

GÜZELBAHÇE BRİÇ İHTİSAS SPOR KULÜBÜ



KURS DERS NOTLARI

HAZIRLAYAN :OSMAN KONAK

BRİÇ KURSU DERS NOTLARI**İÇİNDEKİLER**

DERS NO	SAYFA NO	SÜRE		KONULAR
		GÜN	SAAT	
1	1	1	2	TANIMLAR
2	2:4	1	2	OYUN SEVİYELERİ, PART SKOR, ZON TABLOSU VE ÖDÜL PUANLAR
3	5,6	1	2	OYUN AÇMAK
4	7:9	1	2	MİNÖR AÇIŞLARI VE OLASI CEVAPLAR. TAHTARAVALLİ
5	10,11	1	2	ZON ÖNCELİĞİ, ATAK KARTI
6	12,13	1	2	MAJÖR AÇIŞLARI VE MAJÖR AÇIŞLARINA CEVAPÇININ HAREKET TARZLARI
7	14:17	1	2	MAJÖR KONVANSİYONLARINA ÖRNEKLER, BASİT TUTUŞ, BERGEN, GOLDWAY SPLİNTER VE KEYKART ARAŞTIRMALARI
8	18.20	1	2	FORCİNG SANZATU, REVERS KAVRAMI VE KIRMIZI ÇİZGİ
9	21:23	1	2	2/1: BİR ÜZERİ İKİ VE GELİŞMELER
10	24:27	2	4	SANZATU AÇIŞ VE CEVAPLARI
11	28:30	1	2	JACOBY TRANSFER VE GELİŞMELER
12	31,32	1	2	5-5, 6-5 VEYA 6-4 MAJÖR İLE SANZATUYA CEVAPLAR. SMOLEN, TEXAS TRANSFER
13	33:38	2	4	MİNÖR TRANSFERİ, MİNÖR SUİT STAYMAN VE ÖRNEKLER
14	39,40	1	2	ZAYIF AÇIŞLAR VE CEVAPLARI
15	41:43	1	2	3,4 VE 5 SEVİYESİ ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR
16	44:47	1	2	KEYKART ARAŞTIRMASI, KONTROL KONUŞMALARI VE BAZI ÖZEL DEKLERELER
17	48:50	1	2	2 SİNEK KUVVETLİ OYUN AÇIŞI
18	51:54	1	2	2 SANZATU KUVVETLİ OYUN AÇIŞI VE CEVAPLARI
19	55:59	1	2	ATAKLAR VE SEKANS
20	60:62	1	2	APEL VE DEFOS
21	63:66	1	2	CUEBİD
22	67:71	1	2	OVERCALL
23	72:74	1	2	TRİAL BİD VE CHECKBACK STAYMAN
24	75:77	1	2	3. RENK FORCİNG
25	78:80	1	2	4. RENK FORCİNG
26	81:85	2	4	CAPPELETTİ
27	86:88	1	2	LEBENSÖHL
28	89:92	1	2	PUPPET STAYMAN
29	93:97	2	4	MULTY
30	98:101	2	4	AÇICI VE CEVAPÇININ DİKKAT ETMESİ GEREKEN PRENSİPLER

35 GÜN 70 SAAT NAZARİ DERS, 15 GÜN 30 SAAT UYGULAMA TOPLAM 50 GÜN 100 SAAT SÜRELİ

BU DERS NOTLARINI HAZILAMAMDA BANA MOTİVASYON SAĞLAYAN 2018/19 YILI 4. DÖNEM

VE YENİDEN DÜZENLEMEMDE İTİCİ GÜÇ OLAN

2019/20 YILI 5. DÖNEM BRİÇ KURSUNA

KATILAN ARKADAŞLARIMA TEŞEKKÜRLERİMLE...

OSMAN KONAK

TANIMLAR

BRİÇ : İNGİLİZCE BRIDGE(KÖPRÜ) KELİMESİNDEN ADLANDIRILMIŞTIR. ULUSLAR ARASI FEDERE OLMUŞ BİR ZEKA SPORUDUR. CENTİLMENLİK, NEZAKET, SPORTMENLİK VE HOŞ GÖRÜ OYUNUDUR.

AŞAĞIDAKİ ÜÇ RAKAM BRİÇTE TEMEL TEŞKİL EDER.

40 : BİR DESTE OYUN KAĞIDI İLE OYNANAN BRİÇTE VAR OLAN TOPLAM ONÖR PUAN SAYISIDIR.

26 : BRİÇTE ÖNEMLİ BİR KAVRAM OLAN ZON İÇİN ORTAK İKİ OYUNCUDA OLMASI GEREKEN ONÖR PUAN SAYISIDIR.

13 : BRİÇTE OYUN AÇMAK İÇİN GEREKLİ ONÖR PUAN SAYISIDIR. AYNI ZAMANDA HER BİR OYUNCUNUN ELİNDE BULUNAN KART SAYISIDIR.

ONÖR PUAN : OYUN KAĞIDI DESTESİNDEKİ;

AS(A) = 4 ADET X 4'ER PUAN = 16 PUAN

RUA(R) = 4 ADET X 3'ER PUAN = 12 PUAN

DAM(D) = 4 ADET X 2'ŞER PUAN = 8 PUAN

VALE(V) = 4 ADET X 1'ER PUAN = 4 PUAN

TOPLAM = 40 PUAN

OLMAK ÜZERE KARTLARIN PUAN DEĞERİDİR. OP. OLARAK GÖSTERİLİR. DİĞER KARTLARIN PUAN DEĞERİ YOKTUR.

ZON : BRİÇTE EXTRA ÖDÜL PUANI KAZANDIRAN ALINMASI GEREKEN LÖVE(EL) SAYISIDIR.

ZON YAPAN ASGARİ LÖVE SAYISI

1. **3 SANZATU** : KOZSUZ OYUNDUR. NT İLE GÖSTERİLİR. HİÇBİR RENK KOZ OLMAKSIZIN 9 (DOKUZ) LÖVE ALINMASIDIR.
2. **4 KÖR (KUPA)** : KUPA RENGİNİN KOZ OLDUĞU TOPLAM 13 LÖVENİN 10 (ON)'UNUN ALINMASIDIR.
3. **4 PİK (MAÇA)** : MAÇA RENGİNİN KOZ OLDUĞU TOPLAM 13 LÖVENİN 10 (ON)'UNUN ALINMASIDIR.
4. **5 SİNEK (TREFL)** : SİNEK RENGİNİN KOZ OLDUĞU TOPLAM 13 LÖVENİN 11 (ONBİR)'İNİN ALINMASIDIR.
5. **5 KARO (DİAMOND)** : KARO RENGİNİN KOZ OLDUĞU TOPLAM 13 LÖVENİN 11 (ONBİR)'İNİN ALINMASIDIR.
6. **ŞİLEM** : DEKLERE(KONUŞMA) EDİLEREK TÜM RENKLERİN VEYA SANZATUNUN OYNANMASI HALİNDE TOPLAM 13 LÖVENİN 12 (ONİKİ)'SİNİN ALINMASIDIR.
7. **GRAND(BÜYÜK)ŞİLEM** : DEKLERE(KONUŞMA) EDİLEREK TÜM RENKLERİN VEYA SANZATUNUN OYNANMASI HALİNDE TOPLAM 13 LÖVENİN TAMAMININ ALINMASIDIR.

KARTLARIN İSİMLERİ

1. MİNÖR(KÜÇÜK) RENKLER :

- A. **SİNEK(TREFL)** : EN UCUZ RENKTİR. "C" İLE GÖSTERİLİR.
- B. **KARO(DİAMOND)** : İKİNCİ UCUZ RENKTİR. "D" İLE GÖSTERİLİR.

2. MAJÖR(BÜYÜK) RENKLER :

- A. **KUPA(KÖR)** : MAJÖR RENKLERİN UCUZU, GENELDE ÜÇÜNCÜ DEĞERDEKİ RENKTİR. "H" İLE GÖSTERİLİR.
- B. **MAÇA(PİK)** : MAJÖR RENKLERİN BÜYÜĞÜ, GENELDE EN PAHALI RENKTİR. "S" VEYA "Sp"İLE GÖSTERİLİR.

DEKLERE : SÖYLEMEK ANLAMINDA OLUP; BRİÇTE ALINMASI VAAD EDİLEN LÖVEYE DAYALI OYUN SEVİYESİDİR. SÖYLEMEDEN YAPILAN FAZLA LÖVELER İLE ZON SEVİYESİNDE LÖVE ALINSA BİLE EXTRA PUAN VERİLMEZ. SADECE LÖVE DEĞERİ OLAN PUAN (+) OLARAK VERİLİR.

KONTRAD : KARŞILIKLI KONUŞMALAR SONUCUNDA EN SON SÖYLENEREK OYNANMASI GEREKEN KAZANILACAĞI İDDİA EDİLEN OYUNDUR.

BEŞLİ MAJÖR : "1" SEVİYESİ OYUN AÇIŞLARINDA (12:19 OP.); OYUN AÇAN OYUNCUDA ELİNDEKİ 13 KARTTAN EN AZ 5 TANESİNİN MAJÖR BİR RENK OLMASI HALİNDE O RENGİN AÇILMASININ ZORUNLU OLDUĞU OYUN SİSTEMİDİR. MODERN BRİÇ'TE UYGULANAN SİSTEMDİR.

OYUN SEVİYELERİ, PART SKOR, ZON TABLOSU VE ÖDÜL PUANLAR

SEVİYE : BRİÇ'TE İLK DEĞER TAŞIYAN EN KÜÇÜK SAYIDAN EN BÜYÜK DEĞERE KADAR OLAN, ALINMASI GEREKEN LÖVE SAYISININ MİKTARINA DENİLMEKTEDİR. 1'DEN 7'YE KADARDIR.

BİR OYUNDA BULUNAN 13 LÖVENİN İKİYE BÖLÜNMESİYLE ORTAYA ÇIKAN 6,5 SAYISININ ÜSTE TAMAMLANMASI İLE ELDE EDİLEN "7" LÖVENİN ALINMASINA "**1 SEVİYESİ**" DENİR.

BUNA GÖRE:

- 1 SEVİYESİ = 7 LÖVE ALINMASIDIR.
- 2 SEVİYESİ = 8 LÖVE ALINMASIDIR.
- 3 SEVİYESİ = 9 LÖVE ALINMASIDIR.
- 4 SEVİYESİ = 10 LÖVE ALINMASIDIR.
- 5 SEVİYESİ = 11 LÖVE ALINMASIDIR.
- 6 SEVİYESİ = 12 LÖVE ALINMASIDIR. (ŞİLEM)
- 7 SEVİYESİ = 13 LÖVE ALINMASIDIR. (GRAND ŞİLEM)

AÇIKLAMA : 1 VE 2 SEVİYESİNDEKİ TÜM OYUNLAR, ÜÇ SEVİYESİNDE TÜM RENKLER İLE DÖRT SEVİYESİNDE MİNÖR RENKLERİN KONTRAD OLARAK OYNANMASINA "**PART SKOR**" DENİR.

ÜÇ SANZATU, DÖRT SEVİYESİ MAJÖR RENKLER VE BEŞ SEVİYESİ MİNÖR RENKLERİN KONTRAD OLARAK OYNANMASINA "**ZON**" DENİR.

ŞİLEM VE GRAND ŞİLEM KONTRADLARIDA ZON'DUR.

PART SKOR/ ZON TABLOSU

OYUN CİNSİ ALINMASI GEREKEN LÖVE	S İ N E K	K A R O	K U P A	M A Ç A	S A N Z A T U
1 SEVİYESİ = 7 LÖVE	P A R T S K O R				
2 SEVİYESİ = 8 LÖVE	P A R T S K O R				
3 SEVİYESİ = 9 LÖVE	P A R T S K O R			Z O N	
4 SEVİYESİ = 10 LÖVE	P A R T S K O R		Z O N		
5 SEVİYESİ = 11 LÖVE	Z O N				
6 SEVİYESİ = 12 LÖVE	Z O N				
7 SEVİYESİ = 13 LÖVE	Z O N				

ÖDÜL PUAN TABLOSU

KONTRAD	ZONDA	ZONDA DEĞİL
PART SKOR	50	50
3 SANZATU (ZON)	500	300
4 KUPA (ZON)	500	300
4 MAÇA (ZON)	500	300
5 SİNEK (ZON)	500	300
5 KARO (ZON)	500	300
ŞİLEM (ZON)	750	500
GRAND ŞİLEM (ZON)	1500	1000

AÇIKLAMA : ZON TABİRİ İKİ ANLAMA GELMEKTEDİR.

1.'Sİ ÖDÜL KAZANDIRAN KONTRAD SEVİYESİDİR,

2.'Sİ OYUNCULARIN HER OYUNDA DEĞİŞEN, MASADAKİ OTURMA POZİSYONUDUR.

İKİ TARAFTA ZONDA DEĞİL, KUZEY-GÜNEY ZONDA DOĞU-BATI DEĞİL, DOĞU-BATI ZONDA KUZEY –GÜNEY DEĞİL VE İKİ TARAFTA ZONDA ŞEKLİNDE OLARAK SIRA İLE DEĞİŞİR.

BORDLARIN ÜZERİNDE ZONDA OLAN TARAF KIRMIZI, OLMAYAN TARAF YEŞİL VEYA BEYAZ RENK İLE GÖSTERİLİR.

ÖNEMLİ NOT : ÖDÜL PUANLARI KONTURLU OLARAK KAZANILMASI HALİNDE İKİ, SÜR KONTURLU OLARAK YAPILMASI HALİNDE DÖRT MİSLİ OLARAK KAZANILIR.

OYUN SKOR TABLOSU

OYUN CİNSİ	OYUN SEVİYESİ						
	1	2	3	4	5	6	7
SİNEK (TREFL)	20	20	20	20	20	20	20
KARO	20	20	20	20	20	20	20
KUPA (KÖR)	30	30	30	30	30	30	30
MAÇA (PİK)	30	30	30	30	30	30	30
SANZATU	40	30	30	30	30	30	30

AÇIKLAMA : OYUN SKORLARI KONTUR VE ZON DURUMUNA GÖRE DEĞİŞMEZ.

KAYIP (BATMA) PUAN TABLOSU

BATIŞ	KONTURSUZ		KONTURLU		SÜR KONTURLU	
	ZONDA DEĞİL	ZONDA	ZONDA DEĞİL	ZONDA	ZONDA DEĞİL	ZONDA
1	50	100	100	200	200	400
2	100	200	300	500	600	1000
3	150	300	500	800	1000	1600
4	200	400	800	1100	1600	2200
5	250	500	1100	1400	2200	2800
6	300	600	1400	1700	2800	3400
7	350	700	1700	2000	3400	4000
8	400	800	2000	2300	4000	4600
9	450	900	2300	2600	4600	5200
10	500	1000	2600	2900	5200	5800
11	550	1100	2900	3200	5800	6400
12	600	1200	3200	3500	6400	7000
13	650	1300	3500	3800	7000	7600

OYUN AÇMAK

ÜÇ AYRI KATEGORİDE OYUN AÇILIR. KENDİ ARALARINDA SEVİYELERİ VARDIR.

1. **NORMAL OYUN AÇIŞLARI** : 13(12) İLE 19 OP.'LARA SAHİP ELLERLE AÇILIR. 1 SEVİYESİ OYUN AÇIŞI OLARAK ADLANDIRILIR. 5 AYRI AÇILIŞ ŞEKLİ VARDIR.

A. **1 SİNEK(TREFL)** : 5 KARTLI MAJÖR VE EŞİT SAYIDA 4 VE DAHA FAZLA KARTLI KARO OLMAYAN 13(12) OP.'NA SAHİP HER TÜRLÜ EL İLE AÇILIR. 5 KARTLI MAJÖR VARSA O RENK AÇILIR. 4-4, 5-5 VE 6-6 GİBİ EŞİT SAYIDA MİNÖR VARSA KARO AÇILIR. 3-3 MİNÖR İLE 3 KARO- 2 SİNEK, 3 SİNEK- 2 KARO OLMASI HALİNDE HEP SİNEK AÇILIR. BU AÇILIŞ RENK BAKIMINDAN NATUREL DEĞİLDİR.

B. **1 KARO** : 5 KART MAJÖRÜ OLMAYAN,4 VE DAHA FAZLA KART KAROSU OLAN 13(12) OP.'NA SAHİP ELLERLE AÇILIR. SİNEK KARODAN FAZLA OLAMAZ,

C. **1 KUPA(KÖR)** : 5+ KART KUPASI OLAN 13(12) OP.'NA SAHİP ELLERLE AÇILIR. 17(+)OP.(REVERS) OLMASI HALİNDE 5 KARTLI MAÇA DA OLABİLİR.

D. **1 MAÇA(PİK)** : 5+ KART MAÇASI OLAN 13(12) OP.'NA SAHİP ELLERLE AÇILIR. 17(-)OP.(REVERS DEĞİL) OLMASI HALİNDE 5 KARTLI KUPA DA OLABİLİR.

E. **1 SANZATU** : 5 KARTLI MAJÖR, 6 KARTLI MİNÖR RENK KARTI OLMAYAN VE HER RENKTEN EN AZ 2 KART'A SAHİP 15,16 VE 17 OP. OLAN ELLER İLE AÇILIR. BİRDEN FAZLA 2 KARTLI RENK OLAMAZ. ANCAK; AX, AX ŞEKLİNDE İKİ RENK OLMASI HALİNDE AÇILABİLİR. HİÇBİR RENK KOZ DEĞİLDİR.

2. **ZAYIF OYUN AÇIŞLARI** : TÜM ZAYIF OYUN AÇIŞLARININ ÖZELLİKLERİ ORTAKTIR. SADECE KART SAYISINA GÖRE SEVİYE YÜKSELİR. 2,3,4 VE 5 SEVİYESİNDEKİ AÇIŞLARDIR.

ŞARTLARI

6:10 OP. OLMALIDIR.

AS, RUA VE DAM'DAN İBARET ÜÇ BÜYÜK KARTTAN İKİSİ AÇILAN RENKTE OLMALIDIR.

BAŞKA RENKTE 4'LÜ MAJÖR BİR RENK OMAMALIDIR.

BAŞKA RENKTE AS OLMAMALIDIR. 1 RUA OLABİLİR. AS OLMASI DEFANS GÜCÜ SAĞLAR.

A. **2 SEVİYESİ ZAYIF OYUN AÇIŞLARI** : AÇIŞ RENGİNİN 6 KART OLDUĞU AÇIŞLARDIR. KARO, KUPA VE MAÇA RENKLERİNDE YAPILIR.

~~2 SİNEK~~ : AÇILMAZ. EN KUVVETLİ AÇIŞA AYRILMIŞTIR.

2 KARO : 6 KARTLI KARO İLE AÇILIR. MULTY ZAYIF AÇIŞI KULLANANLAR AÇAMAZ.

2 KUPA : 6 KARTLI KUPA İLE AÇILIR.

2 MAÇA : 6 KARTLI MAÇA İLE AÇILIR.

~~2 SANZATU~~ : AÇILMAZ. EN KUVVETLİ 2. AÇIŞA AYRILMIŞTIR.

B. **3 SEVİYESİ ZAYIF OYUN AÇIŞLARI** : AÇIŞ RENGİNİN 7 KART OLDUĞU AÇIŞLARDIR. DÖRT RENK İLE DE AÇILIR. SANZATU AÇILMAZ.

3 SİNEK : 7 KARTLI SİNEK İLE AÇILIR.

3 KARO : 7 KARTLI KARO İLE AÇILIR.

3 KUPA : 7 KARTLI KUPA İLE AÇILIR.

3 MAÇA : 7 KARTLI MAÇA İLE AÇILIR.

~~3 SANZATU~~ : AÇILMAZ. YA KUVVETLİ AÇIŞ OLARAK AÇILIR. GÜNÜMÜZDE UYGULAMASI YOKTUR. YERİNE 2 SİNEK AÇILMASI DAHA UYGUNDUR. YA DA KAPALI MİNÖR RENKLER İLE AÇILAN ÖZEL **GAMPLİNG** KONVANSİYONUN DA KULLANILIR.

C. **4 SEVİYESİ ZAYIF OYUN AÇIŞLARI** : AÇIŞ RENGİNİN 8 KART OLDUĞU AÇIŞLARDIR. DÖRT RENK İLE DE AÇILIR. SANZATU AÇILMAZ. ANCAK; 4C VE 4D AÇIŞLARI KAPALI MAJÖRLER İLE KÖR VE MAÇA İFADE EDEN **NAMYATS** KONVANSİYONLARINDA DA KULLANILIR. ZAYIF AÇIŞLAR İÇİN TERCİH EDİLMEZ. DİKKAT EDİLMELİDİR.

4 SİNEK : 8 KARTLI SİNEK İLE AÇILIR.

4 KARO : 8 KARTLI KARO İLE AÇILIR.

4 KUPA : 8 KARTLI KUPA İLE AÇILIR.

4 MAÇA : 8 KARTLI MAÇA İLE AÇILIR.

~~4 SANZATU~~ : AÇILMAZ. OYUN AÇILIP ŞİLEM ARAŞTIRMASINA KARAR VERİLMESİ HALİNDE KEYKART VEYA AS SORULMASINDA KULLANILIR.

D. **5 SEVİYESİ ZAYIF OYUN AÇIŞLARI** : SADECE MİNÖR RENKLER İÇİN KULLANILIR. 9 KARTLI MİNÖR İLE YAPILIR. MAJÖRLER VE SANZATU'DA ZON SEVİYESİNİ AŞTIĞI İÇİN AÇMANIN MANTIĞI YOKTUR.

2. **KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARI** : 20(+) OP. OLAN ELLER İLE YAPILAN AÇILIŞLARDIR. ÜÇ ÇEŞİDİ OLMASINA RAĞMEN 3 SANZATU AÇIŞI PEK KULLANILMAMAKTADIR. YERİNE 2 SİNEK AÇIŞI KULLANILIR.

A. **2 SANZATU KUVVETLİ OYUN AÇIŞI** : 1 SANZATU AÇIŞI İLE AYNI ÖZELLİKLERİ TAŞIR. ARALARINDA İKİ ÖNEMLİ FARK VARDIR. 1.'Sİ PUAN ARALIĞININ 5 PUAN FAZLASIYLA 20,21 VE 22 OLMASIDIR. 2.'Sİ İSE; 5 KARTLI MAJÖR İÇERMEKTE OLAN PUPPET(KUKLA) KONVANSİYONUDUR.

B. **2 SİNEK KUVVETLİ OYUN AÇIŞI** : UYGULANAN EN KUVVETLİ OYUN AÇIŞIDIR. 23(+) OP. OLAN(26:28 OP. VE DENGELİ EL İLE 3NT. AÇANLAR HARIÇ) HER TÜRLÜ EL İLE AÇILIR. OYUN AÇANIN ORTAĞI ZONDAN ÖNCE PAS GEÇEMEZ. AYRICA; 8,5 GARANTİ LÖVE İLE DAHA AZ PUAN İLE DE AÇILABİLİR.

C. **3 SANZATU KUVVETLİ OYUN AÇIŞI** : 26:28 OP.OLAN VE SANZATU ÖZELLİĞİ TAŞIYAN ELLER İLE AÇILIR. MODERN BRİÇTE PEK KULLANILMAZ. YERİNE 2 SİNEK KULLANILIR.

MİNÖR AÇIŞLARI

1 SEVİYESİNDE 13(12) İLE 19 ARASI OP. OLAN, 5(+) KARTLI MAJÖR RENK VE DENGELİ 15:17 OP.OLMAYAN ELLER İLE MİNÖR RENK AÇILIR.

DENGELİ : ELDEKİ 13 KARTTAN HER BİR RENGİN EN AZ 2 KART(BİRDEN FAZLA 2 KART OLAMAZ) OLDUĞU KART DAĞILIMINA DENİR. 5332, 4432, 4333 ŞEKLİNDEKİ DAĞILIMLARDIR.

AÇIKLAMA : MODERN BRİÇTE ELDEKİ 13 KARTTAN 5'İ MAJÖR İSE MİNÖR İLE OYUN AÇILAMAZ. MİNÖR RENKLERİN TERCİH ŞEKLİ ŞÖYLEDİR.

- 4 KARTLI KARO YOK İSE HEP SİNEK AÇILIR.
- 4 KARTLI KARO VAR, FAKAT; SİNEKLER SAYI OLARAK KARODAN FAZLA İSE KARO AÇILMAZ SİNEK AÇILIR.
- 4-4, 5-5, 6-6 SİNEK-KARO VARSA KARO AÇILIR.
- 3-3 SİNEK-KARO, 3 KARO- 2 SİNEK, 3 SİNEK – 2 KARO VARSA HEP SİNEK AÇILIR. BU NEDENLE 1 SİNEK AÇIŞLARI NATUREL DEĞİLDİR. ALERT GEREKTİRİR.

ALERT : BİLGİ VERMEK ANLAMINDA OLUP; OYUN AÇANIN ORTAĞI TARAFINDAN YAPILIR.

İNVERTED MİNÖR : MİNÖR AÇIŞLARININ ORTAK OYUNCU TARAFINDAN DESTEKLENEREK TUTUŞ GÖSTERİLMESİDİR. CEVAP VERENİN ELİNDE AÇIŞ RENGİNDE 5(+) KART VE 6:12 OP. OLMASI ZORUNLUDUR. İKİ AYRI UYGULAMASI VARDIR.

AZ PUAN (6:9 OP.) İLE 3 SEVİYESİNDE, ÇOK (10:12 OP.) PUAN İLE 2 SEVİYESİNDE CEVAP VERİLİR.

İLKİNDE AZ PUANLA BİR ÜST SEVİYEDE RAKİPLERİ KONUŞMAYA ZORLAMAK, İKİNCİ DE İSE ZON PUANI OLDUĞU İÇİN SAĞLIKLI İLERLEMELER AMAÇLANIR. ZON DURUMLARINA DİKKAT EDİLMELİDİR.

TUTUŞ : RENKLERİN KOZ OLARAK OYNANDIĞI KONTRADLARDA AÇIŞ RENGİNİN CEVAPÇI TARAFINDAN DOĞRUDAN DESTEKLENMESİ VEYA CEVAPÇININ VAAD ETTİĞİ RENGİN AÇICI TARAFINDAN UYGUN SAYI OLAN FİT'E TAMAMLANMASIDIR. HER İKİ ORTAKLIK İÇİN DE GEÇERLİDİR.

FİT : ORTAK İKİ OYUNCUNUN BİR RENGİ KOZ OLARAK OYNAYABİLMESİ İÇİN ELLERİNDE O RENKTEN BULUNMASI GEREKEN TOPLAM KART SAYISIDIR.

BU SAYI MAJÖR RENKLER İÇİN 8, MİNÖR RENKLER İÇİN 9'DUR.

NOT : SİNEK AÇIŞI NATUREL OLMADIĞI İÇİN CEVAPÇININ 5 KART SİNEK GÖSTERMESİ TUTUŞ ANLAMINA GELMEZ. ÇÜNKÜ AÇICI 2 VE 3 KARTLA DA SİNEK AÇABİLMEKTEDİR. EĞER TUTUŞU VARSA AÇICI REBİDİNDE GÖSTERMELİDİR.

REBİD : İKİNCİ KONUŞMA DEMEKTİR.

1. ZAYIF İNVERTED MİNÖR :

<u>AÇICI</u>	<u>RAKİP</u>	<u>CEVAPÇI</u>
--------------	--------------	----------------

1 C/D	PAS	3 C/D
-------	-----	-------

ŞEKLİNDE OLUP; 6:9 OP. İLE YAPILIR. EĞER ARADAKİ RAKİP PAS GEÇMEZ İSE(MÜDAHALE EDERSE);

1 C/D	DBL/D/H/S/NT	2 C/D
-------	--------------	-------

ŞEKLİNDE, BİRİNCİ DURUMA GÖRE TERS CEVAP VERİLİR. AMAÇ RAKİBE 2 SEVİYESİNDE CEVAP VERDİRMEYEN TUTUŞ GÖSTERMEK VE RAKİBİN VERECEĞİ CEVABIN SEVİYESİNİ YÜKSELTMEKTEDİR.

BÖYLECE RAKİPLERİN HATA YAPMA OLASILIKLARI ARTACAKTIR. BUNUN YANINDA ORTAĞIMIZA DA ELİMİZİ TARİF ETMİŞ OLURUZ. DİĞER RAKİP KONUŞMA YAPMAZ İSE; AÇICI 2 SEVİYESİNDE KONUŞMA YAPARAK UYGUN PART SKOR KONTRATINI ARAYABİLİR. YA DA PAS GEÇER.

TAHTARAVALLI

ZAYIF AÇIŞ

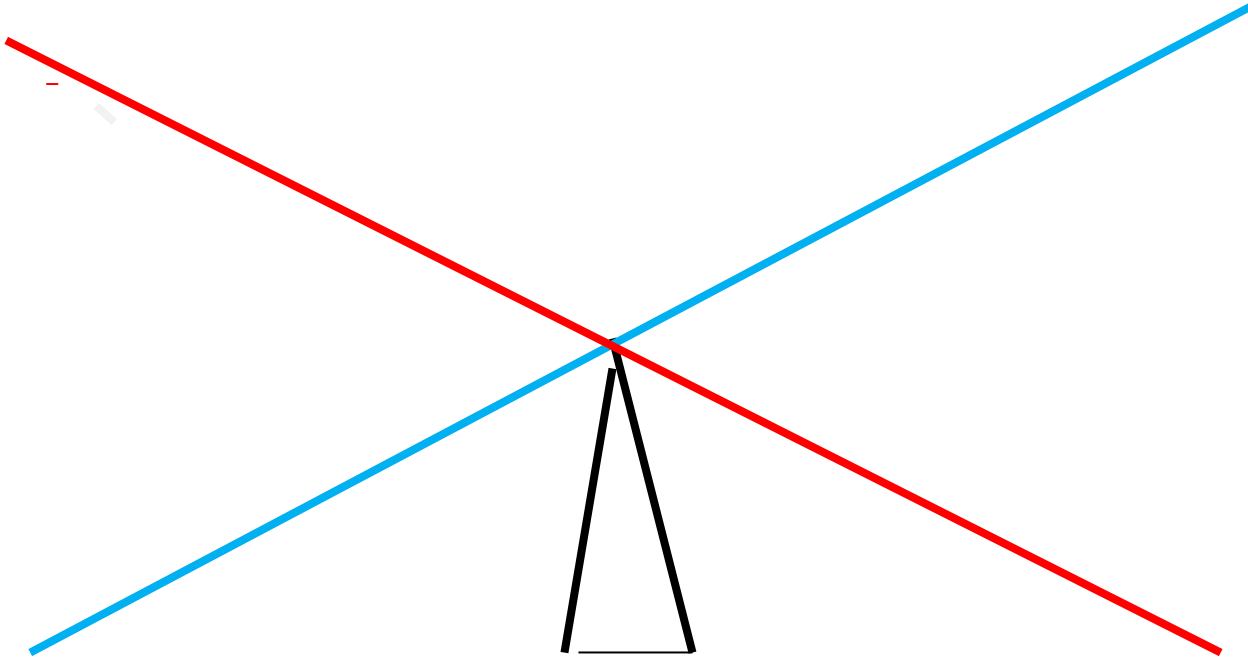
AÇICI :

6:10 OP.

NORMAL AÇIŞ

CEVAPÇI :

4/5/6 OP.



NORMAL AÇIŞ

AÇICI :

13(12):19 OP.

ZAYIF AÇIŞ

CEVAPÇI :

13 TP. , 15 OP.

ANADOLUNUN EN İPTİDAİ ÇOCUK LUNA PARKI OLAN TAHTARAVALLI İLE; NORMAL OYUN AÇIŞI VE ZAYIF OYUN AÇIŞI ARASINDAKİ AÇICI VE CEVAPÇININ SAHİP OLMASI GEREKEN PUANLARI BİR ÖRNEKLE İNCELEYELİM.

NORMAL OYUN AÇIŞLARINDA GENELLİKLE AÇICIDA DAHA FAZLA OP. VARDIR(12:19), CEVAPÇIDA DAHA AZ PUAN (4/5/6) OLMASI YETERLİDİR.

ZAYIF OYUN AÇIŞLARINDA AÇICININ PUANI(6:10) HER ZAMAN DAHA AZDIR. CEVAPÇININ KONUŞABİLMESİ İÇİN AÇICIDAN DAHA FAZLA PUANA (13 TP. ,15 OP.) İHTİYACI VARDIR.

İYİ OYUNCULAR BU PUAN FARKLARINI OYUNCULUK KALİTESİ İLE DENGE SAĞLAYARAK HAVADAKİNİN YERE İNMESİNİ, YERDEKİNİN HAVAYA ÇIKMASINI SAĞLAYAN OYUNCULARDIR.

GÜZEL BİR OYUN ANCAK BÖYLECE OYNANABİLİR.

ZON ÖNCELİĞİ, ATAK KARTI

BRIÇTE İLK AMAÇ DOĞRU ZON KONTRADLARINI BULUP ÖZEL ÖDÜL PUANLARI ALARAK OYUNU KAZANMAKTIR. ÖDÜL KAZANDIRAN ÜÇ ZON ÇEŞİDİ VARDIR. BU ÜÇ ZON ÇEŞİDİNİN ARASINDA PUAN VE ZORLUK AÇISINDAN ÖNCELİKLER VARDIR. BUNLAR ÖNCELİK SIRASINA GÖRE AŞAĞIDAKİ ŞEKİLDEDİR.

1. **MAJÖR ZONU** : 4 KUPA VE 4 MAÇA KONTRADLARININ DEKLERE EDİLMESİYLE KAZANILAN ZONDUR. KOZ OYNAYARAK 13 LÖVENİN 10 TANESİNİN ALINMASI GEREKİR.

ZONDA DEĞİLKEN $4 \times 30 = 120$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI TOPLAM 420 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $4 \times 30 = 120$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI TOPLAM 620 PUAN KAZANILIR.

2. **3 SANZATU ZONU** : HİÇBİR RENGİN KOZ OLMADIĞI 3 SANZATU KONTRATININ DEKLERE EDİLEREK 9 LÖVE ALINMASIYLA KAZANILIR.

ZONDA DEĞİLKEN $40+30+ 30 = 100$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI TOPLAM 400 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $40+ 30+ 30 = 100$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI TOPLAM 600 PUAN KAZANILIR.

3. **MINÖR ZONU** : SİNEK VE KARO RENGİNİN KOZ OLDUĞU DEKLERE EDİLMİŞ 5 SİNEK/ KARO KONTRADLARININ YAPILMASI SURETİYLE KAZANILIR.

ZONDA DEĞİLKEN $5 \times 20 = 100$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI TOPLAM 400 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $5 \times 20 = 100$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI TOPLAM 600 PUAN KAZANILIR.

AÇIKLAMA : ŞİLEM VE GRAND ŞİLEM DEKLERE EDİLEREK YAPILMASI HALİNDE ZON YAPILMIŞ OLUR. BUNLAR EXTRA PUANLAR KAZANDIRIR.

MINÖR ŞİLEMİ ZONDA DEĞİLKEN $6 \times 20 = 120$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI +500 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 920 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $6 \times 20 = 120$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI + 750 ÖDÜL PUANI TOPLAM 1370 PUAN KAZANILIR.

MAJÖR ŞİLEMİ ZONDA DEĞİLKEN $6 \times 30 = 180$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI+ 500 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 980 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $6 \times 30 = 180$ OYUN PUANI +500 ÖDÜL PUANI + 750 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 1430 PUAN KAZANILIR.

SANZATU ŞİLEMİ ZONDA DEĞİLKEN $40+ (5 \times 30) = 190$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI + 500 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 990 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $40+ (5 \times 30) = 190$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI +750 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 1440 PUAN KAZANILIR.

MINÖR G.ŞİLEMİ ZONDA DEĞİLKEN $7 \times 20 = 140$ OYUN PUANI +300 ÖDÜL PUANI + 500 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 940 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $7 \times 20 = 140$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI +750 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 1390 PUAN KAZANILIR.

MAJÖR G.ŞİLEMİ ZONDA DEĞİLKEN $7 \times 30 = 210$ OYUN PUANI + 300 ÖDÜL PUANI + 500 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 1010 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $7 \times 30 = 210$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI + 750 EXTRA ÖDÜL PUANI TOPLAM 1460 PUAN KAZANILIR.

SANZATU G.ŞİLEMİ ZONDA DEĞİLKEN $40+ (6 \times 30) = 220$ OYUN PUANI +300 ÖDÜL PUANI +1000 ÖDÜL PUANI TOPLAM 1520 PUAN KAZANILIR.

ZONDAYKEN $40+ (6 \times 30) = 220$ OYUN PUANI + 500 ÖDÜL PUANI + 1500 ÖDÜL PUANI TOPLAM 2220 PUAN KAZANILIR.

