

BAŞLARKEN,

“Adım Adım Briç” isimli kitabımın ilk versiyonunu 1999 yılında bitirmiştım. O tarihten bugüne kadar kitabın içeriğinde büyük deęişiklikler oldu. Bu deęişikliklerin en önemli sebebi verdiğim dersler sırasında elde ettiğim tecrübelerim oldu. Ortalama algılamaya sahip öğrencilerimin bir briç kitabından ne beklediklerine her zaman dikkat ettim ve sonuç olarak kitaptaki ders sırasına ve konuların neler içermesi gerektiğine karar verdim.

“Adım Adım Briç” bundan böyle bir kitap adı olarak deęil Erdinç Erbil’in yazdığı ve yazacağı bütün kitapları içinde barındıracak bir seri ismi olarak kullanılacak. Serinin ilk kitabı **Deklarasyon Hakkında Bilmek İstedikleriniz**. Kitabım iki bölümden oluşuyor. Birinci bölümde yeni başlayanların briç oynayabilmeleri için öğrenmeleri gereken temel konuları ele aldım. İkinci bölümde ise briç oynayabilen oyuncuların konuların detaylarına ulaşp kendilerini geliştirmelerini sağlamayı hedefledim.

Sayfa düzeninde okurken rahat anlama adına konuların önemli noktalarının, bazen kalın harflerle belirterek bazen de çerçeve içine alarak, altını çizmeye çalıştım. Çerçevesiz veya kalın harfli yazıları çok fazla kullanmak istemedim çünkü çerçeve içindekiler özet anlamında daha işlevsel gibi gözükseler de sadece kuralları ezberlemek briç öğrenmek adına ne yazık ki sadece işin bir parçası olarak kalıyor.

İÇİNDEKİLER

1.BÖLÜM

Başlarken	3
Briç oyun kuralları	9
Elin kuvvetini ölçmek ve kaptanlık kavramı	23
1 seviyesinde oyun açışları	29
1 renk açışına cevaplar	31
1 seviyesinde yeni renge açanın 2.konuşmaları	39
2 seviyesinde yeni renge açanın 2.konuşmaları	45
Tutuştan sonra açanın 2.konuşmaları	49
Sanzatudan sonra açanın 2.konuşmaları	53
1NT açışının gelişimleri	55
Araya Girişler	61
Rakip araya giriş yaptığında	71
2NT açışının gelişimleri	79
2♣ açışının gelişimleri	81
Take-out kontr	89

İÇİNDEKİLER

2.BÖLÜM

Açış ve cevaplarda özel durumlar	99
Splinter	103
Kontrol konuşmaları	106
Roman key-card blackwood	109
Zayıf açışlar	115
1NT açışının bütün gelişimleri	123
Araya girişlerin bütün gelişimleri	135
2NT açışının bütün gelişimleri	139
Check-back stayman	143
4.renk forsingi	147
3.renk forsingi	153
Cevapçının diğer rebidleri	157
Uyandırma	163
İki renklilerle araya giriş	173
Kompetisyonda doğru karar	179
Inverted minör	199
Forsing sanzatu	203
Lebensohl	211
Void-wood	217
Drury	219
Walsh	221
Multi	222

1.BÖLÜM

BRİÇ OYUN KURALLARI

Briç sporunu iyi öğrenmek oyunun hedefini iyi öğrenmekle başlar. Oyunun kuralları sanıldığından daha kolaydır. Bricin diğer oyunlardan en önemli farkı tek başına oynanmamasıdır. Bir takım oluşturma fikri birçok briç öğrenmek isteyen kişiye çok ters gelir çünkü takım arkadaşınızın – *partnerinizin* – düşüncelerini doğru tahmin etmek gerekir.

Bu oyun bir deste iskambil kağıdı ile oynanır. Bir deste iskambil kağıdının içinde 52 adet kart bulunur. Bu 52 kart dört renge bölünmüştür. Yani her renkten 13 kart vardır. Her renkteki 13 kart birbiri ile aynıdır.

AS-RUA-DAM-VALE-10-9-8-7-6-5-4-3-2

Bu kartlar her renkte bulunur. Her kartın bir diğerine karşı üstünlüğü bulunmaktadır. Yazılım sırası bu büyüklüğü belirtmektedir. Sayıların büyüklüğü hemen anlaşılır. Suratların sayılardan daha büyük olması kolay akılda kalır bir özelliktir fakat suratların kendi aralarındaki sıralaması hatırlanmalıdır.

Peki renkler nelerdir? Daha önce iskambil destesi ile tanıştı iseniz şekillerini biliyorsunuzdur. Ayrıca o renklere briç dilinden farklı isimler vermişsinizdir. Maça, kupa, karo ve sinek. Briç oyununda bu renklerin isimleri farklıdır. Bunlar,

♠	PİK
♥	KÖR
♦	KARO
♣	TREFL

Destemizi tanıdıktan sonra oyunun kurallarını etap etap öğrenmeye başlayalım. İlk olarak iki takım yani dört kişi bir masaya oturur. Karşılıklı oturan oyuncular birbirlerinin partnerleridir. Dört oyuncudan herhangi bir tanesi desteyi alır ve karıştırır. Karıştırma işlemi bittikten sonra sağındaki oyuncuya desteyi kestirir ve ilk kartı solunda oturan oyuncuya vermek üzere desteyi teker teker ve soldan dönerek, sonuna dek dağıtır. Kartları dağıtan oyuncuya “**dealer**” adı verilmektedir. İlk elde dealer’ın belirlenmesi tamamen keyfidir. Daha sonraki ellerde dealer bir önceki dealer’ın solundaki oyuncu olur.

Kartlar dağıtıldıktan sonra oyuncular kendilerinde bulunan 13 kartı renklerine ayırarak dizerler. Oyuncular kartlarını aynı hizada tutmalı ve ellerinin rakipler tarafından görülmediğine emin olmalıdırlar. Her oyuncu kartlarını dizdikten sonra oyunun ilk aşaması olan konuşma kısmı başlar. Oyunu daha rahat kavrayabilmek için briçin kart oyunu bölümünün kuralllarını ile başlayacağız. Konuşma bölümü bitip kart oyunu bölümü başlayınca oyunculardan biri – ki bu oyuncu kurallarla belirlenecek – elinden seçtiği herhangi bir kartı masaya atacak. Şimdilik bu oyuncuyu dealer gibi kabul ederek oyuna başlayalım. Daha sonra soldan başlamak üzere bütün oyuncular, **başlayanın (dealer) attığı kartın rengin aynısından** istedikleri büyüklükteki bir kartı atacaklar. Dört oyuncu da masaya aynı renkten bir kart attıktan sonra en büyük kartı atan oyuncu bulunacak. Hangi oyuncunun en büyük kartı attığını rahat görebilmek için oyuncular attıkları kartları masanın ortasına değil kendi önlerine koymalıdır.

Dört oyuncunun da masaya kart atması bir **EL (LÖVE)** oluşturur. En büyük kartı atan oyuncu da o eli kazanmış olur. **Oyunun en önemli hedefi takım**

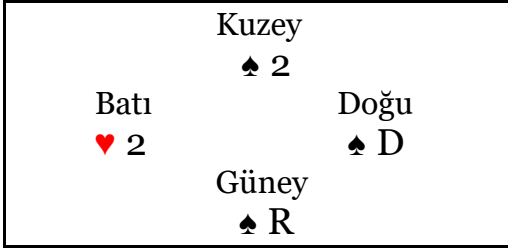
olarak en fazla eli kazanmaktır. Bu sebeple her oyuncudaki büyük kartlar (sıralamadaki değerli kartlar) ellerin kazanılmasında önemli rol oynar.

Burada unutulmaması gereken nokta sizin bir takımın tamamı değil sadece bir parçası olduğunuzdur. Eli kazanma amacı güderken tek başınıza değil ortağınız ile beraber kazandığınız eller önem taşımaktadır. Onun kazandığı eller aynı zamanda sizin lövelerinizdir. Aynı şekilde sizin kazandığınız eller de onun löveleridir. Bu sebeple bir el oynanırken partnerinizin kazandığını görüyorsanız o eli kendiniz kazanmak için çaba sarfetmemelisiniz.

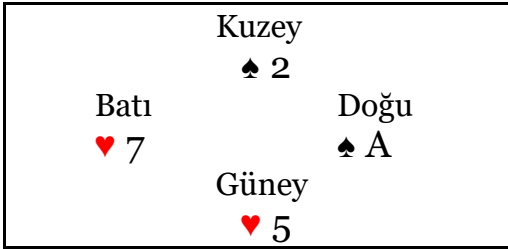
Dört oyuncunun da ilk atılan kartın renginden bir kart atması löveyi oluşturuyordu. Bu mantıkla **bir elde toplam 13 löve vardır** çünkü her oyuncu bir oyuna 13 kart ile başlar. İlk eli kazanan oyuncu belli olduktan sonra bir sonraki ele ilk eli kazanan oyuncu başlayacaktır. Bu oyuncu geri kalan kartlarının arasından istediği herhangi bir kartı masaya atarak yeni eli başlatır. Yeni elin hangi renk ile başlayacağını seçmek de bu oyuncunun hakkıdır. Sonra sırası gelen oyuncu, **löveye başlanan kartın renginden** ellerinde olan istedikleri büyüklükteki bir kartı masaya atarak o löveye iştirak ederler. Eğer bir oyuncuda löveye başlanan kartın renginden bir kart yoksa oyuncu istediği herhangi bir kartı atar. Fakat attığı kartın eli kazanma şansı yoktur. Dolayısı ile oynanan renkten hiç kartımız yoksa veya bitmişse diğer renklerin birinden büyük bir kart atmak çoğu zaman mantıklı değildir.

İlk briç elimizi bu şekilde tamamladıktan sonra, ikinci önemli kavrama geçeriz; **KOZ.** Koz, adından da anlaşılacağı gibi bir kuvvettir. Dört renkten herhangi biri koz olarak seçilir. Bu rengin nasıl belirleneceğini birazdan konuşacağız. Seçilen bu renk kalan üç renkten daha

kuvvetlidir. Peki madem kuvvetli bu kuvvetini nasıl belli eder? Koz yok iken ellerin nasıl kazanılacağını öğrendik. Koz oyununun diğer oyundan farkı şudur. Eğer löveye başlanan renkte kartınız yoksa ya da kalmamışsa koz renginden bir kart **atabilirsiniz**. Böyle bir zorunluluk kesinlikle yoktur. Unutmamanız gereken en önemli kural koz rengini kullanabilmeniz için elinizde löveye başlanan renkten bir kart olmaması gerektiğidir. Bu işlem **çakmak**, kup yapmak veya kozlamak şeklinde adlandırılır. Şimdi de bu bilgiler ışığında birkaç renk oynayalım.



Eğer Kör rengi koz olarak seçilmişse, ♥2'li ♠Asından daha kuvvetlidir. Bu sebeple löveyi Güney değil Batı kazanacaktır.



Güney ve Batı çakma işlemi yaptıklarına göre ellerinde hiç Pik olmaması gerekmektedir. Eğer birden fazla oyuncu

çakma işlemi yaparsa koz renginin kendi içindeki büyüklüğü önem kazanır. Daha büyük bir koz ile çakmaya **üste çakmak**, daha küçük bir koz ile çakmaya da **alta çakmak** denir. Bu örnekte Batı üste çakmıştır ve löveyi Batı kazanacaktır.

Koz bir kuvvettir demiştik. Eğer biz bir rengi koz olarak seçmek istiyorsak o rengin bizde çok (uzun) rakip takımında da az (kısa) olmasını isteriz. Böylece kozun kuvvetine daha büyük ölçüde sahip oluruz.

Şu anki bilgilerimizle bir briç elinin ya bir koz varlığı ya da kozsuz (**Sanzatu** adı verilir) oynandığını söyleyebiliriz. Bu iki durumun bir oyun özelliğine sahip olabilmesi için ortada bir yarışma olması gerekir. Bir oyunun 13 el içerdiğini biliyoruz. Bu 13 el içinden diğer takımdan daha fazlasını almayı konuşmalar sırasında vaadeden takım açık arttırmayı kazanır ve bu vaatini oyun içinde gerçekleştirmeye çalışır. Diğer takımdan daha yüksek vaatte bulunup bu vaati oyunda gerçekleştirme çabası oyunun yarışma özelliğini oluşturur.

Bir takım açık arttırmaya girmek istediğinde teklifler sunar. Açık arttırmaya giren takımın teklifi iki öğeden oluşmaktadır. Birincisi takımın kaç el alacağı ki buna **seviye** adını veriyoruz; ikincisi de koz veya sanzatu durumu, buna da **cins** adını veriyoruz. Açık arttırmada kazanan teklife de **kontrat** diyoruz. Kontrat da diğer teklifler gibi iki öğeden oluşuyor. Bir teklifin kontrat olabilmesi için o tekliften daha yüksek bir teklif verilmemesi ve kalan üç oyuncuya da teklif yapma sırasının gelmesi gerekiyor.

Bütün bu teklifler ve kontratın belirlenmesi oyunun **DEKLARASYON** bölümünü oluşturuyor.

Deklarasyon yaparken cinsi adı ile belli ediyoruz fakat seviyeyi belirtmek için söylenen sayı tam olarak almayı

vaadettiğimiz el sayısını ifade etmiyor. Çünkü bir teklifin işe yaraması için rakipten fazla vaadetmeniz gerekir. Toplam 13 löve olduğuna göre minimum teklif ancak yedi löve almayı vaadetmelidir. Eğer altı löve alacağınız dersiniz rakibinize otomatik olarak yedi löve kahr ki onlar sizin takımdan daha çok el almış olur ve onların daha güçlü olduklarını başta kabul etmiş olursunuz. Bu durum mantık dışı olduğundan minimum teklif yedi löve almayı vaadeder. Minimum teklifin sayı olarak karşılığı da 1 seviyesidir. Kısaca 1 seviyesi 7 löveyi ifade eder diyebiliriz. Yukarıya doğru çıkarsak seviye en fazla yediye kadar yükselir çünkü en fazla 13 löve alınabilir. Seviyeyi belirten sayıya altı eklerseniz kaç löve almayı vaadettiğiniz ortaya çıkar.

