

KARŞIYAKA BRİÇ SPOR  
KULÜBÜ

STANDARTLARI

HAZIRLAYAN

HASAN YILDIZOĞLU

KASIM-2013



# İÇİNDEKİLER

**1.BÖLÜM** : OYUN AÇMA KOŞULLARI VE SİSTEM ÖZETİ

**2.BÖLÜM** : GELİŞMELER

**3.BÖLÜM** : KONVENSİYONLAR

**4.BÖLÜM** : ARAYA GİRİŞLER

**5.BÖLÜM** : ATAKLAR – APELLER VE DEFOSLAR



# 1.BÖLÜM

OYUN AÇMA KOŞULLARI

VE SİSTEM ÖZETİ

## SİSTEM ÖZETİ

**GENEL YAKLAŞIM:** TWO OVER ONE ( 1 E 2 )

**DEFOSLAR** : ROMEN (ODD/EVEN)

**CARTİNGS** : ÖNCE KÜÇÜK SONRA BÜYÜK: TEK SAYIDA  
ÖNCE BÜYÜK SONRA KÜÇÜK :ÇİFT SAYIDA

**ATAKLAR** : KOZA 3-5  
SANZATUYA 2-4

**DÖNÜŞLER** : PREFERANSİYEL (RENK İSTENMEYEN HALLERDE SAYI)

### **1 MAJÖR AÇIŞLARINA KONVANSİYONLAR:**

FORCİNG NT

BERGEN

JACOBY 2NT

MİNİ SPLİNTER (TERS MAJÖR FORCİNG)

SPLİNTER

### **1 MİNÖR AÇIŞLARINA KONVANSİYONLAR**

INVERTED MİNORS

### **1 MİNÖR – 1 MAJÖR – 1 NT SEKANSINDAN SONRA**

CHACK-BACK(2♣)

\*

### **1 MİNÖR – 1 MAJÖR – 2MİNÖR SEKANSINDAN SONRA**

3. ve 4. RENK FORCİNG

### **1 MİNÖR – 1 MAJÖR – 2 NT SEKANSINDAN SONRA**

ALAIN LEVY

# OYUN AÇMA KOŞULLARI

## A-) 1.VE 2.DEN OYUN AÇMA KOŞULLARI

### ZONDA

1-)4-3-3-3 ELLE EN AZ 13 HCP İLE

2-)11 HCP VE 5 Lİ MAJORÜ OLAN HER ELLE

3-) 20 KURALINA UYAN HER ELLE (MAJORLER VE PUANLARIN TOPLAMI 20 OLAN ELLER)

### ZONSUZ

1-) HER TÜRLÜ 12 PUANI OLAN ELLERLE

2-) MAJORLERLE PUANLARIN TOPLAMI 19 OLAN ELLERLE

## B-) 3.DEN OYUN AÇMA KOŞULLARI

1-) 10 HCP..... HATTA BAZEN 9 HCP İLE

2-) UYGUN POZİSYONDAYKEN 4 LÜ MAJORÜ OLAN 10-11 HCP Lİ ELLERLE (RAKİP ZONDA SİZ ZONSUZKEN)

## C-) 4.DEN OYUN AÇMA KOŞULLARI

**PEARSON KURALINA UYAN ELLERLE** :(PUAN SAYISI İLE ♠ SAYISINI TOPLAMI 15 EDEN ELLER)

**4.DEN 2MAJOR AÇIŞLARI** : 11-15 6 LI MAJORÜ OLAN ELLERLE

**4.DEN 3 MİNÖR AÇIŞLARI** :AÇILAN MİNÖR İYİ , 3NT YE DAVET ELLERİYLE

**4.DEN 3 MAJOR AÇIŞLARI** :4 MAJOR OYNAMAK İSTEYEN ELE

# OYUN AÇIŞLARI

1♣.....3+♣

1♦.....3+♦

1♥.....5+♥

1♠.....5+♠

1NT....15-17

2♣.....ARTİSFİYEL

2♦.....MULTİ (ZAYIF İSE 6 LI MAJOR –GÜÇLÜ İSE DENGELİ 20-22 )

2♥.....5♥+ 5 MİNÖR

2♠.....5♠+5 MİNÖR

2NT.....HERHANGİ BİR5 Lİ RENGİ OLAN 20-22 PUANLI DENGELİ

ELLER

3AÇIŞLAR.....BLOKATİF. 7 Lİ BİR RENK

3NT. .7 KARTLI KAPALI BİR MİNÖR...BAŞKA DEĞER YOK

4♣/♦.....NAMYANTS ( 8 LÖVELİK MAJOR ELİ)

4♥/♠...ZAYIF 8 Lİ RENK



# 2.BÖLÜM

GELİŞMELER

## 1♥ AÇIŞLARI

1♥

1♠.....4+ ♠.....5 + HCP

1NT.....5-12.....HER TÜRLÜ DAGILIM. 1TUR İÇİN FORCİNG

BU SEKANSTA FORSİNG NT GELİŞMELERİ

UYGULANIR

2♣/♦.....13+...ZON FORCİNG ... ZONDAN ÖNCE DURULMAZ( GF)

BU SEKANSTA ½ SİSTEMİ KULLANILIR

2♥..... 3LÜ ♥.. YAPICI EL..8-10

2♠.....MİNİ SPLİNER..4 LÜ TUTUŞ... (10-12)

2NT.....13-15 HCP4 LÜ KOZ TUTUŞU...EL TARİFİ İSTİYOR...4432

3♣.....BERGEN ....4 LÜ TUTUŞ (6-9)

3♦.....BERGEN...4LÜ TUTUŞ (10-12).. KISALIK YOK

3♥.....(0-5 HCP)... 4 LÜ TUTUŞ.. BLOKATİF

3♠.....13-15.....4 LÜ TUTUŞ...♠ KISA

3NT.....OYNAMAK İÇİN

4♣/♦.....13-15.....4 LÜ TUTUŞ....♣/ ♦ KISA

4♥.....0-7 PUAN ..İYİ TUTUŞ.DENGESİZ EL

4♠.....OYNAMAK İÇİN

4NT....♥ ÜZERİNDEN KEYKART SORUSU

## 1♠ AÇIŞLARI

1♠



1NT.....5-12...HER TÜRLÜ DAGILIM..1 TUR İÇİN FORCİNG.

2♣/♦/♥.....13+.. FG...ZONDAN ÖNCE DURULMAZ (GF)

BU SEKANSTA1/2 SİSTEMİ KULLANILIR

2♠.....3 LÜ ♠..YAPICI EL..8-10 HCP

2NT.....12-15 .....4LÜ KOZ TUTUŞU 4432 DAGILIM

3♣/♦.....BERGEN

3♥..... MİNİ SPLİNER..4 LÜ TUTUŞ... (10-12)

3♠..... 0-5 HCP.....4 LÜ TUTUŞ...BLOKATİF

3NT.....OYNAMAK İÇİN

4♣/♦/♥.....13-15.....4 LÜ TUTUŞ.....♣/♦/♥ KISA

4♠.....0-7 PUAN...İYİ TUTUŞ....DENGESİZ EL

4NT....♠ ÜZERİNDEN KEYKART SORUSU

# 1 e 2 GELİŞMELERİ

1/2 ZON FORSİNG OYNANIRKEN CEVAPÇI 6-12 PUAN İSE DAGILIMI NE OLURSA OLSUN 1NT DİYEREK ORTAGINI 1 TUR DAHA KONUŞMAYA DAVET EDER

1♥ [ ] 1NT (5-12)



2♣..... 11-17 UZUN MİNÖR..... (ÖZEL: 11-15... 4♣+5♥+2♦+2♣ OLAN EL OLABLİR)

2♦.....11-17 UZUN MİNÖR

2♥..... 11-14.....6 LI ♥

2♠.....REVERS..16+.....4+♠

2NT.....18-19..DENGELİ

3♣/♦.....NATUREL..18-22.....YA DA 5/5 İYİ EL İSE..16-18

3♥..... 15-18.....6Lİ KALİTELİ ♥

## JACOBY KONVENSİYONU ( KOZ ♥ İKEN)

1♥ [ ] 2NT.....12-15.....4 LÜ TUTUŞ...4432 EL..

3♣/♦.....OKUNAN KISA

3♥.....KALİTELİ ♥ LER ..İYİ EL

3♠.....OKUNAN KISA

3NT.....15-18.. DENGELİ EL

4♣/♦.....NATUREL RENK.. İYİ EL

4♥.....11-14 .. KISALIGI OLMAYAN EL

1♥ [ ] 1NT  
2♣ 11-17..UZUN MİNÖR

## GELİŞMELERİ

1♥ [ ] 1NT  
2♣ [ ] PASS.....A) 2 Lİ ♥ YOK..OLSAYDI 2♥ DİYECEKTİ

B) AÇICIDA 17 PUAN OLSA BİLE ZON İLGİSİ YOK

C) KONTRAT 2♣ DE KALIRSA MUTLU OLACAK EL

2♦.....A) 2 Lİ ♥ YOK OLSA 2♥ DİYECEKTİ

B) ORTAGINDA 17 HCP OLSA BİLE ZON İLGİSİ YOK

C) EN AZ 6 LI ♦..ORTAGINDA TEK ♦ OLSA BİLE TAHAMMÜLÜ VAR

2♥.....2 Lİ VEYA 3 LÜ ♥..EN FAZLA 7 PUAN

2♠.....ÖNCE 1♠ DEMEDİ..DEMEK Kİ ♠ LERİ YOK.....ÇOK İYİ MİNÖRLER

2NT.....10-12...NATUREL DENGELİ 3 LÜ ♥ YOK...VARSA DA ÇOK DENGELİ

3♣.....ÇOK İYİ ♣ TUTUŞU OLAN EL ..... ACICI KARAR VERİR

3♦.....ÇOK İYİ ♦ LAR..MİN 6 LI.♥ TUTUŞU YOK .. ♦ TEK OLSA BİLE TAHAMMÜLÜ

3♥.....10-12..NATUREL 3LÜ♥

3♠.....♣ LERDAN ÇOK İYİ TUTUŞ...KONTROL

1♥ [ ] 1NT  
2♦ 11-17..UZUN MİNÖR....

### GELİŞMELERİ

1♥ [ ] 1NT  
2♦ [ ] PASS ...A) 2 Lİ ♥ YOK..OLSAYDI 2♥ DİYECEKTİ

B) AÇICIDA 17 PUAN OLSA BİLE ZON İLGİSİ YOK

C) KONTRAT 2♦ DA KALIRSA MUTLU OLACAK EL

2♥.....2 Lİ VEYA 3 LÜ ♥ ENFAZLA 7 PUAN

2♣.....ÖNCE 1♠ DEMEDİ.. İ ♠ LERİ YOK..ÇOK İYİ MİNÖRLER

2NT..... 10-12..NATUREL DENGELİ .....3 LÜ ♥ YOK

3♣.....ÇOK İYİ ♣ LER..1 E 2 KONUŞMA SINIRINA YAKIN

3♦.....ÇOK İYİ ♦ TUTUŞU....AÇICI KARAR VERİR

3♥.....10-12..NATUREL ...3LÜ♥

3♠.....♦ DAN ÇOK İYİ TUTUŞU OLAN EL

1♥ [ ] 1NT  
2♥ 11-14... 6 Lİ ♥

### GELİŞMELERİ

1♥ [ ] 1NT  
2♥ [ ] 2♣.....ÇOK İYİ MİNÖRLER  
2NT.....NATUREL..11-12..... 3 LÜ ♥ YOK.....BURADA 2Lİ♥ İLE

DE TUTUŞ VERİLEBİLİR

3♣/♦.....ÇOK İYİ ♣/♦LAR

3♥.....10-12.. 3 LÜ ♥... 2Lİ ♥ İLE DE OLABİLİR

1♣ [ ] 1NT

2♣ 11-17 UZUN MİNÖR..

## GELİŞMELERİ

1♣ [ ] 1NT

2♣ [ ] PASS.....2♣ OYNAMAK İÇİN.....2 Lİ ♠ YOK

2♦.....OYNAMAK İÇİN. MİN 6 LI .....2 Lİ ♠ YOK

2♥.....OYNAMAK İÇİN..MİN 6 ♥...ZAYIF EL

2♠.....2 Lİ EYA 3 LÜ ♠ ..... MAX 7 PUAN

2NT.....NATUREL...DENGELİ...11-12.....3LÜ ♠ YOK

3♣.....MİN 5♣.....8-10 HCP

3♥.....10-12..... MİN 6 ♥

3♠.....11-12.....3 LÜ ♠

1♣ [ ] 1NT

2♦ [ ] PASS.....2♦ OYNAMAK İÇİN..... 2Lİ ♠ YOK

2♥.....NATUREL 6 LI ♥..... OYNAMAK İÇİN.....2Lİ ♠ YOK

2♠.....2 VEYA 3LÜ ♠ ..... MAXIMUM 7 PUAN

2NT.....NATUREL..11-12

3♣.....NATUREL 10-12... MİN 6 LİKALİTELİ ♣

3♦.....MİN 5 ♦.....8-10.....2Lİ ♠ YOK

3♥.....NATUREL 10-12.....MİN 6 LI ♥

3♠.....11-12.....3 LÜ ♠

1♠ [ ] 1NT

2♥ .11-17...4+♥

## GELİŞMELERİ

1♠ [ ] 1NT

2♥ PASS.....2♥ OYNARSA MUTLU OLACAK EL

2♠.....2Lİ VEYA 3LÜ ♠..

2NT.....NATUREL..11-12

3♣/♦.....NATUREL..... 6 Lİ ♣/♦.....10-12

3♥.....4 LÜ TUTUŞ.. TEKLİF

3♠.....11-12 ..MİN 3LÜ♠

1♠ [ ] 1NT

2♠... 11-14 6+♠

## GELİŞMELERİ

1♠ [ ] 1NT

2♠ PASS.. OYNAMAK İÇİN

3♣/♦/♥..NATUREL.....10-12...OKUNAN RENK EN AZ 6 LI

3♠....TEKLİF

1♠ [ ] 1NT

2NT .....18-19

3♣/♦/♥/♠..GELİŞMLER NATUREL



**“EGER AÇICI 3. DEKLERESİNDE 2NT DERSE 15-17 HCP DEMEKTİR”**

1♥/♠ [ ] 1NT  
2♣/♦ [ ] 2X  
2NT.. 15-17 HCP

**JACOBY KONVENSİYONU (KOZ ♠ İKEN)**

1♠ [ ] 2NT..12-15..4 LÜ ♠ (4432 DAGILIM)

3♣/♦/♥.....OKUNAN RENK KISA

3♠.....KALİTELİ ♠ LER ..İYİ EL

3NT..... 15-18..DENGELİ EL

4♣/4♦/♥...NATUREL..RENK

4♠.....11-14.. KISALIGI OLMAYAN EL

1♥ [ ] 2♣  
2♦.....NATUREL

2♥.....NATUREL ..KONUŞULMAYAN RENKLERİ KESMEYEN EL

BU SEKANSTA AÇICI LİMİTE OLMAMIŞTIR . ORTAGINI DİNLİYOR

OLABI LİR,VEYA ELİ İYİ OLABİLİR KOZ SAYISI HALA 5 OLABİLİR

2♠.....REVERS.. 16+ 4♠

2NT..... KONUŞULMAYAN RENKLERİ KESEN EL..... A)) AÇICI YA 13-14

B)) YA DA 18-19 DUR

3♣.....BASİT TUTUŞ.. DAGILIMSAL EL

3♦.....3-4 ♦ İSE... 18-21...5/5 İSE 16-18 (PUANLAR RENKLERİNDE İKEN)

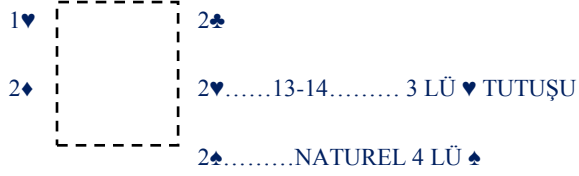
3♥.....16-18.....6 LI KALİTELİ ♥ LER

3♠.....ÇOK İYİ ♠ TUTUŞU (SAÇMA SIÇRAMA VAR)

3NT.....15-17 HCP.... KESİN..... VE OKUNMAYAN RENKLERİ KESEN EL



## GELİŞMELERİ



2NT.....♠ KESERİ DE VAR..... A)) 13-14 HCP

B)) 18-19 HCP

3♣.....SADECE ♣ LERİ VAR ♠ KESERİ DE YOK..EGER CEVAPÇI

ORTAGINDAN GELEN CEVABA TEKRAR ♣ LERİ OKURSA 13 DEN AZ  
SADECE ♣ LERİ OLAN ELİ VADIR..