NOT: ŞİLEM KONTRATI + 1 YAPILMASI HALİNDE MINÖRLERDE 20, DİĞERLERİNDE 30 PUAN FAZLA ALIR. ZON FARK ETMEZ.

NORMAL HALLERDE ATAK KARTININ SEÇİLMESİ

ORTAK TARAFINDAN ZORLAYICI BİR KONUŞMA YAPILMAMIŞSA ;

KOZ KONTRADLARINA ATAK :

X : TEK KARTLAR ATAK EDİLMEKTE TERCİH EDİLEBİLİR. ANCAK; AS DIŞINDAKİ ATAKLAR BAZEN İYİ SONUÇ VERMEYEBİLİR.

X X : ATAK RENGİ İKİ KARTLI İSE ÖNCE BÜYÜK ATAK EDİLİR, SONRA KÜÇÜK VERİLİR. BURADAKİ BÜYÜK KART **R** VE **D** OLAMAZ. BÜYÜK KÜÇÜK VERİLDİKTEN SONRA AYNI RENKTEN BİR KART DAHA VERİLMESİ **CİNAYETTİR**.

X X X X : ATAK KARTI 3 VEYA 4 KARTLI İSE; **3**. SIRADAKİ KART ATAK EDİLİR.

X X X X X X : ATAK KARTI 5 VEYA 6 KARTLI İSE; **5**. SIRADAKİ KART ATAK EDİLİR.

SANZATU KONTRADLARINA ATAK : DEKLERASYON ESNASINDA ORTAĞIMIZIN İŞARET ETTİĞİ BİR RENK VARSA ATAK EDİLİR. KISA R VE D ALTINDAN ATAK EDİLMEZ. SEKANS ATAKLARI GENELLİKLE İYİ SONUÇ VERİR. AS HER ZAMAN **R EZMEK** İÇİN BEKLETİLİR. BUNLARIN DIŞINDA **11 KURALI** UYGULANMALIDIR. BATIRMASA DA FAZLA YAPTIRMAZ.

11 KURALI

XXX YANDAKİ DAĞILIMA SAHİP BİR EL İLE SANZATU KONTRATINA ATAK EDİLİRKEN EN UZUN RENGİMİZİN **4. BÜYÜK**
XXXX KARTI ATAK EDİLİR. ATAK EDİLEN BU KARTIN NUMARASI **11**'DEN ÇIKARILIR. DAMY ELİNİ YERE AÇTIKTAN SONRA
XXXXX O RENK VE RAKAMDAN YERDEKİ BÜYÜK KARTLAR SAYILIR. AYNI ŞEKİLDE ATAK EDENİN ORTAĞI KENDİ
X ELİNDEKİ KARTLARI DA SAYARAK DEKLERANIN ELİNDEKİ ATAK KARTINDAN BÜYÜK KART SAYISINI BULUR.

BİR ÖRNEKLE : ATAK KARTI **KARO 6** OLSUN. DAMY ELİNİ YERE AÇTIĞINDA ATAK RENGİ 6'DAN BÜYÜK **7** VE **V** KARTLARININ YERDE OLDUĞUNU GÖRDÜK. ATAK YAPANIN ORTAĞI OLAN SİZİN ELİNİZDE DE O RENKTEN **9** VAR KABUL EDELİM. BÖYLECE DEKLERANIN ELİNDE 6'DAN BÜYÜK **2 KART** OLDUĞUNU HESAPLARIZ. DEKLERAN ELİ KAZANMAK VEYA DAHA SONRA KENDİNE AVANTAJ SAĞLAMAK İÇİN ELDEN VEYA YERDEN BİR KARTLA ATAK RENGİNİ EZECEKTİR. BÖYLECE EL ALDIĞIMIZDA NASIL HAREKET EDECEĞİMİZİ KOLAYCA HESAPLAYABİLİRİZ.

NOT : ATAK KONUSU **19.DERSTE** DAHA GENİŞ OLARAK ANLATILACAKTIR.

FAZLA LÖVE PUANLARI

	ZON	ZONDA DEĞİL	ZONDA
KONTUR	KONTURSUZ	MİNÖR : 20	MİNÖR : 20
		MAJÖR VE NT : 30	MAJÖR VE NT : 30
KONTURLU		100	200
SÜR KONTURLU		200	400

MAJÖR AÇIŞLARI

MODERN BRİÇ SİSTEMİNDE 1 SEVİYESİNDE OYUN AÇACAK ÖZELLİKTE ELE SAHİP OLAN BİR OYUNCUNUN; ELİNDEKİ 13 KARTTAN 5 VE DAHA FAZLASI MAJÖR BİR RENK İSE O RENGİ AÇMASI ZORUNLUDUR. BAŞKA AÇIŞ YAPILAMAZ. BU SİSTEMİN ADI **BEŞLİ MAJÖR**'DÜR. EĞER İKİ RENKTEN DE 5-5, 6-6 GİBİ EŞİTLİK VARSA **REVERS**(AYRICA 8. DERS 19. SAYFADA ANLATILACAK) DURUMUNA GÖRE HANGİSİNİN AÇILACAĞINA KARAR VERİLİR.

MAJÖR AÇIŞLARINA **5(4) + OP.** OLAN CEVAPÇI ELİNİN ÖZELLİKLERİNE GÖRE AŞAĞIDAKİ CEVAPLARI VERİR. BUNLARIN HEPSİNİ AYRI AYRI YAPMAK ZORUNLU DEĞİLDİR. BAZILARI BİR DİĞERİYLE DE İFADE EDİLEBİLİR. YAPILMASI İSE, DAHA NET EL TARİF EDER.

BASİT TUTUŞ : 8,9 VE 10 OP. VE 3 KART İLE TUTUŞ İFADE EDER. TEK DOĞRUDAN TUTUŞTUR.

BERGEN : İKİ AYRI BÖLÜM HALİNDEDİR. 4 KART TUTUŞ İFADE EDER.

1 H/S AÇIŞINA 3 C : 4 KART TUTUŞ VE 6 : 9 OP. VARDIR.

1 H/S AÇIŞINA 3 D : 4 KART TUTUŞ VE 10 : 12 OP. VARDIR.

TERS MAJÖR : BERGENİN İKİNCİSİNİN KISA RENGİ OLANIDIR.

1 H/S AÇIŞINA 3 S/H : 4 KART TUTUŞ VE 10 : 12 OP. VARDIR.

3 SANZATU : TERS MAJÖRÜN 13:15 OP. OLANIDIR.

1 H/S AÇIŞINA 3 NT. : 4 KART TUTUŞ VE 13 : 15 OP. VARDIR.

JACOBY 2 SANZATU: BERGENİN İKİNCİSİNİN 13:15 OP. OLANIDIR.

1 H/S AÇIŞINA J2NT. : 4 KART TUTUŞ VE 13 : 15 OP. VARDIR.

FORCİNG SANZATU : YUKARDAKİ ÖZELLİKLERİ TAŞIMAYAN VEYA PUAN ARALIĞINA DENK GELEN VE O KONVANSİYONLARIN KULLANILMADIĞI HALLERDE KULLANILAN 5:12 VEYA 5:15 OP. OLAN HER TÜRLÜ ELLERLE SÖYLENİR.

2/1 SİSTEMİNİ UYGULAYANLAR 5:12 OP, KULLANMAYANLAR 5:15 OP. ARALIĞINI KULLANIR.

EN BÜYÜK ÖZELLİĞİ AÇICIYA BİR DAHA KONUŞ EMRİ OLMASI YANINDA, CEVAPÇININ BİR DAHA KONUŞMA ZORUNLULUĞU OLMAMASIDIR. 8. DERSTE ÖZEL OLARAK ANLATILACAKTIR.

2/1 : 1 SEVİYESİNDE OYUN AÇAN ORTAĞA 2 SEVİYESİNDE **DAHA UCUZ** BAŞKA BİR RENKLE CEVAP VERMEKLE YAPILIR. 9. DERSTE ÖZEL OLARAK ÖRNEKLERLE ANLATILACAKTIR.

YUKARIDAKİLERE UYMAYAN 13+ OP. OLAN ELLER İLE J2NT. VE 3NT. GOLDWAY SPLİNER KONVANSİYONLARINI KULLANMAYANLAR TARAFINDAN UYGULANIR.

MAJÖR AÇIŞLARINA CEVAPÇININ HAREKET TARZLARI TABLOSU

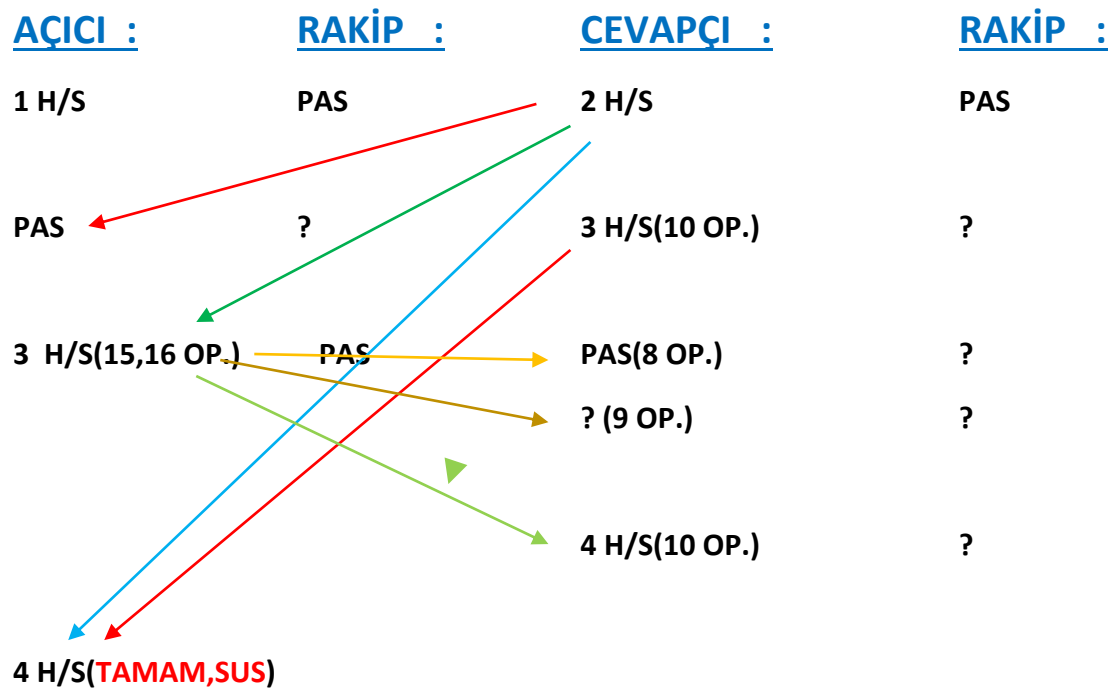
AÇICI	CEVAPÇI	PUAN	TUTUŞ	AÇIKLAMA
1 H/S	4 H/S	3,4,5 OP.	5+ KART	BLOKAKTİF(BARAJ) KONUŞMASIDIR. ZONDA İKEN DİKKAT, 0:3 OP. PAS
1 H/S	2 H/S	8:10 OP.	3 KART	BASİT TUTUŞ
1 H/S	3 H/S	6:9 OP.	3.4 KART	ZON TEKLİFİ, FNT.VE BERGEN UYGULAYANLAR KULLANAMAZ.
1 H/S	4 NT	16+ OP	3+ KART	KEYKART SORUSU, GÜÇLÜ EL, ŞİLEM ARAŞTIRMASI.
1 H/S	FNT	5:12 VEYA 5:15 OP.	BELİRSİZ	AÇICININ BİR DAHA KONUŞMASINI İSTER. BASİT TUTUŞ, BERGEN VE ZON TEKLİFİNE UYMAZ.
1 H/S	3C	6:9 OP.	4 KART	BERGEN(BLOKAKTİF), AÇICI REVERS DURUMUNA GÖRE 3 VEYA 4 MAJÖR SÖYLER.
1 H/S	3D	10:12 OP.	4 KART	BERGEN(ZON FORCİNG), AÇICI 3 MAJÖR SÖYLER, ZON VEYA ŞİLEM ARAŞTIRMASI YAPABİLİR.
1 H/S	3 S/H	10:12 OP.	4 KART	TERS MAJÖR. 1 KISA RENK VAR. AÇICI İLK KONUŞMAYI YAPARAK KISA SORAR. KOZ DIŞINDAKİ RENKLER SIRASIYLA KISA RENK SÖYLENİR.
1 H/S	3NT	13:15 OP.	4 KART	1 KISASI OLAN ZON FORCİNG EL. KUVVETLİ ŞİLEM İHTİMALİ VAR.
1 H/S	J2NT	13:15 OP.	4 KART	KISA YOK, ZON FORCİNG EL. ŞİLEM İHTİMALİ VAR.
1 H/S	2 SEVİYESİ UCUZ RENK	13+ OP.	BELİRSİZ	TUTUŞ BELİRSİZ. OLMAYABİLİR DE. ZON FORCİNG EL, AÇICI KUVVETLİ EL İLE ŞİLEM ARAŞTIRIR.

AÇIKLAMA : BU ÖZELLİKLERİN HEPSİ BİR ARADA KULLANILAMAZ. FAKAT HER BİRİ AYRI AYRI KULLANILDIĞINDA DAHA NET BİLGİ VERİR.

2/1 UYGULAYANLAR FORCİNG SANZATUYU 5:12 OP. İLE UYGULAMAYANLAR 5:15 OP. İLE YAPARLAR.

MAJÖR KONVANSİYONLARINA ÖRNEKLER, BASİT TUTUŞ, BERGEN , GOLDWAY SPLİNTER VE KEYKART ARAŞTIRMASI

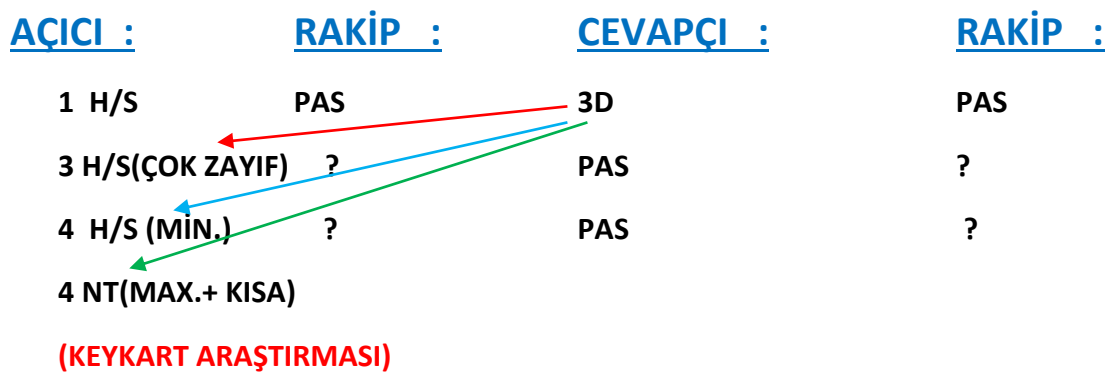
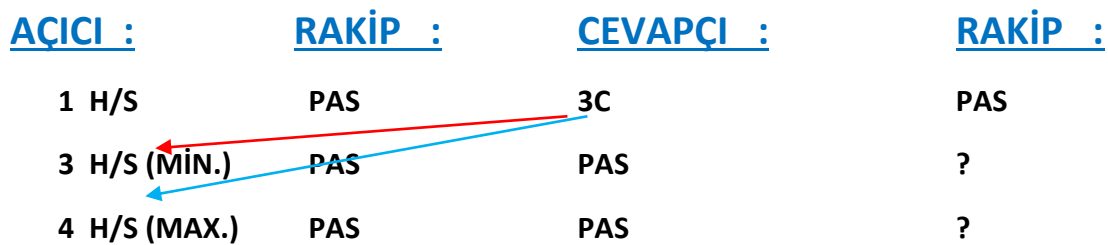
1. BASİT TUTUŞ : 3 KART TUTUŞ İLE 8:10 OP.



2. BERGEN : 4 KART TUTUŞU OLAN 6:12 OP. LI ELLERDİR. İKİ BÖLÜM HALİNDE KULLANILIR.

A. 6:9 OP. İLE 3C CEVABI VERİLİR.

B. 10:12 OP. İLE 3D CEVABI VERİLİR.



3. GOLDWAY SPLİNTER : İKİ BÖLÜM HALİNDE UYGULANAN, 4 KART TUTUŞ VE 1 KISA RENK OLAN ELLERDİR.

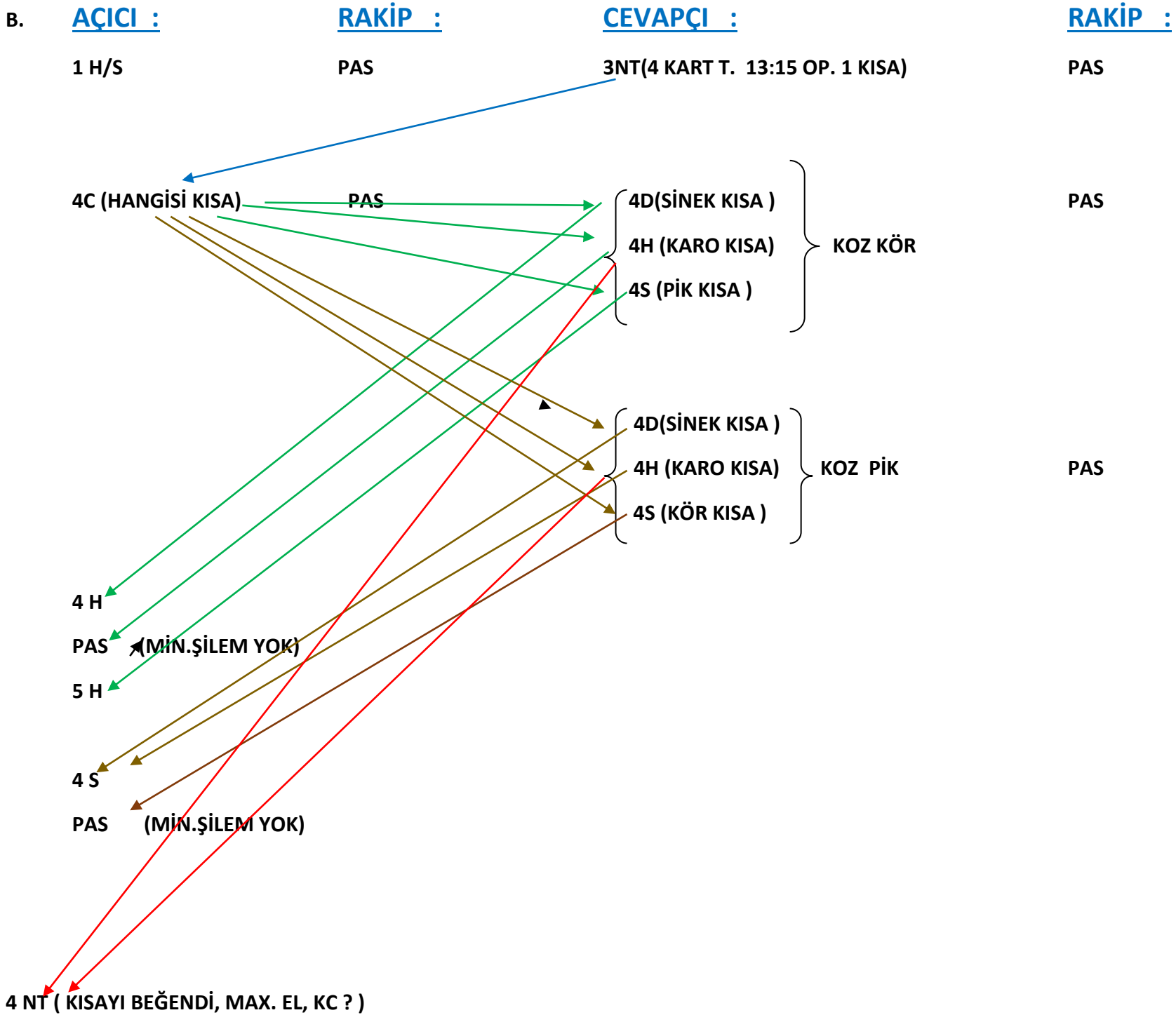
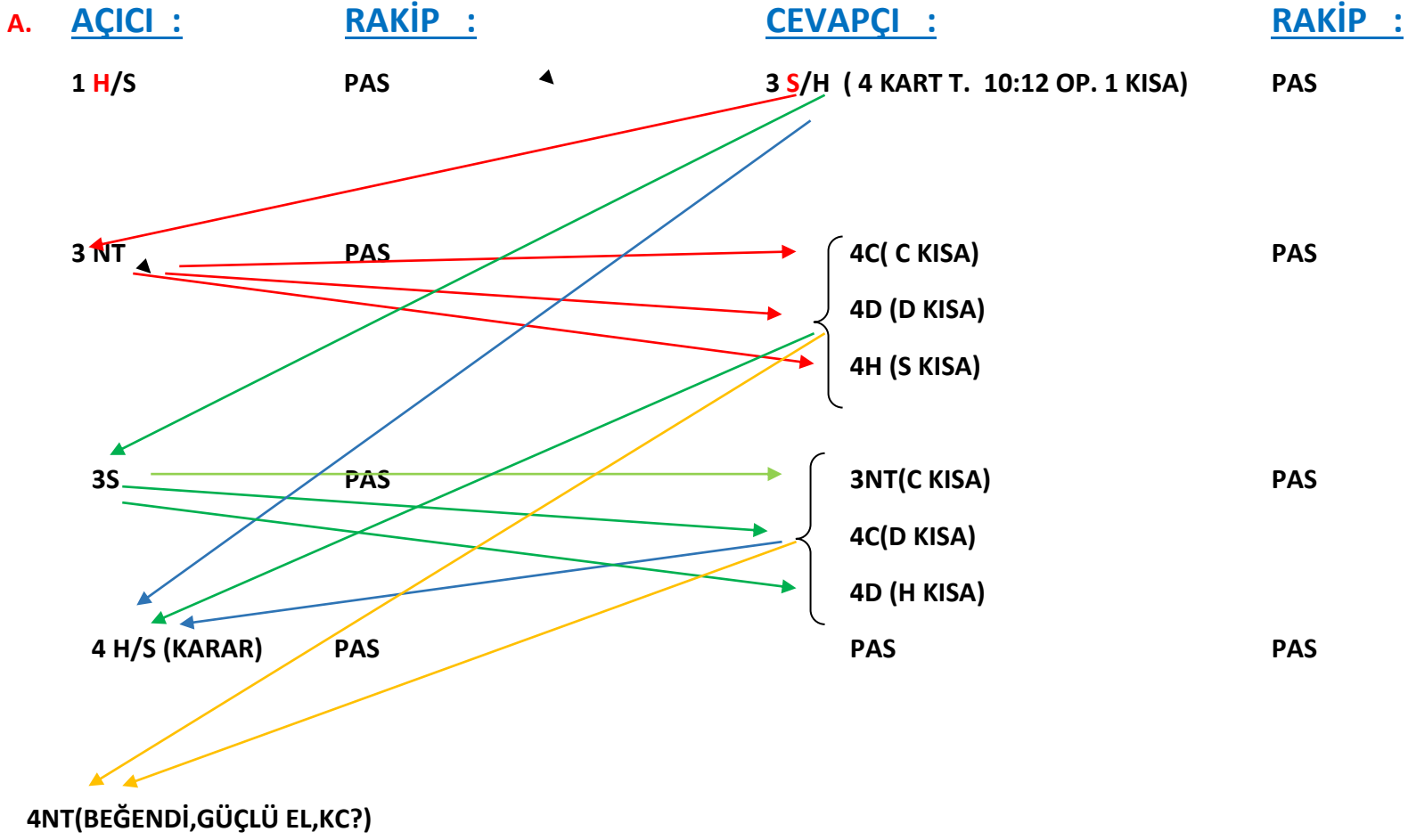
10 : 12 OP. İLE 3 SEVİYESİ DİĞER (TERS) MAJÖR CEVABI VERİLİR.

13 : 15 OP. İLE 3 NT CEVABI VERİLİR.

AÇIKLAMA : AÇICI HER İKİSİNDE DE SIRADAKİ RENK VEYA 3NT İLE "HANGİ RENK KISA" SORUSUNU SORAR.

CEVAPÇI KOZ HARIÇ DİĞER RENKLERİ SIRAYA KOYARAK KISA RENGİNİ SÖYLER.

SORUDAN SONRAKİ İLK RENK SİNEK, İKİNCİ RENK KARO VE ÜÇÜNCÜ RENK KOZ OLMAYAN DİĞER MAJÖR DEMEKTİR.



KEYKART ARAŞTIRMASI

AÇICI VE CEVAPÇI KOZ RENGİNDE ANLAŞIP FİT BULDUKLARINDA ŞİLEM İHTİMALİ VARSA KEYKART ARAŞTIRMASI YAPARAK ŞİLEM, G.ŞİLEM VE ZON OYNAMAYA KARAR VERİRLER. KEYKART EKSİĞİ VARSA G.ŞİLEM OLMAZ, 1 EKSİK İLE ŞİLEM OLMA İHTİMALİ KUVVETLİDİR. İKİ EKSİK VARSA ZONDA KALINMALIDIR.

KEYKART : KİLİT KART ANLAMINDADIR. DESTEDEKİ 4 AS KOZ RENGİNİN RUA VE DAM'INDAN OLUŞAN 6 KART'TAN İBARETTİR.

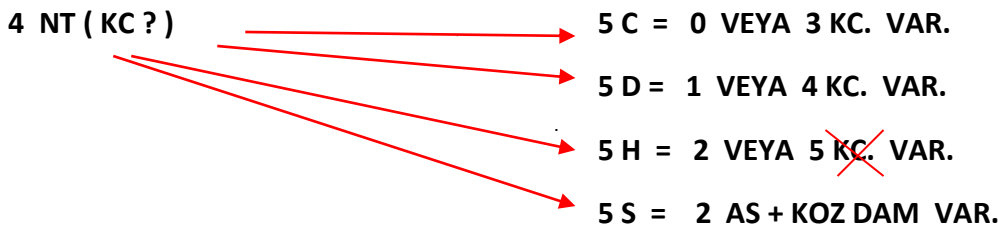
KOZ RUASI AS KABUL EDİLEREK 5 AS VARMIŞ KABUL EDİLEREK CEVAP VERİLİR.

KOZ DAMI DOĞRUDAN SÖYLENEMEMİŞ İSE AYRICA SORULUR.

MAJÖR RENKLER DE KEYKART ARAŞTIRMASI 4NT. İLE YAPILIR.

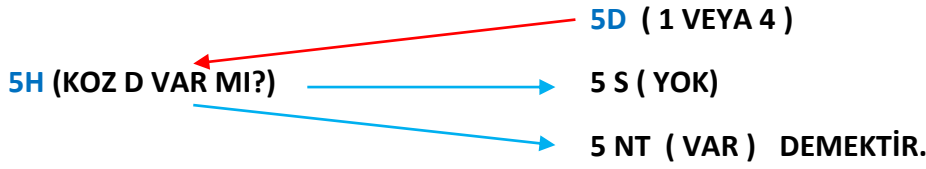
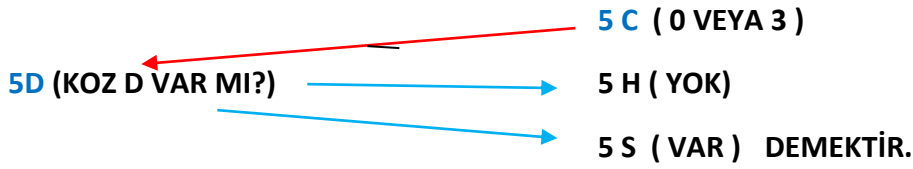
MİNÖR RENK KOZ İSE 4 SEVİYESİNDEN ÖNCE KESİNLEŞMİŞ İSE 4C İLE SİNEKTEN, 4D İLE KARODAN KEYKART SORULUR.

BELİRLEME 4 SEVİYESİNDE OLMUŞSA MİNÖRLERDE DE 4NT. İLE KEYKART SORULUR.



BU ÖRNEKTE CEVAPÇI 5C VEYA 5D CEVABI VERMİŞ İSE KOZ D SORULUR.

5H ZATEN OLMADIĞINI 5S İSE OLDUĞUNU İFADE EDİYOR.



AÇIKLAMA :

AS' OLMAYAN KC. SORAMAZ. BU NEDENLE CEVAPÇI DA 5 AS OLMASI MÜMKÜN DEĞİLDİR.

KOZ DAM'I 2 AS İLE BİRLİKTE İSE GÖSTERİLİR.

GÖSTERİLEMEMİŞ İSE KC CEVABINDAN SONRAKİ RENK SÖYLENEREK SORULUR.

BU RENK KOZ'A DENK GELİYORSA KOZ ATLANARAK BİR SONRAKİ RENK İLE SORULUR.

SORUDAN SONRAKİ İLK CEVAP "YOK" İKİNCİ CEVAP "VAR" DEMEKTİR.

AÇIKLAMA : 4C VEYA 4D İLE MİNÖRDEN KC. SORULMASI HALİNDE AYNI SIRA İLE CEVAP VERİLİR.

BAZI OYUNCULAR 4NT İLE KC. SORUSUNA 5C VE 5D'NUN YERLERİNİ DEĞİŞTİREREK CEVAP VERİRLER. ALERT EDİLMELİDİR.

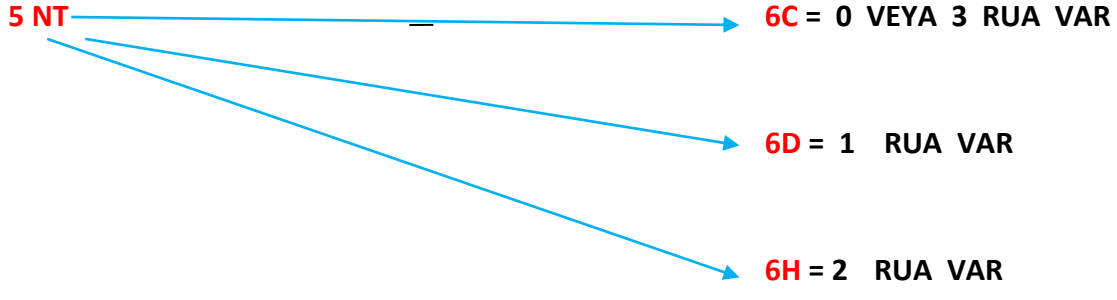
RUA SORULMASI

KEYKARTLAR TAMAM İSE GRAND ŞİLEME GİTMEK İÇİN RUA ARAŞTIRILIR. EKSİK KEYKART VARSA RUA SORULMAZ.

CEVAPLAR SAYI VE RENK (OLAN /OLMAYAN ŞEKLİNDE) İLE İKİ CEVAP ŞEKLİ VARDIR.

SAYI OLAN DAHA ANLAŞILIRDIR. RENK BİLDİREN KARIŞTIRILABİLİR.

SAYI BİLDİREN RUA ARAŞTIRMASI



EKSİK RUA VARSA G. ŞİLEM OYNANMAZ. 1 EKSİK İLE ZORUNLU OLARAK ŞİLEM OYNANMAK ZORUNDA KALINIR.
BU NEDENLE RUASI OLMAYAN DA RUA SORAMAZ.

FORCİNG SANZATU

FORCİNG SANZATU SADECE MAJÖR AÇIŞLARINDA KULLANILIR. 1 SEVİYESİ MAJÖR AÇIŞINA CEVAPÇI TARAFINDAN 1NT DEKLERE EDİLMESİDİR. KISACA F1NT ŞEKLİNDE GÖSTERİLİR.

ÖNEMLİ İKİ ŞART ARADAKİ RAKİBİN PAS GEÇMİŞ OLMASI VE CEVAPÇININ İLK KONUŞMASI OLMASI ZORUNLUDUR.

BAŞKA BİR DEYİŞLE CEVAPÇI İLK KONUŞMADA PAS GEÇMİŞ, ORTAĞI İLK KONUŞMASINI KENDİSİNDEN SONRA YAPIYOR VE 1 MAJÖR AÇMIŞSA, CEVAPÇININ 2. KONUŞMASI FORCİNG NT. DEĞİLDİR.

2/1 KONVANSİYONU UYGULAYAN ORTAKLAR F1NT.YU 5:12 OP. İLE, UYGULAMAYANLAR 5:15 OP. İLE YAPARLAR.

F1NT. 'DA AÇICI BİR TUR KONUŞMAK ZORUNDADIR. CEVAPÇI TEKRAR KONUŞMAYABİLİR.

AÇICI İKİNCİ KONUŞMASINDA ELİNİN "REVERS" DEĞERİNE VE RENGİNİN KART SAYISINA GÖRE KONUŞUR.

F1NT. OYNAYAN OYUNCULAR, 2/1, BERGEN, J2NT, TERS MAJÖR VE SPLİNTER 3NT CEVAPLARINI AYNI ANDA KULLANIYORLARSA ÇOK DİKKATLİ OLMALIDIRLAR.

BU KONVANSİYONLAR ÇOK DAHA NET VE KISA YOLDAN BİLGİ VERİRLER. F1NT.'NİN PUAN ARALIĞI ÇOK DAHA GENİŞ OLDUĞU İÇİN DAHA ÇOK DEKLEREYE İHTİYAÇ DUYULUR. AYNI ZAMANDA RAKİPLERİN ARAYA GİRMELERİNE DE FIRSAT VERİR.

1.	<u>KUZEY :</u> ---- PAS	<u>DOĞU :</u> PAS F1NT (İLK KONUŞMADA PAS GEÇTİĞİ İÇİN FORCİNG DEĞİLDİR.)	<u>GÜNEY :</u> PAS	<u>BATI :</u> 1 H/S
2.	<u>KUZEY :</u> ----- PAS	<u>DOĞU :</u> ----- F1NT (İLK KONUŞMASI FORCİNGTİR.)	<u>GÜNEY :</u> PAS	<u>BATI :</u> 1 H/S

AÇICININ OLASI REBİDLERİ VE ANLAMLARI

- 2 C** : MİNİMUM EL. SÖYLEYECEK BAŞKA BİR ŞEY YOK.
- 2 D** : MİNİMUM EL. İYİ KAROLAR VAR.
- 2 H / S** : MİNİMUM EL. AÇIŞ RENGİNİN TEKRARI, KART 6'LI.
- 2 H** : MİNİMUM EL. AÇIŞ PİK İSE KÖR DE 5'Lİ.
- 2 S** : MAXİMUM EL. AÇIŞ KÖR İSE PİK DE 5'Lİ.
- 3 C/D** : MAXİMUM EL. SÖYLENEN MİNÖR KALİTELİ.
- 3 H/S** : MAXİMUM EL. AÇIŞ RENGİNİN SIÇRAMALI TEKRARI. RENK 6'LI.

FORCİNG SANZATU'YA ÖRNEKLER

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1.	DX ARXXX DXX DXX	1H 2C (MİN.EL. DİĞER RENKLERDEN DURDURUCU YOK)	PAS F1NT	PAS
2.	DX ARXXX ADXX XX	1 H 2D (MİN.EL.,KAROLAR İYİ)	PAS F1NT	PAS
3.	RDX ARXXX DX XX	1 H 2S (MİN.EL, REVERS OLACAĞI İÇİN VE 5'Lİ DE DEĞİL) 2C (ZORUNLU DEKLERE)	PAS F1NT	PAS

REVERS

1 SEVİYESİNDE BİR RENK İLE OYUN AÇAN BİR OYUNCUNUN REBİDİNDE 2 SEVİYESİNDE DAHA PAHALI BİR RENK, 2 NT VE AÇIŞ RENGİ MAJÖR İSE 3 MİNÖR İLE 3 SEVİYESİNDE RENK TEKRARI (KART SAYISI İLK VAAD EDİLENDEN BİR FAZLA) DEKLERE YAPMASIDIR.

BU KONUŞMANIN YAPILABİLMESİ İÇİN 17 + OP. GEREKİR. BUNU "KIRMIZI ÇİZGİ " İLE TANIMLAYABİLİRİZ.

REBİD : İKİNCİ KONUŞMA DEMEKTİR.

19
18
17

REVERS(MAXİMUM) PUANLARI

KIRMIZI ÇİZGİ

16
15
14
13(12)

MİNİMUM AÇIŞ PUANLARI

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
3.	DX ARXXXX DX DXX	PAS	F1NT	PAS
	} 1 H } 2 H (MİN. EL. RENK 6'LI)			

NOT : AYNISI PİK RENGİ İÇİN DE GEÇERLİDİR.