Açık arttırma sırasında yapılan tekliflerin bir önceki tekliften daha pahalı olması şarttır. İki teklifin birbirleri arasında hangisinin daha değerli olduğunu anlamaya çalışırken önce seviyeye bakmak gerekir. Seviyeyi belirten sayı iki teklif için farklı ise seviyesi yukarıda olan teklif doğal olarak daha değerlidir. Eğer iki teklifin de seviyeyi belirten sayısı aynı ise cinslerin arasında bir değer sırası olması gerekir. Cinslerin arasındaki bu değer sırası sadece deklarasyon bölümü için önemlidir çünkü oyun sırasında koz yokken her renk birbiri ile aynı değerde, koz varken koz kalan üç renkten daha değerli kalan üç renk ise birbiri ile aynı değerdedir. Sanzatu (kozsuzluk) ve renkler büyükten küçüğe şöyle sıralanır;

NT Sanzatu	
♠	PİK
♥	KÖR
♦	KARO
♣	TREFL

Pik ve Kör **majör**, Karo ve Trefl **minör** renklerdir. En düşük teklif 1♣'dir. Şu şekilde devam eder,

1♣	-	1♦	-	1♥	-	1♠	-	1NT
2♣	-	2♦	-	2♥	-	2♠	-	2NT
3♣	-	3♦	-	3♥	-	3♠	-	3NT
4♣	-	4♦	-	4♥	-	4♠	-	4NT
5♣	-	5♦	-	5♥	-	5♠	-	5NT
6♣	-	6♦	-	6♥	-	6♠	-	6NT
7♣	-	7♦	-	7♥	-	7♠	-	7NT

Teklif yapmaya dealer (kartları dağıtan) başlar. Sonra sıra ile her oyuncunun teklif yapma hakkı doğar. Bir oyuncu asla teklif vermek mecburiyetinde değildir. Teklif yapmayı istemeyen oyuncu **Pas** der.

Ayrıca **Kontr** ve **Sürkontr** isminde konuşmalar vardır. Kontr, rakibin teklifinin gerçekleşmeyeceğini düşündüğünüzde kullandığınız bir konuşmadır (Kontr atmak tabir edilir). Sürkontr ise sadece sizin teklifinize Kontr atıldığında kullanabileceğiniz bir konuşmadır. Bu konuşma ile teklifinizi rakibiniz inanmasa da

gerçekleştireceğinizi düşündüğünüzü anlatırsınız. Bu iki konuşmayı yapmanın amacı kazanacağınız puanları katlamaktır.

Briçte de birçok oyunda olduğu gibi kazananı puanlar belirler. Çok puan alan takım oyunu ya da maçı kazanır. Kazanılacak ya da kaybedilecek puanların miktarını bilmek yapacağınız teklifleri etkilemesi bakımından önemlidir. Briç oyununda tam olarak vaadettiğiniz kadar el almanız şart değildir, daha fazla el almanız problem yaratmaz. Bu mantıkla en emniyetli şekilde puan kazanmak için seviyeyi fazla yükseltmeden açık arttırmayı bitirmeye çalışmak ilk bakışta çok normaldir. Bu şekilde doğabilecek tekdüzeliği yok etmek ve oyunun daha yarışsal ve zevkli olması adına kazanılan puanların üstüne ikramiye vererek risk alıp başarılı olmayı ödüllendirme yöntemi geliştirilmiştir.

Kazanılan puanlar şu şekildedir,

Minör renkler – (♣ ve ♦) 20 puandır.

Majör renkler – (♥ ve ♠) 30 puandır.

Sanzatu – 30 puandır sonunda +10 puan vardır.

Hangi seviyede oynamışsanız (kaç löve almayı vaadettiğiniz değil) o seviye ile puanı çarparsınız. Örneğin 3♥ oynuyorsanız, ♥ majör renk olduğu için seviyeyi yani 3 rakamını 30 ile çarparsınız ve 90 puan alacağınızı bulursunuz.

Kazanılan ikramiyeler ise şu şekildedir,

Seviye ile kazanacağınız puanı çarptığınızda kazandığınız puan 100'ün altında ise kontratınızın çeşidi **PART-SCORE**'dur. İkramiyesi **50** puandır. Fazladan

alınan löveler oyun bittikten sonra hesaplanır ve kazanılan puanın ve ikramiyenin üzerine eklenir.

Seviye ile kazanacağınız puanı çarptığınızda kazandığınız puan 100 ve 100'ün üzerinde ise kontratınızın çeşidi **ZON**'dur. İkramiyeler iki tipte verilir. Birincisi daha önce zon kontratı oynanıp başarıldı ise (zonda tabir edilir) ikramiye **500** puandır. İkincisi daha önce zon kontratı oynanmadı veya oynanıp başarılamadı ise (zonsuz tabir edilir) ikramiye **300** puandır. Yine fazladan alınan löveler oyun bittikten sonra hesaplanır ve kazanılan puanın ve ikramiyenin üzerine eklenir.

Zon kontratları seviye yükseldikçe bazı isimler alır. Kontrat 6 seviyesinde ise bu bir **ŞLEM** kontratıdır. Unutmayın ki şlem kontratı bir zon kontratı çeşididir. Seviyenin bu kadar yüksek olması ekstra bir ikramiye kazanılmasını gerektirir. İkramiyeler yine iki tipte verilir. Zonda iken **750**, zonsuz iken **500** puan şlem ikramiyesi verilir. Bu kontratlar aslında zon kontratı olduğundan zon ikramiyesini de ayrıca kazanırsınız.

Zon kontratlarının son çeşidi **GRAND-ŞLEM**'dir. Kontrat 7 seviyesinde ise bu bir grand-şlem kontratıdır. İkramiyeleri yine iki tipte verilmektedir. Zonda iken **1500**, zonsuz iken **1000** puan grand-şlem ikramiyesi kazanırsınız. Grand-şlem de bir zon kontratı olduğundan yine zon ikramiyesini de kazanırsınız.

Örneğin 2NT kontratı oynandı ve oyun sonunda 10 el alındı. Önce seviye ile NT puanını çarpıyoruz.

$(2 * 30) + 10 = 70$. Bu puan 100'den az olduğu için 2NT kontratı bir part-score kontratıdır. Eğer gerçekleştirilirse ikramiyesi 50 puandır. Oyun sonunda vaadedilenden iki fazla el alındığı (2 seviyesi 8 eli ifade ediyordu ve örnekte oyun sonunda 10 el alındı) görülüyor. Şimdi iki fazla el için

60 (2 tane 30) ve ikramiye için kazanılan 50 puanı en başta kazandığımız 70 puana ekleyince kazandığımız gerçek puanı görürüz.

$70 + 60 + 50 = 180$ puan.

Halbuki kontratımız 3NT olsaydı ve yine oyun sonunda 10 el alınsaydı kazanacağımız puan değişecekti. Çünkü seviye ile NT puanını çarpınca

$(3 * 30) + 10 = 100$ puanı göreceğiz ve 3NT kontratının bir zon kontratı olduğunu bileceğiz. Zon kontratının ikramiyesi 300 veya 500 puan (zonda olup olmadığımıza göre değişiyordu) olduğu için ve oyun sonunda da vaat gerçekleştirdiği için bu ikramiyeyi kazanmayı hak ederiz. Oyun sonunda bir tane de vaadimizden fazla el aldığımız için bu el için de 30 puan (1 tane 30) kazanılan puana ve ikramiyeye eklenir. Toplayınca $100 + 500 + 30 = 630$ puan alırız.

Görüldüğü gibi 2NT oynanıp 10 el alınca 180 puan, 3NT oynayıp 10 el alınca 630 puan kazanıyorsunuz. Bu sebeple hangi kontratın daha fazla ikramiye verdiğini mutlaka bilmek gerekir.

Kontratınızın çeşidi deklarasyon bittiğinde belli olur. Yani vaat gerçekleştiğinde kazanacağınız ikramiye baştan bellidir. Bu sebeple her el için tekrar tekrar hesap yapmak yerine kontratların hangi çeşit olduğunu baştan bilmek daha kolaydır. Gördüğünüz gibi ikramiyeler vaatlerin gerçekleşmesi zorlaştıkça artıyor. Daha fazla ikramiye kazanma isteği daha çok risk almayı gerektiriyor.

En önemli kontrat çeşidi **ZON** kontratıdır. Çünkü part-score'a nazaran çok fazla ikramiye kazanırsınız ve şlem ve grand-şlemlere göre gerçekleşme sıklığı çok daha fazladır. Bu yüzden hangi kontratın zon kontratı olduğunu

bilmeniz çok önemlidir. Kontrat çeşitleri kazanılan puana göre değiştiğinden, kazanılan puan da kontratın cinsine göre değiştiğinden her değişik cins için bir zon kontratı vardır.

Cins **sanzatu** ise minimum **3** seviyesi zon bağlamak için yeterlidir $(3 \times 30) + 10 = 100$

Cins **majör** koz ise(**♠** veya **♥**) **4** seviyesi zon bağlamak için yeterlidir $4 \times 30 = 120$

Cins **minör** koz ise(**♦** veya **♣**) **5** seviyesi zon bağlar $5 \times 20 = 100$

Bu bilgidен sonra deklarasyonun gelişimini ve iki oyuncunun iletişimini sağlayan sistemimizi iyi öğrenebilmek ve doğru kontrata ulaşabilmek için genel prensipler hakkında konuşmaya başlayabiliriz. Bu prensipler kontratın ne olması gerektiğine karar verirken sürekli başvurmamız gereken kurallardır.

İlk prensibimiz olası zon kontratları arasında seçim yapma şansımız varken hangi zon kontratını seçmemiz gerektiği ile ilgilidir. Yukarıda öğrendiğimiz minimum zon kontratları arasında en az el almamızı gerektiren 3NT kontratını diğerlerine tercih etmek ilk bakışta mantıklıdır. Fakat biz zon oynayacaksa ve bu üç zonu da oynama şansımız varsa madalyalar şu şekilde paylaşıyor,

Prensip 1:

Altın zon: 4 Majör

Gümüş zon: 3NT

Bronz zon: 5 Minör

Bu sıralamanın nedeni bize ikinci prensibimizi gösterecek. Sanzatu kozsuz oyun diğerleri kozlu oyunlardır. Kozsuz oyunda sadece büyük kart atarak ya da rakiplerde kalmamış bir renk ile löveye başlayarak el kazanabilirsiniz. Halbuki kozlu oyunda bunların üstüne bir de çaka yapma şansınız olur.

Prensip 2:

Koz oyunu oynamak sanzatu oyunu oynamaktan daha çok el alma şansı verir. Sanzatuda büyük kartlar ve uzunluk, koz oyununda ise büyük kartlar, uzunluk ve çaka ile el alma şansımız vardır.

Bu özellik bir löve fazla alma şartını kabul etmemize değer. Ama iki löve fazla alma şartı bu özelliğin artısını bile yok edecek kadar ağır bir şarttır. Bu sebeple 5 Minör kontratları seçim yapma şansı varken hep ikinci bazen üçüncü planda kalır.

Unutmayın ki minör koza oynamak zon oynama gücümüz varken son şans olarak görülüyor. Diğer kontrat çeşitlerinde bu geçerli değildir. Çünkü aynı ikramiyeyi kazanacakken koza oynamanın avantajını kullanmak için minör kozu unutmak bize fayda getirmez.

Prensip 3:

Part-score ya da şlem oynayacakken sanzatu yerine koz kontratı oynamaya çalışırsınız. Hem minör hem de majör kozunuz varsa majör oynamak kazanılacak puan farkı yüzünden daha avantajlıdır.

Cinslere göre zon seviyenin altındaki bütün kontratlar part-score'dur. Yani sanzatu cinsi için 1NT de 2NT de part-score'dur. Majör cins için 1 Majör, 2 Majör ve 3 Majör; minör cins için de 1 Minör, 2 Minör, 3 Minör ve 4 Minör hep part-score kontratlarıdır. Takım olarak part-score oynayacağımızı bildiğimiz durumda seviyeyi hiç yükseltmez ve en düşük teklifte kalmayı hedefleriz. Boşu boşuna bir veya iki löve fazla löve almayı vaadetmek mantık dışıdır.

Aynı şey zon kontratları için de geçerlidir. Cins sanzatu iken 4NT ve 5NT, cins majör iken 5 Majör de zon kontratlarıdır.

Peki ya kontratımızı gerçekleştiremezsek ne olacak? O zaman puan kaybederiz ve kaybettiğimiz bu puan rakibin artı hanesine yazılır yani rakip puan kazanmış sayılır. **Kontratımızın cinsi ne olursa olsun** (part-score, zon vs.) **batış puanları değişmez.** Kontratımızdaki vaadimizden az aldığımız her el için, zonda değilken 50 zondayken 100 puan kaybederiz.