1/2 DE TEK PAS GEÇİLEBİLECEK SEKANSTAN BİRİSİ BUDUR

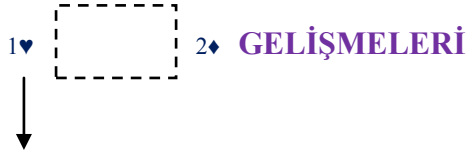
3♦.....3-4 TANE ♦ İSE... 18-21...5/5 İSE 16-18 (PUANLAR)

RENKLERİNDE İKEN

3♥.....16+..MİN 3 LÜ ♥..

3♠.....ÇOK İYİ KARO TUTUŞU (SAÇMA SIÇRAMA)

3NT.....15-17.....♠ KESERİ VAR



2♥ NATUREL .. KONUŞULMAYAN RENKLERİ KESMEYEN

BU SEKANSTA AÇICI LİMİTE DEĞİLDİR.. ORTAGINI DİNLİYOR

OLABİLİR VEYA ELİ İYİ OLABİLİR KOZ SAYISI ARTMAZ

2♠.....REVERS..4+♠

2NT..... KONUŞULMAYAN RENGLERİ KESEN EL A)) 13-14

B)) 18-19

3♣.....3-4 TANE ♦ İSE... 18-21...5/5 İSE 16-18 (PUAN RENKLERİNDE İKEN)

3♦.....BASİT TUTUŞ

3♥.....NATUREL 16-18.. KALİTELİ 6 LI ♥

3♠.....ÇOK İYİ KARO TUTUŞU (SAÇMA SIÇRAMA VAR)

3NT.....15-17.....KONUŞULMAYAN RENKLERİ KESEN EL

1♠  2♣/♦/♥ **GELİŞMELERİNDEKİ MANTIK DA AYNIDIR**

## 2/1 GENEL KURALLARI

\*\*\*\*1/2 ZON FORSİNG SEKANSINA GİRİLDİKTEN SONRA ZONDAN ÖNCE DURMAK YASAKTIR.. ORTAĞIM PAS GECERSE DİYE ASLA KORKULMAZ

(BU KURAL CEVAPÇI SADECE HEP RENGİNİ TEKRAR EDERSE ANCAK BOZULABİLİR)

\*\*\*\*BİZ 1/2 SEKANSINA GİRDİKTEN SONRA RAKİP ARAYA GİRERSE ARAYA GİRENİN SOLUNUN ATTIĞI DBL KESİN CEZADIR

\*\*\*\*KONUŞMALAR NATUREL SEKANSTA GERÇEKLEŞİR.

\*\*\*\*DEKLERASYONUN SIKIŞMAMASI İÇİN AŞAĞIDAN KONUŞULUR.. DAHA İYİ ELİNİZİ DAHA SONRA OYUNU KALDIRARAK ANLATILIR

\*\*\*\*AÇANIN 2. KONUŞMASINDA KOZUNU TEKRARI KOZUNUN SAYISINI ARTTIRMAZ

\*\*\*\*1/2 SEKANSINA GİRDİKTEN SONRA ELİ ABARTARAK ORTAK ALDATILMAZ (15 İYİ PUANINIZ YOKSA REVERS YAPMAYIN)

\*\*\*\*PARTNERLE ANLAŞARAK BÜTÜN SAÇMA SICRAMLARI 2.RENGE TUTUŞ VE KISALIGI OLAN EL OLARAK OYNANMALIDIR

\*\*\*\*KOZUNU TEKRAR EDEN AÇICI HEP ZAYIF AÇIŞMIŞ GİBİ DÜŞÜNÜLMEZ

## (1NT) AÇIŞLARI

1NT	2♣.. STAYMAN (4 LÜ MAJOR OLMAYABİLİR)
	2♦/♥.. TRANSFER
	2♣..... ♣ LER ..ZAYIF YA DA GÜÇLÜ
	2NT... ♦ LAR ZAYIF YA DA GÜÇLÜ
	4♣...AS SORUSU
	4♦/4♥....TRANSFER

## STAYMANA MAJÖR CEVABI GELİNCE CEVAPÇININ REBİTLERİ...

1NT	2♣
2♥	2♣ .....NATUREL DAVET
	2NT.....NATUREL DAVET
	3♣/♦ ...4+ RENK
	3♥...6332.. KISALIĞI OLMAYAN DAVET ELİ(KOZU 3 E ARTTIRMAK)
	3♠...12-14 .. KISALIĞI OLAN .. ♥ TUTUŞU OLAN EL
	4♣..KOZ ♥ .. KC SORUSU
	4♦..KOZ ♥ AMA PUANIM 15-16 ..ŞİLEM DAVETİ.. DAVETİ KABUL EDİYOR
	SAN ♥ Ü STEP DIŞI BIRAKARAK KC CEVABI VER KOZA DÖNERSEN PAS DERİM
	4NT... KOZ DA BULUŞAMADIK.. KANTİTATİF

## STAYMAN'A 2 KARO CEVABI GELDİĞİNDE

**CEVAPÇI 3♣ DERSE** MİNÖR ARAŞTIRMASI YAPIYORDUR

1NT	<input type="checkbox"/>	2♣
2♦	<input type="checkbox"/>	3♣(5 Lİ MİNÖR SORUSU)
3♦ (VAR).....		3♥ (HANGİSİ)
3♥( 5Lİ ♣)		
3♠(5 Lİ ♦)		

1NT  2♣  
2♦  3♣ (5 Lİ MİNÖR SORUSU)  
3♥ YOK AMA ♣ 4 LÜ  
3♠ YOK AMA ♦ 4 LÜ  
3NT (2 MİNÖR DE 4 LÜ )

CEVAPÇI ALDIĞI BU BİLGİLER ÜZERİNE NİHAİ KONTRATI PLASE EDEBİLİYORSA BUNU SÖYLER 3 V3 4 SEVİYESİNDE SÖYLEDİĞİ YENİ RENK SANZATU AÇANIN MİNÖR RENGİNDE ŞİLEM DAVETİ YAPAN CUE-BİDDİR.

### STAYMAN'A 2 MAJOR CEVABI GELDİĞİNDE

**\*CEVAPÇI 3 KARO DERSE** ELİNDE 5 Lİ MİNÖR OLDUĞUNU İFADE ETMEKTEDİR.

1NT  2♣  
2♥/♠  3♦ (5 Lİ BİR MİNÖRÜM VAR)

3♥...HANGİSİ?

3NT(İLGİSİZ)

1NT  2♣  
2♥/♠  3♦ (5 Lİ BİR MİNÖRÜM VAR)  
3♥ 3♠ (5Lİ ♣)  
3NT (5Lİ ♦)

1NT  2♣  
2♥/♠  3♦ (5 Lİ BİR MİNÖRÜM VAR)  
3♥ 3♠ (5Lİ ♣)

3NT (5Lİ ♦) AÇAN MİNÖR CEVABINI BEĞENMEZSE 3NT DER

1NT  2♣  
2♥/♠  3♦..... (5 Lİ BİR MİNÖRÜM VAR)  
3♥ 4♣ ..... (5Lİ ♣) KESİN ŞİLEM OYNAMAK İÇİN  
4♦ ..... (5Lİ ♦) KESİN ŞİLEM OYNAMAK İÇİN

## SMOLEN

MAJÖRLERİ 5-4 OLAN ELLERLE YAPILIR

1NT---- 2♣ --> 8+HCP 4'LÜ MAJÖR SORUSU

2♦ ----- CEVAPÇI ZAYIF EL İLE 5'Lİ MAJÖRÜNÜ 2 DÜZEYİNDE OKUR.

CEVAPÇI ZON GÖREN EL İLE 3 DÜZEYİNDE 4'LÜ MAJÖRÜ OKUR. 10+ HCP

## MAJÖRLERİ 5-5 OLAN CEVAPÇI TRANSFER YAPAR

1NT---- 2♦ --> 5-5 ZAYIF EL İLE **KÜÇÜK MAJÖR TRANSFERİ**

2♥ ---- 2♠

1NT ---- 2♥ --> 5-5 İYİ EL İLE **BÜYÜK MAJÖR TRANSFERİ**

2♠ ----- 3♥

## MINÖR TRANSFERLERİ (KIRMA)

1 NT  - 2 ♠ : HERHANGİ BİR 6 LI ♣ ELİ  
- 2 NT  : TRANSFER KIRILDI, 16+ 4 LÜ ♣, VEYA MAX EL 3 LÜ ♣  
- 3 ♣  : ♣'ĞI BEĞENMEYEN EL

1 NT  - 2 ♠ : HERHANGİ BİR 6 LI ♣ ELİ  
2 NT  - 3 ♣ : 0-5 SAYILIK ELLER  
- 3 N : 6+ SAYILIK ELLER  
- 3 ♦ : ŞLEM ELLERİ 12+, KONTRÖL KONUŞMASI

1 NT  - 2 N : HERHANGİ BİR 6 LI ♦ ELİ  
- 3 ♣  : TRANSFER KIRILDI, 16+ 4 LÜ ♦, VEYA MAX EL 3 LÜ ♦  
- 3 ♦  : ♦'YU BEĞENMEYEN EL

1 N -  - 2 NT : HERHANGİ BİR 6 LI ♦ ELİ  
- 3 ♣  - 3 ♦ : 0-5 SAYILIK ELLER  
- 3 NT : 6+ SAYILIK ELLER  
- 3 ♥ : ŞLEM ELLERİ 12+, KONTRÖL KONUŞMASI

## GÜÇLÜ 2♣ AÇIŞLARI

### KOŞULLARI

\*\*\* 2 RENKLİ 19-20 HCPL LİK ELLERLE

\*\*\*23+HCP LİK DENGELİ ELLERLE

\*\*\*KALİTELİ 6 LI MAJOR.....17+HCP.....8.5 + LÖVELİK EL

\*\*\*KALİTEL, 6 LI MİNÖR.....18+HCP.....9 + LÖVELİK EL

\*\*\*KAPALI MİN 7 Lİ MAJOR....17+HCP.....9 + LÖVELİK EL

\*\*\*KAPALI MİN 7 Lİ MİNÖR....18+HCP.....9.5 + LÖVELİK EL

2♣  2♦.....0-7..... HERHANGİ BİR DAĞILIM

2♥/♠.....8+ HCP.....ONÖRLÜ 5 Lİ ♥/♠

2NT..... 8+ HCP.....DENGELİ

3♣/♦.....8+HCP...6 LI VEYA KALİTELİ 5 Lİ ♣/♦

3♥/♠.....6LI.. 2 TOP ONÖRLÜ

2♣.  2♦



2♥.....MİN 5 Lİ ♥

2♠.....MİN 5 Lİ ♠

2NT.....23-24.... 5Lİ MAJOR OLABİLİR

3♣/♦.....MİN 5 Lİ ♣/♦

3♥/♠.....KAPALI 7 Lİ ♥/♠

3NT.....25-26 HCP..5 Lİ MAJOR OLABİLİR

4NT.....27-28 HCP..5 Lİ MAJOR OLABİLİR

2♣  2♦.....0-7 HCP

2♥  3♣.....NEGATİF .....0-4 HCP...YAKIN MİNÖR

2NT.....TUTUŞ YOK.....5-7HCP

3♦.....5 Lİ ♦ .....5-7

3♥.....3 LÜ ♥.....5-7

4♥.....3 LÜ ♥.....0-4

4♣/♦.....SPİLİNER



2♣  2♦  
3♣  3♦.....0-4 HCP.. YAKIN MİNÖR  
3♥.....4 LÜ ♥...5-7 HCP  
3♠..... 4 LÜ ♠...5-7 HCP

2♣  2♦  
3♦  3NT..(0-4)HCP

2♣  2♦  
3♥  4♣...KONTROL  
4♦ ....KONTROL

2♣  2♦  
3♥  3NT...DİKKAT... SIÇRAYARAK KOZ SÖYLENDİĞİNDE NT CEVABI..OKUNAN

KOZDAN BİR TOP ONÖR VAAEDER!!!!

2♣  2♦  
2X  
2RENK.....6+HCP.....İYİ RENK  
3RENK.....7+HCP.....İYİ RENK  
(D).....7+HCP.....RESPONSİVE  
2NT.....7+ HCP.....RAR STOPERİ VAR  
CUE-BİD.... 7+HCP.....RAR KISA  
PAS.....YUKARIDAKİ ŞARTLARA UYAN ELİM YOK

## PUPPET STAYMAN

AÇICI 2♣ AÇTIKTAN SONRA DÖNÜŞE 2NT DEDIĞİ ZAMAN 5-3-3-2 VEYA 4-4-3-2 GİBİ BİR ELE SAHİP OLABİLİR CEVAPÇI BU OLASILIĞI DÜŞÜNEREK 3♣ İLE 5 Lİ MAJÖRÜN VAR MI VARSA ADINI SÖYLE 5 Lİ MAJÖRÜN YOKSA 4 LÜ MAJÖRÜN VAR MI VARSA 3♦ DE İKİSİ DE YOKSA 3NT DEKLERESİ VER DEMEKTİR

AÇICI	CEVAPÇI
2♣	2♦
2NT	3♣ (PUPPET STAYMAN)
3♦	5"Lİ MAJÖR YOK. EN AZ BİR TANE 4"LÜ MAJÖRÜ VAR.)

3♥: (TERS MAJÖR).... 4"LÜ ♠ GÖSTERİR.)

3♠: (♠ FİTİ BULUNDU.)