4.	RDX AXXXX AXX RDX	PAS	F1NT	PAS
	} 1 H } 2NT (MAX.EL, DENGELİ)			

NOT : AYNI DEKLEREDE PİK TEN DURDURUCU OLMAZSA 2NT YERİNE 2D, KARODAN DA DURURUCU OLMAZSA 2C SÖYLENMELİDİR.

BURADA REVERS DEĞERİ OLMASINA RAĞMEN 2C ZORUNLU DEKLEREDİR.

BUNA İYİ SİNEKLERİ MİNİMUM ELİ OLAN CEVAPÇI PAS GEÇEBİLİR.

BAŞKA İYİ DEĞERLERİ OLAN CEVAPÇI BU DEĞERLERİNİ GÖSTERMELİDİR.

BUNDAN SONRA AÇICI YENİ KONUŞMASINDA FORCİNG BİR KONUŞMA YAPAR.

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
5.	ARXXX VXXXX AX A	PAS	F1NT	PAS
	} 1 H } 2S (REVERS VE PİKTE 5'LI)			

NOT : ONÖR PUANLARIN YERİ ÖNEMLİ DEĞİLDİR.

6.	RX ARXXX ADX VXX	PAS	F1NT	PAS
	} 1 H } 3D (MAX.EL,KAROLAR İYİ)			

NOT : İYİ SİNEKLER OLSAYDI 3 C SÖYLENİRDİ.

7.	RX ARXXXX ADX VX	PAS	F1NT	PAS
	} 1 H } 3H (MAX. EL.RENK 6'LI)			

NOT: RENK PİK OLURSA DA AYNIDIR.

2/1 BİR ÜZERİ İKİ

BİR SEVİYESİNDE BİR RENK İLE OYUN AÇILDIĞINDA; İLK RAKİP PAS GEÇMİŞ İSE CEVAPÇININ 2 SEVİYESİNDE AÇIŞ RENDEN DAHA UCUZ BİR RENK SÖYLEMESİ ŞEKLİNDEKİ BİR KONVANSİYONDUR.

ORTAKLAR İÇİN ZON FORCİNGTİR. AÇICI VE CEVAPÇI ZON İLAN EDİLMEYEN PAS GEÇEMEZLER.

CEVAPÇININ ELİNDE 13+ OP. İLE HER TÜRLÜ DAĞILIM OLABİLİR.

NOT : SANZATU AÇIŞLARINDA 2/1 SÖZ KONUSU DEĞİLDİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1. 1D	PAS	2C (2/1, 13+ OP.,HER TÜRLÜ EL)	PAS
2. 1H	PAS	2C (2/1, 13+ OP.,HER TÜRLÜ EL) 2D (2/1, 13+ OP.,İYİ KAROLAR)	PAS PAS
3. 1S	PAS	2C (2/1, 13+ OP.,HER TÜRLÜ EL) 2D (2/1, 13+ OP.,İYİ KAROLAR) 2 H (2/1, 13+ OP.,İYİ KÖRLER)	PAS PAS PAS

2/1 CEVABI VE GELİŞMELER

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1D	PAS	2C (2/1, 13+ OP.,HER TÜRLÜ EL)	PAS
2D (MİN.EL, RENK 5'Lİ)			
2H/S (MİN. EL, SÖYLENEN 4'LÜ)			
2NT (MİN., DENGELİ, DURDURUCULAR VAR)			
3C (MİN., SİNEKLERDE İYİ, 4'LÜ MAJ. YOK)			
3D (MAX.,RENK 5'Lİ)			
3H (MAX.,KÖR 4'LÜ PİKDE OLABİLİR)			
3S (MAX.,PİK 4'LÜ KÖR DEĞİL)			
2NT (MAX., DENGELİ, HER RENKTEN DURDURUCU VAR)			

NOT : AÇICI İKİNCİ KONUŞMAYLA ELİNİ TARİF ETTİKTEN SONRA KAPTAN CEVAPÇIDIR.

AÇIKLAMA :YUKARDAKİ TABLO AÇIŞIN KÖR VE PİK OLMASI HALİNDE DE AYNI MANTIK ESASLARINA GÖRE UYGULANIR.

ÖRNEKLER

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1.	1D	PAS	2C	PAS
	2D	PAS	3D	PAS
	4D (KC? DEĞİL MİN. AÇTI)	PAS	4NT (KC?)	PAS
			5D (OYNAMAK İÇİN)	PAS
	5D (OYNAMAK İÇİN)			

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
2.	1D	PAS	2C	PAS
	2S (4'LÜ)	PAS	2NT (4'LÜ PİK YOK)	PAS
	3 NT (KARAR. FİT YOK)			

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
3.	1D	PAS	2C	PAS
	2NT (MİN.DENGELİ)	PAS	3C (6'LI SİNEK)	PAS
	5C(4'LÜ FİT VAR)			

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
4.	1D	PAS	2C	PAS
	3C (5-5,6-5 MİNÖRLER)	PAS	3NT (FİT YOK,MAJ. DURDURUCULAR VAR)	PAS

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
5.	1D	PAS	2C	PAS
	3S (MAX. 4'LÜ)	PAS	4D/5D(KARO FİT VAR,PİK FİT YOK)	PAS

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
6.	1D	PAS	2C	PAS
	3H (4'LÜ KÖR,PİKTE OLABİLİR)	PAS	3S (4'LÜ)	PAS
	4S (FİT VAR PİKTE 4'LÜ)	PAS	4NT (ÇOK İYİ PUAN İLE)	PAS

	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
7.	1D	PAS	2C	PAS
	3 NT(MAX. DENGELİ)	PAS	PAS(ŞİLEM NT İÇİN 33:36 OP YOK)	PAS

SANZATU AÇIŞ VE CEVAPLARI

ÜÇ AYRI KATEGORİDE SANZATU AÇILIŞI VARDIR. 1, 2 VE 3 SEVİYESİNDE SANZATU AÇILIŞLARI VARDIR. 2 VE 3 SEVİYESİ AÇIŞLAR KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARIDIR. 3NT.KURAL OLARAK OLSA DA GÜNÜMÜZDE PEK KULLANILMAMAKTADIR. BU DERSİN KONUSU 1 NT. OYUN AÇIŞIDIR.

SANZATU OYUNLARI HİÇBİR RENGİN KOZ OLMADIĞI OYUNLARDIR. DENGELİ DAĞILIM İÇERİR.

1 NT.AÇIŞI 15:17 OP. OLAN, İÇİNDE 5+ KART MAJÖR RENK OLMAYAN DENGELİ (0 VE 1 ADET KART OLMAYAN) DAĞILIMLARDIR.

NT AÇIŞINA CEVAPÇI; ELİNDEKİ PUAN VE KART SAYILARINI DİKKATE ALARAK; PAS, STAYMAN, TRANSFER, ZON TEKLİFİ, ZON İLANI VE SANZATUDAN ŞİLEM ARAŞTIRMASI ŞEKLİNDE CEVAP VERİR. HANGİSİNİN TERCİH EDİLECEĞİ MÜTEAKİP SATIRLARDADIR.

STAYMAN YAPABİLMEK İÇİN 8+ OP. VE EN AZ BİR MAJÖR 4 KARTLI OLMAK ZORUNDADIR.

TRANSFER "0" PUAN İLE DE YAPILABİLMEKTEDİR. KART SAYISI MAJÖR RENKLER İÇİN 5+ KART, MİNÖR RENKLER İÇİN 6+ KART GEREKLİDİR.

STAYMAN VE TRANSFER YAPILAMAYAN ELLER İLE PAS, 2NT ZON TEKLİFİ, 3NT ZON İLANI VE KUVVETLİ EL İLE 4NT İLE AS ARAŞTIRMASI YAPILIR.

STAYMAN : SANZATU AÇANIN ORTAĞI OLAN CEVAPÇI TARAFINDAN 8+ OP VE ENAZ 1 MAJÖR RENKTEN 4 KART OLAN ELLER İLE 2C DEKLERE EDİLEREK YAPILIR. AMAÇ "4-4 " MAJÖR FİTİ BULMAKTIR.

TRANSFER : ELİNDEKİ UZUN RENGİ BİR ALT RENGİ SÖYLEYEREK OYUN AÇAN ORTAĞINA OYNATMAK MAKSADIYLA ONA SÖYLETMEKTİR.

MAJÖR RENK TRANSFERİ 5+ KART, MİNÖR RENK TRANSFERİ 6+ KART İLE YAPILIR. MAJÖR TRANSFERLERİ İKİ ÇEŞİT OLUP UYGULAMASI KOLAYDIR. MİNÖR TRANSFERİ DAHA KARIŞIK VE ÇEŞİTLİDİR.

MAJÖR TRANSFERLERİ

JACOBY TRANSFER : ELİNDEKİ 5+ KART MAJÖR RENGİN BİR ALT RENGİNİN SÖYLENMESİ SURETİYLE, OYUN AÇAN ORTAĞA UZUN RENGİNİ SÖYLETMEKTİR.

2 SEVİYESİNDE YAPILIR. "0" PUAN İLE DE YAPILABİLİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	2D (KÖRE TRANSFER)	PAS
2 H	PAS	PAS	PAS
		2NT(8,9 OP, 5'Li)	PAS
		3H (8,9 OP, 6+ KART)	
		3NT(10:14 OP, 5'Li)	
		4D (D KONTROL VAR, C YOK. 6+ KART, 15+OP)	
		4NT(KOZ HARIÇ KONTROLLAR TAMAM, 6+KART, 15+OP)	

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	2H (PİKE TRANSFER)	PAS
2 S	PAS	PAS	PAS
		2NT(8,9 OP, 5'Li)	PAS
		3S (8,9 OP, 6+ KART)	
		3NT(10:14 OP, 5'Li)	
		4D (D KONTROL VAR, C YOK. 6+ KART, 15+OP)	
		4NT(KOZ HARIÇ KONTROLLAR TAMAM, 6+KART, 15+OP)	

8+ OP OLMAYAN CEVAPÇI TRANSFERDEN SONRA PAS GEÇER.

TRANSFER RENGİ 5 KARTLI İSE 8,9 OP İLE REBİDİNDE 2NT ZON TEKLİFİ, 10:14 OP. İLE 3NT ZON İLANI YAPILIR.. 15+ OP.İLE KONTROL KONUŞMASI YAPILARAK ŞİLEM ARAŞTIRMASI TEKLİFİ YAPILIR.

TRANSFER RENGİ 6+ KARTLI İSE 8,9 OP İLE REBİDİNDE 3 MAJÖR İLE ZON TEKLİFİ, 10:14 OP. İLE 4 MAJÖR İLE ZON İLAN EDİLİR. 15+ OP.İLE 4NT İLE KEYKART ARAŞTIRMASI YAPILARAK ŞİLEM ARAŞTIRMASI YAPILIR.

TEXAS TRANSFER : 6+ KART VE 10+ TUTUŞ PUAN İLE YAPILIR. JACOBY TRANSFERDEN FARKLI OLARAK 4 SEVİYESİNDE YAPILIR. ZON KESİNDİR. ŞİLEM İHTİMAL DAHİLİNDEDİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	4D (KÖRE TRANSFER)	PAS
4 H	PAS	PAS (13+OP 15+ TP VE KISA YOK)	
		4NT (KC ? 13+OP VEYA 15+ TP VE KISA VAR)	

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	4H (PİKE TRANSFER)	PAS
4 S	PAS	PAS (13+OP 15+ TP VE KISA YOK)	
		4NT (KC ? 13+OP VEYA 15+ TP VE KISA VAR)	

ŞİLEM İHTİMALİ CEVAPÇI AÇISINDAN SÖZ KONUSUDUR. ELİNİN YÜKSEK PUAN VE KISALIK DURUMUNA GÖRE AÇICIYA MAJÖR ZONUNU SÖYLETTİKTEN SONRA KEYKART ARAŞTIRMASI YAPAR.

AÇIKLAMA : TRANSFERDEN SONRA AÇICININ 2NT VE 3 MAJÖR İLE YAPILAN ZON TEFLİFİNE PAS GEÇMEK VEYA ZON İLAN ETMEK DIŞINDA FAZLA BİR TERCİH HAKKI YOKTUR. SADECE CEVAPÇININ KONTROL EDEMEDİĞİ RENGİ KONTROL EDİYORSA KC ARAŞTIRMASI YAPAR.

MİNÖR TRANSFERLERİ

MİNÖR TRANSFERLERİ ÇOK ÇEŞİTLİ VE KARIŞIKTIR. TAM BİR ANLAŞMA VE BİRLİK YOKTUR. MİNÖR TRANSFERİ 6+ KART MİNÖR İLE YAPILMAKTADIR. 2C STAYMANDA, 2D KÖRE TRANSFERDE, 2H PİKE TRANSFERDE KULLANILDI. GERİYE 2S KALDI. 2S'İN MİNÖR TRANSFERİNDE KULLANILAN VE KOLAY OLANIDIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	2S (SİNEĞE TRANSFER)	
		3C (KAROYA TRANSFER)	

EN ÇOK KULLANILANIDIR. ÖZELLİKLE ZON DURUMU ALEYHTE İSE; BİRAZ(5+) PUANA İHTİYAÇ VARDIR. SEVİYE 3'E ÇIKTIĞI İÇİN BAZEN MİNÖR TRANSFERİ YERİNE PAS GEÇMEK DAHA KARLIDIR.

SANZATU AÇIŞINA

→ PAS GEÇİLİR : 0:7 OP. VAR. 5+ KART MAJÖR VE 6+ KART MİNÖR YOK.
→ NT CEVAPLARI VERİLİR : YUKARIDAKİ AÇIKLAMALAR ESAS ALINIR.
→ STAYMAN YAPILIR. : 8+ OP. VE EN AZ BİR MAJÖR 4 KART
→ TRANSFER YAPILIR. :
→ MAJÖR (JACOBY) TRANSFER : (0+ OP. 5+ KART MAJÖR İLE 2D; KÖRE, 2H : PİKE TRANSFER)
→ MAJÖR (TEXAS) TRANSFER : (10+ TP. 6+ KART MAJÖR İLE 4D; KÖRE, 4H : PİKE TRANSFER)
→ MİNÖR TRANSFERLERİ : BİR ÇOK UYGULAMA VARDIR. ANCAK; KOLAY VE ÇOK KULLANILAN MİNÖR TRANSFERLERİ
→ 2 S : 3 SİNEĞE TRANSFER. 6+ KART SİNEK.
→ 3 C : 3 KAROYA TRANSFER. 6+ KART KARO.

HER İKİ RENK İÇİNDE ZON DURUMUNA DİKKAT EDİLMELİDİR.

CEVAPÇININ HAREKET TARZINA ETKİ EDEN PUAN BÖLGELERİ

1. 0:7 OP. : PART SKOR BÖLGESİ, ZON OLMAZ.
2. 8,9 OP. : PART SKOR VEYA DAVET BÖLGESİ. ZON UMUDU VAR.
3. 10:14 OP. : ZON BÖLGESİ. ŞİLEM OLMAZ.
4. 15:17 OP. : ZON BÖLGESİ. ŞİLEM UMUDU VAR.
5. 18,19 OP. : ŞİLEM BÖLGESİ. G. ŞİLEM OLMAZ.
6. 20,21 OP. : ŞİLEM BÖLGESİ. G.ŞİLEM UMUDU VAR.
7. 22+ OP. : GRAND ŞİLEM BÖLGESİ.

CEVAPÇI HANGİ PUAN ARALIĞINDA İSE ONA UYGUN KONUŞMALAR YAPAR. AÇICININ FAZLA YAPACAĞI BİR ŞEY YOKTUR.

4+ KART MAJÖRÜ OLMAYAN, DENGELİ DAĞILIMI OLAN CEVAPÇININ OLASI DEKLERELERİ

1. PAS : 0:7 OP.
2. 2 NT : 8,9 OP. ZON DAVETİ.
3. 3 NT : 10:14 OP. ZON İLANI. OYNAMAK İÇİN.
4. 4 NT : 15:17 OP. SANZATUDAN ŞİLEM DAVETİ.
5. 6 NT : 18,19 OP. ŞİLEM İLANI. OYNAMAK İÇİN.
6. 5 NT : 20,21 OP. G. ŞİLEM DAVETİ.
7. 7 NT : 22+ OP. GRAND ŞİLEM.

ÖZELLİKLE DAVET ELLERİNDE ZON DURUMUNUN LEYHTE VEYA ALEYHTE OLMASI DURUMUNA DİKKAT EDİLMELİDİR.

ÖRNEK TRANSFER ELİ VE DEKLERASYON

<u>AÇICI:</u>		<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>	
987	} 1NT	PAS	65432	} 2H	PAS
ADV			XXX		
ADXXX	} 2 S	PAS	XXX	} PAS	?
DX			XX		

ÖRNEK STAYMAN ELİ VE DEKLERASYON ÖRNEKLERİ

<u>AÇICI:</u>		<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>		
987	} 1NT	PAS	DXX	} 2C(STAYMAN, 8+OP., ENAZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)		
ADV			ARXX		} 2 NT (ZORUNLU)	
ADXXX		} 2D(4'LÜ MAJ. YOK) PAS	XXXX			
DX						XX

<u>AÇICI:</u>		<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>		
987	} 1NT	PAS	DXX	} 2C(STAYMAN, 8+OP., ENAZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)		
ADVX			ARXX		} 3 H (FİT VAR, ZON TEKLİFİ)	
ADXX		} 2H(4'LÜ KÖR VAR)	XXXX			
DX						XX

AÇICI:

AD98

ADV

XXXX

DX

1NT

2S(4'LÜ PİK VAR,

KÖR YOK)

RAKİP :

PAS

PAS

PAS

CEVAPÇI :

DXX

ARXX

XXXX

XX

2C(STAYMAN, 8+OP., ENAZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)

2 NT (**FİT YOK,ZORUNLU**)RAKİP :AÇICI:

10982

ADV

ADXX

DX

1NT

2S(4'LÜ PİK VAR,

KÖR YOK)

RAKİP :

PAS

PAS

PAS

CEVAPÇI :

ADXX

RXX

XXXX

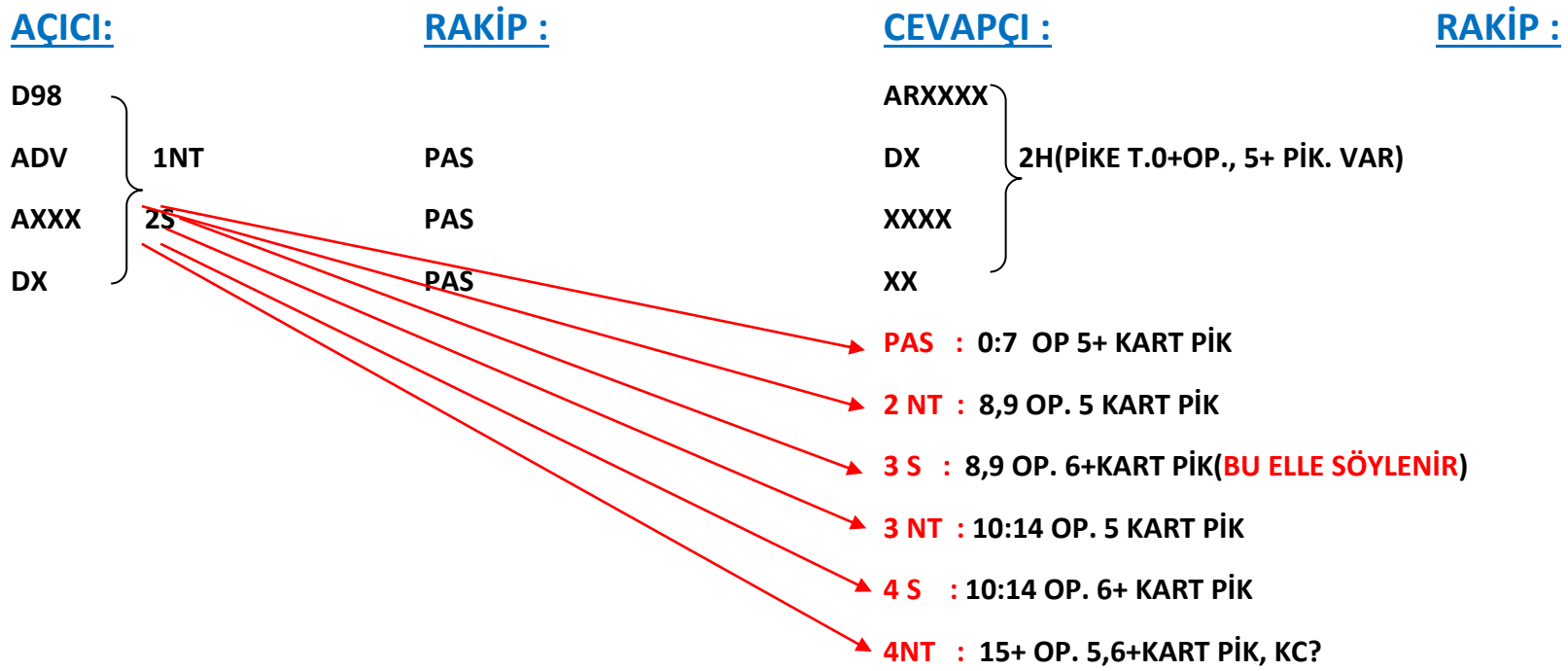
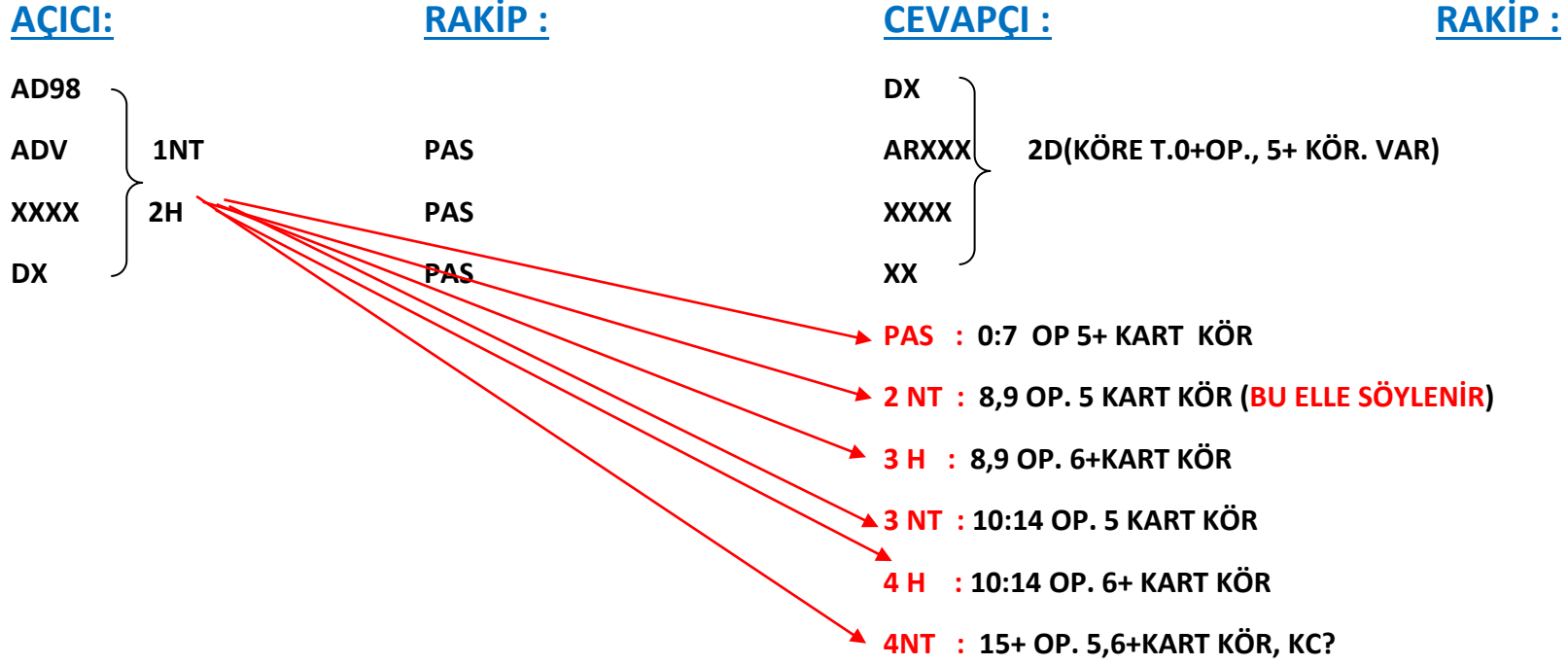
XX

2C(STAYMAN, 8+OP., ENAZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)

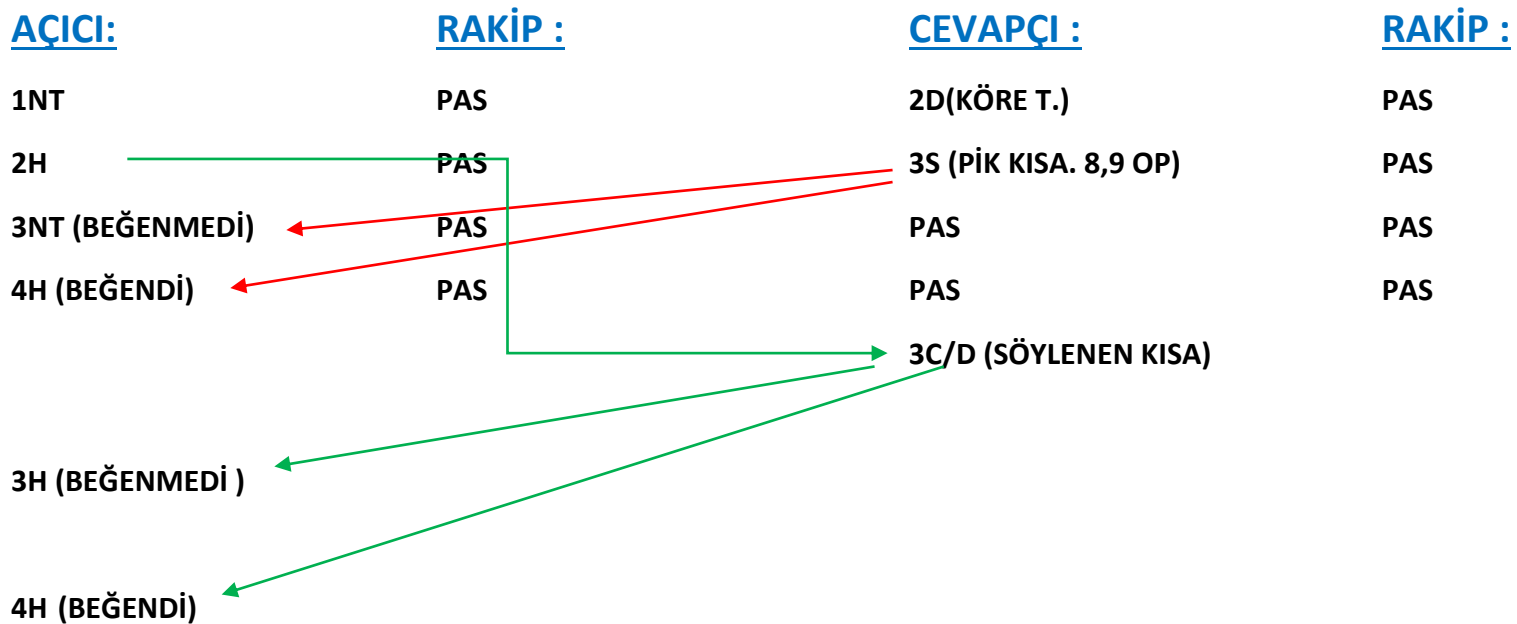
3S(**FİT VAR,ZON TEKLİF**)RAKİP :

AÇIKLAMA : ÖRNEKLERDE TEKLİF PUANLARI ESAS ALINMIŞTIR. DİĞER PUAN ARALIKLARI İLE ZON İLAN EDİLİR VEYA ŞİLEM ARAŞTIRILABİLİR.

JACOBY TRANSFERDEN SONRA CEVAPÇININ REBİDLERİ



TRANSFERLE BİRLİKTE KISALIKTA OLAN BAZI ÖRNEK OLASILIKLAR



<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	2H(PİKE T.)	PAS
2S	PAS	3H (KÖR KISA. 8,9 OP)	PAS
3 S (BEĞENDİ,MİN.)	PAS	PAS	PAS
3NT (BEĞENMEDİ)	PAS	PAS	PAS
4S (BEĞENDİ,MAX.)			
		3C/D (SÖYLENEN KISA)	
3S (BEĞENMEDİ)			
3NT (BEĞENMEDİ)			
4S (BEĞENDİ)			

AÇIKLAMA : BEĞENDİ/ BEĞENMEDİ KAVRAMI; TRANSFER RENGİNİN AÇICIDA 3'LÜ OLUP OLMAMASINA, AÇIŞ PUANININ MİNİMUM/MAXİMUM OLUŞUNA VE ZON DURUMUNUN LEYHTE/ALEYHTE OLMASINA GÖRE DEĞİŞİR. İYİ BRİÇ OYUNCUSU DOĞRU TERCİH YAPANDIR.

ÖNEMLİ BİR ÖRNEK : HER TRANSFER OLUMLU SONUÇ VERECEK DİYE BİR KURAL YOKTUR. BAZEN BİZİM KOZUMUZA RAKİPLER DAHA İYİ OYUN ÇIKARABİLİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
XXX	----	DXXXX	ARXXX
RX	XXXXX	XX	ADXXX
ARXX	VXXXXX	XXX	-----
RDXX	VX	XXX	AXXX
15 OP	2 OP	2 OP	17 OP
1NT	PAS	2H (PİKE T.)	?

BU DAĞILIMDA AÇICI 1NT AÇMAK VE CEVAPÇI 2 PİKE TRANSFER YAPMAK ZORUNDADIR. BU ÇOK BÜYÜK ORANDA YAPILIR.

SON OYUNCU(4.) ELİNDE OLAN PUAN İLE BİR RENK AÇILIP SIRA KENDİNE GELDİĞİNDE ÖNCE DBL. ATIP, SONRA 17+ OP OLDUĞU İÇİN PİK DEKLERE EDECEKTİ. ANCAK; YUKARDA OLDUĞU GİBİ BİR DEKLERE OLUNCA, ORTAĞI DA PAS GEÇTİĞİNDEN ONDAN DESTEK ALAMAYACAĞINI DÜŞÜNEREK PAS GEÇEREK RAKİBİ BATIRMAYI DÜŞÜNECEKTİR.

KIRMIZI İLE YAZILAN KARTLARDAN ANLAŞILACAĞI GİBİ KÖR RUA SAĞLANSA BİLE AÇICININ 3, RAKİPLERİN İSE 5 GARANTİ ELİ VARDIR.

ÜSTELİK ŞİKAN KAROYA ÇAKARAK 1,2 EL DAHA ALABİLİRLER.

ÖZELLİK GÖSTEREN DAĞILIMLAR

ŞİMDİYE KADAR BRİÇTE TÜM HESAPLARIN OP. LARA GÖRE YAPILDIĞINI GÖRDÜK. **BAZI DAĞILIMLAR ÖZELDİR.** BU ÖZELLİKLER MEVCUT OP.LARA EK DEĞER KAZANDIRIR. BU ÖZELLİKLERE **TUTUŞ PUANI** DENİR. RENKLERİN UZUNLUK VE KISALIKLARININ KARŞILIĞI PUANLAR OP. LARA EKLENİR.

KISALIK PUANI : KOZ RENGİNDE "FİT" BULUNDUKTAN SONRA; DAĞILIM ÖZELLİĞİNDEN OP.LARA EKLENECEK PUANLARDIR. ŞİKAN, TEK VE 2 KART OLAN RENKLERE VERİLEN PUANDIR.

ŞİKAN (HIÇ OLMAYAN) RENK İÇİN 5 PUAN

SİNGLTON (TEK OLAN) RENK İÇİN 3 PUAN

DUBLTON(2 KART OLAN) RENK İÇİN 1 PUAN

OLARAK VERİLİR.

UZUNLUK PUANI : KOZ RENGİNDEN FİT SAYISINDAN **FAZLA** HER KART İÇİN **1** PUAN VERİLMESİDİR.

TUTUŞ PUANI : ONÖR PUAN + KISALIK PUANI + UZUNLUK PUANI'NIN TOPLAMI İLE ELDE EDİLEN PUANDIR.

AÇICI :

AX } (1)
RXX } (1)
ADXX }
RXXX }

1NT

2H

4H (KÖR **3'LÜ**. 16 OP+2 TUTUŞ P=**18** TP)

16 OP.+ **1** UZUNLUK P.+ **1** KISALIK P= **18** TP

TOPLAM = **24** OP + **6** KISALIK,UZUNLUK P= **30** TP

CEVAPÇI :

X } (3)
ADXXXX }
XX } (1)
DXXX }

2D(KÖRE T.)

3H (**6'LI** KART.8,9 OP.)

8 OP+ (**3+1**) KISALIK P= **12** TP

BU DAĞILIMDAKİ TRANSFERDEN SONRA CEVAPÇININ 3H İLE 6'LI KÖRÜ 8,9 OP.NI OLDUĞUNU BELİRTMESİ ÜZERİNE AÇICININ TEKLİFİ KABUL ETMESİYLE "**FİT**" BULUNDUĞU **BELLİ OLDUKTAN SONRA** TUTUŞ PUANI HESAPLANABİLİR.

BURADA AÇICI AÇISINDAN **26,27 TP**.HESAPLANABİLİR. CEVAPÇI AÇISINDAN **27+ TP**. HESAPLANABİLİR. ZON İÇİN YETERLİ OLABİLİR.

5-5, 6-4 VEYA 5-4 MAJÖRLER İLE SANZATUYA CEVAPLAR

5-5 MAJÖRLER VAR : PUAN DURUMUNA GÖRE AŞAĞIDAKİ ŞEKİLDE İKİ AŞAMALI JACOBY TRANSFER YAPILIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1. 1NT 2S	PAS PAS	2H (5-5 MAJ.) PAS (0:7 OP. PART SKOR ELİ, PAHALI RENK T. EDİLİR.)	PAS ?
2. 1NT 2H	PAS PAS	2D (5-5 MAJ) 2S (8,9 OP. ÖNCE UCUZ T.,SONRA PAHALI SÖYLENİR)	PAS ?
3. 1NT 2S	PAS PAS	2H (5-5 MAJ.) 4H (10:14 OP. ÖNCE PAHALI TRANS. EDİLİR, SONRA 4 SEVİYESİNDE UCUZ SÖYLENİR)	PAS ?
4. 1NT 2S 4 H/S (SÖYLENEN 3'LÜ)	PAS PAS PAS	2H (5-5) 3 H (15+ OP. ÖNCE PAHALI TRANS. EDİLİR, SONRA 3 SEVİYESİNDE UCUZ SÖYLENİR) 4NT (KC? AÇICININ 3'LÜ DEDIĞİ MAJÖRDEN)	PAS PAS

AÇIKLAMA : AÇICI SANZATU AÇARAK ELİNİ BÜYÜK ÖLÇÜDE İFADE ETMİŞ OLDUĞUNDAN CEVAPÇININ ELİ ÖNEM KAZANMAKTADIR. YUKARDAKİ ÖRNEKLERDE OLDUĞU GİBİ 5-5 MAJÖRÜ OLAN CEVAPÇI ELİNİN **PUAN BÖLGELERİNE** GÖRE TRANSFER YAPAR.

6-4 VEYA 5-4 MAJÖRLER VAR : BÖYLE BİR ELİ OLAN CEVAPÇININ **ÜÇ HAREKET TARZI** VARDIR. İLKİNDE 0.7 OP. İLE UZUN MAJÖRÜ TRANSFER YAPAR, REBİDİNDE PAS GEÇER. DİĞER İKİSİNDE HAREKET TARZI; **"SMOLEN KONVANSİYONU"** DENİLEN İKİ BÖLÜM HALİNDEKİ KONVANSİYON KULLANILIR.

SMOLEN : STAYMAN TRANSFER KARIŞIMI BİR KONVANSİYONDUR. **DAVET SMOLENİ** VE **FORCİNG SMOLEN** OLMAK ÜZERE İKİ ÇEŞİDİ VARDIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP:</u>
1NT 2 H/S	PAS PAS	2D/H (6-4,5-4 MAJ. UZUN OLAN TRANSFER EDİLİR) PAS(0:7 OP.)	PAS ?

KESİN ZON UMUDU YOKTUR. SADECE UZUN RENK TRANSFER EDİLİR. SMOLEN DEĞİLDİR.

DAVET SMOLENİ : 8,9 OP OLAN CEVAPÇININ ÖNCE STAYMAN YAPARAK 2D (4'LÜ MAJÖR YOK) CEVABI ALMASI HALİNDE; AŞAĞIDAKİ ŞEKİLDE ORTAĞINA ELİNİ ANLATARAK TEKLİF YAPMASIDIR. AÇICI MİNİMUM ELİ İLE **PART SKOR** OLARAK UYGUN RENKTE KALIR. MAKSİMUM İLE **ZON** SÖYLER.