Kontr ve sürkontr adında iki konuşmamız vardı. Bu konuşmalar puanları katlıyordu. Eğer bir kontratı kontrlu oynuyorsanız yani rakibiniz size o kontratı yapamayacağınızı söylemişse kazanılan puan da kaybedilen puan da katlanacaktır. Kazanılan puanda ikramiye katlanmaz ama kazanılan puan ikiye katlandığı zaman 100 puanı geçerse artık zon kontratı ikramiyesi almaya hak kazanırsınız. Örneğin 2NT kontratı $(2 \times 30) + 10 = 70$ puandır, eğer bu kontratı kontrlu oynarsanız $70 \times 2 = 140$ puan olur ki bu puan 100'ün üzerinde olduğu için 2NT kontrlu kontratının zon ikramiyesi almaya hakkı olur. Sürkontrlu bir kontrat ise kazanılan puanı dörde katlar, yine bu şartta puan 100'ü geçerse o kontrat zon ikramiyesi alma hakkı kazanır.

Kontr ve sürkontrlu batışlar ise tabii ki zon durumuna göre değişiklik gösterir. Kontrlu zonsuz batışlar 100, 300, 500, 800, 1100 vs, kontrlu zonda batışlar 200, 500, 800, 1100 vs. şeklinde devam eder.

Yarışma bricine geçene kadar hangi kontratların kaç ikramiye puanı kazanma hakkının bulunduğunu ve kontrat çeşitlerinin isimlerini bilmeniz yeterlidir. Puanları detaylı bilmek daha sonra taktiksel vaatlerde bulunurken işinize yarayacaktır.

ELİN KUVVETİNİ ÖLÇMEK ve KAPTANLIK KAVRAMI

Bir el ne kadar kuvvetli ise teklif de o ölçüde yüksek olur. Teklif ne kadar yüksekse kontrat o ölçüde yüksek olur. Kontrat ne kadar yüksekse kazanılan ikramiye o ölçüde büyük olur. Peki bize gelen elin kuvveti nedir?

El kazanma metodları büyük kartlar ve uzun renklerdir, koz kontratlarında bu metodlara çaka eklenir. Bu yüzden bir elde bulunan büyük kartlar ve renklerin bir elde kaç adet olduğu yani elin dağılımı elin gücünü ölçmek için önemlidir. Yeni başlayanların bu gücü yorumlamaları çok zor olduğu için bu özellikleri matematiksel değerlendirmek tercih edilmesi gereken yaklaşımdır.

Her artı gördüğümüz özelliğe belirtilecek puanları vererek elimizin toplam gücünü bulmaya çalışırız. Bu işlemi el dağıtıldığında elimizi dizer dizmez yaparız.

Onör Puanları

As, Rua, Dam, Vale ve 10'lu **ONÖR** kartlardır. Bu kartlardan As, Rua, Dam ve Vale puan alacaklardır. Alacakları puanlara Onör Puanları denir. Onör kartlar dışındaki kartlara **MARKA** denir.

As	4 puan
Rua	3 puan
Dam	2 puan
Vale	1 puan

10'lu bir onör kart olmasına karşın puan değeri yoktur. Fakat 10'lu yine de onör kart kabul edilir.

Dağılım Puanları

Löve almamızı sağlayan diğer iki faktör uzun renkler ve koz olduğunda çaka yapmaya yarayan koz renginin dışındaki kısa renklerdir. Bu sebeple dağılım puanları ikiye ayrılır, **Uzunluk puanı** ve **Kısalık puanı**.

Uzunluk puanları bir takımı oluşturan iki oyuncunun bir kozda anlaşılamadığı ana kadar Onör puanlarının üzerine eklenen puanlardır. İki oyuncu bir koz kontratı oynamayı düşündüğü andan itibaren Uzunluk puanları kalkar onun yerine kısalık puanları hesaplanır.

Uzunluk puanı her rengin 5.den itibaren her kartına 1 puan eklenerek verilir.

Bir renk sizde 7'li ise o renk için alacağınız Uzunluk puanı 3'tür. 5.kart için bir, 6.kart için bir puan daha ve 7.kart için bir puan daha. Uzun renklerin onörlerinin bulunması o rengin rakiplerde bitmesini kolaylaştıracaktır. Bu sebeple uzun renginizin kalitesi arttıkça eklediğiniz puan gerçek değerine daha çabuk ulaşır. Eğer uzun renginiz kalitesiz bir renk ise o rengi rakiplerde bitirmek çok daha zor olur. Bu sebeple aşırı derecede kalitesiz uzun renklere (xxxxx vb.) Uzunluk puanı eklememek gerekir.

Kısalık puanları daha önce de belirttiğimiz gibi iki oyuncunun bir koz kontratı oynamaya karar verdiklerinde hesaplanır ve Kısalık puanı hesaplanırken eğer eklenmişse Uzunluk puanları geri düşülür. Kısa renklerin oynanması planlanan koz renginin dışındaki renklerde olmasına dikkat edilmesi gerekir.

Bu konuyu işlerken yeni bir tanım yapmalıyız, **FİT**. Bu kelime bir rengin koz olabilmesi için ortaklıkta olması gereken kart sayısıdır.

Fit olabilmesi için bir ortaklıkta herhangi bir renkten toplam minimum 8 kart olması gerekir.

Kozu ilk teklif eden oyuncu her zaman, diğeri ise toplam sadece 8 koz varsa aşağıdaki puanlamayı kullanır,

Doubleton (bir renkten ikili olma durumu)	1 puan
Singleton (bir renkten tek olma durumu)	2 puan
Şikan (bir renkten hiç olmama durumu)	3 puan

Kozu ilk teklif edenin ortağı 8'den fazla koz olduğunu biliyorsa aşağıdaki puanlamayı kullanır:

Doubleton (bir renkten ikili olma durumu)	1 puan
Singleton (bir renkten tek olma durumu)	3 puan
Şikan (bir renkten hiç olmama durumu)	5 puan

Örnek;

♠ A V 7 2

♥ 9

♦ R V 10 9 7

♣ D 7 5

Örnekteki ele sahip olduğumuzda önce Onör puanlarını hesaplarız. 1 As, 1 Rua, 1 Dam ve 2 Vale olmak üzere toplam 11 Onör puanımız var. Ortağımızla iletişim sağlayana kadar herhangi bir rengi koz yapma şansımız olmadığına göre varsa Uzunluk puanı da eklememiz gerekir. Elimize bakınca Karo renginden kaliteli bir 5 kart görüyoruz ve bu renge 1 puan daha eklemeliyiz. Kısaca herhangi bir kozda anlaşılan kadar bu elin değeri 12 puandır. Varsayalım ki ortağımızda 5 adet Pik olduğunu öğrendik. Artık toplam 9 adet Pikimiz olduğunu yani Pik

rengini koz yapabilecek kadar uzun olduğunu gördük. Şimdi Pik rengi dışındaki renklerin kısa olup olmadığına bakmamız gerekir. Kör renginde bulunan singletona kozu tutan biz olduğumuz için ve toplam koz 9 olduğu için 3 puan eklememiz gerekiyor. Bunu yaparken varsa eklediğimiz Uzunluk puanını çıkarmalıyız. Bu şekilde 11 Onör ve 3 Kısalık olmak üzere gücümüz 14 puandır.

Kısa rengimize onör veya onörler gelmesi elimizin değerini düşüren bir özelliktir. Kısalık puanı ekleme durumuna gelirsek ve kısa renklerimizde onör ya da onörler varsa Kısalık puanı eklemekten kaçınmalıyız çünkü en başta o onörlere Onör puan değeri verdiğimizden aynı rengi ikinci kez değerlendirmek genelde hatalı değerlendirmeye yol açar.

Elin kuvvetini ölçmek bizim ne işimize yarar? Kurallardan biraz sıyrılıp oyunun amacına dönelim. Oyunun amacı fazla puan kazanmaktır. Fazla puan kazanmanın yolu da bize en çok ikramiyeyi kazandıracak kontratları oynayıp gerçekleştirmektir. Biz seviyeyi ne kadar yükselteceğimize ortaklığın toplam kuvvetine göre karar veririz. Ortaklığın toplam kuvvetini bulmak için de önce kendi kuvvetimizi bilmemiz gerekir. İstatistikler göz önüne alındığında toplam kuvvetin ne olduğu aşağı yukarı bilindiği zaman kontratımızın doğru seviyesi hakkında bazı fikirlere sahip oluruz. Bu istatiki bilgiler tabii ki asla %100 doğru sonuç vermez.

Grand-şlem için toplam 37 + puan
Şlem için 33-36 puan
3NT için 26-32 puan
4 Majör için 26-32 puan
5 minör için 29-32 puan
Part-score için 26 – puan gerekir

Sanzatu kontratlarında Onör puanı ve Uzunluk puanı toplamı, koz kontratlarında ise Onör puanı ve Kısalık puanı toplamı hesaplandığı unutulmamalıdır.

Kaptanlık kavramı

Deklarasyon mantığını çözebilmek için bilmek zorunda olduğunuz bu kavram, bir takımın toplam gücünün hangi kontrat çeşidini oynamak için yeterli olduğuna karar verilebilmesine yarar.

Bu kararı veren oyuncuya kaptan denir. Kaptan olabilmek için ortağınızın puansal gücünü çok net yani dar bir aralık içinde biliyor olmak gerekir. Deklarasyon sırasında oyunculardan bir tanesi bu gücü ortağına anlatmayı başarabilirse ortağı kaptan olur ve takımın gücünü, kendi puanı ile ortağın puanını toplayarak, net bir şekilde bilebilir.

Kaptanın hangi oyuncu olduğu belli olana kadar her oyuncu ortağına elini, sistem kuralları dahilinde, anlatmaya çalışır. Kaptan belli olduktan sonra kaptan olan oyuncunun elini tarife devam etme mecburiyeti kalkar. Kaptanın artık kontratı ilan etme (deklare ederek veya Pas geçerek) şansı vardır. Kaptan bunu yapamıyorsa ya ortağının verdiği bilginin detayını ister (verdiği dar puan aralığının detayı) ya da kendi elini tarife devam ederek doğru kontratı bulmak adına araştırmaya devam eder. Kaptan yapabilecekleri arasından doğru olanı genel prensiplere bakarak seçer.

1 SEVİYESİNDE OYUN AÇIŞLARI ve 1 RENK AÇIŞLARINA CEVAPLAR

Artık ortağınızla iletişim sağlayabilmek için kullanacağımız sistemin içeriğine başlayabiliriz. Açık arttırmanın başlayabilmesi için oyunculardan bir tanesinin ilk teklifi vermesi gerekir. Pas demenin bir teklif olmadığını unutmamalısınız. İlk teklifi verme işine **Oyun Açmak** denir. İlk teklif verme hakkı Dealer'ındır. Oyun açılana kadar her oyuncuya sıra gider. Dört oyuncu birden teklifte bulunmayıp Pas derse el tekrar dağıtılır.

Bir oyuncu oyunu açtığı andan itibaren oyun açış kuralları öbür ele kadar rafa kalkar. Oyun açıldıktan sonra masadaki diğer üç oyuncu pozisyonlarına göre bir isim alır ve kendi pozisyonunun kurallarını uygulamaya başlar. Pozisyonlar şunlardır,

Cevapçı; Oyunu açan oyuncunun ortağıdır.

Araya Giren; Oyunu açan takımın rakibidir. Araya giren olmak için sizden önceki rakip oyuncunun bir teklif yapması gerekir.

Uyandıran; O da Araya Giren gibi oyun açan takımın rakibidir. Uyandıran pozisyonunda olmanız için sizin teklif yapmadığınız yani Pas dediğiniz zaman deklarasyonun bitiyor olması gerekmektedir.

1 Seviyesinde Oyun Açışları

Oyun 1 seviyesinde açılmak zorunda değildir fakat iletişimi sağlamak için daha çok teklif verme şansı devam etsin diye genelde 1 seviyesinde oyun açışı kullanılır. El

dağıtıldı ve herkes elini dizdi. Her oyuncu Onör puanlarını ve Uzunluk puanlarını saymalıdır. Sıra size geldi ve oyun henüz açılmadı.

1.1NT açışı

İlk bakmanız gereken 1NT açıp açmadığınızdır. Çünkü kuralları kesindir ve spesifik özellikleri belirtir. Şartlar şunlardır,

1. 16-18 puan

2. Dengeli bir dağılım, 4-4-3-2; 4-3-3-3; 5-3-3-2

3. 5 kartlı majör renk olmaması

Bu üç şartın tamamı gerçekleşirse 1NT açarsınız. Herhangi biri olmadığında, örneğin puanınız 19, hemen bu açışı atlarsınız. 1NT açamıyorken puan aralığınız 12-20 arasında ise oyunu **1 koz** ile açmak **zorundasınız**.

2.1Majör açışı

Oyunu 1 Majör ile açabilmek için puan sınırlaması ile beraber tek bir şart vardır. O da açtığınız majör rengin uzunluğunun en az 5 kart olmasıdır. Beşten az renkler ile 1 Majör açamazsınız. Eğer sanzatu gibi majör renk ile de oyun açamıyorsanız, puan sınırına giren her el ile minör renk açarsınız. Oyunu açarken renginizin güzelliğinin hiçbir önemi olmadığını unutmamanız gerekir.

3.1Minör açışı

Tek şartı puan sınırlaması olan 12-20 puandır. Bu aralıkta oyun açmak mecburi olduğundan 1 Minör ile

oyun açınca ortağınıza açtığınız renkten en az 3 kart vaadedersiniz. Bu deklarasyon sırasında 3'lü bir rengi koz olarak teklif ettiğimiz tek durumdur. Yine rengimizin güzel olup olmaması önemsizdir.

Birden fazla kurallara uyan rengimiz varsa

- İki rengin adetleri eşit değilse **UZUN** açılır.
- Eşitlik durumunda
 - 5-5 ile **pahalı** rengi
 - 4-4 ile **pahalı** rengi yani **♦**'yu
 - 3-3 ile **ucuz** rengi yani **♣**'i açmak gerekir.

