

ALTINCI BÖLÜM

YARIŞSAL KONUŞMALAR

GENEL

ŞİMDİYE KADAR Kİ BEŞ BÖLÜMDE GENEL OLARAK ORTAKLARIN KARŞILIKLI KONUŞMALARI ANLATILDI. BUNLAR BİRÇOK KURALLARI İÇERMEKLE BİRLİKTE OKUMA VE PRATİKLE KOLAYCA ÖĞRENEBİLECEK HUSUSLARDI. İŞ BUNLARLA KALSA BRİÇ OLDUKÇA KOLAY BİR OYUN OLURDU. KOLAY OLUNCA DA BU “GÜNKÜ POPÜLERLİĞİNE” ULAŞAMAZDI.

BRİÇ DÖRT OYUNCU VE İKİ ORTAKLIKLA OYNANAN BİR OYUN OLDUĞUNA GÖRE; BİR ORTAKLIĞIN KARŞISINDA RAKİP BİR ORTAKLIĞIN DA VARLIĞI UNUTULMAMALIDIR.

DOĞAL OLARAK RAKİPLER KONUŞMALARA MÜDAHALE EDEREK KONUŞMALARI ZORLAŞTIRIRLAR. BÖYLECE RAKİPLERİNİ OLMAYACAK YERLERE ÇEKMEYE ÇALIŞIRLAR. BU MÜDAHALELERE ÇEŞİTLİ ŞEKİLLERDE KARŞILIK VERİLİR. İŞTE BÖYLECE BRİÇ BİR OYUN OLMAKTADIR. HER OYUNDA OLDUĞU GİBİ İYİ OLAN OYUNCULARIN KAZANMASI KAÇINILMAZ BİR SONUÇTUR. BRİÇ’İ BRİÇ YAPAN VE ONA BUGÜNKÜ POPÜLERİTESİNİ KAZANDIRAN DA BU HUSUSTUR.

KİSMEN BU MÜDAHALELER ÖNCEKİ BÖLÜMLERDE YER ALDI. BRİÇ OYUNCUSU YARIŞMALI SEKANSLARDA OLASI SORUNLARA MUHAKEME GÜCÜNÜ KULLANARAK ÇÖZÜM BULMAYA ÇALIŞMALIDIR. BU BÖLÜMDE GENELLİKLE KARŞILAŞILAN DURUMLAR ANA HATLARI İLE VERİLEREK YANLIŞ ANLAŞILMARIN ÖNÜNE GEÇİLMEK İSTENMİŞTİR.

ÖYLEYSE BUYURUN BRİÇ DENİZİNİN AZGIN DALGALARINDA SÖRF YAPMAYA!

BU BÖLÜMDE KONUNUN DAHA İYİ ANLAŞILMASI İÇİN SIKÇA KULLANILAN BAZI TANIMLAR AŞAĞIYA ALINMIŞTIR.

TANIMLAR

1. OVERCALL : AÇICIDAN SONRA GELEN OYUNCUNUN KONUŞMASIDIR. “ÜSTE KONUŞMA”, “ARAYA GİRME” VE “MÜDAHALE” OLARAK DA ADLANDIRILIR. AÇICIDAN SONRAKİ İKİ OYUNCUNUN PAS GEÇMESİNDEN SONRA DÖRDÜNCÜ DURUMDAKİ OYUNCUNUN DA KONUŞMASI OVERCALL’DIR.

2. ADVANCE : OVERCALL'E CEVAP VERMEYE DENİR. "CEVAP VEREN" VEYA "YÜKSELTEN" OLARAK DA ADLANDIRILIR. AYNI ŞEKİLDE "UYANDIRMADA" DA AYNI TANIM GEÇERLİDİR.

3. UYANDIRMA(BALANCİNG): AÇICIDAN SONAKİ 2. VE 3. OYUNCUNUN PAS GEÇMESİ ÜZERİNE 4. POZİSYONDAKİ OYUNCUNUN KONUŞMASINA DENİR. BUNDAN AMAÇ ORTAĞINDAN AÇARA YAKIN PUANININ OLUP OLMADIĞINI ÖĞRENMEKTİR. KISACA "ORTAK NİYE SUSTUN?" DEMEKTİR.

BUNUN ÜZERİNE RAKİPLERİN KONUŞMALARI DA DİKKATE ALINARAK CEVAP VERİLİR. AÇICI İKİNCİ KONUŞMA YAPARSA UYANDIRANIN ORTAĞININ KONUŞMASI İÇİN ELİNDE KONUŞMAYA DEĞER PUAN VEYA UZUNLUKTA RENK OLMALIDIR.

KONULAR

BU BÖLÜMDE SIRASIYLA AŞAĞIDAKİ POZİSYONLARDA YAPILAN KONUŞMALARI İNCELEYECEĞİZ.

*** 2. POZİSYONDAKİ MÜDAHALECİNİN KONUŞMALARI (OVERCALL).**

*** 2. POZİSYONDAKİ MÜDAHALECİYE 4. POZİSYONDAKİ YÜKSELTENİN CEVAPLARI.**

*** 3. POZİSYONDAKİ CEVAPÇININ MÜDAHALE SONRASI CEVAPLARI.**

*** 4. POZİSYONDAKİ UYANDIRMACININ KONUŞMALARI.**

*** 4. POZİSYONDAKİ UYANDIRMACIYA 2. POZİSYONDAKİ YÜKSELTENİN CEVAPLARI.**

1. OVERCALL (MÜDAHALE):

MÜDAHALE AMAÇLARI : RAKİPLERİN DEKLERASYONU BAŞLATMALARI ÜZERİNE DİĞER TARAF OYUNCULARI ŞU AMAÇLAR İÇİN MÜDAHALE EDERLER.

*** KONTRATI KAZANMAK. ASIL AMAÇ BU OLMALIDIR.**

*** İYİ BİR FİT BULARAK RAKİPLE YARIŞMAK. OLMAZSA DA RAKİBİ ÜST SEVİYELERE ÇIKARAK BATMAYA ZORLAMAK.**

* RAKİPLERİN SERBEST KONUŞARAK DOĞRU KONTRATI KOLAYCA BULMALARINI ZORLAŞTIRMAK.

* İHALE RAKİPTE KALIRSA ORTAĞA ATAK GÖSTERMEK.

* RAKİPLERİN BİRBİRİNİN ELLERİNİ İYİ TANIMALARINI ENGELEMELİK. ÖZELLİKLE 1 SİNEK AÇIŞLARINDA ELİN KUVVETİ BELİRSİZ OLDUĞUNDAN YARIŞA ERKEN BAŞLAMAK RAKİPLERİN İŞİNİ ÇOK ZORLAŞTIRIR.

MÜDAHALE EDERKEN DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR:

EĞER BU KONUYA DİKKAT EDİLMEZSE YUKARDAKİ AMAÇLARA ULAŞMAK İSTERKEN ÇARPILMAK DA MÜMKÜNDÜR. BRİÇ SEVİYESİ İYİ OLMAYAN VE BİRBİRİNİ İYİ TANIMAYAN OYUNCULAR GENELLİKLE BU DURUMA DÜŞER. TÜRKÇE DE BUNA UYGUN BAZI DEYİMLER MEVCUTTUR. “DİMYATA PİRİNÇ'E GİDERKEN EVDEKİ BULGURDAN OLMAK” YA DA “BİR ÇUVAL İNCİRİ BERBAT ETMEK” GİBİ.

* KALİTELİ EL İLE DAHA AZ, KALİTESİZ EL İLE DAHA ÇOK PUANA İHTİYAÇ VARDIR.

* DAĞILIM UYGUNLUĞU ARTIKÇA DAHA AZ, AZALDIKÇA DAHA ÇOK PUANA İHTİYAÇ VARDIR.

* BİZ ZONDA İKEN DAHA ÇOK, RAKİP ZONDA İKEN DAHA AZ PUANA İHTİYAÇ VARDIR.

* ELİN KALİTESİ PUANLARIN UZUN RENKTE OLMASI İLE ARTAR. KISA RENKTE OLMASI İLE AZALIR.

* OVERCALL İLK FIRSATTA YAPILMALIDIR. ÖNCE PAS GEÇİP, RAKİPLER ELLERİNİ İFADE ETTİKTEN SONRA YAPMAK; FAYDA YERİNE ZARAR VERİR.

* “TOPLAM LÖVE” KURALINA UYGUN DAVRANILMALIDIR.

* İKİLİ TURNUVALARDA AGRASİF, TAKIM TURNUVALARINDA DAHA DİSİPLİNLİ OLUNMALIDIR.

MÜDAHALE İLKELERİ :

ŞU ÜÇ KURALA MUTLAKA UYULMALIDIR.

* PART SKORLUK ELLERDE ATAK DAVRANILMALIDIR. İKİ TARAFTA DA PART SKOR VARKEN SİZİN OYNAMAYIP, RAKİBE OYNATMANIZ **KAYBETMEK** DEMEKTİR. BURADAKİ KAYIP GARANTİ BİR ZONDAN KAZANACAĞINIZ PUANDAN ÇOK DAHA FAZLADIR.

* **OVERCALL'İ İLK FIRSATTA** YAPMALI, AYNI ŞEKİLDE ORTAĞINIZIN OVERCALL'İNE CEVAP VERECEKSENİZDE İLK FIRSATTA SÖYLENMELİDİR. BUNU YAPMAYIP ÜST SEVİYELERDE NE YAPILACAĞININ DÜŞÜNÜLMESİ DAHA ZORDUR.

* MAJÖR ZONLARA ÖNCELİK VERİLMELİDİR. YAPILMASI DAHA KOLAYDIR. ELİN TARİFİ DAHA KISA YOLDAN DAHA NET YAPILABİLMEKTEDİR. ÜSTELİK BİR SEVİYE DAHA ALTTA ULAŞILIR.

MÜDAHALE ÇEŞİTLERİ :

A. SIÇRAMADAN RENK İLE MÜDAHALE :

SIÇRAMADAN 1 VEYA 2 SEVİYESİNDE YAPILAN MÜDAHALEYE "**BASİT RENK OVERCALL'İ**" DENİR. EN KULLANILAN MÜDAHALE TÜRÜDÜR. AMAÇ 5-3 KOZ FİTİNİ BULMAKTIR.

* "**1**" SEVİYESİNDE OVERCALL YAPMAK İÇİN 5+KARTLI BİR RENK VE **8:16 OP.** GEREKLİDİR.

+ RENK KALİTESİ ARTIKÇA PUAN GEREKSİNİMİ AZALIR.

+ AD1096 VEYA AV1096 GİBİ MAJÖR BİR RENK İLE 5-6 OP. İLE BİLE OVERCALL YAPILABİLİR. ANCAK; YÜKSELTEN BU DURUMU BİLEREK HAREKET ETMELİDİR. AKSİ HALDE SONUÇ FELAKET OLUR.

* 12:16 OP. VE KALİTELİ BİR 4'LÜ RENK İLE DE "**1**" SEVİYESİNDE OVERCALL YAPILABİLİR.

* SIÇRAMADAN "**2**" SEVİYESİNDE OVERCALL İÇİN KALİTELİ 5+ KARTLI RENK VE **11:16 OP.** GEREKLİDİR.

* ÖNCE "**1**" SEVİYESİNDE OVERCALL YAPIP SONRA KONTR ATMAK VEYA YENİ RENK SÖYLEMEK FORSİNG DEĞİLDİR.

+ 15-16 OP. GÖSTERİR.

+ DİĞER OVERCALL ÇEŞİTLERİNE UYGUN EL OLMADIĞINI GÖSTERİR.

+ BURADAKİ KONTUR CEZA DEĞİLDİR. ANCAK; KONTRCUNUN ORTAĞI UYGUN EL İLE CEZAYA ÇEVİREBİLİR.

* 17+ OP. İLE ÖNCE KONTR ATILIR, SONRA RENK SÖYLENİR. BİR TUR İÇİN FORSİNGTİR.

(1) "1" SEVİYESİNDE RENKLE YAPILAN MÜDAHALEYE YÜKSELTENİN CEVAPLARI:

TEMEL İLKE TUTUŞU VARSA İLK FIRSATTA GÖSTERMEKTİR. İKİNCİ ÖNCELİK SANZATU CEVABI VERMEKTİR. TUTUŞU OLMAYAN VE RAKİP RENKTE KESERİ BULUNMAYAN EL İLE SON TERCİH YENİ RENK SÖYLEMEKTİR.

AÇIŞ RENGİNİ CUE-BİD ETMEK HARİÇ, HİÇBİR CEVAP FORSİNG DEĞİLDİR.

OVERCALL LİMİD BİR EL GÖSTERDİĞİNDEN KAPTAN CEVAPÇI (YÜKSELTEN)'DIR. BU NEDENLE YÜKSELTEN ORTAĞININ ÇOK ZAYIF BİR ELLE MÜDAHALE YAPMIŞ OLACAĞI BİLİNCİNDE OLMAK ZORUNDADIR.

OLASI BEŞ CEVABI ŞUNLARDIR.

* TUTUŞU VARSA ORTAĞINI DESTEKLER.

* TUTUŞU OLMAYAN 8:10 OP. İLE PAS GEÇER.

* RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA SANZATU İLE CEVAP VERİR.

* AÇIŞ RENGİNİ CUE-BİD EDER.

* KENDİ RENGİNİ SÖYLER.

(A) TUTUŞU OLAN YÜKSELTENİN CEVAPLARI:

İLK FIRSATTA UYGUN SEVİYEDE TUTUŞUNU GÖSTERMELİDİR. CEVAPLARI ŞÖYLE OLMALIDIR.

* **BASİT TUTUŞ** : 6:10 TP. VE 3 KARTLI TUTUŞ İLE "2" SEVİYESİNDE.

* **"3" SEVİYESİNDE TUTUŞ**: 6:10 TP. VE 4 KARTLI TUTUŞ İLE "3" SEVİYESİNDE. TOPLAM LÖVE KURALINA UYMALIDIR. AKSİ HALDE "2" SEVİYESİNDE DESTEK VERMELİDİR.

* **CUE-BİD** : 11+ TP. VE 3 KARTLI TUTUŞ İLE "2" SEVİYESİNDE, 4 KARTLI TUTUŞ İLE "3" SEVİYESİNDE.

* **"4" SEVİYESİNDE TUTUŞ** : ZAYIF EL VE 5 KARTLI TUTUŞ VEYA 16+TP. İLE 3,4 KARTLI TUTUŞ.

* **SPLİNER**: 16+ TP. 4 KARTLI TUTUŞ. ZON FORSİNGTİR.

(B) TUTUŞU OLMAYAN YÜKSELTENİN CEVAPLARI:

OLASI CEVAPLAR VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR:

* **PAS** : 0:8 OP. ZON UMUDU YOK.

* **1 NT.** : 9:11 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTEN DURDURUCU VAR.

* **2NT.** : 12:14 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTEN DURDURUCU VAR.

* **3NT.** : 15:17 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTEN DURDURUCU VAR. RAKİP RENKTEN DURDURUCU VARKEN KALİTELİ VE UZUN BİR MİNÖR İLE DAHA AZ PUAN İLE DE SÖYLENEBİLİR.

* **YENİ RENK** : 9:11 OP. 5+ KARTLI RENK. RAKİP RENKTE DURDURUCU YOKTUR. MÜDAHALE KÖR İSE KALİTELİ 4'LÜ PİK İLE 1 PİK SÖYLENEBİLİR.

* **CUE-BİD + YENİ RENK** : 13+ OP. VE 5+ KARTLI RENK. FORSİNGTİR. OVERCALL YAPANIN MİNİMUM CEVABINA YENİ RENGİ DAVET, MAXİMUMUNA YENİ RENK ZON FORSİNGTİR.

ÖRNEK BİR KONUŞMA DA YÜKSELTENİN OLASI KONUŞMALARI:

1. RAKİP :1 C OVECALL'CU :1H 2. RAKİP: PAS YÜKSELTEN: ?

* PAS : 0:8 OP. ZON UMUDU YOKTUR.

* 1PİK : 9:10 OP. VE 5+ KARTLI PİK.

* 1NT. : 9:11 OP. VE SİNEK DURDURUCU VAR.

* 2 SİNEK(CUE-BİD) : YA 11+ TP. VE 3'LÜ KÖR TUTUŞU YA DA 13+ OP. VE 5'Lİ BİR RENK VARDIR.

* 2 KARO : 9:12 OP. VE 5+ KARTLI KARO.

* 2 KÖR : 6:10 TP. VE 3'LÜ KÖR.

* 2 NT. : 12:14 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR.

* 3 SİNEK : 11+ TP. VE 4'LÜ KÖR TUTUŞU VAR.

* 3 KÖR : 6:10 TP. VE 4'LÜ KÖR.

* 3 NT. : 15:17 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR.

* 3PİK/4SİNEK-KARO (SPLİNER): 16+ TP. 4'LÜ KÖR TUTUŞU VAR. SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN.

* 4 KÖR : ZAYIF EL 5'Lİ KÖR VAR VEYA 16+ TP. KUVVETLİ EL VE 3,4 KART KÖR VAR.

MÜDAHALECİNİN REBİDLERİ :

MÜDAHALECİNİN ELİNİ 6:11 PUAN MİNİMUM VE 12:16 PUAN MAXİMUM OLMAK ÜZERE İKİYE AYRILIR. MÜDAHALECİ YÜKSELTENİN CUE-BİD HARIÇ HİÇBİR CEVABINA KONUŞMAK ZORUNDA DEĞİLDİR. PAS GEÇMESİ MİNİMUM, KONUŞMASI MAXİMUM BİR ELİ OLDUĞUNU GÖSTERİR.

YÜKSELTENİN KONUŞMASI ÜZERİNE MÜDAHALECİNİN OLASI REBİDLERİ VE ANLAMLARI ŞUNLARDIR:

*** YÜKSELTEEN BASİT TUTUŞ YAPMIŞTIR :**

+ PAS : 8:14 TP. VARDIR.

+ TRIAL BİD : 15,16 TP. VE DENGELİ BİR EL VARDIR. DAVETTİR.

+ SIÇRAMALI RENK TEKRARI : ZAYIF EL VE 6'LI RENGİNİ "3" SEVİYESİNDE GÖSTERİR. BLOKAKTİF.