4'LÜ MAJÖR CEVABI ALINIRSA SMOLENE GEREK KALMAZ. DOĞRUDAN MAJÖR FİTİ BULUNMUŞTUR. BİR FİT BULUNUNCA İKİNCİ FİT ARANMAZ PRENSİBİNİ HATIRLAYINIZ.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP:</u>
1NT	PAS	2C(STAYMAN)	PAS
2D (4'LÜ MAJ.YOK)	PAS	2 H/S (8,9 OP.,SÖYLENEN 4'LÜ DİĞERİ 5'Lİ)	PAS
2NT (FİT YOK. MİN)			
PAS /3H (KÖR FİT VAR. MİN)			
3S (PİK FİT VAR. MİN)			
3NT (FİT YOK, MAX.)			
4 H/S (SÖYNEYENDEN FİT VAR. MAX.)			

FORCİNG SMOLEN : 10:12 OP OLAN CEVAPÇININ ÖCE STAYMAN YAPARAK 2D (4'LÜ MAJÖR YOK) CEVABI ALMASI HALİNDE; AŞAĞIDAKİ ŞEKİLDE ORTAĞINA ELİNİ ANLATARAK **ZON TEKLİFİ** YAPMASIDIR. AÇICI FİT YOK İSE **3NT** VARSA **MAJÖR ZONU** İLAN EDER.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP:</u>
1NT	PAS	2C(STAYMAN)	PAS
2D (4'LÜ MAJ. YOK)	PAS	3 H/S (10:12 OP. SÖYLENEN 4'LÜ DİĞERİ 5'Lİ.)	PAS
3NT (FİT YOK)			
4H/S SÖYLENENDEN FİT VAR)			

TEXAS TRANSFER : JACOBY TRANSFERİN 6+KART MAJÖR İLE YAPILANIDIR. İKİ ÖNEMLİ FARKI 10+TP. VE HER TÜRLÜ 15+ OP. OLAN EL İLE 4 SEVİYESİNDE YAPILMASIDIR.

15+ OP. OLAN CEVAPÇI TRANSFERDEN SONRA 4NT İLE KC. ARAŞTIRIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP:</u>
1NT	PAS	4H AVXXXX	PAS
4 S	PAS	PAS XXX	PAS
		XXXX	

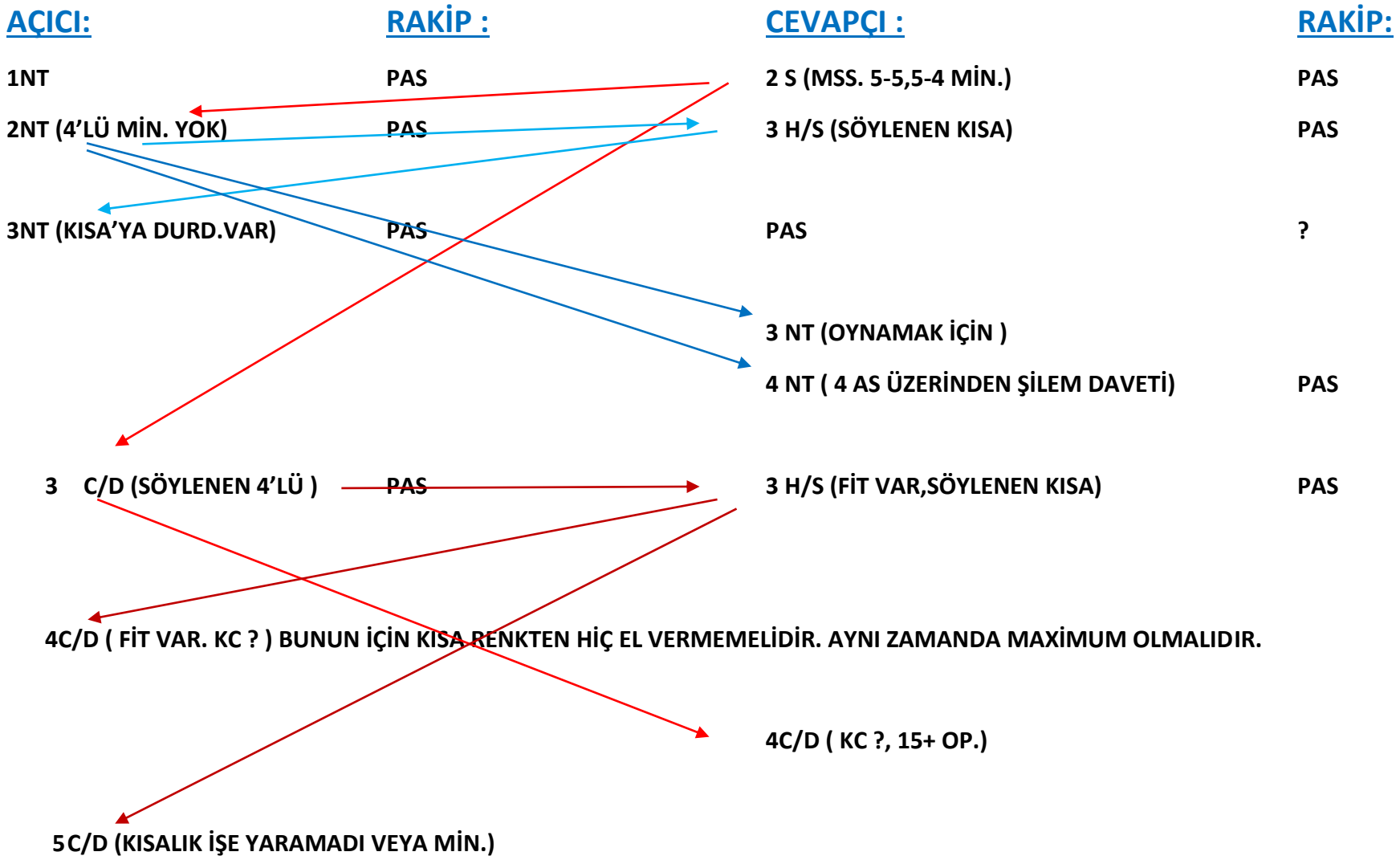
		4NT(15+ OP. KC?)	

NOT : AYNI ŞEKİLDE KÖRE DE TRANSFER YAPILIR. PUAN VE MAJÖR FİTİ YETERLİ OLDUĞU İÇİN SANZATU SÖZ KONUSU DEĞİLDİR.

MİNÖR TRANSFERİ

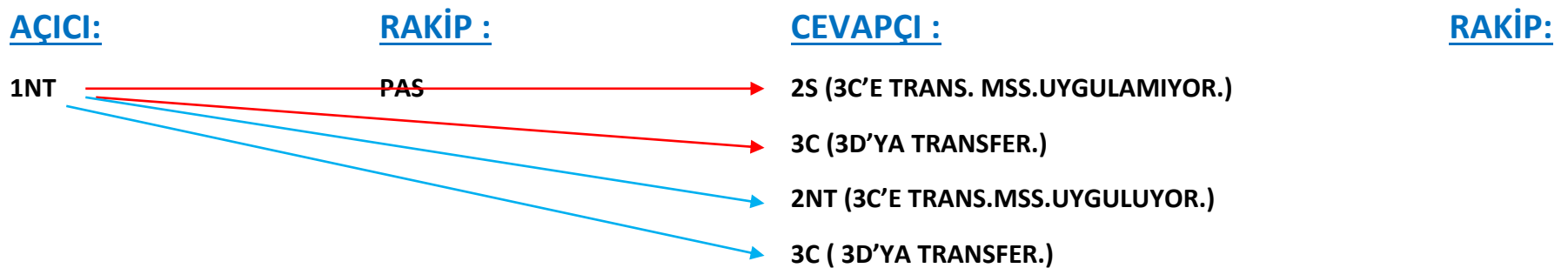
5-5 VEYA 5-4 MİNÖR VAR : BÖYLE BİR ELLE MİNÖR TRANSFERİ YAPILMAZ. BU EL İLE MİNÖR SUİT STAYMAN DENİLEN BİR KONVANSİYON KULLANILIR. **11+ OP.** İLE YAPILIR. KULLANILMASI BİRAZ KARIŞIKTIR. BRİCİNİZİ GELİŞTİRMEYEN VE ORTAĞINIZLA ÇOK İYİ ANLAŞMIYORSANIZ KULLANMAYINIZ.

1. MİNÖR SUİT STAYMAN :



AÇIKLAMA : 2 S'İ MİNÖR SUİT STAYMANDA KULLANANLAR 3C'E TRANSFERDE KULLANAMAZLAR. YA DA TERSİ OLAN 3C'E TRANSFERDE KULLANANLAR MSS.'DA KULLANAMAZLAR. İYİ ANLAŞMAK GEREK.

2. MİNÖR TRANSFERİ : 6+ KARTLI MİNÖR İLE YAPILIR. **MSS.** KULLANANLAR SİNEK TRANSFERİNİ **2NT** İLE YAPARLAR. BU DURUMDA DENGELİ EL **8,9 OP** İLE SANZATUDAN **ZON DAVETİ** YAPAMAZLAR. BU NEDENLE MİNÖR TRANSFERİNDE **2S'İ 3C'E** TRANSFERDE KULLANMAK DAHA SADE VE FAYDALIDIR. KAROYA TRANSFER HER İKİSİNDE DE **3C** İLE **3D'YA** YAPILDIĞINDAN FARK ETMEMEKTEDİR.



MSS.'NA GÖRE ÖRNEK :

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	2NT(0+OP,6+ KART SİNEK)	PAS
3C	PAS	PAS(0:7 OP)	?
		3 H/S(SÖYLENEN KISA)	?
3NT(OYNAMAK İÇİN)		3NT (OYNAMAK İÇİN)	?
		4C (KC? SİNEKTEN)	?

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	3C(0+OP,6+ KART KARO)	PAS
3D	PAS	PAS(0:7 OP)	?
		3 H/S(SÖYLENEN KISA)	?
3NT(OYNAMAK İÇİN)		3NT (OYNAMAK İÇİN)	?
		4D (KC? KARODAN)	?

ÖNEMLİ AÇIKLAMA : CEVAPÇININ MİNÖR TRANSFERİ YAPTIKTAN SONRA KISALIK BİLDİRMESİ ÜZERİNE, AÇICIN 3NT (İŞE YARAMADI/BEĞENMEDİ) SÖYLEMESİ ÜZERİNE CEVAPÇININ ÇOK KUVVETLİ ELİ VARSA 4 SEVİYESİNDE KONTROL KONUŞMASI YAPAR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	3C(0+OP,6+ KART KARO)	PAS
3D	PAS	3 S(PİK KISA)	?
3NT(İŞE YARAMADI DİĞER RENKLERDEN D. VAR)		4C (SİNEK DUR. VAR KÖR YOK)	?
4H (H DURDURUCU YOK)	PAS	5D (OYNAMAK İÇİN)	?
4S (H DURDURUCU VAR)	PAS	4NT (KC?)	

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	2NT(0+OP,6+ KART SİNEK)	PAS
3C	PAS	3 H(KÖR KISA)	?
3NT(İŞE YARAMADI DİĞER RENKLERDEN DUR. VAR)	PAS		
		4D (KARO DUR. VAR PİK YOK)	?
4S(S DURDURUCU YOK)	PAS	5C (OYNAMAK İÇİN)	?
4NT (KC?, S DURDURUCU VAR)	PAS		

3. KANTİTATİF MİNÖR STAYMANI :

4-4 MİNÖR VE 15+ OP. İLE YAPILAN BİR KONVANSİYONDUR. 4S İLE YAPILIR. 5'Lİ MİNÖRÜ OLMAYAN AÇICI MİNİMUM EL İLE 4NT, MAXİMUM EL İLE 6NT SÖYLER. 5'Lİ MİNÖRÜ VARSA O RENKTEN ŞİLEM İLAN EDER.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
1NT	PAS	4S (4-4 MİNÖR, 15+OP.)	PAS
4NT(5'Lİ MİN. YOK, MİN.)			
6C / D (SÖYLENEN 5'Lİ)			
6NT (5'Lİ MİN. YOK, MAX.)			

ÖRNEK ALIŞTIRMALAR

1. <u>AÇICI :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>
A83	D75
7543	D
AR9	108752
RV10	A532
1NT	2S (5-4 MSS.) UYGULANAMAZ. TOPLAMDA ZON PUANI YOK
15OP	8 OP
2. <u>AÇICI :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>
D97	A6
DV65	AR
RD6	V10753
RDV	10754
1NT(16OP)	2S (MSS. UYGULANIR.11+ OP.İLE YAPILDIĞINDAN 12 OP. VAR)
2NT(4'LÜ MİN.YOK)	3NT
PAS	

3. **AÇICI :** **CEVAPÇI :**

R754	} 1NT(15 OP) 2NT(4'LÜ MİN.YOK) 5D(1 AS VAR)	A10	} 2S (MSS. 17 OP) 4NT(GERBER AS? 4 AS ÜZERİNDEN.) 5NT(SORAMAZ.HEM R YOK.HEM PUAN YETERSİZ)
D86		A10	
R109		AD854	
AR2		DV96	

6NT(DAHA FAZLA PUAN)

4. **AÇICI :** **CEVAPÇI :**

D97	} 1NT(15 OP) 3C(4'LÜ) 5C(MİN)	AR8	} 2S (4'LÜ MİN. ?) 3H(KISA) PAS(10:13 OP) 6C(14+PUAN)
D94		3	
RD8		A1074	
AD98		R10752	

6C (MAX.) PAS

5. **AÇICI :** **CEVAPÇI :**

RD8	} 1NT 3C(4'LÜ) 3NT(DURD.VAR)	AV10	} 2S(4'LÜ MİN. ?) 3H(KISA) PAS(10:16 OP) 4NT(SİNEKTEN KC?,17+PUAN)
AV107		3	
AV		R986	
10654		RD982	

6. **AÇICI :** **CEVAPÇI :**

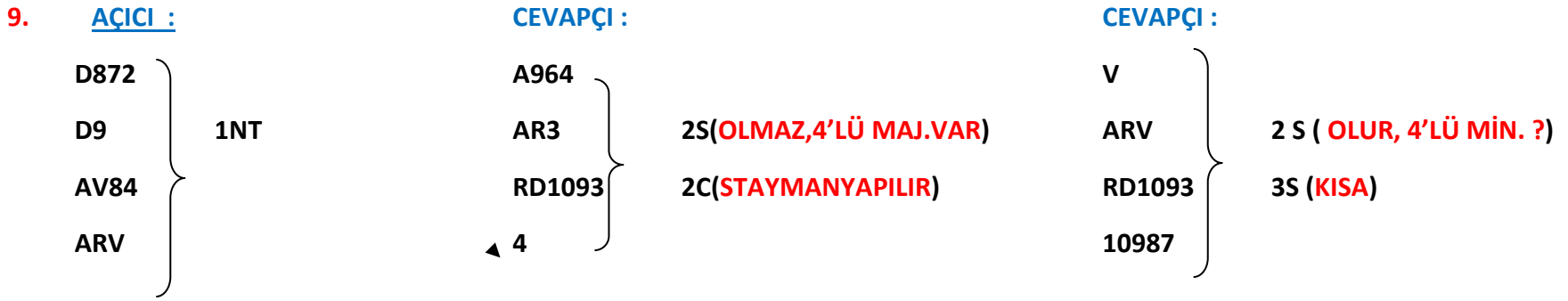
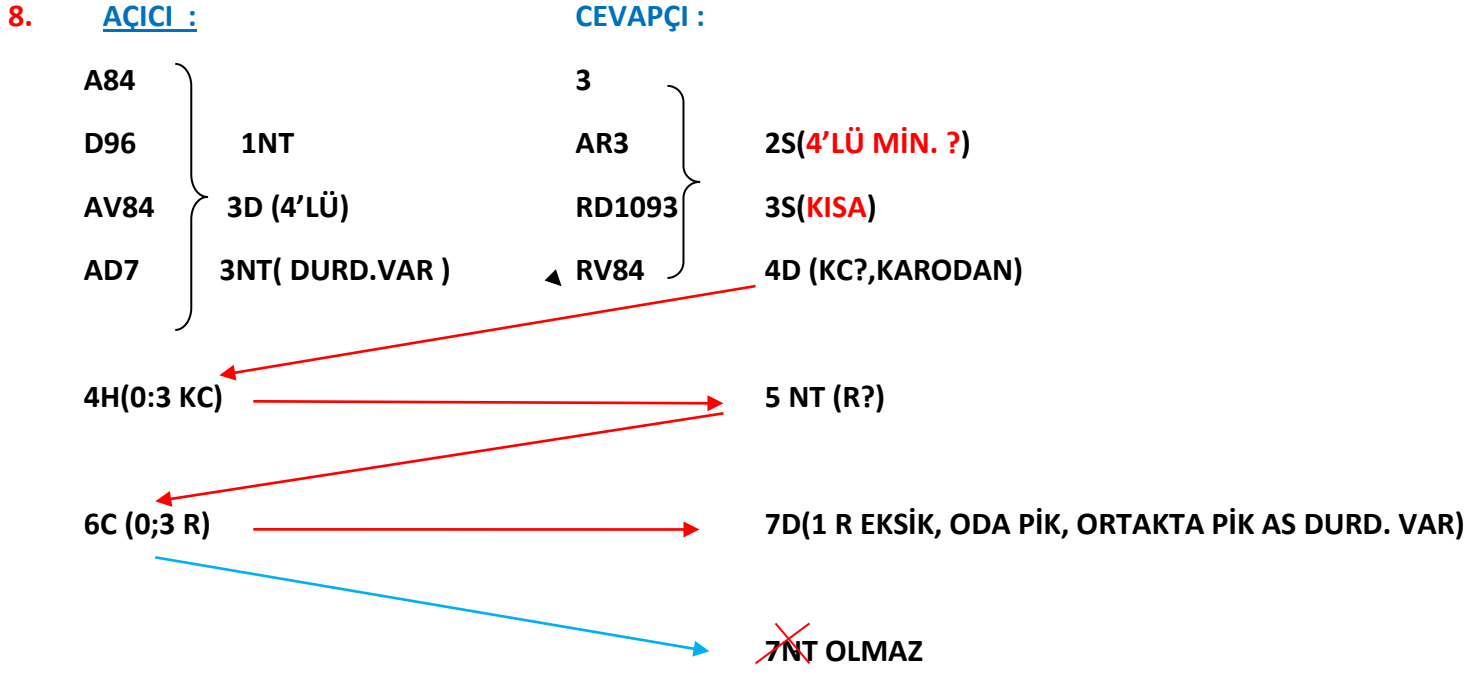
AD6	} 1NT 3C (4'LÜ) 3NT(DURD.VAR)	3	} 2S(4'LÜ MİN. ?) 3S(KISA) 4C(KC? 16 +OP)
D872		AR3	
D9		RD72	
AV84		D9632	

4S (2 KC VAR) 5C(OYNAMAK İÇİN, 2 KC EKSİK)

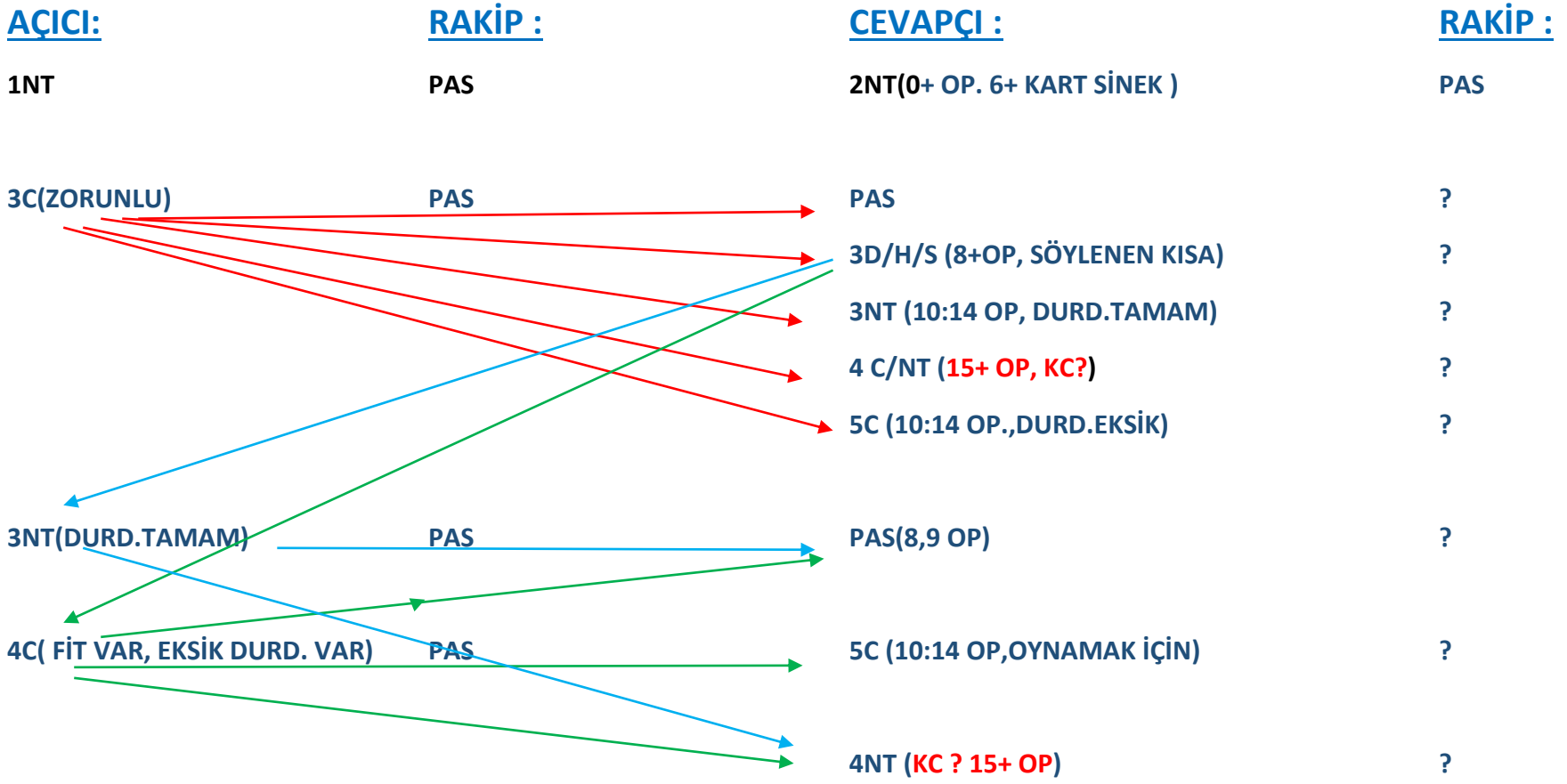
7. **AÇICI :** **CEVAPÇI :**

D872	} 1NT 3D (4'LÜ) 4D(MAX.KC ?)	3	} 2S(4'LÜ MİN. ?) 3S(KISA) 4H(0:3 KC) 4S(1:4 KC) 4NT(2KC, D YOK) 5C (2KC+ D VAR)
D9		AR3	
AV84		RD1093	
ARV		D864	

6D (1 KC EKSİK)



MİNÖR TRANSFERİ : 0+ OP. 6+ KART SİNEK :



MİNÖR TRANSFERİ : 0+ OP. 6+ KART KARO :

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP:</u>
1NT	PAS	3C (0+ OP. 6+ KART KARO)	PAS
3D(ZORUNLU)	PAS	PAS	?
		3H/S/4C (8+OP, SÖYLENEN KISA)	?
		3NT (10:14 OP, DURD.TAMAM)	?
		4 D/NT (15+ OP, KC?)	?
		5D (10:14 OP.,DURD.EKSİK)	?
3NT(DURD.TAMAM)	PAS	PAS(8,9 OP)	?
4D(FİT VAR, EKSİK DURD. VAR)	PAS	5D (10:14 OP,OYNAMAK İÇİN)	?
		4NT (KC ? 15+ OP)	?

AÇIKLAMA : MİNÖR RENKLERDE 4 SEVİYESİNDEN ÖNCE KOZ KESİNLEŞİRSE **KOZ RENGİNDEN** 4C/D İLE KC. ARAŞTIRMASI YAPILIR.

BÖYLECE KC EKSİKLİĞİ DURUMUNDA 5 SEVİYESİ MİNÖR ZONU İLAN EDİLİR.

KOZ GEÇ BELİRLENDİ İSE 4 NT İLE KC ARAŞTIRILIR.

ZORUNLU ŞİLEM SÖYLEMEKTEN KURTULMAK İÇİN CEVAP VERİRKEN 5C İLE 5D'NİN YERİ DEĞİŞTİRİLEREK CEVAP VERİLİR.

BUNA" **TERS CEVAP**" DENİR.

ZAYIF AÇIŞLAR VE CEVAPLARI

2 SEVİYESİZAYIF AÇIŞLAR			
KART SAYISI	OYUNCUNUN POZİSYONU	PUAN	AÇIKLAMA
6 KART	1.VE 2. POZİSYON	6:10 OP	3 BÜYÜK ONÖRDEN 2'Sİ AÇIŞ RENGİNDE OLACAK. YAN RENKLERDE AS OLMAYACAK, 1 RUA OLABİLİR.
	3.POZİSYON	9,10 OP	SİNEK DIŞINDAKİ ÜÇ RENKLEDE AÇILIR. ANCAK 2D'YU MULTY KONVANSİYONUNDA KULLANANLAR SADECE MAJÖRLERİ AÇABİLİR.
	4.POZİSYON		AÇILMAZ
3 SEVİYESİZAYIF AÇIŞLAR			
7 KART	1.VE 2. POZİSYON	6:10 OP	3 BÜYÜK ONÖRDEN 2'Sİ AÇIŞ RENGİNDE OLACAK. YAN RENKLERDE AS OLMAYACAK, 1 RUA OLABİLİR.
	3.POZİSYON	8:10 OP	DÖRT RENK İLE DE AÇILIR.
	4.POZİSYON		1 SEVİYESİ AÇILIR (20 KURALINA GÖRE) VEYA AÇILMAZ.
4 SEVİYESİZAYIF AÇIŞLAR			
8 KART	1.VE 2. POZİSYON	6:10 OP	3 BÜYÜK ONÖRDEN 2'Sİ AÇIŞ RENGİNDE OLACAK. YAN RENKLERDE AS OLMAYACAK, 1 RUA OLABİLİR.
	3.POZİSYON	9,10 OP	DÖRT RENK İLE DE AÇILIR. NAMYATS KULLANANLAR SADECE MAJÖRLERİ AÇAR.
	4.POZİSYON		1 SEVİYESİ AÇILIR (20 KURALINA GÖRE) VEYA AÇILMAZ.
5 SEVİYESİZAYIF AÇIŞLAR			
9 KART	1.VE 2. POZİSYON	6:10 OP	3 BÜYÜK ONÖRDEN 2'Sİ AÇIŞ RENGİNDE OLACAK. YAN RENKLERDE AS OLMAYACAK, 1 RUA OLABİLİR.
	3.POZİSYON	9,10 OP	SADECE MİNÖRLER AÇILIR.
	4.POZİSYON		1 SEVİYESİ AÇILIR (20 KURALINA GÖRE) VEYA AÇILMAZ.

ÇOK ÖNEMLİ AÇIKLAMA :

TÜM ZAYIF AÇIŞLARDA YAN RENKTE 4 KARTLI MAJÖR OLAMAZ.

SANZATU ZAYIF AÇIŞI SÖZ KONUSU DEĞİLDİR.

2 SEVİYESİ SİNEK, 5 SEVİYESİ MAJÖR AÇIŞI SÖZ KONUSU DEĞİL,

ZAYIF AÇAN OYUNCU ORTAĞI ZORLAYICI BİR KONUŞMA YAPMADIKÇA BİR DAHA KONUŞMAZ.

ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA CEVAP PRENSİPLERİ

- ORTAĞIMIZIN KURALA GÖRE AÇTIĞINA **GÜVENECEĞİZ**.
- **ZONDA** OLUP OLMADIĞIMIZA DİKKAT EDECEĞİZ.
- RAKİBİN **MÜDAHALE** EDİP ETMEDİĞİNE DİKKAT EDECEĞİZ.

2D/H/S PAS ? (13+ TP. VEYA 15+ OP. VAR) **DBL (X)**

- BU ŞEKİLDE DBL ATILMASI ZAYIF AÇANA KONUŞMA HAKKI VERMEZ. O ELİNİ TARİF ETMİŞTİR. KURTARACAK GÜCÜ VARSA ORTAĞI KONUŞUR.
- ORTAĞI ZORLAMADIKÇA **ASLA** KONUŞMAZ.

2D PAS 2H (**YENİ RENK**, 16+ OP. 5+ KART. **1 TUR FORCİNGTİR**) PAS

- 3D RENK TEKRARI(BAŞKA DEĞER YOK)
- YENİ RENK (DUDURUCU VAR)
- 3 H CEVAPÇIYA DESTEK (**3'LÜ** TUTUŞ)

2H 1 TUR FORCİNG OLDUĞU İÇİN BU SEÇENEKLERİ TERCİH EDER.

2 D / H / S PAS

3 D / H / S 3,4,5KART TUTUŞ

ZONDA 8+ OP.

ZONSUZ 6+ OP.

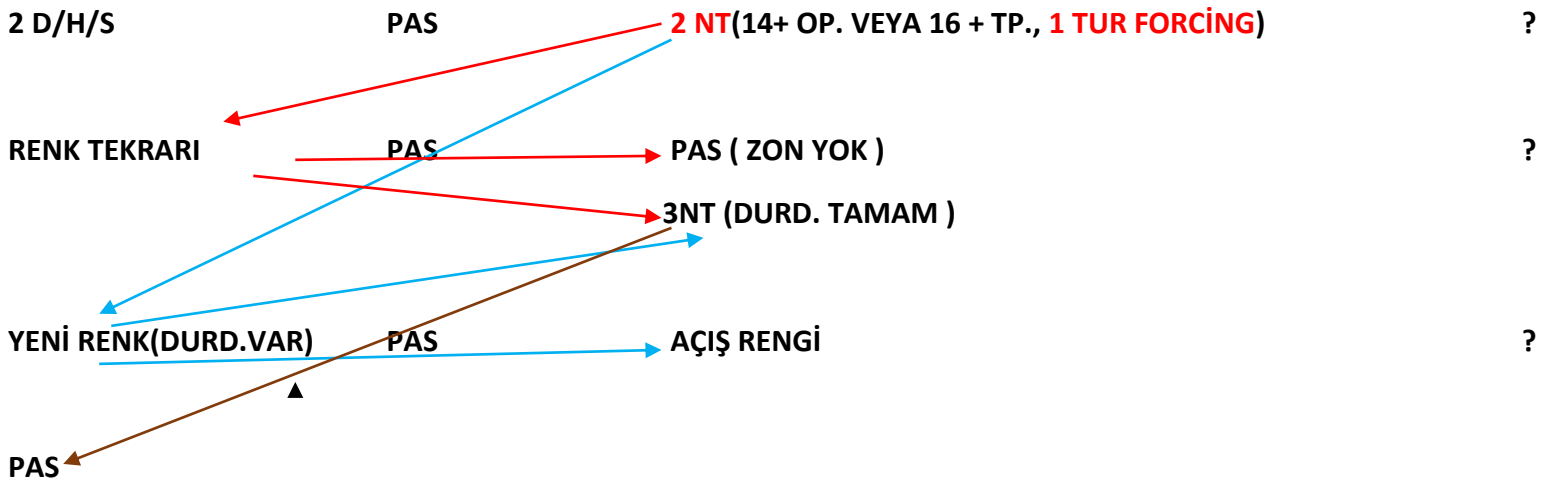
RAKİBİ BOZUCU, **AÇICI PAS** GEÇER.

2 D / H / S PAS

4 / H / S / 5D (TUTUŞU OLAN 16+ OP)

?

NOT : AYNI CEVAP 5 KART TUTUŞ VARSA DAHA AZ PUANLA DA YAPILIR. (**ZOR İŞ**)



2 D / H / S PAS **3NT** (**OYNAMAK İÇİN**. DURDURUCULAR TAMAM, AÇIŞ RENGİ **2,3** KART.) ?

3/4/5 SEVİYESİ ZAYIF AÇIŞLARA CEVAPLAR

ÜÇ SEVİYESİ AÇIŞLAR :

- DÖRT RENKTEN DE AÇILIR. AÇIŞ RENGİNİN 7 KART OLDUĞU AÇILIŞLARDIR.
- **3 NT** OYNAMA İHTİMALİ KUVVETLİDİR.
- CEVAPÇI DİĞER RENKLERDEN DURDURUCULAR VARSA AÇIŞ RENGİNDEN **1'İ** ONÖR **2** VEYA ONÖRÜ OLMAYAN **3** KART İLE 3NT SÖYLER.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
3 C/D/H/S	PAS	PAS(TUTUŞU OLMAYAN 0:14 OP)	?

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
3 C/D/H/S	PAS	3 NT (DURD.TAMAM, AÇIŞ RENGİ ONÖRX VEYA XXX TUTUŞ)	?

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
3 C/D/H/S	PAS	4 NT (16 + OP. VE FİT VAR. KC?)	?
		5C / D (BARAJ)	

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
3 C/D/H/S	PAS	YENİ RENK (15+ OP., KAPALI 5'Lİ, İYİCE 6'LI)	?
ZON (CEVAPÇININ RENGİNDEN)			
3NT (KENDİ RENGİ İYİ)			
RENGİN TEKRARI(KENDİ RENGİ İYİ DEĞİL)			

DÖRT SEVİYESİ AÇIŞLAR :

- * 4 SEVİYESİ MİNÖR AÇIŞLARI ÖZEL DURUMLAR DIŞINDA PEK İYİ SONUÇ VERMEZ.
- * BU YÜZDEN 4C VE 4D **NAMYATS** DENİLEN KAPALI 7 KARTLI VEYA BİR EKSİK KAPALI 8 KART VE 16+ OP. OLAN EL İLE MAJÖRLERİ İHTİVA EDEN KONVANSİYONLARDA KULLANILIR.
- * 4C KÖR, 4D PİK İÇİN KULLANILIR.
- 4C = ARDV10XX VEYA ARD10 XXXX 16+ OP. (KÖRLER) 4D = ARDV10XX VEYA ARD10 XXXX 16+ OP. (PİKLER)**
- * USTALIK İSTER. BU YÜZDEN ÜZERİNDE DURULMAYACAKTIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
4 C/ D	PAS	PAS(FİT YOK. 0:14 OP)	?
		4NT (FİT VAR. KISA VAR. 15+ OP VEYA HER TÜRLÜ 21+ OP)	
		5C/ D (FİT. VAR. 15+ OP)	

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
4 H/S	PAS	PAS (HER TÜLÜ 0:14 OP.OLAN EL)	?
		4 NT(FİT VAR. KISA VAR. 15+ OP VEYA HER TÜRLÜ 21+ OP)	

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
4C/D/H/S	PAS	YENİ RENK (KONTROL SORUSU. YOKSA 5 VARSA 6 SÖYLE ?	?

AÇIKLAMA : 4NT VEYA YENİ RENK İLE ŞİLEM ARAŞTIRMASINDA KONTRATI 5 YAPACAK GARANTİLİ EL OLMALI. ZON VARKEN MACERA ARAYIP RAKİPLERE İKRAMDA BULUNULMAZ.

BEŞ SEVİYESİ ZAYIF AÇIŞLAR :

SADECE MİNÖR RENKLERDEN **9** KARTLA AÇILIR.

DÖRT ONÖR KARTI (**ARDV**) İÇİNDE BULUNDURMASI ÇOK İYİDİR.

BİR EKSİK OLMASI İYİDİR.

İKİ EKSİK VARSA AÇILMAMALIDIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
5C/ D	PAS	PAS(0:21 OP. HER TÜRLÜ EL)	?
		6C / D(22:26 OP.FİT DESTEĞİ VAR.)	
		7C / D (27+ OP. FİT DESTEĞİ VAR)	

ÖRNEK AÇIŞ VE CEVAPLAR

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD10865	PAS	V7	PAS
V10		RD8	
R9		AV863	
1064		RD2	
	2S	3NT	

KIRMIZI İLE GÖSTERİLEN ONÖR KARTLARI İLE 7 LÖVE ALMAYI PLANLAYAN CEVAPÇI; AÇICININ RENGİNDEN 2,3 LÖVE ALMAYI UMARAK **3NT** SÖYLER. **VX** PİKLERİ OLMASA SÖYLEYEMEZDİ. RAKİBİN ONÖR PİKİNE **V**'Yİ VEREREK EL TUTTUĞUNDA **PİK 7** İLE YERE GEÇEREK YERDEN **2** PİK VE **1** KARO ALARAK KONTRATI YAPAR.

