 NT. : G.ŞİLEM .

(2) "4 " KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

8+ OP. VE 4 KARTLI MAJÖR BİR RENGİ BULUNAN CEVAPÇI " 2 SİNEK" İLE AÇICIYA 4 KARTLI MAJÖRÜ OLUP OLMADIĞINI (STAYMAN) SORAR.

NOT : RAKİP MÜDAHALESİ VARSA STAYMAN YAPILMAZ.

AÇICINI CEVAPLARI:

* 2 KARO: 4 KARTLI MAJÖRÜM YOK.

* 2 KÖR: 4 KARTLI KÖRÜM VAR. ANCAK; 4 KARTLI PİK'İMDE OLABİLİR.

* 2 PİK : 4 KARTLI PİK'İM VAR. 4 KARTLI KÖRÜM YOK.

(3) "5+" KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

BÖYLE BİR ELLE "0" OP. İLE DE JACOBY TRANSFER YAPILIR.

* 2 SEVİYESİNDE 2 KARO İLE 2 KÖRE, 2 KÖR İLE 2 PİK'E TRANSFER YAPILIR.

* AÇICI TRANSFERE UYMAK ZORUNDADIR.

* SONUCU CEVAPÇI BELİRLER.

* 1 NT. 'YA MÜDAHAHALE VARSA UYGULANMAZ. ANCAK; BİR AÇIŞA 1 NT. VEYA 1NT. 'YA DBL. İLE MÜDAHALE EDEN RAKİBİN CEVAPÇISI (ORTAĞI)' DA TRANSFER YAPAR.

* 1NT. AÇIŞA RAKİBİN DBL. MÜDAHALESİ VARSA TRANSFER UYGULANIR. DBL. İLE MÜDAHALEYE RDBL. İLE KARŞILIK VERİLİRSE 4.OYUNCU TARAFINDAN TRANSFER UYGULANMAZ.

* CEVAPÇININ TRANSFERDEN SONRA KENDİ RENGİNİ "4" SEVİYESİNDE SÖYLEMESİ RENGİNİN 6+ KARTLI OLDUĞUNU GÖSTERİR VE HAFİF ŞİLEM İLGİSİDİR.

* TRANSFERDEN SONRA 4 NT. RENGİN 6+ KART OLDUĞU VE ŞİLEM DAVETİDİR.

(4) "6+ " KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

BÖYLE BİR ELE SAHİP OLAN CEVAPÇI TRANSFER YAPTIKTAN VE AÇICININ UYMASINDAN SONRA ELİNİN PUAN DEĞERİNE GÖRE AŞAĞIDAKİ KONUŞMALARINI YAPAR.

* 0:7 OP. : PAS.

* 8,9 TP. İLE : MAJÖRÜNÜ 3 SEVİYESİNDE SÖYLER. ZON DAVETİDİR.

* AYNI PUAN İLE RENGİ KÖR İSE 3 PİK : PİK TEK VEYA ŞİKANDIR. ŞİLEM DAVETİDİR. AÇICI MİNİMUM İLE 4 KÖR SÖYLER MAXİMUM İSE TEKLİFE UYAR.

* AYNI PUAN İLE 4 SİNEK/KARO : SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKANDIR. ŞİLEM TEKLİFİDİR. MİNİMUM İLE ZON , MAXİMUM İLE KABUL EDİLİR.

* AYNI PUAN İLE 4 KÖR : RENGİ PİK İSE KÖR TEK VEYA ŞİKANDIR. ŞİLEM DAVETİDİR. AÇICI MİNİMUM İLE 4 PİK SÖYLER MAXİMUM İSE TEKLİFE UYAR.

* 15,16 TP. İLE : TRANSFERDEN SONRA TRANSFER RENGİNİ 4 SEVİYESİNDE SÖYLEYİP ZON İLAN EDEREK SÖYLEMESİ ŞİLEM DAVETİDİR. AÇICI MİNİMUM İLE PAS, MAXİMUM İLE ŞİLEM SÖYLER.

* 6+ KARTLI MAJÖR VE 10+ TP. İLE 1 NT AÇIŞINA , 5+ TP. İLE 2 NT. AÇIŞINA TEXAS TRANSFER UYGULANIR.

(5) "5-5" MAJÖRLERİ VARDIR. :

CEVAPÇININ "5-5 " MAJÖRLERİ OLMASI DEMEK, BİR MAJÖR RENKTEN KOZ FİTİ OLMASI DEMEKTİR. BU DA KONTRATIN RENK OLACAĞI DEMEKTİR. BU SEBEBLE UYGUN FİTİ BULMAK İÇİN; J. TRANSFER UYGULANIR. UYGULAMA AŞAĞIDAKİ ÜÇ AŞAMALI ŞEKİLDE OLUR.

(A) 0.6 OP. : ZAYIF VE PART SKOR ELİDİR.

* CEVAPÇI KALİTELİ OLAN MAJÖRÜNÜ TRANSFER EDER. İKİNCİDE PAS GEÇER.

(B) 7,8 OP. : DAVET ELİDİR.

* CEVAPÇI ÖNCE UCUZ OLAN MAJÖRÜNÜ (KÖR) TRANSFER EDER. SONRA İKİNCİ MAJÖRÜ OLAN PİK'İ "2 PİK" OLARAK ADIYLA SÖYLER.

BUNUN ÜZERİNE ; AÇICI ELİ DENGELİ VE BİR MAJÖRÜ ENAZ 3'LÜ OLDUĞU İÇİN ; * MİNİMUM EL İLE RENGİ PİK İSE PAS GEÇER, KÖR İSE "3 KÖR" SÖYLER.

* MAXİMUM İLE HANGİ RENGİ TUTUYorsa ONU "4" SEVİYESİNDE SÖYLEYEREK ZON İLAN EDER.

* EĞER HER İKİ MAJÖRE DE TUTUŞU VARSA , 4-3 İSE " 4" OLANI, EŞİT İSE PAHALI OLANI(PİK) "4" SEVİYESİNDE SÖYLEYEREK ZON İLAN EDER.

(C) 9+ OP. : ENAZ ZON FORSİNGTİR.

* CEVAPÇI TARAFINDAN ÖNCE PAHALI OLAN PİK TRANSFERİ YAPILIR. SONRAKİ KONUŞMADA "3 KÖR" SÖYLENİR.

* BUNUN KARŞISINDA AÇICI HANGİ MAJÖRÜ TUTUYorsa ONU "4" SEVİYESİNDE SÖYLER. HER İKİ MAJÖRÜDE TUTUYorsa "4-3" ŞEKLİNDE " 4'LÜ" OLANI, EŞİT İSE PAHALI OLANI "4" SEVİYESİNDE SÖYLER.

* CEVAPÇININ ŞİLEM OYNAYABİLECEK KUVVETLİ BİR ELİ VARSA ; AÇICININ ZON İLANINDAN SONRA "4NT." İLE KEYKART (RKCB) SORARARK ŞİLEM ARAŞTIRIR.

(6) "5-4 " VEYA " 6-4" MAJÖRLERİ "VARDIR. :

BÖYLE BİR ELE SAHİP OLAN CEVAPÇI ELİNİ DEĞERLENDİREREK AŞAĞIDAKİ ÜÇ ŞEKİLDE CEVAP VERİR.

(A) 0:7 OP : ZAYIF VE PART SKOR ELİDİR.

CEVAPÇI 5+ KARTLI MAJÖRÜNÜ TRANSFER EDER VE SONRAKİ KONUŞMADA PAS GEÇER.

(B) 8,9 OP : DAVET ELİDİR.

* CEVAPÇININ BÖYLE BİR ELİ VARSA “ **SMOLEN TRANSFERİ** ” DENİLEN BİR TRANSFER ÇEŞİDİ KULLANILIR.

* BUNUN DA İKİ ÇEŞİDİ VARDIR. BİRİNCİSİ BU PUAN ARALIĞINDA KULLANILAN “ **DAVET SMOLENI** ” DİR. DİĞERİ BİR SONRAKİ PUAN ARALIĞINDA GÖRECEĞİMİZ “ **FORSİNG SMOLENI** ” DİR.

* CEVAPÇI ÖNCE “4-4” KOZ FİTİ BULMAK İÇİN “**2 SİNEK**” İLE STAYMAN YAPAR.

* AÇICI MAJÖR GÖSTERİRSE CEVAPÇI SEVİYE BELİRLEYEREK TUTUŞ GÖSTERİR.

* EĞER AÇICI “**2 KARO**” İLE 4'LÜ MAJÖRÜ OLMADIĞINI SÖYLERSE , CEVAPÇI **4 KARTLI** OLAN MAJÖRÜNÜ “**2 “ SEVİYESİNDE** SÖYLEYEREK DİĞER MAJÖRÜNÜN 5+ KART OLDUĞUNU GÖSTEREREK BİR NEVİ UZUN MAJÖRÜNE TRANSFER YAPAR.