1 Renk Açışlarına Cevaplar

Cevapçı, rakip araya girmezse, oyun açan ortağına **6 puandan** itibaren bir deklare vermelidir çünkü eğer açanda 20 puan varsa toplam güç 26 olur ki bu güç bir zon kontratı oynamak için yeterlidir.

Cevapçının deklareleri üç ana grupta toplanır,

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1. Tutuş | 1♠-2♠ |
| 2. Yeni renk | 1♦-1♠ |
| 3. Sanzatu | 1♦-1NT |

Açan, 1 koz ile teklifleri başlattığında 12-20 arasında puan vaadeder. Bu puan aralığı çok geniş olduğu için cevapçı kaptan olamaz yani takımın hangi seviyede oynayabileceğine karar veremez. Bu sebeple kurallarla belirtilen şekilde elini ortağına anlatmak zorundadır. Bu

anlatım sırasında hem hangi cinsi oynamak istediğini hem de gücünü ortağına belirtir.

1. Tutuş

A. 1 Majör Açılışından Sonra

1♠	2♠	6-10 puan	Basit tutuş
	3♠	11-12 puan	Sıçramalı tutuş
	4♠	13-15 puan	Çift sıçramalı tutuş

1 Majör açışı 12-20 puan ve açılan majör renkte en az 5 kart vaadederek. Cevapçıda açılan majör renkten en az 3 kart olduğu durumda o majör renk koz yapılabilecek uzunluğa erişir. Genel prensiplere göre koz oynamak sanzatu oynamaya göre avantajlı olduğu için ve olası seçim şansı olduğunda majör koz minör koza tercih edildiği için, majör renkte fit olduğunu gören cevapçı bu bilgiyi açana hemen göstermelidir. Bunu tabii ki açanın renginin aynısı söyleyerek yapar. Buna karşılık cevapçı seviyeye karar verme şansına sahip olmadığı için kendi puanını ortağına belirterek seviyeyi açanın belirlemesini sağlar. İşte bu sebeple cevapçının kendi puanı arttıkça tutuşunu seviyeyi arttırarak yapar. Basit tutuş açılan majörü bir seviye yükselterek yapılır. Kozda anlaşıldığı için cevapçı Onör puanlarının üstüne Kısalık puanlarını da eklemek zorundadır. **Basit tutuş 6-10 puan ve 3+koz belirtir.** Cevapçıda koz olarak söylenebilecek başka bir renk olsa bile tutuşunu hemen göstermelidir. Sıçramalı Tutuş açılan majörü iki seviye yükselterek yapılır. Yine cevapçıda uzun başka bir renk olsa bile tutuş hemen belirtilmelidir. **Sıçramalı tutuş 11-12 puan ve 3+koz gösterir.** Majör

renkte çift sıçramalı tutuş yapmak majörü zon seviyesine yükseltmek anlamına gelir. **Çift sıçramalı tutuş 13-15 puan ve 4+koz gösterir.** Eğer cevapçıda 13-15 puan fakat açılan majör renkte 3 kart varsa önce başka bir renk teklif eder (teklif edilebilecek başka uzun renk yoksa minör renklerden bir tanesini seçer) ve sıra tekrar kendisine gelince 4 seviyesinde tutuşunu gösterir. Bu şekilde yapılan tutuşa Gecikmeli Tutuş adı verilir. Hedef kuvvetli ellerle (çünkü toplam en az 26 puan oluyor) daha çok bilgi alışverişi yapmaktır. **Önce yeni renk teklif edip sonra 4 seviyesinde tutuş 13-15 puan ve 3 koz belirtir.**

Cevapçıya daha fazla puan geldiğinde ne yazık ki sistemin göstereceği basit bir çözüm yoktur. Bu sorunu çözmenin yöntemi önce yeni bir renk teklif edip sonra 3 seviyesinde tutuş yapmaktır. **Önce yeni renk teklif edip sonra 3 seviyesinde tutuş 16+ puan ve 3+ koz gösterir.**

B. 1 Minör Açılışından Sonra

1♦	2♦	6-10 puan	Basit tutuş
	3♦	11-12 puan	Sıçramalı tutuş

Oyun açışı minör renk ile yapıldığında açanın vaadettiği puan yine 12-20 arasında, kart adedi ise en az 3 karttır. Cevapçının minörde fit görebilmesi için elinde açılan minörün en az 5 kart olması gerekir. Bu durum gerçekleştiğinde cevapçı aynı zamanda majör renkte de fit olup olmadığını merak etmelidir. Açanda 5 kartlı majör renk olamayacağını bildiği için ancak kendi elinde 4 kartlı bir majör renk varsa 8 kartlı bir majör fiti gerçekleştirebilir. Cevapçıda 4'lü ya da daha uzun majör renk yoksa majör fiti olasılığı sona ermiş demektir. Eğer majör

fiti imkansız ise minör tutuşu yapılabilir fakat cevapçıda 4'lü veya daha uzun majör renk varsa minör tutuşu yapılmaz ve önce majör kozda fit olup olmadığı araştırılır. **Minör tutuşu yapan cevapçıda 4'lü veya daha fazla majör renk olamaz.** Deklarasyonun ileriki safhalarında majör fiti bulma ümidi kalmamışsa cevapçı o zaman minöre fiti olduğunu söyler.

Minörde tutuş göstermenin majör tutuşuna göre diğer bir farkı fit olmasına karşın Kısalık puanının eklenmemesidir. Çünkü genel prensiplere göre zon kuvveti olduğunda 3NT kontratı 5 minör kontratına tercih edilir. Eğer toplam güç (cevapçı henüz bu konuda fikir sahibi olamaz) zon oynamaya yeterli ise elin gücünü Kısalık puanları ile değerlendirmek Sanzatu oynarken problem yaratır. **Minör tutuşu yaparken Kısalık puanı hesaplanmaz.**

Tutuş gösterme şekli Majör renge tutuşlar ile aynıdır. **Basit tutuş 6-10 puan ve 5+koz belirtir. Sıçramalı tutuş yine 11-12 puan ve 5+ koz gösterir.** Her iki durumda da cevapçıda 4'lü veya daha uzun bir majör renk olamaz.

Minör açısından sonra çift sıçramalı tutuş yapmak majör açısından sonraki gibi daha çok puan göstermez. Çünkü minörde çift sıçrama yapmak 3NT seviyesini geçtiğinden (4♣/♦) cevapçı böyle bir tutuş kullanmaz. Bu sebeple cevapçıya 13+ puan ve minör tutuşu yapacak bir el geldiği zaman yapacağı konuşmaları daha sonra öğreneceğiz. Kısaca cevapçı **minör fiti varken çift sıçramalı tutuş yapmaz.**

2. Yeni Renk

Cevapçının yeni bir renk teklif etmesi henüz koz renginde anlaşma sağlanamadını gösterir. Bu sebeple cevapçı kendi kozunu teklif ederken tutuş sırasında kullandığı puan aralıklarını kullanmaz. Ayrıca bu koz araştırması sırasında yükselmek mecburi olduğundan seviyeleri ekonomik kullanmak adına cevapçı kendi kozunu ilk yasal fırsatta (geriye dönmeden) teklif etmelidir.

Cevapçının 1 seviyesinde yeni renk teklif etmesi 6+ puan gerektirir ve teklif ettiği rengin en az 4 kart olması gerekir. Cevapçının puanı tam anlamı ile belirsiz olduğundan açan kaptan olamaz. Pas geçmesi mümkün değildir ve ikinci tur konuşmalarda kurallara bağlı kalarak kendi elini anlatmalıdır.

Cevapçının 2 seviyesinde yeni renk teklif etmesi 11+ puan gerektirir ve teklif ettiği rengin en az 5 kart olması gerekir. Unutmamak gerekir ki cevapçı ekonomik konuşmak adına kendi rengini ilk fırsatta teklif edeceği için 2 seviyesinde yeni bir renk teklif etmek ancak o rengi 1 seviyesinde teklif edemiyorken mümkündür.

Cevapçının kurallara uygun teklif edebileceği birden fazla renk varsa,

- Renklerin adetleri eşit değilse önce **UZUN**
- Eşitlik durumunda
 - 5-5 ile **pahalı** renk
 - 4-4 ile **ucuz** renk teklif edilir.

Açış kurallarına benzeyen bu kurallarda **majör rengin minör renge üstünlüğü yoktur**, çünkü cevapçı yeni bir koz teklif ettiğinde bir limit belirtmediğinden açanın Pas demesi mümkün değildir. Bu sebeple majör kozda fit bulma isteğimize karşın bu isteğimizi hemen gerçekleştirmeye çalışırsak hiçbir zaman bir minör kozda fit bulma imkanımız kalmayacaktır. Önemli olan minör koz teklif ettikten sonra eğer varsa majör kozda buluşma şansımızın devam etmesidir.

3. Sanzatu

1♥	1NT	6-10 puan, dengeli olmayabilir
	2NT	11-12 puan, dengeli el
	3NT	13-15 puan, dengeli el

Cevapçı ortağının açtığı rengi tutamadığında ve kurallar dahilinde yeni bir koz teklif edemediğinde mutlaka sanzatu deklaresi vermelidir. Unutmamak gerekir ki cevapçının 6 puanı varken Pas geçmesi mümkün değildir.

Cevapçının sanzatu deklareleri vaadettiklerinden çok reddettikleri ile bilgi verir. Çünkü açan oyuncu ortağı sanzatu dediğinde tutuş yapamadığını ve yeni renk söyleyemediğini bilmektedir. Cevapçı sanzatu deklaresi verdiğinde kontratın cinsi hemen hemen belli olmuştur. Bu sebeple sanzatu cevapları da tutuş gibi bir limit gösterir. Cevapçı tutuş konusu anlatılırken bahsedilen puan aralıklarını (limit) kullanarak elinin kuvvetini anlatır. Böylece açan kaptan olur ve kontrata karar verme şansına sahip olur.

Sanzatu cevapları sanzatu açışı gibi dengeli elleri ifade eder diye düşünmek aslında çok da yanlış değildir. Çünkü

bir oyuncu ne ortağının açtığı rengi ne de diğer renkleri koz yapmak istemiyorsa eli dengeli olmalıdır sonucuna ulaşabiliriz. Fakat bu çıkarım sadece 1NT cevabı için doğru olmayacaktır.

Cevapçı ortağının açtığı renge tutuşu yokken yeni bir koz teklif etmek isteyebilir. Eğer cevapçı sanzatu deklare etmişse 1 seviyesinde söyleyebileceği renkler kendisinde 4 kart olamaz. Fakat cevapçı açanın renginden daha ucuz renkleri ancak 2 seviyesinde teklif edebilir. Bunu gerçekleştirebilmek için kurallara göre en az 11 puan gerekir. Bu sebeple cevapçının deklarasi 1NT ise kendisinde 6-10 arasında puan var demektir ki bu da bir renginin olup kurallara uymadığı için teklif edememiş olma olasılığını gösterir. Fakat cevapçının deklarasi 2NT ya da 3NT ise puanı 11'den fazladır ve rengi olsaydı istediği seviyede teklif etme şansına sahipti diye düşünebiliriz. Bu sebeple 2NT ya da 3NT cevabı verildiğinde cevapçıda uzun bir yeni renk olamaz fakat 1NT cevabı geldiğinde cevapçının elinde açılan renkten daha ucuz bir renk uzun olabilir.

Eğer cevapçı sanzatu demek isterse fakat puanı limitlerden daha fazla ise şlem puanına ulaşma imkanı doğmuştur. Bu durumda cevapçı uzun olmasa da bir rengi koz olarak teklif eder ve böylece ortağının Pas demesini engellemiş olur. 2.tur konuşmalar başlayınca durumu daha açık görebilen cevapçı böylece hangi seviyede oynayacaklarına daha rahat karar verebilir.

CEVAPÇI YENİ RENK SÖYLEYİNCE AÇANIN İKİNCİ KONUŞMALARI

Cevapçı yeni renk teklif ettiğinde bir limit belirtmez. Bundan sonra açanın kaptan olması mümkün değildir. Kaptanlık belli olana kadar hiçbir oyuncu Pas geçemez ve sistemin belirttiği kurallara göre elini ortağına ifade etmeye devam eder.

1 seviyesinde yeni renkten sonra

Cevapçının yeni renk söylemesi limit göstermediği için gücünün sadece minimumu bellidir. Bu yüzden açanın bu cevaptan sonra Pas demesi mümkün değildir. Cevapçı limite olmadığına göre açan ne kontratın cinsini ne de hangi seviyede oynanacağını tespit edebilecek durumda değildir. Bu sebeple açan rebidini (ikinci konuşma) yaparken kendi elini sınırlarını daha daraltarak anlatmaya çalışır. Bunu yaparken şu konuşmalardan birini yapacaktır,

- 1. Tutuş**
- 2. Yeni renk**
- 3. Sanzatu**
- 4. Renk tekrarı**

1. Tutuş

Cevapçı 1 seviyesinde yeni koz teklif ettiğinde en az 6 puan ve en az 4 kart vaatetmiştir. Açanın, cevapçının rengine tutuş yapabilmesi için onun renginden 4 karta sahip olması gerekir. Ayrıca her zaman olduğu gibi koz fiti olduğunu gören oyuncu Onör puanlarına Kısalık

puanlarını ekler. Cevapçının tutuş kurallarında olduğu gibi bu durumda da açan, tutuşunu gösterirken, aynı zamanda gücü hakkında bilgi verir.

1♦	1♠	
2♠		12-15 puan
3♠		16-18 puan
4♠		19-20 puan

Eğer cevapçının rengi minörse (sadece 1 trefl açışına 1 karo cevabı gelirse mümkündür) ve açanın hem cevapçının rengine fiti var hem de 4'lü bir majörü varsa minöre fit vermeyi erteler ve majör kozda buluşmak ümidi ile majörünü teklif eder. Eğer majörde buluşamazsa açan daha sonra minörü tutar.