AÇICI:

ADXXXX

VXX

XX

XX

2S

3 S (3'LÜ KÖR YOK)

4 H (3'LÜ KÖR VAR.)

RAKİP:

CEVAPÇI:

X

ARXXX

AXXX

RDX

3 H (15+OP,5'Lİ RENK,FİT YOK)

3NT (PİK HARIÇ DURDURUCULAR TAMAM)

PAS

4NT (KC ? ,21 + OP.)

RAKİP:

PAS

AÇIKLAMA : AYNI PUAN ARALIĞINDA FARKLI SEVİYEDE OYUN AÇILABİLİR. AŞAĞIDAKİ İKİ ÖRNEK İYİ BİR FİKİR VERECEKTİR.

PUAN ARALIĞI = 6:10

ARXXXX(6)

VXX(3)

XXX(3)

X

HEP 2 S AÇAR.

ARXXXX(6)

RXXX(4)

XX

X

1 VE 2 .POZİSYONDA 2 S AÇAR

3 VE 4. POZİSYONDA 1 S AÇAR(20 KURALI)

8 OP + 9 (İKİ RENK KART TOPLAMI) = 17

10 OP + 10 (İKİ RENK KART TOPLAMI)= 20 KURAL SAYISI

8 KURALI : KOZ RENGİNDEN KART SAYISI + ONÖR KART SAYISI = 8 EDİYORSA ZAYIF 2 AÇILIR. BU RAKAM 9 EDİYORSA 3, 10 EDİYORSA 4 VE 11 EDİYORSA 5 SEVİYESİ ZAYIF AÇILABİLİR.

NOT : ONÖR KART SAYISI ARTIKÇA ONÖR PUANDA ARTACAKTIR. ONÖR PUAN 11'E ULAŞIRSA ZAYIF AÇIŞ SÖZ KONUSU OLAMAZ.

20 KURALI : İKİ UZUN RENK KART SAYISI TOPLAMI + ONÖR PUAN TOPLAMI = 20 YAPMASI HALİNDE UZUN RENGİN 1 SEVİYESİNDE AÇILABİLECEĞİ ÖZEL DURUMDUR.

KEYKART ARAŞTIRMASI, KONTROL KONUŞMALARI VE BAZI ÖZEL DEKLELER

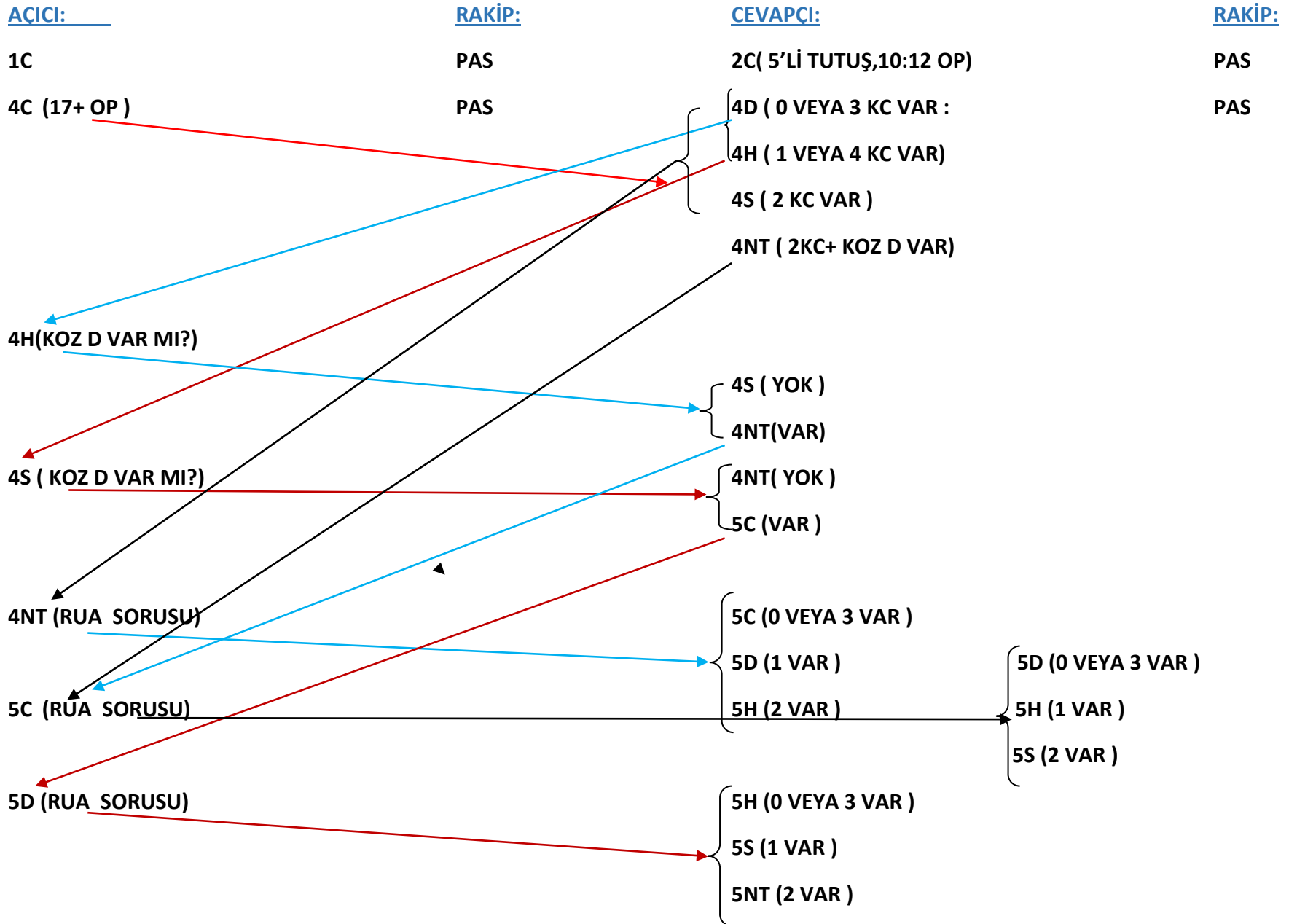
7. DERSTE KEYKART ARAŞTIRMASINI KISACA GÖRMÜŞTÜK. BURADA DAHA GENİŞ ANLATILACAKTIR.

BAZEN ZON İÇİN BAZENDE ŞİLEM İÇİN KONTROL KONUŞMALARI YAPILIR.

KONTROL; **3NT**. ZON SEVİYESİNİN ALTINDA ÜÇ RENK KONUŞULMUŞ VE BİLİNMEYEN RENKTEN KONTROL OLUP OLMADIĞI VEYA 3NT.ZON SEVİYESİNİN ÜZERİNDE KONTROL EDİLEBİLEN RENGİN SÖYLENMESİ İLE YAPILIR.

İLKİNDE **3NT** ZONUNU BULMAK, İKİNCİ DE **ŞİLEM** AMAÇLANIR.

MİNÖR RENK KC ARAŞTIRMASI :



AÇIKLAMA :

MİNÖR RENKLEDE ERKEN KOZ BELİRLENMİŞ İSE KC. ARAŞTIRMASI 4 SEVİYESİNDE KENDİ RENGİYLE YAPILIR. YUKARIDA SİNEK RENGİ KOZ OLARAK ALINMIŞ VE TEFERRUATLI BİR ŞEMA İLE ANLATILMIŞTIR. AYNISI **KOZ KARO** İSE AYNI ŞEKİLDE YAPILIR. KISACA TÜM KONUŞMALAR BİR ÜSTÜ İLE YAPILIR.

EGER KOZ **GEÇ** BELİRLENMİŞ İSE MİNÖR RENKLERDE DE MAJÖR RENKLER GİBİ **4 NT**. İLE KEYKART ARAŞTIRILIR. YALNIZ ZORUNLU ŞİLEM SÖYLEME RİSKİNE KARŞI **5C** İLE **5D** CEVAPLARININ YERİ DEĞİŞİR. BUNA **TERS** UYGULAMA DENİR. **ALERT** EDİLMESİ GEREKİR. AŞAĞIDA MAJÖR İÇİN BİR ÖRNEK VERİLMİŞTİR. BU ÖRNEK DİĞER MAJÖR VE MİNÖRLER İÇİN DE UYGULANABİLİR.

ALERT : BİLGİ VERMEK DEMEKTİR. NATUREL OLMAYAN KONUŞMA YAPANIN ORTAĞI TARAFINDAN RAKİP OYUNCULARA VERİLİR.

NOT : RUA ARAŞTIRMASI KOZ RUASI HARIÇ KALAN 3 RUA İÇİNDİR.

ÇOK ÖNEMLİ NOT :

1. ELİNDE KEYKARTI OLMAYAN KEYKART SORAMAZ.
2. 2 KEYKART EKSİK İSE KOZ D SORULMAZ VE ŞİLEM İLAN EDİLMEZ.
3. EKSİK KC VARSAN RUA SORULMAZ. RUA SORMANIN AMACI G. ŞİLEMDİR.
4. RUASI OLMAYAN DA RUA SORAMAZ.
5. 1 KC EKSİK İLE KOZ G.ŞİLEM OLMAZ ŞİLEM OLABİLİR.
6. 1 RUA EKSİK İSE SANZATU G.ŞİLEM OLMAZ. ŞİLEM OLABİLİR.

MAJÖR RENK KC ARAŞTIRMASI :

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1H	PAS	J2NT(4'LÜ TUTUŞ,13:15 OP)	PAS
4NT(17+ OP)	PAS	5C (0 VEYA 3 KC VAR :	PAS
		5D (1 VEYA 4 KC VAR)	
		5H (2 KC VAR)	
		5S (2KC+ KOZ D VAR)	
5D(KOZ D VAR MI?)		5H (YOK)	
		5S(VAR)	
5S (KOZ D VAR MI?)		5NT(YOK)	
		6C (VAR)	
5NT (RUA SORUSU)		6C (0 VEYA 3 VAR)	
		6D (1 VAR)	
		6H (2 VAR)	
6D (RUA SORUSU)		6H (0 VEYA 3 R)	
		6S (1 R VAR)	
		6NT (2 R VAR)	

AÇIKLAMA :

- 5D CEVABINDAN SONRA "KOZ D" SORUSU KOZ RENGİNE DENK GELDİĞİNDEN ATLANARAK 5 S İLE "KOZ D" SORULUR.
- 6H CEVABI RUA OLMADIĞI ANLAMINDADIR. AÇICI PAS GEÇER.
- 6S CEVABINA ELİNDE 2 RUASI OLAN OYUNCU KONTRATI 7 NT OLARAK İLAN EDER. EĞER 1 TANE İSE PAS GEÇER VEYA 7 H OYNAR.
- 6NT CEVABI HERŞEYİN TAMAM OLDUĞU ANLAMINDADIR. ACEMİLER PAS GEÇER VEYA 7 H OYNAR. İYİ BRİÇ OYUNCUSU 7 NT OYNAR.

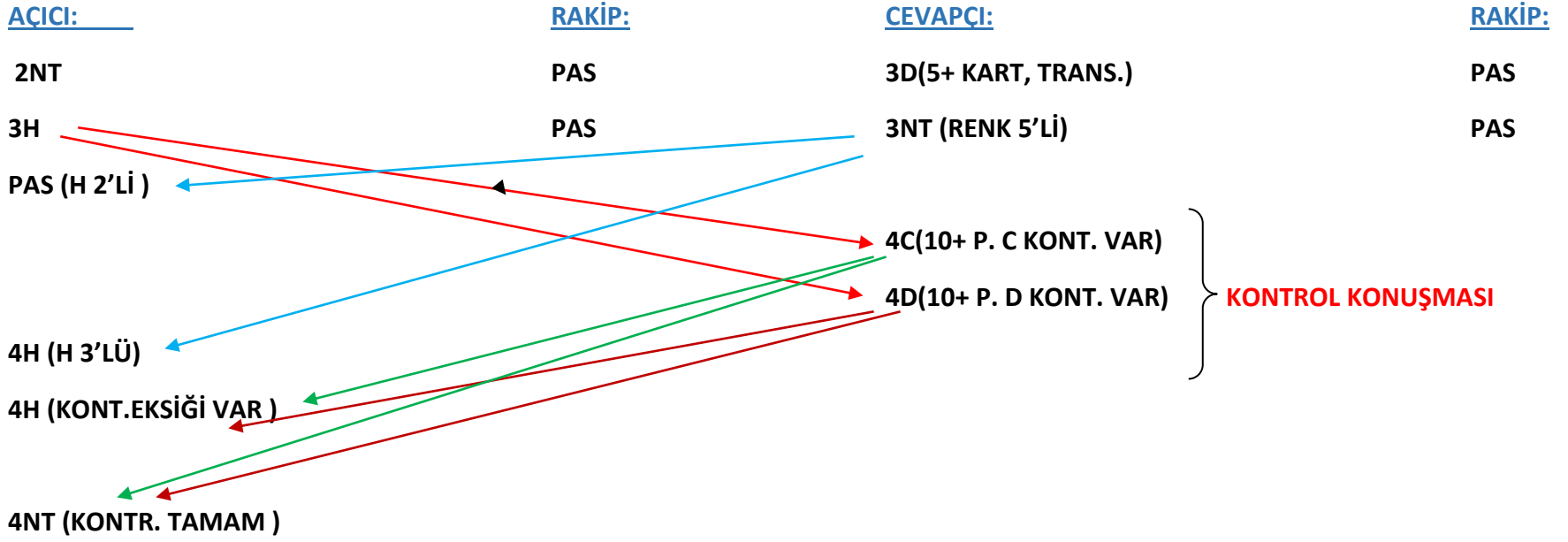
3 SANZATU İÇİN KONTROL :

3 RENK KONUŞULMUŞ VE KONUŞULMAYAN RENK 3 SEVİYESİNDE SÖYLENDİĞİNDE 3 NT'DAN ÖNCE UYGUN RENGE DÖNÜŞ İMKANI VARSA; BELİRLİ OLMAYAN RENK 3 SEVİYESİNDE SÖYLENEREK YAPILIR. BUNA ÖRNEK; **TRİAL BİD** KONVANSİYONU OLARAK **23**. DERSTE ANLATILACAKTIR.

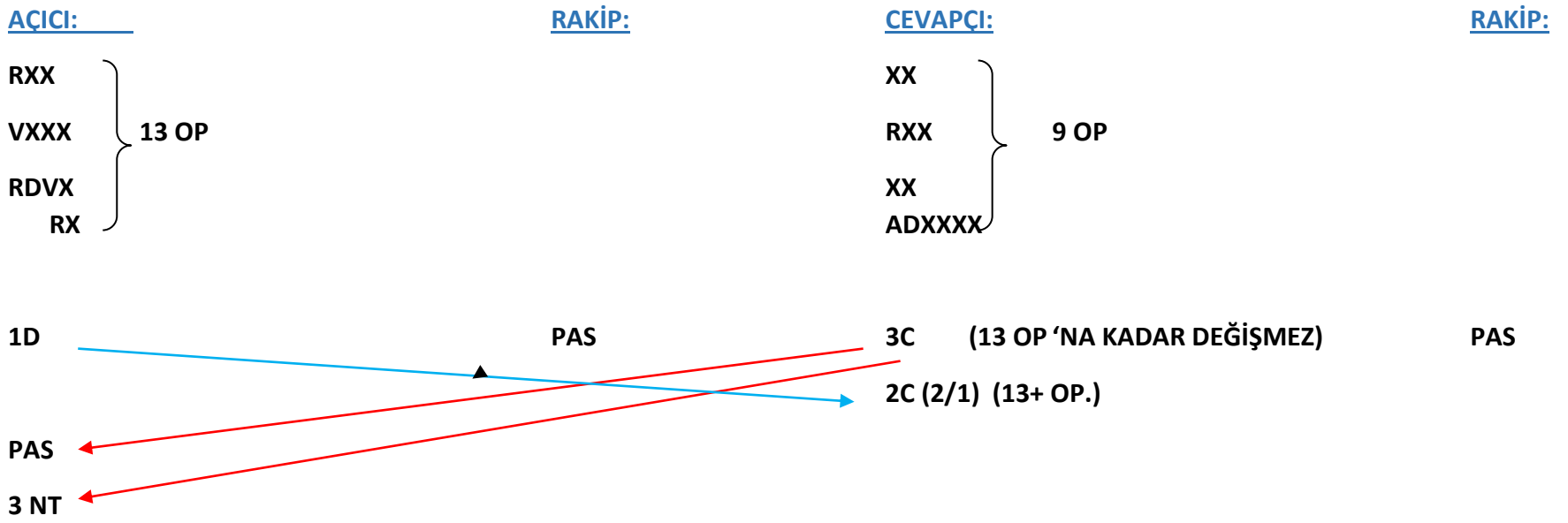
<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1D (4+KART)	PAS	1H(4+KART)	PAS
1S (4 KART)	PAS	1NT(4'LÜ PİK,5'Lİ KARO YOK)	PAS
3C (DURD.? VARSA 3NT SÖYLE)	PAS →	3 (D DURD. YOK. D 3'LÜ)	PAS
		3H (D DURD. YOK. H 5'Lİ)	
		3S (D DURD. YOK. S 3'LÜ)	
		3NT (SİNEK DURD. VAR)	
PAS			

KOZ İÇİN KONTROL :

KOZDAN ZON VEYA ŞİLEM UMUDU OLAN OYUNCU DEKLERE GELİŞMESİNDE 4 SEVİYESİNDE KONTROLU OLDUĞU RENGİ SÖYLEYEREK YAPAR. 10+ OP. İLE YAPILIR. ATLADIĞI RENGİ KONTROLU VAR DEMEKTİR. ŞİLEM UMUDU YOK VE KOZ RENGİNE DÖNÜŞ İMKANI YOKSA RİSKLİDİR. YAPILMAMALIDIR.



ÖZEL DURUM :



BAZI ÖZEL DEKLERELER

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1C	PAS	3D (11+OP., 1 KISA)	?
1D	PAS	3C/H/S (13+OP., 1 KISA)	?
1H	PAS	3S (10:12OP. 4'LÜ TUTUŞ, 1 KISA)	?
1S	PAS	3H (10:12OP. 4'LÜ TUTUŞ, 1 KISA)	?
1H/S	PAS	3NT (13:15OP. 4'LÜ TUTUŞ, 1 KISA)	?

TÜM CEVAPLARA BİR ÜST KONUŞMA İLE HANGİ RENK KISA DİYE SORULUR.

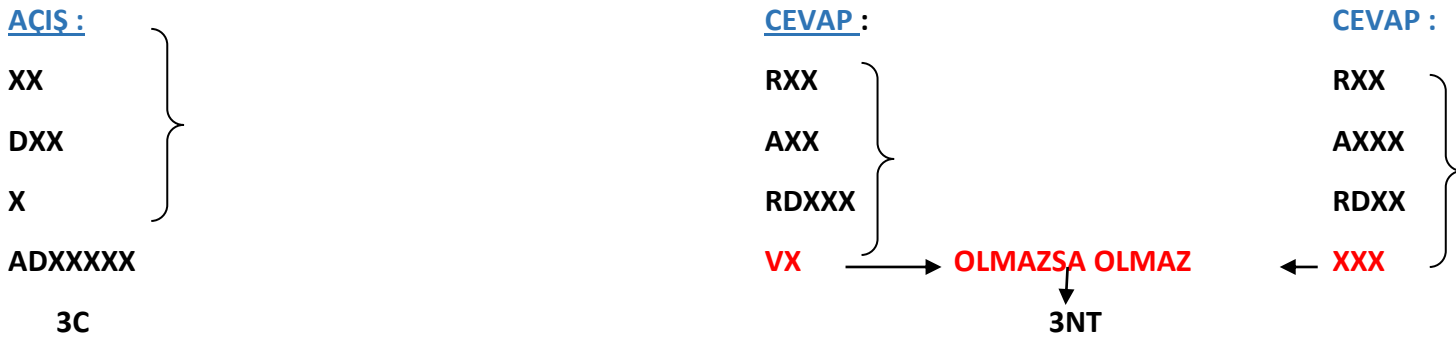
SORUYA KOZ DIŞINDAKİ RENK SIRASINA GÖRE CEVAP VERİLİR.

1. CEVAP KOZ DIŞINDAKİ EN UCUZ RENK,
2. CEVAP KOZ DIŞINDAKİ İKİNCİ DEĞERDEKİ RENK,
3. CEVAP KOZ DIŞINDAKİ EN PAHALI RENK'TİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1H	PAS	3S TERS MAJÖR (10:12 OP. 4'LÜ TUTUŞ, 1 KISA)	PAS
3NT (HANGİSİ KISA)	PAS	1. CEVAP, 4C (SİNEK KISA) 2. CEVAP, 4D (KARO KISA) 3. CEVAP, 4H (PİK KISA)	PAS

ÖZEL AÇIKLAMALAR

1. ÜÇ SEVİYESİ MİNÖR AÇIŞLARI 3NT İÇİN İYİ BİR FIRSAT OLABİLİR.
2. ÜÇ SEVİYESİ MAJÖR AÇIŞLARI MAJÖR ZONU İÇİN FIRSAT OLABİLİR. ŞİLEM İÇİN DİKKATLİ OLMALIDIR.
3. DÖRT SEVİYESİ MİNÖR AÇIŞLARI RİSKTİR. ZON VEYA ŞİLEM YOKSA SUS!...
4. BEŞ SEVİYESİ MİNÖR AÇIŞLARI ÇILGINLIKTIR. ÖYLEYSEN AÇ...



2 SİNEK KUVVETLİ OYUN AÇIŞI

UYGULAMADA EN PAHALI AÇIŞTIR. 23+ OP. İLE YAPILIR. AÇICININ PUAN VE RENK DAĞILIMI HAKKINDA BİLGİ İÇERMEZ.

CEVAPÇI ZONDAN ÖNCE PAS GEÇEMEZ. 8+ OP İLE UZUN RENGİNİ, DENGELİ EL İLE 2NT SÖYLER. 0:7 OP İLE 2D (RÖLE) BEKLEME DEKLERESİ VERİLİR.

ÖRNEK AÇIŞ, CEVAP VE GELİŞMELER

1.	<u>AÇICI:</u> 2C (23+ OP) 2NT (DENGELİ,5'LİMAJ.YOK) 3H (4'LÜ) PAS/ 4NT(ÇOK KUVVETLİ EL)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS	<u>CEVAPÇI:</u> 2D (RÖLE) 3C (4-4 MAJ. STAYMAN) 4H (FİT VAR)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS
2.	<u>AÇICI:</u> 2C 2NT (DENGELİ,5'LİMAJ.YOK) 3H (4'LÜ) PAS/ 4NT(ÇOK KUVVETLİ EL, GERBER AS ?)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS	<u>CEVAPÇI:</u> 2D (RÖLE) 3C (4'LÜ PİK. STAYMAN) 3NT (FİT YOK)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS
3.	<u>AÇICI:</u> 2C 2NT (DENGELİ,5'Lİ MAJ.YOK) PAS	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS	<u>CEVAPÇI:</u> 2D (RÖLE) 3NT (HİÇBİR DEĞER YOK)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS
4.	<u>AÇICI:</u> 2C 2NT (DENGELİ,5'Lİ MAJ.YOK) 3H PAS(2'Lİ. MİN) 4H (3'LÜ)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS PAS	<u>CEVAPÇI:</u> 2D (RÖLE) 3D (KÖRE TRANSFER) 3NT (RENK 5'Lİ) PAS 4NT(10+OP.KAPTANLIĞI ALDI)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS PAS PAS
5.	<u>AÇICI:</u> 2C 2NT (DENGELİ,5'Lİ MAJ.YOK) 4S (3'LÜ. ŞİLEM OLMAZ)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS	<u>CEVAPÇI:</u> 2D (RÖLE) 3H (PİKE TRANSFER)	<u>RAKİP:</u> PAS PAS

6.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2C	PAS	3H (9 OP. 5'Lİ)	PAS
	3NT (DENGELİ,FİT YOK, Ş. OLMAZ)	PAS	PAS	PAS

7.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2C	PAS	3D(8+OP,5'Lİ)	PAS
	4D (27 OP,FİT VAR. KC?)	PAS	4S (1 KC VAR)	PAS
	4NT(KOZ D VAR MI ?)	PAS	5C(YOK)	PAS
			5D (VAR)	PAS
	5NT (RUA SORUSU)	PAS	6C(1 R VAR)	PAS
	7D (RİSK FAZLA)			
	7NT (RİSK AZ)			

8.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2C	PAS	2NT (8,9 OP. DENGELİ)	PAS
			3NT (4333 DAĞILIM. 10,11OP)	PAS
	3NT	PAS	PAS	PAS
	4H(5'Lİ)	PAS	PAS	PAS
	4NT(GERBER AS ?)	PAS	5C (0 VEYA 3)	PAS
	5R (R?)	PAS	6D (1 R VAR)	PAS
	6NT (R'LAR TAM. 1 AS EKSİK)			

AÇIKLAMA: AS EKSİĞİ VARSA RUA SORULMAZ. RUA SORULDUĞUNDA EKSİK ÇIKARSA 6NT ZORUNLU OLUR. ANCAK; BİR AS EKSİK RUALAR TAM İSE 6NT.SÖYLENİR.

8,5 LÖVE GARANTİ EL İLE 2 SİNEK AÇILABİLİR :

AŞAĞIDAKİ ÖRNEK ELLERDE **16:19** OP VAR İKEN PUAN ESASINA GÖRE **1 SEVİYESİ** RENK AÇILMASI GEREKİRKEN "**8,5 LÖVE**" GARANTİ İSE **2 SİNEK** AÇILIR.

22 OP VAR ANCAK; **8,5 LÖVE** GARANTİ DEĞİLSE **2C** AÇILAMAZ. PUAN VE DENGELİ OLUŞU NEDENİYLE **2NT** AÇILIR.

XX
 RVX (1,5 LÖVE) } 18 OP
 AX (1 LÖVE)
 ARDV10X(6 LÖVE)

8,5 LÖVE =2C AÇAR

XX
 AX (1 LÖVE) } 18 OP
 ARDV10X(6 LÖVE)
 RVX (1,5 LÖVE)

8,5 LÖVE =2C AÇAR

AX (1 LÖVE) }
 ARDV10X (6 LÖVE) } 19 OP
 RXX (1 LÖVE)
 DX (0,5 LÖVE)

8,5 LÖVE =2C AÇAR

ARDV10X (6 LÖVE) }
 DX (0,5 LÖVE) } 19 OP
 RXX (1 LÖVE)
 AX (1 LÖVE)

8,5 LÖVE =2C AÇAR

ARX (2 LÖVE) }
 RDVX (2,5 LÖVE) } 22 OP
 AX (1 LÖVE)
 RDXX (2 LÖVE)

7,5 LÖVE =2C AÇAMAZ
= 2NT AÇAR

AX (1 LÖVE) }
 ARDV10XX (7 LÖVE) } 16 OP
 DXX (0,5 LÖVE)
 X

8,5 LÖVE =2C AÇAR

2 SANZATU KUVVETLİ OYUN AÇIŞI VE CEVAPLARI

- 2 NT AÇIŞLARI 1NT AÇIŞLARININ 5 OP FAZLASI İLE YAPILANIDIR.
- TEK FARK ; PUPPET STAYMAN KONVANSİYONU OYNAYAN OYUNCULAR 5 KART MAJÖR İLE DE 2 NT AÇAR.
- BU KONVANSİYON 28. DERSTE GENİŞ OLARAK ANLATILACAKTIR.
- STAYMAN VE TRANSFERLER GEÇERLİDİR.
- STAYMAN İÇİN 4+ OP YETERLİDİR.
- TEXAS TRANSFER İÇİN 5+ TP YETERLİDİR.
- CEVAPÇI CEVAP VERMEK ZORUNDA DEĞİLDİR. ELİNİN DEĞERİ YOKSA PAS GEÇEBİLİR.

1. <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2NT	PAS	3C (4+ OP. 4'LÜ MAJ.?)	PAS
3D (4'LÜ MAJ. YOK)	PAS	3NT (MAJ. FİT BULUNULAMADI)	PAS
PAS	PAS		

2. <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2NT	PAS	3C (4+ OP. 4'LÜ MAJ.?)	PAS
3S (4'LÜ)	PAS	4C (10+ OP. SÖYLENEN 5'Lİ)	PAS
4S (MİN. ŞİLEM OLMAZ)	PAS	PAS	PAS
4NT (KÇ ?, MAX.)	PAS	CEVAP	PAS
KARAR			

3. <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2NT	PAS	3C (4+ OP. 4'LÜ MAJ.?)	PAS
3H (4'LÜ)	PAS	4H (FİT VAR,ŞİLEM OLMAZ)	PAS
PAS / 4NT	PAS		

4. <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2NT	PAS	3D (KÖRE TRANS.)	PAS
3H	PAS	4H (6'LI,3+OP. ŞİLEM YOK)	PAS
PAS / 4NT	PAS		

5. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3H(PİKE TRANS.)	PAS
4S (MAX.3'LÜ)	PAS	PAS	PAS
		4NT(10+ OP.KC?)	PAS

6. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3H(PİKE TRANS.)	PAS
3S (MİN.)	PAS	3NT (PİK 5'Li)	PAS
4S (PİK 3'LÜ)			
PAS(PİK 2'Li)			

7. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3H(PİKE TRANS.)	PAS
3S	PAS	4NT(11+OP 6'LI)	PAS

TEXAS TRANSFER

8. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	4H(6+ KART PİK)	PAS
4S	PAS	PAS (3:10 OP)	PAS
		4NT (11+ OP)	

AÇIKLAMA : TEXAS TRANSFERİ 0:3 OP İLE ZONDA İKEN YAPILMAMALIDIR. 10,11 OP.OLMAYAN CEVAPÇI ŞİLEM DÜŞÜNMEMELİDİR.

5-5 MAJÖR İLE CEVAP

PUAN ARALIĞINA GÖRE İKİ AŞAMALI TRANSFER YAPILIR.

ÇOK AZ PUAN(0:2 OP) İLE PİKE TRANSFER YAPILIR VE REBİDİNDE PAS GEÇİLİR.

PUAN ZON İÇİN YETERLİ DEĞİL(3,4 OP) İSE ÖNCE KÖRE TRANSFER YAPILIR, REBİDİNDE 3 PİK SÖYLENİR.

PUAN ZON İÇİN YETERLİ(5:10 OP) İSE ÖNCE PİKE TRANSFER YAPILIR SONRA 4 H SÖYLENİR.

AÇIKLAMA :

AÇICI YUKARDAKİ DEKLERELERİN HİÇ BİRİNDE ŞİLEM DÜŞÜNEMEZ.

ANCAK; CEVAPÇI 11+ OP VARSA PUPPET KONVANSİYONUNU KULLANARAK AÇICININ UZUN MAJÖRÜNÜ ÖĞRENEREK 4NT İLE ŞİLEM ARAŞTIRIR.

BUNA ÖRNEK AŞAĞIDAKİ 12. DEKLERASYON İLE GÖSTERİLMİŞTİR.

9.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2NT	PAS	3H(PİKE TRANS.)	PAS
	PAS	PAS	PAS (0:2 OP)	?

10.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2NT	PAS	3D(KÖRE TRANS.)	PAS
	3 H	PAS	3 S (3,4 OP. 5-5 MAJ.)	PAS
	PAS (PİK 3'LÜ, MİN.)			
	3NT (PİK 2'Lİ. İYİ MİNÖRLER)	PAS	PAS	PAS/?
	4H (KÖR 3'LÜ,PİK 2'Lİ)			
	4S (PİK 3'LÜ, MAX.)			

11.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2NT	PAS	3H(PİKE TRANS.)	PAS
	3 S	PAS	4 H (5:10 OP. 5-5 MAJ.)	PAS
	PAS (KÖR 3'LÜ MİN.)			
	6 S (PİK 3'LÜ MAX.)			

12.	<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	2NT	PAS	3 C (STAYMAN.)	PAS
	3 D (PUPPET. 5'Lİ MAJ. YOK, ANCAK; ENAZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)	PAS	3 H/S (SÖYLENEN(KÖR) 4'LÜ, DİĞERİ(PİK) 5'Lİ)	PAS
	3 NT (MAJ. FİT YOK)			
	4 H/S (5'Lİ İMA EDİLEN PİK 3'LÜ)	PAS	4NT (GERBER- 4 AS) (X)	
			4NT (5'Lİ İMA ETTİĞİ RENKTEN)	

(X) AÇIKLAMA : 4'LÜ OLDUĞUNU SÖYLEDİĞİ GERÇEKTE 5'Lİ OLDUĞUNDAN AÇICIDA 3'LÜ OLDUĞU BELLİ OLDU. MAJ. FİTİ BULDU. ANCAK KOZDAN DEĞİL AS ÜZERİNDEN ŞİLEM ARAŞTIRIR. ALACAĞI CEVAPLARA GÖRE KARAR VERİR.

5-4 MAJÖR İLECEVAP

BÖYLE BİR ELİ EN İYİ ŞEKİLDE DEĞERLENDİRMEK İÇİN PUPPET (28. DERSTE AÇIKLANACAKTIR) KONVANSİYONUNU BİLMEK VE UYGULAMAK ÇOK ÖNEMLİDİR. AKSİ HALDE SADECE 5'Lİ OLAN RENGİN TRANSFERİ İLE YETİNİLECEKTİR. BİLİNDİĞİ KABUL EDİLEREK AŞAĞIDAKİ ŞEKİLDE HAREKET EDİLİR.

ÖNCE STAYMAN YAPILIR.

FİT BULUNURSA ZON VEYA ŞİLEM ARAŞTIRMASI YAPILIR.

FİT BULUNAMAZ VE AÇICI 3D İLE EN AZ 1 MAJÖRÜ OLDUĞUNU BELİRTİRSE;

ÖNCE 4'LÜ MAJÖRÜNÜ 3 SEVİYESİNDE SÖYLER. BU SÖYLEDİĞİNİN 4'LÜ, DİĞERİNİN 5'Lİ OLDUĞU DEMEKTİR.

AÇICI 5'Lİ MAJÖRÜ 3'LÜ TUTMUYORSA 3NT, TUTUYORSA 4 MAJÖR OLARAK ZON İLAN EDEREK FİT GÖSTERİR.

BU GELİŞMEDEN SONRA YETERLİ PUANI VARSA CEVAPÇI ŞİLEM ARAŞTIRIR.

13. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3 C(STAYMAN)	PAS
3 H/S(KÖR 5'Lİ)	PAS	4H /S (FİT BULUNDU)	PAS
PAS	PAS		

14. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3C(STAYMAN)	PAS
3D (5'Lİ MAJ. YOK, ENAZ 1 4'LÜ VAR)	PAS	3 H (KÖR 4'LÜ, PİK 5'Lİ)	PAS
4S (PİK 3'LÜ. FİT BULUNDU)			

15. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3C(STAYMAN)	PAS
3 D (5'Lİ MAJ.YOK, ENAZ 1 4'LÜ VAR)	PAS	3S (PİK 4'LÜ, KÖR 5'Lİ)	PAS
3NT (KÖR 2'Lİ. FİT YOK)	PAS	PAS	?

16. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3C(STAYMAN)	PAS
3H (KÖR 5'Lİ)	PAS	4NT (FİT BULUNDU. 11+ OP. KC?)	PAS

17. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
2NT	PAS	3C(STAYMAN)	PAS
3D (5'Lİ MAJ. YOK. ENAZ 1 4'LÜ VAR)	PAS	3H (KÖR 4'LÜ, PİK 5'Lİ)	PAS
3NT (PİK 2'Lİ. FİT YOK)	PAS	4NT (11+ OP., GERBER AS ?)	PAS

ÇOK ÖNEMLİ NOT : BRİÇTE BİR FİT BULUNDUĞUNDA BAŞKA FİT ARANMAZ. OLSA BİLE İKİNCİ KOZ GİBİ KULLANILARAK FAYDA SAĞLAR. ARANMASI YANLIŞ KONRAD VEYA YAPILAMAYACAK SEVİYEYE ÇIKILMASINA SEBEB OLUR.

A T A K L A R

ATAK : OYUNU BAŞLATMAK İÇİN İLK KARTIN OYNANMASIDIR. BU İLK KARTA **ATAK KARTI** DENİR.

DOĞRU VEYA YANLIŞ ATAK OYUNUN SONUCUNU DOĞRUDAN ETKİLER.

DOĞRU ATAK RAKİBE AVANTAJ SAĞLAMAYACAĞI GİBİ **YANLIŞ** ATAK **OLMAYACAK** OYUNLARIN YAPILMASINA SEBEB OLUR.