3NT: (♥"Ü 4 LÜYMÜŞ .. TUTUŞ YOK)

## MULTİ (2♦)

### KOSULLARI

\*\*\*6 LI♥VEYA 6 LI ♠.....ZONSUZ 6-10 ZONDA 8-10 HCP

\*\*\*KUVVETLİ 2NT AÇIŞI.....DENGELİ EL.....20-22 HCP

\*\*\*ZAYIF MULTİDE PUANLAR YERİNDE OLMALIDIR

\*\*\*ZAYIF MULTİDE YANDA 4 LÜ MAJOR OLMAMALIDIR

\*\*\*ŞİGAN RENK OLMASI ÖNEMLİ DEĞİLDİR

2♦.  2♥ (ZON GÖRMÜYOR)  
↓  
PASS.....♥ LER

2♦  2♥  
↓  
2♠..... ♠ LER

2♦  2♠ (♥ Yİ BEĞENEN EL)  
↓  
PASS.....KOZU ♠

3♥..... KOZU ♥ ..6-8 HCP

4♥.....KOZU ♥ ..9-10 HCP

2♦  4♥ (BLOKAJ)...2 MAJORE DE UYGUN

2♦  2NT ....(ELİN NASIL?) ..... MAJORLERDEN EN AZ BİRİNİ TUTUYORUM...14+ HCP VAR

2♦.  2♥  
2NT  3♦ TRANSFER  
3♥ TRANSFER  
3♣ STAYMAN

2♦.  2NT  
↓

3♣.....9-10 HCP.....♥ LERLE AÇTIM

3♦.....9-10 HCP.....♠ LERLE AÇTIM

3♥.....6-8 HCP.....♥ LERLE AÇTIM

3♠.....6-8 HCP.....♠ LERLE AÇTIM

3NT.....GÜÇLÜ

2♦  2NT  
3NT  4♣ .. 4 LÜ MAJOR SORUSU

↓

4♦.....4 LÜ MAJOR YOK

4♥.....4 LÜ ♥ VAR

4♠.....4 LÜ ♠ VAR

2♦  2NT  
3NT  4♦/♥.... TRANSFER

2♦  4♣ ..RENGİNİ TRANSFER ET

↓  
4♦.. (♥ LER)

4♥.. (♠ LER)

“

2♦  4♦...RENGİNİ SÖYLE VE OYNA....

## ZAYIF 2♥ VE 2♠ AÇIŞLARI

### ZAYIF 2♥ AÇIŞLARI

\*\*5♥ + 5 Lİ MİNÖR

\*\*ZONDA 8-10HCP

\*\*ZONSUZ 4-7 HCP

2♥  PASS→ZAYIF

2♥.  4♥→MİN 4LÜ ♥ BLOKATİF

2♥  3♣→PAS YA DA DÜZELT

### ZAYIF 2♠ AÇIŞLAR

\*\*5♠+ALTINDA 5 Lİ RENK

\*\*ZONDA 8-10 HCP

\*\*ZONSUZ 4-7 HCP

2♠  PASS→ZAYIF

2♠.  4♠ MİN 4 LÜ ♠ BLOK

2♠  3♣ PAS VEYA DÜZELT

## CEVAPÇI İYİ ELE SAHİPSE

### İLK RENGE TUTUŞU VARSA:

\*\*KISALIĞI OLAN ELLE SPLİNER YAPAR

\*\*4NT İLE AÇIŞ RENGİ ÜZERİNDEN KC SORAR

CEVAPÇI AÇANIN ALTINDAKİ RENGİ İLE İLGİLENİYORSA ÖNCE 2NT DER AÇANDAN 2. RENK GELDİKTEN SONRA 4 SEVİYESİNDE KONTROL YAPAR

## ZAYIF 3 AÇIŞLARI

\*\*\*ÖNCE STOP KONULUR ( RAKİBE 10 SANİYE DÜŞÜNME HAKKI VERİLİR)

\*\*\*ZONDA AÇILAN RENKTEN EN FAZLA 1.5 KAYIP OLMALIDIR

\*\*\*ZONSUZKEN 1. VE 2. OYUNCU 6 LI RENKLE DE AÇABİLİR

-----7 Lİ RENK...6-10 HCP.....PUANLAR RENKLERİNDE

-----YANDA 4LÜ MAJOR OLMAYACAK

----- ELİNDE 2 AS OLMAYACAK

-----ŞİGAN RENK OLABİLİR

\*\*\*ZAYIF 3 AÇIŞINA CEVAPÇI 3 COVER KARTLA PUANA BAKMADAN (4) İLAN EDER (MAJOR RENKLER İÇİN)

\*\*\*CEVAPÇIDA DİĞER RENKLERDEN STOPER VE ORTAĞININ RENGİNİ EN AZ 3 LÜ VE ONÖRLÜ TUTUYORSA 3NT DER (MİNÖR RENKLER İÇİN)

3♣..... 3♠/♥→→KAPALI 5Lİ 6 LI RENK...15+HCP...KOZUNA TUTUŞ ARIYOR...

3♠..... 4♥...♥ LERE OYNAMAK İSTİYOR

CEVAPÇI AÇANIN KOZUNA TUTUŞU VARSA 4♣DİYEREK KISALIK SORAR

3♣ AÇIŞLARINA İSE 4♦ İLE KISALIK SORAR

## GAMLING 3NT AÇIŞLARI

\*\*\*\*KAPALI 7 Lİ MİNÖR

\*\*\*\*YAN RENKLERDE AS OLMAMALI

\*\*\*\*OVECALL DA YAPILABİLİR..

\*\*\*\*ARV BAŞLIKLİ İSE 8 Lİ OLMALI

\*\*\*\*YAN RENKTE RX GİBİ DEFANS LÖVESİ DE OLMAMALIDIR

3NT

4♣→→OYNAMAK İÇİN

5♣→→OYNAMAK İÇİN

AÇICI KOZU ♦ İSE DÜZELTİR

3NT

PASS ( OYNAYALIM)

4♣ PAS GEÇ VEYA DÜZELT OYNA

4♦ TEKLİ RENGİN VEYA ŞİGANIN VAR MI?

3NT

.4♦



4♥.....♥ TEK VEYA ŞİGAN

4♠.....♠ TEK VEYA ŞİGAN

4NT.....7-2-2-2 DAĞILIM

5♣.....KOZUM SİNEK...♦ TEK

5♦.....KOZUM KARO...♣ TEK

--CEVAPÇI BUNUN ÜSTÜNE TEKRAR BİLİNEN RENGİ OKURSA BU RENK ŞİGANSI 7 İLAN ET DEMEK

## 4♣ VE 4♦ AÇIŞLARI

\*\*\*\*4♣ KÖRLERİ ANLATIR

\*\*\*\*4♦ PİKLERİ ANLATIR

----- 7 Lİ KAPALI RENK.. YAN RENKLERDE 1 AS VAR

----- 8 Lİ KAPALI RENK VARSA YANDA AS OLMAMALIDIR

----- YANI TOPLAM 8 LÖVELİK EL İLE

----- 8 Lİ KAPALI 1 DIŞARISI OLAN RENK İSE YANDA AS VAR

----- 8 Lİ KAPALI DIŞARISI OLMAYAN ELDE YANDA AS OLMAMALIDIR

4♣  4♦..... KISA RENK SORUSU  
4♥.... OYNAMAK İÇİN

4♣  4♦  
♠ KISA.... 4♠  
7222.....4NT  
♣ KISA... 5♣  
♦ KISA.... 5♦

EĞER KISA RENK SORAN CEVAPÇI BİLİNER KISA RENGİ TEKRAR OKURSA BU RENK ŞİKANSA 7 İLAN ET DEMEKTİR

4♦  4♥... KISA RENK SORUSU  
4♠...OYNAMAK İÇİN  
4♦  4♥  
♠ KISA.... 4♠  
7222..... 4NT  
♣ KISA..... 5♣  
♦ KISA..... 5♦

EĞER KISA RENK SORAN CEVAPÇI BİLİNER KISA RENGİ TEKRAR OKURSA BU RENK ŞİKANSA 7 İLAN ET DEMEKTİR





# 3.BÖLÜM

## KONVENSIYONLAR

# BERGEN

BİR MAJOR AÇIŞI YAPILDIĞINDA 4 LÜ TUTUŞ OLAN ELLERLE BERGEN KONVENSİYONU UYGULANIR.. .... ( MAJOR=M )

1M  3♣..... 4 LÜ TUTUŞ.....6-10 HCP....  
3♦  
↓

ANLAMI.....ORTAK 6-7 PUAN İLE KOZA DÖN 8-9 İSEN ZON İLAN ET

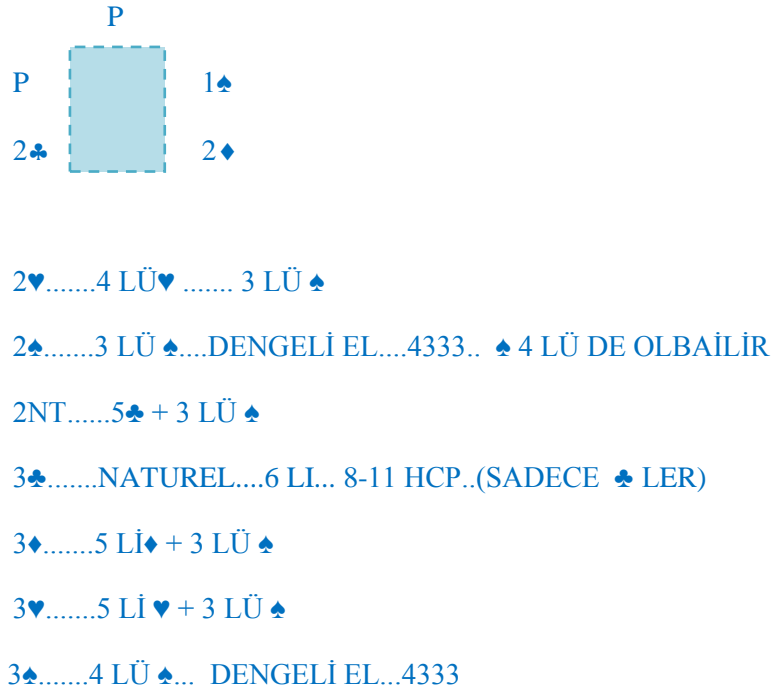
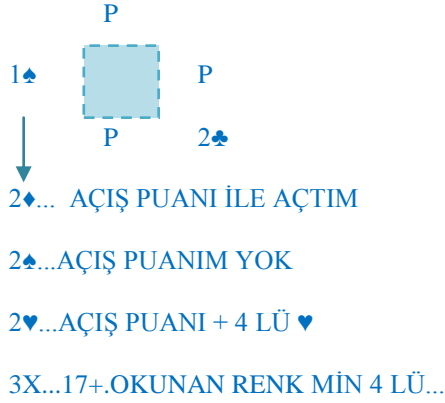
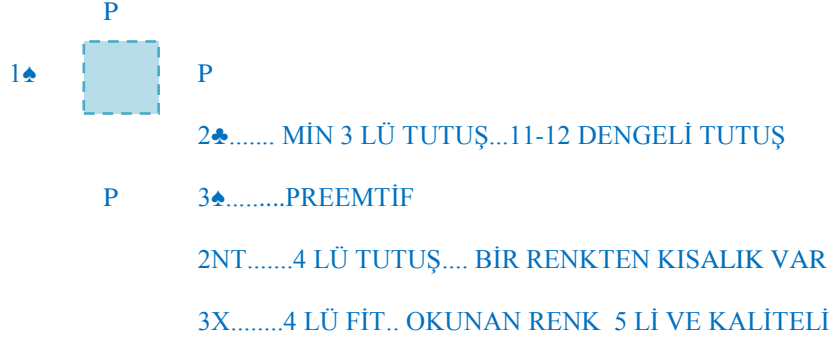
1M.  3♦...4 LÜ TUTUŞ...10-12 HCP...( KISALIK YOK)

# DURURY

---UYGUN ZON DRUMUNDA (3. DURUMDA ) İMAJORLE OYUN AÇAN ORTAGA 2♣ DİYEREK NASIL AÇTIN SORMA KONVENSİYONUDUR

---DRURY YAPAN KESİN TUTUŞ VAATETMEKTEDİR

---DRURY POZİSYONUNDA BERGEN KONVENSİYONU KULLANILMAMALIDIR



# ALAIN LEVY YÖNTEMİ

## CEVAPÇININ 3NT HARIÇ BÜTÜN BIDLERİ TRANSFERDİR

1X		1Y
2NT		3♣.....KAROYA TRANSFER
		3♦.....KÖRE TRANSFER
		3♥.....PIKE TRANSFER
		3♠.....♣LERE TRANSFER.. AÇICI SİNEKLERİ İYİ TUTMUYORSA 3NT DİYEBİLİR
		PASS...ZON GÖRMEYEN YA DA YUKARDAKİ TRANSFERLERİ YAPAMAYAN EL
		3NT.....ZON PUANI ... OYNAMAK İÇİN

## CEVAPÇIDA SİGN-OFF YAPACAĞI EL VARSA

1RENK		1♥	XXX		
2NT		3♦	RVXXXX		
3♥		PASS	XX		
			XX		
		1RENK		1♠	Rxxxxxx
		2NT		3♥	xxx
		3♠		PASS	xx
					X

## CEVAPÇIDA 5 Lİ MAJOR VE ZON PUANI VARSA

1♣		1♥
2NT		3♦
3♥		3NT.....5 Lİ ♥....HER TÜRLÜ DAGILIM....3NT VEYA 4♥ DEN ZON TEKLİFİ

## CEVAPÇIDA 4-4 MAJOR VARSA

1♣		1♥
2NT		3♥
3♠		3NT...4-4 MAJORLER.... ZON İÇİN
		4NT...4-4 MAJORLER....ŞİLEM DAVETİ
		5NT...4-4 MAJORLER....GRANŞİLEM DAVETİ

## CEVAPÇIDA 5 Lİ ♥ + 4 ♠ VARSA (5♥+4♠)

1♣		1♥	
2NT		3♦	
3♥		3♠..... 5 Lİ ♥ + 4 LÜ♠....ZAYIF YA DA GÜÇLÜ OLABİLİR	
		DXXX	AQXX
		RVXXX	ARXXX
		XX	XX
		XX	XX

## CEVAPÇIDA (5 Lİ ♠4 LÜ ♥) VARSA

1♣		1♠	
2NT		3♦	RDXXX
3♥		3NT.....5 Lİ ♠.4 LÜ ♥....ZONFORSİNG	AXXX
			RXX
			X

1♦		1♠
2NT		3♣
3♦		3♥.....5440 ... ÖZEL EL...