* BUNDAN SONRA “**AÇICI DİKKATLİ OLMALI**” DİR.

* CEVAPÇININ UZUN MAJÖRÜNÜ 3'LÜ TUTUYorsa MİNİMUM İLE EKONOMİK, MAXİMUM İLE “4” SEVİYESİNDE ZON İLAN EDER.

* EĞER UZUN MAJÖRÜ 3'LÜ TUTMUYorsa MİNİMUM İLE 2NT. MAXİMUM İLE 3NT. SÖYLER.

(C) **10+ OP** : EN AZ ZON FORSİNGİ ŞİLEM DAVET ELİDİR.

* BÖYLE BİR ELE SAHİP CEVAPÇI “ **FORSİNG SMOLENI** ” UYGULAR.

* FORSİNG SMOLENI AYNEN DAVET SMOLENI GİBİ YAPILIR.

* **TEK FARK**; AÇININ “**2 KARO**” CEVABINDAN SONRA **KISA** MAJÖRÜ “ **2 “** DEĞİL “**3 “** SEVİYESİNDE SÖYLEMESİDİR.

* AÇICI DA BUNA GÖRE AYNI ESASLARA GÖRE CEVAP VERİR.

(7) **5 KARTLI MAJÖRÜ VE 4 KARTLI MİNÖRÜ VARDIR. :**

BU EL DENGESİZ BİR ELİ İFADE EDER. ELİN PUAN DURUMUNA GÖRE ÖNEM KAZANIR. AŞAĞIDAKİ PUAN ARALIKLARINDA DEĞERLENDİRİLİR.

(A) 0: 7 OP. : PART SKOR ELİDİR.

CEVAPÇI MAJÖR RENGİNE J. TRANSFER YAPAR, SONRAKİ KONUŞMASINDA PAS GEÇER.

(B) 8,9 OP. : DAVET ELİDİR.

*** AÇICI MAJÖR RENGİNE J. TRANSFER YAPAR. İKİNCİ DE 2 NT. SÖYLER. * BUNUN ÜZERİNE AÇICI :**

*** TRANSFER RENGİ 2'Lİ İSE MİNİMUM İLE PAS, 3 , 4 KARTLI İSE " 3 "MAJÖR SÖYLER. MAXİMUM İLE 2'Lİ İSE "3 NT.", 3,4 KARTLI İSE "4 " MAJÖR SÖYLER.**

(C) 10+ OP. : ZON FORSİNGTİR.

CEVAPÇI J. TRANSFERDEN SONRA MİNÖRÜNÜ "3" SEVİYESİNDE SÖYLER. AÇICI TUTUŞU YOKSA 3 NT. VARSA "4 "SEVİYESİNDE MAJÖR SÖYLEYEREK ZON İLAN EDER.

(8) EN AZ "5-4" KARTLI MİNÖRLERİ VARDIR. :

BÖYLE BİR ELLE MAJÖR FİTİ SÖZKONUSU DEĞİLDİR. ÖYLEYSE MİNÖR FİTİ ARAŞTIRILMALIDIR.

*** 2 SİNEK MAJÖRLER İÇİN STAYMAN DA, 2KARO VE 2 KÖR J. TRANSFERDE KULLANILDI. GERİYE BİR TEK 2 PİK KALDI.**

*** BU YÜZDEN MİNÖR ARAŞTIRMASINDA 2 PİK'İ KULLANACAĞIZ.**

*** MİNÖR FİTİ ARAŞTIRMASINDA BRİÇ DÜNYASINDA FİKİR BİRLİĞİ YOKTUR. EN POPÜLER OLANI MİNÖR STAYMANIDIR.**

*** MİNÖR STAYMANI 4'LÜ MAJÖRÜ OLMAYAN VE ENAZ "5-4 "KARTLI MİNÖRÜ OLAN ELLERLE 1NT. VEYA 2 NT. AÇANIN ORTAĞI TARAFINDAN YAPILIR.**

*** 1NT . AÇIŞINA 2 PİK , 2 NT. AÇIŞINA 3 PİK SÖYLENEREK YAPILIR. MÜDAHALE VARSA YAPILMAZ.**

*** MİNÖR STAYMANI YAPACAK CEVAPÇININ İKİ TÜRLÜ ELİ VARDIR. YA EN AZ "5-5 "MİNÖR VE ZAYIF EL. YA DA EN AZ "5-4" MİNÖR VE ZON FORSİNG (10+OP.) EL.**

* **BİRİNCİ İLE EN KISA YERDE (3NT. YOKSA) PART SKORDA KALINMALIDIR.**

* **İKİNCİDE AÇICININ AŞAĞIDA CEVAPLARI ÜZERİNE CEVAPÇI MÜTEAKİBEN ANLATILACAK KONUŞMALARI YAPAR.**

* **AÇICI 2 PİK MİNÖR TRANSFERİNE ŞU CEVAPLARI VEREBİLİR.**

(A) 2NT. : 4'LÜ MİNÖRÜM YOK.

BUNUN ÜZERİNE CEVAPÇI:

* **3NT. : OYNAMAK İÇİNDİR.**

* **4 NT. : KANTİTATİF ŞİLEM DAVETİDİR.**

* **3KÖR/PİK : KALİTELİ 5-5 MİNÖRLER VAR ŞİLEM İLGİSİ, SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN. MİNÖR FİTİ KESİNDİR.**

* **BUNUN ÜZERİNE AÇICI ŞU İKİ SEÇENEĞİ KULLANIR.:**

* **MİNİMUM EL VE SÖYLENEN RENKTEN DURDURUCU VARSA 3NT. SÖYLER. YOKSA KONTROL KONUŞMASI YAPAR.**

* **4 SİNEK/ KARO SÖYLENEN RENKTEN KEYKART SORUSUDUR.**

(B) 3SİNEK : 4+ KARTLI SİNEK VAR. :

AÇININ BU CEVABI ÜZERİNE CEVAPÇI :

* **3 KÖR/ PİK : SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN. ŞİLEM İLGİSİ. MUTLAKA KOZ FİTİ VAR.**

* **AÇICI MİNİMUM EL VE KISA RENKTEN DURDURUCU VARSA 3NT. YOKSA KONTROL KONUŞMASI YAPAR.**

* **AÇICININ 4 SİNEK DEKLERESİ KEYKART SORUSUDUR.**

(C) 3 KARO: 4+ KARTLI KARO VAR. :

AÇININ BU CEVABI ÜZERİNE CEVAPÇI :

- * 3 KÖR/ PİK : SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN. ŞİLEM İLGİSİ. MUTLAKA KOZ FİTİ VAR.
- * AÇICI MİNİMUM EL VE KISA RENKTEN DURDURUCU VARSA 3NT. YOKSA KONTROL KONUŞMASI YAPAR.
- * AÇICININ 4 KARO DEKLERESİ KEYKART SORUSUDUR.

(9) "6+" KARTLI MİNÖRÜ VARDIR. :

BÖYLE BİR EL İLE MİNÖR RENK KONRATI OYNANACAĞI KESİNDİR. BU NEDENLE CEVAPÇI 6'LI RENGİNİ BİR ALT KONUŞMA İLE TRANSFER EDER.

- * YALNIZ BU TRANSFER 2 NT. AÇIŞLARINDA KULLANILAMAZ.
- * CEVAPÇI ELİ DENGESİZ DEĞİLSE VE ZON PUANI VARSA DOĞRUDAN 3NT. DEMELİDİR.

BUNA GÖRE:

2NT. : 0+ PUAN 6+ KART SİNEK VARDIR. AÇICI 3 SİNEK DER.

3 SİNEK : 0+ PUAN 6+ KART KARO VARDIR. AÇICI 3 KARO DER.

BU TRANSFERDEN SONRA CEVAPÇININ İKİNCİ KONUŞMALARI:

- * PAS : ZAYIF ELİ VAR, ORTAĞI NT.YA BATMAKTAN KURTARMAK İSTEDİ.
- * 3 KÖR/PİK : SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN. AÇICI 3NT. VEYA KONTROL KONUŞMASI YAPAR.
- * 3NT. : OYNAMAK İÇİNDİR. AÇICI İYİ ELLE ŞİLEM ARAŞTIRIR. ZAYIF ELLE PAS DER.
- * 4 SİNEK : AÇICININ 3 SİNEK DEKLERESİ ÜZERİNE KEYKART SORUSU.
- * 4 KARO : AÇICININ 3 KARO DEKLERESİ ÜZERİNE KEYKART SORUSU.

(10) "4-4 " KARTLI MİNÖRLERİ VARDIR. :

BÖYLE BİR EL DENGELİ OLDUĞUNDAN GENELLİKLE UYGUN SEVİYEDE NT. CEVABI VERİLDİĞİNİ ÖNCEKİ ANLATIMLARDAN BİLİYORUZ. ANCAK; CEVAPÇININ ELİNDE ŞİLEM OYNAYACAK PUAN VARSA, ŞİLEM NT.YAPILAMAYAN ELLER İLE MİNÖR FİTİ VARSA MİNÖRDEN ŞİLEM YAPABİLİR.