BÖYLECE RAKİPLER HAK ETMEDİĞİ BİR ZONU HATTA ŞİLEMİ YAPMIŞ OLUR Kİ; BUNU TELAFİ ETMEK ÇOK ZORDUR.

BU ESASLAR DAHİLİNDE; ORTAK TARAFINDAN **ZORLAYICI** BİR KONUŞMA YAPILMAMIŞSA ;

KOZ KONTRADLARINA ATAK :

X : TEK KARTLAR ATAK EDİLMEKTE TERCİH EDİLEBİLİR. ANCAK; AS DIŞINDAKİ ATAKLAR BAZEN İYİ SONUÇ VERMEYEBİLİR.

X X : ATAK RENGİ İKİ KARTLI İSE ÖNCE BÜYÜK ATAK EDİLİR, SONRA KÜÇÜK VERİLİR. BURADAKİ BÜYÜK KART **R** VE **D** OLAMAZ. BÜYÜK KÜÇÜK VERİLDİKTEN SONRA AYNI RENKTEN BİR KART DAHA VERİLMESİ **CİNAYETTİR**.

X X X X : ATAK KARTI 3 VEYA 4 KARTLI İSE; **3**. SIRADAKİ KART ATAK EDİLİR.

X X X X X X : ATAK KARTI 5 VEYA 6 KARTLI İSE; **5**. SIRADAKİ KART ATAK EDİLİR.

AÇIKLAMA : BURADAKİ **"ZORLAYICI"** TABİRİ; RAKİPLER GÜÇLÜ ELLERİYLE KONTROL KONUŞMALARINI VEYA KEYKART ARAŞTIRMASI YAPARKEN NATUREL OLMAYAN DEKLERELER VERİR. BÖYLE BİR DEKLEREDEN HEMEN SONRAKİ OYUNCU O RENGİN ASİ ELİNDEYSE **DBL**. ATARAK ORTAĞINA İLK VEYA EL TUTTUĞUNDA **O RENGİ ATAK** ETMESİ EMRİDİR.

BU DERS NOTLARINI HAZIRLAYAN OSMAN KONAK OLARAK ŞU İKİ KONUYU KİŞİSEL TECRÜBEMLE TAVSİYE EDİYORUM.

1. BAZEN DEKLERANIN KONTRATI YAPMAK İÇİN GARANTİ LÖVELERİ YETERLİ OLMAZ VE EMPAS YAPARAK İHTİYAÇ DUYDUĞU LÖVELERİ KAZANMAYA ÇALIŞIR.

AÇIKLAMA: EKSİK OLAN ONÖR KARTIN BİR ALTINDAKİ KARTI ELDEN VEYA YERDEN OYNAYARAK RAKİBİN O KARTI EZMESİ VEYA EZMEMESİ DURUMUNA GÖRE; EZMİŞ İSE DAHA BÜYÜK ONÖR İLE **"ONÖR SÜR ONÖR "** PRENSİBİNE GÖRE LÖVE ALINIR. EĞER RAKİP BİZİM ONÖR KARTIMIZI KENDİ ONÖRÜ İLE EZMEMİŞ İSE KÜÇÜK KART VEREREK **%50** İHTİMALLE LÖVE KAZANMAYA **EMPAS** DENİLİR.

OYUNCULAR İŞTE SÖZ KONUSU EMPASI **% 50'NİN ÜZERİNDE DAM'A**, %30-40 CİVARINDA RUA'YA VE NADİREN VALE'YE YAPARLAR.

SİZ ELİNİZDEKİ **"TEK D"** İ NASIL OLSA RAKİP ALIR DİYE ATAK EDERSENİZ; RAKİBİNİZİN TÜM ENDİŞELERİNİ YOK ETMİŞ OLURSUNUZ. HALBUKİ SİZİN **GÖREVİNİZ** RAKİBİN İŞİNİ KOLAYLAŞTIRMAK DEĞİL **ZORLAŞTIRMAKTIR**. ALACAKLARSA BIRAKIN EMEK VEREREK ALSINLAR.

2. ELİNİZDE **RX** VEYA **DXX** GİBİ KISALIKTA ONÖR KART VARSA OYUN ESNASINDA **MAKUL BİR KISA SÜREDE(3,4 SN)** DÜŞÜNMEYEN KÜÇÜK KARTI VERİNİZ. EĞER UZUNCA DÜŞÜNEREK VERİRSENİZ RAKİP SÖZ KONUSU ONÖR KARTIN SİZDE OLDUĞUNDAN **EMİN** OLUR. SÖYLEDİĞİM GİBİ YAPARSANIZ BU SEFER TAM AKSİNİ DÜŞÜNEREK EMPAS YAPMAYACAKTIR. BÖYLECE SİZİN TEHLİKEDEKİ ONÖRÜNÜZ KURTULMUŞ OLUR. YALNIZ BURADA KASDETTİĞİM KISA SÜRE **ÇOK HIZLI** OLMAMALIDIR. BU DURUMDA SİZİN TAKTİĞİNİZİ ANLARLAR. ÜSTELİK KURAL OLARAK **YASAKTIR**.

AÇICI:

1H

1NT

2H

PAS

RAKİP:

PAS 984

PAS J1082

PAS K32

PAS 432

CEVAPÇI:

1S

2D

4 H

RAKİP:

PAS

PAS

PAS

KOZ ATAKLARI EN KÜÇÜK KARTLA YAPILIR. ATAK KARTI **KÖR 2**

AÇICI:

1 H

2C

PAS

PAS

RAKİP:

PAS AD97

PAS 84

PAS 842

PAS 10963

CEVAPÇI:

1NT

PAS

3C

RAKİP:

PAS

2D

PAS

RAKİBİN RUASINI **"ÇATALA"** ALMAK İÇİN KONUŞULMAYAN PİK ATAK EDİLMEZ. ORTAĞIN RENGİ **KARO 2** ATAK EDİLİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1 D	PAS 6432	1H	PAS
2H	PAS K732	PAS	PAS
	A863		
	8		

RAKİPLER İKİ RENGİ KONUŞMAMIŞSA ORTAĞIN RENGİ(PİK 2) ATAK EDİLİR. TEK OLAN SİNEK(8) ATAK EDİLEREK İNSİYATİFİN RAKİBE KAPTIRILMAMASI AMAÇLANIR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1 H	PAS D J 10 3	1 S	PAS
2 D	PAS D10	2 H	PAS
3 H	PAS D75	PAS	PAS
PAS	R952		

SIRALI ONÖR SEKANSI ; SEKANS BAŞI BÜYÜK ONÖR(PİK D) ATAK EDİLİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1 H	PAS RD10 5	2 H	PAS
3 H	PAS 62	4 H	PAS
PAS	PAS R972		
	1098		

KIRIK SEKANS; SEKANS BAŞI BÜYÜK ONÖR(PİK R) ATAK EDİLİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1 C	PAS 9532	2 C (İNVERTED MİNÖR)	PAS
3 C (TEKLİF)	PAS 86	5C (11,12 OP)	PAS
PAS	PAS ADV84		
	104		

İÇ SEKANS; İÇTEKİ BÜYÜK ONÖR(KARO D) ATAK EDİLİR. ORTAK VARSA R İLE EZİP AYNI RENGİN EN BÜYÜK KARTINI DÖNECEKTİR.

SANZATUYA ATAK :

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2 NT	PAS RDV76	PAS	PAS
	PAS 9875		
	PAS D5		
	104		

SIRALI SEKANS BAŞI; SEKANS BAŞI BÜYÜK ONÖR (PİK R) ATAK EDİLİR. RAKİP AS İLE ALINCAYA KADAR SIRA İLE DEVAM EDİLİR. EĞER AS ORTAKTA İSE AS İLE RUAYI EZİP AYNI RENGİN EN BÜYÜK KARTINI DÖNECEKTİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1 NT	PAS 8765	PAS	PAS
	PAS ARV1053		
	PAS 8		
	A10		

UZUN VE SIRALI SEKANS ATAĞI; AS ATAĞINA ORTAK ELİNDEKİ ONÖRÜ VEREREK ELİN KENDİNDE TIKANMASINI ÖNLEMELİDİR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
1 NT	PAS 1086	2 NT	PAS
3 NT	PAS D10652	PAS	PAS
	PAS 5		
	R873		

11 KURALINA GÖRE ATAK; EN UZUN RENGİN **4. BÜYÜK**(KÖR 5) KARTI ATAK EDİLİR.

ORTAK ELİ ALIRSA AYNI RENGİN EN BÜYÜK KARTINI DÖNER.

ATAKTAN EL ALAMAZSA İLK EL ALDIĞINDA AYNI ŞEKİLDE ORTAĞININ İLK ATAK ETTİĞİ RENGİN BÜYÜK KARTINI DÖNECEKTİR.

KURALIN AÇIKLAMASI

SANZATU KONTRADLARINA EN UZUN RENGİN 4. BÜYÜK KARTININ ATAK EDİLECEĞİ BİR KURALDIR.

ATAK EDİLEN KART NUMARASI 11 RAKAMINDAN ÇIKARILARAK HESAP YAPILIR.

1 1 KURAL SAYISI

5 ATAK KARTI

—

6 KALAN

ELDE EDİLEN KALAN "6" RAKAMI ATAK KARTINDAN BÜYÜK AYNI RENKTE **KALAN ÜÇ** OYUNCUNUN ELİNDEKİ KART SAYISINI VERİR.

DUMY ELİNİ YERE AÇINCA BU KARTLARDAN YERDE KAÇ TANE OLDUĞUNU GÖRÜR. **1** TANE VAR DİYELİM. GERİYE **5** KART KALIR.

KENDİ ELİNDEKİLERİ BİLDİĞİNDEN(**1** KART VAR DİYELİM) DEKLERANDA KAÇ TANE (**4 ADET**) BÜYÜK KART OLDUĞUNU GÖRÜR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AV	1086	RD7	95432
RV97	D10652	A4	8 3
RD73	5	10962	AV84
V109	R873	D652	A4

KÖR 5 ATAK EDİLDİĞİNDE $11-5 = 6$ DİĞER ÜÇ OYUNCUDAKİ ATAK KARTINDAN BÜYÜK KARTLAR.

YERDE KÖR AS VAR = **1** KART

ATAK YAPANIN ORTAĞINDA KÖR 8 VAR = **1** KART

DEKLERANDA = **4** KART VAR. ($6-1-1=4$)

KOZ ŞİLEMİNE ATAK : ELDE **1** AS VARSA ONU ATAK ETMEK RAKİBİN İŞİNİ KOLAYLAŞTIRIR. TEK **TEHLİKE** ORTADAN KALKMIŞTIR.

BU DURUMDA LÖVE ALMAYI UMDUĞUMUZ ONÖRÜ OLAN RENKTEN ATAK ETMEK GENELLİKLE İYİ SONUÇ VERİR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
ARDXXX	82	V10XX	X
ADX	109852	RV	XXX
AX	R32 (ATAK)	VXX	DXXXX
XX	A75	RDVX	XXXX

1 S	PAS	3D (BERGEN)	PAS
4NT	PAS	5C (0 VEYA 3)	PAS
6 S	PAS	PAS	PAS

ATAK YAPAN ANCAK BU ATAK İLE OYUNU BATIRIR.

SİNEK ASİ ÖNCE ATAK EDERSE;

DEKLERAN İKİNCİ KARTI ALDIKTAN SONRA SİNEK İLE YERE GEÇEREK ELDEN BOŞ **KAROYU KAÇAR.**

BÖYLECE OYUNU YAPAR.

KARO 2 ATAĞINI AS İLE ALIRSA, SİNEK AS VE KARO RUAYA İKİ EL VEREREK BATAR.

AÇIKLAMA : BU ÖRNEKTE DEKLERAN OYUNU YAPARSA;

ZONDA İSE **1430** PUAN

ZONDA DEĞİLSE **980** PUAN ALIR.

1 BATARSA ;

ZONDA İSE **-100** PUAN

ZONDA DEĞİLSE **-50** PUAN VERİR.

BATTIĞINDA KAYBI ZONDA $1430+100=1530$ 'DUR. ZONDA DEĞİLSE $980+50=1030$ 'DUR.

TERSİ BATIRAN İÇİN KAZANÇTIR.

SANZATU ŞİLEMİNE ATAK : BU KONTRADA ATAK EDİLİRKEN; AGRESİF ATAK EDİLMELİDİR. BURDA VARSA ELİMİZDE İKİ ONÖRLÜ RENGİN

BÜYÜK ONÖRÜNÜ ATAK EDEREK DİĞER ONÖRLE LÖVE KAZANMAK AMAÇLANIR. BİR LÖVE ORTAK ALIRSA BU İŞİ BAŞARIRIZ.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AXXXX	(ATAK)R V XX	DXX	10
ARV	DXXX	XX	XXXX
ARX	XX	VXX	D XXXX
VX	XXX	ARDXX	XXX
<hr/>			
2NT	PAS	4C (8+ OP UZUN)	PAS
4NT(GERBER)	PAS	5D (1 VEYA 4)	PAS
5 NT(RUA ?)	PAS	6 D (1 R VAR)	PAS
6 NT(1 R EKSİK, G.ŞİLEM OLMAZ)	PAS	PAS	PAS

BU ATAK İLE PİK TEN R VEYA V'DEN BİRİSİ VE ORTAĞIN KARO D'Sİ İLE 2 EL ALINARAK OYUN BATIRILABİLİR.

BAŞKA ATAĞA İNSİYATİFİ ALAN DEKLERAN PİK "R"YA 1 EL VEREREK OYUNU YAPAR.

S E K A N S

ONÖR KARTLARIN **SIRALI** VEYA ARADA BİR TANESİ **EKSİK** DİĞERLERİ **SIRALI BİTİŞİK** OLDUĞU RENK DİZİSİNE SEKANS DENİR.

SEKANS ÇEŞİTLERİ

SIRALI ONÖR SEKANSI : ÜÇ ONÖR KARTIN BİTİŞİK SIRALANDIĞI RENK DİZİSİDİR. **ARDX, RDVX, DV10XX** ŞEKLİNDEKİ DİZİLERDİR.

KIRIK SEKANS : İKİ ONÖR BİTİŞİK, ÜÇÜNCÜ YOK, SONRAKİ VAR ŞEKLİNDEKİ RENK DİZİSİDİR. **ARVX, RD10X, DV9XX** ŞEKLİNDEKİ DİZİLERDİR.

İÇ SEKANS : BİR BÜYÜK ONÖR VAR SONRAKİ YOK VE SONRAKİLER BİTİŞİK SIRALI RENK DİZİSİDİR. **ADVX, RV10X, D109XX** ŞEKLİNDEKİ DİZİLERDİR.

KÜÇÜK SEKANS : ONÖR KARTI OLMAYAN VE **1098XX** ŞEKLİNDE ÜÇ BİTİŞİK KART OLAN RENK DİZİSİDİR.

AÇIKLAMA : RENK VEYA SANZATU KONTRADLARINA ATAK EDİLİRKEN ELİMİZDE YUKARDAKİ SEKANSLARDAN BİRİ VARSA ;

- SIRALI VE KIRIK SEKANSTAN EN **BÜYÜK**,
- KÜÇÜK SEKANSTAN **10'LU**,
- İÇ SEKANSTA **BOŞTAN SONRA** GELEN ONÖR KART

ATAK EDİLİR.

ORTAK ATAK ONÖRÜNÜ **EZEREK** AYNI RENGİN **EN BÜYÜK** KARTINI GERİ **DÖNER**.

ATAK KARTI ORTAK TARAFINDAN EZİLEMİYORSA **RAKİP EZENE** KADAR SIRA İLE DEVAM EDİLİR.

APEL VE DEFOS

APEL : ORTAK VEYA RAKİBİN OYNADIĞI RENK KARTINA KART VERİRKEN KENDİ ORTAĞIMIZA ELİMİZ HAKKINDA BİLGİ VERMEKTİR. EMİR DEĞİLDİR. DİĞER BİR ADI **SİNYALİZASYON**'DUR. ÜÇ AYRI ÇEŞİDİ VARDIR.

1. **TUTUM BİLDİREN APEL** : OYNANAN RENGİ BEĞENİP BEĞENMEMEYİ İFADE EDER. **"6"** RAKAMI NÖTR'DÜR. KÜÇÜK VERMEK BEĞENMEMEK, BÜYÜK VERMEK BEĞENMEKTİR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
A7	9854	R1032	DV6
AR6543	V82	D9	107
A4	R32	V9875	D106
V76	432(ATAK)	A10	RD985
<hr/>			
1H	PAS	1S	PAS
2H	PAS	3H	PAS
4H	PAS	PAS	PAS

AÇIKLAMA : BU KONTRATA SİNEK 2 ATAK EDİLDİĞİNDE VE RAKİBİN AS İLE ALMASI HALİNDE **"9"** VERİLEREK R'NİN KENDİNDE OLDUĞUNU BİLDİRİR. ORTAĞA EL TUTARSAN SİNEK GEL DEMEKTİR. ORTAK MUHTEMEL KARO R İLE EL ALDIĞINDA SİNEK DÖNER. OYUN BATMASA DA FAZLA OLMAZ. BUNU UYGULAMIYORSANIZ MASA DA BOŞ YERE **SANDELYE İŞGAL** EDİYORSUNUZDUR.

2. **SAYI BİLDİREN APEL** : GELİNEK VEYA OYNANAN RENKTEN ELDE BULUNAN KART SAYISININ **TEK** VEYA **ÇİFT** OLDUĞUNU BELİRTMEK İÇİN KULLANILIR. **TEK** SAYIDA KART VARSA ÖNCE **KÜÇÜK**, SONRA **BÜYÜK** VERİLİR. **ÇİFT** SAYIDA KART VARSA ÖNCE VERİLEBİLECEK **BÜYÜK**'ÇE BİR KART SONRA **KÜÇÜK** KART VERİLİR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
V32	8764	R105	AD9
AD765	R32	V109	84
R	(ATAK)V92	D10653	A874
RV52	(ATAK)A63	D7	10984
<hr/>			
1H	PAS	2H	PAS
PAS	PAS		

SİNEK AS ATAĞINA ELDE TEK SAYIDA AYNI RENK KART OLDUĞUNU GÖSTERMEK İÇİN ÖNCE 4 SONRA 8 VERİLİR. EĞER KARO V ATAK EDİLSEYDİ ÇİFT SAYIDA KART OLDUĞUNU GÖSTERMEK İÇİN ÖNCE 8 SONRA 4 VERİLİR.

BU APELE GÖRE ATAK YAPAN EL TUTTUĞUNDA **SİNEK** VE KOZ OLAN **KÖR** DIŞINDAKİ UYGUN RENGİ SEÇEREK DEVAM EDER. PİKİN CEVAPÇIDA **4'LÜ** OLMADIĞINA DİKKAT EDİLMELİDİR. OLSAYDI 1H'E 1S SÖYLERDİ.

3. **RENK BİLDİREN APEL** : GELİNEK RENGİNE BÜYÜKÇE BİR KART VERİLMESİ KOZ VE GELİNEK RENK DIŞINDA KALAN İKİ RENGİN BÜYÜĞÜNÜ, KÜÇÜK BİR KART VERİLMESİ KÜÇÜĞÜNÜ İSTER.

AÇIKLAMA : APEL VE DEFOS'LARDA **"6"** NÖTR KABUL EDİLİR. BİR ANLAM İFADE ETMEZ. 6'DAN KÜÇÜK KARTLARA **KÜÇÜK**, BÜYÜK KARTLARA **BÜYÜK** DENİR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
V82	1093	RD7	A654
AV1084	D	R732	965
AV	10843	D65	R972
RD2	A9876	V54	10 3

1H	PAS	3D(BERGEN)	PAS
4H	PAS	PAS	PAS

YUKARDAKİ DEKLERASYONDA SİNEK AS ATAK EDEN ORTAĞA 10 VERİLEREK SİNEK VE KOZ OLAN KÖR DIŞINDAKİ RENKLERDEN BÜYÜK OLANI GELMESİNİ İSTER.

HERHALDE KOZ **D**'İ ATAK ETMEZDİNİZ!!!!

DEFOS : BOŞ RENGE KART VERMEKTİR. OYNANAN RENKTEN ELİMİZDE KART OLMADIĞINDA **BAŞKA BİR KART** VERMEK ZORUNDAYIZ. BU DURUMDA KENDİ TERCİHİMİZİ ORTAĞIMIZA BİLDİRMEK YARARIMIZA OLACAKTIR. BUNUN İÇİN **İKİ DEFOS** SİSTEMİ KULLANILIR.

1. **ROMAN DEFOS** : AŞAĞIDAKİ TERCİHLERİ BELİRTİR.

- TEK SAYIDA KART (3,5,7,9 GİBİ) VERİLMESİ O RENKTEN İDDİALİ OLDUĞUNU GÖSTERİR.
- ÇİFT SAYIDA KÜÇÜK KART (2,4 GİBİ) VERİLMESİ; VERİLEN KART VE KOZ DIŞINDAKİ RENKLERİN **KÜÇÜĞÜ**'NÜ İSTER. ÇİFT SAYIDA BÜYÜKÇE(8,10) BİR KART VERİLMESİ KALAN RENKLERİN **BÜYÜĞÜ**'NÜ İSTER.
- "6" NÖTR'DÜR.

ÖRNEKLER

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
A94	D5	RV832	1076
A87	R3	1062	DV954
R1065	(ATAK)AV842	D973	-----
R43	10985	V	AD762

1D	PAS	1S	PAS
1NT	PAS	2S	PAS
PAS	PAS		

KARO **AS** ATAK EDİLDİĞİNDE KAROSU OLMAYAN OYUNCU SİNEK **7** VEREREK SİNEKTEN İDDİASI OLDUĞUNU GÖSTERİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
A8	RV	D107643	9 5 2
AV5	D10	932	R8764
RDV2	A1098765	43	-----
RD52	V3	64	A10987

2NT	PAS	3 H	PAS
3S	PAS	PAS	PAS

AÇIKLAMA : KARO **A** ATAĞINA ŞİKAN KAROSU OLAN OYUNCU **KÖR 4** DEFOS ETTİĞİNDE KALAN RENKLERİN(**PİK-SİNEK**) KÜÇÜĞÜNÜ İSTER.

İKİNCİ KAROYA **ÇAKIP**, KOZ(PİK) **2** DÖNEREK ORTAĞININ KOZ **R**'SİNİN EL YAPMASINI SAĞLAR. DEFOSA UYAN ORTAK SİNEK DÖNDÜĞÜNDE **A** İLE ALIP KÖR DÖNDÜĞÜNDE **İKİ ELDE** KÖRDEN ALIR. BÖYLECE **5 LÖVE** ALARAK KONTRATI BATIRIR.

<u>ACICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP</u>
102	V843	9765	ARD
9864	D2	ARV10	753
RDV9	(ATAK)A87643	1052	-----
ARD	5	V2	(DEFOS)10987643

1NT	PAS	2C	PAS
2H	PAS	3H	PAS
PAS			

SİNEK**10** DEFOS EDİLEREK KALAN RENKLERİN BÜYÜĞÜ **PİK** İSTENİR. KARO **A** ATAĞINDAN SONRA KAROYA DEVAM EDİLEREK ÇAKMASI SAĞLANIR. ÇAKAN ORTAK PİK **R** VE **D** ÇEKEREK DÖRT EL ALINIR. PİK **V** İLE DE BİR LÖVE ALABİLİRSE OYUN BATAR.

NOT : ROMAN DEFOS GENEL KULLANILAN BİR SİSTEMDİR. ORTAKLAR HANGİ SİSTEMİ KULLANACAĞINI BELİRLEMELİDİR.

2. **LAVİNTAL DEFOS** : DEFOS EDİLEN RENK VE KOZ DIŞINDA KALAN İKİ RENGİN KÜÇÜĞÜNÜ İSTEMEK İÇİN **KÜÇÜK**, BÜYÜĞÜNÜ İSTEMEK İÇİN **BÜYÜK**ÇE BİR KART VERİLMESİDİR. **6** NÖTR SAYIDIR.

CUEBİD

GENEL OLARAK AÇILIŞ YAPILAN BİR RENĞİ, AÇANDAN SONRAKİ OYUNCUNUN TEKRARLAMASIDIR. YÜKSEK SEVİYEDE (**GENELLİKLE 4 SEVİYESİ**) KONTROLU OLAN BİR RENK(ŞİKAN OLABİLİR) SÖYLENEREK DE YAPILIR. EN AZ **ZON FORCİNGTİR**. ŞİLEM İHTİMALİ VARSA ARAŞTIRILMALIDIR.

ÇEŞİTLERİ

1. **MİCHAEL CUEBİD** : OYUN AÇAN OYUNCUDAN SONRAKİ OYUNCUNUN AÇIŞ RENGİNİ TEKRARLAMASIDIR. 6:10 OP İLE YAPILIR.

<u>AÇICI</u> :	<u>2.OYUNCU</u> :	
1 C/D2	2 C/D	: EN AZ 5-5 MAJÖRLERİ VARDIR.
1 H/S	2 H/S	: DİĞER MAJÖR VE 1 MİNÖR'DEN 5-5 KART VARDIR.

2. **UNUSAL 2 SANZATU** : OYUN AÇAN OYUNCUDAN SONRAKİ OYUNCUNUN **2 NT** SÖYLEMESİDİR. KONUŞULMAMIŞ RENKLERDEN **UCUZ** OLAN İKİSİNİN **5-5** OLDUĞUNU İFADE EDER.

<u>AÇICI</u> :	<u>2.OYUNCU</u> :	
1 C	2 NT	: 5 KARO -5 KÖR VARDIR.
1 D	2 NT	: 5 SİNEK - 5 KÖR VARDIR.
1 H/S/NT	2 NT	: 5-5 MİNÖRLER VARDIR.

GÖRÜLECEĞİ GİBİ BURADA **5'Lİ PİK**'İN GÖSTERİLMESİ MÜMKÜN DEĞİLDİR. KONUŞULABİLİYORSA PİK NATUREL OLARAK AÇILIR.

3. **KONTROL CUE BİDLERİ** : BİR RENKTE ANLAŞILMASI ÜZERİNE ŞİLEM İHTİMALİ OLAN VE KONTROL BULUNULAMAZ İSE RENK ZONU OYNAMAK İÇİN; 3 PİK, PİK KOZ İSE 4 SEVİYESİNDE BİR RENK SÖYLEYEREK YAPILIR.

- * SÖYLENEN RENKTEN ATAKTAN 1'DEN FAZLA EL VERMEDİĞİNİ İFADE EDER.
- * BİR RENK ATLANMIŞ İSE O RENKTEN KONTROL YOKTUR.

ÇEŞİTLERİ:

A. **BLUE CUEBİD** : KOZDA ANLAŞILMASI ÜZERİNE EN EKONOMİK RENKTEN BAŞLANARAK BİR RENK SÖYLENMESİDİR. 1 VEYA 2. TUR KONTROLU VARDIR.

- A65** : 1. TUR KONTROL VAR. ATAKTAN HİÇ EL VERMEZ.
- ŞİKAN** : 1. TUR KONTROL VAR. ATAKTAN HİÇ EL VERMEZ.
- 6** : 2. TUR KONTROL VAR. ATAKTAN 1'DEN FAZLA EL VERMEZ.
- RD3** : 2. TUR KONTROL VAR. ATAKTAN 1'DEN FAZLA EL VERMEZ.
- DV6** : KONTROL YOK. ATAKTAN ENAZ 2 LÖVE VERİR.
- 76** : KONTROL YOK. ATAKTAN ENAZ 2 LÖVE VERİR.

İLK DÖRT RENKTEN BLUE CUEBİD YAPILIR. SON İKİSİNDEN YAPILMAZ.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
ARV1087		D962	
AV	1S	RD8	J 2NT
RD75	4C (BLUE CUEBİD)	A642	PAS
7		A2	

B. **ADVANCED CUEBİD** : HENÜZ FİT GÖSTEREMEMİŞ, VAR OLAN TUTUŞUNU 3NT'NUN ÜZERİNDE GÖSTERMEK ZORUNDA KALAN OYUNCUNUN 3NT ÜZERİNDE BİR RENK SÖYLEYEREK TUTUŞ GÖSTERMESİDİR. 10+ OP.İLE YAPILIR. ŞİLEM UMUDU VARDIR.

4:9 OP. VE TUTUŞ VARSA KOZDAN YOKSA 3NT İLE ZON İLAN EDİLİR. 0:3 OP İLE ORTAĞA DESTEK VERİLMEZ.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>	<u>RAKİP :</u>
2NT	PAS	3 C	PAS
3 S	PAS	4 C/D/H (10+OP, ADVANCED CUEBİD)	PAS
		4S (FİT VAR 4:9 OP)	

C.**LACKWOOD** : ORTAĞIN ATLADIĞI RENGİ KONTROL EDEN, FAKAT BİR SONRAKİ RENGİ KONTROL EDEMEYEN OYUNCUNUN KOZ RENGİNİ "5 "SEVİYESİNDE SÖYLEMESİDİR.

ORTAK DİĞER RENGİ DURDURUYORSAN **ŞİLEM** SÖYLE, DURDURAMIYORSAN **PAS** GEÇ DEMEKTİR.

<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI</u>	<u>RAKİP:</u>
1 S	PAS	3 S (FİT)	PAS
4 D (ŞİNEK DURD. YOK)	PAS	5 S (ŞİNEK DURD. VAR, KÖR DURD. YOK)	PAS
PAS (KÖR DURD. YOK)			
6 S (KÖR DURD. VAR)			

NOT : AÇICI G. ŞİLEM DÜŞÜNMEMELİDİR. ZİRA CEVAPÇININ PUAN DESTEĞİ AZDIR.(AZAMI 7 OP)

ÖRNEKLER

MICHAEL CUEBİD :

<u>1.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R7	DV1043	A962	85
D63	A10542	9	RV87
A65	42	RDV8	10973
RD1054	A	V873	962
1C	2C(5-5 MAJ.)	PAS	2 H
PAS	PAS/? (SONRAKİ KONUŞURSA ? (MİN. KONUŞABİLİR.) KÖRÜ YÜKSELTEBİLİR)		

<u>2.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
D10642	95	R7	AV83
R4	AV1098	D65	732
D2	R8653	1094	AV7
AD83	V	R9765	1042
1S	2S(5 KÖR-1 MİN.5'Lİ)	PAS	3 H(FİT VAR)
PAS	PAS/?	? (ZON DURUMUNA GÖRE KONUŞABİLİR.)	

UNUSAL 2 SANZATU :**3.AÇICI :****RAKİP:****CEVAPÇI:****RAKİP:**

A876	V	D95	R10432
D9	A10642	RV85	73
AR7	D10984	V653	2
V1063	87	D5	AR942
1C	2 NT(KÖR VE KARO 5-5, SİNEK	PAS	PAS
?	HARİÇ UCUZ 2 RENK)		(VAAD EDİLEN RENKLERE DESTEK YOK, DİĞERLERİNİ DURDURUYOR)

4.AÇICI :**RAKİP:****CEVAPÇI:****RAKİP:**

1053	V	RD864	A972
A863	RDV74	1052	9
AD87	V3	R542	1096
A8	D10753	2	RV964
1D	2 NT(KÖR VE 5'Lİ SİNEK)	PAS	3C (FİT VAR)
PAS	PAS	3 D ?	PAS
PAS	PAS/ 4 C?	5D ? (ZON DURUMUNA GÖRE)	

5.AÇICI :**RAKİP:****CEVAPÇI:****RAKİP:**

D10532	A4	R6	V987
ARV	8	D97632	1054
954	R10876	DV	A32
A10	RD853	962	V74
1S(1H/NT. DE OLABİLİR)	2 NT(5-5MİN.)	PAS	3D
			(ZORUNLU BÜYÜK ONÖR VAR)

BLUE CUEBİD :**6.AÇICI :****RAKİP:****CEVAPÇI:****RAKİP:**

RD1095	A864	V732	-----
R93	V742	A105	D86
R9	1086	A52	DV743
A93	D2	RV7	108654
1S	PAS	J 2NT	PAS
4H	PAS	4NT(KARO KONT. VAR, KC?)	PAS
5 S(2 KC+ KOZ D VAR)	PAS	6 S (1 KC.EKSİK KARAR)	

ADVANCED CUEBİD :

<u>7.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AR976	8542	DV10	3
A4	DV9832	R106	75
RD4	V10	9875	A632
RD9	V	A83	1076542
2NT	PAS	3C	PAS
3S(PUPPET 5'Lİ)	PAS	4C(SİNEK KONT. VE FİT VAR))	PAS
4 NT(KC?)	PAS	5D (1 KC.VAR)	PAS
5H (KOZ D?)	PAS	5 NT (VAR)	PAS
6 S (KARAR)			

LACKWOOD :

<u>8.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RDV107	53	A86	942
RD2	AV105	8643	97
ARD	963	V108	7542
DV	9873	A64	R1052
2C	PAS	2D (RÖLE)	PAS
2S (5'Lİ)	PAS	3S(FİT VAR)	PAS
4D(KARO KONT. VAR, SİNEK YOK) PAS		5S (SİNEK KONT. VAR, KÖR YOK SENDE DE YOKSA PAS GEÇ VARSA 6 SÖYLE)	
PAS (KÖR KONT. YOK)			
6 S (KÖR KONT.VAR)			

O V E R C A L L

ANLAMI MÜDAHALE VEYA ÜSTE KONUŞMADIR.

AMAÇLARI :

1. KONTRATI KAZANMAK,
2. FİT BULARAK RAKİPLERLE YARIŞMAK,
3. RAKİBİ ÜST SEVİYEYE ÇIKARARAK BATMAYA ZORLAMAK,
4. RAKİPLERİN SERBEST KONUŞARAK DOĞRU KONTRATI BULMALARINI ZORLAŞTIRMAK,
5. ORTAĞA ATAK GÖSTERMEK'TİR.

DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR :

1. KALİTELİ EL İLE DAHA AZ, KALİTESİZ EL İLE DAHA FAZLA PUAN İSTER.
2. DAĞILIM UYGUN İSE AZ, DEĞİLSE FAZLA PUAN İSTER.
3. ZON ALEYHTE İSE FAZLA, LEYHTE İSE DAHA AZ PUAN İSTER.
4. PUANLAR UZUN RENKTE İSE KALİTE ARTAR.
5. İLK FIRSATTA YAPILMALI, AKSİ HALDE YAPILMAMALI.
6. TOPLAM LÖVE KURALINA UYMALI.
7. İKİLİ TURNUVALARDA AGRESİF, TAKIM TURNUVALARINDA DİSİPLİNLİ OLUNMALIDIR.

ÇEŞİTLERİ :

1. SIÇRAMADAN RENK İLE MÜDAHALE(**OVERCALL**)
2. SIÇRAYARAK RENK İLE MÜDAHALE
3. KONTUR İLE MÜDAHALE(**OVERCALL**)
4. SANZATU İLE MÜDAHALE

OLMAK ÜZERE 4 ÇEŞİTTİR.

SIÇRAMADAN RENK İLE MÜDAHALE :

1. SIÇRAMADAN 1 VE 2 SEVİYESİNDE YAPILIR. **BASİT RENK OVERCALL**'I DENİR.
2. 5+ KART VE 8:16 OP. GEREKİR. KALİTELİ MAJÖR RENKLE 5,6 OP YETERLİDİR.
3. 12:16 OP VE **KALİTELİ 4'LÜ** RENK İLE DE YAPILIR.
4. SIÇRAMADAN 2 SEVİYESİNDE OVERCALL KALİTELİ 5+ KART VE 11:16 OP. İSTER.
5. ÖNCE OVERCALL SONRA DBL. **15,16** OP. İSTER.
6. ÖNCE **DBL.** SONRA **RENK** GÖSTERMEK **17+** OP. İSTER.

YÜKSELTENİN (OVERCALL'İNİN ORTAĞI) CEVAPLARI :

1. TUTUŞ VARSA **ORTAĞINI DESTEKLER.** 2. TUTUŞ YOKSA, 8:10 OP. İLE PAS GEÇER.
3. RAKİP RENKTE DURDURUCU VARSA NT. SÖYLER. 4. AÇIŞ RENGİNİ CUEBİD EDEREK, ORTAĞININ ELİNİ ANLATMASINI İSTER.
5. KENDİ RENGİNİ SÖYLER.