2. Yeni renk

Açan, cevapçının rengini tutamadığında kalan iki renkten birini koz olarak teklif edebilir. Bunun için teklif etmek istediği rengin 4 kart olması gerekmektedir. Yine de açan kendi ikinci rengini teklif ettiğinde renklerin değer sırası yüzünden bazen seviye çok yükselir. Bu yükselişin doğurabileceği tehlikelere önceden hazırlıklı olabilmek için açanın ikinci rengini teklif ederken uyması gereken bazı kurallar vardır. Kurallar açanın ikinci rengini teklif ederken ne kadar yükseldiği ile ilgili olarak değişiklik gösterir.

Açanın ikinci rengini olası ilk fırsatta teklif ettiğini düşünürsek aşağıdaki örnek ikinci rengin en ekonomik şekilde teklif edildiği örnektir. Bu örnekte açan ikinci rengini teklif ettiğinde seviye değiştirmez (hala 1

seviyesinde kalıyor). Bu durumda açanın uyması gereken ekstra bir kural yoktur.

1♣

1♥

♠ A D 6 2

1♠

♥ 7 4

♦ R V 8

♣ R 10 8 5

Açan ikinci rengini ilk fırsatta teklif ederken seviyeyi değiştirmek zorunda kalırsa istemeden de olsa bir yükseliş başlamıştır ve doğal olarak bununla birlikte kısıtlamalar da başlar.

Açan ilk fırsatta ikinci rengini teklif ederken seviyeyi değiştirmek zorunda kalıyorsa açtığı rengin en az 5 kart olması gerekir. Aksi durumda ikinci renk teklif edilemez.

1♦

1♠

♠ 2

2♣

DOĞRU

♥ A 7 4

♦ R D 8 3 2

♣ R 10 8 5

1♦

1♠

♠ 7 2

2♣

YANLIŞ

♥ A 7 4

♦ R D 3 2

♣ R 10 8 5

Açanın ilk rengini basitçe tekrar etmesini sınır olarak tanımlayalım (1 Karo açmışsa 2 Karo, 1 Kör açmışsa 2 Kör gibi). Eğer açan ikinci rengini ilk fırsatta teklif ederken sınırdan daha yukarıda bir deklare vermek zorunda

kalıyorsa tehlikeli biçimde yükselmiş demektir. Bu tehlikeli yükselişi karşılayabilmek için açanda bulunması gereken minimum puan 16 Onör Puanıdır (ya da 17 Onör ve Uzunluk puanı). Sınırı geçtiği anda seviyeyi değiştirmek zorunda kaldığı için açılan rengin de en az 5 kart olması gerekir. Açanın bu şartlarda ikinci rengini göstermesine **Reverse** denir.

1♦
2♥

1♠

♠ 7
♥ A R 5 2
♦ R D V 9 7
♣ A 7 5

Açanın ilk fırsatta ikinci rengini teklif ederken sınırı geçmesine Reverse denir.

İkinci rengi teklif etmek Reverse olmuyorsa açan ikinci rengini sıçrayarak teklif edebilir. Bu durumda açan seviyenin yükselmesini özellikle istiyor demektir. Açanın ikinci rengini sıçrayarak teklif edebilmesi için elinde 18-20 puan ve birinci rengin en az 5 kart olması gerekir.

Açanın ikinci rengini sıçrayarak teklif etmesi için
-Renk sıçramadan teklif edildiğinde reverse olmaması
-Açtığı rengin en az 5 kart olması ve
-Puanının 18-20 olması gerekir.

3. Sanzatu

Açan dengeli eli varken tutuş yapamadığı ve ikinci bir renk söyleyemediği her durumda Sanzatu demelidir.

Minör açıışından sonra açanda 16-18 puan olamaz çünkü o durumda oyunu 1 NT açardı. Fakat aynı şey majör açıışından sonra olmayacaktır.

Açan ikinci konuşmasında sanzatu derse 1 seviyesinde söyleyebileceği yeni renkler elinde 4 kart olamaz.

1♦	1♠
1NT	12-15 puan ve dengeli el
2NT	19-20 puan ve dengeli el

1♥	1♠
1NT	12-15 puan ve dengeli el
2NT	19-20 puan ve dengeli el

Açış 1 Kör ile yapılmışsa ve açanda 16-18 puan ile dengeli bir el varsa (yani 5332), 1 Pik cevabı geldiğinde 3'lü olan minörünü 2.rengi imiş gibi söyler. Sıra tekrar kendisine geldiğinde majör fiti bulma ümidi kalmamışsa ilk seviyede sanzatu der.

4. Renk tekrarı

Açanın kendi rengini tekrar etmesi o renkte ısrar etmesi gibi düşünülebilir. Bu açıdan bakıldığında tekrar edilen rengin uzun ve mümkünse kaliteli olmasını beklemek gayet doğaldır. Sistem kurallarına göre hareket ettiğimizde kendi rengini tekrar eden açanın, cevapçının rengine tutuşu olmadığını, kurallar dahilinde kalan renklerden birini teklif edemediğini ve dengeli eli olmadığını sanzatu diyemediğini düşünebiliriz.

1♦	1♠	♠ A 9 3
2♦		♥ R 7 4 2
		♦ A D 9 8 6
		♣ 7

1♣	1♥	♠ R 9 7
3♣		♥ 6
		♦ A 7 2
		♣ A R V 9 5 2

Açanın kendi rengini ilk fırsatta tekrar etmesi 12-15 puan ve kendi renginde en az 5 kart vaadedir. Elin dengesiz olduğu ve tutuş olmadığı kesindir. Renk tekrarına kadar teklif edilebilecek yeni renkler varsa, o renkler açanda 4 kart olamaz (ilk örnekte açanda 4'lü Trefl olamaz fakat 4'lü Kör olabilir).

Açanın kendi rengini sıçrayarak tekrar etmesi 16-18 puan ve kendi renginde en az 6 kart vaadedir. Rengin kalitesi bu deklarede daha da önem kazanır. Yine açanda dengesiz el ve tutuş olmadığı kesindir. Kalan renklerin ikisi de açanda 4'lü olamaz.

Açanın kendi rengini 4 seviyesinde tekrar etmesi ancak rengi majörken mümkündür. Fakat bu yükseliş daha fazla puan değil rengin daha uzun olduğunu gösterir. Cevapçının rengi minörken 4 seviyesinde renk tekrarı yapılmaz çünkü 3NT kontratı geçilmiş olur.

Açanda tek renkli bir el ve 19-20 puan varsa sistemin bulunduğu gerçek bir çözüm yoktur. Açanın bu durumda bulabileceği en iyi çözüm ya sanzatu diyerek dağılım yalanı söylemek ya da yeni renk teklif ederek kart sayısında yalan söylemektir. Açan bütün bu yalanları puanını doğru

anlatmak için söyler. Açanın dağılımı 6322 ise yarı dengeli olan elini tam dengeli sınıfına sokmalı ve 2NT rebid etmelidir. Dağılım 6331 ya da daha dengesiz ise 3'lü rengi (mümkünse minör) 4'lü gibi görmek gerekir.

1♦	1♥	♠ A R 3
3♣		♥ 2
		♦ A R V 10 9 4
		♣ R 6 2

2 Seviyesinde Yeni Renkten Sonra

Cevapçı 2 seviyesinde yeni bir renk söylediğinde teklif ettiği renkten en az 5 kart ve en az 11 puan vaadederek. Bu cevaptan sonra da açan ortağının puan aralığını bilmediği için kaptan olamaz ve kendi elini daha detaylı anlatmakla yükümlüdür. Takımın toplam puanı en az 24 olduğundan açanın ikinci konuşmaları daha farklı olacaktır. Bu konu ile ilgili iki tane çok önemli kural vardır.

KURAL 1: Cevapçı 2 seviyesinde yeni bir renk teklif ettiği zaman ikinci konuşmasında Pas geçemez. (Açan ikinci konuşmasında zon deklaresi vermediği sürece)

KURAL 2: Açan, ikinci konuşmasında kendi renginin sıçramadan tekrarını geçen herhangi bir konuşma yaparsa 16+ puan gösterir.

Örnek sekans daha aydınlatıcı olacaktır;

1♥	2♣	
2♦		en az 4 kart ve limitsiz
2♠		yine en az 4 kart ama 16+ puan
3♣		tutuş ama 16+ puan
3♦		sıçrayarak yeni renk 16+ puan ve 5-5
3♥		sıçrayarak tekrar 16+ puan ve kaliteli 6+kart
2NT		dengeli el ve yine 16+ puan
2♥		genelde 12-15 ama bazen tanımsız eller ile de söylenebilir

İSTİSNALAR

İlk istisna 1♦-2♣ sekansında olur. Kuralımız “Açan, 12-15 puan ile kendi renginin tekrarını geçemez” idi. Yani açanın rengi Karo olduğunda, açan 12-15 puan ile ancak 2 Karo diyebilir. Sonuç olarak açan kendi rengini tekrar etmiş olur. Fakat basit renk tekrarları en az 5 kart vaadedir. Eğer açanda beşli Karo varsa problem yoktur fakat Karosu beşli değilse açanın kurallar dahilinde rebid yapabilmesi mümkün değildir. Bu yüzden açan, dengeli eli ile ve Karosu 5 kart değilken 12-15 puan ile 2NT rebidi yapar.

1♠	2♣	1♦	2♣
2NT	16+ puan	2NT	12-15 puan

Diğer istisna ise 1♠-2♥ sekansında olur. Açanın, cevapçının 2 seviyesinde söylediği renk minörse tutuşunu zon seviyesinde göstermesi mantıklı değildir. Çünkü minör koz yerine oynanabilecek sanzatu kontratı olabilir. Fakat cevapçının rengi majörken ve açanın bu majöre fiti varken

majörü zon seviyesinde tutmak gayet normaldir. Bu zenginlik açan olarak bize el tarifimizi daha ayrıntılı yapma fırsatı verir.

1♠	2♥	
3♥		16+puan 3+koz
4♥		12-15 puan 4+ koz
2♠/♥		12-15 puan 3'lü koz

CEVAPÇI LİMİT GÖSTERİNCE AÇANIN REBİDLERİ

Cevapçı ilk konuşmasında tutuş yapmışsa ya da sanzatu cevabı vermişse limitini belirtmiştir ve artık açan kaptan olmuştur. Bir oyuncu kaptan olduğunda ilk yapması gereken takımın toplam puanını hesaplamaktır. Hesaplanan puana göre takımın oynayabileceği kontratın çeşidi (part-score, zon, şlem veya grand-şlem) çoğu zaman net şekilde ortaya çıkar. Artık kaptan elde ettiği bilgilerle ve genel prensiplerin yardımları ile kontratı tam olarak belirleme şansına sahiptir. Eğer bilgiler yetersiz ise deklarasyonu açık tutarak daha çok bilgi almaya çalışmalıdır.

Tutuştan sonra

Artık konunun daha kolay bölümüne gelebiliriz. Bu bölümde cevapçı tutuş veya sanzatu cevabı veriyor ve bu cevaplar limit gösterdiği için açan kaptan olup karar verme şansına sahip oluyor. Bu yüzden yeni kural öğrenmek zorunda kalmayacak ve sık sık genel prensiplere başvuracağız.

1. Majör Açışından Sonra

Cevapçının tutuş gösteren deklareleri bir limit belirttiğinden Pas geçilebilir. Majör kozda fit bulunduğundan başka koz araştırması yapmak gereksizdir. Dolayısı ile açan oyuncu ortağının belirttiği puan limiti ile kendi puanını toplar ve kontratın hangi seviyede

oynanacağına karar verir. Oyun açan oyuncu ortağı ona fit verdikten sonra Kısalık puanı hesaplamayı unutmamalıdır.

1♥	2♥	
Pas		zona gelme ihtimali yok
3♥		zon belki
4♥		zon puanı kesin

Açanın ikinci konuşmasında neden bu deklareleri verdiğini puanları topladığınızda anlayacaksınız. Önemli olan cevapçının puanını doğru olarak hatırlamaktır. Bu örnekte cevapçı 6-10 puan gösterdiğinden ve zon oynamak için toplam 26-32 puan gerektiğinden açan oyuncu 12-15 puanı ile zon olma ihtimali görmez ve Pas geçer. 16-18 puanı varken zon olma ihtimali vardır fakat kesin değildir. Bu yüzden ara bir deklare vererek ortağını zona davet eder. 19-20 puanla ise zon puanı kesindir.

Açan oyuncu ortağını zona davet ettiğinde cevapçı ortağının puanını hesaplamak zorunda değildir. Açan oyuncu cevapçıya, kendisine daha önce belirttiği puan limitinin neresinde olduğunu sormuştur. Bu davet sekansında cevapçı 6-10 puan vaadetmiştir ve bakması gereken şey bu puanın neresinde olduğudur. Eğer cevapçıda 9-10 puan varsa daveti kabul eder, 6-7 puan varsa daveti reddeder. 8 puan varsa elini 9 puan gibi mi yoksa 7 puan gibi mi görmesi gerektiğine karar verir. Koz sayısının 3'ten fazla oluşu, elin dengesiz oluşu, uzun ve onörlü bir yan renk oluşu artı değer olarak kabul edilmelidir.

1♠	2♠	
3♠	Pas	6-7 ve 8(-) puan
	4♠	8(+) ve 9-10 puan

Cevapçı tutuşunu 11-12 puan göstererek yaptı ise açanın kararsız kalması mümkün değildir. Toplam puana göre kararını verir.