BUNUN İÇİN MİNÖR FİTİNİ BULMAK VE ŞİLEMİ KAÇIRMAMAK MAKSADIYLA “KANTİTATİF MİNÖR STAYMANI” KULLANILIR.

KANTİTATİF MİNÖR STAYMANI: 1 NT. AÇIŞINA CEVAPÇININ 15:17 OP. VE “4-4” MİNÖRÜ İLE “4 PİK “ SÖYLEYEREK; MİNÖR FİTİ VARSA MİNÖRDEN, YOKSA SANZATUDAN ŞİLEM DAVETİ YAPMASIDIR.

NOT : 4 NT. İLE YAPILAN ŞİLEM DAVETİ İLE “4 PİK “ İLE YAPILAN KANTİTATİF MİNÖR STAYMANI ARASINDAKİ FARK, “4 PİK’TE “ MİNÖRLERİN “ 4-4” OLMASIDIR.

BUNA NT. AÇAN AÇICININ CEVAPLARI ŞUNLARDIR. :

*** 4NT.: OYNAMAK İÇİNDİR. MİNİMUM ELİ VARDIR.**

*** 6NT.: OYNAMAK İÇİNDİR. MAXİMUM ELİ VAR, ANCAK “5’Lİ” MİNÖRÜ YOKTUR.**

*** 6 SİNEK/KARO : OYNAMAK İÇİNDİR. SÖYLENEN RENK “ 5” KARTLI VE EL MAXİMUMDUR.**

SANZATU AÇIŞINA VERİLEN CEVAPLARIN ÖZETİ:

AÇICI : CEVAPÇI _____ :

1NT 2 SİNEK : STAYMAN

2 KARO : 5+ KART İLE KÖRE J. TRANSFER.

2 KÖR : 5+ KART İLE PİKE J. TRANSFER.

2 PİK : MİNÖR RENK STAYMANI.

2 NT. : 6+ KART İLE SİNEK’E TRANSFER.

3 SİNEK : 6+ KART İLE KAROYA TRANSFER.

3 NT : OYNAMAK İÇİNDİR.

4 SİNEK : GERBER AS (4 AS) SORUSU

4 KARO : 6 + KART İLE KÖRE TEXAS TRANSFER.

4 KÖR : 6 + KART İLE PİKE TEXAS TRANSFER.

4 PİK : 4-4 MİNÖR VE 15.17 OP. İLE KANTİTATİF MİNÖR STAYMANI.

4 NT. : 4333 DAĞILIMI VE 16,17 OP. İLE KANTİTATİF ŞİLEM DAVETİ.

İ K İ N C İ K İ S İ M

1. ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR :

ZAYIF OYUN AÇIŞLARI BİRİNCİ BÖLÜMDE ANLATILDIĞI GİBİ 2, 3, 4 VE 5 SEVİYESİNDE YAPILMAKTADIR. SIRASIYLA ANLATILACAKTIR. ANCAK; 2 SEVİYESİNDE YAPILAN AÇIŞLARDAN BİRİ OLAN “MULTİ” ÖZEL BİR KONVANSİYON OLUP; BİRAZ BRİÇ BİLGİSİ GEREKTİRDİĞİ GİBİ AYNI ZAMANDA KUVVETLİ AÇIŞTA SAYILIR. ÖNCELİKLE ANLATILACAK FAKAT, SİZLER BRİCİNİZİ GELİŞTİRMEYEN UYGULAMAYIN.

A. “2 “SEVİYESİNDE YAPILAN ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA VERİLEN CEVAPLAR :

(1) 2 KARO “MULTY (MULTİ)” :

* ZAYIF VE KUVVETLİ OLMAK ÜZERE “ İKİ DURUMDA MULTİ “ AÇIŞI YAPILIR.

* ZAYIF OLANI “ 6:10 OP. “ VE “ 6 KART MAJÖRÜ “ OLAN , AYNI ZAMANDA DOĞRUDAN “2 “ MAJÖRDE AÇILABİLEN ELLERDİR.

* PUANLAR UZUN RENKTE OLMALIDIR.

* DİĞER RENKLERDE BİR “A” VEYA “R” ’ DAN BAŞKA PUAN OLMAMALIDIR.

* 4. POZİSYONDA İKEN BU AÇILIŞ YAPILMAMALIDIR.

* KUVVETLİ "2 KARO MULTİ" İSE; 20,21 OP.LI DENGELİ VE İÇİNDE 5'Lİ MAJÖRÜ OLAN (5432) VEYA İKİLİ RENKLERİ "AR", "AX" GİBİ OLAN (5422) VE DENGESİZ KUVVETLİ ELLERLE YAPILAN AÇIŞLARDIR.

* SADCE BU SON EL İLE 4. POZİSYONDA MULTİ AÇIŞI YAPILABALİR.

MULTİ 2 KARO AÇIŞINA CEVAPLAR:

YUKARDA ANLATILAN ŞARTLARA GÖRE AÇILAN MULTİ 'YE VERİLECEK OLASI CEVAPLAR VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR:

* **2 KÖR:** RÖLE KONUŞMASIDIR. ZAYIF EL. ORTAK "AÇIŞIN ZAYIF KÖR İSE PAS GEÇ, PİK İSE DÜZELT" ANLAMINDADIR. AÇICI PİK'E DÜZELTİRSE ELİNİN DURUMUNA GÖRE VE İYİ PİKLERİ VARSA 3'E ÇIKARABİLİR.

* **2 PİK:** İYİ KÖRLERİ VE KISA PİKLERİ OLAN ZAYIF EL İFADE EDER. ORTAK "AÇIŞIN ZAYIF PİK İSE PAS GEÇ, KÖR İSE DÜZELTEREK 3/4 KÖR SÖYLE" ANLAMINDADIR. ELİNİN ZON DURUMUNA GÖRE AÇICI YA PAS GEÇER YA DA 3 VEYA 4 KÖR SÖYLER.

* **2NT:** TEK ZON FORSİNGİ CEVAPTIR. CEVAPÇININ ELİNDE YA MAJÖRLERDEN 3,4 KART TUTUŞLU "14+ OP" VARDIR. YA DA HERLÜ DAĞILIMLA "16+ OP." VARDIR.

ÖNEMLİ NOT: AÇICI BU CEVABA ELİNDEKİ UZUN MAJÖRÜ " KÖR İSE 3 SİNEK " DİYEREK KÖR'E, "PİK İSE 3 KARO" İLE PİK'E TRANSFER YAPAR.

* **3 SİNEK/ KARO:** " 6+ KARTLI KALİTELİ RENK." MAJÖRLERİ KISA VE 2NT. DİYEMEYEN EL.

NOT: BUNUN ÜZERİNE AÇICI; ZAYIF EL İLE PAS GEÇER. KUVVETLİ EL İLE 2NT. YERİNE 3 NT. SÖYLER.

* **3 KÖR:** HER İKİ MAJÖRE DE "3+" TUTUŞ OLAN ZON GÖRMEYEN ZAYIF DENGESİZ ELDİR. ORTAK ELİN KÖR İSE PAS GEÇ, PİK İSE 3 PİK SÖYLE ANLAMINDADIR.

NOT.: AÇICI 2NT. PUANI İLE AÇMIŞSA 3 NT. SÖYLER.

* **4 SİNEK:** ORTAK "RENGİNİ TRANSFER YAPARAK BANA OYNAT " ANLAMINDADIR. HER İKİ MAJÖRE DE 3'LÜ TUTUŞU VE ZON GÖREN ELİ VARDIR.

ÖNEMLİ NOT: KORUMASIZ “R”LARI OLDUĞUNDAN ATAĞIN KENDİ ELİNE DOĞRU YAPILMASINI İSTEMEKTEDİR. BUNUN ÜZERİNE AÇICI ZAYIF ELLERLE 4 KARO İLE KÖR'E , 4 KÖR İLE PİK'E TRANSFER YAPAR. **KUVVETLİ EL İLE 4 NT. SÖYLER.**

* **4 KARO :** BİR ÖNCEKİ GİBİ OLUP “ORTAK RENGİNİ **SÖYLE VE OYNA**” ANLAMINDADIR. HER İKİ MAJÖRE DE 3+ KART TUTUŞU OLAN DENGESİZ EL OLUP, 4 SİNEKTEN FARKI KORUNACAK “R” LARI OLMAMASIDIR.

NOT: AÇICI ZAYIF ELLERLE MAJÖRÜNÜ “4 “SEVİYESİNDE SÖYLER . KUVVETLİ EL İLE “4 NT.” SÖLER.

* **4 KÖR/PİK:** OYNAMAK İÇİNDİR. 6+ KARTLI KALİTELİ RENK. AÇIŞLA İLGİLENMEMEKTEDİR.