+ ZON : 15,16 TP. VE DENGESİZ EL.

*** YÜKSELTEN CUE-BİD YAPMIŞTIR. (CUE-BİD GENELLİKLE TUTUŞ GÖSTERİR. AKSİDE MÜMKÜNDÜR. MÜDAHALECİ BUNU DİKKATE ALMALIDIR.) :**

+ RENK TEKRARI : MİNİMUM EL. 5,6 KARTLI RENK.

+ SIÇRAMALI RENK TEKRARI : 12,13 TP. VE 6'LI RENK .

+ ZON : 15,16 TP. 6'LI RENK.

+ 2 NT. : 11,12 OP. DENGELİ EL, RAKİP RENKTEN DURDURUCU VAR.

+ 3 NT. : 13:16 OP. DENGELİ EL, RAKİP RENKTEN DURDURUCU VAR.

+ YENİ RENK : MAXİMUM EL VE 4+ RENK EL.

*** YÜKSELTEN NT. SÖYLEMİŞTİR : NT. CEVABI LİMİD EL BİLDİRDİĞİNDEN, ZON UMUDU OLUP OLMADIĞINI DİKKATE ALARAK KARAR VERME AŞAMASINDADIR.**

+ PAS : ZON UMUDU YOKTUR.

+ NT. : DENGELİ EL İLE UYGUN SEVİYE.

+ RENK TEKRARI : 6+ KARTLI RENK. UYGUN SEVİYE.

+ YENİ RENK : DENGESİZ EL. NATUREL.

* YÜKSELTEN YENİ RENK SÖYLEMİŞTİR :

+ PAS : MİNİMUM EL. İKİ ELDE ZON PUANI YOK.

+ DESTEK : MAXİMUM EL. FİT MEVCUT.

+ 2 NT. : TUTUŞ YOK. 12,13 OP. RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR.

+ 3 NT. : TUTUŞ YOK. 14:16 OP. RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR.

+ RENK TEKRARI : 14:16 OP. 6+ KARTLI RENK.

* YÜKSELTENDEN SONRA AÇICI DA KONUŞMUŞTUR :

+ PAS : MİNİMUM EL. İKİ ELDE ZON PUANI YOK.

+ RENK TEKRARI : 6+ KARTLI RENK İLE MİNİMUMDA 2, MAXİMUMDA 3 SEVİYESİNDE.

+ DESTEK : MİNİMUM EL. 3 KARTLI FİT VAR.

+ KONTR : 13:16 OP. KARARI YÜKSELTENE BIRAKMAK.

+ SÜR KONTR : 13.16 OP. YÜKSELTENİ BİR DAHA KONUŞMAYA ZORLAMA. SONRA KARAR.

(2) "2" SEVİYESİNDE RENK İLE YAPILAN MÜDAHALEYE YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

BU MÜDAHALE İÇİN 11:16 OP. VE 5+ RENK KART GEREKLİDİR. SIÇRAMASIZDIR.

* PAS : 0:8 OP. ZON UMUDU YOK.

* BASİT TUTUŞ : 6:10 TP. VE 3 KARTLI TUTUŞ İLE BİR ÜST.

- * **CUE-BİD : 5+ RENK İLE 11+ TP. VE FİT VAR, 13+ OP. VE FİT YOK. FORSİNG.**
- * **"4" SEVİYESİNDE TUTUŞ : ZAYIF EL VE 5 KARTLI TUTUŞ. YA DA 16+TP. 3,4 KARTLI TUTUŞ.**
- * **SPLİNER : 16+ TP. VE 4 KARTLI TUTUŞ. ZON FORSİNG.**
- * **2 NT. : 11:13 OP. DENGELİ, RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR.**
- * **3 NT. : 14:17 OP. DENGELİ, RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR. UZUN VE KALİTELİ BİR MİNÖRLE DAHA AZ PUAN.**
- * **YENİ RENK : 9:12 OP. 5+ KARTLI RENK. RAKİP RENKTE DURDURUCU YOK.**

B. SIÇRAYARAK RENK İLE MÜDAHALE :

BU KONUŞMALAR ZAYIF AÇIŞLARA SAHİP ELLERİN ÖZELLİKLERİNİ TAŞIR. YANI:

- * **SIÇRAYARAK "2" SEVİYESİNDE MÜDAHALE : 2 KARO, 2 KÖR VE 2PİK AÇIŞI YAPABİLECEK 6:10 OP.**
- * **SIÇRAYARAK "3" SEVİYESİNDE MÜDAHALE : ZAYIF 3 AÇIŞ ŞARTLARINA SAHİP EL.**
- * **SIÇRAYARAK "4" SEVİYESİNDE MÜDAHALE : ZAYIF 4 AÇIŞ ŞARTLARINA SAHİP EL.**

SIÇRAMALI MÜDAHALE YAPARKEN ŞU HUSUSLARA DİKKAT EDİLMELİDİR :

- * **ZON DURUMUNDA DAHA DİSİPLİNLİ OLUNMALIDIR.**
- * **PUAN SINIRLARINA VE RENK KALİTESİNE UYULMALIDIR.**
- * **ORTAĞI PASDAN GELEN OYUNCU BİRAZ DAHA DİSİPLİNSİZ DAVRANABİLİR. İYİ 5'Lİ RENKLE 2, 6'Lİ RENKLE 3 SEVİYESİNDE SIÇRAMA YAPABİLİR.**
- * **6'Lİ KARTA RAĞMEN YAN RENKLERDE PUAN YOĞUNLUĞU OLAN ELLER İLE SIÇRAMADAN OVERCALL YAPILMALIDIR.**

* SIÇRAMALI MÜDAHALE UYANDIRMA POZİSYONUNDA YAPILMAZ.

* SIÇRAMALI MÜDAHALE RAKİBİN BARAJ AÇIŞI ÜZERİNE YAPILMAZ.

YÜKSELTENİN CEVAPLARI : ZAYIF 2,3 VE 4 SEVİYESİNDE ZAYIF AÇIŞLARA VERİLEN CEVAPLAR İLE AYNIDIR.

SIÇRAYARAK "3" SEVİYESİNDE CUE-BİD İLE MÜDAHALE :

BUNA WESTERN CUE-BİD DENİR. OYUN AÇAN BİR OYUNCUDAN SONRA GELEN OYUNCUNUN AÇIŞ RENGİNİ "3" SEVİYESİNDE SÖYLEMESİDİR.

TIPKI GAMBLİNG 3NT. 'DE OLDUĞU GİBİ KAPALI 7,8 KARTLI BİR MİNÖR RENK İLE DİĞER RENKLERDEN YARIM KESERİ OLAN VE AÇIŞ RENGİNDEN HİÇ KESERİ OLMAYAN ELİ İFADE EDER. ORTAĞINA RAKİBİN RENGİNİ DURDURABİLİYORSAN 3NT. OYNA. YOKSA BEN GAMBLİG 3NT. AÇMIŞIM GİBİ CEVAP VER DEMEKTİR.

WESTERN CUE-BİD'E CEVAPLAR:

* 3NT. : RAKİBİN AÇIŞ RENGİNDEN DURDURUCU VAR. OYNAMAK İÇİN.

* UCUZ MİNÖR (3C ÜZERİNE 3D, 3D/H/S ÜZERİNE 4C) : RAKİBİN OYUN AÇIŞ RENGİNDEN KESİCİ YOK. MÜDAHALECI YÜKSELTENİN CEVABI KENDİ RENGİ İSE PAS GEÇER, DEĞİLSE DÜZELTEREK KENDİ RENGİNİ SÖYLER.

* MAJÖR : ORTAĞIN RENGİ İLE İLGİLENMEYEN 6+ RENKLİ KALİTELİ RENK GÖSTERİR. "3" SEVİYESİNDE FORSİNG, "4" SEVİYESİNDE OYNAMAK İÇİNDİR.

* EĞER MÜDAHALEDEN SONRA CEVAPÇI "4" SEVİYESİNE ÇIKARSA YÜKSELTENİN KONUŞMALARI ŞÖYLE OLUR.

+ 4NT. : AÇIŞ RENGİNDE DURDURUCU VAR. OYNAMAK İÇİN.

+ KONTR: RAKİBİ BATIRACAK EL. CEZADIR.

+ PAS : DİĞER DURUMLAR.

C KONTR İLE MÜDAHALE :

KONUŞ KONTRU(TAKE OUT DOUBLE) :

RAKİBİN OYUN AÇIŞINA 2. POZİSYONDAKİ OYUNCUNUN KONTRUNA DENİR. BASİT RENK OVERCALL'U YAPILAMAYAN AMA KONUŞMAK GEREKEN ELLERLE YAPILIR. 1 TUR İÇİN FORSİNG'TİR. **APEL** KONTRU, **ÇIKIŞ** KONTRU, **KALDIRMA** KONTRU ADLARI İLE DE ANILIR. ŞU ŞARTLARDA YAPILIR:

* 10+ OP. İLE 5440(ŞİKAN RAKİP RENK)

* 11+ OP. İLE 4441(TEK RAKİP RENK)

* 12+ OP. İLE 4432(İKİLİ RAKİP RENK)

* **17+ OP. İLE HER TÜRLÜ DAĞILIM İLE ÖNCE KONTR DENİR. SONRA MUTLAKA REBİD YAPILIR.**

* MAJÖR RENGİ ATILAN KONTR DİĞER MAJÖRDEN 4 KART , MİNÖR RENGİ ATILAN KONTR HER İKİ MAJÖRÜNDE 4'LÜ (NADİREN 4-3) OLDUĞUNU İFADE EDER.

* 15:18 OP. VE RAKİP RENKTE DURDURUCU OLAN EL DENGELİ ELLE KONTR ATILMAZ. **1NT. MÜDAHALESİ** YAPILIR. YÜKSELTEN NORMAL NT. CEVAPLARI VERİR.

* BASİT RENK İLE MÜDAHALE İMKANI VARSA DBL ATILMAZ.

* 1 TUR FORSİNGTİR . ORTAĞA DİĞER 3 RENGEDE HAZIRIM ANLAMINDADIR.

* YÜKSEK SEVİYEDE AÇIŞLARADA ATILIR. ANCAK YÜKSELTEN DAHA ÜST SEVİYEDE KONUŞMAK ZORUNDA OLACAĞINDAN **KUVVETLİ VE İYİ EL İSTER.**

KONUŞ KONTRUNA YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

BİR TUR FORSİNG OLDUĞU İÇİN CEVAPÇI PAS GEÇMİŞSE MUTLAKA KONUŞMAK ZORUNDADIR. AÇIŞ RENGİ DIŞINDAKİ RENKLERE FİT BULMA OLASILIĞI YÜKSEKTİR. BU SEBEBLE **RENK KONUŞMALARI** TP. , NT. KONUŞMASI OP. OLARAK ESAS ALINIR.

MAJÖR, SANZATU VE MİNÖR SIRASINA GÖRE YÜKSELTENİN CEVAPLARI ŞÖYLEDİR :

* **PAS** : RAKİBİN RENGİ 5+ VE KALİTELİDİR. BAŞKA CEVABI DA YOKTUR. EĞER CEVAPÇI KONUŞURSA 0:7 OP. İLE DE PAS GEÇEREK KONTR ATANA ELİNİ TARİF İMKANI VERİR.

* **BASİT RENK** : 0:9 TP 4+ KARTLI RENGİNİ SIÇRAMADAN BASİTÇE SÖYLER. 4-4 RENKLERDE UCUZU, 5-5 RENKLERDE PAHALI OLANI SÖYLER. 4'LÜ MAJÖRÜN YANINDA 5'Lİ MİNÖR OLSADA MAJÖRÜ SÖYLER.

* **SIÇRAMALI RENK** :10:12 TP. İLE BİR SIÇRAYARAK ÖNCELİK MAJÖRÜN OLMAK ÜZERE 4+ KARTLI RENGİNİ SÖYLER. MİNÖR RENK EN AZ 5'Lİ OLMALIDIR.

* **4 MAJÖR** : 13:15 TP. VE 5+ KARTLI MAJÖR RENK.

* **CUE-BİD** : 13+ OP. İLE YAPILIR. ZON FORSİNGTİR. YÜKSELTENİN TEK FORSİNG CEVABIDIR. ORTAĞINDAN ALACAĞI CEVABA GÖRE HAREKET EDER.

* **1 NT** : 6:10 OP. 4'LÜ MAJÖRÜ YOKTUR. RAKİP RENGİ DURDURUCU VAR.

* **2 NT** : 11,12 OP. 4'LÜ MAJÖRÜ YOKTUR. RAKİP RENKTE İKİ DURDURUCU VAR.

* **3 NT** : 13:16 OP. 4'LÜ MAJÖRÜ YOKTUR. RAKİP RENKTE ÜÇ DURDURUCU VAR.

AÇIKLAMA :

10 KURALI : RAKİBİN ALMASI GEREKEN LÖVE SAYISI İLE RAKİBİN KOZ RENGİNDEN BİZDE OLAN KART SAYISININ TOPLAMININ 10 ETMESİDİR.

12 KURALI : RAKİBİN ALMASI GEREKEN LÖVE SAYISI İLE RAKİBİN KOZ RENGİNDEN BİZDE OLAN KART SAYISININ TOPLAMININ 12 ETMESİDİR.

SONUÇ : KONUŞ KONTURUNA PAS GEÇMEK İÇİN YUKARDAKİ İKİ KURALIN VAR OLMASI GEREKİR. KISACA ; KOZDAN 5 KART VE 3 ALICI OLMALIDIR.

KONUŞ KONTRU ATANIN REBİDLERİ :

FORSİNG OLDUĞU İÇİN KONUŞ KONTRU ATANIN ORTAĞI "0" PUANLA DA CEVAP VERMEK ZORUNDADIR. KONUŞ KONTRU ATAN BU BİLİNÇLE REBİDLERİNİ HAZIRLAMALIDIR.

*** YÜKSELTEN SIÇRAMADAN CEVAP VEREREK 0:9 OP. GÖSTERMİŞTİR :**

+ PAS : 11:16 OP. VARDIR.

+ BASİT TUTUŞ : 17,18 TP. VE 4+ KARTLI TUTUŞ İLE ORTAĞIN RENGİNİ BİR SEVİYESİ YÜKSELTİR. DAVETTİR. YÜKSELTEN 8,9 TP. İLE ZON İLAN EDER.

+ SIÇRAMALI TUTUŞ : 19:21 TP. 4+ KARTLI TUTUŞ İLE ORTAĞININ RENGİNİ SIÇRAYARAK DESTEKLER. KUVVETLİ ZON DAVETİDİR. YÜKSELTEN 5,6 TP. İLE ZON SÖYLER.

+ 1NT : 19:21 OP. İLE RAKİP RENGİNDE DURDURUCU VAR. YÜKSELTEN İÇİN NORMAL NT. AÇIŞINA KARŞI HAREKET TARZLARI GEÇERLİDİR.

+ 2NT : 22:24 OP. İLE RAKİP RENGİNDE DURDURUCU VAR. YÜKSELTEN İÇİN NORMAL NT. AÇIŞINA KARŞI HAREKET TARZLARI GEÇERLİDİR.

+ YENİ RENK : 17:20 OP. İLE 5+ KARTLI RENGİNİ BASİTÇE , 19:21 OP. İLE 6+ KARTLI RENGİNİ SIÇRAYARAK SÖYLER.

+ CUE-BİD : FORSİNGTİR. YÜKSELTENE ELİNİ TARİF İMKANI VERİR. İKİNCİ REBİDİNDE;

- 22+ TP. VE 4+ KARTLI FİT İLE TUTUŞ GÖSTERİR.

- 22+ OP. VE TUTUŞ YOK, BAŞKA 5'Lİ KART VARSA GÖSTERİR.

- 22+OP. SANZATU ARAŞTIRMASI YAPAR.

NOT : ÖNCE KONTR ATIP SONRA KONUŞMAK 17+ OP GEREKTİRİR.

*** YÜKSELTEN BİR SIÇRAYARAK 10:12 TP. GÖSTERMİŞTİR :**

ZON OYNAMAK KUVVETLE MUHTEMELDİR.

+ PAS : MİNİMUM EL.

+ ZON : OYNAMAK İÇİN.

+ YENİ RENK : 17+ OP. ,5'Lİ RENK. ZON FORSİNGDİR.

+ CUE-BİD : FORSİNGDİR. ŞİLEM ARAŞTIRMASI İÇİNDİR.

* YÜKSELTEN RAKİBİN RENGİNİ CUE-BİD EDERSE 13+ OP. GÖSTERMİŞ OLDUĞUNDAN ZON KESİNDİR. KONTUR ATAN ELİNİ TARİF EDER.

* YÜKSELTEN 1NT. CEVABI VEREREK 6:10 OP. GÖSTERMİŞTİR. KONTURCUNUN REBİDLERİ :

+ PAS : MİNİMUM EL.

+ 2NT. : ZON DAVETİ.

+ 3NT. : OYNAMAK İÇİNDİR.

+ YENİ RENK : "2" SEVİYESİNDE 5+ KARTLI, FORSİNG DEĞİLDİR. "3" SEVİYESİNDE 6+ KARTLI FORSİNGDİR.

+ CUE- BİD : BİR TUR FORSİNG. ORTAKTAN RENK GÖSTERMESİNİ İSTER.

* YÜKSELTEN PAS GEÇMİŞTİR :

+ PAS : BUNUN İÇİN CEVAPÇININ KONUŞMUŞ VE AÇICI UYARAK PAS GEÇMİŞ OLMASI GEREKLİDİR. ORTAĞINA SAYGI GÖSTERİR VE PAS GEÇER. ANCAK 17+ OP. VARSA KALİTELİ RENGİNİ GÖSTERİR.

+ RENK : CEVAPÇI YA DA AÇICI TARAFINDAN SÜR KONTUR ATILMIŞTIR. SÜR CEVAPÇIDAN GELMİŞSE VE AÇICI TEKRAR KONUŞMUŞSA 11:16 OP. İLE PAS GEÇER. 17+ OP. İLE CEZA KONTRU ATAR.