1♠	3♠	
Pas		zon puanına gelinmiyor
4♠		zon puanına geldik

2. Minör Açısından Sonra

Oyun açışı minör renk ile yapılmışsa ve cevapçı ilk turda minöre tutuş göstermişse, açan ortağında 4'lü veya daha uzun bir majör olmadığını bilmelidir. Açanda eğer 5'li bir majör yoksa - ki bu sadece açtığı minör 6+uzunlukta iken olabilir - majör koz oynamaya olasılığı kalmamıştır. Geriye iki olasılık kalır, Minör kontrat veya Sanzatu kontratı. Part-score oynanacaksa genel prensiplere göre koz kontratı oynamak gerekir. Fakat zon oynamak düşünülüyorsa - zon kesinken veya davet durumunda - yine genel prensiplere göre önce sanzatu tercih edilmelidir.

Açan zon oynamanın imkansız olduğunu düşünüyorsa Pas geçer. Zon ihtimali belirlediğinde veya zon kesin olduğunda hangi zon çeşidinin (sanzatu veya minör) oynanması gerektiğine karar vermek gerekir. Eğer açan sanzatu oynamaktan rahatsızlık duymuyorsa yani kalan renklerin hiçbirinden korkmuyorsa sanzatu demelidir. Eğer zondan eminse 3NT, zona davet etmek istiyorsa 2NT

der. Açan oyuncu, zon oynamak isterken bir veya daha fazla renkten çekiniyorsa - ki açanın bir renkten çekinmesi için o rengin kendisinde kısa ve alıcısız olması gerekir – yapması gereken kuvvetli olan bir yan rengi söylemektir. Birden fazla kuvvetli yan renk varsa kuvvetli renkleri aşağıdan başlayacak şekilde teklif etmek gerekir. **Minör tutuşundan sonra söylenen yeni renkler ikinci bir koz araştırması değildir.** Sadece sanzatu oynayabilmek için kalan renklerdeki kuvveti karşılıklı olarak ölçmek için teklif edilir.

1♦	2♦
Pas	gücümüz zon için yetersiz
2NT	zon daveti, sanzatu iyi
3NT	zon kesin, sanzatu iyi
2♥	en az zon daveti, ♥’de kuvvet, kalan renklerin en az birinde problem var
2♠	en az zon daveti, ♠’de kuvvet, ♥’de mutlaka problem var, ♣ belirsiz

Açan böylece yeni renk söylediğinde kalan iki rengin bir tanesinden veya her ikisinden de çekindiğini gösterebiliyor. Sıra tekrar cevapçıya geldiğinde, cevapçı açanda zon daveti yapacak kuvvet olduğunu düşünüyor ve ona göre hareket ediyor.

1♦	2♦
2♠	3♦
	3NT
	3♣
	3♥
	daveti kabul etmiyor, zon yok
	zon var ve kalan renkler kuvvetli
	zon yaparız ve sadece ♣ kuvvetli
	zon yaparız ve sadece ♥ kuvvetli

Aynı sanzatu araştırması cevapçı tutuş ve 11-12 puan gösterdiğinde de yapılabilir. Açan yine sanzatu oynamaktan korkarken kuvvetli olduğu rengi gösterir.

Sanzatu cevabından sonra

Sanzatu cevapları bir puan limiti belirttiğinden Pas geçilebilen deklarasyonlardır. Açan kaptan olduğu için kontrata karar verir ya da detaylı bilgi almak için soru sorar ya da koz araştırmasına devam etmek istiyorsa elini anlatmaya devam eder. Elini anlatmaya karar verirse ortağının 1 seviyesinde yeni renk söylediğini varsayarak bir önceki konunun kurallarını uygular.

1♥	1NT
Pas	karar, NT'de zon yok
3NT	karar, NT'den zon yaparız
2♥	karar, uzun ♥ ve zon yok
4♥	karar, uzun ♥ ve zon yaparız
2NT	soru, NT'den zon var mı?
3♥	soru, uzun ♥ zon var mı?
2♣/♦	ikinci renk 4+kart, Reverse yok
2♠	ikinci renk 4+kart, Reverse
3♣/♦	ikinci renk 4+kart, sıçrama

1♣	1NT
2♣	karar, zon yok, 2♣ daha iyi
3NT	karar, NT'den zon yaparız
Pas	karar, NT'den zon yok
2NT	soru, NT'den zon var mı?
3♣	soru, uzun ♣ zon var mı?
2X	ikinci renk 4+kart, Reverse

Cevapçı 2NT ile 11-12 puan gösterdiğinde açanın kendi rengini tekrarlaması hariç verdiği her deklare zon oynamayı kabul ettiğini belirtir çünkü yeni renk el tarifiidir ve limit göstermediği için **forsingtir** (Pas geçilemeyen deklare). Unutmamak gerekir ki cevapçının 2NT deklaresi dengeli bir el ve 1 seviyesinde söyleyebilecek 4'lü bir rengi olmadığını belirtir. Dolayısı ile açan bazı renklerden fiti olamayacağını bilmelidir.

1♠	2NT
Pas	karar, NT'de zon yok
3NT	karar, NT'de zon yaparız
3♠	karar, uzun ♠ ve zon yok
4♠	karar, uzun ♠ ve zon yaparız
3X	2.renk 4'lü ve zon kesin çünkü Pas yok
1♦	2NT
Pas	karar, NT'de zon yok
3NT	karar, NT'de zon yaparız
3♦	karar , uzun ♦ ve zon yok
3X	2.renk 4'lü ve zon kesin çünkü Pas yok

1 NT AÇIŞININ GELİŞİMLERİ

Sanzatu açışı 16-18 puan gösterdiğinden cevapçı hemen kaptan olur. Kontratın ne olması gerektiğine karar verme şansı olduğu için kullanması gereken bir dizi kurala sahip değildir. Bu yüzden 1NT açışına cevap verirken bir önceki konunun kuralları geçerli değildir.

Cevapçı kontratın sanzatu cinsinden oynanması gerektiğine karar vermişse yapması gereken sadece puan hesabı yaparak takımın toplam puanını bulmak ve kontratın seviyesine karar vermektir.

1NT	Pas	zon yok
	2NT	zon daveti
	3NT	karar
	4NT	şlem daveti
	6NT	karar
	5NT	grand-şlem daveti
	7 NT	karar

Bu deklarasyonları yapmak için kaç puan gerektiğini ezberlemeye gerek yoktur. Sadece toplam kaç puan ile hangi seviyede oynanabileceğini bilmeniz gerekir.

Cevapçı sanzatu açışından sonra bir koz kontratı oynamak istediğinde (öncelikle majör renkte), kendi elini anlatarak veya ortağının elini öğrenmek adına ona soru sorarak fit olup olmadığını araştırır. Sonuçta fit bulunsa da bulunmasa da yine seviyeye karar verecek kişi cevapçı olacaktır ve yine bu kararı takımın toplam puanını hesaplayarak yapar.

Şimdi cevapçının majör fitini nasıl bulacağını öğreneceğiz.

Stayman

Cevapçıda 4'lü majör varken majör kozda fit bulma ümidi ortaya çıkar. Eğer cevapçı elindeki 4'lü majörü ismi ile söylerse bu rengin 4 kart mı yoksa 5 kart mı olduğu konusunda belirsizlik çıkar. Bu yüzden cevapçı elinde 4'lü majörü varken o majörü söylememeli açana “senin elinde 4'lü majör var mı” diye sormalıdır.

İşte bu özel anlam içeren soruyu sormak için kullanılacak deklare 2♣'dir. Bir deklareye özel bir anlam yükleyerek anlaşma sağlamaya **konvansiyon**, özel anlam yüklenen o deklareye de **artifisyel deklare** adı verilir. Hemen hemen her konvansiyonun bir ismi vardır ve genelde bu isimler konvansiyonu icat eden oyuncuların isimleridir. Bu konvansiyonun ismi de **Stayman**'dır.

Cevapçı Stayman yaparak (2♣ diyerek) açana “senin elinde 4'lü majör var mı” mesajını verir. Cevapçının bu konvansiyonu kullanabilmesi için tabii ki kendi elinde 4'lü majör olması gerekir. Puan olarak ise cevapçıda en az zon daveti gücü olmalıdır çünkü cevapçı soruyu sorup cevabı aldıktan sonra majör fiti olmadığını görürse oynanabilecek en düşük kontrat 2NT olur ve 2NT seviyesi zon daveti seviyesidir. Zon daveti yapmak için gereken minimum puan **8'dir**.

1NT açan oyuncunun cevapları;

1NT	2♣
2♦	Bende 4'lü bir majör yok
2♥	Bende 4'lü ♥ var, 4'lü ♠ olabilir
2♠	Bende 4'lü ♠ var fakat 4'lü ♥ yok

Stayman yapan cevapçı majörüne fit bulursa yine puan hesabı yaparak kontratın seviyesine karar verir.

1NT	2♣	
2♥/♠	3♥/♠	Zon daveti
	4♥/♠	Zon kararı
	6♥/♠	Şlem kararı

Stayman yapan oyuncu majörüne fit bulamazsa genelde sanzatu der.

1NT	2♣	
2♥/♠	2NT	Zon daveti
	3NT	Zon kararı
	4NT	Şlem daveti vs.

1NT açan oyuncu Stayman yapan ortağının ikinci konuşmasından sonra davetler haricinde sadece iki majörü de 4'lü olduğu zaman deklare verir.

1NT	2♣
2♥	NT

Cevapçı Stayman yaptı ve elinde bir majörün 4'lü olduğunu söyledi, fakat ikinci konuşmasında sanzatu diyerek ♥ fiti olmadığını söyledi. Demek ki elinde 4'lü ♠ vardır. Açan bu durumda ♠ fitleri olduğunu anlar. Eğer cevapçı bu arada davet yapmışsa (zona, şleme veya grand-şleme) aynı zamanda daveti kabul edip etmediğini de belirtmelidir.

Transfer

1NT açışından sonra cevapçının elinde 5'li majör olduğunda majör fiti olma ihtimali artar. Fakat cevapçı 5'li majörü varken biraz önce öğrendiğimiz Stayman konvansiyonunu kullanamaz çünkü Stayman 4'lü majör sorusu olduğu için olası bir 5-3 majör fiti öğrenilemez. Bu sebeple cevapçı 5'li majöre sahipken başka bir konvansiyon kullanılmalıdır. Bu konvansiyonun ismi **Transfer**'dir.

Bu konvansiyonu kullanmak için cevapçı 5'li majörünün bir altındaki (bir ucuz rengi, Körün bir ucuz rengi Karo, Pikin bir ucuz rengi Kör) rengi deklare eder. Bu konvansiyonda hedef soru sormak değil cevapçının elini anlatmasıdır. Transfer konvansiyonu kullanıldığında 1NT açan oyuncu cevapçının şifre ile söylediği majörü deklare etmek **zorundadır**. Cevapçının rengini anlatırken o rengi ismi ile söylememesinin sebebi nedir?

Cevapçı Transfer konvansiyonunu birkaç avantaj için kullanır. En önemli getiri, cevapçının bir kez daha deklare verme şansına sahip olmasıdır. 1NT açan Transfer'den sonra cevapçının majörünü söylediğinde konuşma sırası tekrar cevapçıya gelir. Böylece cevapçı hem varsa ikinci rengini gösterme hem de kontratın seviyesi hakkındaki fikrini söyleme şansına sahip olur. Transfer konvansiyonun diğer bir getirisi ise kontrat ister sanzatu ister cevapçının majörü olsun o cinsi ilk deklare eden hep 1NT açan olacağı için deklaran yani oyunu oynayan oyuncu hep 1NT açan olur. Kuvvetli bir ele sahip olan açıcının deklaran olması atağı karşılamak adına avantaj getirecektir.

Cevapçı Transfer konvansiyonunu 2 seviyesinde yapar. Transferden sonra 1NT açan cevapçının majörünü

deklare etmek zorunda olduğu için cevapçı majör fiti olup olmadığını henüz bilemeyecektir. Bu sebeple cevapçı ikinci tur konuşmasını yaparken majör kozda anlaşılmadıklarını varsayarak deklare verir yani genelde sanzatu der.

1NT	2♦/♥	
2♥/♠	Pas	zon yok
	2NT	zon daveti, dengesiz olabilir
	3NT	zon kararı, genelde dengeli
	4NT	şlem daveti, dengeli el

Cevapçı tekrar konuşursa açan elinde majör fiti olup olmadığını ortağına belirtir. Bu sırada cevapçı ikinci konuşmasında davet yapmışsa (zona, şleme) daveti kabul edip etmediğini de göstermelidir.

Cevapçıda 6 kartlı bir majör olduğunda ise artık majör fiti kesindir çünkü 1NT açışı dengeli el vaadettiği için açanda her renkten en az 2 kart vardır. Bu durumda alternatif kontrat cinsi yoktur, mutlaka majör oynanacaktır. Cevapçının tek yapması gereken kontratın seviyesine karar vermektir.

1NT	2♦/♥	
2♥/♠	Pas	zon yok
	3♥/♠	zon daveti
	4♥/♠	zon kesin

ARAYA GİRİŞLER

İlk derslerde öğrendiğiniz gibi araya giren oyuncu oyun açan ve cevapçıdan oluşan takımın rakibidir. Oyun açışı kurallara uygun el geldiğinde mutlaka yapılmalıdır fakat aynı şey araya giriş için geçerli değildir. Araya giriş pozisyonunda iseniz ortağa deklare verme sırası mutlaka gidecektir ve eğer oyun açanın cevapçısı pas derse ortağınız uyandırma pozisyonunda araya giriş yapma şansına sahip olur. Bu yüzden araya giriş için varolan kurallara uyan bir ele sahip olsanız bile deklarasyonun sonunda size yarar sağlayacağına inandığınız ellerle araya giriş yapmalısınız. Bunun kararını doğru verebilmek için araya girişin size neler getirebileceği hakkında düşünmek ve fikir yürütmek gerekir.