## CEVAPÇIDA 5-5 MAJOR VARSA

1♦		1♠
2NT		4♥..... ZON FORSİNG.. TERCİH ET

1♦		1♠
2NT		3♦
3♥		4♥.....5-5 MAJORLER.. ŞİLEM TEKLİFİ

1MİNÖR



1♠

2NT

3♥

3♠

4♣... KONTROL KÜBİD...ŞİLEM İLGİSİ

RDVXXXX

RXX

XX

RX

1MİNÖR



1♠

2NT

4♣/♦... MİN 6 LI ♠...SPLİNER

ARXXXX

RX

XX

RXX

1♦



1♠

2NT

3♣

3♠ (4 LÜ MAJORLE TRANSFERİ KIRDI.. AÇICIN ♠ Sİ TUTULMALIDIR)

1♦



1♥

2NT

3♣

3♥..... ( 4 LÜ ♥ İLE 2NT DEMİŞ)

### CEVAPÇIDA 4 LÜ MAJOR+ 5 Lİ MİNÖR VE ŞİLEM ELİ VARSA

1♣



1♦

2NT

3♦

3♥

4NT...4 LÜ ♥...5 Lİ ♦...KARO ŞİLEMİ İLGİSİ...SADECE ZON GÖREN ELİ OLSAYDI DİREKT 3NT DİRDİ

### CEVAPÇIDA 4 LÜ MAJOR VE AÇANIN MİNÖRÜNE TUTUŞ ŞİLEM PUANI VARSA

1♦



1♠

2NT

3♣.....♦ TUTUŞU

3♦

4♣.....♦ LARDA ŞİLEM İLGİSİ... ♣ KONTROLU

1♥



1♠

2NT

3♦

3♥

4♣.. KONTROL

ARXX

RVXX

VXX

DX

## TRIAL BİD

(ZON DENEMESİ.....YARDIM İSTEME KONUŞMASI)

1M.  2M .....SEKANSI YAPILDIĞINDA AÇICI ELİNİ YENİDEN DEĞERLENDİRİR

-----KAYIP SAYAR..... KAYIP SAYISI MAX. 6 İSE TRIAL BİD YAPAR

-----15+ HCP LİK DENGESİZ ELLERLE DOĞRUDAN ZON İLAN EDER.. TRIA BİD YAPMAZ..

-----10-12 HCP LİK DENGESİZ ELLERLE LÖVE SAYAR **6 KAYBI OLAN ELLE TRIAL BİD YAPAR..7 LÖVE KAYBI VARSA PASS DER... 5-5.5 KAYBI VARSA ZON İLAN EDER**

-----ATAKTAN 3 EL KAYBETTİĞİ RENKTEN TRIAL BİD YAPILIR...

### KAYIP SAYMA:

BİR RENKTEN TOP ÖNÖRLERDEN KAÇ TANE YOKSA O KADAR KAYIP VAR DEMEKTİR (A ,R , Q)

AQXX.....1 KAYIP

R.....1 KAYIP

AXX.....2 KAYIP

DXXX .....2 KAYIP

6 KAYIBI OLAN EL 3♣ İLE TRIAL BİD YAPAR.....YUKARDAKİ ÖRNEK LÖVE HESABINA DA UYAR  
6.5 LÖVELİK EL...TRIAL BİDE UYGUN EL..

### AÇICININ TRIAL BİDE CEVAPLARI

1))) YARDIM İSTENEN RENKTE KISALIK VARSA

YARDIM RENGİ 2 Lİ İSE: .....A)) 6-7 TP İLE RED EDER

B))8-10 TP MAJOR ZONUNU KABUL EDER...

YARDIM RENGİ TEKSE..... A)) 4 LÜ KOZLA 4M DER PUANA BAKMAZ

ŞİGAN İSE

B)) 3 LÜ KOZLA PUANINA BAKAR

2)))YARDIM İSTENEN RENKTEN AS VEYA RUA VARSA

A)) 6-8 PUANLA RED EDER

B)) 9-10 PUANLA ZONU KABUL EDER...

3)))YARDIM İSTENEN RENKTE RDX ...DVX.....DVXX VARSA

A)) 6-8 PUANLA RED EDER

B)) 9-10 LA 3NT DER (YARDIM RENGİNDE PUAN VAR)

\*\*\*\*\*RAKİP TRIAL BİDE YER BIRAKMAYACAK ŞEKİLDE ARAYA GİRMİŞSE DOUBLE TRIAL  
BİD YERİNE GEÇER..ANCAK TRIAL BİDE YER VARKEN KONTUR ATMAK CEZADIR \*\*\*\*\*

## CHACK-BACK STAYMAN (cbs)

1MİNÖR  1M

1NT  2♣ ..... ANLAMI: A)))...OKUDUĞUM MAJOR 3 LÜ MÜ?

B)))...YOKSA DİĞER MAJORÜN 4 LÜ MÜ?

C)))...MİN 11+..

1MİNÖR  1♠

1NT.  2♣ (CBS)



2♣.....3LÜ♠ VAR

2♥.....4LÜ♥ VAR

2♦.....2 Sİ DE YOK

2NT.....4♥ +3 ♠

1♦..  ...1♠

1NT  ..2♣ (CBS)

2♣.....2♥.....5♠+5♥.....11-12... DAVET ELİ

2♠.....6 LI ♠.....11-12 ...DAVET ELİ

3♠.....KALİTESİZ 6 LI ♠.....13+TP

2NT.....11-12..... DENGELİ

3NT.....13-16.....DENGELİ

3♣.....5♣ + 4 ♠.....11-12 TP

3♦.....4♦ + 4♠.....11-12

3♥.....5♠ + 5♥.....13+ HCP

1♦  ..... 1♠

1NT  ..... 2♣ (CBS)

2♣..... 3♠.....11-12 TP.. DAVET..

4♠.....13-15 TP

2NT.....11-12 YARI DENGELİ EL

3NT.....13-16 TERCİH SENİN

3♣..... 4♠ + 5 ♣.....11-12 DAVET ELİ

3♦..... 4♠ + 4♦ .... 11-12 DAVET ELİ

4♣.....18 + HCP.....♠ DEN ŞİLEM DAVETİ

4♦.....16-17 HCP.....♠ DEN ŞİLEM DAVET



## 3.RENK FORSİNG

### KOŞULLARI

\*\*\*\*RAKİPLER ARAYA GİRMEMİŞ OLACAK

\*\*\*\*AÇAN OYUNCU 2. KONUŞMASINDA RENGİNİ TEKRAR ETMİŞ OLACAK

\*\*\*\*CEVAPÇIDA 10+ HCP OLACAK

1♣  1♠  
2♣ 2♦→.....3.RENK FORSİNG



ANLAMI

A)) İLK SÖYLEDİĞİM RENK SENDE 3LÜ MÜ?

B)) KONUŞULMAMIŞ 4. RENGİ KESİYOR MUSUN?

C)) SÖYLEDİĞİM 2. RENK SENDE 4 LÜ MÜ?

## 4.RENK FORSİNG

### KOŞULLARI

\*\*\*\*ARAYA GİRİLMEMİŞ OLACAK

\*\*\*\*SANZATU KONUŞULMAMIŞ OLACAK

\*\*\*\*DİĞER 3 RENK BİR KERE SÖYLENMİŞ OLACAK

\*\*\*\*4. RENK BAŞKA ANLAMA GELMESİN DİYE SIÇRAMADAN SÖYLENECEK

\*\*\*\*4. RENK YAPAN BUNU NEDEN YAPTIĞINI GELECEK DEKLEREDE SÖYLER

\*\*\*\*4. RENK MİNİMUM ZON İÇİN YAPILIR

### 1.AÇANIN 4. RENGE CEVAPLARI

1.ADIM.....ORTAĞININ RENGİNE TUTUŞ VARSA HEMEN GÖSTERİR

1♦  1♠  
2♣ 2♥



2♣.....12-14 TP ... 3LÜ ♠

1♦ . [ ] 1♥  
1♠ . [ ] 2♣



3♥.....3LÜ ♥ TUTUŞU .. 15 + HCP.. ONÖRLÜ TUTUŞ.. EĞER TUTUŞ ONÖRSÜZ İSE 17 PUANA KADAR SIÇRAMADAN TUTAR

**2.ADIM....NT CEVAPLARINI LİMİTLERİ İLE VERİR(4.RENKTEN STOPERİ VARSA)**

2NT.....12-13 HCP.... 4. RENKTEN KESER VAR

3NT.....14-15 HCP ^^^^^^^^^^^^^^^

**3.ADIM...AÇANINI 4.RENGİNİ TUTUYORSA 3NT Yİ GEÇMEDEN TUTUŞ VERİR**

1♦ [ ] 1♠  
2♣ [ ] 2♥



3♥.....12-15.... 4 LÜ ♥ TUTUŞU

**4.ADIM..EL TARİFİ YAPAR**

- A) 1.RENGİNİ TEKRARLARSA 5+ RENK
- B) 2.RENGİNİ TEKRARLARSA ENAZ 5-5

**5.ADIM..SÖYLEYECEK HİÇ BİR ŞEYİ YOKSA 2 Lİ RENKLE TUTUŞ VERİR**

## **KOZA DESTEK KONTUR VE SÜR-KONTURLARI:**

### **(SUPPORT DOUBLES & REDOUBLES)**

SİZ OYUN AÇIYORSUNUZ, ORTAK 1 SEVİYESİNDE YENİ RENK SÖYLÜYOR.  
( İKİNCİ EL KONUŞMUŞ OLSUN YA DA OLMASIN. )

ŞİMDİ SAĞINIZ,ORTAĞIN SÖYLEDİĞİ RENGİN İKİSİNİ GEÇMEYEN BİR DEKLARE VERİRSE SİZ,  
KONTUR İLE ÜÇLÜ KOZ FİTİNİ,NORMAL TUTUŞ İLE DÖRTLÜ KOZ FİTİNİ GÖSTERMİŞ  
OLUYORSUNUZ. KOZA DESTEK KONTURU ATAN OYUNCUNUN PUANI HAKKINDA BİLGİ  
YOKTUR ..ÖNCELİKLE 3 LÜ KOZ TUTUŞUNU ANLATIR

### **DESTEK KONTURU**

#### **ÖRNEK**

1♦-PASS-1♥-2♣-DOUBLEÜÇLÜ.....♥ TUTUŞU/SUPPORT

1♦-PASS-1♥-2♣-2♥.....(DÖRTLÜ ♥ TUTUŞU)

### **DESTEK SÜR-KONTURU**

#### **ÖRNEK:**

1♦-PASS---1♠---DOUBLE-REDOUBLE.....(ÜÇLÜ ♠ TUTUŞU/SUPPORT REDOUBLE)

1♦-PASS-1♠-DOUBLE-.....2♠(DÖRTLÜ ♠ TUTUŞU)

DESTEK KONTURU ATAN,ELİNİN GÜCÜ HAKKINDA HİÇBİR MESAJ VERMİYOR FAKAT  
BUNUN GİZLİ BİR AVANTAJI VAR.(TIPKI DESTEK KONTURU GİBİ)**OYUN AÇANA KONUSMA  
SIRASI MUTLAKA GELECEK.**

ÇÜNKİ PARTNERİ,KONTUR VEYA SÜR-KONTUR ÜZERİNE PASS GEÇEMEZ. DESTEK  
KONTURU OYNAMAKLA CEZA KONTURU OPSİYONUNU KAYBEDERSİNİZ FAKAT KAZANCIN  
YANINDA BU DÜŞÜK BİR BEDELDİR.

CEVAPÇI,ORTAKLIKLARININ TOPLAM KOZ ADEDİNİ BİLİNCE,NİHAİ KONTRATA SAĞLIKLI  
BİR ŞEKİLDE KARAR VEREBİLİR.

\*-DESTEK KONTURU,ORTAĞINIZIN RENGİ SADECE MAJÖRKEN KULLANILIR.

\*-ORTAĞINIZIN,KONUŞTUĞU MAJÖR RENKTE 5 VEYA DAHA FAZLA KART GÖSTERDİĞİNİ  
BİLİYORSANIZ,DESTEK KONTURU GEÇERSİZDİR.

\*-EĞER RAKİBİN DEKLARESİ 2 ♥'DEN BÜYÜK İSE,DESTEK KONTURU GEÇERSİZDİR VE  
**ATILAN KONTUR CEZADIR.**

## **RKBC (ROMEN KEY CARD BLACKWOOD)**

TUTUŞ SONRASI KOZ RUA'SI DA AS SAYILIR. CEVAPLAR 5 AS ÜZERİNDEN VERİLİR.

4NT ---- 5♣ --> 1-4 KEY-CARD ( BİR ÜSTÜ İLE KOZ DAMI SORULABİLİR)  
5♦ --> 0-3 " " ( " " " " " " )  
5♥ --> 2 " "  
5♠ --> 2 " " + KOZ DAM'I VAR  
5NT --> 2 " " + BİR RENK ŞİGAN  
6♣ --> 1-3 " " + ♣ ŞİGAN  
6♦ --> 1-3 " " + ♦ ŞİGAN  
6♥ --> 1-3 " " + ♥ ŞİGAN (ŞİGAN RENK KOZDAN BÜYÜK İSE KOZ TEKRARI

YAPILIR.)

**ELİNİ LİMİTE ETMİŞ OLAN , ŞİGANI OLAN ,2NT AÇAN ,BİR TANE KEY- CARD'I OLAN 4NT İLE KEY-CARD SORAMAZ.**

KONTROLLER YAPILMADAN KEY- CARD SORULMAMALIDIR. (GENEL)

## **RUA SORUSU:**

5NT ---. 6♣ --> 2 RUA YADA ♣ RUA TEK  
6♦ --> 2 RUA YADA ♦ RUA TEK  
. 6♥ --> 2 RUA YADA ♥ RUA TEK

**RUASI OLAMAYAN CEVAPÇI KOZA DÖNER.  
7'Yİ AMAÇLAYAN KİŞİ RUA SORAR.**

## **GERBER**

1NT ---- 4♣ --> AS SORUSU (4 AS ÜZERİNDEN OLUR)  
4♦ --> 1-4 AS  
4♥ --> 0-3 AS  
4♠ --> 2 AS  
4NT--> 3 AS

GELEN YANITA **5♣ RUA SORUSUDUR.** ( 5♦= 0-4; 5♥=1; 5♠=2; 5NT=3 RUA)

1♦ ---- 1♥

1NT ---- 4♣ (AS SORU OLUP YANITLAR YUKARIDAKİ GİBİDİR)

## KICK- BACK

1♣ ---- 2♣

4♣ --> KEY-CARD SORUSUDUR.

4♦ .....0-3 KEY-CARD ( BİR ÜSTÜ İLE DAM SORULABİLİR)

BİR ÜSTÜ DAM YOK, İKİ ÜSTÜ VAR DEMEKTİR.

4♥ .....1-4 KEY-CARD ( " " " " " )

4♠ .....2 KEY-CARD

4NT.....2 " " + KOZ DAM'I

## EXCLUSION (VOID-WOOD)

KOZ TUTUŞLARI SONRASI ŞİGANIMIZ MİNÖR İSE 5 DÜZEYİNDE KEY-CARD SORULMASIDIR.

KOZ TUTUŞLARI SONRASI MAJÖR İSE 4 DÜZEYİNDE KEY-CARD SORULMASIDIR.

1♠ ----..... 2♠

5♣ , 5♦, 5♥ .....OKUNAN RENK ŞİGAN BU RENK DIŞINDAKİ KEY-CARD'LARI SORAR

5♣ ---- 5♦ .....0-3 KEY-CARD ( BİR ÜSTÜ İLE DAM SORULABİLİR)

5♥..... 1-4 KEY-CARD ( " " " " " )

5♠ ..... 2 KEY-CARD

5NT.....2 KEY-CARD + KOZ DAM' I

1♦ ---- 2♦

4♥ --> ♥ ŞİGAN BU AS HARİCİNDEKİ KEY-CARD'LARI SORAR

4♠ --> 0-3 KEY-CARD (BİR ÜSTÜ İLE DAM SORULUR)

4NT --> 1-4 KEY-CARD (BİR ÜSTÜ İLE DAM SORULUR)

5♣ --> 2 KEY-CARD

5♦ --> 2 KEY-CARD + KOZ DAM' I

ÖNEMLİ: İSTİSNAİ OLARAK KOZ ♣ OLDUĞUNDA 4♦'DA KEY-CARD SORUSUDUR.