CEVAPÇI KONUŞURSA YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

KONTR ATANIN ORTAĞI KENDİNDEN ÖNCEKİ CEVAPÇI KONUŞMUŞSA KONUŞMAK ZORUNDA DEĞİLDİR. CEVAPÇI TUTUŞ YAPAR, YENİ RENK SÖYLER, SANZATU VEYA SÜRKONTR. ATAR.

*** CEVAPÇI YENİ RENK SÖYLERSE :**

YÜKSELTENİN KONUŞMALARI ŞÖYLE OLABİLİR :

+ PAS : 0:5 OP. İLE PAS GEÇER. SIRA YENİDEN GELEN ORTAK TEKRAR KONTR ATARSA BU YİNE KONUŞ ANLAMINADIR. KONTRCUDA 17+ OP. VARDIR. BU SEFER UZUN RENGİNİ SÖYLEMELİDİR.

+ DBL. : CEVAPÇI KONUŞMUŞSA SÖZ KONUSU OLUR. PUAN YOĞUNLUĞU CEVAPÇININ RENGİNDE OLMAK ÜZERE 8+ OP. VE CEVAPÇININ RENGİNDEN 4,5 KART VARDIR.

+ MAJÖR : NORMAL AÇIŞ GİBİ PUANINA GÖRE MAJÖRÜNÜ UYGUN SEVİYEDE GÖSTERİR.

+ NT : 4 KARTLI MAJÖRÜ YOKTUR. AÇICININ RENGİNDEN DURDURUCU VARDIR. 8:10 OP. İLE 1 NT. , 11,12 OP. İLE 2NT. VE 13:16 OP. İLE 3 NT. DENİR.

+ CEVAPÇININ RENGİ : NATURELDİR. 6+ KART VARDIR. 11+ OP. VARDIR. CEVAPÇI KONUŞMASADA AYNI KONUŞMAYI YAPACAKTI.

*** CEVAPÇI TUTUŞ YAPARSA :**

+ PAS : 0: OP. VARDIR . AÇICIDA PAS GEÇERSE ORTAK TEKRAR KONTR ATARSA MİNİMUMDAN DAHA İYİ BİR ELİ VARDIR. AÇICI CEVAPÇININ RENGİNİ YÜKSELTİRSE BU SEFER YENİDEN KONTR 17+ OP. VARDIR. UYGUN UZUN RENK KONUŞULMALIDIR.

+ 2 MAJÖR : 6:10 OP. 4+ MAJÖR VAR.

+ 3 MAJÖR : 11,12 OP. 4+ MAJÖR VAR.

+ DBL. (REPONSİVE DBL.) : CEVAPÇININ RENGİ MİNÖRSE 4-4 MAJÖR, MAJÖRSE 4-4 MİNÖR RENK VARDIR. DİĞER MAJÖR 4'LÜ DEĞİLDİR. 8+ OP. GÖSTERİR. CEZA DEĞİLDİR. KONUŞULMAYAN RENKLERE HAZIRDIR. YARIŞMA AMAÇLIDIR.

*** CEVAPÇI SÜRKONTR ATMIŞTIR :**

SÜRKONTR ATAN CEVAPÇININ 10+ OP. OLDUĞUNA GÖRE PUANLARIN ÇOĞU RAKİPLERDEDİR. YÜKSELTENİN YAPACAĞI PEK BİR ŞEY YOKTUR.

+ PAS : ORTAĞININ HERTÜRLÜ CEVABINA RAZI ELLE PAS GEÇER.

+ RENK : ORTAĞINDA OLMASI MUHTEMEL RENKTEN 5+ KART VARSA SÖYLER.

*** CEVAPÇI NT. SÖYLEMİŞTİR :**

CEVAPÇININ NT. SÖYLEMESİ İÇİN AÇARA YAKIN PUANI OLMALIDIR. BU NEDENLE YÜKSELTENİN İKİ SEÇENEĞİ VARDIR.

+ KONTR : CEZA İÇİNDİR .10+ OP. VE AÇIŞ RENGİNDEN DURDURUCU VARDIR.

+ YENİ RENK : ORTAKTA OLMASI RENKTEN 4+ KART VARDIR. YARIŞMA İÇİNDİR.

D. İKİ RENKLİ ELLER İLE MÜDAHALE :

İKİ RENKLİ ELLERİ İFADE ETMEK İÇİN KULLANILAN KONVANSİYONLARIN EN ETKİLİ OLANLARI ; ALIŞILMAMIŞ(UNUSAL) SANZATU, MİCHAEL CUE-BİD, GHESTEM VE TOP AND BOTTOM'DUR.

BU KONVANSİYONLARIN ORTAK ÖZELLİKLERİ ŞÖYLEDİR :

*** RAKİPLERİ KENDİ ELLERİNİN DEĞERİNİ TAM ÖĞRENEMEDEN YÜKSEK SEVİYEDE KONUŞMAYA ZORLAYARAK MÜDAHALE YAPANA AVANTAJ SAĞLAR.**

*** BÖYLE BİR MÜDAHALEDEN SONRA KONTRATI RAKİP OYNARSA DEKLERANIN İŞİ KOLAYLAŞIR. MÜDAHALECİNİN VAAD ETTİĞİ RENKLERİN YERİ BİLİNİMİŞ OLUR Kİ; BUDA MÜDAHALE EDEN İÇİN DEZAVANTAJDIR.**

*** PUANLAR VAAD EDİLEN RENKLERDE OLMALIDIR. AKSİ İŞE YARAMAYAN BİR BARAJ OLUR.**

*** VAAD EDİLEN RENKLER 5-5 OLMALI VE DEFANSİF OLMAMALIDIR.**

*** LEHTE ZON DURUMUNA GÖRE 6:10 VEYA 17+ OP. , ALEYHTE İSE 8:10 VEYA 17+ OP. OLMALIDIR. ARADAKİ 11:16 OP. İLE BASİT TEK RENKLİ OVERCALL YAPILMALIDIR.**

*** MÜDAHALECİDE 17+ OP. VARSA REBİDİNDE ORTAĞI RENK BİLDİRMİŞSE ONU YÜKSELTEREK, KENDİ RENGİNİ SÖYLEYEREK VEYA RAKİBİN RENGİNİ CUE-BİD YAPARAK BİLDİRİR.**

* 6-5 VE 6-6 GİBİ ÇOK AGRASİF ELLERLE PUANA BAKILMAKSIZIN CUE- BİD YAPILARAK DEFANSTA KALMAK YERİNE OYNAMAK TERCİH EDİLİR.

* AÇIŞA DİREKT OLARAK YAPILIR. UYANDIRMA POZİSYONUNDA YAPILMAZ.

* MAJÖR-MİNÖR GÖSTEREN OVERCALL'DE MAJÖR MİNÖRDEN UZUN OLAMAZ.

* 6:8 OP. İLE YÜKSELTENİ ÜÇ SEVİYESİNE ÇIKARACAK KONUŞMA YAPILMAZ.

* ZAYIF İKİ AÇIŞLARI ÜZERİNE DE ANLAŞMAYA BAĞLI OLARAK KULLANIBİLİR. KARIŞTIRMAK İHTİMALİ ÇOK FAZLA OLDUĞUNDAN TEHLİKELİDİR.

(1) UNUSAL SANZATU :

2. POZİSYONUNDAKİ OYUNCUNUN RAKİBİN BİR RENK VEYA NT. AÇIŞI ÜZERİNE "2NT." DİYEREK ÜSTE KONUŞMASIDIR. KOUŞULMAMIŞ "EN UCUZ" İKİ RENK 5-5 KARTLI ANLAMINDADIR. ŞÖYLE Kİ :

AÇICLI: MÜDAHALEÇİ:

1 C 2NT. : EN AZ 5-5 KARTLI KARO VE KÖR

1 D 2NT. : EN AZ 5-5 KARTLI SİNEK VE KÖR

1 H/S/NT 2NT. : EN AZ 5-5 KARTLI SİNEK VE KARO (MİNÖRLER)

* UNUSAL 2 NT. RAKİPLERİN ŞİLEM OYNAMA İHTİMALİNİN ANLAŞILMASI ÜZERİNE "4NT." OLARAKDA YAPILIR. AMAÇ RAKİBİN ŞİLEMİ BULMALARINI ZORLAŞTIRMAKTIR. ZON DURUMU DİKKATE ALINARAK ÇOK ÖZEL ELLER OLMADIĞI YAPILMAMALIDIR.

* 2NT. AÇIŞI ÜZERİNE DE "4NT." İLE YAPILABİLİR.

* UNUSAL 2NT. HER İKİ RAKİP AYNI RENGİ KONUŞMUŞ VE ORTAK DA PAS GEÇMİŞSE 4. POZİSYONDAKİ OYUNCU TARAFINDAN DA YAPILIR.

(2) MICHAEL CUE-BİD :

2. POZİSYONDAKİ OYUNCUNUN ENAZ 5-5 KARTLA AÇIŞ YAPILAN RENGİ SÖYLEMESİDİR. BİR MİNÖR AÇIŞA KARŞI YAPILMIŞ İSE 5-5 MAJÖRLER, MAJÖR ÜZERİNE YAPILMIŞ İSE DİĞER MAJÖR VE MİNÖRLERDEN BİRİ VAR ANLAMINDADIR.

UNUSAL 2 NT. VE MİCHAEL CUE-BİD'E CEVAPLAR :

UNUSAL 2NT. VE MİCHAEL CUE-BİD BİRLİKTE KULLANILIR. BU NEDENLE CEVAPLARIDA ORTAKTIR. CEVAPÇI KONUŞMAMIŞ İSE YÜKSELTEN PAS GEÇEMEZ. ARAYA GİRMİŞ İSE KONUŞMASI YARIŞSALDIR. YÜKSELTEN MİCHAEL CUE-BİD YAPAN ORTAĞININ 6:10 OP. LIK BİR ELLE MÜDAHALE ETTİĞİNİ DÜŞÜNEREK CEVAP VERMELİDİR. KENDİ ELİNİ DEĞERLENDİRİRKEN PUANDAN ÇOK DAĞILIMA DİKKAT ETMELİDİR.

MÜDAHALE EDENİN ORTAĞININ(YÜKSELTENİN) OLASI CEVAPLARI ŞÖYLEDİR :

*** TERCİH : ORTAĞIN VAAD ETTİĞİ RENKLERDEN BİRİNİ (CEVAPÇI KONUŞMAMIŞ İSE) BASİTÇE DESTEKLEMEK 3+ KART GARANTİ ETMEZ. KONUŞMUŞ İSE GARANTİ EDER VE YARIŞSALDIR. FORSİNG DEĞİLDİR.**

*** 3 SİNEK : MİNÖR RENGİN SİNEKSE PAS GEÇ, KARO İSE DÜZELT.**

*** 3 MAJÖR : ZAYIF EL VE ORTAĞIN MAJÖRÜNE 4'LÜ TUTUŞ GÖSTERİR. MÜDAHALECI 17+ OP. LI İSE 4 MAJÖR SÖYLER.**

*** ZON : YA DENGESİZ 4 KARTLI TUTUŞU OLAN ZAYIF BİR EL İLE YAPILIR. YA DA 16+ TP. , 3 KARTLI TUTUŞU OLAN GÜÇLÜ BİR ELLE YAPILIR. MÜDAHALECI HER İKİ HALDE DE PAS GEÇER.**

*** 2NT. : FORSİNG OLUP, ORTAĞA ELİNİ SORAR. YÜKSELTENİN BU SORUSUNA MÜDAHALECI;**

+ ZAYIF ELLE BİLİNMEYEN MİNÖRÜ VARSA SÖYLER. KUVVETLİ ELİ VARSA RAKİP RENGİNİ CUE-BİD YAPAR.

+ MAJÖRLERİ VARSA ZAYIF ELLE KÖR, KUVVETLİ ELLE PİK DEKLERE EDER.

- YÜKSELTEN HER İKİ DURUMDA DA PAS GEÇEBİLİR VEYA DİĞER RENGİNE DÜZELTİR.

- YÜKSELTEN ELİ YETERLİ GÜCE SAHİPSE ZON SÖYLER.

- RAKİP RENGİ CUE-BİD EDERSE MÜDAHALECİNİN SON RENGİNDEN ŞİLEM İLGİSİDİR.

* CUE-BİD : FORSİNGTİR. ORTAĞIN RENKLERİNDEN ENAZ BİRİNE 3+ TUTUŞ VARDIR. 14+OP. GÖSTERİR. MÜDAHALECI MİNİMUM İSE UCUZ RENGİNİ SÖYLER. MAXİMUM İSE PAHALI VEYA VARSA BİLİNMEYEN RENGİNİ SÖYLER.

* 3 NT. : OYNAMAK İÇİNDİR. MAJÖR RENGİNE 3+ TUTUŞ YOKTUR.

* 4 SİNEK : RAKİP MÜDAHALESİ ÜZERİNE SÖYLENİR. MİNÖRÜN SİNEKSE PAS GEÇ, DEĞİLSE DÜZELT DEMEKTİR.

* 4 NT. : ORTAĞINDAN MİNÖRÜNÜ SEÇ VE ZON SÖYLE DEMEKTİR.

* YENİ RENK : 6+ KARTLI KALİTELİ BİR RENK GÖSTERİR. MÜDAHALECİNİN RENKLERİ İLE İLGİSİ YOKTUR. FORSİNG DEĞİLDİR.

NOT 1 : CEVAPÇI KONTR ATARSA YÜKSELTENİN CEVAPLARI DEĞİŞMEZ.

NOT 2 : AÇICI TEKRAR KONUŞURSA OVERCALL'CU ZAYIF ELLE PAS GEÇER. KUVVETLİ ELLE TEKRAR KONUŞUR.

(3) GHESTEM :

2. SIRADAKİ OYUNCUNUN RAKİBİN BİR RENK AÇIŞI ÜZERİNE :

* DİREKT CUE-BİD : DİĞER RENKLERDEN EN PAHALI VE EN UCUZU 5-5 OLAN EL.

* 2NT : DİĞER RENKLERDEN EN UCUZ İKİSİ 5-5 OLAN EL.

* SIÇRAMALI MİNÖR: DİĞER RENKLERDEN EN PAHALI İKİ RENK 5-5 OLAN EL.

(4) TOP AND BOTTOM :

RAKİBİN 1 MAJÖR AÇIŞINA DİREKT CUE-BİD İLE YAPILIR. DİĞER(TERS) MAJÖR VE SİNEKLERİ 5-5 OLAN ELİ İFADE EDER.

E. SANZATU İLE MÜDAHALE :

(1) 1 SANZATU İLE MÜDAHALE :

15:18 OP. İLE RAKİP RENKTEN DURDURUCUSU OLAN VE DENGELİ BİR EL İLE YAPILIR. NORMAL NT. AÇIŞI GİBİDİR. FARKI RAKİP RENKTEN DURDURUCUSUNUN OLMASI VE PUAN ÜST SINIRININ 18 OLMASIDIR. OVERCALL'CUNUN NT. İLE MÜDAHALEDEN DAHA İYİ ELİ VARSA ;

*** 19:21 OP. İLE ÖNCE KONTR SONRA 1NT. SÖYLER. CEVAPÇI KONUŞMUŞSA SIÇRAMASIZ 2NT. SÖYLER.**

*** 22:24 OP. İLE ÖNCE KONTR ATIP SONRA BİR SIÇRAMALI 2NT., CEVAPÇI KONUŞMUŞSA 1 SIÇRAMALI 3NT. SÖYLER.**

*** YÜKSELTEN İLK MÜDAHALEDE NORMAL NT. GİBİ DAVRANIR. MÜDAHALECİNİN İKİNCİ REBİDİNDE GELEN YÜKSEK PUANLI KONUŞMALARLA PUAN DEĞERLERİNİ DİKKATE ALARAK DAVRANIR.**

(2) 3 SANZATU İLE MÜDAHALE :

7+ KARTLI KAPALI BİR MİNÖR, RAKİP RENGİNDEN DURDURUCU VE KALAN İKİ RENKTEN BİRİNDEN DE DURDURUCUSU OLAN EL İLE YAPILIR.

F. DÖRDÜNCÜ POZİSYONDA MÜDAHALE :

AÇICI VE CEVAPÇININ KONUŞTUĞU, İKİNCİ POZİSYONDAKİ ORTAĞININ PAS GEÇTİĞİ DURUMDA YAPILAN MÜDAHALEDİR.

*** AÇICI VE CEVAPÇI KONUŞTUĞUNDAN RAKİPLERDE MİNİMUM 18 OP. VARDIR.**

*** ORTAK PAS GEÇTİĞİNDEN MÜDAHALE EDENDE ZON UMUDU YOKTUR.**

*** KONUŞMALAR PART SKOR VE ATAK GÖSTERMEK İÇİNDİR.**

*** DAHA AZ PUAN , ANCAK KALİTELİ RENKLE YAPILIR.**

* DOĞAL OLARAK 2. POZİSYONDAKİ ORTAK 4'LÜ TUTUŞ VE 12+ OP. OLMADIĞA YARIŞA KATILMAZ.

* 4. POZİSYONDAKİ OYUNCU CEVAPÇININ SOLUNDADIR. AÇICININ RENGİNİ SÖYLEMESİ CUE-BİD, CEVAPÇININKİNİ SÖYLEMESİ NATURELDİR.

* CEVAPÇI 2/1 GF. KONUŞMUŞSA OVERCALL'I SADECE ATAK GÖSTERMEK İÇİNDİR.

* 4. POZİSYONDAKİ OYUNCU 15:18 OP.İLE AÇICI VE CEVAPÇI KONUŞMUŞSA ARAYA GİRMEYELİDİR. BU DURUMDA BATIRARAK DAHA FAZLA PUAN ALIR.