Araya girdiğinizde şu getirelere sahip olabilirsiniz; kontratın sizin üzerinizde kalması, iki takım da zon gücüne sahip değilse bir part-score yarışmasına dahil olmak, rakip kontratı aldığı anda siz en güçlü renginizi gösterdiğiniz için defansın doğru renk atak etmesi ve siz bir kontrat oynayıp batsanız bile rakibin bir kontrat oynayıp gerçekleştirdiğinde kazanacağı puandan daha az puan kaybetmek.

Bütün bunların gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini henüz deklarasyonun başındayken bilmeniz mümkün olmasa da hangi el tiplerinin sizi bu getirilere ulaştırabileceğini bilmeniz şarttır.

1 Seviyesinde Renk ile Araya Girişler

Renk ile araya girerken sıçrama yapmak başka bir anlama geleceğinden bu konuda bahsedilen araya girişler sıçramadan yapılan araya girişlerdir.

1 seviyesinde araya girmek için;

-Araya girdiğiniz renk 5+uzunlukta,

-Onör puanı 6-16 arasında olmalıdır.

Giriş bölümünde kurallara uyan her el ile araya giriş yapmak doğru sonuç vermeyebilir demiştik. Kurallara uyan ellerde nelere dikkat etmemiz gerektiğine bakalım şimdi.

Zon durumu; bu kriter doğru araya giriş kararını verebilmek adına çok önemlidir. Hem araya giren oyuncu hem de araya girmiş oyuncunun ortağı zon durumuna mutlaka dikkat etmelidir. Sizin takım zonsuz olduğunda araya giriş yapmak daha az risk taşır çünkü ortağınızdan bekledikleriniz (fit ve puan) varolmasa bile rakibiniz sizi batırmak yerine kontratı oynamayı tercih eder çünkü zonsuzken batış puanları çok da fazla değildir. Açık arttırmaya katılmak için en avantajlı zon durumu sizin zonsuz rakibin zonda olduğu durumdur. Tam ters zon durumunda dikkatli olmak gerekir. Eşit zon durumu (herkes zonsuz ya da herkes zonda) olduğunda bu kritere nötr olarak bakabiliriz ama yine de zonda olduğunuz durumda çok saldırgan tavır sergilememek gerekir.

Renk kalitesi; araya girişin temel kriteridir. Aşırı kalitesiz renkler (xxxxx, Vxxxx, Dxxxx) 5'li tanımına uymuyor hatta uzunluk puanı alamıyorlardı. Demek ki bu renkler araya girişin şartına uymazlar. Bunların dışında kalan kalitesiz renkler diğer kriterler ile desteklenmelidir. Özellikle zodayken renk kalitesi daha da önem kazanır.

Dağılım; dengeli eller oyun gücü olarak kötü, dengesiz eller ise daha avantajlıdır. Özellikle rakibin rengine varolan bir kısalık sizi konuşmaya itmelidir, çünkü rakip renk sizin elinizde kısa iken ortağın elinde de

kısa olma ihtimali azdır ve ortağınız rakibin o kozda oynamasına izin verebilir.

Puan; kriterlerin içinde yorumu en kolay olandır. Tabi ki çok puan kontratı almak adına avantajdır ama puanınız kurallar dahilinde minimum olsa bile araya girişi engelleyen bir kriter olamaz.

♠ ADV87 1♠ ile araya girmek için puan minimum
♥ 2 olsa da renk kalitesi ve dağılım üst düzey
♦ D852
♣ 954

♠ V7532 her kriter kötü, pas demek iyi sonuç
♥ R verecektir
♦ A874
♣ V72

1 seviyesinde araya giriş yapmak için bütün kriterlerin iyi olmasına gerek yoktur. Sonuç olarak rakibin sizi 1 seviyesinde oynayıp batırmaya çalışması çok sıradışı bir gelişme olacaktır. Bu sebeple kriterleri unutmadan ama çok da korkak olmadan bir araya giriş stili geliştirmeniz gerekir.

Cevaplar

Tutuş (parantez içindeki deklareler rakibindir)

Araya girilen rengi bir yükseltmek 6-11 puan ve en az 3'lü koz gösterir (çok minimum ellerle ancak tutuş yaptığınız renkte onör varken araya girmeye özen gösterin). Kısalık puanı fit olduğu için eklenmelidir.

(1♦) 1♠ (Pas) 2♠

Rakibin açtığı rengi sıçramadan söylemek, **cue-bid** terimi ile ifade edilir ve 12+ puan ve en az 3'lü koz gösterir.

(1♦) 1♠ (Pas) 2♦

(Diğer tutuş şekillerini 2.bölüm'de bulabilirsiniz)

Sanzatu

1SA cevabı tutuşu reddeder, 8-11 puan ve açılan renkte keser gösterir, el dengesiz olabilir.

(1♦) 1♠ (Pas) 1NT

2SA cevabı tutuşu reddeder, 12-14 puan ve rakip renkte keser gösterir, el dengelidir.

(1♦) 1♠ (Pas) 2NT

Yeni renk

Araya girenin ortağının yeni renk teklif etmesi 1 seviyesinde en az 4 kart, 2 seviyesinde en az 5 kart vaadeder ve güç en az 10 puan olmalıdır. **Oyun açanın ortağı Pas geçerse, araya giren yeni renge Pas geçemez.** Oyun açanın ortağı herhangi bir deklare verirse, araya girenin ortağında çok fazla puan olamayacağı için araya giren yeni renk teklifine Pas geçebilir.

Cevapçı yeni renk gösterirken sıçrama yapmaz. Cevapçının yeni renk söylemesi iyi bir tutuşu reddeder.

(1♦) 1♠ (Pas) 2♥

Araya Girenin İkinci Konuşmaları

Eğer araya girenin cevapçısı bir limit belirtmişse araya giren için herşey çok kolaylaşmıştır. Artık kaptanlık araya girendedir ve kontratı belirleyebilir. Hala bir kararsızlık içinde ise yeni bir koz teklif edebilir veya ortağını belli bir cinsten zona davet edebilir.

Araya girenin ortağı limit belirtmeyen bir konuşma yapmışsa (cue-bid veya yeni renk) araya girenin kontrata karar verme şansı olmaz. Bu yüzden öncelikle kendi puanının minimum (6-11 puan) ya da maksimum (12-16 puan) olduğunu anlatmaya çalışmalıdır.

Araya giren oyuncunun ortağı cue-bid yaptığında fit belli olmuştur. Bu sebeple araya giren elini Kısalık puanı hesaplayarak değerlendirmelidir Araya girende 6-11 puan olduğunda part-score oynanmalıdır. Araya girende 12-16 puan olduğunda ise toplam puan zon için yeterlidir. Bu durumda araya giren isterse zon söyler isterse daha iyi bir koz bulmak yeni koz teklif eder ya da sanzatu oynayabilmek için iyi keser ile sanzatu der, kötü keser ile cue-bid yapar.

(1♦)	1♠	(Pas)	2♦
(Pas)	2♠		6-11 puan
	4♠		12-16 puan
	Yeni renk		12-16 puan, 4+kart
	Cue-bid		12-16 puan, NT teklifi
	2NT		12-16 puan, NT istiyor

Araya girenin ortağı yeni koz teklif etmişse, rakibin deklare verdiği durumda araya giren Pas geçebilir. Bu

durumda Pas demek için araya girenin hem minimum olması hem de ortağının rengine tutuşu olmaması gerekir. Eğer yeni renkten sonra rakip deklare verirse araya giren her tip eli ile yeni renge konuşmalıdır. Bu konuşması sırasında ortağının rengine tutuşu varsa bu tutuşunu 6-11 puanı varken natürel şekilde yapar. Basit tutuş 6-11 puan 3'lü tutuş, sıçramalı tutuş ise 6-11 puan 4'lü tutuş gösterir. Araya girende hem tutuş hem de 12-16 puan varken tutuşunu cue-bid yaparak gösterir. Basit cue-bid 12-16 puan 3'lü tutuş, sıçramalı cue-bid ise 12-16 puan 4'lü tutuş ifade eder. Eğer araya girende ortağının rengine tutuş yoksa, 6-11 puan ile ya araya girdiği rengi tekrar eder (hala 5 kart olabilir) ya da daha ucuz şekilde ikinci rengini gösterir. Araya girenin 12-16 puanı olduğunda ise kendi renginin tekrarından daha pahalı bir deklare vermesi mecburidir.

(1♣)	1♥	(Pas)	1♠
(Pas)	2♠	6-11 puan	3'lü fit
	3♠	6-11 puan	4'lü fit
	2♣	12-16 puan	3'lü fit
	3♣	12-16 puan	4'lü fit

(1♣)	1♥	(Pas)	1♠
(Pas)	2♥	6-11 puan	5'li olabilir
	2♦	6-11 puan	4+kart (2♥'den ucuz)
	3♦	12-16 puan	4+kart(2♥'den pahalı)
	1NT	6-11 puan,	rakip renkte keser
	2NT	12-16 puan,	rakip renkte keser

(1♦)	1♠	(Pas)	2♥
(Pas)	2NT	12-16 puan,	rakip renkte keser

2 Seviyesinde Renk ile Araya Girişler

2 seviyesinde araya girmek kesinlikle sıçramalı araya giriş olarak algılanmamalıdır. Araya girmek istediğiniz rengi 1 seviyesinde söylemek mümkün değilken, kurallar dahilinde, 2 seviyesinde araya girersiniz. 2 seviyesinde araya girmek 1 seviyesine göre daha risklidir bu yüzden kriterlere daha sıkı bağlı kalmak gerekir. Özellikle 2 seviyesinde minör araya girişlerinde renk kalitesi ve dağılım çok önemlidir çünkü renginiz ucuz olduğu için kontratın sizin takımında kalma şansı puanlar iki takım arasında eşit dağılmışsa oldukça düşüktür. Kötü renk ve dengeli dağılım varken minör ile 2 seviyesinde araya girmek rakibin yanlış kontrat oynama şansını yok eder.

2 seviyesinde araya girmek için;

- Renk 5+uzunlukta ve mutlaka kaliteli,
- Onör gücü 11-16 arasında olmalıdır.

Cevaplar

2 seviyesinde araya girişten sonra zon oynama ihtimali artar. Cevapçı ortağının renginin kaliteli olduğunu bildiğinden ve dışarıdaki puanların yerini bildiğinden zon puanını birkaç puan aşağıya indirebilir.

(1♠)	2♥	(Pas)	3♥	3+tutuş 6-11 puan
			2NT	keser ve 6-11 puan
			3NT	keser ve 12-14 puan
			2♠	Tutuş ve 12+ puan
			3♣/♦	5+kart ve Pas yok

Tutuş yaparken ya da sanzatu deklare ederken minimum puan varsa ortağın renginde onör olmasına çok dikkat etmek gerekir.

Sanzatu ile araya girişler

Sağınız oyunu 1 seviyesinde açtıktan sonra, 1NT ile araya giriş yapmanız, 16-18 puan, dengeli el ve rakip renkte keser gösterir. Kısaca 1NT açacak el ve rakip renkte keseriniz olmalıdır. Eliniz 5'li renk içerebilir, yeter ki renginiz minör olsun. Eğer oyun 1 minör açılmışsa, 1NT ile araya giren oyuncuda genelde 4-4 majör olmamalıdır çünkü siz 1NT ile araya girdiğinizde genelde ortağa zon söyleyecek kuvvet gelmez. Bu yüzden majör fiti araştırması yapılamaz. Böylece majör koza oynamak yerine sanzatu kontratı oynamak zorunda kalırız.

Gelişimler

Sonuç olarak 1NT ile araya girmek ve 1NT ile açmak arasında hiçbir fark yoktur. Bu sebeple gelişimler de aynıdır. Ortağınız 1NT ile araya girdiğinde siz rakibin oyun açışını görmez ve ortağınız 1NT açmış gibi davranırsınız.

(1♦)	1NT	(Pas)	2♣	Stayman
			2♦/♥	Transfer ♥/♠'e

Açılan renk majörse tek bir renkte majör fiti bulabilirsiniz. Bu yüzden 2♣ ile Stayman yapmak savurganlıktır. Bu durumda gelişimler farklılaşabilir fakat yine de kolay hatırlanması bakımından bütün

gelişimleri ortağınızın 1NT açtığı düşünülerek yapmak şimdilik yeterli olacaktır.

4.pozisyondan 1NT ile araya giriş

Eğer siz 4.pozisyonda oturuyorsanız ve rakiplerinizin biri oyun açıp diğeri de cevap verdiğinde, yani hala ortağınıza sıra gidecekken (canlı pozisyon) 1NT araya girişi yine 16-18 puan, dengeli el ve rakip renklerde keser gösterir.

(1♦) Pas (1♠) 1NT natürel

Bundan sonraki gelişimler çok basittir çünkü rakip oyun açıp cevap verdiğine göre puanlar genelde aşağı yukarı eşit dağılmıştır. Bu yüzden ortağınıza zona yetecek puan gelme şansı azdır. Gelişimler bu sebepten tamamen natüreldir. 2 seviyesinde söylenen yeni renkler 5+kart ve sign-off (pas geç emri), 3 seviyesinde söylenen yeni renkler ise 5+kart ve zon kesindir. Açanın rengini söylemek Stayman'dır.

2NT ile araya girmek ise iki renklilerle araya giriş konusunda anlatılacaktır, çünkü 2NT ile araya giriş natürel değildir.