## JOSEPHIN 5 NT

. GRAND ŞLEM FORSİNG KONVANSİYONU OLARAK DA BİLİNİR.

OYNANACAK KOZ RENGİNDE ANLAŞTIKTAN SONRA, KONTROL KONUŞMASI YAPILAMAYACAK VE AS SAYISINI ÖĞRENMENİN YARARI OLMAYACAK DURUMLARDA GRAND ŞLEM ARAŞTIRMASI İÇİN UYGULANIR. ÖRNEĞİN AŞAĞIDAKİ ELDE;

♠ R 10 9 8 7   ♥ - -   ♦ A R V 9 5   ♣ A R 10

OYUNU 1 PİK AÇTINIZ VE CEVAPÇI 4 PİK DEDİ . BU DURUMDA AS SAYISINI ÖĞRENMENİN SİZE HİÇ BİR YARARI OLMAZ, 2 AS BİLE GRAND ŞLEM İÇİN YETERLİ OLMAYABİLİR. BÖYLE BİR DURUMDA;

**5 SANZATU, KOZUN 3 BÜYÜK ONÖRÜNDEN (AS, RUA, DAM) KAÇ TANESİNE SAHİP OLDUĞUNU SORAR.**

CEVAPÇI 2 BÜYÜK ONÖRLE GRAND ŞLEM, 1 BÜYÜK ONÖRLE ŞLEM İLAN EDER. BÜYÜK ONÖRÜ YOKSA 6 TREFL DEKLARE EDER.

## DOPI -ROPI

### RAKİBİN RENKLE ARAYA GİRMESİNDEN SONRA:

A) KOZUMUZA 5 SEVİYESİNDE DÖNÜLEBİLİYORSA, YANİ RAKİBİN ARAYA GİRDİĞİ RENK BİZİM TUTUĞUĞUMUZ KOZDAN DAHA KÜÇÜK BİR RENK İSE DOPI ► **D=0, P=1**, UYGULANIR

**DBL=0-3 KC**

**PASS=1-4 KC**

**RAKİP KOZUNUN ÜSTÜNÜ OKUMAK =2 KC**

B) KOZUMUZA 6 SEVİYESİNDE DÖNÜLEBİLİYORSA, YANİ RAKİBİN ARAYA GİRDİĞİ RENK BİZİM TUTUĞUĞUMUZ KOZDAN DAHA BÜYÜK BİR RENK İSE DEPO ► **D=ÇİFT SAYIDA, P=TEK SAYIDA**, KEY KART GÖSTERİR

**DBL = ÇİFT SAYIDA KC**

**PAS=TEK SAYIDA KC**

### RAKİBİN DBL ARAYA GİRMESİNDEN SONRA İSE:

**ROPI ► R=0, P=1 KEY KART GÖSTERİR.**

**REDOUBLE = 0 VEYA 2 KC**

**PAS = 1 VEYA 3 KC**

# 4.BÖLÜM

ARAYA GİRİŞLER

# 1-OVERCALL

(ARAYA GİRİŞLER)

## OVERCALL TÜRLERİ

- 1)) 1 SEVİYESİNDE RENKLE OVERCALL
  - 2)) 2 SEVİYESİNDE SIÇRAMADAN OVECALL
  - 3)) SIÇRAYARAK RENKLE
  - 4)) DOUBLE İLE OVERCALL
  - 5)) NT İLE OVERCALL
  - 6)) CUE-BİD İLE OVECALL
- A)) MİCHEALS CUE-BİD
  - B)) TOP AND BOTTOM
  - C)) UNUSUAL 2NT (ALIŞILMAMIŞ)

### 1)) 1 SEVİYESİNDE RENKLE OVERCALL

----- 6-16 HCP İLE

-----12+ DAN İTİBAREN RENK KALİTESİNE BAKILMAZ

-----5 Lİ RENK UYGUNSA 6 PUANDAN İTİBAREN

-----RAKİBİN AÇTIĞI RENK UZUNSA KALİTELİ 4 LÜ RENKLE DE ARAYA GİRİLEBİLİR..

### 2)) 2 SEVİYESİNDE SIÇRAMADAN OVERCALL (11-17)

----KALİTELİ 6 Lİ RENKLE

----ÇOK KALİTELİ 5 Lİ RENKLE...VEYA 5-4 RENKLE

----PUANLAR YERİNDEYSE 9+ HCP İLE DE OLUR

----2 SEVİYESİNDE ARAYA GİRENİN ORTAĞI YENİ RENK OKUMUŞSA MÜMKÜN OLDUĞU KADAR SUSULMAZ ....**ORTAK 2 SEVİYESİNDE ARAYA GİRDİĞİNE OYUNU AÇMIŞ GİBİ DÜŞÜNÜRÜZ**

### 3)) SIÇRAYARAK RENKLE OVERCALL

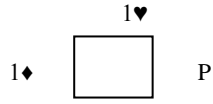
----2 SEVİYESİNDE MAJÖR OKUMAK ZAYIF 2 AÇIŞ GİBİDİR

----ZONSUZ DAHA ZAYIF OLABİLİR

----3 SEVİYESİNDE ARAYA SIÇRAYARAK OVERCALL 3 AÇIŞLARI GİBİDİR



## OVERCALL YAPANA CEVAPLAR



2♥→→→3LÜ ♥.....7-11 TP(TOPLAM PUAN)

3♥→→→3LÜ ♥.....0-6 TP

4♥→→→5Lİ ♥.....GAMLİNG

3♦→→→4 LÜ ♥.....10 + HCP SİÇRAMALI CÜBİD... KESİN 4 LÜ TUTUŞ KISALIK VAR

1♠→→→KALİTELİ 4 LÜ ♠.....8-11 HCP.....MÜMKÜNSE KONUŞ..

2♠→→→KALİTELİ 6LI ♠.....10-14 HCP

3♠→→→7 Lİ ♠.....6-9 HCP..... PUANLAR ♠ DE

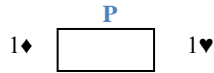
1NT→→→TUTUŞ YOK.....7-11 HCP.....♦ DEN 1 STOPER VAR

2NT→→→TUTUŞ YOK.....12-14 HCP....♦ DEN 1.5 STOPER VAR

2♣→→→MİN 5 ♣.....14 E KADAR PUAN OLABİLİR.....

2♦→→→CUE-BİD.....12+ HCP (SİÇRAMADAN CÜBİD..TEKLİ RENGİ OLMAYAN 3 LÜ TUTUŞ) .....ARAYA GİRİŞİN NASIL SORUSUDUR

## 4.DURUMDAN ARAYA GİRİŞ



1♠.....1 SEVİYESİNDE OVERCALL GİBİDİR

1NT..... 16-18... OKUNAN RENKLERDEN STOPER VAR

2♣.....2 SEVİYESİNDE OVECALL GİBİDİR

2♠/♥..... SİÇRAYARAK 2 SEVİYESİNDE OVERCALL GİBİDİR

DBL..... TAKE-OUT.. DİĞER RENKLER ..... A))) 4-4 İSE AÇAR PUAN

B))) 5-4 İSE 9-10 HCP

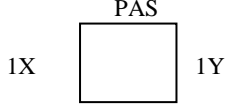
C))) 5-5 İSE 7-8 PUAN

DBL..... ATIP SONRA RENK OKUNURSA 17+ HCP..

2NT..... AŞIRI DENGESİZ DAĞILIM 6-5 VEYA 6-6 GİBİ..

# PASTAN GELİP ARAYA GİRİŞ

(GÜNEY ÖNCE PAS DEMİŞTİ)



- A))1NT→...DİĞER RENKLER...PUANLAR RENKLERİNDE..12 HCP..RENKLER 5-5 VE YA 5-4 İSE 8 HCP YE KADAR OLABİLİR..
- B))2NT→....DİĞER RENKLER..... 5-6 VEYA 5-5
- C))D→.....DİĞER RENKLER AMA DEFANS LÖVELERİ VAR
- D))2X→.....AÇICI MAJORLE AÇMIŞSA MİNÖRLER. MİNÖRLE AÇMIŞSAMAJORLER
- E)) 2Y→→ CEVAPÇININ KOZU BENDE EN AZ 5 Lİ VE KALİTELİ (NATUREL)

## MAKSİMUM OVERCALL (MOD) 14-16

OVERCALL YAPAN **SONRAKİ KONUŞMASINDA DOUBLE DERSE** AÇAR ELLE ARAYA GİRDİM DEMEKTİR. BUNA (MOD) DENİR

1♥/DBL (MOD ..14-16)



OVERCALL YAPAN YENİ BİR RENK OKURSA BU KUVVET BELİRTMEZ

11-13 HCP Lİ DÜZGÜN BİR EL TARİFİ YAPIYORDUR EĞER KUVVETLİ OLSAYDI 2. KONUŞMASINDA MOD YAPARDI

## 4) DOUBLE İLE OVECALL (TAKE-OUT DOUBLE)

### KOŞULLARI

---RAKİP RENGİ (RR) KISA OLACAK

---KALİTELİ 5 Lİ RENK VE MİN 17+ HCP ..

---KALİTELİ 6 LI RENK VARSA 16+ HCP

---19+HCP OLABİLİR....2. KONUŞMASINDA HER ŞEYİ AÇIKLAYACAK..

## **DOUBLE ATMANIN PUAN VE DAĞILIM KOŞULLARI**

**RAKİP 1♦ İLE OYUN AÇMIŞ FARZEDEREK;**

1.....10+ HCP.....4-4-0-5

2.....11+HCP.....4-4-1-4

3.....12+HCP.....4-5-1-3

4-4-2-3

4.....13+HCP.....3-5-3-2

5.....14+HCP.....4-4-3-2

6.....15+HCP.....4-3-3-3

**\*\*\*OVERCALL YAPILACAK ELLE (DBL) ATILMAZ!**

**\*\*\*BİR MAJORE (DBL) DİĞER MAJOR 4 LÜ DEMEKTİR (PRENSİP)**

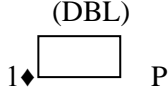
**\*\*\*MİNÖRE ATILAN (DBL) MAJORLERDEN 4-4 VAAD EDER**

**\*\*\*15+ İLE BİR MAJORE (DBL) DİĞER MAJOR MİNİMUM 4 LÜ DÜR**

**\*\*\*RAR DAN BAŞKA KISA RENK VARSA EL COK KUVVETLİ DEĞİLSE (DBL) ATILMAZ!**

**\*\*\*SİZ BİR RENKLE AÇACAKTINIZ... RAKİP SİZDEN ÖNCE O RENKLE AÇTI..16-18 İSENİZ (INT) DEYİN.. DEĞİLSENİZ PAS DEYİN**

## (DBL) ATANIN ORTAĞI NASIL CEVAP VERİR



PAS..... RAR UZUN..... CEZAYA ÇEVİRDİ

1♥/♠.....0-8 HCP.....: A) 4-4 MAJORÜ VARSA ÖNCE ♠

B) 4LÜ MAJORÜ VE ONUN YANINDA 6 LI MİNÖRÜ  
VARSA ; **COK ZAYIFSA.;MAJORÜ, DEĞİLSE; MİNÖRÜ  
OKUR**

2♦.....13+ HCP.....MAJOR VAADİ

- A) 4-3 MAJOR.....13+ HCP
- B) 4-4 MAJOR.....12+HCP
- C) 5-4 MAJOR.....9-11 HCP
- D) 5-5 MAJOR.....8 HCP

3♦.....5-7 HCP.....5-5 MAJOR

4♦.....0-7 HCP.....6-5 VEYA 5-5 MAJOR

1NT.....7-11 HCP.....RAR DAN BİR STOPER

2NT.....12-14 HCP....RAR DAN 2 STOPER

2♥/♠.....9-11 HCP..... MİN 4 LÜ

ÖNCE 2♦ SONRA..... 2NT DERSE.... 15+HCP....RAR DAN 2 STOPER

\*\*\*AÇAN VE ORTAĞI AYNI RENGİ OKUMUŞSA (DBL)ATANIN ORTAGININ  
ATACAĞI(DBL) RESPONSİFTİR

\*\*\*AÇAN VE CEVAPÇI AYRI RENKLERİ OKUMUŞLARSA (DBL) ATANIN ORTAĞININ  
(DBL) I CEZADIR

\*\*\*(DBL) ÜSTÜNE AÇANIN ORTAĞI (NT) DEMİŞSE (DBL) ATANIN ORTAĞININ (DBL) I  
CEZADIR

## DOUBLE ATANIN 2. KONUŞMALARI

(CEVAPÇI SIÇRAMADAN CEVAP VERİRSE 0-8 HCP DİR)

1....15 YE KADAR TUTUŞ OLSA BİLE PASS

2....16-18 İLE TUTUŞ VARSA BASİT DESTEK

3....19-120 İLE.....A))4 LÜ TUTUŞ VARSA SIÇRAYARAK DESTEK

B))5 Lİ TUTUŞ LA ÇİFT SIÇRAYARAK DESTEK

4....KENDİNE AİT RENGİ VARSA ..... 16-17 HCP İLE RENGİNİ OKUR

18-20 HCP İLE RENGİNİ SIÇRAYARAK OKUR

5....19-20 HCP DENGELİ ELLE (1NT) DER.....RAR VAR

6....21-22 HCP DENGELİ ELLE (2NT) DER.....RAR VAR

7....23-24 HCP DENGELİ ELLE .....ÖNCE CUE-BİD YAPIP SONRA (3NT )DER

8....21+ TP İLE TUTUŞU VARSA .....ÖNCE CUE-BİD YAPIP SONRA TUTUŞU  
VERİR

9....21+TP İLE KENDİNE AİT RENGİ VARSA.....ÖNCE CUE-BİD YAPIP SONRA RENGİNİ  
OKUR (2♣ GÜCÜ)

## 5)) NT İLE OVERCALL

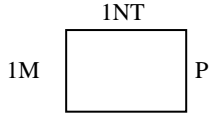
### KOŞULLARI

\*\*\*RAR STOPER OLACAK

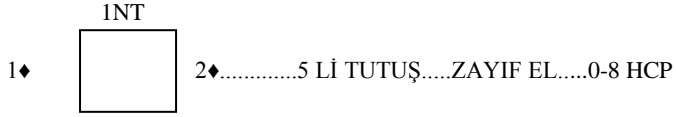
\*\*\*RAR ♣ İSE .. BAŞKA SÖYLENECEK BİR ŞEY YOKSA RAR OLMADAN DA NT DENİR

\*\*\*DENGELİ DAĞILIM OLMALIDIR ...KÖTÜ 5 Lİ MAJOR OLABİLİR

\*\*\* \*\*TEKLİ ONÖR OLABİLİR RAR OLMAMAK ŞARTIYLA



2♣→→STAYMANDIR.....CEVAPÇI ORTAĞINI NT AÇMIŞ KABUL EDEREK 1NT AÇIŞINA UYGULADIĞI BÜTÜN KONVENSIYONLARI UYGULAR



2X.....5Lİ RENK ZAYIF EL.....0-8 HCP

DBL.....CEZA...9+HCP

2NT.....A)) TEK RENKLİ (6 Lİ) RENK....13+ HCP

B)) 6-4 EL.....13+HCP

## 6)) CUE-BİD İLE OVECALL

**A)) MİCHEALS CUE-BİD**

**B)) UNUSAL 2NT (ALİŞİLMAMIŞ)**

### **A) MİCHAEL CUE-BİD**

PUANLAR RENKLERDE OLACAK.