ÖNEMLİ NOT: AÇININ ELİ ZAYIF İSE PAS GEÇER. ANCAK, KUVVETLİ İSE ŞİLEM OLASILIĞI KUVVETLİDİR. BU SEBEBLE “4NT” İLE RKCB.(KEYKART) SORAR. CEVAPÇI “KENDİ KOZU ÜZERİNDEN” CEVAP VERİR.

ÇOK ÖNEMLİ NOT 1: MULTİ AÇAN OYUNCU ORTAĞININ 2 KÖR VEYA PİK CEVABI ÜZERİNE İKİNCİ KONUŞMASINDA “2 NT.” CEVABI VERMİŞ İSE; CEVAPÇI İKİNCİ KONUŞMASINDA “3 SİNEK” İLE STAYMAN YAPARAK, AÇICIYA “ UZUN MAJÖRÜNÜ “ SÖYLETEREK ONUN OYNAMASINI SAĞLAR. BUNDAN SONRA KAPTANLIK AÇICIDA OLUP, OYUNCULAR USTALIKLARINA GÖRE UYGUN KONTRATI ARAŞTIRIRLAR.

ÇOK ÖNEMLİ NOT 2: MULTİ “6 KARTLI MAJÖR” RENK İÇERDİĞİNDEN 2 SEVİYESİ ZAYIF OYUN AÇIŞLARINDA MULTİ OYNAYAN OYUNCULAR “2 “ SEVİYESİNDE MAJÖR AÇIŞLARINI EN AZ “5-5” OLAN “ İKİ RENKLİ “ ELLERLE (MUIDEBERG) YAPARLAR. MULTİ OYNAMAYANLAR İSE , 2 KARO VE “2 MAJÖRLERİ” 6 KARTLI ZAYIF ELLERLE YAPARLAR.

ÖNCELİKLE 6 KARTLI NORMAL ZAYIF AÇIŞLARA VERİLEN CEVAPLARI GÖRELİM.

(2) 2 KARO/ KÖR / PİK :

* “ 6 : 10 OP. “OLAN “6 KARTLI “ ELLERDİR.

* PUANLAR AÇIŞ RENGİNDE YOĞUNLAŞMALI VE ZONDA DAHA GÜÇLÜ OLMALIDIR (AD10XXX, AV10XXX, RV10XXX GİBİ).

* 4 KARTLI “BAŞKA BİR MAJÖR” OLMAMALI.

* DEFANSİF YANI ZAYIF, OFANSİF YANI KUVVETLİ OLMALIDIR (2,3,4 KURALINA UYMALI).

* 3. POZİSYONDA PUAN DAĞILIMI BİRAZ ESNEK OLABİLİR. 4. POZİSYONDA EN AZ AÇIŞ PUANI (12+ OP.)YETERLİDİR. BU KONUDA "8 KURALI" KULLANILABİLİR.

2,3,4 KURALI :

* ZAYIF OYUN AÇARAK " RAKİBİN DENGESİNİ BOZAN" ELERLE AÇIŞ YAPAN OYUNCU TARAFINDAN; ZON DURUMUNA GÖRE AÇIŞ RENGİNİN GEREKTİRDİĞİ LÖVE SAYISININ "ALEYHTE EKSİK" OLARAK ALINABİLECEĞİ ELLER İLE AÇIŞ YAPILMASIDIR.

* ZON "ALEYHTE İSE 2" LÖVE , " EŞİT İSE 3" LÖVE VE " LEYHTE İSE 4" LÖVE EKSİK ALINMASI ANLAMINDADIR.

* 2,3 VE 4 SEVİYESİ ZAYIF AÇIŞLARIN HEPSİNDE GEÇERLİDİR.

8 KURALI : ZAYIF OYUN AÇIŞI YAPARKEN AÇIŞ RENGİNDEN KART SAYISI İLE O RENKTEN VAR OLAN ÜÇ BÜYÜK ONÖR (A,R VE D) SAYISININ TOPLAMININ "8 "ETMESİ İLE "ZAYIF 2 " AÇILABİLECEĞİ KURALIDIR. EĞER BU RAKAM "9" OLURSA 3, "10 " OLURSA 4 SEVİYESİNDE ZAYIF AÇIŞ YAPILIR.

ZAYIF 2 KARO/KÖR/ PİK AÇIŞLARINA CEVAPLAR.:

CEVAPÇI OYUNUN 2,3,4 KURALINA GÖRE AÇILDIĞINI UNUTMADAN ELİNİ DEĞERLENDİREREK AŞAĞIDAKİ CEVAPLARI VERİR.

* PAS : TUTUŞU VARSA 0:13 TP. YOKSA 0:15 OP. İLE PAS GEÇİLİR.

* YENİ RENK : BİR TUR İÇİN FORSİNGTİR. 16+ OP. VE 5+ KART RENK İFADE EDER.

* AÇIŞ RENGİNİ YÜKSELTMEK : PREEMPTİVE'DİR(RAKİBİ BOZUCU), DAVET DEĞİLDİR. AÇICI PAS GEÇER.

* AÇIŞ RENGİNDEN ZON SÖYLEMEK : AÇICI PAS GEÇER. 16 + OP. İLE YA ZON OLAN BİR EL VARDIR. YA DA RAKİBİ BLOKE ETMEK İÇİNDİR.

* 2NT: TUTUŞU VARSA 14+ OP. İLE, YOKSA 16+ OP. İLE BİR TUR İÇİN FORSİNGTİR. AÇICIDAN ELİNİ TARİF ETMESİNİ İSTER.

* 3NT. : OYNAMAK İÇİNDİR. 16+ OP. İLE UZUN MİNÖR VE MAJÖR AÇILMIŞ İSE KALİTELİ BİR MİNÖR İLE SÖYLENİR. AÇICI PAS GEÇER.

* 4 NT. : RCKB.DİR. AÇIŞ RENGİNDEN KEYKART SORAR.

(3) MUİDEDEG 2 MAJÖR AÇIŞI VE VERİLECEK CEVAPLAR. :

EN AZ BİRİ MAJÖR OLAN İKİ RENKTEN 5-5 KARTLARI OLAN 6:10 OP.LI ELLERLE YAPILAN AÇIŞLARDIR. 8:10 PUANLI OLMASI TERCİH SEBEBİDİR.

2 KÖR: KÖR VE DİĞER RENKLERDEN HER HANGİ BİRİNDEN 5-5 KART VAR DEMEKTİR.

2 PİK : PİK İLE MİNÖRLERDEN BİRİNİN 5-5 KARTLI OLDUĞU ELLERDİR.

BU DURUM DİKKATE ALINARAK VERİLECEK CEVAPLAR ŞÖYLEDİR. :

CEVAPÇININ ELİNDE 3+ KARTLI TUTUŞ İLE 14+ OP, TUTUŞ YOKSA 16+ OP.İLE ZON OLASILIĞI VARDIR. CEVAPÇI BU GÜCE SAHİPSE 2NT. İLE AÇICIYA DİĞER 5'Lİ RENGİNİ SORAR. DAHA ZAYIF İSE PART SKOR ARAŞTIRIR.

PAS : ENAZ 3'LÜ TUTUŞ, ZAYIF ELLE PAS GEÇİLİR.

BİR ÜST RENK(2KÖR/2PİK, 2PİK/3SİNEK): 16 OP. VE ENAZ 3'LÜ TUTUŞU OLMAYAN VE DİĞER RENGİ ÖĞRENMEK İSTEYEN CEVAPÇI SÖYLER.

AÇICININ DİĞER RENGİ SÖYLENEN İSE PAS GEÇER, DEĞİL İSE DÜZELTEREK SÖYLER. CEVAPÇI PAS GEÇER.

İKİ ÜZERİ RENK : OYNAMAK İÇİNDİR.

AÇICININ RENGİ İLE İLGİLENMEYEN ELLERDİR. 2 KÖR'E 3SİNEK / 3 KARO, 2 PİK'E 3KARO/3KÖR ŞEKLİNDE SÖYLENİR.

2NT. : FORSİNGTİR YUKARIDA ANLATILAN ŞARTLARA SAHİP ELLERLE SÖYLENİR. BUNUN İÇİN 18 KURALI UYGULANABİLİR.

18 KURALI : ZAYIF 2 MAJÖR AÇAN ORTAĞIN SÖYLEDİĞİ RENKTEN ELİNDEKİ KART SAYISI İLE OP. LARININ TOPLAMININ 18 ETTİĞİ ELLERLE 4 SEVİYESİNDE ZON SÖYLENEBİLMESİ KURALIDIR. BU KURAL 6 KART İLE ZAYIF AÇAN ORTAKLARA KARŞI 17 OLARAK UYGULANIR.

3 MAJÖR : BLOKAKTİF(RAKİBİ YÜKSELTİCİ) KONUŞMADIR. AÇICI PAS GEÇER.

4 MAJÖR : YA “18” KURALINA GÖRE OYNAMAK İÇİN SÖYLENİR. YA DA RAKİBİ BLOKE ETMEK İÇİNDİR. AÇICI HER İKİ HALDE DE PAS GEÇER.