BU MÜDAHALE ŞEKLİNİ BİR ÖRNEKLE GÖRELİM :

AÇICI: 1 SİNEK ORTAK: PAS CEVAPÇI: 1 KÖR OVERCALLCI:

DBL : 8+ OP. VE DİĞER RENKLER (KARO VE PİK) 4-4

1 PİK : 8:16 OP. 5+KARTLI PİK. "1" SEVİYESİ ARAYA GİRİŞ GİBİ.

1 NT. : 8+ OP. DİĞER RENKLERDE EN AZ 5-4 KART VAR.(UNUSAL 1NT.)

2 SİNEK : 12+ OP. VE DİĞER İKİ RENK 5-5.

2 KARO . : 11:16 OP. VE 5+ KARTLI RENK. "2" SEVİYESİ ARAYA GİRİŞ GİBİ.

2 KÖR : 11+ OP. VE 6+ KARTLI RENK. NATURELDİR(CEVAPÇININ SOLUNDA)

2 PİK: 8+ OP. VE 6 KARTLI PİK. SIÇRAMALI 2 ARAYA GİRİŞ GİBİ.

2 NT. : DİĞER RENKLERDE 6-5 KART VAR. PUAN BELİRSİZ.

3C :WESTERN CUE-BİD. KAPALI "D" VAR. ORTAK "C" KESERİN VARSA 3NT. SÖYLE.

3KARO/KÖR : 8+ OP. KALİTELİ 7 KARTLI RENK. SIÇRAMALI 3 MÜDAHALESİ GİBİ.

3 NT. : OYNAMAK İÇİN RAKİPLERDE DURDURUCU VE KAPALI BİR RENK VAR.

4 PİK : OYNAMAK İÇİN.

G. 1 NT. AÇIŞINA MÜDAHALE :

SANZATU AÇIŞLARINA ARTIK NATUREL MÜDAHALE YAPILMAMAKTADIR. KONVANSİYONEL MÜDAHALELER İLE UYGUN BİR FİT BULARAK RAKİPLERDEN KONTRATI ALMAK VEYA RAKİPLERİN DOĞRU KONTRATI BULMALARINI ZORLAŞTIRILMAKTADIR.

BU AMAÇLA KULLANILAN KONVANSİYONLARIN EN ÖNEMLİLERİ CAPPELLETTİ VE DONT'TUR. BU KONVANSİYONLAR ÜZERİNDE DURACAĞIZ.

AYRICA ; MULTİ LANDY, BROZEL, SUCTION, LANDY, REVİSED LANDY,ASTRO VE RİPSTRA GİBİ YÖNTEMLER DE KULLANILMAKTADIR. SIK KULLANILMADIĞI VE AZ BİLİNDİKLERİ İÇİN BU KONVANSİYONLAR ÜZERİNDE DURULMAYACAKTIR.

1 NT. AÇIŞINA MÜDAHALE EDECEK OYUNCU :

*** DENGELİ VE KÖTÜ DAĞILMIŞ PUANLARLA 17 OP.'A KADAR KONUŞMAMALIDIR.**

*** İLK MÜDAHALE KONUMUNDA OLAN LEHTE ZON DURUMUNDA 8+ OP. , DİĞER ZON DURUMLARINDA 10 + OP. İLE MÜDAHALE EDİLEBİLİR.**

*** UYANDIRMA POZİSYONUNDA İKİ RENKLİ EL İLE PUANLAR RENKLERİNDE OLMAK KOŞULUYLA 6+ OP. İLE DE MÜDAHALE EDİLİR.**

*** ZONDA HER ZAMAN DİSİPLİNLİ OLUNMALIDIR.**

8 KURALI :

1NT. AÇIŞINA MÜDAHALE EDECEK ÖZELLİĞE SAHİP BİR ELİ BELİRLEMEK İÇİN KULLANILAN BİR KURAL OLUP; ELDEKİ İKİ UZUN RENK KART SAYISININ TOPLAMINDAN, TOPLAM KAYIP LÖVE SAYISININ ÇIKARILMASI SONUNDA "2" VEYA DAHA BÜYÜK BİR SAYI ELDE EDİLMESİ HALİNDE MÜDAHALE YAPILABİLECEĞİNİ BELİRTEBİR BİR KURALLDIR.

BU KURALDAN ÇIKARILACAK SONUÇ 1 NT. AÇIŞINA PUANDAN ÇOK ELİN DAĞILIM ÖZELLİĞİ DİKKATE ALINARAK MÜDAHALE EDİLMELİDİR.

BAZEN 13 OP. VARKEN KURALA GÖRE “2” RAKAMINA ULAŞILMASI MÜMKÜN OLMAYABİLECEĞİ GİBİ, BAZEN DE 8 OP. İLE MÜMKÜN OLABİLMEKTEDİR. DAHA AZ PUANA RAĞMEN DAĞILIM SAYESİNDE MÜDAHALE OLUMLU SONUÇ VERMEKTEDİR.

(1) CAPPELETTİ :

RAKİBİN 1NT. AÇIŞINA, 2. POZİSYONDAKİ VEYA 2 VE 3. POZİSYONDAKİLERİN PAS GEÇMESİ HALİNE 4. POZİSYONDAKİ(UYANDIRMA) OYUNCUNUN MÜDAHALE YÖNTEMİDİR. EN ÇOK KULLANILAN VE BİLİNEREN YÖNTEMDİR.

OLASI MÜDAHALE ŞEKLİ VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR :

*** DBL : CEZADIR. 17+ OP. İLE VEYA İLAVE LÖVE ÜRETEBİLECEK 15:17 OP. İLE YAPILIR.**

*** 2 C : 6+ KARTLI BİR RENK VARDIR.**

*** 2 D : MAJÖRLER(EN AZ 5-4) VARDIR.**

*** 2 H : KÖR VE BİR MİNÖR (ENAZ 5-4)**

*** 2 S : PİK VE BİR MİNÖR (ENAZ 5-4)**

*** 2NT : MİNÖRLER VARDIR. (ENAZ 5-5)**

*** 3 C/D/H/S : 7+ KARTLI RENK VARDIR. LEHTE ZON DURUMUNDA DAHA DİSİPLİNSİZ OLABİLİR.**

CAPPELETTİ MÜDAHALESİNE YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

HER MÜDAHALE TÜRÜNE GÖRE AŞAĞIYA ÇIKARILMIŞTIR.

(A) DBL MÜDAHALESİNE :

*** PAS : GENELLİKLE PAS GEÇİLİR. ORTAĞIN DBL.U CEZAYA ÇEVİRİLİR.**

* **YENİ RENK** : ZAYIF VE KALİTESİZ UZUN BİR RENK VARDIR.

(B) 2 C MÜDAHALESİNE :

* **2 D** : RÖLE CEVABIDIR. MÜDAHALECI RENGİ KARO İSE PAS GEÇER. DEĞİLSE DÜZELTEREK SÖYLER.

* **PAS** : RÖLE CEVABI YERİNE UZUN SİNEKLERİ İLE PAS GEÇEBİLİR.

* **2H/S** : KALİTELİ 5+ KARTLI MAJÖRÜNÜ GÖSTERİR.

* **2 NT.** : 11:13 OP. VE DENGELİ EL. DAVETTİR.

(C) 2D MÜDAHALESİNE :

* **PAS** : MAJÖR FİTİ YOK VE UZUN KARO VARDIR.

* **2H/S** : UZUN MAJÖRÜNÜ GÖSTERİR.

* **2NT.** : MİNÖR SORUSUDUR. BİR MAJÖRE TUTUŞU VARDIR. ORTAĞIN MİNÖRÜNE HAZIRDIR. ORTAĞIN CEVABINA GÖRE YA PAS GEÇER YA DA TUTUŞU OLAN MAJÖRÜ SÖYLER.

* **3H/S** : ZAYIF EL VE UZUN RENK.

(D) 2 H/S MÜDAHALESİNE :

* **PAS** : MÜDAHALE RENGİNE TUTUŞ VE OYNAMAK İÇİN.

* **3 H/S** : 4 KARTLI TUTUŞ VE DENGESİZ BİR EL.

* **2 NT.** : MİNÖR SORUSU. ORTAĞININ MİNÖRÜNDEN SONRA MAJÖR TUTUŞU DAVETTİR.

(E) 2 NT. MÜDAHALESİNE :

* **3 C/D** : UZUN MİNÖR.

* **3 H/S : 11+ OP. KALİTELİ MAJÖR.**

* **PAS : 11,12 OP. DENGELİ VE MAJÖRLERDEN DURDURUCU VAR.**

* **3NT. : 13+ OP. VE MAJÖRLERDEN İYİ DURDURUCU VAR.**

(F) 3 C/D/H/S MÜDAHALESİNE :

* **PAS : ÇOK ZAYIF EL.**

* **ZON : 2,3 LÖVE YARDIMI VAR.**

RAKİBİN MÜDAHALESİ VARSA (CEVAPÇI KONUŞMUŞSA) YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

KONTR İLE MÜDAHALE :

CEVAPÇI KONTR İLE MÜDAHALE ETMİŞTİR .

* **PAS : ORTAĞIN RENGİNİ KONTURLU OYNAMAYA RAZI YÜKSELTEN PAS GEÇEBİLİR.**

* **YENİ RENK : 5+ KARTLI YENİ RENK. OYNAMAK İÇİNDİR.**

* **RDBL : YENİ RENK SORUSUDUR. ORTAĞINDAN İKİNCİ RENGİNİ SORAR.**

* **DESTEK : RAKİBİN KONTRU NEGATİF VE ORTAĞIN RENGİNE TUTUŞ VARDIR.**

RENK İLE MÜDAHALE :

CEVAPÇI BİR RENK İLE MÜDAHALE ETMİŞTİR.

* **PAS : NATURELDİR. RAKİBİN OYNAMASINA TOLERANSI VARDIR.**

* **YENİ RENK : 5+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİNDİR.**

* **DBL : YENİ RENK SORUSUDUR. ORTAĞININ İKİNCİ RENGİNİ SORMAKTADIR.**

(2) DONT :

RAKİBİN 1 NT. AÇIŞINA 2. VE 4. POZİSYONDA YAPILAN BİR MÜDAHALE YÖNTEMİDİR.

OLASI MÜDAHALE VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR :

(A) DBL. MÜDAHALESİNE :

- * 2 C : RÖLEDİR. ORTAĞINDAN RENGİNİ SÖYLEMESİNİ İSTER.
- * YENİ RENK : RÖLEYE GEREK DUYMAYAN İYİ BİR RENK.
- * PAS : 14+ OP. VARDIR. KONTRU CEZAYA ÇEVİRMEKTEDİR.

(B) 2C MÜDAHALESİNE :

- * PAS : 3+ KARTLI SİNEK İLE PAS GEÇEBİLİR.
- * 2D : İKİNCİ RENK SORUSU. ORTAKTAN BAŞKA RENK İSTER.
- * 2 H/S/ 3D : OYNAMAK İÇİNDİR.

(C) 2 D MÜDAHALESİNE :

- * PAS : 3+ KARTLI KARO İLE PAS GEÇEBİLİR.
- * 2H : RÖLE KONUŞMASIDIR. ORTAĞININ MAJÖRÜNÜ SORAR.

(D) 2 H MÜDAHALESİNE :

- * PAS : KÖRLERİ VAR.
- * 2 S : PİK TUTUŞU VAR.

(E) 2 S MÜDAHALESİNE :

* 3 C : PİK VE İYİ BİR RENGİ YOK. MÜDAHALECI RENGİ SİNEKSE PAS GEÇER, KARO İSE DÜZELTİR.

* PAS : 3+ KARTLI PİK VARDIR.

(F) 2 NT MÜDAHALESİNE :

* 3 C : RÖLE KONUŞMASIDIR. BUNUN ÜZERİNE OVERCALL'CU :

+ 3D : MİNÖRLER EN AZ 5-5

+ 3 H : KÖR VE BİR MİNÖR 5-5

+ 3 S: PİK VE EN AZ BİR MİNÖR 5-5.

NOT : OVERCALL'CUNUN MİNÖRLERİNİ SEÇEN YÜKSELTEN 3 NT SÖYLER.

(G) 3 NT. MÜDAHALESİNE :

* ZON : UZUN MAJÖRDEN ZON SÖYLER.

(H) BÜTÜN MÜDAHALELER ÜZERİNE :

* 2NT : DİĞER RENK SORUSUDUR. 12+ OP. VAR. FORSİNGDİR.

* YENİ RENK : 6+ KARTLI KALİTELİ RENK.

* MİNÖRÜ YÜKSELTMEK : BLOKAKTİFTİR.

* MAJÖRÜNÜ YÜKSELTMEK : HAFİF ZON DAVETİDİR.

2. UYANDIRMA (BALANCİNG – DENGELEME) : BİR DEKLERASYON SIRASINDA KENDİSİNDEN ÖNCEKİ İKİ OYUNCUNUN PAS GEÇMESİ VE KENDİSİNİN DE PAS GEÇMESİ HALİNDE DEKLERASYONUN SONA ERECEĞİ DURUMDA YAPILAN MÜDAHALEDİR. GENELLİKLE DBL. İLE YAPILIR. OVERCALL'DEN 2,3 PUAN DAHA AZ PUANLA(6+ OP.) YAPILABİLİR.

UYANDIRMANIN AMAÇLARI :

- * OYUNU PART SKOR OLARAK OYNAMAK. KONTRAT ALINIRSA DA BATIŞ HALİNDE RAKİBİN OYNAMASI HALİNDE KAZANACAĞINDAN **DAHA AZ PUAN VERMEKTİR.**
- * İHALE RAKİPTE KALMASI HALİNDE **ORTAĞA DEFANS KOLAYLIĞI SAĞLAMAK.**
- * **RAKİBİ ZORLAYARAK YAPABİLECEĞİ BİR PART SKORU BİR SEVİYE ÜSTE ÇIKARARAK BATMAYA ZORLAMAK.**
- * **ZON YAPMAK . ORTAKTA İYİ BİR EL BULMASI HALİNDE ZON OYNAMAK.**

UYANDIRMA İÇİN OLUMLU KOŞULLAR :

- * **RAKİP RENGİNİN KISA OLMASI .**
- * **DİĞER ÜÇ RENKTE UZUNLUK VE PUAN OLMASI.**
- * **KALİTELİ 5+ RENK.**
- * **LEHTE ZON DURUMU.**
- * **RAKİPLERİN HER İKİSİNİNDE KONUŞMUŞ OLMASI.**
- * **RAKİBİN “1” SEVİYESİNDE KALMIŞ VE KENDİLERİNİN KAZANMALARI HALİNDE “2” SEVİYESİNDE OYNAYACAK OLMASI.**
- * **RAKİBİN FİT BULMUŞ OLMASI.**
- * **RAKİBİN PUAN LİMİTİNİN BELLİ OLMASI.**
- * **KONUŞULMAYAN RENKLERDE UZUNLUK VE PUAN OLMASI.**

UYANDIRMA İÇİN OLUMSUZ KOŞULLAR :

- * KALİTESİZ VE AZ PUANLI EL.
- * AÇICININ RENGİNİN UZUN VE PUANI OLMASI.
- * ALEYHTE ZON DURUMU.
- * KONUŞULMAMIŞ BİR MAJÖRDE KISALIK.
- * RAKİPLERİN FİT BULAMAMIŞ VE ÖZELLİKLE NT. DA KALMIŞ OLMALARI.
- * PUANLARIN RAKİPTE VE ÖZELLİKLE SOLDAKİ OYUNCUDA OLMASI.

UYANDIRMA POZİSYONUNDA MUHAKEME :

UYANDIRMA POZİSYONUNDAKİ OYUNCU ÇOK İYİ MUHAKEME YAPMAK, KAZANIM VE KAYIPLARINI ÇOK İYİ HESAPLAYARAK HAREKET ETMELİDİR. BÖYLE BİR POZİSYONDAKİ OYUNCU ORTALAMA ŞU BİLGİLERE SAHİP OLABİLİR .

* RAKİP BİR RENK İLE AÇMIŞTIR.

+ MUHTEMELEN SİZDE 20:22, RAKİPLERDE 18:20 PUAN VARDIR. KENDİ PUANIZA GÖRE ORTAĞINIZIN PUANINI HESAPLAYABİLİRSİNİZ.

+ AÇICININ RENGİ SİZDE UZUN İSE, MUHTEMELEN ORTAĞINIZDA KISADIR. BUNA RAĞMEN OVERCALL YAPMADIĞINA GÖRE ELİ ÇOK ZAYIFTIR.

+ AÇICININ RENGİ SİZDE KISA İSE ORTAĞINIZDA UZUNDUR. BUNA RAĞMEN OVERCAL YAPMADIĞINA GÖRE PUANI 15'DEN AZDIR.

+ ORTAĞINIZDA HİÇBİR KOŞULDA 17+ PUAN YOKTUR.

* RAKİP 1 SANZATU AÇMIŞTIR . ONÖRLERİNİZ AÇICI TARAFINDAN EZİLECEK DURUMDADIR. BU YÜZDEN PUANDAN ÇOK RENGİNİZİN DEĞERİ DAHA ÖNEMLİDİR.

*** RAKİPLERİN HER İKİSİ DE KONUŞMUŞTUR.**

+ MUHTEMELEN SİZDE 18:20, RAKİPLERDE 20.22 PUAN VARDIR. ORTAĞINIZIN PUANINI HESAPLAYINIZ.

+ RAKİPLER FİT BULMUŞSA O RENKTEN SİZDE EN FAZLA 5 KART VARDIR. KENDİ ELİNİZDEKİ RAKİP RENKTEN KART SAYISINA GÖRE ORTAĞINIZDA O RENKTEN KAÇ TANE VAR BULABİLİRSİNİZ. BU RENGİN ORTAĞINIZDA KISA OLMASI SİZİN RENGİNİZE DESTEĞİNİN FAZLA OLMASI VE FİT BULMA OLASILIĞI FAZLADIR.

+ RAKİPLER FİT BULAMIŞLARSA UYANDIRMAYIN. BIRAKIN OYNASINLAR.

+ RAKİPLER ZON DAVETİ YAPMIŞLARSA UYANDIRMA YAPMAYA GEREK YOKTUR. ANCAK; ONLARIN İŞİNİ KOLAYLAŞTIRMAYA YARAR.

+ KONUŞULMAMIŞ TEK RENK KALMIŞSA UYANDIRMAYA GEREK YOKTUR. O HERKES TARAFINDAN BİLİNDİĞİNDEN SİZİN ÜZERİNİZE OYNAYARAK RAKİBE KOLAYLIK SAĞLAR.