1 MİNÖR - 2 MİNÖR (5 - 5 MAJÖRLER 7+ PUAN) ARAYA GİREN; ORTAĞININ BASİT TUTUŞUNA PAS GEÇER

1♥ ---- 2♥ = 5♠ + 5'Lİ ♣ YADA ♦ 7+ HCP

1♠ ---- 2♠ = 5♥ + 5'Lİ ♣ YADA ♦ 7+ HCP

### **B) UNUSAL 2NT**

1x --- 2NT = DIŞARDA KALAN RENKLERİN 2 KÜÇÜĞÜ (5 + 5) 7 + HCP

1♥.....2NT = 5+5 MİNÖRLER

1♠.....2NT = 5+5 MİNÖRLER

1♣.....2NT = 5♥ + 5♦

1♦.....2NT = 5♥ + 5♣

# UYANDIRMA

## KOŞULLARI

- \*\*\* ZON POZİSYONU LEHTE OLMALIDIR
- \*\*\*RAKİBİN KONUŞMASINDAN ORTAKTA GÜÇ OLDUĞU ANLAŞILDIĞINDA
- \*\*\*RAR DAN ÇOK ONÖR VE UZUN KART OLMAMALIDIR
- \*\*\* KARARSIZ ELLERLE RAR 4 LÜ İSE UYANDIRMA YAPILMAZ

## UYANDIRMA ÇEŞİTLERİ

1-RENKLE

2-DOUBLE İLE

3-NT İLE

4-CUE-BİD İLE

## 1)RENKLE UYANDIRMA

### A-))) 1 SEVİYESİNDE UYANDIRMA

- KALİTELİ 4 LÜ MAJOR.....9+HCP İLE
- 5 Lİ MAJOR VARSA .....7+HCP İLE

2♠.....13+HCP.....( 3 LÜ DE OLABİLİR)

2NT.....TUTUŞ YOK....13-14

1NT.....TUTUŞ YOK....10-12



PASS (ÖNCE PAS DEMİŞTİ)

1♦



1♠→→KALİTELİ 4 LÜ ♠.....9+HCP

### B)))2 SEVİYESİNDE UYANDIRMA

MİNİMUM 5 Lİ RENK 7+ HCP

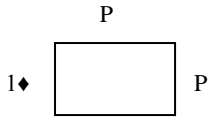
### C)))SICRAYARAK UYANDIRMA

KALİTELİ6-7 Lİ RENK.....12-16 HCP (2♠..2♥...3♦..3♣ GİBİ)

## 2) DOUBLE İLE UYANDIRMA

- RAR STOPERİ OLMAYAN.....8+ HCP İLE
- ÖNCE (DBL) SONRA RENK.....AÇAR PUAN DEMEKTİR
- ÖNCE (DBL) SONRA ORTAĞA BASİT DESTEK.....AÇAR PUAN DEMEKTİR
- RAKİP 2 AÇMIŞSA (2♠/2♥) (DBL) ATMAK.....AÇAR PUAN DEMEKTİR

## 3) NT İLE UYANDIRMA



1NT→→11-15 HCP.....RAR VAR... 4LÜ OLABİLİR

2♣→→11+HCP.....4 LÜ MAJORÜ OLAN ELLE ... STAYMAN

UYANDIRMA YAPANIN STAYMANA CEVAPLARI

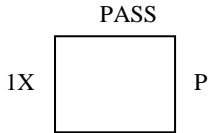
2♦.....4 LÜ MAJÖR YOK

2♥.....4 LÜ ♥ VAR

2♠.....4 LÜ ♠

2NT.....14-15 HCP....4 LÜ MAJOR OLABİLİR ( ÖNCE PUAN)

STAYMAN YAPAN 2NT CEVABINDAN SONRA HALA 4 LÜ MAJORLE İLGİLENİYORSA TEKRAR 3♣ DER... \_\_\_\_\_



....ÖNCE (DBL).. SONRA 1NT.....16-18 HCP

....ÖNCE (DBL..SONRA 2NT.....21-22 HCP

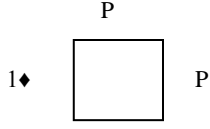
....ÖNCE (DBL)..SONRA.....CUE-BİD SONRA 2NT.....23-24

....DİREKT 2NT.....19-20 HCP

**1NT İLE UYANDIRANIN ORTAĞI STAYMAN ,TRANSFER VE TEXSAS YAPABİLİR**



#### 4) KÜBİD İLE UYANDIRMA (SADECE DENGESİZ ELLERLE YAPILAN UYANDIRMADIR)

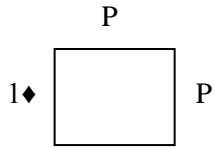


2♦.....A)))) YA 5-5 VEYA 6-5 GİBİ 2 RENKLİ EL.. PUANLAR RENKLERİNDE

B)))) YA DA TEK BAŞINA KOZ İLAN EDEBİLECEK TEK RENKLİ EL

4♦.....6-5 VEYA 6-6 MAJORLER..... 5 KAYIPLI EL

### ÖZET



1♥/♠.....4LÜ MAJOR...9+HCP

2♣.....5Lİ ♣...7+HCP

2♥/♠..... KALİTELİ 6 LI RENK....12-16

3♣..... KALİTELİ 6 LI RENK....12-16

(DBL).....8+ HCP... UYANDIRMA

(DBL)/1NT .....16-18 HCP

2NT.....19-20 HCP

(DBL)/2NT.... .....21-22 HCP

(D)/2♦/CUE-BİD.....23-24 HCP

2♦.....6-6 VEYA 6-5 PUANLAR RENKLERİNDE VEYA TEK RENKLİ EL

4♦.....6-6 VEYA 6-5 MAJORLER.. 5 KAYIPLI EL

# SANZATUYA MÜDAHALE

## 2.DEN MÜDAHALE CAPILETTİ KONVENSİYONU

HAMİLTON OLARAK DA BİLİNİR, CAPPELETTİ, RAKİP 1 NT AÇTIKTAN SONRA KULLANILAN DEFANSİF BİR KONVANSİYONDUR.

DBL : CEZA

2♣ TEK RENKLİ BİR EL

2♦ MAJÖRLER

2♥ KÖR VE BİR MİNÖR

2♠ PİK VE BİR MİNÖR

2NT MİNÖRLER

## 4.DEN MÜDAHALE LANDY KONVENSİYONU

1.OYUNCU 1NT AÇTI 4. YE KADAR PASS GELDİĞİNDE 4. OYUNCUNUN KONUŞMALARI

2♣=MAJÖRLER

DİĞER KONUŞMALAR NATURELDİR

# ORTAK 1NT AÇTI RAKİP NATUREL OLARAK MÜDAHELE ETTİĞİNDE

LEBESHOLL KONVENSİYONUNU KULLANILIR

## LEBESHOLL KONVENSİYONU

RAKİPLER ORTAĞIN 1NT AÇIŞINA SIÇRAMADAN NATUREL BİR RENK İLE GİRMİŞSE 2NT DEKLERESİ VERMEKTİR

### LEBESHOLL DAN GEÇİP 3NT DEMEK

4 LÜ MAJOR YOK RAKİP RENGİNDEN KESER VAR DEMEKTİR

### LEBESHOLL DAN GEÇİP CÜE-BİD ETMEK

DİĞER MAJOR 4 LÜ VE RAKİP RENGİNDE KESER VAR DEMEKTİR

### DOGRUDAN CÜ-BİD ETMEK VEYA 3NT DEMEK

HİÇ BİR ZAMAN KESER VAADETMEZ

### LEBESHOLL DAN GEÇİP YENİ RENK SÖYLEMEK

A--BU RENGİ 2 SEVİYESİNDE SÖYLEYECEK YERİMİZ YOKSA LEBESHOLL YANİ 2NT DEMEK ....ZAYIF EL.. OYNAMAK İÇİNDİR

ÖRNEK.....1NT 2♥ 2NT PAS  
3♣ PASS PASS.....ZAYIF ♣ LER

EGER 2NT (LEBESHOLL YAPAN 3♣ YE PAS DEMEZ 3♦ DERSE BU DA OYNAMAK İÇİNDİR)

B--BİR RENGİ 2 SEVİYESİNDE SÖYLEYECEK YERİMİZ VARKEN LEBESHOLL YAPMAK DAVET ELİNİ ANLATIR

1NT 2♥ 2NT PASS  
3♣ PASS 3♣.....8-9 HCP VE 5Lİ ♠ DAVET

### LEBESHOLL YAPMADAN 3 SEVİYESİNDE RENK SÖYLEMEK

1NT 2♥ 3♣

NATUREL ve O RENKTEN ZON DAVETİ ELİDİR

# ORTAK 1 NT AÇTI RAKİP KONVENSİYONEL OLARAK MÜDAHELE ETTİĞİNDE

## (DBL).. CEZA İSE

1NT

PASS.....SOS..... 5 Lİ RENGİ YOK YA DA CEZA.....2. RAKİP PAS DERSE..NT AÇAN 5 Lİ RENGİNİ SÖYLER  
5 Lİ RENGİ YOKSA RDBL ATAR

RDBL.....2♣ YE OTOMATİK TRANSFERDİR.....CEVAPÇIDA MİNIMUM 5 Lİ ♣ VAR...5-2 ♣ LERE  
OYNAMAYA RAZI

2♣.....STAYMAN

2♦.....TRANSFER

2♥..... ^^^^^^

2♠.....MİN 6 Lİ ♠.....EN AZ DAVET ELİ VAR

2NT.....MİN 6 Lİ ♦.....^^^^^^^^^^^^^^^^

3X.....PREEPT

## (DBL).DONT ( TEK RENKLİ EL İSE)

1NT

PASS.....5 Lİ RENGİ YOK.....YA DA CEZA.....2.RAKİP PASS DERSE NT AÇAN 5 Lİ  
RENGİNİ SÖYLER...5 Lİ RENGİ

YOKSA RDBL DER

RDBL.....2♣ YE OTOMATİK TRANSFER

**DİĞER CEVAPLARDA SİSTEM GEÇERLİDİR**

## 2♣.(CAPPS. ( TEK RENKLİ EL İSE)

1NT

PASS.....YA ZAYIF... YA DA RAKİBİN RENGİNİ DUYSUN İSTİYOR

DBL.....STAYMAN

**DİĞER CEVAPLARDA SİSTEM GEÇERLİDİR**

## 2♣.LANDY ( MAJORLER İSE)

INT



PASS.....ZAYIF

DBL.....EN AZ DAVET ELİ...CEZA TEKLİFİ

2♦.....OYNAMAK İÇİN

2♥.....DAVET ELİ... ♥ DEN DEGERLER...♠ KISA

2♠.....DAVET ELİ... ♠ DEN DEĞERELER...♥ KISA

2NT.....LEBESHOLL.....A) YA ZAYIF ♣ LER

B) YA DA ZON FORSİNG ♦ LER

3♣.....ZON FORSİN ♣ LER

3♦.....DAVET

3♥.....MİNİMUM 5-5 MİNÖRLER.....♥ KISA ... ZON FORSİNG

3♠.....^.....♠ KISA.....^

3NT .....OYNAMAK İÇİN

## 2♦.CAPPS ( MAJORLER İSE)

INT



PASS.....ZAYIF

DBL.....EN AZ DAVET ELİ...CEZA TEKLİFİ

2♥.....EN AZ DAVET ELİ...♥ DEN DEĞERLER VAR...♠ KISA

2♠.....^.....♠.....♥ KISA

2NT.....LEBESHOLL.....A) YA ZAYIF ♣ LER

B) YA DA ZON FORSİNG ♦ LER

3♣.....ZON FORSİNG ♣ LER

3♦.....MİN 6 LI ♦... OYNAMAK İÇİN

3♥.....MİN 5-5 MİNÖRLER.....♥ KISA.....ZON FORSİNG

3♠.....^.....♠ KISA.....ZON FORSİNG

3NT.....OYNAMAK İÇİN... MAJORLER İYİ...

## ORTAK BİR RENK AÇTI RAKİP **NEGATİF DBL** DEDIĞİNDE

### MAJÖR AÇIŞLARINA RAKİP **DBL** DERSE **CAPP** KONVENSİYONU

**BU KONVENSİYONDA AÇANIN RENGİNİN ALTINDAKİ HER DEKLERE TRANSFERDİR**

1NT..2 SİNEĞE TRANSFERDİR ( EĞER CEVAPÇI DA NATUREL SİNEKLER YOKSA 7-9 PUAN VE 2 LÜ TUTUŞ VARDIR )

AÇANIN MAJORUNE **DİREK DESTEK**..3-6 HCP ...3 LÜ TUTUŞ

**AÇANIN RENGİNE TRANSFER**..7-9 3 LÜ TUTUŞ

**2NT**...TRUSCOTT...10 + .. TUTUŞ

**3 X**...4 LÜ TUTUŞ.. BU RENKLERDE PUAN YOĞUNLU...8-9 PUAN

**4x**...SPLİNER

AÇICI HER ZAMAN **CAPP** e UYMAK ZORUNDA DEĞİLDİR

**AÇICI CAPP e PAS GEÇEMEZ**

### **MİNÖR AÇIŞLARINA RAKİP **NEGATİF DBL** DERSE **CAPP** KONVENSİYONU**

1MİNÖR .....DBL.....DİĞER MİNÖRÜ BİR SİÇRAYARAK OKUMAK ..10-12 LİMİT TUTUŞTUR..DAHA İYİ ELLE **2NT DENİR**

1♣.....DBL.....3X(YENİ RENK)...=7 LÜ 3 AÇACAK EL DEMEKTİR

## C –ORTAK BİR RENK AÇTI RAKİP 1NT İLE ARAYA GİRDİĞİNDE

DBL (CEZADIR).. İYİ BİR ATAĞI OLAN 8+ HCP LİK EL


ORTAGIN RENGİNİ ARTTIRMAK YARIŞMAK İÇİNDİR

2NT TEK FORCİNG DEKLEREDİR..ZON OYNAKA İSTEYEN ELİ ANLATIR ( ORTAK PAS GEÇEBİLİR DİYE DBL ATMAKTAN KORKAN EL) 2NT DİYEN ELİNİ DAHA SONRA ANLATACAK


**QV10985/AV10964/X/- GİBİ BİR EL**

BİR RENK AÇTIK RAKİP 1NT DEDİĞİNDE ELİMİZ YUKARDAKİ ŞARTLARA UYMUYORSA

A) ORTAK 1 MİNÖR AÇTI (CAPP İLE ELİMİZİ ANLATIYORUZ)

	1NT	
1MİNÖR		2♣...TEK RENKLİ EL
		2♦..MAJÖRLER
		2♥..♥+MİNÖR
		2♠..NATUREL

B)ORTAK 1 MAJÖR AÇTI (BLUHM KONVENSİYONU İLE ELİMİZİ ANLATIYORUZ)

	1NT	
1 MAJÖR		2♣...♣+DİĞER MAJÖR
		2♦...♦ + DİĞER MAJOR
		2 DİĞER MAJOR.....NATUREL

## 2♦ MULTI AÇIŞINA DEFANS

BİRÇOK DEFANS TEKNİĞİ VARDIR. FAKAT BÜTÜN DEFANSLAR KONTRUN NE OLDUĞUNA GÖRE DEĞİŞİK GELİŞİMLER GÖSTERİR. BİZ SADECE BİR YAKLAŞIMI GÖRECEĞİZ.