3PİK/4SİNEK/4KARO/4KÖR : SİPLİNTERDİR. SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKANDIR. 16+ OP. VE AÇIŞ RENGİNDEN 3+ TUTUŞ VARDIR.

AÇICI ELİ ZAYIFSA AÇIŞ RENGİNDEN ZON İLAN EDER. İYİCE İSE EN EKONOMİK KONTROLÜ GÖSTERİR.

4 NT. : AÇIŞ RENGİNDEN KEYKART SORUSUDUR. CEVAPÇININ ÇOK GÜÇLÜ ELİ VARDIR.

B. “3 “SEVİYESİNDE YAPILAN ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA VERİLEN CEVAPLAR :

GENEL:

YÜKSEK SEVİYEDE OYUN AÇMAK “PREEMTİVE” (RAKİBİ BOZAN/ NATUREL OLMAYAN) AÇIŞLARDIR. SÖYLENEN SEVİYEDE LÖVE YAPILACAĞI ANLAMINA GELMEZ. ŞU AMAÇLARLA YAPILIR.:

- * RAKİPLERİN KONUŞMA ALANLARINI DARALTMAK.
- * RAKİPLERE ÖZEL KONUŞMA YAPACAK YER BIRAKMAMAK.
- * RAKİPLERİ FAZLA YÜLSELMEK ZORUNDA BIRAKMAK.
- * RAKİPLERİN DOĞRU KONTRATI BULMALARINI ZORLAŞTIRMAK.
- * ORTAĞA ÖZEL BİR EL TARİFİ YAPMAK.

BU AÇIŞLAR HER “DÖRT” RENKTENDE YAPILIR. 6:10 OP. OLAN ELLERDİR. AŞAĞIDAKİ ÖZELLİKLERE SAHİPTİR. :

* PUANLAR AÇIŞ RENGİNDEDİR. YAN RENKLERDE EN FAZLA BİR DEFANS LÖVELİK DEFANS GÜCÜ VARDIR.

* AÇIŞ RENGİNİN DIŞINDA 4'LÜ MAJÖR , 5'Lİ MİNÖR RENK YOKTUR.

* ZONDA İKEN DAHA GÜÇLÜ VE 2,3,4 KURALINA UYMALIDIR.

* OFANSİF GÜCÜ YÜKSEK, DEFANSİF GÜCÜ ZAYIFTIR.

* 1. VE 2. POZİSYONDA İKEN 3 BÜYÜK ONÖRDEN ENAZ İKİSİ OLMALI VE 8 KURALINA UYMALIDIR.

* 3 MİNÖR AÇIŞLARI 3NT. DAVETİ NİTELİĞİ TAŞIDIĞINDAN DAHA DİSİPLİNLİ OLMALIDIR.

* 3. POZİSYONDA AMAÇ DAHA ÇOK RAKİBİ BLOKE ETMEK OLDUĞUNDAN HAFİF GEVŞEKLIK OLABİLİR. YAN RENKLERDE BİR 4'LÜ RENK OLABİLİR.

* MİNÖR RENKLERDE 2 ZAYIF AÇIŞI YAPILMADIĞINDAN 6'Lİ MİNÖR İLE 3. POZİSYONDA 3 MİNÖR AÇILABİLİR.

* 4. POZİSYONDA 3 ZAYIF AÇIŞ YAPILMAMALIDIR. RAKİPLERİN İKİSİ DE PAS GEÇTİĞİNDEN ZON İHTİMALLERİ YOKTUR.

3 SEVİYESİNDEKİ ZAYIF AÇIŞLARA VERİLEN CEVAPLAR :

CEVAPÇI ORTAĞININ VAAD ETTİĞİ EL TİPİ VE LÖVE SAYISINI BİLEREK KONUŞMALIDIR. OLASI CEVAPLARI VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.:

* PAS : AÇIŞ RENGİNE FİTİ OLMAYAN 14 OP. VE DAHA ZAYIF EL.

* 3NT : OYNAMAK İÇİNDİR. DİĞER RENKLERDEN DURDURUCULARI VE AÇIŞ RENGİNDE ENAZ BİR ONÖRÜ OLAN 2, ONÖRÜ OLMAYAN 3 KART TUTUŞLU EL İLE SÖYLENİR. AÇICININ RENGİNDE TEK VEYA ŞİKANI OLAN ELLERLE "3NT." SÖYLENMEZ. ZİRA AÇIŞ RENGİ DIŞINDA YERDE ONÖR OLMADIĞINDAN YERE GEÇME İMKANI YOKTUR. BU YÜZDEN OYUN ÇOK FAZLA BATABİLİR.

* AÇIŞ RENGİNDE ZON SÖYLENİR: İKİ ANLAMI VARDIR. YA 16+ OP. İLE OYUNU OYNAYABİLECEK GÜÇ VARDIR. YA DA PREEMTİVE OLUP RAKİBİ BLOKE ETMEK AMAÇLIDIR. AÇICI MUTLAKA PAS GEÇMELİDİR.

* **BARAJ** : RAKİPLERİN ZON YAPACAĞINDAN EMİN İSE ÜSTE KONUŞARAK RAKİBİ ZORLAR. AÇICI BU YARIŞMALARA ASLA KATILMAZ.

* **YENİ RENK** : FORSİNGTİR. KAPALI 5'Lİ VEYA KALİTELİ 6'LI RENK VE 15+ OP. GÖSTERİR. ÇÜNKÜ AÇICIDA BU YENİ RENKTEN EN FAZLA 2,3 TANE VARDIR. BUNUN ÜZERİNE AÇICI YENİ RENGE TUTUŞU VARSA GÖSTERİR. YA DA KENDİ RENGİ KALİTELİ İSE 3NT. , DEĞİLSE RENGİNİ TEKRAR EDER.

* **4 MİNÖR** : AÇIŞ RENGİ MİNÖRSE “ O “ RENKTEN MİNÖRWOOD(KEYKART SORUSU)'TUR.

* **4 NT.** : AÇIŞ RENGİ MAJÖRSE “ O ” RENKTEN KEYKART SORUSUDUR.

ÖNEMLİ NOT : ZAYIF OYUN AÇICININ AMACI OYUNU AÇMAKLA SONA ERMİŞTİR. ORTAĞI TARAFINDAN “FORSİNG “ BİR CEVAP İLE KONUŞMAYA ZORLANMA-DIKÇA ASLA KONUŞMAZ, YARIŞSAL KONUŞMALARA KATILMAZ VE BAŞINA BUYRUK HAREKET EDEMEZ.

C. "4 "SEVİYESİNDE YAPILAN ZAYIF OUYUN AÇIŞLARINA VERİLEN CEVAPLAR:

BU SEVİYEDEKİ AÇIŞLARA ZAYIF AÇIŞLAR DENİLMESİNE RAĞMEN “4 SEVİYESİ “ MİNÖR AÇIŞLAR BİR NEVİ KUVVETLİ AÇIŞLARDIR(**NAMYATS AÇIŞLARI**). ANLAM KARIŞIKLIĞI OLMAMASI İÇİN ZAYIF AÇIŞLAR İLE GÖRECEĞİZ. MAJÖR AÇIŞLAR AYNEN “3 SEVİYESİ” GİBİ ZAYIF AÇIŞLARDIR.

(1) NAMYATS MİNÖR AÇIŞLARI :

KONVANSİYONEL 4 SİNEK VE 4 KARO AÇIŞLARIDIR.

* “8 KARTLI KAPALI MAJÖR” VEYA “ 7 KARTLI KAPALI MAJÖR VE YANDA BİR AS OLAN 8 , 8,5 LÖVELİK EL” İLE YAPILIR.

* AÇININ EN FAZLA 16 OP. NI VARDIR. 4 SEVİYESİ MAJÖR AÇACAK ELLERDEN DAHA GÜÇLÜDÜR.

* 4 SİNEK – 4 KÖR AÇIŞINI GÖSTERİR.

* 4 KARO – 4 PİK AÇIŞINI GÖSTERİR.

NAMYATS 4 MİNÖR AÇIŞLARA VERİLECEK CEVAPLAR:

ORTAĞI BÖYLE BİR OYUN AÇAN CEVAÇI ORTAĞININ ELİ HAKKINDA NET BİLGİYE SAHIPTİR. BU NEDENLE ELİNİ DEĞERLENDİREREK KARAR VERİR. ZAYIF EL İLE KENDİSİ “ ZON İLAN “ EDEREK OYNAR. YA DA ORTAĞININ RENGİNİ TRANSFER(4SİNEK/4 KARO İLE KÖR'E VEYA 4KARO/4 KÖR İLE PİK'E) EDEREK ORTAĞINA ZON OYNATIR. KUVETLİ EL İLE ŞİLEM ARAŞTIRIR.