ÖRNEKLER

<u>1.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD85	A6	97	V10432
104	ARD63	952	V87
ADV74	9532	86	R10
D2	84	AR10753	V96
1 D	1 H(OVERCALL)	2C	2 H(FİT)
PAS (REVERS OLACAĞI İÇİN PİKİ GÖSTEREMEZ.)	PAS	PAS	

<u>2.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD86	93	V752	A104
V76	ARD10	942	853
AV	842	D973	R1065
R1074	D865	A3	V92
1 C	1H(4'LÜ KALİTELİ OVERCALL)	PAS	2 H(FİT)
PAS	PAS	PAS	

<u>3.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
DV9	AR743	1085	62
AR4	976	V108	D532
R743	85	V62	AD109
1092	A76	DV83	R54
1 D	1 S(OVERCALL)	PAS	2 NT(FİT YOK, DENG.12:14 OP))
PAS	3 NT(? ZON DURUMUNA GÖRE)	PAS	PAS
PAS			

<u>4.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD752	43	986	AV10
A3	DV10	8764	R952
5	ARD73	1096	V842
RD1076	853	AV2	94
1 S	2 D(OVERCALL)	2 S (FİT VAR)	3 D(FİT VAR, 8+ OP)

3 S (?) (ÇOK RİSKLİ, ZONDA ASLA SÖYLEYEMEZ.)

BU DEKLEREDE AÇICI 3S DERSE, ZON DURUMUNA GÖRE OVERCALL'CU 4 D SÖYLEYEBİLİR. RAKİPLER 4 S DERSE YÜKSELTEN DBL. ATAR.

DALGALI DENİZ, İYİ YÜZME BİLMEK GEREK!..

SIÇRAYARAK RENK İLE MÜDAHALE :

TÜM ZAYIF AÇIŞ KURALLARI GEÇERLİDİR. AÇICI OYUN AÇMASAYDI ZAYIF AÇABİLECEK ELLER İLE YAPILIR. (2,3,4 VE 5 MİNÖR AÇIŞLARI)

DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR :

1. ZON ALEYHTE İSE DİSİPLİNLİ OLUNMALIDIR.
2. PUAN VE RENK SINIRLARINA UYULMALIDIR.
3. ORTAĞI PASTAN GELEN(3.OYUNCU) BİRAZ DİSİPLİNSİZLİK YAPABİLİR.
4. KART SAYISI UYSA DA PUANLAR **YAN** RENKLERDE İSE YAPILMAMALI.
5. UYANDIRMA(4. POZİSYON) POZİSYONUNDA YAPILMAZ.
6. RAKİBİN BARAJ AÇIŞI ÜZERİNE YAPILMAZ.

5.AÇICI :

RAKİP:

CEVAPÇI:

RAKİP:

RD95

V

7643

A1082

8

RD109753

42

AV6

AR8432

D5

V

10976

D8

975

ARV1062

43

1 D

3 H(SIÇRAMALI RENK OVERCALLI) PAS

PAS(ZON ALEYHTE)

4H (ZON LEYHTE)

BU OVERCALL CEVAPÇININ ÖNCE 1 NT REBİDİNDE 3C SÖYLEMESİNİ ENGELLEDİ. MUHTEMEL 5C ZONUNU BULAMADILAR.

KONTUR İLE MÜDAHALE :

İKİ DURUMDA UYGULANIR.

- DİĞER ÜÇ RENGE HAZIR EL
- 17+ OP. OLAN KUVVETLİ EL İLE YAPILIR.

NOT : 1 NT AÇIŞINA DBL. BİR NEVİ OVERCALL OLMASINA RAĞMEN ÖZEL BİR DAĞILIM İFADE EDER. SANZATU AÇACAK EL VAR DEMEKTİR. BAŞKA BİR DEYİŞLE O AÇMASAYDI BEN 1 NT AÇACAKTİM. DEMEKTİR. **STAYMAN** VE **TRANSFERLER** GEÇERLİDİR.

ŞU DAĞILIMLARA KONTUR İLE MÜDAHALE EDİLİR:

10 + OP. 5 4 4 0 (ŞİKAN RAKİBİN AÇILIŞ RENGİ)

11 + OP. 4 4 4 1 (TEK RAKİBİN AÇILIŞ RENGİ)

12 + OP. 4 4 3 2 (İKİLİ RAKİBİN AÇILIŞ RENGİ)

17 + OP. İLE HER TÜRLÜ EL İLE DBL. ATILIR. REBİDİNDE RENK SÖYLENİR.

AYRICA :

1. MAJÖR RENGE DBL. DİĞER MAJÖR 4+ KART OLMALI.
2. MİNÖR RENGE DBL. MAJÖRLERİN EN AZ 4-4 OLDUĞUNU İFADE EDER.
3. BASİT RENK İLE MÜDAHALE İMKANI VARSA DBL. ATILMAZ.
4. YÜKSEK SEVİYEDEKİ RENGE DBL. KUVVETLİ VE İYİ EL İSTER.

ÇOK ÖNEMLİ AÇIKLAMA : 3 PİK DAHİL DAHA ALT SEVİYEDEKİ BİR DEKLEREYE DBL. **CEZA DEĞİLDİR.** YÜKSELTEN ANCAK BATIRABİLİYOR VE BUNUN SONUNDA KARLI ÇIKILIYORSA PAS GEÇEBİLİR. 3 NT. VE ÜZERİ DBL. **CEZADIR.** DAHA AZ GETİRİ İÇİN ASLA DEĞİŞTİRİLMEZ.

<u>6.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
76	AV32	RD1054	98
AR983	2	V7	D10654
AV109	D763	84	R52
D2	A975	R1043	V86

1 H	DBL(OVERCALL)	1 S/ PAS(X)	1 NT(FİT YOK, RAKİP RENK. DURD. VAR)
2 D(4'LÜ İYİ KAROLAR) PAS	2 NT(DURD. TAM.MİN.)	PAS	PAS

(X) AÇIKLAMA: 3 PİK VE ALT SEVİYEDE ATILAN DBL. DAN SONRA GELEN OYUNCU KONUŞACAK ELİ OLSADA KONUŞMAMALIDIR.

ZİRA DBL. ATANIN ORTAĞI ZORUNLU OLARAK "0" PUANI BİLE OLSA KONUŞACAKTIR. PAS GEÇEREK ONUN ELİNİ ÖĞRENMiŞ OLURUZ. AYRICA KENDİ ELİMİZ HAKKINDA DA GEREKSİZ BİLGİ VERMEMİŞ OLURUZ. NASIL OLSA BİR DAHA KONUŞMA HAKKIMIZ OLACAKTIR.

EĞER KONUŞURSAK ELİ ÇOK ZAYIF OLAN RAKİP OYUNCU BİZE ARO(ALLAH RAZI OLSUN) DİYECEKTİR.

<u>7.AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
D1082	RV65	A4	973
D9	AR108	V32	7654
AR972	V5	D1086	43
R10	954	V832	AD76

1 D	DBL(OVERCALL, 4-4 MAJ.)	PAS	1 H(FİT)
1 S(4'LÜ, REVERS DEĞİL)	2 H(FİT)	PAS / 3 D (TERCİH)	PAS
3 D ? (ORTAĞI PAS GEÇERSE)	3 H ? (RAKİPLER KONUŞURSA)		

SANZATU İLE MÜDAHALE :

NORMAL SANZATU AÇIŞI GİBİDİR. 1NT.'YA DBL İLE MÜDAHALE ÖZELDİR. DENGELİ DAĞILIM VE ZON LEYHTE İSE 14 OP. İLE DE YAPILIR. RENK ÜZERİNE 1NT. NORMAL SANZATU AÇIŞ ÖZELLİKLERİ TAŞIR. İKİ ÖNEMLİ ÖZELLİĞİ VARDIR.

- RAKİP RENKTEN DURDURUCU İSTER
- 15:17 OLAN PUAN ARALIĞI 15:18 OLABİLİR.

8.AÇICI :**RAKİP:****CEVAPÇI:****RAKİP:**

RD107

V85

6

A9432

109

AD7

V843

R652

ARV4

D1098

53

762

V85

AR9

D76432

10

1 D

1 NT(OVERCALL, 3-3 MAJ.) PAS

2 C(STAYMAN)

PAS

2 D(4'LÜ MAJ. YOK) PAS

2 H(KÖR 4'LÜ,PİK

5'Lİ, DAVET SMOLENİ)

PAS

3 S(FİT V.MİN.)

PAS

PAS(MİN)

4 S (FİT V. MAX.)

4 S (MAX.)

AÇIKLAMA : BU DEKLERASYONDA AÇICI İÇİN 15,16 OP. **MİNİMUM**,17,18 OP. **MAXİMUM**DUR. CEVAPÇI(YÜKSELTEN) İÇİN İSE; 8,9 OP MİNİMUM, 9,10 MAXİMUMDUR. **9'UN HER İKİSİNDE** DE OLMASI ZON DURUMUNA GÖREDİR. ALEYHTE İSE MİNİMUM, LEYHTE İSE MAXİMUM KABUL EDİLİR.

TRİAL BİD VE CHECKBACK STAYMAN

TRİAL BİD : BİR MAJÖR AÇIŞINA 2 MAJÖR SÖYLEYEREK BASİT TUTUŞ GÖSTERİLMESİ ÜZERİNE AÇICININ 3 PİK ALTINDA BİR RENK SÖYLEYEREK YARDIMI VAR MI SORUSUDUR.

CEVAPÇI YARDIMI VARSA ZON İLAN EDER. YOKSA AÇICININ MAJÖRÜNÜ "3" SEVİYESİNDE SÖYLER.

<u>1.</u>	<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	RD7 AD652 65 RD5		V64 V98 V82 AV96	
	1 H	PAS	2 H	PAS
	3 D(TRİAL BİD)	PAS	3 H (KONTROL YOK)	PAS
	PAS	PAS		

<u>2.</u>	<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	AV987 76 A2 AR64		642 AR2 R84 8732	
	1 S	PAS	2 S	PAS
	3 H(TRİAL BİD)	PAS	4 S (KONTROL VAR)	PAS
	PAS	PAS		

<u>3.</u>	<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	A7 AR654 A104 V97		R103 DV9 RV75 432	
	1 H	PAS	2 H	2 S
	3 C(TRİAL BİD)	PAS	3 H (KONTROL YOK)	PAS
	PAS	PAS	PAS	PAS

OVERCALL RENGİNİ DURDURUYOR. FAKAT SİNEĞİ DURDURAMIYOR. TRİAL BİD İLE ORTAĞINDAN YARDIM SORAR.

4. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
AD976		1052	
R		AD5	
R972		V84	
A86		V952	

1 S	PAS	2 S	PAS
3 H (TRİAL BİD)	PAS	3 NT (KONTROL VAR, DENGELİ, ÇAKA YOK)	PAS
PAS/4 S (TERCİH)	PAS		

TRİAL BİD'DE ŞİLEM İHTİMALİ YOKTUR. AÇICIDA AZAMI 19 OP. CEVAPÇIDA 10 OP. VARDIR. TOPLAM 29 OP. İLE ŞİLEM DÜŞÜNÜLMEMELİDİR.

CHECKBACK STAYMAN : 1 **MİNÖR** AÇIŞINA ORTAĞIN 1 **MAJÖR** CEVABI VERMESİ ÜZERİNE AÇICININ **1NT** REBİD ETTİĞİ DURUMDA ; ELİNDE **11+** OP VE MAJÖRÜ **5'Lİ** OLAN CEVAPÇININ "**2C**" İLE AÇICIYA KENDİ MAJÖRÜNDEN **3** KART VAR MI? SORUSUDUR.

1. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
V8		RD10762	
V1084		96	
AV6		D95	
RD82		A9	

1 C	PAS	1 S	PAS
1 NT	PAS	2 C (CHECKBACK)	PAS
2 H (3'LÜ PİK YOK, 4'LÜ KÖR VAR)	PAS	2 S (PİK 6'LI)	PAS
PAS (FİT VAR. MİN.)			

2. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
A94		107	
A87		RDV95	
R1065		A42	
R43		A108	

1 D	PAS	1 H	PAS
1 NT	PAS	2 C (CHECKBACK)	PAS
2 H (3'LÜ MİN.)	PAS		
3 H (3'LÜ MAX.)			

3.	<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	D10 V5 RD42 RD852		RV7 AR874 983 97	

1 C	PAS	1 H	PAS
1 NT	PAS	2 C (CHECKBACK)	PAS
2 D (3'LÜ KÖR,4'LÜ PİK YOK. MİN.)	PAS	2 NT (MİN.)	PAS
		3 NT (MAX.)	

4.	<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
	102 986 RD95 ARD2		AD843 A102 43 V104	

1 D	PAS	1 S	PAS
1 NT	PAS	2 C (CHECKBACK)	PAS
2NT(3'LÜ PİK,4'LÜ KÖR YOK. MİN.)	PAS	PAS (MİN.)	PAS
		3 NT(MAX.)	PAS
3NT (14+ OP.)			

3. RENK FORCİNG

AÇICININ BİR RENK AÇMASI, CEVAPÇININ BAŞKA BİR RENK SÖYLEMESİ ÜZERİNE AÇICININ RENGİNİ SIÇRAMADAN TEKRARLAMASI ÜZERİNE; 11+ OP. OLAN CEVAPÇININ ÜÇÜNCÜ BİR RENK SÖYLEMESİDİR. 1 TUR FORCİNG'TİR.

ŞARTLARI :

- RAKİP ARAYA GİRMEMİŞ OLMALIDIR.
- AÇICI RENGİNİ SIÇRAMADAN TEKRARLAMALIDIR.
- CEVAPÇININ 11+ OP. OLMALIDIR.
- İLK CEVAP 2/1 OLMAMALIDIR.

1. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
R7 D63 A6 RD10654		A8 RV987 R10953 9	

1 C	PAS	1 H	PAS
2 C	PAS	2 D (3.RENK)	PAS
2 H (3'LÜ MİN. 13,14 OP)	PAS	PAS (MİN. 11 OP)	PAS
3 H (3'LÜ MAX. 15,16 OP)	PAS	4 H (11,12 OP)	PAS
4 H (17+ OP)	PAS	PAS (11,12 OP)	PAS
		4NT (KC?, 13+ OP.)	

2. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
AR D D109854 R965		D10642 R4 2 AD873	

1 D	PAS	1 S	PAS
2 D	PAS	3 C (3.RENK)	PAS
4C (4'LÜ MİN. 3'LÜ PİK VE H. DURD. YOK)	PAS	PAS (11,12 OP)	PAS
		5 C (13+ OP)	PAS

3. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
A7 DV109 AD10984 7		R10432 A4 2 AR942	

1 D	PAS	1 S	PAS
2 D	PAS	3 C (3.RENK)	PAS
3 H(4'LÜ MİN. 3'LÜ PİK YOK)	▶PAS	3NT(KARAR.KOZ FİTİ YOK)	PAS

4. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
3 A863 AD8754 A8		RV1054 RV74 V9 D10	

1 D	PAS	1 S	PAS
2 D	PAS	2 H (3.RENK)	PAS
2 H(3'LÜ S. YOK, 4'LÜ H. VAR)	PAS	3NT (SİNEK DURD. VAR)	PAS
PAS	PAS	4 H (SİNEK DURD.YOK. 11,12OP)	PAS
		4NT (KC ? 18+OP)	

REVERS OLUR DİYE SÖYLEMEDİM.)

5. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
A4 8 R1087 ARD853		R62 AD732 DV954 -----	

1 C	PAS	1 H	PAS
2 C	PAS	2 D (3.RENK)	PAS
3 S(3'LÜ H. YOK. 4'LÜ D. VE PİK DURD.VAR)	PAS	3 NT	PAS
PAS	PAS		

<u>6.</u> <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD5 V9 97 ADV943		8 RD543 AD652 65	

1 C	PAS	1 H	PAS
2 C	PAS	2 D (3.RENK)	PAS
	▶		
2 NT(3'LÜ H,4'LÜ D. YOK.S. DURD.VAR MİN. EL)	PAS	PAS	PAS

<u>7.</u> <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R9 A4 RD4 RD9764		A8762 D3 AV975 V	

1 C	PAS	1 S	PAS
2 C	PAS	2 D (3.RENK)	PAS
	▶		
3 NT (3'LÜ PİK,4'LÜ KARO YOK KÖR DURD. VAR MAX.)	PAS	PAS	PAS

<u>8.</u> <u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R9 54 ARD952 V86		DV1075 RV6 ----- A10975	

1 D	PAS	1 S	PAS
2 D	PAS	3 C (3.RENK)	PAS
	▶		
3 D(3'LÜ PİK,4'LÜ KARO,KÖR DURD.HİÇBİRİ YOK)	PAS	3 S (H. DURD. YOK)	PAS
	▶		
		3 NT (H. DURD.VAR)	PAS

4. RENK FORCİNG

İKİ ORTAĞIN HER SEFERİNDE BAŞKA RENK SÖYLEYEREK 4 RENGİDE KONUŞMASIDIR. ZOR BİR KONVANSİYONDUR. İYİ ANLAŞAMAYAN ORTAKLAR UYGULAMAMALIDIR.

ŞARTLARI :

- CEVAPÇI PASDAN GELMEMİŞ OLACAK.
- CEVAPÇI 4. RENGİ SIÇRAMADAN SÖYLEYECEK.
- CEVAPÇIDA 13+ OP. OLACAK.
- ZON FORCİNGTİR. İKİ OYUNCUDA ZONDAN ÖNCE PAS GEÇEMEZ.

<u>1. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD85 } 107 } ADV74 } D2 }		97 } AR95 } 86 } AR1075 }	
1 D	PAS	1 H	PAS
1 S	PAS	2 C (4.RENK)	PAS
2 NT(3'LÜ KÖR,4'LÜ SİNEK YOK, SİNEK DURD.YOK)	►PAS	3 NT (KARAR)	PAS
PAS	PAS		
<u>2. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD86 } V76 } AV4 } R107 }		V10 } ARD102 } 8 } A8654 }	
1 C	PAS	1 H	PAS
1 S	PAS	2 D (4.RENK)	PAS
2 H(3'LÜ KÖR) D. DURD.VAR)	►PAS	4 H (KARAR)	PAS
PAS/ 4NT (17+ OP. OLSAYDI REVERS YAPARDI)	PAS		

3. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
DV942 AR42 R743 -----		----- D9 A10982 AR10952	

1 S	PAS	2 C	PAS
2 H	PAS	3 D (4.RENK)	PAS
4 D(4'LÜ)	▶PAS	5 D (KARAR)	PAS
PAS	PAS	4 NT (17+ OP KC?)	

4. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
RD52 A3 A5 RD1076		9 DV1087 RD763 AV	

1 C	PAS	1 H	PAS
2 S	PAS	3 D (4.RENK)	PAS
3 NT (3'LÜ KÖR,4'LÜ KARO YOK, D. DURD.VAR)	▶PAS	PAS (AÇICI REVERS YAPTI)	PAS
		4 NT(GERBER AS ?)	

5. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
RD95 8 AR8432 D8		V RV1053 D5 AR975	

1 D	PAS	1 H	PAS
1 S	PAS	2 C (4.RENK)	PAS
2 D(3'LÜ KÖR,4'LÜ SİNEK, C. DURD. YOK. RENK 6'LI)	▶PAS	3 NT (EN OLASI)	PAS
PAS	PAS	4 NT (GERBER AS ? 17 +OP)	

6. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
AV32 } 82 } D7 } AR975 }		76 } AR93 } AV1096 } D2 }	

1 C	PAS	1 H	PAS
1 S	PAS	2 D (4.RENK)	PAS
3 C(3'LÜ KÖR,4'LÜ KARO YOK, D. DURD.YOK. ZORUNLU)	PAS	3 NT (KARAR. EN OLASI)	PAS
PAS	PAS		

7. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
D1082 } D9 } AR972 } R10 }		43 } ARV108 } 5 } AD954 }	

1 D	PAS	1 H	PAS
1 S	PAS	2 C (4.RENK)	PAS
2 H(4'LÜ C, C. DURD. YOK,RENK 2'Lİ▶ AMA ONÖR VAR. ZORUNLU DESTEK)	PAS	4 H (KARAR)	PAS
PAS	PAS		

8. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
RD107 } 109 } ARV4 } V85 }		85 } AD743 } 9 } AR974 }	

1 D	PAS	1 H	PAS
1 S	PAS	2 C (4.RENK)	PAS
2 S(3'LÜ KÖR,4'LÜ SİNEK,SİNEK ▶ DURD. YOK, ZORUNLU OLARAK SEVİYE YÜKSELTMEMEK İÇİN 4'LÜ PİKİ SÖYLER)	PAS	3 NT (KARAR)	PAS
PAS	PAS		

C A P P E L E T T İ

1 SANZATU AÇIŞINA YAPILAN MÜDAHALE ŞEKLİ OLUP; ÖNEMLİ VE FAYDALI BİR KONVANSİYONDUR. BİR ÇOK ÇEŞİDİ VARDIR.

DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR :

- DENGELİ EL İLE 17+ OP.'NA KADAR YAPILMAYARAK DEFANS YAPMAK DAHA YARARLIDIR.
- İLK MÜDAHALECİNİN ZON LEYHTE İSE 8+ OP. ALEYHTE İSE 10+ OP. İLE YAPILMALIDIR.
- UYANDIRMA(4.) POZİSYONDAKİ OYUNCU İKİ RENKLİ EL İLE 6+ OP İLE DE YAPILIR.
- ZONDA İKEN HER ZAMAN DİSİPLİNLİ OLMALIDIR.

8 KURALI : MÜDAHALECİNİN ELİNDEKİ İKİ UZUN RENGİN KART TOPLAMINDAN KAYIP LÖVE SAYISININ ÇIKARILMASI SONUCU ÇIKAN RAKAMDAN "8" RAKAMININ ÇIKARILMASI SONUCU "2" VEYA DAHA BÜYÜK BİR SAYI ELDE EDİLİYORSA 1 SANZATU AÇILIŞINA MÜDAHALE EDİLEBİLECEĞİ KURALIDIR.

AÇIKLAMA : MÜDAHALE RENKLERİ 6+ KARTLI TEK BİR RENK VEYA EN AZ 5-5 KARTLI İKİ RENK OLACAĞINDAN İKİ UZUN RENGİN KART SAYISI EN AZ 9'DUR. BUNLARDAN UZUN OLAN VEYA EŞİT SAYIDAKİ İKİ RENKTEN BİRİ KOZ OLDUĞUNDA GARANTİ ALINACAK LÖVELER SAYILIR. DİYELİM Kİ GARANTİ LÖVEMİZ "4" OLSUN. 13 LÖVEDEN BU RAKAMI ÇIKTIĞIMIZDA "9" KAYIP LÖVE SAYARIZ. BU SAYIDAN "8" RAKAMINI ÇIKINCA GERİYE "1" KALIR. DEMEK Kİ KURALA GÖRE BU ELLE MÜDAHALE EDEMEYİZ.

BU ÖRNEĞE GÖRE UZUN İKİ RENGİN KART SAYISI TOPLAMI "9" DEĞİL "10" OLSAYDI ELDE EDECEĞİMİZ RAKAM "2" OLACAKTI. BU DURUMDA MÜDAHALE EDEBİLECEKTİK.

BAZEN 13+OP İLE BU RAKAMA ULAŞILAMAYACAĞI GİBİ BAZEN 8+ OP İLE ULAŞILABİLİR.

CAPPELETTİ MÜDAHALESİ 1 NT AÇAN OYUNCUDAN SONRAKİ İLK OYUNCU VE İLK OYUNCU VE CEVAPÇI (3.) PAS GEÇMİŞSE 4. OYUNCU TARAFINDAN DA YAPILIR.

ÖNEMLİDİR : 4.OYUNCU TEK OLAN UZUN RENGİNİ NATUREL SÖYLEMELİDİR. AKSİ HALDE BİR SEVİYE YÜKSELİNİMİŞ OLUR.

CAPPELETTİ ÇEŞİTLERİ VE ANLAMLARI

- 1. KONTUR (DBL) :** CEZADIR. 17+ OP. VEYA İLAVE LÖVE ALABİLECEK 15:17 OP.LI 1NT AÇABİLECEK ELLER İLE YAPILIR. O AÇMASAYDI BEN 1 NT AÇACAKTİM DEMEKTİR.
- 2. 2 SİNEK :** 6+ KARTLI UZUN BİR RENK VAR.
- 3. 2 KARO :** 5 - 5 VEYA 5 – 4 (İYİ) MAJÖRLER VAR.
- 4. 2 KUPA (KÖR) :** EN AZ 5 - 5 VEYA 5 KÖR- 4 (İYİ) MİNÖR VAR.
- 5. 2 MAÇA (PİK) :** EN AZ 5 - 5 VEYA 5 PİK- 4 (İYİ) MİNÖR VAR.
- 6. 2 SANZATU :** EN AZ 5 - 5 MİNÖRLER VAR.
- 7. 3 SİNEK/KARO/KÖR/PİK :** SÖYLENEN RENKTEN 7+ KART VAR.

1. KONTUR İLE MÜDAHALE : CEVAPÇI ARAYA GİRMEMİŞ İSE HER TÜRLÜ TRANSFER VE STAYMAN GEÇERLİDİR. BUNLARIN DIŞINDA ;

PAS : KONTURU CEZAYA ÇEVİRMEKTİR.

YENİ RENK : ZAYIF KALİTESİZ UZUN RENK İFADE EDER.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R75	AD9	8643	V102
ADV6	4	R9	1087532
65	RDV8	107432	A9
RD105	AV873	62	94
1 NT	DBL(CAPPELETTİ.)	PAS	2 H / 3 H (?)
PAS / DBL (?)	(?)	(?)	

AÇIKLAMA : BU ÖRNEKTE ELİNDE NT DAĞILIMI OLMAYAN, ANCAK; NT PUANI OLAN DBL. ATMAMALIDIR. SAVUNMAYI TERCİH ETMELİDİR.

EĞER DBL. ATMIŞ İSE; YÜKSELTEN ELİNDEKİ OLASI UZUN VE ZAYIF RENKLERİNİ İKİ SEVİYESİNDE GÖSTEREMEZ. GÖSTERİRSE TRANSFERLER İLE KARIŞIR. ZON DURUMUNA GÖRE 3 OLARAK SÖYLEMELİDİR.

2. 2 SİNEK MÜDAHALESİNE CEVAP :

2 KARO (RÖLE) : YANSITICI BİR KONUŞMA OLUP ; RENGİN NEDİR SORUSUDUR. AÇICI RENGİ KARO İSE PAS GEÇER, DEĞİLSE DÜZELTEREK SÖYLER.

2 KÖR/PİK : DİĞER RENKLERLE İLGİSİ OLMAYAN 5+ KARTLI İYİ RENK.

2 SANZATU : 11.13 OP. OLAN, DENGELİ, DAVET ELİDİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
D106	R95	V742	A83
R4	AV10985	62	D73
RD32	4	V10986	A75
AD83	765	V9	R1042

1 NT	2 C(CAPPELETTİ.)	PAS	2 NT (DENG. DAVET)
PAS	PAS / 3H (FİT. MİN.) (FİT VAR PAS OLMAZ)	PAS	PAS (MİN.)
	4 H (MAX. 16 + OP)		

3. 2 KARO MÜDAHALESİNE CEVAP :

PAS : ZAYIF EL, 6+ KARTLI KARO VAR.

2 KÖR/ PİK : UZUN RENK, 3+ KART VAR.

2 SANZATU : MİNÖR SORUSUDUR. BİR MAJÖRE 3'LÜ TUTUŞ VAR, ANCAK; 7 KARTLI SİNEK VEYA 6 KARTLI KAROSU VAR.

3 KÖR/ PİK : ZAYIF EL (2,3,4 OP) VE 4+ KART TUTUŞ VAR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
A876	DV95	R432	10
D7	AV1062	943	R85
AR7	84	2	DV109653
D1063	87	AR942	V5

1 NT	2 D(CAPPELETTİ.)	PAS	2 NT (MİN.SORUSU)
PAS	3 C (3'LÜ C VEYA 2-1 C-D.)	DBL(İYİ SİNEKLER)	3 H (FİT.)
PAS	PAS	PAS	
4 C			

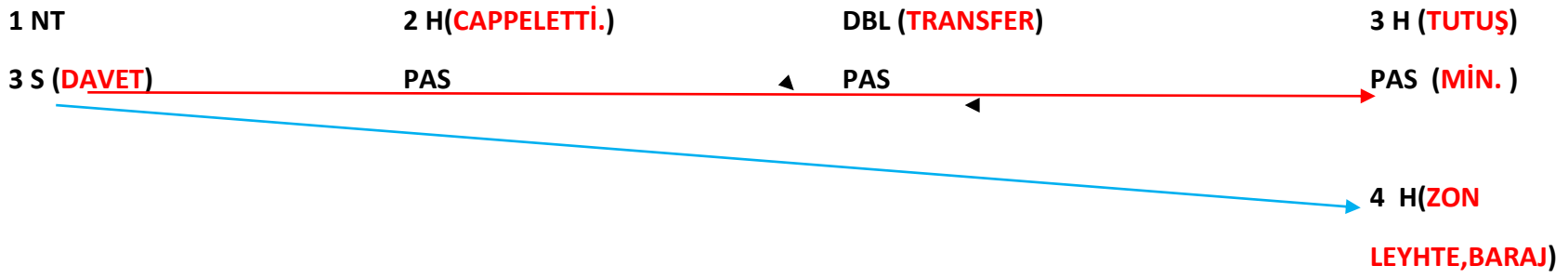
4. 2 KÖR / PİK MÜDAHALESİNE CEVAP :

PAS : MÜDAHALE RENGİNİ ÜÇLÜ TUTUŞ. ZAYIF EL VAR.

2 SANZATU : MİNÖR SORUSU. 5-5 MİNÖR VE BİR MAJÖR 3'LÜ VAR.

3 KÖR / PİK : 4 KARTLI TUTUŞ, DENGESİZ EL VAR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R105	3	AD9762	V84
A86	RDV74	9	10532
A872	V3	1096	RD54
A82	D10753	964	RV



NOT : SANZATUYA 2C MÜDAHALESİNE DBL. STAYMAN, 2D VE 2H MÜDAHALESİNE DBL. TRANSFERDİR.

5. 2 SANZATU MÜDAHALESİNE CEVAP :

PAS : 11,12 OP. DENGELİ. MAJÖR DURDURUCULAR VAR.

3 SİNEK /KARO : SÖYLENEN MİNÖR UZUN VE FİT VAR.

3 KÖR / PİK : 11+ OP. SÖYLENEN MAJÖR KALİTELİ .

3 SANZATU : 13+ OP. DENGELİ. MAJÖR DURDURUCULAR VAR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
D1053	A4	V98	R762
ARV	8	65432	D1097
V954	R10876	32	AD
A10	RD853	V74	962

1 NT

2 NT(CAPPELETTİ.)

PAS

PAS (11,12 OP, DENG, MAJ DURD. VAR))

6. 3 SİNEK / KARO / KÖR / PİK MÜDAHALESİNE CEVAP :

PAS : ÇOK ZAYIF EL.

ZON : KOZ FİTİ VE 2,3 LÖVE YARDIMI OLAN EL.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD9	AV108654	-----	732
R93	42	DV10875	A6
R96	A5	10843	DV72
A932	V7	1086	RD54

1 NT 3 S(CAPPELETTİ.) PAS 4 S (FİT VE
2,3 LÖVE YRD. VAR)

7. CAPPELETTİ'YE CEVAPÇI KONTUR İLE KARŞILIK VERMİŞ İSE YÜKSELTENİN CEVABI :

PAS : ORTAĞIN RENGİNİ DBL.LU OYNAMAYA RAZI.

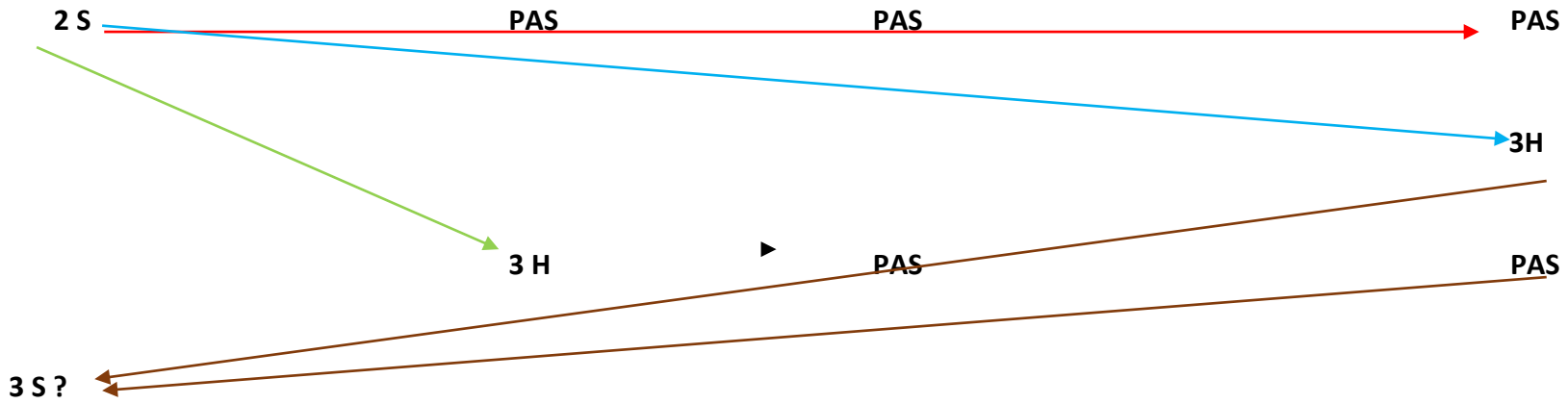
YENİ RENK : 5 + KARTLI KALİTELİ RENK. OYNAMAK İÇİN. ORTAĞIN RENGİNİ TAHMİN EDİYOR VE DESTEKLEMİYOR. KENDİ RENGİ DAHA İYİ.

SÜR KONTUR : YENİ RENK SORUSUDUR. DİĞER RENKLERE HAZIR. ORTAĞINA DESTEĞİ YOK.

DESTEK : RAKİBİN DBL.U NEGATİF VE ORTAĞIN RENGİNİ DESTEKLİYOR .

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
V976	A5	RD843	102
A4	DV983	75	R1062
RD4	V10987	632	A5
RD93	V	765	A10842

1 NT 2 H(CAPPELETTİ.) DBL (TRANSFER) PAS (FİT)



NOT : BU DEKLERASYONDA OVERCALL'CU REBİDİNDE PAS GEÇMELİDİR.YÜKSELTEN 11 OP. İLE 3 H DİYEREK YARIŞMAYA DEVAM ETMELİDİR. HER İKİ TARAFTA ZON YAPAMAZ. İLAN EDEN OLURSA DİĞERİ DBL. ATMALIDIR.

8. CAPPELETTİ'YE CEVAPÇI RENK İLE KARŞILIK VERMİŞ İSE YÜKSELTENİN CEVABI :

PAS : NATURELDİR. RAKİBİN RENGİNİ OYNAMAYA RAZI. VEYA RAKİBİN RENGİ NATUREL DEĞİL.

YENİ RENK : 5+ KART VE KALİTELİ RENK. VEYA ORTAĞIN İMA ETTİĞİ RENK.

KONTUR : YENİ RENK SORUSU. ORTAĞININ İLK RENGİNİ DESTEKLEMİYOR. İKİNCİ RENGİNİ ÖĞRENMEK İSTİYOR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
86	RDV107	53	A942
R64	D10832	V	A975
ARD8	V	963	107542
DV64	73	AR109852	-----

1 NT	2 D(CAPPELETTİ.)	3 C(UZUN RENK)	3 H (FİT)
4 C (FİT)	PAS(ZON ALEYHTE)	PAS	4 H (?)
	4 H (ZON LEYHTE)	PAS	PAS
PAS			

3. **ÜÇ SEVİYESİNDE YENİ RENK** : CEVAPÇININ ELİNDE 5+ KARTLI KALİTELİ BİR RENK VE 10+ OP.VAR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
ADV	86	R974	10532
AR8	DV1076	5	9432
10965	7	ARD83	V42
R87	AD1032	964	V5

1 NT	2 H(CAPPELETTİ.)	3 D (5'Lİ KALİTELİ, AYNI ZAMANDA STAYMAN, H. RAKİBİN RENGİ	PAS
		4'LÜ PİKİ DE VAR. ZON FORCİNG	
		LEBESOHL)	
PAS			
3NT(4'LÜ PİK YOK,KÖR DURD.VAR) PAS		PAS	PAS

NOT : STAYMANI 3C İLE YAPSAYDI CEVAPÇININ İYİ KAROLARI VE PUAN DURUMUNU BİLEMEDİĞİ İÇİN AÇICI MİNİMUM İLE 4C MAX İLE 5C SÖYLEYECEKTİ. 3NT ZONU BULUNAMAYACAKTI.

4. **2 SANZATU (LEBESOHL)** : 3 SİNEĞE TRANSFERDİR. 6+ KART SİNEK VARDIR.