UYANDIRMA ÇEŞİTLERİ :

*** RENK İLE UYANDIRMA. * KONTR İLE UYANDIRMA.**

*** SANZATU İLE UYANDIRMA. * CUE- BİD İLE UYANDIRMA.**

A. RENK AÇIŞINA UYANDIRMA :

(1) RENK İLE UYANDIRMA :

DEĞİŞİK SEVİYEDE YAPILABİLİR.

*** BASİT RENK : "1" VEYA SIÇRAMADAN "2" SEVİYESİNDE 5+ KARTLI RENK VE 6:13 OP. İLE YAPILIR. "1" SEVİYESİNDE KALİTELİ 4'LÜ MAJÖR İLE DE YAPILABİLİR. EL DURUMU VE RAKİPLERİN NEDEN ORADA DURDUKLARI İYİ MUHAKEME EDİLMELİDİR.**

*** SIÇRAMALI "2"SEVİYESİNDE RENK : KALİTELİ 6 KARTLI VE 12:15 OP. LI EL İLE YAPILIR. ZORAKİ BİR UYANDIRMA DEĞİLDİR. ORTAKTAN KOZ DESTEĞİ İLE ZON DÜŞÜNÜLEBİLİR.**

* **SIÇRAMALI "3" SEVİYESİNDE RENK:** KALİTELİ 7+ RENK VE 13:16 OP. İLE YAPILIR. ORTAĞIN KOZ DESTEĞİ OLMASIZIN AZ BİR DESTEKLE ZON BULUNABİLİR.

* **ZON :** ORTAĞIN DESTEĞİNE İHTİYAÇ YOKTUR.

BASİT RENK UYANDIRMASINA CEVAPLAR : UYANDIRMA OVERCALL'E GÖRE 3 PUAN DAHA AZ PUANLA YAPILABİLDİĞİNDEN CEVAPÇI UYANDIRMA YAPAN ORTAĞINDA AZAMI 13 PUAN(ASGARI 6) OLDUĞU BİLİNCİ İLE CEVAP VERMELİDİR.

OLASI CEVAPLARI VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR :

* **PAS :** 0:11 OP. VE ZON GÖRMEYEN EL. ÜST SINIRLARDA İSE GEREKİRSE SONRAKİ TURLARDA YARIŞMAYA KATILABİLİR.

* **BASİT TUTUŞ :** 8:12 TP. VE 3 KARTLI TUTUŞ. RAKİPLERDEN BİRİ KONUŞUSA DESTEK DAHA AZ PUANLA DA OLABİLİR.

* **SIÇRAMALI TUTUŞ :** 13,14 TP. VE 4+ KARTLI TUTUŞ.

* **1 NT. :** 12,13 OP., TUTUŞ YOK VE RAKİP RENKLERDE DURDURUCU VAR.

* **2 NT. :** 14 OP., TUTUŞ YOK VE RAKİP RENKLERDE DURDURUCU VAR.

* **YENİ RENK :** 9+ OP. VE 5+ KARTLI RENK. ORTAĞIN RENGİ KISADIR. KAÇIŞ AMAÇLIDIR.

* **CUE- BİD :** FORSİNGTİR. 13+ OP. İLE YAPILIR. ORTAĞA TUTUŞ, RAKİP RENKTE DURDURUCU VARDIR. DAVETTİR. AÇIŞ ÜZERİNE DENGELİ VE DURDURUCUSU OLMADIĞINDAN KONUŞAMAYAN EL İLE YAPILIR.

* **DBL. :** CEZA İÇİNDİR.

(2) KONTR İLE UYANDIRMA :

RENK AÇIŞLARINA YAPILIR. 1 TUR İÇİN FORSİNGTİR. 6+ OP. İLE KONUŞULMAMIŞ RENKLERE HAZIR EL İLE 14+ OP. İLE İSE HER DURUMA KARŞI YAPILIR. UYANDIRMACI 5+ KARTLI RENGİ OLSA BİLE 14+ OP. İLE ÖNCE KONTR ATAR, SONRA RENGİNİ SÖYLER.

KONTR İLE UYANDIRMAYA CEVAPLAR :

BİR TUR FORSİNG OLDUĞUNDAN AÇICI PAS GEÇMİŞSE YÜKSELTEN CEVAP VERMEK ZORUNDADIR. BAŞLANGIÇTA PAS GEÇEN YÜKSELTENİN OLASI CEVAPLARI VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

*** PAS : CEZAYA ÇEVİRMEKTİR. RAKİBİN RENGİ 5+ KART VE KALİTELİDİR. BAŞKA SÖYLECEK DEĞERİ YOKTUR.**

*** BASİT RENK : 0:11 OP. VE 4+ KARTLI RENK VARDIR. 4-4 OLMASI HALİNDE UCUZ, 5-5 OLMASI HALİNDE PAHALI OLAN SÖYLENİR. UYANDIRMACI TUTUŞU VARSA 6:13TP. İLE PAS,14:16TP.İLE BASİT DESTEK VERİR VE 17+ TP. İLE CUE-BİD YAPAR.**

*** SIÇRAMALI RENK : 12:14 OP. İLE 4'LÜ MAJÖR VEYA 5'Lİ MİNÖR İLE RENK SÖYLENİR. UYANDIRMACI 6:11TP. İLE PAS, 12,13 TP.İLE BASİT DESTEK, 14:16 TP.İLE ZON SÖYLER. 17+ TP.İLE CUE -BİD YAPAR.**

*** 1 NT. : 9:12 OP. 4'LÜ MAJÖR YOK VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARDIR.**

*** 2NT. : 13,14 OP. VE 4'LÜ MAJÖR YOK. RAKİP RENKTE 2 DURDURUCU VARDIR.**

AÇIKLAMA : UYANDIRMA ÜZERİNE AÇICI KONUŞURSA YÜSELTENİN DBL. U CEZADIR. DESTEĞİ 8+ OP. VE ORTAPININ OLASI RENGİNE TUTUŞ İFADE EDER.

UYANDIRMA KONTRU ATANIN REBİDLERİ :

UYANDIRAN ORTAĞININ RENK KONUŞMALARINA TUTUŞU VARSA YUKARDA AÇIKLANAN CEVAPLARI VERMEKTEDİR. TUTUŞU YOKSA OLASI REBİDLERİ VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

*** PAS : 6:13 OP. VARDIR.**

*** YENİ RENK : 14+ OP. VE 5+ KARTLI RENK VARDIR. OVERCALL'CUNUN DBL. SONRASI 17+ OP. İLE RENK SÖYLEMESİ GİBİ.**

*** 1 NT. : 15:18 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARDIR.**

*** 2 NT. : 22:24 OP. DENGELİ VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARDIR.**

* CUE- BİD : 22+ OP. VE 5+KARTLI MAJÖRÜ OLAN DURDURUCUSU OLMAYAN, NORMALDE 2 SİNEK AÇABİLECEK EL.

AÇICININ KONTR İLE UYANDIRMASI :

OYUN AÇAN BİR OYUNCUNUN HEMEN SOLUNDAKİ OYUNCUNUN OVERCALL YAPMASI, ORTAĞI VE DİĞER RAKİBİN PAS GEÇMESİ HALİNDE KONTR İLE DEKLEREYİ AÇIK TUTMASIDIR.

* PUAN LİMİTİ YOKTUR. TRAP PAS(TUZAK PASI) GEÇEN ORTAĞINA YARDIMCI OLMAK AMACINI TAŞIR.

* 18+ OP. İL HER TÜRLÜ DAĞILIM İLE OLABİLİR.

* RAKİBİN RENGİ KENDİSİNDE KISA OLMALIDIR. EĞER RAKİBİN RENGİNDEN 3+ KART VARSA ATILMAMALIDIR. KENDİSİNDE UZUN OLAN RAKİP RENGİ ORTAĞI OLAN CEVAPÇIDA KISADIR.

TRAP PAS : CEVAP VEREBİLECEK ELİ OLAN CEVAPÇININ SAĞINDAKİ OYUNCUNUN OVERCALL YAPMASI ÜZERİNE OVERCALL RENGİ UZUN VE KALİTELİ OLDUĞU İÇİN BAŞTAN BİLEREK PAS GEÇMESİDİR.

9 KURALI : BAŞTAN TRAP PAS GEÇEN OYUNCU ORTAĞININ UYANDIRMA KONTURU ÜZERİNE O ANDAKİ OYUN SEVİYESİ, RAKİP RENKTEN OLAN KART SAYISI VE BU KARTLARDAN 10 DAHİL ONÖRLERİN TOPLAMI "9" EDİYORSA PAS GEÇEREK CEZAYA ÇEVİRMESİDİR. 9'DAN KÜÇÜK ÇIKARSA NATÜREL KONUŞUR.

(3) SANZATU İLE UYANDIRMA :

UYANDIRMA POZİSYONUNDA DENGELİ VE RAKİP RENKTEN DURDURUCU OLAN EL İLE :

* 1 NT. : 10:14 OP. GÖSTERİR.

* 2NT. : 19:21 OP. GÖSTERİR.

* ÖNCE DBL. SONRA 1 NT. : 15:18 OP. GÖSTERİR. (1 NT. MÜDAHALE PUANI)

* ÖNCE DBL. SONRA 2 NT. : 22:24 OP. GÖSTERİR.. MÜDAHALEDE OLDUĞU GİBİ.

SANZATU İLE UYANDIRMAYA CEVAPLAR :

NORMAL NT. AÇIŞLARINDAKİ STAYMAN VE TRANSFER KURALLARI GEÇERLİDİR . ANCAK; PUAN LİMİTLERİ DAHA AZ OLDUĞUNDAN YÜKSELTEN KONUŞMALARINI ONA GÖRE AYARLAMALIDIR.

A.1 NT. İLE UYANDIRMAYA CEVAPLAR :

UYANDIRANIN ELİ 10:12 OP. İLE MİNİMUM, 13,14 OP. İLE MAXİMUM OLARAK İKİYE AYRILIR. YÜKSELTEN :

*** 0+ OP. , DENGESİZ EL VE 5+ RENK İLE TRANSFER YAPAR.**

*** 12+ OP. VE 4'LÜ MAJÖRÜ OLAN EL İLE STAYMAN YAPAR.**

UYANDIRMACI ELİNİN MİNİMUM EL İLE "2" VE MAXİMUM EL İLE "3" SEVİYESİNDE CEVAP VERİR. BUNA GÖRE :

+ 2 D : 4'LÜ MAJÖRÜM YOK. MİNİMUM EL.

+ 2H : 4'LÜ KÖRÜM VAR, PİKİM DE OLABİLİR. MİNİMUM EL.

+ 2 S: 4'LÜ PİKİM VAR. MİNİMUM EL.

+ 3 D : 4'LÜ MAJÖRÜM YOK. MAXİMUM EL.

+ 3H : 4'LÜ KÖRÜM VAR, PİKİM DE OLABİLİR. MAXİMUM EL.

+ 3 S: 4'LÜ PİKİM VAR. MAXİMUM EL.

AÇIKLAMA : UYANDIRMACININ MİNİMUM VE KOZ FİTİ OLMAYAN KONUŞMASI ÜZERİNE YÜKSELTENİN 2NT. SÖYLEMESİ OYNAMAK İÇİNDİR.

*** 12+ OP. VE 4'LÜ MAJÖRÜ OLMAYAN EL İLE 2NT. DİYEREK ZON DAVETİ YAPAR. UYANDIRMACI BU DAVETİ MAXİMUM İLE KABUL EDEREK 3 NT., MİNİMUM İLE RED EDEREK PAS DER.**

(B) DİĞER SANZATU UYANDIRMALARINA CEVAPLAR :

* ÖNCE DBL. SONRA 1NT. DİYEREK 15:18 OP. GÖSTEREN UYANDIRMACIYA TIPKI 1NT. DE OLDUĞU GİBİ.

* DİREKT 2NT. DİYEREK 19:21OP. GÖSTEREN UYANDIRMACIYA TIPKI 2NT. DE OLDUĞU GİBİ. UYANDIRMACIDA 5'Lİ MAJÖR OLABİLECEĞİNDEN PUPPET STAYMAN GEÇERLİDİR.

* ÖNCE DBL. SONRA 2NT. DİYEREK 22:24 OP. GÖSTEREN UYANDIRMACIYA TIPKI 2 C AÇIP SONRA 2NT. DİYEN AÇICIDA OLDUĞU GİBİ.

CEVAPLAR VERİR.

(4) CUE-BİD İLE UYANDIRMA :

TEK BAŞINA KOZ GÖSTEREBİLECEK KALİTE VE UZUNLUKTAKİ KUVVETLİ ELLER İLE YAPILIR. ORTAĞIN PAS GEÇME İHTİMALİNİ ÖNLEMENİN AMACI GÜDER.

CUE-BİD İLE UYANDIRMAYA CEVAP:

DURDURUCU OLMADIĞINDAN 3NT OYNANAMAYACAĞI ANLAŞILAN ELLER HARIÇ ZON FORSİNG OLDUĞUNDAN YÜKSELTEN PAS GEÇEMEZ. ELİNİ TARİF EDER. 5+ KARTLI RENGİ VARSA SÖYLER. DENGELİ VE DURDURUCUSU VARSA NT. SÖYLER.

(A) SANZATU AÇIŞINA UYANDIRMA İLE MÜDAHALE : UYANDIRMADA PUANDAN ÇOK RENK KALİTESİ ÖNEMLİ OLDUĞUNDAN DAHA ÖLÇÜLÜ DAVRANARAK CAPPELETTİ SİSTEMİ KULLANILIR.

* LEHTE ZON VARSA : 13+ OP.

* RAKİPLERDE ZONDA DEĞİLSE : 15+ OP.

* ALEYHTE ZON VARSA : 18+ OP. İLE UYANDIRMA YAPILMALIDIR.

UYANDIRANIN CEVAPÇISI CAPPELETTİ CEVAPLARI VERİR.

UYANDIRMA ÖZETİ :

UYANDIRMA KONUŞMALARINI BİR ÖRNEK ÜZERİNDE ÖZETLEYELİM :

AÇICI: **2. OYUNCU:** **CEVAPÇI:** **UYANDIRMACI:**

1 KARO PAS PAS ?

1 H/S : 6+ OP. VE KALİTELİ 4+ KARTLI EL.

2C : 6+ OP. VE 5+ KARTLI SİNEK.

2H/S/ 3C : 12:15OP. KALİTELİ 6'LI RENK.

DBL : DİĞER RENKLER EN AZ 3+ KARTLI 6:13 OP. VEYA HER TÜRLÜ DAĞILIM İLE 14+OP.

DBL /KARO HARİÇ RENK : 14+ OP. VE 5+ KARTLI RENK

1 NT. : 10:14 OP. DENGELİ. DURDURUCU VAR.

DBL/1 NT. : 15:18 OP. DENGELİ. DURDURUCU VAR.

2 NT. : 19:21 OP. DENGELİ. DURDURUCU VAR.

DBL/2 NT. : 22:24 OP. DENGELİ. DURDURUCU VAR.

DBL/ CUE-BİD : 22+ OP. 5'Lİ MAJÖRÜ VE DURDURUCUSU OLMAYAN EL.

2D (CUE-BİD) : TEK RENKLİ KUVVETLİ EL. ORTAĞIN PAS GEÇMESİ İSTENMEYEN EL.

3. PREEMPTİVE AÇIŞLARA DEFANS :

BU TÜR AÇIŞLAR NATÜREL OLMAYIP, GERÇEK GÜCÜNÜN ÜZERİNDE YAPILAN AÇIŞLARDIR. BUNLARA MÜDAHALELERDE BİR OVERCALL OLMASINA RAĞMEN; KURALLARI FARKLI OLDUĞUNDAN, MÜDAHALEDE ÇOK DAHA DİKKATLİ OLUNMALIDIR.

BU YÜZDEN DE “DEFANS” OLARAK ADLANDIRMAK DAHA UYGUNDUR.

BU AÇIŞLAR YÜKSEK SEVİYEDE YAPILDIĞINDAN RAKİBİN İŞİNİ ZORLAŞTIRIR. BU SEBEBLE DEFANS YAPARKEN BAZI KURALLARI TİTİZLİKLE UYGULAMAK GEREKLİDİR.

A. ZAYIF İKİ AÇIŞLARINA MÜDAHALE :

BU AÇIŞLARA MÜDAHALE ETMEK İÇİN OYUN AÇIŞ PUANINA İHTİYAÇ VARDIR. OLASI MÜDAHALE ÇEŞİTLERİ ŞUNLARDIR:

(1) BASİT RENK İLE MÜDAHALE :

BİR SEVİYESİ MÜDAHALEYE GÖRE DAHA FAZLA PUANA İHTİYAÇ VARDIR. ZİRA EN AZ “2” SEVİYESİNDE MÜDAHALE EDİLECEK, YÜKSELTEN DE BİR ÜST SEVİYEDE CEVAP VERECEKTİR.

*** 12:15 OP. VE 5+ KARTLI RENK GEREKLİDİR.**

*** 17+ OP. VARSA ÖNCE DBL. SONRA 5+ KARTLI RENK SÖYLENMELİDİR.**

*** EĞER RENK 6’LI İSE 11 OP. İLE MÜDAHALE YAPILABİLİR.**

(2) SIÇRAMALI RENK İLE MÜDAHALE :

SIÇRAMALI RENK İLE MÜDAHALE ZAYIF EL GÖSTERMEZ. YANI; ZAYIFA ZAYIF İLE MÜDAHALE EDİLMEZ.

*** 13:16 OP. VE 6+ KARTLI RENK İLE.**

*** DAHA GÜÇLÜ VE 7+ KARTLI RENKLE ZON SEVİYESİNDE MÜDAHALE EDİLİR.**

RENK İLE MÜDAHALEYE YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

*** ZON : 2,3 LÖVE YARDIMI İLE SÖYLENİR.**

*** YENİ RENK : ORTAĞINA TUTUŞ SORAR. FORSİNGTİR.**

* CUE-BİD : ZON FORSİNGTİR. ORTAĞINA KESER SORAR VEYA TUTUŞ GÖSTERİR.

* 3 NT. : OYNAMAK İÇİNDİR.