OLASI CEVAPLARI ŞÖYLEDİR.:

- * 4 KARO : KÖRE TRANSFERDİR(AÇICI 4 SİNEK AÇMIŞTIR). AÇICI “4 KÖR” SÖYLER VE OYNAR.
- * 4 KÖR : PİKE TRANSFERDİR(AÇICI 4 KARO AÇMIŞTIR). AÇICI “4 PİK” SÖYLER VE OYNAR.
- * 4KÖR: OYNAMAK İÇİNDİR (AÇICI 4 SİNEK AÇMIŞTIR). ATAĞIN KENDİNE YAPILMASINI İSTEMEKTEDİR.
- * 4 PİK : OYNAMAK İÇİNDİR(AÇICI 4 KARO AÇMIŞTIR). ATAĞIN KENDİNE YAPILMASINI İSTEMEKTEDİR.
- * 4NT. : AÇICININ “İMA” ETTİĞİ RENKTEN KEYKART SORUSUDUR.
- * 4 SİNEK AÇIŞINA 4 PİK/5 SİNEK/ 5KARO : KONTROL SORUSUDUR. SÖYLENEN RENK “O” RENKTEN KONROL OLMADIĞINI GÖSTERİR.
- * 4 KARO AÇIŞINA 5 SİNEK/ 5KARO/ 5KÖR : KONTROL SORUSUDUR. SÖYLENEN RENK “O” RENKTEN KONROL OLMADIĞINI GÖSTERİR.
- * AÇICI SÖYLENEN RENKTEN KONTROLU YOKSA KOZ RENGİNİ “5 “ SEVİYESİNDE, VARSA 6 SEVİYESİNDE SÖYLER.
- * YUKARKİ İŞLEM TRANSFER YAPTIKTAN SONRA YAPILIRSA SÖYLENEN RENK DIŞINDAKİ RENKLERDEN KEYKART (VOIDWOOD)SORUSUDUR.

(2) “4” MAJÖR AÇIŞLARI :

KAPALI OLMAMAK KOŞULUYLA “8” KARTLI MAJÖR RENKLER İLE YAPILAN ZAYIF AÇIŞLARDIR. 6:10 OP. GEREKTİRİR. ZAYIF “3” AÇIŞLARINDAKİ ŞARTLAR “1” KART FAZLA OLMAK KOŞULU İLE AYNEN GEÇERLİDİR.

CEVAPÇIYA FAZLA İŞ DÜŞMEZ. BUNA RAĞMEN ŞU CEVAPLAR SÖZ KONUSUDUR.:

*** PAS : OYNAMAK İÇİNDİR. ŞİLEM İLGİSİ YOKTUR.**

*** 4NT. : AÇIŞ RENKLERİ ÜZERİNDEN KEYKART SORUSUDUR.**

*** YENİ RENK (4 KÖRE 4PİK/5SİNEK/5KARO VEYA 4PİKE 5SİNEK/5KARO/5KÖR): KONTROL SORUSUDUR. AÇICIYA SÖYLENEN RENKTEN KONTROL YOKSA RENGİNİ " 5" SEVİYESİNDE VARSA "6 " SEVİYESİNDE SÖYLE DEMEKTİR.**

(3) "5" MİNÖR ZAYIF AÇIŞLARI :

KAPALI OLMAMAK KOŞULU İLE "9" KARTLI MİNÖR RENK VE 6:10 OP. İLE YAPILAN ZAYIF AÇIŞLARDIR.

*** İKİ FAZLA KART OLMAK ÜZERE ZAYIF 3 AÇIŞ ŞARTLARI AYNEN GEÇERLİDİR.**

*** YAN RENKLERDE " A" VE "R" OLAMAZ, EN FAZLA BİR "D" OLABİLİR.**

*** CEVAPÇININ YAPACAĞI PEK BİRŞEY YOKTUR. GARANTİ ELLE ŞİLEM VEYA G. ŞİLEM SÖYLEYEBİLİR.**

PREEMTİVE KONUŞMALARLA İLGİLİ ÖZET BİLGİLER :

*** AÇIŞ YAPAN OYUNCU BARAJ HAKKINI ORTAĞINA BIRAKMAK ZORUNDADIR.**

*** AÇIŞ YAPANDA FAZLA DEFANSİF GÜÇ OLMAMALI PUANLAR AÇIŞ RENGİNDE OLMALIDIR.**

*** 1 VE 2. POZİSYONLARDA TANIMLANAN DİSİPLİNE UYMALIDIR.**

*** 3. POZİSYONDA BİRAZ ESNEK OLABİLİR (4'LÜ MAJÖR VEYA 6 KARTLA 3 AÇIŞ).**

*** 4. POZİSYONDA ASGARİ AÇIŞ PUANI(12 OP) OLMALIDIR.**

*** ZON'DAN ÖNCE VERİLECEK CEVAPLAR FORSİNGTİR.**

*** 4 MAJÖR AÇTIKTAN SONRA ARAYA GİREN RAKİBE KONTUR ATAN ORTAĞIN RENGİ DEĞİL RAKİBİN RENGİ ATAK EDİLİR.**

* 4 KARTLI MAJÖRÜ OLAN ELLE MİNÖR RENKLERDEN ZAYIF AÇILMAZ.

* DİĞER MAJÖRÜ 4'LÜ OLAN ELLE DE ZAYIF AÇILMAZ.

* ZAYIF AÇIŞ YAPILABİLECEK ELLE OVERCALL(ÜSTE KONUŞARAK ARAYA GİRME) DA YAPILABİLİR.

* ELİN KAPASİTESİ VE ZON DURUMU DİKKATE ALINMALIDIR.

* ZAYIF AÇAN ORTAK TUTUŞ VARSA OLABİLDİĞİNCE DESTEKLENMELİDİR. ZİRA RAKİBİN ZON VEYA ŞİLEM İHTİMALİ VARDIR.

* YAĞMURDAN KAÇARKEN DOLUYA TUTULMAMAK İÇİN CEVAPÇI BAŞKA RENK ARAMAMALIDIR.

* CEVAPÇI 3 AÇIŞLARA AÇIŞ RENGİNDEN ONÖRÜ VE İYİ ELİ OLMADAN 3NT. DEMEMELİDİR.

* ZAYIF AÇAN RAKİBE ZAYIFLA ARAYA GİRİLMEMELİ, AÇIŞ PUANI VE DİĞER RENKLERDEN AÇAR ELLE KONTUR ATILMALIDIR.

* 4 PİK'İN ALTINDAKİ TÜM ZAYIF AÇIŞLARA ATILAN KONTUR CEZA DEĞİLDİR.

* RAKİBİN RENGİNDEN DURDURUCU VARSA; 15:18 OP. İLE 2NT. 19:22 OP. İLE 3NT. İLE ARAYA GİRİLİR.

NOT 1 : BARAJ : RAKİBİN KONUŞMASINI ENGELLEMELİK İÇİN YÜKSEK SEVİYEDE KONUŞMADIR.

NOT 2 : FEDA : RAKİPLERLE DEKLERASYON ESNASINDA YARIŞSAL OLARAK YAPILAN KONUŞMALARDIR.

BARAJ VE FEDA YAPMAK İÇİN :

* RAKİPLERİN KONTRATLARINI YAPACAĞI BELLİ OLMALIDIR.

* PUANLAR UZUN TARAFTA OLMAK KOŞULUYLA 8,9 KART YOKSA DEFANSTA KALINMALIDIR.

* RAKİPLERİN RENGİ BİZDE KISA VE PUANSIZ OLMALIDIR.

* DENGELİ VE DEFANSİF EL OLMAMALI.

* ZON DURUMU DİKKATE ALINMALIDIR.

* FEDA VEYA BARAJ YAPILACAK İSE ZONDA 2, DEĞİLKEN 3 BATMA GÖZE ALINABİLİR.

* %50 VE ALTINDA RİSKE GİREREK ZON SÖYLENMEMELİ.

* BARAJ AÇIŞI YAPAN KONTUR ATAMAZ.

* BARAJ AÇIŞI YAPAN RAKİBE KOZ ATAĞI YAPARAK FAZLA ÇAKMASI ÖNLENMELİDİR.

2. KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR :

A. "2" SİNEK AÇIŞINA CEVAPLAR :

BU AÇILIŞ BRİÇTEKİ EN KUVVETLİ AÇIŞTIR. 3NT. NATUREL AÇIŞ (DENGELİ 26:28 OP. OLAN EL) YAPACAK ÖZEL DAĞILIM DIŞINDA "23+ OP." VEYA "8,5 LÖVE" GARANTİLİ EL İHTİVA EDER. BU YÜZDEN "CEVAPÇI ASLA PAS GEÇEMEZ."

CEVAPÇI AŞAĞIDAKİ ŞEKİLDE CEVAP VERMEK ZORUNDADIR. :

* 2 KARO : BEKLEME VEYA 1. NEGATİF CEVABIDIR. 0:7 OP. OLAN BÜTÜN ELLER İLE AŞAĞIDAKİ CEVAPLARI VEREMEYEN TÜM ELLERLE VERİLİR.