<u>AÇICI :</u>	<u>OVERCALLCU :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>
1 NT	2 C/D/H/S	2NT (LEBESOHL.6+KART İLE SİNEĞE TRANSFER)
3C	PAS	PAS (ZAYIF EL)
		3 ? (OVERCALLCUDAN UCUZ RENK. 5+ KART. OYNAMAK İÇİN)
		3 ? (OVERCALLCUDAN PAHALI RENK. 5+ KART. ZON DAVETİ)
		3 ? (OVERCALL RENGİNİ CUE BİD. OVERCALL'DAN DURDURUCU VAR. STAYMAN)
		3 NT (OVERCALL'DAN DURDURUCU VAR, 4'LÜ MAJÖR YOK.)

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD96	AV1085	74	32
RV62	4	D8	A109753
RV	A9872	D54	1063
R64	103	DV8752	A9

1 NT	2 S(CAPPELETTİ.)	2 NT (SİNEĞE TRANS.)	PAS
3C	PAS	PAS	PAS

PUPPET (KUKLA) STAYMAN

KUVVETLİ MULTY (2 D) AÇAN VE REBİDİNDE 2 SANZATU SÖYLEYEN, 2 SİNEK KUVVETLİ AÇIŞ YAPIP REBİDİNDE 2 SANZATU SÖYLEYEN VEYA DOĞRUDAN 2 SANZATU KUVVETLİ AÇIŞ YAPAN ORTAĞINA; CEVAPÇININ 3 SİNEK İLE 4'LÜ VEYA 5'Lİ MAJÖRÜ OLUP OLMADIĞI SORUSUDUR.

CEVAPÇININ 4+ OP. VE EN AZ BİR MAJÖRÜNÜN 3 VEYA 4'LÜ OLMASI GEREKİR.

AÇICININ CEVAPLARI VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

3 D : 5'Lİ MAJÖR YOK. ANCAK; EN AZ BİR MAJÖR 4'LÜ.

3 H / S : SÖYLENEN 5'Lİ.

3 NT : 3 VE 4 KARTLI MAJÖR YOK.

AÇIKLAMA : PUPPET UYGULANMADIĞINDA 3 C SADECE 4'LÜ MAJÖR SORUSUDUR. CEVAPLARDA ONA GÖRE VE FARKLI OLDUĞUNDAN MUTLAKA ALERT EDİLMELİDİR.

AÇICININ HER BİR REBİDİNE GÖRE OLASI GELİŞMELER :

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2 NT	PAS	3 C (PUPPET, 5+ OP. 4,5 KART MAJ.SORUSU)	PAS
3 D (5 KART MAJ. YOK. EN AZ 1 4'LÜ MAJ.VAR.)	PAS	3 H (4'LÜ PİK VAR. FİT VARSA 4 PİK YOKSA 3NT SÖYLE)	PAS
3NT (FİT YOK)			
4 S (FİTVAR)			
3NT (FİT YOK)		3 S (4'LÜ KÖR VAR. FİT VARSA 4 KÖR YOKSA 3NT SÖYLE)	
4H (FİTVAR)			
PAS		3 NT (4'LÜ MAJÖR YOK.OYNAMAK İÇİN)	
4 D (KÖRE TRANSFER)		4 C (4-4 MAJ. VAR. R'LAR KORUMASIZ. UZUN MAJÖRÜNÜ TRANSFER ET.)	
4H (PİKE TRANSFER)			
4 H / S (SÖYLENEN 4'LÜ)		4 D (4-4 MAJ. VAR. R'LAR KORUMAYA İHT. YOK. UZUN MAJÖRÜNÜ SÖYLE)	

NOT : YUKARDAKİ DEKLERELERDEN HERHANGİ BİRİ GERÇEKLEŞTİKTE VE AÇICI ZON SÖYLEDİKTEN SONRA CEVAPÇI 4 NT. İLE ŞİLEM ARAŞTIRMASI YAPABİLİR.

<u>AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
2 NT	PAS	3 C (PUPPET, 5+ OP. 4,5 KART MAJ.SORUSU)	PAS
3 H / S	PAS	3 NT (AÇICININ RENGİNDEN 3'LÜ MAJÖR YOK.)	PAS
		4 H / S (AÇICININ RENGİNDEN FİT VAR. ŞİLEM OLMAZ.)	PAS
		4 NT (AÇICININ RENGİNDEN FİT VAR. ŞİLEM ARAŞTIRMASI)	PAS
		5 C (SÜPER GERBER: 15+ OP. AÇICININ RENGİNDEN ŞİLEM GARANTİ, G. ŞİLEM İHTİMALİ VAR)	PAS

AÇIKLAMA : AÇICI 4-4 MAJÖRÜ OLMASI HALİNDE DEKLERASYON GELİŞMESİNDE TERCİH ETMESİ İSTENİRSE **PİK**'İ TERCİH EDER.

<u>1. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AD9	7532	RV86	104
AV	2	1094	RD87653
RD92	V863	1074	A5
A982	RD54	V107	63

2 NT	PAS	3 C (PUPPET.)	PAS / 3H ?
3NT (4/5 KART MAJ. YOK)			

<u>2. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
A	D96532	1087	RV4
ARD4	82	V1065	973
A1098	D	654	RV732
RV87	6543	AD10	92

2 C	PAS	2 D (RÖLE)	PAS
2NT	PAS	3 C (PÜPPET)	PAS
3 D (EN AZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)	PAS	3 S (4'LÜ KÖR VAR)	PAS
4 H (FİT VAR)			

<u>3. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AV	10654	R97	D832
AR106	-----	987	DV5432
D96	RV7542	A1083	-----
AR87	DV5	964	1032

2 NT	PAS	3 C (PUPPET)	PAS
3 D (EN AZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)	PAS	3 NT (4'LÜ MAJ. YOK)	PAS
PAS	PAS		

<u>4. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AV74	632	RD98	105
AD8	10943	RV62	75
AR10	75	963	DV842
R94	ADV5	106	8732

2 NT	PAS	3 C (PUPPET.)	PAS
3D (EN AZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)	PAS	4 C (RENGİNİ TRANS. ET. R'LAR KORUMASIZ.)	PAS
4 H (PİK'E TRANSFER)	PAS	4 S (ZON. ŞİLEM OLMAZ)	PAS

<u>5. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R93	876	AV42	D105
RV98	D3	A542	1076
RD	V432	95	A10876
ARD6	10754	832	V9

2.NT	PAS	3 C (PUPPET.)	PAS
3.D (EN AZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)	PAS	4 D (KOZUNU SÖYLE OYNA)	PAS
4 H (ZON)	PAS	PAS	PAS
		4NT (10:14 OP.KC?)	
		5 C (15 + OP. SÜPER GERBER)	

<u>6. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD9	5432	876	AV10
DV1085	9643	A7	R2
AR9	V	D542	108763
AD	R742	V965	1083

2 NT	PAS	3 C (PUPPET.)	PAS
3 H (5'Li)	PAS	3 NT (3'LÜ KÖR YOK)	PAS
PAS	PAS	PAS	

<u>7. AÇICI:</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
AR843	-----	V1092	D765
RD3	AV1064	72	985
V4	R732	A965	D108
ADV	6532	1094	R87

2 NT	PAS	3 C (PUPPET.)	PAS
3 S (5'Li)	PAS	4 S (FIT VAR)	PAS
PAS	PAS		

8. AÇICI:**RAKİP:****CEVAPÇI:****RAKİP:**

DV54

1073

AR9

862

AD102

864

RV97

53

RD

V32

A76

109854

AR4

10983

DV2

765

2 NT

PAS

3 C (PUPPET)

PAS

3D (EN AZ 1 4'LÜ MAJ. VAR)

PAS

3 S (4'LÜ KÖR VAR)

PAS

4H (FİT)

PAS

4 NT (KC ?)

PAS

5 S (2 KC + D VAR)

PAS

5 NT (R ?)

PAS

6 H (2 R VAR)

PAS

7 NT

PAS

5C (SÜPER GERBER)

5NT (2 KC + D VAR)

7NT

AÇIKLAMA : BU DEKLARASYONDA (FANTASTİK) KOZ FİTİ BULAN ORTAKLARIN 4 NT İLE KEYKART SORMASI SON DERECE GEREKSİZ VE SAÇMADIR.

AÇICIDA 21 OP. VAR

CEVAPÇIDA 18 OP. VAR

RAKİPLERDE "0", "1" VEYA EN KÖTÜ İHTİMALLE(2NT 20 PUANLA AÇILMIŞSA) 2 OP. VAR

BU İKİ PUAN YA BİR "D" VEYA 2 ADET "V" ŞEKLİNDE OLABİLİR.

BU İKİ PUANIN KOZ "D" OLUP OLMADIĞINI ÖĞRENMEK İÇİN "5 C İLE SÜPER GERBER" YAPILMALIDIR.

2 KARO MULTY (MULTİ)

MULTY ÇOK ÖZEL BİR KONVANSİYON OLDUĞU İÇİN ANLATIMI SONDAN BİR ÖNCEKİ DERSE BIRAKILMIŞTIR. MULTY'NİN ZAYIF VE KUVVETLİ OLMAK ÜZERE İKİ AÇILIŞ ŞEKLİ VARDIR. HER İKİSİ DE "2D" İLE AÇILIR. ANCAK; AMAÇLARI FARKLIDIR.

1. ZAYIF MULTY :

6:10 OP. OLAN 6 KARTLI MAJÖR İLE AÇILIR. NADİREN 6 KART KARO İLE DE AÇANLAR DA VARDIR. ANCAK; SEVİYEYİ ENAZ 3'E ÇIKARACAĞI İÇİN KULLANILMASI SAKINCALIDIR. BU AÇILIŞ AYNI ZAMANDA ZAYIF "2 MAJÖR" OLARAK DA AÇILABİLİR.

ŞARTLARI :

- 6 :10 OP. OLACAK, AYNI ZAMANDA PUANLARIN AĞIRLIĞI AÇIŞ RENGİNDE OLACAK.
- DİĞER RENKLERDE 1 AS VEYA R'DAN FAZLA PUAN OLMAYACAK.
- 4. POZİSYONDA YAPILMAMALIDIR.

CEVAPLAR : OLASI CEVAPLAR VE ANLAMLARI ŞÖYLEDİR.

2 KÖR : RÖLE CEVABIDIR. ZAYIF AÇMIŞ İSE; AÇICIYA RENGİN KÖR İSE PAS GEÇ, DEĞİLSE DÜZELT ANLAMINDADIR.

AÇICININ ZAYIF AÇIŞINA RAKİP MÜDAHALESİ OLURSA VEYA 2 PİK'E DÜZELTMESİ HALİNDE, CEVAPÇI ELİ İYİCE VE TUTUŞU VARSA "3'E" ÇIKABİLİR.

1. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
108	DV65	973	AR42
RDV865	A72	9	1043
R732	1054	A986	DV
5	963	108742	ARDV
<hr/>			
2 D (MULTY)	PAS	2 H (RÖLE)	DBL(17+ OP)
PAS	2 S (UZUN RENK)	PAS	3 S (17+ OP, TEKLİF)
PAS	4 S (7 OP. ZONDA DEĞİL)	PAS	PAS
PAS			

AÇIKLAMA : BU ÖRNEKTE OLDUĞU GİBİ ZAYIF MULTY AÇMAK ÇOĞUNLUKLA FAYDA SAĞLAMADIĞI GİBİ BİRDE ELİMİZDEKİ DEĞERLERİ İFŞA ETMİŞ OLURUZ. BU NEDENLE ZAYIF AÇIŞLAR TAVSİYE EDİLMEZ.

2. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
ADV982	R7	106	543
D10	V98	R75	A6432
10874	V965	RD32	A
9	D1042	V876	AR53
<hr/>			
2 D (MULTY)	PAS	2 H (RÖLE)	PAS
2 S (UZUN RENK)	PAS	PAS	3H
			(15+ OP, MÜDAHALE)
PAS	PAS	3 PİK(FİT VE 9 OP)	?

AÇIKLAMA : BU ÖRNEKTE 15 OP. OLAN RAKİP KOZ RENGİNİN KÖR OLMADIĞINI ANLADIĞI İÇİN ÖNCE PAS GEÇİP, AÇICININ DÜZELTMESİYLE MÜDAHALE ETTİ. KONTUR ATSAYDI AÇICI YİNE 2 PİK DİYECEKTİ. AYRICA DBL.DAN SONRA RENK SÖYLEMESİ 17 + OP. GEREKTİRECEKTİ.

2 PİK : İYİ KÖRLERİ VE KISA PİKLERİ OLAN ZAYIF ELDİR. ANLAMI AÇICIYA ZAYIF PİK AÇTIYSAN PAS GEÇ. KÖR AÇTIYSAN "3" VEYA "4" KÖR SÖYLE. AÇICININ RENGİ KÖR İSE; ZON ALEYHTE İSE 3, LEYHTE İSE 4 KÖR SÖYLER.

3. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
RD10754	V6	92	A83
R8	10643	ADV97	52
1097	AV42	D865	R3
64	RD8	109	AV7532

2 D (MULTY)	PAS	2 S (İYİ KÖR VAR)	PAS
PAS (RENK PİK)	PAS	PAS	

AÇIKLAMA : CEVAPÇI ELİNDEKİ KÖRLER NEDENİYLE AÇICININ RENGİNİN PİK OLDUĞUNU GÖRÜYOR. AÇICIYA YAKIN PUANLARI VAR. RAKİPLERLE DE TOPLAM PUANDA EŞİT'E YAKIN PUANLARI VAR. RAKİPLERİN KÖR ATAĞI YAPACAĞINI DÜŞÜNEREK 2H YERİNE 2S PİK DEKLERE EDER.

4. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
DV9	A104	85	R7632
ADV976	4	1085	R32
96	R8432	AD107	V5
95	D1064	RV82	A73

2 D (MULTY)	PAS	2 S (İYİ KÖRLER)	PAS
3 H (ZONDA)	PAS	PAS	?
4 H (ZONDA DEĞİL)	PAS	PAS	?

2 SANZATU : ZAYIF MULTY AÇIŞA TEK ZON FORCİNG CEVAPTIR. CEVAPÇININ ELİNDE 3,4 KART TUTUŞ İLE 14+ YA DA HER TÜRLÜ DAĞILIMLA 16+ OP. VARDIR.

ÇOK ÖNEMLİ HUSUS :

MULTY ZAYIF AÇAN AÇICI RENGİNİ TRANSFER EDEREK PUANI ÇOK OLAN CEVAPÇIYI DEKLERAN YAPAR.

BURADA ÖNEMLİ OLAN JACOBY TRANSFERE GÖRE RENGİNİ BİR **ALT RENK** İLE TRANSFER YAPILMASIDIR.

3 C : KÖRE TRANSFER

3 D : PİKE TRANSFER. DEMEKTİR.

5. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
108	RV54	D97	A632
AD10954	V32	R76	8
R9	873	AD105	V642
865	A103	R97	DV42

2 D (MULTY)	PAS	2 NT (3'LÜTUTUŞ,14 OP)	PAS
3 C (KÖRE TRANS.)	PAS	3H (TEKLİF)	PAS
4 H (MAX.)	PAS	PAS	PAS

AÇIKLAMA : TRANSFERDN SONRA 18+ OP. OLAN CEVAPÇI ZON SÖYLER. DAHA AZ PUANLA TRANSFERE UYARAK "3" SÖYLER.

AÇICI 6:8 OP. MİNİMUM EL İLE PAS GEÇER.

9,10 OP. MAXİMUM EL İLE "4" SÖYLER.

3 SİNEK / KARO : KALİTELİ 6 KARTLI 2 SANZATU SÖYLEYEMEYEN EL. AÇICI ZAYIF MULTY AÇMIŞSA PAS GEÇER. KUVVETLİ MULTY AÇMIŞSA "3NT" ZON SÖYLER.

<u>6. AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
R9	AV84	52	D10763
AD10852	V64	9	R73
853	642	R1097	ADV
82	743	ARD1095	V6
<hr/>			
2 D (MULTY)	PAS	3 C (KALİTELİ VE 6'LI)	PAS
PAS (ZAYIF AÇIŞ.)			

3 KÖR : HER İKİ MAJÖRÜDE 3+ KART İLE TUTAN ZON GÖRMEYEN DENGESİZ EL.

ZAYIF KÖR AÇAN AÇICI PAS GEÇER, PİK İSE DÜZELTEREK "3PİK" SÖYLER. KUVVETLİ MULTY AÇMIŞSA "3NT" SÖYLEYEREK ZON İLAN EDER.

<u>7. AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
RD10874	A5	V96	32
1065	R943	D87	AV2
R2	94	V108765	AD3
109	V8643	7	ARD52
<hr/>			
2 D (MULTY)	PAS	3H (3-3 MAJÖR)	DBL
3 S (RENGİ.)	PAS	PAS	?

EN ZOR İŞ : 4. OYUNCU 20 OP. İLE 3NT SÖYLEYEMEZ. TEK SEÇENEĞİ 4C SÖYLEMEK. BUNA RAKİPLER NE DER?

4 SİNEK : KORUMASIZ RUALARI OLAN, KOZ FİTİ KESİN VE ZON GÖREN EL. RENGİNİ BANA TRANSFER ET DEMEKTİR.

AÇICI RENGİNİ TEXAS TRANSFERDE OLDUĞU GİBİ 4 D İLE KÖRE, 4 H İLE PİKE TRANSFER EDER.

<u>8. AÇICI :</u>	<u>RAKİP:</u>	<u>CEVAPÇI:</u>	<u>RAKİP:</u>
95	AV87	R10	D6432
AD10854	732	R9	V6
R	D982	AV763	1054
10743	98	AD52	RV6
<hr/>			
D (MULTY)	PAS	4 C (RENGİNİ TRANSFER ET)	PAS
4 D (KÖRE TRANS.)	PAS	4 H	PAS
PAS	PAS		

4 KARO : KOZ FİTİ KESİN OLAN, KORUNACAK RUALARI OLMAYAN ZON GÖREN EL. ORTAK RENGİNİ **SÖYLE** VE **OYNA** DEMEKTİR.

9. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
RDV854	102	A97	63
98	RD75	A106	V432
1076	A542	RDV	983
72	V85	R1096	AD43
<hr/>			
2 D (MULTY)	PAS	4 D (RENGİNİ SÖYLE, OYNA)	PAS
4 S	PAS	PAS	PAS

AÇIKLAMA : YUKARDAKİ İKİ ÖRNEKTE DE; EĞER AÇICI KUVVETLİ MULTY AÇMIŞ İSE, CEVAPÇININ İSTEĞİNE UYARAK RENGİNİ TRANSFER EDİP CEVAPÇININ ZON İLAN ETMESİNDEN SONRA **4 NT.** İLE **KC.** VE **4D** DEKLERESİNDEN SONRA **4NT.** İLE **GERBER AS** SORUSU İLE ŞİLEM ARAŞTIRIR.

4 KÖR / PİK : KALİTELİ 6 KARTLI RENKTİR. AÇICININ RENGİ BELLİ VE ONA DESTEĞİ YOKTUR. AÇICI ZAYIF EL İLE **PAS** GEÇER. KUVVETLİ AÇMIŞ İSE **4NT.** İLE CEVAPÇININ RENGİNDEN **KC.** SORAR.

10. AÇICI:	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
62	108	ARDV75	943
AR10954	D72	3	V86
973	A1042	RD85	V6
D8	R953	V7	A10642
<hr/>			
2 D (MULTY)	PAS	4 S (KALİTELİ VE 6'LI)	PAS
PAS	PAS		

2. KUVVETLİ MULTY :

AÇICI ELİNDE DENGESİZ DAĞILIMLA **19:21** OP. OLDUĞUNDA DOĞRUDAN **2 NT** AÇAMADIĞI ELİNİ **KUVVETLİ MULTY** OLARAK AÇAR.

CEVAPÇININ **2H** VE **2S** CEVAPLARINA **2NT** DİYEREK ELİNİN KUVVETLİ AÇIŞ OLDUĞUNU GÖSTERİR.

BUNUN ÜZERİNE , CEVAPÇI **3C** İLE BİR NEVİ STAYMAN YAPARAK AÇICIYA RENGİNİ SÖYLETİR. BÖYLECE **KAPTANLIK** AÇICIYA GEÇMİŞ OLUR.

EĞER CEVAPÇI İLK KONUŞMASINDA **2NT, ,4S** GİBİ DİĞER KONUŞMALAR İLE CEVAP VERMİŞ İSE, AÇICI CEVAPÇININ VAAD ETTİĞİ RENKLERE GÖRE YA ZON İLAN EDER. YA DA ŞİLEM ARAŞTIRMASI YAPAR.

11. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
AD107	R63	985	V42
RDV	9652	107	A843
ARV62	5	D1098	743
5	D9832	AR74	V106
<hr/>			
2 D(MULTY)	PAS	2 H (RÖLE)	PAS
2 NT (KUVVETLİ,DENGESİZ)	PAS	3 C (ZORUNLU)	PAS
3 S (RENK)	PAS	4C (KONTROL VAR)	PAS
4 S (KARAR. KONTROLLAR TAMAM	PAS	PAS	PAS
ŞİLEM OLMAZ.)			

12. AÇICI :	RAKİP:	CEVAPÇI:	RAKİP:
ADV7	64	R985	1032
8	10965	ARV2	D743
RDV8	954	A7	10632
AR75	D1043	V82	96

2 D (MULTY)	PAS	2NT (KUVVETLİ)	PAS
3D (PİKE TRANS.)	PAS	3S/4S	PAS
4 NT (KC?)	PAS	5 C (0:3 KC VAR)	PAS
5 NT (R?)	PAS	6D (1 R VAR)	PAS
6 NT (KARAR)	PAS	PAS	PAS

AÇIKLAMA : AÇICIDA KUVVETLİ, CEVAPÇI DA KUVVETLİ. YUKARIDAKİ ÖRNEĞE BENZER ŞEKİLDE ŞİLEM KESİNDİR.

KC. ARAŞTIRMASINDAN SONRA KC. LAR VE RUALAR TAMAM OLMASINA RAĞMEN 7 NT. OLMAZ.

ÇÜNKÜ AÇICI DA AZAMİ 21 OP. VAR. CEVAPÇIDA BU ÖRNEKTE 16 OP. VAR.

ORTAKLIKTA AZAMİ 37 OP. VAR. BU RAKAM 38 OLMALIDIR.

AÇININ 6 NT İLAN ETMESİNDEN SONRA CEVAPÇI 18+ OP. I VARSA 7 NT. SÖYLER.

AÇICI VE CEVAPÇININ DİKKAT ETMESİ GEREKEN PRENSİPLER

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

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

AÇIŞ YAPTIĞI RENKTEN DAHA PAHALI BİR RENGİ İKİ SEVİYESİNDE SÖYLEMESİ,

2 SANZATU SÖYLEMESİ,

RENGİNİ BİR ATLAYARAK ÜÇ SEVİYESİNDE SÖYLEMESİ,

İLK AÇIŞI MAJÖR İSE İKİNCİ KONUŞMASINDA BİR ATLAYARAK ÜÇ SEVİYESİNDE MİNÖR SÖYLEMESİ REVERSTİR.

17+ OP. OLAN EL İLE YAPILIR. **KIRMIZI ÇİZGİ**'Yİ UNUTMAYINIZ.

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

MİNÖR AÇIŞ VE CEVAPLARI

<u>AÇICI :</u>	<u>RAKİP :</u>	<u>CEVAPÇI :</u>
1C/D	PAS	?

ÖNCELİK MAJÖRÜN PRENSİBİ GEREĞİ **(4)5,6+OP.VARSA 4+** KARTLI MAJÖR VARSA 1 SEVİYESİNDE SÖYLENİR VE REBİDİNDE **13+** OP. VARSA REVERS BİR KONUŞMA YAPILIR.

4+ KART MAJÖR YOKSA VE **5+** KART MİNÖR TUTUŞU VARSA **INVERTED MİNÖR** KONVANSİYONU UYGULANIR.

YUKARDAKİLER YOKSA **6:9** OP. İLE 1 NT, **10:12** OP. İLE 2NT DEKLERE EDİLİR.

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

MİNÖR AÇIŞI VE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPLAR

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

SİNEK AÇIŞINA KARO İLE MÜDAHALEYE MAJÖR CEVABI VEREBİLMEK İÇİN KART SAYISI **5+** OLMAK ZORUNDADIR.

HER İKİ MİNÖR AÇIŞINA KÖR İLE MÜDAHALEYE PİK İLE CEVAP VEREBİLMEK İÇİNDE **5+** KART GEREKLİDİR.

MİNÖR AÇIŞLARINA NT. İLE MÜDAHALE **16:18** OP. İLE YAPILDIĞINDAN KOZ TUTUŞU VARSA (INVERTED MİNÖR) CEVABI VERİLEBİLİR. DİĞER RENK CEVAPLARI $\frac{1}{2}$ OLACAĞI VE **13+** OP. GEREKTİRDİĞİNDEN MÜMKÜN DEĞİLDİR.

MİNÖR AÇIŞINA KARO VEYA MAJÖR MÜDAHALESİNE **1** NT. CEVABI MÜDAHALE RENGİNDEN DURDURUCU İSTER VE **6:10** OP. GEREKTİRİR.

MİNÖR AÇIŞLARINA **2** SEVİYESİ OVERCAL'A **2NT** DİYEBİLMEK İÇİN MÜDAHALE RENGİ DAHİL TÜM RENKLERDEN DURDURUCU VE **11,12** OP. İSTER.

MİNÖR AÇIŞLARINA **3** SEVİYESİ OVERCAL'A **3NT** DİYEBİLMEK İÇİN MÜDAHALE RENGİNDEN VE KONUŞULMAYAN RENKLERDEN İKİŞER DURDURUCU VE **13+** OP. İSTER.

MAJÖR AÇIŞ VE CEVAPLARI

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :
1H/S PAS ?

İLK ÖNCELİK **TUTUŞ** VAR MI YOK MU? BAKILIR.

BASİT TUTUŞ VARSA (3 KART TUTUŞ VE 8,9,10 OP) MUTLAKA 2 SEVİYESİNDE GÖSTERİLİR.

4+ KARTLI TUTUŞLARDA BERGEN (KÜÇÜK-BÜYÜK), TERS MAJÖR, JACOBY 2 NT. SPLİNER 3 NT. KONVANSİYONLARI UYGULANIR.

YUKARDAKİ DEĞERLER YOKSA 5:12 OP İLE **FORSİNG 1NT**. KONVANSİYONU UYGULANIR.

YİNE YUKARDAKİLER YOKSA VE 13+ OP. VARSA ½ KONVANSİYONU UYGULANIR.

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

MAJÖR AÇIŞI VE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPLAR

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

DBL. MÜDAHALESİ GENELLİKLE **NATUREL** OLMADIĞI VE YUKARIDA BELİRTİLEN KONVANSİYONLARI ETKİLEMEDİĞİNDEN BU KONVANSİYONLAR AYNE UYGULANABİLİR.

MİNÖR RENK VE DİĞER MAJÖR İLE 2 SEVİYESİ MÜDAHALELER **NORMAL** AÇIŞ PUANI İLE YAPILDIĞINDAN CEVAPÇI KONVANSİYON UYGULAYAMAZ. KONUŞMALARI NATURELDİR.

RENGE CUE BİD VEYA 2NT. İLE MÜDAHALE KONVANSİYONEL OLMASI NEDENİYLE İFADE ETTİĞİ **ANLAM** DİKKATE ALINARAK CEVAP VERİLİR.

3 SEVİYESİ OVERCAL'LAR ZAYIF **AÇIŞ ŞARTLARI** İÇERDİĞİNDEN ONA GÖRE CEVAP VERİLİR.

1 SANZATU AÇIŞ VE CEVAPLARI

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :
1NT PAS ?

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

STAYMAN YAPABİLMEK İÇİN EN AZ BİR "4" KARTLI MAJÖR RENK VE 8+ OP. GEREKLİDİR.

STAYMAN'A 2 KARO CEVABI ÜZERİNE 5,4 MAJÖR İLE **SMOLEN** (DAVET VEYA FORCİNG) KONVANSİYONU UYGULANIR.

STAYMAN'A 2 KARO CEVABI ÜZERİNE FİT BULAMAYAN CEVAPÇI 2NT SÖYLEMEK ZORUNDA KALACAĞINI **UNUTMAMALIDIR**. MAJÖRLERDEN DURDURUCULARI OLMASI GEREKİR.

MAJÖR FİTİ BULUNURSA ZON TEKLİFİ (8,9 OP), ZON İLANI (10:14 OP) VEYA KC. ARAŞTIRMASI (15+ OP) YAPILIR.

TRANSFER ELİNDEKİ 5+ KART MAJÖR VEYA 6+ KART MİNÖR RENGİN BİR ALT RENGİNİ SÖYLEYEREK NT AÇANA UZUN RENGİ SÖYLETMEKTİR.

MAJÖR TRANSFERİ İKİ ÇEŞİTTİR. BUNLARDAN JACOBY TRANSFER "0+ OP" VE 5+ KART İLE 2 SEVİYESİNDE, TEXAS TRANSFER İSE 10+TP. VE 6+ KARTLA 4 SEVİYESİNDE YAPILIR.

MİNÖR TRANSFERİ İÇİN 6+ KART GEREKLİDİR. OLDUKÇA KARIŞIK OLDUĞUNDAN ORTAKLAR ÇOK İYİ ANLAŞMALIDIR.

2 PİK CEVABI MİNÖR SUİT STAYMANDA KULLANIYORSA 2NT İLE SİNEK, 3 SİNEK İLE KAROYA TRANSFER YAPILIR. ANCAK; 2NT İLE 8,9 OP VE DENGELİ EL İLE 3NT TEKLİFİ YAPILAMAZ.

DİĞER BİR MİNÖR TRANSFERİ DE 2 PİK İLE SİNEĞE, 3 SİNEK İLE KAROYA YAPILIR. BU SEFERDE MİNÖR SUİT STAYMAN YAPILAMAZ.

MİNÖR TRANSFERİ KONTRATI 3 SEVİYESİNE ÇIKARDIĞINDAN "0" OP İLE YAPILAMAZ. EN AZ 6+ OP. GEREKİR.

TRANSFERLERDEN SONRA 0:7 OP. İLE PAS GEÇİLİR. 8,9 OP. İLE PAS GEÇİLİR YADA TEKLİF YAPILIR. 10:14 OP. İLE ZON İLAN EDİLİR. 15+ OP. İLE KC ARAŞTIRMASI YAPILIR.

1 SANZATU AÇIŞI VE MÜDAHALE ÜZERİNE CEVAPLAR

ACICI :	RAKİP :	CEVAPÇI :
1NT	DBL/2C/2D/2H/2S/2NT	?

DBL İLE MÜDAHALE EŞ DEĞER EL İFADE EDER. YANI RAKİP AÇMASA SANZATU AÇACAK ELİ VAR ANLAMINDADIR.

DİĞER KONUŞMALAR CAPPELETTİ KONVANSİYONUDUR. 2C UZUN BİR RENK, 2D 5-5 MAJÖRLER, 2H/S SÖYLENEN MAJÖR VE BİR MİNÖR 5-5 VE 2NT İSE 5-5 MİNÖRLER ANLAMINDADIR.

CEVAPÇI YUKARDAKİ MÜDAHALELERE ELİNİN GÜCÜNE GÖRE NATUREL OLARAK KONUŞABİLİR.

ZAYIF OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR

TÜM ZAYIF AÇIŞLAR 6:10 OP. İLE YAPILIR.

AÇIŞ RENGİNDE ÜÇ BÜYÜK ONÖR KARTTAN(A,R,D) EN AZ İKİSİ OLMALIDIR.

DİĞER RENKLERDE AS OLMAMALIDIR. BİR RUA OLABİLİR.

DİĞER RENKLERDE 4 KARTLI MAJÖR RENK OLMAMALIDIR.

ACICI :	RAKİP :	CEVAPÇI :
2 D/H/S	PAS/ MÜDAHALE	? (13TP.VEYA 15+ OP.)
3 C/D/H/S	PAS/ MÜDAHALE	? (13TP.VEYA 15 +OP.)
4 C/D/H/S	PAS/ MÜDAHALE	? (13TP.VEYA 15 +OP.)
5 C/D	PAS/ MÜDAHALE	? (13TP.VEYA 15 +OP.)

ZAYIF OYUN AÇIŞLARININ ORTAK ÖZELLİKLERİNE MUTLAKA UYULMALIDIR.

ORTAĞIMIZIN BU KURALLARA UYDUĞUNA VE DOĞRU AÇIŞ YAPTIĞINA İNANACAĞIZ.

RAKİBİN MÜDAHALESİ OLUP OLMADIĞINA DİKKAT EDİLMELİDİR. RAKİP MÜDAHALE İLE NE VAAD ETMEKTEDİR VEYA NEYİ AMAÇLIYOR?

ZAYIF OYUN AÇAN OYUNCU ORTAĞI ZORLAMADIKÇA, CEVAPÇIDAN SONRAKİ RAKİP MÜDAHALE ETSE BİLE BİR DAHA ASLA KONUŞMAMALIDIR.

OYUN AÇANIN ORTAĞI OLAN CEVAPÇI 13 TP. VEYA HER TÜRLÜ EL İLE 15+ OP. OLMADAN KONUŞMAMALIDIR.(TAHTARAVALLİNİN YERDE OLAN TARAFI OLMALI)

2 , 3 VE 4 SEVİYESİ MİNÖR AÇIŞLARINDA ZON GARANTİ DEĞİL VE RAKİP MÜDAHALE ETMEMİŞSE CEVAPÇI KONUŞMAMALIDIR.

3 SEVİYESİ MİNÖR AÇIŞLARI 3NT İÇİN FIRSATTIR. AÇIŞ RENGİNDEN BİRİ ONÖR İKİ VEYA ONÖRSÜZ ÜÇ KART İLE DİĞER RENKLERDEN DURDURUCU VARSA 3NT SÖYLENMELİDİR.

KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARINA CEVAPLAR

KUVVETLİ AÇIŞLAR **2NT**, **3NT** VE **2C'** TİR. ANCAK; **3NT** UYGULAMASI PEK YAPILMAZ YERİNE 2C UYGULANIR.

2C AÇIŞINA CEVAPÇI ZONDAN ÖNCE **PAS** GEÇEMEZ. 2NT'YA GEÇEBİLİR.

2C AÇIŞLARINA 2D RÖLE CEVABI HER TÜRLÜ EL İLE VERİLEBİLECEĞİ GİBİ **8+** OP İLE İYİ RENK VEYA DENGELİ EL İLE 2NT DEKLERE EDİLEBİLİR.

2 SANZATU AÇIŞ VE CEVAPLARI

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :
2NT PAS ?

1NT AÇIŞININ "**5 OP**" FAZLASIYLA YAPILANIDIR. DİĞER TÜM ŞARTLAR AYNIDIR.

1NT AÇIŞINDA **5** KARTI MAJÖR OLAMAZ. ANCAK; **PUPPET** STAYMAN KONVANSİYONU OYNAYANLARIN 2NT AÇIŞLARINDA **5** KARTLI MAJÖR OLABİLİR.

PUPPET OYNAMAYANLAR **4** OP. İLE STAYMAN, **O+** OP İLE JACOBY TRANSFER VE **5+** OP İLE TEXAS TRANSFER YAPABİLİRLER.

PUPPET'TA "**3C**" İLE **4** VEYA **5** KARTLI MAJÖR SORULUR.

- **3 D** : 5'Lİ MAJÖR YOK, ANCAK; **EN AZ 1** ADET **4'LÜ** MAJÖR VAR.
- **3 H/S** : SÖYLENEN **5'Lİ**.
- **3 NT** : **4** VEYA **5** KARTLI MAJÖR **YOK**. ANLAMINDADIR.

CEVAPÇI **3D**'YE KENDİ MAJÖRÜNÜNÜN TERSİNİ SÖYLER. **3 H/S**'YE FİT VARSA O RENKTEN **ZON** YOKSA **3NT** SÖYLER. **3NT** 'YA **PAS** GEÇER.

CEVAPÇI **3D**'DEN SONRA KENDİ MAJÖRÜNÜN TERSİNİ SÖYLEDİKTEN SONRA AÇICI FİT VARSA O RENKTEN **ZON** YOKSA **3NT** SÖYLER.

NT VEYA KOZ ZONU İLANINDAN SONRA ÇOK KUVVETLİ OLAN AÇICI VEYA KUVVETLİ OLAN (**10+** OP) CEVAPÇI ŞİLEM ARAŞTIRABİLİR.

2 SİNEK AÇIŞ VE CEVAPLARI

AÇICI : RAKİP : CEVAPÇI :
2C PAS ?

2C EN KUVVETLİ AÇIŞ OLUP **HER TÜRLÜ** DAĞILIM İLE YAPILIR.

CEVAPÇININ **2D RÖLE** CEVABINDAN SONRA AÇICI REBİDİNDE **2NT** SÖYLERSE **PUPPET** UYGULANABİLİR.

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

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