* 4 NT. : ORTAĞIN RENGİNDEN RKCB. SORUSUDUR.

(3) KONTR İLE MÜDAHALE :

NORMAL OYUN AÇIŞINA ATILAN KONTRLARDAN 1,2 PUAN FAZLASI İLE YAPILIR.

* 12:16 OP. İLE DİĞER RENKLERDE TUTUŞ.

* 17+ OP. İLE HER TÜRLÜ DAĞILIMLA.

* 17,18 OP. VE RAKİP RENKLERDE KESERİ OLMAYAN DENGELİ EL İLE.

* 19+ OP. VE KESERİ OLAN EL İLE ÖNCE KONTR SORA NT.

KONTR İLE MÜDAHALEYE YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

NORMAL KONTRA VERİLEN CEVAPLARA YAKIN OLMASINA RAĞMEN DAHA AZ PUANLA VE ÇOĞUNLUKLA "3" SEVİYESİNDE CEVAP VERİLDİĞİNDEN ELİN GÜCÜNÜ AYIRT ETMEK GÜÇTÜR. BUNU GİDERMEK İÇİN "LEBENSOHL" YÖNTEMİ KULLANILIR. OLASI CEVAPLAR VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

* İKİ SEVİYESİNDE RENK : 0:7 OP. VE 4+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİNDİR. GENELLİKLE 2H-DBL- PAS- 2S ŞEKLİNDE, NADİREN 2D-DBL-PAS- 2H VEYA 2S ŞEKLİNDE OLUR.

* SIÇRAMADAN "3" SEVİYESİNDE RENK : 8:10 TP. VE 4+ KART. ZON DAVETİDİR.

* 2NT.(LEBENSOHL) : 3 SİNEĞE TRANSFERDİR. OVERCALLCU 17+ PUANLI GÜÇLÜ BİR ELİ YOKSA 3C DER. VARSA ELİNİ TARİF EDEN BİR KONUŞMA YAPAR. YÜKSELTEN 3C'E PAS GEÇEBİLİR.

OVERCALL'CUNUN "3C" DEKLERESİ ÜZERİNE YÜKSELTEN ;

+ PAS : 0:7 OP. VE UZUN SİNEKLER.

+ AÇICININ RENGİNDEN DAHA UCUZ BİR RENK : 0:7 OP. VE 4+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİNDİR. OVERCALL'CU ÇOK GÜÇLÜ ELİ VARSA TEKRAR KONUŞUR.

*3 NT. : DURDURUCUSU VE UZUN BİR MİNÖRÜ OLAN EL. OYNAMAK İÇİN.

* ZON : 13:15 TP. 5+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİN.

* CUE-BİD : 13 + OP. MİNÖRLER VE 4'LÜ BİR MAJÖR.

(4) SANZATU İLE MÜDAHALE :

RAKİBİN ZAYIF 2 AÇIŞINA NT. İLE MÜDAHALE KONVANSİYONEL DEĞİL NATURELDİR.

* 2NT : 15:18 OP. DENGELİ VE DURDURUCUSU OLAN EL. YÜKSELTEN TIPKI NT. AÇMIŞ GİBİ DAVRANIR.

* 3 NT : RAKİP RENKTE DURDUCU VE UZUN KAPALI BİR MİNÖRÜ VARDIR.

* 4 NT : 13:16 OP. VE EN AZ 5-5 MİNÖRLERİ VARDIR.

(5) CUE-BİD İLE MÜDAHALE :

AŞAĞIDAKİŞEKİLDE YAPILIR.

* DİREKT CUE-BİD :

UZUN BİR MİNÖR İLE DİĞER RENKLERDE DURDURUCUSU OLAN EL GÖSTERİR. ORTAĞINA AÇIŞ RENGİNDEN DURDURUCUN VARSA 3 NT. OYNAYALIM DEMEKTİR.

BUNUN ÜZERİNE YÜKSELTEN : RAKİP RENKTE DURDURUCUSU VARSA 3NT. DER. YOKSA 4 SİNEK SÖYLER. MÜDAHALECI RENGİ SİNEKSE PAS VEYA ZON(5 SİNEK) SÖYLER. KARO İSE DÜZELTEREK 4 KARO VEYA ZON(5 KARO) SÖYLER.

* 4SİNEK/KARO : ROMAN JUMP. AÇIKLAMASI. ZON OYNAYACAK GÜÇTE İKİ RENKLİ(MİNÖR/MAJÖR) ELİ OLAN MÜDAHALECİNİN MİNÖR RENGİNİ "4" SEVİYESİNDE SÖYLEMESİDİR.

+ 4 SİNEK : SİNEK VE DİĞER MAJÖR 5-5. ZON OYNAYACAK EL.

+ 4 KARO : KARO VE DİĞER MAJÖR 5-5. ZON OYNAYACAK EL.

ZAYIF 2 AÇIŞINA MÜDAHALE ÖZETİ :

BİR ÖRNEK ÜZERİNDEN GÖRELİM.

RAKİP: 2 KÖR

MÜDAHALECI :

* DBL. : 12 + OP.

* 2S : 13:16 OP. VE 5+ KARTLI RENK.

* 2 NT. : 15:18 OP. KÖR KESERİ VAR.

* 3SİNEK/KARO : 13:16 OP. VE 5+ KARTLI RENK.

* 3 KÖR : ORTAK KÖR KESERİN VARSA 3NT. SÖYLE.

* 3 PİK : 13:16 OP. VE 6,7 KARTLI RENK.

* 3 NT. : KÖR KESERİ UZUN BİR MİNÖRÜ VAR.

* 4 SİNEK/KARO : ROMAN JUMP.

* 4 PİK : 13:16 OP. 7+ KARTLI RENK.

* 4 NT. : 13:16 OP. VE ENAZ 5-5 MİNÖRLER.

B. KONVANSİYONEL ZAYIF 2 AÇIŞLARINA MÜDAHALE :

MULTİ 2 KARO VE MUİDEBERG 2 MAJÖR AÇIŞLARINA YAPILAN MÜDAHALELERİ İNCELEYELİM.

(1) MULTİ 2 KARO AÇIŞINA MÜDAHALE :

MULTİ AÇIŞDA RAKİBİN GÜCÜ HENÜZ BİLİNMEMEKTEDİR. İKİNCİ KONUŞMADA BELLİ OLACAKTIR. BU YÜZDEN İMKAN VARSA İLK FIRSATTA MÜDAHALE EDİLMELİDİR. BÖYLECE HEM RAKİPLERİN DOĞRU DEKLERE VERMESİ ZORLAŞIR. HEMDE BİZDE OLASI BİR FİT VARSA BULMA ŞANSINI KAÇIRMAYIZ.

* **DBL** : RAKİBİN RENGİ BELLİ DEĞİLKEN; 13:16 OP. VE DENGELİ BİR EL VEYA 17+ OP.İLE HERTÜRLÜ DAĞILIM İLE YAPILIR. MİNÖRLERDEN BİRİ KISA OLABİLİR. MAJÖRLERİN 3-3 OLMASI TERCİH EDİLİR. YÜKSELTENE RAKİBİN MAJÖRÜNE KONTR ATMA İMKANI VERİR.

* **2H/S, 3C/D** : BASİT RENK MÜDAHALESİ. 12:15 OP. VE 5+ KARTLI RENK.

* **2NT.** : 15:18 OP. DENGELİ VE HER İKİ MAJÖRDENDE KESER VAR.

* **3H/S** : SIÇRAMALI RENK MÜDAHALESİ . 13:16 OP. 6,7 KARTLI RENK.

* **4C/D** : ROMAN JUMP. SÖYLENEN RENK VE BİR MAJÖR EN AZ 5-5 . KUVVETLİ EL.

* **4H/S** : SIÇRAMALI RENK MÜDAKHALESİ. 13:16 OP. VE 7+ KARTLI RENK.

NOT : RAKİBİN RENGİNİ SÖYLEMEK; RENK BELLİ İKEN CUE-BİD, DEĞİLKEN NATURELDİR. YÜKSELTEN DİĞER ZAYIF 2 MÜHALELER GİBİ HAREKET EDER.

ORTAĞI PAS GEÇMİŞ OYUNCUNUN MÜDAHALESİ :

CEVAPÇI KUVVETLİ OLMAYAN BİR CEVAP(2H/S) VERMİŞSE NORMAL ZAYIF

2MAJÖR AÇIŞI GİBİ MÜDAHALE EDER.

BİR ÖRNEK : RAKİPLER 2D'YE 2H/S KONUŞMASI YAPMIŞ, ORTAK PAS GEÇMİŞTİR.

* **PAS** : ZAYIF. CEVAPÇININ MAJÖRLERİNDEN KARTLARI VAR.

* **DBL** : TAKE OUT.

* 2 NT. : 15:18 OP. DENGELİ VE CEVAPÇININ MAJÖRÜNE KESER VAR.

* 2S/3C/3D : BASİT RENK MÜDAHALESİ.

* 4C/D : ROMAN JUMP.

(2) MUİDEBERG 2 MAJÖR AÇIŞLARINA MÜDAHALE :

* DBL : DİĞER MAJÖR 4'LÜ. 13+ OP. VARDIR.

* 2 S/3C/3D/3H : BASİT RENK MÜDAHALESİ. 12:15 OP. VE 5+ RENKLİ KART.

* 2 NT. : 15:18 OP. DENGELİ. İKİ MAJÖRDEN DE KESER VAR.

* 3 S : SIÇRAMALI RENK MÜDAHALESİ. 13:16 OP. 6,7 KART VAR.

* 4 C/D : ROMAN JUMP.

* 4 H/S : SIÇRAMALI RENK MÜDAHALESİ .13:16 OP. 7+ RENKLİ KART.

* 4 NT. : 13:16 OP. VE ENAZ 5-5 MİNÖRLER.

C. ZAYIF 2 AÇIŞLARINA UYANDIRMA :

BU AÇIŞLARA UYANDIRMA DA NORMAL UYANDIRMAYA GÖRE 2,3 DAHA FAZLA PUAN GEREKLİDİR. ÇÜNKÜ GENELİKLE "3" SEVİYESİNE ÇIKILMAKTADIR. PUAN KADAR RAKİP RENKTEKİ UZUNLUKTA ÖNEMLİDİR. EĞER RAKİP RENKTE 2,3 KART VARSA OYUN AÇIŞ DEĞERLERİNE SAHİP ELLERLE PAS GEÇİLMELİDİR. BU MANTIKLA İKİ AÇIŞLARINA UYANDIRMA KONUŞMALARI ŞÖYLEDİR.

* DBL. : 9+ OP. VE RAKİP RENK KISADIR. MAJÖR RENK 4'LÜ DİĞER RENKLERE EN AZ 3+ KARTLA TUTUŞU VARDIR. 14+ OP. İLE HER TÜRLÜ DAĞILIMLA YAPILIR. BUNA GÖRE YÜKSELTEN:

+ 2NT(LEBENSÖHL) : 3 SİNEĞE TRANSFERDİR. UYANDIRMACI 17+ OP. GİBİ GÜÇLÜ BİR ELİ YOKSA 3C . SÖYLER. VARSA BAŞKA KONUŞMA İLE ELİNİ TARİF EDER. UYANDIRMACI 3C DEMİŞSE YÜKSELTEN REBİDİNDE :

- PAS : 0:9 OP. ZAYIF VE UZUN SİNEKLERİ OLAN EL.

- AÇICININ RENGİNDEN DAHA UCUZ BİR RENK : 0:9 OP. 4+ KARTLI RENK OYNAMAK İÇİN.

* **BASİT RENK** : 10:13 OP. KALİTELİ 5+ KARTLI RENK.

* **SIÇRAMALI RENK** : 10:13 OP. 6,7 KARTLI RENK İLE SIÇRAYARAK "3" SEVİYESİNDE , 7,8 KARTLI KALİTELİ RENKLE MAJÖRDEN ZONA SIÇRANIR.

* **2NT.** : 15:18 OP. RAKİP RENKTE DURDURUCU VAR.

* **3 NT.** : RAKİP RENKTE DURDURUCU OLAN UZUN VE KAPALI BİR MİNÖR.

* **4 C/ D** : ROMAN JUMP. SÖYLENEN RENK VE DİĞER MAJÖR EN AZ 5-5.

* **CUE-BİD** : ORTAĞINDAN RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA 3NT. SÖYLEMESİNİ İSTER.

D. ARTİFİSYEL(KUVVETLİ) AÇIŞLARA MÜDAHALE :

KUVVETLİ 1 SİNEK VE 2 SİNEK AÇIŞLARINI ELE ALACAĞIZ. BU TÜR ELLER KUVVETLİ OLDUĞUNDAN MÜDAHALEDEN AMAÇ RAKİPLERİN ANLAŞMALARINI ZORLAŞTIRMAKTIR.

(1) KUVVETLİ BİR SİNEK AÇIŞINA MÜDAHALE :

BU TÜR BİR ELE MÜDAHALE "CRASH" YÖNTEMİ İLE YAPILMAKTADIR. HATIRLAMAK İÇİN RENK, BOY, KARIŞIK KELİMELERİNİN BAŞ HARFLERİ RBK. OLARAK SÖYLENİR. ANLAMLARI :

* **DBL.** : AYNI RENKTEN(YA KIRMIZI YA SİYAH) İKİ RENKLİ EL.

* **1 KARO** : AYNI BOYDAN(YA MİNÖR YA DA MAJÖR) İKİ RENKLİ EL.

* **1 NT.** : KARIŞIK RENKLİ (YA SİNEK VE KÖR YA DA KARO PİK) İKİ RENKLİ EL.

* **1 H /S** : NATUREL.

* **DİĞER MÜDAHALELER : STANDARTTIR.**

(2) KUVVETLİ 2 SİNEK AÇIŞINA MÜDAHALE :

ÇOK GÜÇLÜ BİR AÇIŞ OLDUĞUNDAN BU AÇIŞA MÜDAHALE İÇİN FAZLA PUANA İHTİYAÇ YOKTUR. 6+ PUANLA MÜDAHALE YAPILABİLİR. AMAÇ RAKİBİN İYİ BİR KONTRAT BULMASINI ZORLAŞTIRMAK, ORTAĞA ATAK GÖSTERMEK VE BARAJ YAPMAKTIR.

* **DBL : NATURELDİR. SİNEKLERİ VARDIR.**

* **2D/H/S : 6+ OP. VE 5,6 KARTLI RENK.**

* **2NT. : ENAZ 5-5 KARTLI MİNÖRLER. AÇICININ RENGİ BELLİ DEĞİL.**

* **3C/D/H/S : 6+ KARTLI, 2 VEYA 3 ZAYIF AÇACAK EL.**

* **4 H/S : 8+ KARTLI BLOKAKTİF EL. ZAYIF 4 AÇACAK EL.**

AÇIKLAMA :

+ BU MÜDAHALELERE YÜKSELTEN İYİ BİR MUHAKEME VE EL DEĞERLENDİRMESİ YAPARAK VE TOPLAM LÖVE KURALINDAN YARALANARAK BARAJ YAPMA AMACINA YÖNELİK CEVAP VERİR.

+ AYNI MÜDAHALELER CEVAPÇI 2 KARO CEVABI VERMİŞSE 3. POZİSYONDAKİ OYUNCU TARAFINDAN DA YAPILIR. SADECE DBL. ATMASI SİNEKLERİ DEĞİL KAROLARI VAR ANLAMINDADIR.

E. PREEMPTİVE 3 AÇIŞLARINA MÜDAHALE :

BU TÜR ELLERE MÜDAHALE ZORDUR. RAKİP RENKTEKİ PUANLARI SAYMADAN DİĞER MÜDAHALELERDEN DAHA FAZLA PUAN GEREKTİRİR. DEFANS YAPARKEN "ZAYIFA KUVVETLİ, KUVVETLİYE ZAYIF İLE DEFANS" PRENSİBİ ESASDIR.

* **DBL. : 13+ OP., RAKİP RENK KISA , DİĞER RENKLERE AÇIKTIR.**

BUNA YÜKSELTENİN CEVAPLARI :

+ PAS : DENGELİ DAĞILIM VE RAKİP RENKTE DURDURUCU YOĞUN.

+ 3 NT. : RAKİBNİ RENGİNDEN DURDURUCU VAR.

+ "3" SEVİYESİNDE YENİ RENK : ZAYIF EL.

+ "4" SEVİYESİNDE MAJÖR RENK : 13+ OP VE 4+ KARTLI RENK.

+ CUE-BİD : ŞİLEM İSTEĞİ VEYA ORTAĞINDAN MAJÖR TERCİHİ İSTEYEN EL.

* BASİT RENK : 13+ OP. 5+ KALİTELİ(FİT BULMAK ZOR OLDUĞUNDAN KALİTELİ OLMASI ŞARTTIR.) VEYA 6+ KARTLI RENK.

* SIÇRAMALI RENK : 15+ OP. VE KALİTELİ RENK "4" SEVİYESİNDE SÖYLENİR.

* 3 NT. : İKİ ANLAMI VARDIR. YA 17:19 OP. VE DURDURUCU OLAN EL. YA DA 15+ OP. VE UZUN-KALİTELİ BİR MİNÖR VARDIR.

YÜKSELTEN . :

+ PAS : DENGELİ ELİ VAR.

+ TRANSFER : DENGESİZ VE 5+ KARTLI RENKLE "4" SEVİYESİNDE TRANSFER.

* 4 NT. : 13 + OP. İLE MAJÖR AÇIŞI ÜZERİNE 5-5 MİNÖRLER.

* CUE-BİD (MICHAEL'S): MİNÖR AÇIŞI ÜZERİNE 13+ OP. İLE 5-5 MAJÖRLER.

* DBL./ RENK : 17+ OP. VE 5+ KARTLI RENK.

F. GAMBLİNG 3NT. AÇIŞINA MÜDAHALE :

* DBL. : 13+ OP. VE 4-4 MAJÖRLERİ OLAN DENGELİ EL.

* 4 SİNEK : 5-5 KARTLI KÖR VE BİR MİNÖR OLAN EL.

* 4 KARO : 5-5 KARTLI PİK VE YANINDA BİR RENKLİ EL.