* 2KÖR/PİK VEYA 3SİNEK/KARO : SÖYLENEN RENK 5+KARTLI VE 8+ OP. OLAN ELLERLE SÖYLENİR. ÜÇ BÜYÜK ONÖRDEN ENAZ İKİSİ SÖYLENEN RENKTE OLMALIDIR. ÖZELLİKLE MİNÖR RENKLERDE DİSİPLİNE UYULMALIDIR.

* 2NT. : ELİNDE "A" OLMAYAN 8,9 OP.LI 4333 DAĞILIMLI DENGELİ EL İLE VERİLİR. YERİNE 2 KARO TERCİHİ DE YAPILABİLİR.

* 3 NT. : ELİNDE "A" OLMAYAN 10,11 OP.LI 4333 DAĞILIMLI DENGELİ EL İLE VERİLİR. YERİNE 2 KARO TERCİHİ DE YAPILABİLİR.

* 3 KÖR /PİK : ELİNDE 6+ KARTI OLAN RENK İLE SÖYLENİR. ÜÇ BÜYÜK ONÖRDEN ENAZ İKİSİ O RENKTE OLMALIDIR.

B. "2 SANZATU (NT.)" AÇIŞINA VERİLECEK CEVAPLAR :

CEVAPÇI AÇISINDAN EN ZOR ŞARTLARIN OLDUĞU CEVAPLAR BU AÇIŞA VERİLENLERDİR. ZİRA OYUN AÇAN ORTAK EN AZ PUANLARIN YARISINA SAHİPTİR. CEVAPÇININ ELİNİN PUAN VE ÖZELLİKLERİNE GÖRE **ZON** VEYA **ŞİLEM** İHTİMALLERİ ÇOK KUVVETLİDİR. YAPACAĞI HATA İLE BUNLAR KAYBE-DİLEBİLİR VEYA ÇIKMAYACAK ŞİLEM SÖYLENMESİNE NEDEN OLUR. BU YÜZDEN ÇOK DİKKATLİ OLMALIDIR.

- * CEVAPÇI TIPKI 1NT. DA OLDUĞU GİBİ **3 SEVİYESİNDE** STAYMAN VE TRANSFER YAPABİLİR.
- * **MİNÖR RENK** STAYMANI YAPABİLİR.
- * **1 NT. DAN TEK FARKI 15:17 OP. YERİNE 20:22 OP. OLMASIDIR.**
- * **BU YÜZDEN CEVAPÇI 1NT. YA VERİLEN CEVAPLARDAKİ İŞLEMLERİ 4 PUAN DAHA AZ PUAN İLE YAPAR.**
- * **DAVET BÖLGESİ DARALDIĞINDAN DAVET KONULARINA ÇOK DİKKAT ETMELİDİR.**

(1) CEVAPÇININ 4 KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

- * ENAZ BİR MAJÖRDEN ELİNDE **4 KART** VE **5(4)+ OP.** OLAN CEVAPÇI "**3 SİNEK**" İLE STAYMAN YAPAR.
- * AÇICININ "**3 KARO**" CEVABI 4 KARTLI MAJÖRÜM "YOK" , "**3 KÖR**" 4 KARTLI KÖRÜM VAR, ANCAK 4 KARTLI PİKİMDE OLABİLİR. "**3 PİK**" İSE 4 KARTLI PİKİM VAR, 4 KARTLI KÖRÜM YOK ANLAMINDADIR.
- * MAJÖR FİTİ BULAMAYAN CEVAPÇI ELİNDE EN FAZLA 4'LÜ MİNÖRÜ OLAN ELLE 3NT. TERCİH EDER.
- * STAYMANDA **MAJÖR FİTİ** BULUNURSA **MAJÖR** OYNANIR. BULUNAMAZ VE CEVAPÇININ ELİNDE 4'LÜ MAJÖRÜN YANINDA 5+ KART MİNÖRÜ VARSA MİNÖRÜNÜ GÖSTERİR. BU GÜÇLÜ EL VE **5+ MİNÖR İLE ŞİLEM DAVETİDİR.** AÇICI BUNU DİKKATE ALMALIDIR.

(2) CEVAPÇININ 5 KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

- * **5+ KARTLI MAJÖRÜ OLAN CEVAPÇI " JACOBY TRANSFER "** YAPARAK AÇICININ DEKLERAN OLMASINI SAĞLAR.

* AÇICI **MAXİMUM EL VE 3,4 KARTLI TUTUŞ İLE "BY PAS "** YAPARAK TRANSFERİ 4 SEVİYESİNDE CEVAPLAYAK ZON İLAN EDEBİLİR.

* TRANSFERDEN SONRA CEVAPÇININ RENGİNİ 4 SEVİYESİNDE SÖYLEMESİ **3,4 OP. VE RENGİNİN 6'LI** OLDUĞU ANLAMINDADIR.

* EĞER CEVAPÇI ŞİLEM DÜŞÜNÜYORSA TRANSFERDEN SONRA **4 NT. İLE KEYKART SORAR.**

* CEVAPÇININ GÜÇLÜ ELİ VE **6 KARTLI MAJÖRÜ VARSA ÖNCE TEXAS TRANSFER YAPAR SONRA KEYKART SORAR.**

SONRAKİ REBİDİNDE :

PAS : 0:4 OP. VARDIR.

3NT : 5:10 OP. VARDIR. AÇICININ TRANSFER YAPILAN MAJÖRÜ 2 KARTLI İSE PAS GEÇER. 3,4 KARTLI İSE 4 SEVİYESİNDE SÖYLEYEBİLİR.

4NT : 11,12 OP. İLE 5332 DAĞILIM VARDIR. AÇICIYA TRANSFER RENGİ 2'Lİ İSE NT. DAN , "3,4" KARTLI İSE MAJÖRDEN ŞİLEM DAVETİDİR.

(3) CEVAPÇININ 6 KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

CEVAPÇININ ELİNDE **6+ KARTLI MAJÖR VARSA TEXAS TRANSFER YAPAR. 5+ TP. İLE 4 SEVİYESİNDE YAPILAN TRANSFERDİR.**

CEVAPÇI REBİDİNDE OYNAMAK İÇİN PAS GEÇER. ELİ GÜÇLÜ İSE **4NT. İLE KEYKART SORARAK ŞİLEM ARAŞTIRIR.**

(4) CEVAPÇININ 5-5 KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

BÖYLE BİR ELİ OLAN CEVAPÇI PUANINA GÖRE HAREKET EDER.

* **0:2 OP :** CEVAPÇI PİK'E TRANSFER YAPAR VE PAS GEÇER.

* **3,4 OP :** DAVET ELİ VARDIR. BİR RENKTEN **"KOZ FİTİ KESİNDİR".** CEVAPÇI ÖNCE KÖRE TRANSFER YAPAR SONRA **3 PİK SÖYLEYEREK 5-5 MAJÖRÜ VE 3,4 OP. I OLDUĞUNU SÖYLEMİŞ OLUR.**

* BU DURUMDA AÇICI MİNİMUM EL VE 3'LÜ TUTUŞ İLE PAS GEÇER. PİK 2'Lİ KÖR 3'LÜ İSE ZORUNLU OLARAK 4 KÖR SÖYLER. EĞER BU DURUMDA İYİ VE 4 KARTLI MİNÖRLERİ VARSA 3NT. SÖYLER.

* AÇICI MAXİMUM EL İLE UZUN MAJÖRÜNÜ 4 SEVİYESİNDE SÖYLER.

* **5:10 OP** : BU DURUMDA MAJÖR ZONU KESİNDİR. CEVAPÇI ÖNCE 3 KÖR DİYEREK PİKE TRANSFER YAPAR SONRA 4 KÖR DİYEREK ELİNİ TARİF ETMİŞ OLUR VE TERCİHİNİ AÇICIYA BIRAKIR. AÇICI KÖRÜ UZUNSA PAS GEÇER, PİKİ UZUN VEYA EŞİT İSE DÜZELTİR 4 PİK SÖYLER.

(5) CEVAPÇININ 5- 4 KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

BÖYLE BİR ELE SAHİP OLAN CEVAPÇININ ELİNİN PUAN DURUMUNA GÖRE İKİ HAREKET TARZI VARDIR.

0:3 OP : PART SKOR OYNANACAKTIR. CEVAPÇI 5'Lİ RENGİNİ TRANSFER EDEREK REBİDİNDE PAS GEÇER. AÇICI **MAXİMUM EL VE 3 KARTLI TUTUŞ** İLE BY PAS EDEREK MAJÖRÜ 4 SEVİYESİNDE SÖYLEYEBİLİR.

4+OP : CEVAPÇININ ZON ELİ VARDIR. **SMOLEN** (İLERDE ANLATILACAK BİR KONVANSİYON) BENZERİ BİR YÖNTEM KULLANILIR.