\* 2♦ ? KONTR ►13(+)-15(+) DENGELİ VEYA YARI DENGELİ 4'LÜ MAJÖR YOK  
VEYA 18+HERHANGİ 4'LÜ MAJÖR VARKEN ÖNCE PAS DEYİP SONRA  
KONUŞUYORUZ.  
2♥/♠ ►NATÜREL, ZONDA 1♥/♠ İLE ARAYA GİRECEK EL  
2NT ►NATÜREL 16-18, MAJÖRLERDEN BİRİNDE VXX OLABİLİR.  
3♣/♦ ►6+KART 11+

\* 2♦ P 2♥ DBL  
2♠  
3♠  
2♦ P 2♥ P  
2♠ P P DBL  
2♦ P 2♥ P  
2♠ DBL

**YUKARIDAKİ SEKANSLARIN HEPSİNDE KONTRLAR T/O'DUR.**

\* 2♦ 2♥ P 2♠ ►NATÜREL NF  
2NT ►NATÜREL  
3♣ ►NATÜREL NF  
3♦ ►CUE-BİD

\* 2♦ P 2♥ P  
P DBL ►T/O VEYA UYANDIRMA



\* 2♦ DBL 2♥ DBL ► PUAN, NE YAPACAĞINI BİLMİYEN EL  
 2♣ ► 5+♠ F1  
 3♥ ► 5+♥ F1  
 2NT ► NATÜREL  
 3NT ► NATÜREL

\* 2♦ 2NT P ? 2♦ P 2♥ 2NT  
 P ?

YUKARIDAKİ İKİ DURUMDAN SONRA NE OYNANACAĞI KONUŞULMALIDIR. GENELDE STAYMAN VE TRANSFERLER BU POZİSYONLARDA DEVAM EDER. RAKİP RENGİN NE OLDUĞU BİLİNMEDİĞİ İÇİN 3♣'İN STAYMAN OLARAK OYNANMASI GEREKİR.

\* 2♦ P 2♥ P  
 P 2NT ► MİNÖRLER ZAYIF

\* 2♦ P 2♥ 3♥ ► NATÜREL

\* 2♦ DBL 2♥ DBL ► PUANIM VAR  
 2♣ DBL ► 18+

\* 2♦ 2♥ 3♦ DBL ► PUANIM VAR

\* **İKİ RENKLİ ELLERLE HEMEN ARAYA GİRMEK BİR METODDUR. ÖNEMLİ OLAN İKİ RENGİNİZİN DE BELİRLİ OLMASIDIR. BİR SEÇENEK:**

2♦ 3♥ ► ♣+♠  
 3♠ ► ♣+♥  
 4♣ ► ♦+♥  
 4♦ ► ♦+♠

## ALİŞILMAMIŞ BARAJ AÇIŞLARINA DEFANS

GENEL PRENSİPLER KOYMAK GEREKİR. EĞER RENK BELLİ DEĞİL İSE, ÖRNEĞİN 2♦ AÇIŞI YA ♠+♣ VEYA ♥+♦ GÖSTERİYORSA, RAKİBİN BİR RENGİNİN OLDUĞU KONUSUNDA ANLAŞMAK GEREKİR. BUNUN EN KOLAY YOLU AÇILAN RENGİN RAKİPLERDE OLDUĞU DÜŞÜNÜLÜR. YANİ RAKİP 2♦ AÇTI İSE KONTR ♦'YA T/O OYNANMALIDIR. ÖNCE PAS GEÇİP RAKİBİN RENGİ VEYA RENKLERİ BELLİ OLDUKTAN SONRA ATILAN KONTRLAR DA T/O OLMALIDIR. AÇIŞA EN UZAK POZİSYONDA OTURUYORKEN BİLE, AÇANIN CEVAPÇISI AÇANA HANGİ RENKLERİ OLDUĞUNU SORDUĞUNDA ATTİĞİNİZ KONTR, AÇILAN RENGİNE T/O OYNANMALIDIR.

2♥	P	2NT	DBL	▶♥'E GÖRE T/O
2♦	P	2NT	DBL	▶♦'YA GÖRE T/O

## 2NT MİNÖRLER AÇIŞINA DEFANS

2NT	?	KONTR	▶DENGELİ T/O VEYA KUVVETLİ EL
		3♣	▶5-4 MAJÖR ♥ UZUN VEYA 5-4 MAJÖR ♣ KISA
		3♦	▶5-4 MAJÖR ♠ UZUN VEYA 5-4 MAJÖR ♦ KISA
		4♣	▶5-5 MAJÖR VEYA 6'Lİ ♥+5'Lİ ♠
		4♦	▶6'Lİ ♠+5'Lİ ♥

## 2♦ MAJÖRLER AÇIŞINA DEFANS

2♦	?	KONTR	▶DENGELİ KUVVETLİ
		2♥/♠	▶EĞER KESİN 5'Lİ VAADETMİYORLARSA NATÜREL, HERHANGİ BİR RENK KESİN 5'Lİ İSE O MAJÖRÜ SÖYLEMEK, O RENK HARİÇ T/O
		2NT	▶NATÜREL 16-18
		3♣/♦	▶NATÜREL

## ZAYIF 2♥/♠ AÇIŞLARINA DEFANS

*	2♥	DBL	P	2NT (POZİTİF EL ZONDAN ÖNCE DURULAMAZ)
	P	3♣		▶ NORMAL T/O
		3♦		▶ KUVVETLİ OLMAYABİLİR 5/6'LI ♦
		3♥		▶ 18+ ♥ KESER YOK
		3♠		▶ 17+ 5'Lİ ♠
		3NT		▶ 18-19 ♥ KESİYOR, 4'LÜ ♠ OLMAMALI, VARSA DA İLGİLENMİYOR

*	2♥	DBL	P	2NT
	P	3♣	P	3♦ ▶ 4'LÜ ♠ YOK, ♥ KESMİYOR
				3♥ ▶ 4'LÜ ♠, ♥ KESMİYOR
				3♠ ▶ 4'LÜ ♠+♥ KESERİ
				3NT ▶ 14-16

*	2♥	DBL	P	3NT ▶ 9-13
				3♥ ▶ MİNÖRLER VEYA 5'Lİ ♠ İLE ŞLEM ELİ(SONRA ♠ DER)
				4♠ ▶ 5'Lİ ♠ AÇIŞ DEĞERLERİ
				3♠ ▶ 5'Lİ ♠ DAVET

*	2♠ AÇIŞINA TEK FARK	2♠	DBL	P	2NT
		P		3♥	▶ 5'Lİ ♥ AMA KUVVETLİ OLMAYABİLİR

*	2♠	P	P	DBL
	P	3♥	P	4♣
	P	4♦		▶ BU 4♦ CUE-BİD OLMAMALIDIR. ÇÜNKÜ HENÜZ KOZ BELLİ DEĞİLDİR. ÖNCE FİT BULMAK GEREKİR.

*	2♠	P	3♠	4♣
	P	4NT	P	5♣
	P	5♦		▶ 4♠ MİNÖRLERDEN SONRA 4NT'DEN GEÇİP 5♦ DE-MEK ♦'DAN ŞLEM DAVETİDİR.



# 5.BÖLÜM

ATAKLAR-APELLER VE  
DEFOSLAR

# APELLER

## GENEL KURAL

APEL SADECE GEREKTİĞİ ZAMAN VE MUTLAKA GEREKSİZ KARTLARLA VERİLİR..PARTNERİNİZİN OYNADIĞI KARTLARI SADECE YALNIZCA İHTİYACINIZ OLDUĞU ZAMAN “APEL” OLARAK YORUMLAYIN

### KURAL..1

BİR RENK İLK KEZ OYNANIYOR VE O RENGİ VE O RENGİ İLK OYNAYAN PARTNERİNİZ İSE ; “CESARET VERİCİ VEYA CESARET KIRICI” APEL VERİLİR

GEREKSİZ EN BÜYÜK KARTI ATMAK; BU RENGİ İLK FIRSATTA DEVAM ET

EN KÜÇÜK KART ATMAK ; BU RENGİ DEVAM ETMENİ İSTEYECEK DEĞERİM YOK DEMEKTİR

### KURAL..2

BİR RENK İLK KEZ OYNANIYOR VE O RENGİ İLK OYNAYAN RAKİP İSE SAYI VERİLİR..(2. YADA 4. DURUMDA O RENKLERE BOŞ KARTLARLA UYARKEN ÖNCE KÜÇÜK SONRA BÜYÜK (TEK SAYIDA ÖNCE BÜYÜK SONRA KÜÇÜK (ÇİFT SAYIDA)

ÇİFT SAYIDA KART GÖSTERİRKEN MÜMKÜN OLDUĞU KADAR GEREKSİZ EN BÜYÜK KART VERİLMELİDİR...BU ŞEKİLDE PARTNERİNİZ BU RENGİN SİZDE ÇİFT SAYIDA OLDUĞUNU İLK TURDA ANLASIN

**GENEL PRENSİP**.....4 KARTTAN GEREKLİ DEĞİLSE 2.İYİ KART ATILIR EĞER 2.İYİ İLE 1. İYİ İLE YAPIŞIKSA 1.İYİ ATILIR

### KURAL..3

PARTNERİN YA DA RAKİBİN OYNADIĞI RENGİ UYMAZ BAŞKA BİR RENKTEN DEFOS YAPARKEN PREFERANS(RENK TERCİHİ) APELİ VERİLİR...

TERCİH EDİLMESİ VEYA DEĞER GÖSTERİLMESİ MÜMKÜN OLAN 3 RENK KALMIŞSA..”ROMEN DEFOSU” UYGULANIR..

## PARTNERİN ATAKLARINA VERİLEN APELLER

A--PARTNERİNİZ UZUN RENGİNDEN AS ÇIKTI

NORMAL APEL CESARET KIRICI YADA CESARET VERICI APELDIR...ELDE RUA VEYA Q VARKEN AYRICA KOZ KONRATLARINDA O RENK KISA ISE CESARET VERILIR...(VX DEN VALE VERILIR...QX DEN Q VERILMEZ!!)

DIĞER DURUMLARDA EN KÜÇÜK KART VERILEREK CESARET KIRILIR

BİR RENGE DEVAM ET YA DA ETME DEMENİN MANTIGININ KALMADIĞI AŞAGIDAKI DURUMLARAD SAYI YA DA PREFANSİYEL APEL VERILIR...

**1**-KOZ KONTRATINDA YERDE O RENK TEK VEYA VOIT ÇIKTI...PREFENSIAL VER

**2**-KOZ KONTRATINDA YERDE O RENK RQ VEYA YDA 4 LÜ VEYA DAHA UZUN ÇIKTI (4 BOŞ DA ÇIKABILIR)

A-ŞAYET O RENKTEN TUTUŞ YAPTIYSANIZ ; PREFENSIAL VER

B-TUTUŞ YAPMADIYSANIZ SAYI VERİN

#### B—PARTNERİNİZ SEKANS YA DA İÇ SEKANS GÖSTEREN ONÖR ÇIKTI

NORMALI CESARET VERICI VEYA KIRICIDIR. ...SADECE SEKANSIN ÜSTÜNDE BİR ONÖR YA DA SEKANSI TAMAMLAYAN BİR ONÖR VARSA CESARET VERILIR...AKSI HALDE SAYIYA BAKILMAKSIZIN KÜÇÜK VERILIR

EĞER ONÖR(H) VE YANINDA KÜÇÜK VARSA (HX) LÖVE KAYBINA NEDEN OLMAYACAĞI MUTLAKA ÜSTÜ H İLE ÖRTÜLÜR

#### C—PARTNERİNİZ ONÖR(H) ALTINDAN KÜÇÜK ATAK YAPTI

NORMAL OYUN YERDEN KÜÇÜK KONMUŞSA EN BÜYÜĞÜNÜ KOYMAKTIR... YERDEN ARA BİR ONÖR EZEBİLİYORSAK ONU EZMEKTİR

**1**—YERDE O RENK TEK SAYIDA VE O DA ONÖRDÜ ; KOZA OYNUYORSANIZ PREFENSIAL VERİN NT UYNUYORSANIZ VE YERİN ONÖRÜNDEN DAHA KÜÇÜK ONÖRE SAHİPSENİZ

CESARETVERİN ..AKSI HALDE CESARET KIRIN

**2**—YERDENAXX / RX / RXX GIBI BİR KOMBİNAZİSYONUNDAN AS VEYA RUA OYNADI

YERDEN OYNANAN RUA İSE .....Q İLE

YERDEN OYNANA AS İSE.....R VEYA Q İLE CESARET VERİN

AKSI HALDE CESARET KIRIN

**3**—YERDE RQX / RVX /QVX GIBI 2 ONÖRLÜ DİZİLİŞ ÇIKTI VE RAKIP YERDEN BU ONÖRLERDEN BİRİNİ KOYDU...ŞAYET BU BU ONÖRÜ EZEBİLCEK DURUNDASINIZ AMA 2. ONÖRÜ EZMEK İSTİYORSANIZ CESARET VERİN...AKSI HALDE CESARET KIRIN

**4**—YERDE QX / QXX / VX / VXX GIBI KÜÇÜK ONÖRLÜ BİR DİZİLİŞ ÇIKTI VE RAKIP YERDEKİ ONÖRÜ KOYDU.....EĞER DAHA BÜYÜK ONÖRÜNÜZ VARSA BUNU ÖRTMEK ESAS GÖREVINİZDİR...

EĞER BU ONÖRÜ EZEMİYORSANIZ....A))DAHA ÖNCE TUTUŞ VERDIYSENİZ PREFANSIAL VERİN

B))AKSI HALDE SAYI VERİN

PARTNERDEN ÖNCE OYNUYORSANIZ.....VEYA 2. DURUMDA ONÖR KOYMAK ZORUNDAYSANIZ ; BİTİŞİK ONÖRDEN BÜYÜĞÜNÜ KOYUN

BU KURALLARDAN DAHA FAZALSINI MI BİLMEK İSTİYORSUN? ÖYLEYSE HAZIR OLUN!!!!

# ATAKLAR

ATAK DEFANSIN EN BİLİNMEYENLERLE DOLU BÖLÜMÜDÜR. BU YÜZDEN HER ELDE DOĞRU ATAĞI YAPMAK MÜMKÜN DEĞİLDİR. FAKAT DEFANSIN GERİ KALANINDA BAŞARILI OLUNMAK İSTENİYORSA ATAKLAR BÖLÜMÜNDE BELLİ PRENSİPLER KONMALI VE BUNA UYULMALIDIR.