* 4 MAJÖR : NATUREL OYNAMAK İÇİN.

* 5 MİNÖR: NATUREL. OYNAMAK İÇİN.

AÇIKLAMA : EĞER 3NT. AÇIŞINA MÜDAHALE EDEMİŞ İSENİZ; ATAK YAPARKEN ÖNCE AS İLE ATAK YAPIP YERİ GÖRDÜKTEN VE ORTAĞIN SİNYALİNDEN SONRA DEĞERLENDİRME YAPARAK DEVAM EDİNİZ. AKSİ HALDE ÇIKMASI MÜMKÜN OLMAYAN BİR KONTRATI KAPALI VE UZUN MİNÖR SAYESİNDE YAPTIRMIŞ OLURSUNUZ.

G. NAMYATS AÇIŞLARINA MÜDAHALE :

NAMYANTS AÇIŞLARI 16+ OP. VE KAPALI 8'Lİ MAJÖR VEYA 7'Lİ MAJÖR YANDA BAŞKA BİR AS OLAN 8, 8.5 LÖVELİK ELLERLE YAPILAN 4C(KÖRLER) VE 4D(PİKLER) AÇIŞLARI OLDUĞUNU HATIRLAYARAK; İMA EDİLEN RENGİ SÖYLEMENİN CUE-BİD OLDUĞU BİLİNCİ İLE OLASI MÜDAHALELER ŞÖYLEDİR.

* DBL. :14+ OP. İLE İMA EDİLEN RENK DIŞINDAKİ RENKLERE AÇIK EL.

* 4 NT. : ENAZ 5-5 MİNÖRLER.

* BASİT RENK(4D/H/S) : 14+OP. VE 6+ KARTLI RENK.

* CUE-BİD : İKİ RENKLİ EL:

+ 4C AÇIŞINA 4H : 14+ OP., EN AZ 5-5 KARTLI PİK VE BİR MİNÖR.

+ 4D AÇIŞINA 4S : 14+ OP., EN AZ 5-5 KARTLI KÖR VE BİR MİNÖR.

H. 4 MAJÖR AÇIŞLARINA MÜDAHALE :

EN ZOR MÜDAHALE EDİLECEK AÇIŞLARDIR. FAKAT BİLİNÇLİ İYİ BİR BRİÇ OYUNCUSU MÜDAHALE EDECEK ELİ VARSA ÇEKİNMEYEN YAPMALIDIR. ÖNEMLİ OLAN ORTAĞININ MÜDAHALENİN NE OLDUĞUNU BİLMESİ VE ONA GÖRE DAVRANMASIDIR. VERİLECEK CEVAPLAR 4S DIŞINDA "5" SEVİYESİNDE OLACAKTIR. BU YÜZDEN 2,3 PUAN DAHA FAZLA PUAN VE DAĞILIMSAL ÖZELLİK ÖNEMLİDİR.

NOT: BU AÇIŞLARA NT. MÜDAHALESİNE YÜKSELTEN ASLA PAS GEÇEMEZ.

(1) 4H AÇIŞINA MÜDAHALE :

* DBL: 4'LÜ PİK OLMALIDIR. YÜKSELTEN DENGELİ VE UYGUN DAĞILIMLA BU KONTURU CEZAYA ÇEVİREBİLİR.

* 4S/5C/5D : KALİTELİ 5+ KARTLI PİK VEYA 6+ KARTLI MİNÖRLER. OYNAMAK İÇİN.

* 4 NT. : EN AZ 5-5 KARTLI MİNÖRLER.

(2) 4S AÇIŞINA MÜDAHALE :

BU AÇIŞA "4" SEVİYESİNDE MÜDANHALE İMKANI YOKTUR. KONTR CEZA OLMALIDIR.

* DBL : CEZA İÇİNDİR. 4'LÜ KÖR OLMAYABİLİR. GENELLİKLE DENGELİDİR.

*5C/D/H : KALİTELİ 6+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİNDİR.

* 4NT. : EN AZ 5-5 KARTLI MİNÖRLER.

4. AÇICIYA MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

BURAYA KADAR MÜDAHALELER AYRINTILI OLARAK AÇIKLANDI. BURADA AÇICIYA MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI AÇIKLANACAKTIR.

RAKİBİN AÇICIYA MÜDAHALESİ ÜZERİNE CEVAPÇI FNT. , J2NT. , İNV. MİN. , BERGEN GİBİ KONVANSİYONEL KONUŞMALARI YAPAMAZ. KONUŞMALAR GENELLİKLE NATÜRELDİR.

BU MÜDAHALELER ŞU DÖRT ŞEKİLDE OLUR. 1. RENK İLE 2. TAKE OUT KONTR İLE 3. SANZATU İLE VE 4. CUE-BİD İLE.

A. RENK İLE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

(1) NEGATİF KONTR : ORTAĞININ AÇIŞINA 4 KAROYA KADAR RENK İLE MÜDAHALE EDEN RAKİBE CEVAPÇININ ATTIĞI KONTURDUR.

NEGATİF KONTRUN ÖZELLİKLERİ :

* CEVAPÇI TARAFINDAN ATILIR.

* MÜDAHALE OLMASA DA 6+ OP. İLE CEVAP VERECEK, ANCAK; TUTUŞU OLMAYAN EL GÖSTERİR.

* CEVAPÇININ CEZA KONTRU ATACAK ELİNİN OLMADIĞINI GÖSTERİR.

* SEVİYELER YÜKSELDİKÇE AÇICININ KONTURA VERECEĞİ CEVAP DA YÜKSELECEKTİR. AÇICI MİNİMUM AÇIŞLA BİLE CEVAP VERMEK DURUMUNDA OLDUĞUNDAN KONTRCUNUN SEVİYE YÜKSELDİKÇE DAHA FAZLA PUANA İHTİYACI OLACAKTIR. BUNA GÖRE :

+ "1" SEVİYESİNDE NEGATİF KONTR İÇİN 6+ OP. YETERLİDİR.

+ "2" SEVİYESİNDE NEGATİF KONTR İÇİN 8+ OP. YETERLİDİR.

+ "3" SEVİYESİNDE NEGATİF KONTR İÇİN 10+ OP. YETERLİDİR.

+ "4" SEVİYESİNDE NEGATİF KONTR İÇİN 12+ OP. YETERLİDİR.

* CEVAPÇI "2" SEVİYESİNDE KONUŞMAK ZORUNDA KALIRSA 11+ OP. YOKSA VE 5+ KARTLA BİLE KONTR ATMAK ZORUNDADIR.

* RAKİBİN RENGİ MAJÖR İSE DİĞER MAJÖR 4+KARTLI OLMALIDIR.

* 1 KÖR MÜDAHALESİNE KONTR 4'LÜ PİK, 1 PİK İSE 5+ PİK GÖSTERİR.

* 1 PİK MÜDAHALESİ ÜZERİNE KONTRA YA 6+ OP. VE 4'LÜ KÖR, YA DA 6:10 OP. 5+ KARTLI (2 SEVİYESİNE ÇIKMAMAK İÇİN) KÖR İFADE EDER.

* 1 SİNEK ÜZERİNE 1 KARO İLE MÜDAHALE EDİLMESİ ÜZERİNE ATILAN KONTR HER İKİ MAJÖRÜNDE 4'LÜ OLDUĞU ANLAMINADIR. BİRİ 4'LÜ İSE RENGİ İLE SÖYLENİR. 1 KAROYA 2 SİNEK İLE MÜDAHALE EDİLMİŞSE ATILACAK KONTR'DA MAJÖRLERDEN BİRİ 4'LÜDÜR. 2 SEVİYESİNDE KONUŞMASI İÇİN 11+ OP. VE 5+ KARTLI RENK GEREKİR.

* ORTAĞIN MAJÖR AÇIŞINA DİĞER MAJÖR İLE MÜDAHALE EDİLMİŞSE HER İKİ MİNÖRÜN DE 4+ KARTLI OLMASI GEREKİR.

* NT İLE 4 KÖR VE DAHA YUKARI SEVİYEDE ATILAN KONTR CEZADIR.

BU ÖZELLİKLERİ BİR TABLODA GÖRELİM .

ACICI: RAKİP: CEVAPÇI: ANLAMI _____ :

1C/D 1H DBL. : 6+ OP. 4'LÜ PİK VAR.

1C/D 1S DBL. : 6+ OP. VE 4'LÜ KÖR. YADA 6:10 OP. VE 5+ KÖR VAR.

1C 1D DBL. : 6+ OP. İLE 4'LÜ KÖR, 4'LÜ PİK VAR.

1D 2C DBL. : 8+ OP. VE EN AZ BİR 4'LÜ MAJÖR VAR.

1H 2C/D DBL. : 8:10 OP. VE 4,5'Lİ PİK. YADA 11+ OP.VE 4'LÜ PİK VAR.

1H 1S DBL. : 8:10 OP. VE ENAZ 4-4 MİNÖRLER.

1C 1D 1H : 6+ OP. 4'LÜ KÖR VAR AMA PİK YOK.

1C 1D 1S : 6+ OP. 4'LÜ PİK VAR AMA KÖR YOK.

1C 3H DBL. : 10+ OP. VE 4'LÜ PİK VAR.

1C/D 4H DBL. : CEZADIR.

1RENK 4H DBL. : CEZA İÇİNDİR. NT ÜZERİNE NEGATİF KONTR YOKTUR.

AÇIKLAMA : CEVAPÇININ RAKİBİN KONTURUNU CEZAYA ÇEVİRECEK ELİ VARSA ÖNCE PAS GEÇEREK ORTAĞINDAN UYANDIRMA KONTURU BEKLER. AÇICI UYANDIRMA KOTURU ATINCA TEKRAR PAS GEÇEREK CEZAYA ÇEVİRİR.

(2) AÇICININ NEGATİF KONTR'A CEVAPLARI :

AÇICI SAĞINDAKİ OYUNCU KONUŞMUŞSA KONUŞMAK ZORUNDA DEĞİLDİR. KONUŞMAMIŞSA KONUŞMAYA MECBURDUR. KONUŞMASI DURUMUNDA KONUŞMALARININ REVERS İLE İLGİSİ YOKTUR.

(A) CEVAPÇININ VAAD ETTİĞİ RENGE TUTUŞU VARSA O RENGİ :

* 13:15TP. İLE SIÇRAMADAN BASİTÇE SÖYLER.

* 16:18 TP. İLE BİR SIÇRAYARAK SÖYLER.

* 16:18 TP. VE 6-4 VEYA 6-5 KARTLI İKİ RENKLİ EL İLE ZON SEVİYESİNDE SÖYLER.

(B) CEVAPÇININ VAAD ETTİĞİ RENGE TUTUŞU YOK VE DENGELİ ELİ VARSA :

* 12:14 OP. İLE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA SIÇRAMADAN NT. SÖYLER.

* 15:17 OP. İLE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA 1 SIÇRAYARAK NT. SÖYLER.

(C) CEVAPÇININ VAAD ETTİĞİ RENGE TUTUŞU YOK VE TEK RENKLİ ELİ VARSA RENGİNİ :

* 12:14 OP. İLE SIÇRAMADAN TEKRAR EDER.

* 15:17 OP. İLE 1 SIÇRAYARAK TEKRAR EDER.

(D) CEVAPÇININ VAAD ETTİĞİ RENGE TUTUŞU YOK VE İKİ RENKLİ ELİ VARSA :

* 12:14 OP. İLE İKİNCİ RENGİNİ SIÇRAMADAN SÖYLER.

* 15 :17 OP. İLE İKİNCİ RENGİNİ 1 SIÇRAYARAK SÖYLER.

(E) AÇICI 18+ OP.LIK HER TÜRLÜ DAĞILIM İLE :

RAKİP RENGİ CUE-BİD EDER. İKİNCİ REBİDİNDE;

+ TUTUŞU VARSA EN EKONOMİK SEVİYEDE GÖSTERİR. ZİRA İLK KONUŞMADA 18+ OP. OLDUĞUNU SÖYLEMİŞTİR.

+ TUTUŞU YOK VE RAKİP RENGİ DURDUYORSA EN EKONOMİK SEVİYEDE NT. SÖYLER.

(F) AÇICI NEGATİF KONTRDAN SONRA SAĞINDAKİ RAKİP KONUŞMUŞSA :

* MİNİMUM ELLE :

+ ORTAĞINA TUTUŞU VARSA "2" SEVİYESİNDE SÖYLEYEBİLİRSE TUTUŞUNU GÖSTERİR. AKSİ HALDE PAS GEÇER.

+ ORTAĞINA TUTUŞU YOKSA VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA SEVİYE UYGUNSA 1NT. AKSİ HALDE PAS GEÇER.

* SAĞINDAKİ OYUNCUNUN KONUŞMASINI ANCAK ZON SEVİYESİNDE GEÇEBİLİYORSA 12:17 OP. İLE PAS GEÇER. 18+ OP. İLE:

+ ORTAĞINA TUTUŞU VARSA O RENKTEN ZON SÖYLER.

+ ORTAĞINA TUTUŞU YOKSA VE RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA VE SAVİYEDE UYGUNSA 3NT. DER.

+ RAKİP RENKTE DURDURUCU YOKSA KONTR DER. CEVAPÇI KARAR VERİR.

(3) AÇICININ NEGATİF KONTURU :

BİR OYUNCUNUN 1 RENK İLE OYUN AÇMASINDAN SONRA 2. VE 3. OYUNCULARIN PAS GEÇMESİ ÜZERİNE 4. OYUNCUNUN 1 RENK İLE UYANDIRMASINA AÇICI TARAFINDAN ATILAN KONTRDUR. 18+ OP. VE UYANDIRMA RENGİ DIŞINDAKİ RENKLERE HAZIR EL GÖSTERİR. BU KONTURA CEVAPÇININ KONUŞMALARI ŞÖYLEDİR.

(A) TUTUŞU OLAN CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

CEVAPÇI TUTUŞU VARSA NORMAL OYUN KURALLARINA GÖRE CEVAP VERİR. J2NT. VE BERGEN GİBİ KONVANSİYONLAR KULLANILMAZ.

AÇICI MAJÖR AÇMIŞTIR :

- * **BASİT TUTUŞ : 6:10 TP. VE 3 KARTLI TUTUŞ İLE “2” SEVİYESİNDE DESTEKLENİR.**
- * **“3”SEVİYESİNDE SIÇRAYARAK TUTUŞ : 6:10 TP VE 4 KARTLI TUTUŞ İLE YAPILIR. TOPLAM LÖVE KURALI GEREĞİDİR. 4333 GİBİ ÇOK DENGELİ VE PUANLARIN ÇOĞU RAKİP RENKLERDE OLAN YARI DENGELİ SAVUNMA ELLERİ İLE YAPILMAZ.**
- * **NEGATİF KONTR : 11,12 TP. DAVET ELİDİR. ÖNCE KONTR SONRA “3” SEVİYESİNDE AÇIŞ RENGİNİ DESTEKLER.**
- * **CUE-BİD: 13+ TP. VE DENDGELİ EL İLE CUE-BİD YAPAR, REBİDİNDE TUTUŞ GÖSTERİR. ZON FORSİNGDİR.**
- * **SİPLİNTER: 13+ TP. İLE 4 KARTLI KOZ TUTUŞU VE TEK VEYA ŞİKANI OLAN ELLE YAPILIR. 3C MÜDAHALESİNE KADAR UYGULANIR.**
- * **4 SEVİYESİNDE TUTUŞ : GAMPLİNG . 5’Lİ TUTUŞ, ÇOK DENGESİZ EL.**

AÇICI MİNÖR AÇMIŞTIR :

- * **CEVAPÇI MİNÖR AÇIŞINA TUTUŞU OLSA BİLE 4’LÜ MAJÖRÜ VARSA ÖNCE MAJÖRÜNÜ GÖSTERİR.**
- * **MAJÖRÜNÜ SEVİYE UYGUN İSE ADIYLA SÖYLER. DEĞİLSE; NEGATİF KONTR İLE MAJÖRLERİNİ TARİF EDER.**
- * **MAJÖRÜ YOK VE MÜDAHALE RENGİNİ DURDURUYORSA NT. CEVABI VERİR.**
- * **MAJÖR VE DURDURUCU YOK , TUTUŞU VARSA SİNEK İÇİN 5, KARO İÇİN 4 KARTLA DESTEĞİNİ GÖSTERİR.**

(A) TUTUŞU OLMAYAN CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

TUTUŞU OLMAYAN CEVAPÇI MÜDAHALE RENGİNDEN DURDURUCU VARSA NT. YOKSA YENİ RENK GÖSTERİR. FNT. J2NT. GİBİ KONVANSİYONLAR GEÇERSİZDİR. NT. CEVAPLARI NATURELDİR. NEGATİF KONTRR DIŞINDAKİ OLASI KONUŞMALARI ŞÖYLEDİR.

* 1 NT. : 8:10 OP. İLE DURDURUCU OLAN EL.

* 2 NT. : 11,12 OP. İLE DURDURUCU OLAN EL.

* 3 NT. : 13:15 OP. İLE DURDURUCU OLAN EL.

* "1" SEVİYESİNDE YENİ RENK . : 6+OP. VE 5+ KARTLI RENK İFADE EDER. MÜDAHALE 1C'E 1 D ŞEKLİNDE İSE VE 4'LÜ MAJÖR VARSA 1 MAJÖR SÖYLENİR. HER İKİ MAJÖR DE 4'LÜ İSE KONTR ATILIR.

* SIÇRAMADAN "2"SEVİYESİNDE YENİ RENK: 11+ OP. VE 5+ KARTLI RENK İLE SÖYLENİR. RAKİP MÜDAHALESİ OLDUĞUNDAN 2/1 GF. DEĞİLDİR.

* SIÇRAMALI YENİ RENK: 3:5 OP. VE 6,7 KARTLI RENK GÖSTERİR.

* CUE-BİD : 13+ OP. VE DENGESİZ EL İLE YAPILIR.

(C) SIÇRAMALI RENK ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

BASİT RENK İLE MÜDAHALEDEN FARKLI DEĞİLDİR. SADECE "1" SEVİYESİ RENK VE 1NT. İLE CEVAP VERME ŞANSI KALMAMAMKTADIR.