* ÖNCE, 3 SİNEK İLE STAYMAN YAPILIR. AÇICI MAJÖR GÖSTERİRSE ; CEVAPÇI SEVİYE BELİRLEYEREK TUTUŞ YAPAR.

* AÇICI 3 KARO İLE 4'LÜ MAJÖRÜ OLMADIĞINI SÖYLERSE, CEVAPÇI 4'LÜ OLAN MAJÖRÜNÜ 3 SEVİYESİNDE SÖYLER. BU DİĞER MAJÖRÜN 5'Lİ OLDUĞUNU İFADE EDER.

* AÇICI 5'Lİ MAJÖRE 3'LÜ TUTUŞU VARSA 4 MAJÖR , YOKSA 3NT. İLE ZON İLAN EDER.

(6) CEVAPÇININ 3, 4 KARTLI MAJÖRÜ VARDIR. :

BU GİBİ EL İLE ;

KUVVETLİ MULTİ AÇAN VE REBİDİNDE 2NT. SÖYLEYEN ,

DENGELİ 22:24 OP. İLE 2 SİNEK AÇAN VE REBİDİNDE 2 NT. SÖYLEYEN

VE 5 KARTLI MAJÖR İLE 2NT. AÇAN

ORTAKLAR TARAFINDAN KULLANILAN AÇIYA 5'Lİ VEYA 4'LÜ MAJÖRÜ OLUP, OLMADIĞINI SORAN "PUPPET STAYMAN" DENİLEN KONVANSİYON KULLANILIR.

AMAÇ 5-3 VEYA 4-4 MAJÖR FİTİNİ BULMAKTIR.

PUPPET(KUKLA) STAYMAN :

2NT AÇAN VEYA REBİDİNDE MULTİDEN SONRA YA DA 2 SİNEKTEN SONRA 2NT. SÖYLEYEN AÇICIYA, CEVAPÇININ 4 VEYA 5 KARTLI MAJÖRÜNÜN OLUP OLMADIĞINI SORMASI İÇİN "3 SİNEK" İLE YAPILAN 5+ OP. I VE 3,4 KART MAJÖRÜ OLAN CEVAPÇININ YAPTIĞI KONUŞMADIR.

BU SORU ÜZERİNE AÇICININ OLASI CEVAPLARI ŞÖYLEDİR. :

* **3 KARO :** 5Lİ MAJÖRÜM YOK, ANCAK; ENAZ BİR 4'LÜ MAJÖRÜM VAR.

BU DURUMDA CEVAPÇININ REBİDLERİ ŞÖYLE OLUR:

* **3 KÖR. :** 4'LÜ PİKİM VAR. TUTUŞUN VARSA 4PİK SÖYLE . YOKSA 3NT. SÖYLE.

* **3 PİK :** 4'LÜ KÖRÜM VAR. TUTUŞUN VARSA 4KÖR SÖYLE . YOKSA 3NT. SÖYLE.

* **3NT. :** OYNAMAK İÇİNDİR. 4'LÜ MAJÖR YOKTUR.

* **4 SİNEK :** CEVAPÇIDA HER İKİ MAJÖRDE 4-4 'DÜR. AÇICIYA 4'LÜ MAJÖRÜNÜ TRANSFER YAPMASINI İSTER. AÇICI DA 4'LÜ MAJÖRÜNÜ 4 KARO İLE KÖR'E/4 KÖR İLE PİK'E İLE TRANSFER EDER. CEVAPÇI MAJÖR ZONU SÖYLER VE OYNAR.

* **4 KARO :** CEVAPÇIDA HER İKİ MAJÖRDE 4'LÜ, ZON VEYA ŞİLEM ELİ VAR.

AÇICI HER İKİ MAJÖRDE 4'LÜ İSE PAHALI OLANI, BİRİSİ 4'LÜ İSE " O" RENGİ 4 SEVİYESİNDE ZON İLAN EDER.

CEVAPÇI BUNUN ÜZERİNE, YA PAS GEÇER YA DA 4 NT. İLE AÇICININ 4'LÜ MAJÖR RENGİNDEN KEYKART SORAR.

***3KÖR/PİK : SÖYLENEN RENK TEN 5'Lİ MAJÖRÜM VAR.**

***3NT : 4 VEYA 5'Lİ MAJÖRÜM YOKTUR.**

AÇICININ 3 KÖR/PİK VE 3NT. REBİDLERİ ÜZERİNE CEVAPÇININ OLASI REBİDLERİ ŞÖYLEDİR.:

*** PAS : 3NT. ÜZERİNE SÖYLENİR. OYNAMAK İÇİNDİR.**

*** 3 NT.: 3KÖR/PİK ÜZERİNE SÖYLENİR . OYNAMAK İÇİNDİR.**

*** 4KÖR/PİK: ENAZ 3'LÜ TUTUŞ VARDIR OYNAMAK İÇİNDİR.**

*** 4NT. : KOZ BELLİDİR. ŞİLEM ARAŞTIRMASIDIR.**

*** 5 SİNEK : SÜPER GERBER. AÇICININ RENGİNDEN KEYKART SORUSUDUR.**

(7) CEVAPÇININ EN AZ 5- 4 KARTLI MİNÖRLERİ VARDIR. :

2NT. AÇIŞI ÜZERİNE CEVAPÇININ ŞİLEM İLGİSİ OLAN ELLERLE UYGULADIĞI "MİNÖR SUİT STAYMAN" KONVANSİYONU KULLANILIR.

MİNÖR SUİT STAYMAN: 4+ KARTLI MAJÖRÜ OLMAYAN VE ENAZ 4,5 KARTLI MİNÖRLERİ OLAN CEVAPÇININ , 2 NT. AÇICIYA " 3PİK" İLE 4+ KARTLI MİNÖRÜ OLUP OLMADIĞINI SORMASIDIR. ŞİLEM İLGİSİDİR.

AÇICININ MUHTEMEL REBİDLERİ :

*** 3NT. : 4+ KARTLI MİNÖRÜM YOKTUR.**

*** 4SİNEK/ KRAO : SÖYLENEN REKTEN 4'LÜ KARTIM VARDIR.**

*** 4KÖR/PİK : SÖYLENEN REKTEN 5'Lİ KARTIM VARDIR.**

MİNÖR STAYMANI YAPAN CEVAPÇININ REBİDLERİ :

AÇICININ 3NT. CEVABINA:

* PAS : OYNAMAK İÇİN.

* 4 SİNEK : GERBER(4 AS ÜZERİNDEN) AS SORUSU.

* 4 NT. : SANZATUDAN ŞİLEM TEKLİFİ. GERBER AS SORUSU.

* 5 SİNEK/ KARO : OYNAMAK İÇİN.

* 6 SİNEK/ KARO : OYNAMAK İÇİN.

* 6 NT. : OYNAMAK İÇİN.

4 SİNEK/KARO CEVABINA :

* 5 SİNEK/ KARO : OYNAMAK İÇİN.

* 6 SİNEK/KARO : OYNAMAK İÇİN.

* 4NT.: AÇININ RENGİNDEN KEYKART SORUSU.

4 KÖR/ PİK CEVABINA :

* 4NT. : AÇICININ "4 KÖR'ÜNE" SİNEKTEN, "4 PİK'İNE" KARODAN KEYKART SORUSUDUR.

C. "3 " SANZATU (NT.) AÇIŞINA VERİLECEK CEVAPLAR. :

BU SEVİYEDE İKİ ÇEŞİT SANZATU AÇILIŞI VARDIR.

* BUNLARDAN BİRİ NATUREL OLUP ; 26.28 OP. VE DENGELİ EL İLE YAPILANDIR.

* YERİNE "2 SİNEK" KULLANMAK DAHA UYGUNDUR.

* CEVAPÇI ÖZEL ELLERLE 4 SEVİYESİNDE STAYMAN VE TRANSFER YAPARAK DEKLERE İÇİN KARAR VERİR.

* GÜÇLÜ ELLE 4NT. İLE KEYKART SORAR.

* DİĞER 3 NT. AÇIŞI "GAMBLİNG 3NT." ÖZEL ADIYLA BİR KONVANSİYON OLUP, İLERİ BRİÇ BİLGİSİ GEREKTİRİR.

* BU KONVANSİYON 7+ KARTLI (ARD XXXX) VEYA (ARVXXXXX ŞEKLİNDE) 8 KARTLI "MİNÖR RENK" İLE AÇILIR.

* BU AÇIŞLARDA NORMAL OYUN AÇIŞ GÜCÜ YOKTUR. BU YÜZDEN HEM ZAYIF HEMDE KUVVETLİ AÇIŞ GİBİ DEĞERLENDİRİLİR.

* 4. POZİSYONDA BU AÇILIŞ YAPILMAZ. BU POZİSYONDA YAPILACAK 3NT. DEKLERESİ AZ BİR DESTEKLE YAPILABİLECEK NATUREL 3NT. DEKLERESİDİR.

* GAMBLİNG 3NT. DAHA SONRA AÇIKLANACAKTIR.