## SANZATU KONTRATLARINDA BAZI PRENSİPLER

**KURAL:** 1NT, 2NT VE 6NT KONTRATLARINA BATIRMAK İÇİN DEĞİL YAPTIRMAMAK İÇİN ÇIKILIR. – PASİF (DOUBLETONDAN ÇIKMAK PASİF DEĞİLDİR)

**KURAL:** 3NT KONTRATLARINA BATIRMAK İÇİN YANİ KENDİMİZE ÇIKILIR. - AKTİF

**KURAL:** 4-4 VARKEN MAJÖR MİNÖRDEN İYİDİR

**KURAL:** 5'Lİ RENK 4'LÜDEN İYİDİR

**KURAL:**5-5 VARKEN KUVVETLİ RENK İYİDİR

**KURAL:**4-4 VARKEN:

1-DAHA ÇOK ONÖRLÜYÜ ÇIKIN DV109-D1098-DV64-D972-D542

2-AXXX RENKTEN ASLA ÇIKMAYIN

**KURAL:** DOUBLETONDAN ASLA ÇIKMAYIN (SİNGLETONDAN DA)

**KURAL:** ZAYIF ELLE (0-5) ORTAĞIN RENGİNİ BULMAYA ÇALIŞ (DOUBLETONDAN ÇIKMA)

SANZATUYA 4. ATAĞI EDİYORSANIZ, DÖRT BOŞ VEYA BEŞ BOŞTAN 2. ONÖR ÜÇLÜDEN YİNE 2. ÇIKILMALIDIR.

## KOZ KONTRATLARINDA BAZI PRENSİPLER

**KURAL:** 3 ONÖRLÜ SEKANS HER ZAMAN İKİ ONÖRLÜ SEKANSA TERCİH EDİLİR. İKİ RENKTEKİ SEKANSIN UZUNLUĞU AYNI İSE BÜYÜK SEKANS KÜÇÜK SEKANSA TERCİH EDİLİR.

**KURAL:** UZUN KOZ VARSA UZUN RENK ÇIKILIR. BÖYLECE DEKLARANIN KOZ KONTROLÜNÜ KAYBETMESİ BEKLENİR.

**KURAL:** SEÇİM YAPMAK DURUMUNDA UZUN RENK KISA RENGİNE TERCİH EDİLİR.

**KURAL:** DEKLARANIN KONTRATINI HANGİ OYUN TARZI İLE GERÇEKLEŞTİRECEĞİNİ BİLMİYORSAN ASLA AGRESİF ÇIKMA.

**KURAL:** RAKİBİN 8 KOZU VARSA İKİLİ KOZDAN ÇIKMA. RAKİBİN 9 KOZU VARSA KOZ ATAĞI EDİLEBİLİR.

**KURAL:** AS ALTINDAN VE KISA RUADAN ÇIKMAK YASAKTIR.



# I..BÖLÜM

## KOZ KONTRATLARINA ATAKLAR

### DİKKAT EDİLECEKLER

1-) YERDE UZUN VE GÜÇLÜ RENK VAR MI???

EĞER BÖYLEYSE AGRESİF ATAK YAPIN..RVXX / AQXX / ATAK EDEBİLİRSİNİZ...BOŞ VE PASİF ATAK KESNİNLİKLE YASAKTIR

2-) DEKLERASYONU ANIMSAYIN....RAKİPLER NT KONTRATINDAN KAÇINDILAR MI?.. EĞER ÖYLEYSE KONUŞULMAMIŞ RENGİ ATAK EDİN

3-)ORTAGINIZIN 1 SEVİYESİNDE DECLERE ŞANSI VARKEN ETMEDİ Mİ?..ETMEDİYSE NEDEN?..BUNU ANIMSAYIN

4-)YERİN ÇAKA GÜCÜ MÜ GÖRÜNÜYOR..? KOZ ATAGI YAP

5-)NE ZAMAN KOZ ATAGI YAPALIM??

RAKİPLER 2. RENKLERİNİ KOZ SEÇMİŞSELER

ORTAGIMIZ ATTIGIM T/O DBL INA PAS DEMİŞSE

RAKİPLER FEDA DEKLERESİ VERMİŞLERSE

6-)ORTAGIMIZ DEKLERE VERDİ Mİ?...VERDİYSE VE O RENGİ ATAK ETMEĞE KARAR VERDİYSENİZ

ORTAGINIZ RENGİ 2 Lİ İSE.....BÜYÜK

AS VARSA UZUNLUK NE OLURSA OLSUN AS

ONÖRLÜ VE 3 LÜ İSE KÜÇÜK

3 VEYA 4 TANE İSE ..TUTUŞ VARSA...KÜÇÜK

TUTUŞ YOKSA..BÜYÜK

YAPIŞIK ONÖR VARSA BÜYÜK..AS RUA DAN AS

7-)KISA RENKTEN NE ZAMAN ATAK EDİLİR (ÇAKA İÇİN

KOZ KESERİ OLAN ELİNİZ VARSA (İSTİSNALAR HARİÇ)

BU RENGE ORTAGINIZIN ÇAKACAGINA İNANDIGINIZ ZAMAN

8-)SEKANSLI RENKLERLE HER ZAMAN SEKANS BAŞI

9-)KONUŞULMAMIŞ RENKTEN ATAK ETMEYE KARAR VERDİYSENİZ “MUD”

10-)UZUN RENGİNİZİ ATAK ETMEK İSTEDİĞİNİZDE 3. İYİ KARTI ATAK EDİN

11-) BİR RENGİ ATAK ETMEĞE KARAR VERDİK AMA HANGİ KART

9 LU ATAGI\_\_\_ YA KISALIK

YA DA ÜSTÜNDE 2 ONÖR VAR.. AMA 10 LUSU YOK

10 LU ATAGI\_\_\_ YA KISALIK

YA ADA ÜSTÜNDE 2 BÜYÜK ONÖR

VALE ATAGI\_\_\_ ÜSTÜNDE ASLA ONÖR YOKTUR

Q ATAGI\_\_\_\_\_ SEKANS BAŞIDIR

## II.BÖLÜM

### NT KONTRATLARINA ATAKLAR

(UZUN RENGİN 4.CÜSÜ BİLDİK ATAKTIR .. ANCAK DAHA FAZLASINI DA BİLMEK GEREKLİDR)

1-)ORTAGINIZIN RENGİ İLK TERCİHİNİZDİR

2-)GÜÇLÜ 4 LÜ RENGİNİZİN YANINDA ZAYIF 5 Lİ RENGİNİZ VARSA 4LÜYÜ ATAK EDİN

3-)KONUŞULMAMIŞ 1MAJOR 1 MİNÖR VARSA MAJORÜ TERCİH EDİN

4-)YERDE GÜÇLÜ RENK OLDUGUNA KANAAT GETİRİYORSAN AGRESİF ATAK YAPIN

5-)ORTAGINIZIN ENGİNİ ATAK EDİYORSANIZ SAYI İLE

6-)BİR RENGİ ATAK ETMEYE KARAR VERDİK AMA HANGİ KART

9 LU ATAGI\_\_\_ YA ÜSTÜNDE 2 ONÖR VAR

YA DA ENBÜYÜK KARTTIR..(BURADA ORTAK 10 LUYU

GÖREBİLİYORSA KARAR VERMEDE RAHATLAR

10 LU ATAGI\_\_ 9 LU ATAGI GİBİDİR

VALE ATAGI\_\_\_ ÜSTÜNDE ONÖRÜ İNKAR EDER

Q ATAGI\_\_\_\_\_ YA SEKANS BAŞIDIR

YA DA RD109 GİBİDİR..ORTAK VALE ELİNDE ATMAK

ZORUNDADIR

R ATAGI\_\_\_\_\_ R ATAKLARI SEKANS BAŞIDIR..

## ŞİLEME KONTRATLARINA ATILAN DBL LAR

### **KOZ ŞİLEMLERİNE ATILAN DBL LAR**

RAKİPLER SERBEST SEKANSTA ŞİLEME GELMİŞLER VE ORTAGIMIZ DBL DEMİŞSE....

#### **YAPILMASI GEREKENLER**

EGER RAKİPLER KOZUN DIŞINDA SADECE BİR RENK OKUMUŞLARSA O RENGİ ATAK EDİN

EĞER ORTAK PREEMTİVE(BARAJ)DEKLERESİ VERİP SONRA DA ŞİLEME DBL DEMİŞSE.. ŞİKANI VAR BUL VE AÇ

ŞÜPHEYE DÜŞTÜYSEN YERİN İLK RENGİNİ ATAK ET

#### **YAPILMAMASI GEREKENLER**

KOZ ATAK ETMEYİN

ORTAGINIZIN VEYA SİZİN RENGİNİZİ ATAK ETMEYİN

EGER DEKLERE EDİLMEMİŞ TEK RENK VARSA ONU ATAK ETMEYİN

### **SANZATU ŞİLEMLERİNE ATILAN DBL LAR**

INT YE PASİF ATAK YAPIN..BATIRMAK İÇİN DEĞİL YAPTIRMAMAK İÇİN

ORTAGIMIZ DBL DEMİŞSE ..YERİN RENGİ VARSA ONU İSTER

YER 2 RENK OKUMUŞSA .. O RENKLERDEN BİRİSİ

YERİN RENGİ YOKSA ORTAGIN KAPALI BİR RENGİ BUL VE AÇ..ORTAGI KISA RENGİNİ TERCİHEN MAJORÜNÜ AMA MUTLAKA ONÖRSÜZ OLALACAK AÇAR

DBL DİYEN DAHA ÖNCE DEKLERE VERMİŞSE.. RENGİNİ İSTİYOR

## **ATAK YÖNLENDİREN DBL LAR**

1-)STAYMAN A TRANSFERE TEXASA 4. RENGE ATILAN DBL LAR ATAK İÇİNDİR

2-)KC SORUSUN GELEN CEVABA ATILNA DBL LAR ATAK İÇİNDİR

3-)4 SEVİYESİNDE CONTROL CÜE-BİDLERE ATILAN DBL LAR

--ATAK ORTAKTAN İSE ATAK İÇİN

--ATAK BENDEN İSE.. BU RENKTEN BARAJ YAPALIM MI SORUSUDUR

4-)SPLİNTERE ATILAN DBL LAR KALAN RENGİN BÜYÜĞÜNÜ İSTER

## **ROMEN DEFOSU NEDİR**

--TEK RAKAMLI KART (3LÜ 5LI 7LI 9 LU)...KENDİ RENGİNİ İSTER

--ÇİFT RAKAMLI KART (2 LI 4 LÜ 6 LI 8LI) BÜYÜK ATARSAK KALAN RENGİN BÜYÜĞÜNÜ KÜÇÜK ATARSAM KALAN RENGİN KÜÇÜĞÜNÜ İSTER

--TERCİH EDİLECEK VEYA DEĞER GÖSTERİLECEK 2 RENK KALMIŞSA...

KÜÇÜK HERHANGİ BİR KART.. ....ORTAK BU RENGİ GEL

BÜYÜK HERHANGİ BİR KART.....ORTAK DİĞER RENGİ GEL

TERCİH EDİLMESİ YA DA DEĞER GÖSTERİLMESİ GEREKEN DURUM YOKSA DEFOS ETTİĞİMİZ RENK SAYI İLE DEFOS EDİLİR... YANI; ORTAGIM O RENGİ OYNASAYDI VEYA BEN O RENGİ OYNASAYDIM.. SAYI VERMEK İÇİN HANGİ KARTI OYNAYACAKSAM O KARTI OYNARDIM

## **DEFOS YAPARKEN DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER**

1-MÜMKÜN OLDUĞUNCA YERLE ELİ EŞİT TUTUN

2-NT KONTRATLARINDA ASLA İDDİALİ RENGİNİ DEFOS ETME

3-İYİ BİR SEKANSINIZ VARSA EN TEPEDEKİNİ ATIN..BU ALTTAKİLERİ GARANTİ EDER

4-OYNAMAK İSTEMEDİĞİNİZ BİR RENKTEN DEFOS EDİYORSANIZ SAYI VERİN

5-11 KURALINI HEP KULLANIN

6-ORTAGININ RENGİNİ DEFOS EDECEKSEN KALANI SAYDIR

## SMITH EKO

1. ÜÇÜNCÜ EL OYUNCUSU TARAFINDAN KULLANILIR.
2. SADECE KOZSUZ OYUNLARDA İLK AÇILAN KARTIN RENGİNE AİT KUVVET SİNYALİNİ VERMEKTE KULLANILIR.
3. ANLAŞMA, İLK KARTIN AÇILIŞINDAN SONRA, DEKLERAN'IN AÇILDIĞI İLK RENKTE YÜRÜRLÜĞE GİRER.
4. DEKLERAN'IN İKİNCİ TURDA AÇILDIĞI RENKTE, ELDEKİ EN KÜÇÜK KARTIN VERİLMESİ, ORTAĞIN İLK ELDE AÇILDIĞI RENKTE ELİNDE KUVVETİN/ONÖRÜN OLMADIĞI SİNYALİDİR.
5. DEKLERAN'IN AÇILDIĞI RENKTE ATILMASINDA SAKINCA YOKSA ELDEKİ EN BÜYÜK, YA DA BÜYÜK KART DEĞER KAZANABİLECEK ÖNEMDE İSE, BÜYÜK KARTIN BİR ALTINDAKİ KARTIN VERİLMESİ, ORTAĞIN İLK ELDE AÇILDIĞI RENKTE ELİNDE KUVVETİN (ONÖRÜN) OLDUĞU, ORTAK EL TUTUNCA, İLK AÇILIŞ RENGİNE DEVAM ETMESİNİN TERCİH EDİLDİĞİNİN SİNYALİDİR.

### ÖRNEK

<u>Açılış:</u>		♠ 7	
♠ A		♥ AKJ7	
		♦ T965	
		♣ Q543	
	K	♠ AQ5	
	B	♥ QT43	
	D	♦ 82	
	G	♣ T762	
<u>Batı</u>	<u>Kuzey</u>	<u>Doğu</u>	<u>Güney</u>
Pas	3NT	Pas	1NT
		Hep	Pas

ORTAĞINIZ PİK 4'LÜYÜ AÇIYOR. BUNUN 4NCÜ BÜYÜK OLABİLECEĞİ (ORTAKTA BEŞ ADET) DÜŞÜNCESİ İLE RUANIN KİMDE OLDUĞU KONUSUNDA BİR KEŞİF YAPIYORSUNUZ, PİK DAMINI OYNUYORSUNUZ. TAHMİN ETTİĞİNİZ GİBİ DEKLERAN RUA İLE KAZANIYOR VE KARO RUAYI OYNUYOR. SMİTH EKOSU SİNYALİ VERMEK ZAMANI. DEKLERANIN OYNADIĞI BU KARTA VERECEĞİNİZ BÜYÜK BİR KARO, ELİNİZDE PİKTEN KUVVET (PİK ASI, YA DA VALESİ) OLDUĞUNU VE ORTAĞINIZIN EL TUTARSA PİKE DEVAM ETMESİNİ İSTEDİĞİNİZİ GÖSTERECEK.