* DBL : 4D'YA KADAR NEGATİF, 4H VE YUKARSI CEZA İÇİNDİR.

* YENİ RENK : 11+ OP. VE 5+ KARTLI RENK.

* 2NT : 11,12 OP. VE DURDURUCU VAR.

* 3NT : 13:15 OP. VE DURDURUCU VAR.

* TUTUŞ : STANDART CEVAPLARA GÖRE SEVİYE BELİRLEYEREK SÖYLENİR.

* CUE-BİD : 13+ TP. İLE AÇICININ MAJÖR RENGİNE TUTUŞ GÖSTERİR. ZON FORSİNGDİR. AÇIŞ MİNÖR İSE 4'LÜ MAJÖRÜ OLMADIĞINI VE NT. SÖYLEYEMEDİĞİNİ İFADE EDER.

B. TAKE OUT KONTRU İLE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI:

CEVAPÇI RAKİBİN DBL. ATMASI ÜZERİNE RDBL. ATMA İMKANINA SAHIPTİR. DİĞER KONUŞMALARI MÜDAHALE YOKMUŞ GİBİ DEVAM EDER.

CEVAPÇININ TAKE OUT DBL. ÜZERİNE OLASI KONUŞMALARI VE ANLAMLARI :

*** TUTUŞLAR : MAJÖR AÇIŞLARINA TRUSCOTT, MİNÖR AÇIŞLARINA İNVERTED MİNÖR KONVANSİYONLARI İLE CEVAP VERİLİR.**

AÇICI MAJÖR AÇMIŞ RAKİP TAKE OUT DBL. ATMIŞTIR :

+ TRUSCOTT 2NT. : 1 MAJÖR AÇIŞINA RAKİBİN TAKE OUT DBL. U ÜZERİNE CEVAPÇININ 3,4 KARTLI TUTUŞ VE 11,12 TP. İLE 2NT. CEVABIDIR. DENGELİ VE DENGESİZ DAĞILIMLA SÖYLENEBİLİR. RAKİP DBL. DEMESEYDİ YA 3 MAJÖR VEYA ÖNCE FNT. SONRA 3 MAJÖR SÖYLEYECEK ELİ İFADE EDER. AÇICININ RENGİNDEN “3” SEVİYESİNE KADAR FORSİNGDİR.

+ 2 MAJÖR : 6:10 TP. VE 3 KARTLI. BASİT TUTUŞ.

+ 3 MAJÖR : 0:8 (ZONDA 6:8)TP. VE 4 KARTLI TUTUŞ. DENGESİZ DAĞILIM. BLOKAKTİF.

+ 4 MAJÖR : 0:9 TP. VE 5 KARTLI TUTUŞ İLE 5521, 5440, 5530 GİBİ ÇOK DENGESİZ EL. YAN RENKLERDE AS VE RUA YOKTUR.

+ SİPLİNTER= 3S/4S/4D/4H(AÇIŞ KÖR İSE 3S, PİK İSE 4H) : 13+ TP. 4+ KARTLI TUTUŞ VE SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN.

+ RDBL. : 10+ OP. GÖSTERİR. HER TÜRLÜ DAĞILIM . TEKRAR KONUŞMA VAAD EDER. İKİ ANLAMI VARDIR.

- TUTUŞU VARSA 13:15 TP. İLE REBİDİNDE “4” SEVİYESİNDE TUTUŞ GÖSTERİR.

- TUTUŞU YOKSA RENBİDİNDE ; 12,13 OP. VE DENGELİ EL İLE 2NT. 13:15 OP. VE DENGELİ EL İLE 3NT. VE 10+ OP. VE DİĞER DAĞILIMLI ELLER İLE NATUREL KONUŞMA YAPAR.

AÇICI MİNÖR AÇMIŞ VE RAKİP TAKE OUT DBL. ATMIŞTIR :

İNVERTED MİNÖR KONVANSİYONUNA UYGUN EL VARSA UYGULANIR. YOKSA ELİN DURUMUNA GÖRE PAS VEYA YENİ RENK KONUŞMALARI STANDARD OLARAK YAPILIR.

CEVAPÇININ TRUSCOTT 2NT. CEVABI ÜZERİNE AÇICININ REBİDLERİ :

*** 3 MAJÖR : ZAYIF EL. OYNAMAK İÇİN.**

*** 3C/D, AÇIŞ PİK İSE 3H : TRIAL BİD. CEVAPÇI ELİNİ DEĞERLENDİREREK KARAR VERİR.**

*** SİPLİNTER = 4C/D, AÇIŞ PİK İSE 4H, KÖR İSE 3S : SÖYLENEN RENK TEK VEYA ŞİKAN.**

*** 4 MAJÖR : DAVETİ KABUL ETMEKTİR. ZON OYNANIR.**

C. SANZATU İLE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI :

RAKİBİN NT. İLE MÜDAHALESİ ÜZERİNE ZON OYNAMAK ZORDUR. PART SKOR OYNAMAK VEYA RAKİBİ CEZALANDIRMAK AMAÇLANMALIDIR.

*** DBL. : 10+ OP. GÖSTERİR. CEZA İÇİNDİR. AÇICI ÇOK OFANSİF ELİ YOKSA PAS GEÇMELİDİR.**

*** YENİ RENK : EN FAZLA 9 OP. VE TEK RENKLİ ZAYIF EL.**

*** TUTUŞLAR : TP. HESABI İLE UYGUN SEVİYEDE SÖYLENİR.**

D. CUE-BİD İLE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPÇININ KONUŞMALARI:

RAKİBİN CUE-BİD'İ İKİ RENKLİ EL GÖSTERİR. ÖNCELİKLE NT. ZONU BULMAYA ÇALIŞILMALIDIR.

*** DBL : 10+ OP. GÖSTERİR. ŞUNLARI İFADE EDER:**

+ CEZA AMAÇLI OLABİLİR. RAKİBİN OLASI RENKLERİNDEN EN AZ BİRİNE 4+ KART VARDIR.

+ 11,12 TP. VE ORTAĞIN RENGİNE 3,4 KARTLI TUTUŞ VARDIR.

+ 13+ OP. LİK HERHANGİ BİR DAĞILIM VARDIR. ZON FORSİNG.

*** YENİ RENK : DIŞARDA KALAN SON RENK. 7:9 OP. VE 5+ KARTLI KALİTELİ EL VARDIR.**

*** SIÇRAMASIZ CUE-BİD : RAKİBİN CUE-BİD ETTİĞİ RENKLERDEN BİRİNİ SÖYLEMEK O RENKTEN DURDURUCU GÖSTEREN 11+ OP.LI EL GÖSTERİR. ORTAĞA DİĞER RENGİ DURDURABİLİYORSAN NT. OYNAYALIM DEMEKTİR.**

*** SIÇRAMALI CUE-BİD : SİPLİNTER. RAKİBİN CUE-BİD RENKLERİNDEN BİRİNİ VEYA SERBEST RENGİ SÖYLEMEK; ORTAĞIN RENGİNİ 4+ KARTLI TUTMAK , O RENK TEK VEYA ŞİKAN OLAN 13+ TP. OLAN EL GÖSTERİR. ZON FORSİNG.**

*** TUTUŞLAR : 6:10 TP. VE 3'LÜ TUTUŞ İLE "2", 4'LÜ TUTUŞ İLE "3" SEVİYESİNDE ORTAĞINI DESTEKLER. DAVET VE ZON FORSİNG EL İLE ÖNCE DBL. SONRA TUTUŞ GÖSTERİR. DİREKT ZON İLANI 4+ KARTLI TUTUŞ VE BLOKAKTİFTİR.**

*** 2 NT. : 11,12 OP. VE CUE-BİD RENKLERİNDEN DURDURUCU OLAN EL.**

*** 3 NT. : 13:15 OP. VE CUE-BİD RENKLERİNDEN DURDURUCU OLAN EL.**

İKİ RENKLİ ELLERE DEFANS İÇİN ÖNERİLER :

RAKİBİN İKİ RENKLE ÜSTE KONUŞMASI ÜZERİNE BAŞARILI DEFANS ÇOK İYİ BİR MUHAKEMEDEN GEÇER. RAKİBİN RENKLERİ VEYA EN AZ BİRİ BİLİNMEKTEDİR. DEFANS DA MI KALINMALI YOKSA DEKLERASYONA DEVAM MI EDİLMELİDİR? AŞAĞIDAKİ HUSUSLAR BU KONUYA IŞIK TUTACAKTIR.

*** İKİ RENKLE OVERCALL YAPILMASI DAĞILIMIN ÇOK ANORMAL OLDUĞUNU GÖSTERİR. FAZLA İYİMSER OLUNMAMALI. SINIRDAKİ ELLERDE KOZ FİTİ YETERLİ OLMAYABİLİR.**

*** YARIŞMAYA DEVAM ETMEK İÇİN PUANDAN ÇOK DAPILIM ÖNEMLİDİR. 8 KARTLI FİTLERLE İHTİYATLI OLUNMALI, 9 KARTLI FİTLERLE DEKLERASYON ZORLANMALIDIR.**

*** İLK KONUŞMA DEKLERASYONUN DEVAMINI YÖNLENDİRECEK ŞEKİLDE YAPILMALIDIR.**

*** ORTAKLIKTA KOZ FİTİ YOK VE RAKİBİN RENKLERİNDEN EN AZ BİRİ UZUNSA DEFANSDA KAALINMALIDIR.**

* ZON DURUMU DİKKATE ALINMALIDIR. ZON YOK DİYE RAKİP KURTARILMAMALIDIR. DBL. İLE DE BAŞARILI SONUÇ ALINABİLİR.

* RAKİBİ CEZALANDIRMAK İÇİN DBL. ATILDIĞINDA KOZ ATAK EDİLEREK RAKİBİN İKİNCİ RENGİNDEN KAYIPLARINA ÇAKMASI ÖNLENMELİDİR.

LEBENSOHL

SADECE 1 SANZATU AÇIŞI ÜZERİNE RAKİBİN RENK İLE MÜDAHALESİ(OVERCALL) ÜZERİNE KULLANILAN BİR KONVANSİYONDUR. BÖYLE BİR MÜDAHAJE SONRASI CEVAPÇININ OLASI DEKLERELERİ VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

* **KONTUR** : CEZADIR.

* **İKİ SEVİYESİNDE YENİ RENK**: 5+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİNDİR, FORSİNG DEĞİLDİR.

* **ÜÇ SEVİYESİNDE YENİ RENK** : 5+ KARTLI RENK. ZON FORSİNG'TİR.

* **2 SANZATU(LEBENSOHL)** : 3 SİNEK'E TRANSFERDİR. AÇICI ZORUNLU 3 SİNEK SÖYLER. BUNDAN SONRA CEVAPÇININ OLASI REBİDLERİ VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

+ **PAS** : ZAYIF ELİ VE UZUN TREFL'LERİ VARDIR.

+ **OVERCALL RENGİNDEN DAHA UCUZ BİR RENK** : 5+ KARTLI RENK. OYNAMAK İÇİNDİR.

+ **OVERCALL RENGİNDEN DAHA PAHALI BİR RENK** : 5+ KARTLI RENK. ZON DAVETİDİR.

+ **CUE BİD** : OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU VAR. STAYMAN.

+ **3 SANZATU** : OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU VAR. DÖRTLÜ MAJÖR YOKTUR.

* **HEMEN CUE BİD** : STAYMANDIR. AÇICIYA DÖRTLÜ MAJÖR SORAR. EN AZ BİR MAJÖRÜ VAR VE OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU YOKTUR. BUNA AÇICI SIRASIYLA:

- VARSA İLK DÖRTLÜ MAJÖRÜNÜ SÖYLER.

- OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCUSU VAR VE DÖRTLÜ MAJÖRÜ YOKSA 3 NT. SÖYLER.

- HEM OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU HEMDE DÖRTLÜ MAJÖR YOKSA SRASIYLA;

- MİNİMUM NT AÇIŞ PUANIYLA UZUN MİNÖRÜNÜ, EŞİT İSE KALİTELİSİNİ SÖYLER.

- CEVAPÇININ MAJÖRÜNÜ BİLİYOR VE 4-3 MAJÖR TUTUŞUYLA 10 LÖVE ALABİLECEĞİNİ UMUYORSA 4 MAJÖR SÖYLER.

- MAXİMUM NT PUANIYLA 5 SEVİYESİNDE UZUN MİNÖRÜNÜ SÖYLER YA DA OVERCALL RENGİNİ CUE BİD EDEREK ORTAĞINA 5 SEVİYESİNDE MİNÖRÜNÜ SÖYLETTİRİR.

* HEMEN 3 SANZATU : OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU VE DÖRTLÜ MAJÖRÜ YOKTUR. RAKİP ARAYA GİRMESEYDİ DOĞRUDAN 3 NT SÖYLEYECEK 10:14 OP. VARDIR. BUNUN ÜZERİNE AÇICI SIRASIYLA ;

+ OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU VARSA PAS GEÇER.

+ OVERCALL RENGİNDEN DURDURUCU YOKSA DAHA İYİ BİR KONTRAT ARAŞTIRIR.

ÇOK ETKİLİ BİR KONVANSİYON OLAN LEBENSOHL YAYGIN KULLANILAN BİR KONVANSİYONLARDAN BİRİDİR. DAHA İYİ ANLAŞILABİLMESİ İÇİN AŞAĞIDAKİ TABLOLARI GÖRELİM.

AÇICI: RAKİP: CEVAPÇI: AÇIKLAMALAR _____ :

1 NT 2C DBL : CEZA İÇİN

2D/H/S : 5+ KARTLI RENK, OYNAMAK İÇİNDİR.

2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.

3 D/H/S : SÖYLENEN 5+ KART, 10+ OP. VE ZON FORCİNGTİR.

3NT : 10:14 OP. VAR,4'LÜ MAJÖR VE TREFL KESERİ YOKTUR.

ACICI: RAKİP: CEVAPCI: AÇIKLAMALAR :

1NT 2 D DBL : CEZA İÇİN

2/H/S : 5+ KARTLI RENK, OYNAMAK İÇİNDİR.

2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.

3 C/H/S : SÖYLENEN 5+ KART, 10+ OP. VE ZON FORCİNGTİR.

3NT : 10:14 OP. VAR,4'LÜ MAJÖR VE KARO KESERİ YOKTUR.

ACICI: RAKİP: CEVAPCI: AÇIKLAMALAR :

1NT 2 H DBL : CEZA İÇİN

2S : 5+ KARTLI RENK, OYNAMAK İÇİNDİR.

2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.

3 C/D/S : SÖYLENEN 5+ KART, 10+ OP. VE ZON FORCİNGTİR.

3NT : 10:14 OP. VAR,4'LÜ MAJÖR VE KÖR KESERİ YOKTUR.

ACICI: RAKİP: CEVAPCI: AÇIKLAMALAR :

1NT 2 S DBL : CEZA İÇİN

2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.

3 C/D/H : SÖYLENEN 5+ KART, 10+ OP. VE ZON FORCİNGTİR.

3S : STAYMAN PİK DURDURUCUSU YOKTUR.

3NT : 10:14 OP. VAR,4'LÜ MAJÖR VE PİK KESERİ YOKTUR.

ACICI: RAKİP: CEVAPÇI: AÇIKLAMALAR :

1NT 2NT 3C : 5+ KARTLI KÖR VE 8,9 OP. VARDIR. DAVET ELİ.

3D : 5+ KARTLI PİK VE 8,9 OP. VARDIR. DAVET ELİ.

3H : 5+ KARTLI KÖR VE 10+ OP. VARDIR. ZON FORCİNGTİR.

3S : 5+ KARTLI PİK VE 10+ OP. VARDIR. ZON FORCİNGTİR.

3NT : MİNÖRLERDEN DURDURUCULARI VARDIR. OYNAMAK

İÇİNDİR.

ŞİMDİ DE CEVAPÇININ ÖNCE 2NT İLE LEBENSOHL YAPTIKTAN SONRAKİ OLASI REBİDLERİNİ VE ANLAMLARINI AŞAĞIDAKİ TABLODAN GÖRELİM.

ACICI: RAKİP: CEVAPÇI: AÇIKLAMALAR :

1 NT 2C 2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.

3C PAS PAS : OYNAMAK İÇİNDİR.

3D : STAYMANDIR. DURDURUCUSU VARDIR. ÖZEL DURUM.

3H/S : SÖYLENEN 5+ KARTLIDIR. 8,9 OP. ZON DAVET ELİ.

3NT : 10:14 OP. , OYNAMAK İÇİN. TREFL DURDURUCU
VARDIR.

AÇICI: RAKİP: CEVAPÇI: AÇIKLAMALAR :

1 NT 2D 2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.
3C PAS PAS : OYNAMAK İÇİNDİR.
3D : STAYMANDIR. KARO DURDURUCUSU VARDIR.
3H/S : SÖYLENEN 5+ KARTLIDIR. 8,9 OP. ZON DAVET ELİ.
3NT : 10:14 OP. VAR, OYNAMAK İÇİNDİR. KARO DURDURUCU
VARDIR.

AÇICI: RAKİP: CEVAPÇI: AÇIKLAMALAR :

1 NT 2H 2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.
3C PAS PAS : OYNAMAK İÇİNDİR.
3D : 5+ KARTLI KARO VARDIR. OYNAMAK İÇİNDİR.
3H : STAYMANDIR.KÖR DURDURUCUSU VARDIR.
3S : PİK 5+ KARTLIDIR. 8,9 OP. ZON DAVET ELİ.
3NT : 10:14 OP. VAR, OYNAMAK İÇİNDİR. KÖR DURDURUCU
VARDIR.

AÇICI: RAKİP: CEVAPÇI: AÇIKLAMALAR :

1 NT 2S 2NT : 3 SİNEĞE TRANSFER. LEBENSOHL.

3C PAS PAS : OYNAMAK İÇİNDİR.

3D/H : SÖYLENEN 5+ KARTLIDIR. OYNAMAK İÇİNDİR.

3S : STAYMANDIR. PİK DURDURUCUSU VARDIR.

3NT : 10:14 OP. VAR, OYNAMAK İÇİNDİR. PİK DURDURUCU

VARDIR.