(1♦)	Pas	(1♠)	1NT
(Pas)	2♦		Stayman
	2X		5+kart, oynamak için
	3X		5+kart, zon daveti
	2♦/renk		5+kart, zon kesin

RAKİP ARAYA GİRİŞ YAPTIĞINDA

Deklarasyon sırasında tek bir takımın açık arttırmaya katılmasına Serbest Sekans, her iki takımın da açık arttırmaya katılmasına Yarışmalı Sekans adı verilir. Bu derste Yarışmalı sekansın Serbest sekansı ne kadar etkilediğini göreceğiz.

Rakip renk ile araya giriş yapınca

Cevapçının Serbest sekansta yapabilecekleri Tutuş göstermek, Yeni renk teklif etmek ve Sanzatu demektir. Rakibin araya giriş yapması bu verilecek cevapların bazılarını engeller bazılarını ise engellemez.

Eğer cevapçının tutuş yapacak eli varsa, araya giriş sıçrayarak yapılmadığı müddetçe (daha ileride sıçramalı araya girişin anlamını öğreneceğiz) vereceği deklarasyon elinden alınmış olmaz. Bu sebeple cevapçı araya giriş olmamış gibi tutuşunu gösterebilir. Hatta araya giriş tutuş göstermek isteyen cevapçıya bir de alternatif deklare şansı sunar; Cue-bid.

Açış rengi majörse cevapçının tutuşları aşağıdaki gibi yapılıyordu.

1♥	(Pas)	2♥	6-10 puan
		3♥	11-12 puan
		4♥	13-15 puan, 4'lü fit
		renk/4♥	13-15 puan, 3'lü fit
		renk/3♥	16+ puan, 3+fit

Cevapçının önce renk söylemesi gerekiyorsa bazen kart adedinde yalan bile söylemek zorunda kalıyordu.

Araya giriş yapıldıktan sonra ise cevapçının tutuşları çok daha ayrıntı içerebiliyor.

1♥	(1♠)	2♥	6-10 puan
		3♥	11-12 puan
		4♥	13-15 puan, 4'lü fit
		2♠	12+ onör puanı 3+fit
		renk/4♥	renk gerçek, 13-15 puan
		renk/3♥	renk gerçek, 16+puan

Açılan renk minör olduğunda ise cevapçının tutuşları çok daha ayrıntısızdı. Kısalık puanları hesaplanmıyordu ve tutuş yapan cevapçıda 4'lü veya daha uzun majör olamıyordu.

1♦	(Pas)	2♦	6-10 puan
		3♦	11-12 puan

Araya girişten sonra aynı kurallar geçerli olmakla birlikte artık daha kuvvetli ellerle de tutuş gösterme imkanı doğuyor.

1♦	(1♠)	2♦	6-10 puan
		3♦	11-12 puan
		2♠	13+ puan

Cevapçıda tutuş olmayan ve yeni renk göstermek isteyen bir el olduğunda yeni rengin teklif edildiği seviye araya girişin hangi renk ile yapıldığına bağlı olarak değişebiliyor.

Eğer araya giriş 1 seviyesinde yapılıyorsa ve araya girenin rengi cevapçının teklif etmek istediği renkten

ucuzsa, cevapçı hiçbir kuralı deęiřtirmeden kendi rengini teklif edebiliyor.

1♦ (1♥) 1♠ 6+ puan ve 4+kart

Araya giriř 1 seviyesinde ise fakat araya girilen renk cevapçının teklif etmek istedięi renkten pahalı ise ya da araya giriř 2 seviyesinde yapılmıřsa cevapçı kendi rengini ancak 2 seviyesinde teklif edebiliyor. Bu durumda cevapçının kendi rengini teklif edebilmesi için en az 11 puanı ve renginin de en az 5 kart olması gerekiyor. Kısaca araya giriř cevapçının seviyeyi deęiřtirmesini mecbur kılıyor.

1♦ (1♠) 2♥ 11+ puan ve 5+kart

Bahsedilen durumda cevapçı 2 seviyesine çıkmak için gereken řartları yerine getirebilen bir ele sahip olduęu durumda problem olmuyor ve cevapçı rengini teklif edebiliyor. Fakat cevapçıda puan řartını veya kart adedi řartını ya da her iki řartı birden yerine getiremeyen fakat 6 puan olduęu için teklif vermesi gereken bir el olduęunda bir çözüm yaratmak gerekiyor.

Bu arada araya girilen renk ile cevapçının teklif etmek istedięi renk aynı olursa, cevapçı o rengi teklif edemiyor çünkü rakibin rengini söylemek yani cue-bid etmek açılan renge tutuř ve 12+ Onör puanı ifade ediyordu. Cevapçıda araya girilen renk teklif edilebilecek kadar uzunsa cevapçı ya o rengi unutup sanzatu der ya da Pas geerek rakibin o rengi koz yaparak oynamasını bekler.

Cevapçı Serbest sekansta sanzatu deklaresini, tutuř yapamadıęı ve yeni renk gösteremedięi her durumda

veriyordu. Araya giriş olduğunda sanzatu cevabı vermek için artık rakibin deklare ettiği renkten en az bir keser olması gerekiyor.

1♦	(Pas)	1NT	6-10 puan
		2NT	11-12 puan
		3NT	13-15 puan

1♦	(1♠)	1NT	6-10 puan ve keser
		2NT	11-12 puan ve keser
		3NT	13-15 puan ve keser

Araya girişten sonra sanzatu cevabının artık keser gösterme mecburiyeti olması yine cevapçının bazı ellerde sorun yaşamasına sebep olur. Araya girişin cevapçı yeni renk teklif etmek isterken ya da sanzatu demek isterken uyulması gereken şartlar ortaya koyması ve bu şartları yerine getiremeyen cevapçının sorununu çözmek için kullandığımız artifisyel konuşma KONTR olacak.

Negatif Kontr

Kontrun gerçek anlamı rakibi cezalandırmak yani rakibin vaadettiği teklifi gerçekleştiremeyeceğini iddia etmektir. (Pozitif Kontr) Açık arttırma düşük seviyelerde devam ederken Kontru bu anlamda kullanmak çok işlevsel sonuç vermediği için bu konuşmaya artifisyel anlam yükleyerek daha işlevsel duruma getirmeye çalışılmıştır. Cevapçının renk ile araya girişten sonra kullandığı Kontrun ismi “Negatif Kontr”dur.

Cevapçı Negatif Kontru kısaca araya girişin onun Serbest sekansta söyleyeceği deklareyi engellediği zaman kullanır. Cevapçının Negatif Kontr atmak için elinde

olması gereken puan, araya girişin seviyesine göre değişir. Araya giriş 1 seviyesinde ise Negatif Kontr için 6 puan yeterlidir. Araya giriş 2 seviyesinde ise en az 8 puan, araya giriş 3 seviyesinde ise en az 10 Onör puanı gerekir.

Cevapçının Negatif Kontru dağılım olarak okunmamış renklerde en az 4 kart vaadederek. Bu renklerin 3 kart olması kabul edilebilir fakat 2'li ya da daha kısa olma durumunda dikkat edilmesi gereken özellikler vardır.

Vaadedilen renklerden biri majör diğeri minörse, minör rengin kısa olması büyük problem yaratmaz fakat tersi yani majör rengin kısa minör rengin uzun olma durumunda Kontru kullanabilmek için minör rengin en az 6 kart olması gerekir.

1♦ (1♠) Kontr 4'lü ♥ ve 4'lü ♣ vaadederek ama eğer 4'lü ♥ varsa ♣ adedi çok önemli değildir fakat ♥ kısa ise ♣ en az 6 kart olmalıdır.

1♦ (1♥) Kontr 4'lü ♠ olamaz 4'lü ♣ vaadederek natürel konuşma şansı varsa Kontr kullanılmaz.

1♣ (1♦) Kontr 4-4 majör vaadederek çünkü 1♦ cevapçının yeni renk teklif etmesini engellemiştir yani cevapçada bir tane 4'lü majör olduğunda teklif etmelidir

Negatif Kontr sıklıkla durumunda kullanıldığı için sadece zayıf ellerle kullanılır gibi düşünmemek gerekir.

Cevapçı çok puanı olsa bile kart adedi natürel konuşmasını engelliyor olabilir. Bu sebeple Negatif Kontr limitsizdir.

Açan Kontra cevap verirken önce teklif edilmemiş renklerin (öncelikle majör rengin) kendisinde 4'lü olup olmadığına bakmalıdır. Eğer kendisinde 4 kart varsa o rengi teklif etmelidir. Eğer teklif edilmeyen renkler kendisinde 4'lü değilse dengeli eli ile sanzatu der. Aslında Kontra cevap verirken de sanzatu teklif ediliyorsa rakip renkte keser olmalıdır fakat sıkışık durum olduğu için kesersiz olsa da açan Kontra sanzatu demek zorunda kalır. Açanda teklif edilmemiş renkler 4'den az ve dengesiz el varsa kendi rengini tekrar etmelidir.

Açan Kontra ister yeni renk söylesin, ister sanzatu desin isterse kendi rengini tekrar etsin puanını limite etmek zorundadır çünkü Kontr atan cevapçının puanı belli değildir. Açan kendi elini limite ederken 12-15 puan ile sıçramadan, 16-18 puan ile 1 kere sıçrayarak ve 19-20 puan ile önce cue-bid ederek konuşur.

1♦	(1♠) Kontr (Pas)
2♥	12-15 puan
3♥	16-18 puan
4♥	çok dengesiz el ve 12-15 (sadece majör)
2♠/3♥	dengeli 19-20 veya dengesiz 16+ puan
1NT	12-15 puan, dengeli, keser belirsiz
2NT	16-18 puan, dengesiz (dengeli ile 1NT)
3NT	19-20 puan dengeli ve keserli
2♦	12-15 puan, uzun
3♦	16-18 puan, uzun
2♠/3♦	19-20 puan, uzun
2♠/3♠	19-20 dengeli, keser yok

Rakip 1NT ile araya giriş yapınca

Rakip 1NT ile araya giriş yaptığında cevapçı olarak size 10 ve daha çok puan geldiğinde araya girenin ortağına çok az puan kalır. Bu durumda rakibin 1NT kontratını gerçekleştirme ihtimali yok denecek kadar azdır. Bu durumda rakibi cezalandırmak gerekir. Bu sebeple araya giriş 1NT ile olduğunda Negatif Kontr kullanılmaz. Kontr gerçek anlamı olan Pozitif Kontr yani ceza olur.

Cevapçı her 10 puanı ile Kontr diyeceği için kalan bütün deklareleri daha az puan vaadederek. Her söylediği renk natürelidir ve eğer yeni renk ise 2 seviyesinde konuşulduğu için en az 5 kart vaadederek. Cevapçı tutuş yapmışsa kaç kartı olması gerektiği zaten bellidir. Cevapçının sıçrayarak 3 seviyesinde deklare vermesi de 10'dan az puan gösterir. Sıçrayarak konuşması sadece dağılımının normalin üstünde olduğunu ifade eder.

1♦	(1NT)	Kontr	10+puan, ceza
2♦			tutuş, 6-9 puan
2x			5+kart, 6-9 puan
3♦			tutuş, çok dengesiz
3x			6+kart, çok dengesiz

DİĞER AÇIŞLAR ve GELİŞİMLERİ

2NT açışı ve gelişimleri

2NT açışı 21-22 puan (güzel 20 puan da olabilir) ve dengeli veya yarı dengeli el gösterir. Prensipte beşli majör içermemesi gerekir fakat kötü bir beşli renk ve diğer renklerde iyi puanlar ile majör fiti bulma şansını hiçe sayıp 2NT açabilirsiniz. Diğer durumlarda dengeli olan fakat 5'li majörü olan elleri 1Majör açarak zon kaçırma riskini alırsınız veya daha ileride öğreneceğimiz ortağın pas geçmeye hakkı olmayan kuvvetli açışımız 2♣'i kullanırsınız.

Cevaplar

2NT	3♣	Stayman
	3♦/♥	Transfer

Stayman

Cevapçıda 4 puan olması zon oynaması için yeterlidir. Zaten 2NT açışından sonra zon daveti mümkün değildir. Cevapçı yine Stayman'ı elinde 4'lü bir majörü olduğu zaman yapar. Açanın Stayman'a verdiği cevaplar ise biraz değişiktir.

2NT	3♣
3♦	4'lü majör yok
3♥	4'lü ♥, 4'lü ♠ yok
3♠	4'lü ♠, 4'lü ♥ yok
3NT	4-4 majör

Artık cevapçı fit olup olmadığını bir seferde anlar. Bu önemlidir çünkü seviye çok yüksektir. Açan Stayman'a 3NT cevabı verdiğinde fit kesindir. Bundan sonra cevapçı hangi majör renkte fit varsa, oyunu ortağının oynaması için o majörü transfer eder, yani ♥ fiti varsa 4♦ der, ♠ fiti varsa 4♥ der.

Cevapçı kendi majörüne fit bulmuşsa, şleme gitmek istemediği zaman zonü söyler, şlem ümit ettiği zaman ise diğer majörü söyler.

Cevapçı kendi majörüne fit bulamadığı zaman, genelde puanına göre sanzatuya döner. Eğer 3NT oynamak istemeyen ve şlem ihtimali olan 5+minörü varsa 4 seviyesinde o minörü söyler.

2NT	3♣	
3♥	3♠	♥'ü tuttum şlem ilgim var
	4♥	♥'ü tuttum oynamak için
	3NT	fit yok oynamak için
	4NT	fit yok NT'den şlem daveti
	4♣/♦	fit yok =4'lü ♠ 5+♣/♦ şlem ilgisi
2NT	3♣	
3NT	4♦	♥ fitimiz var, 4♥ de
	4♥	♠ fitimiz var, 4♠ de

Transfer

Cevapçı yine 5+kartlı majör rengi olduğunda yapar. 2NT açan yine elinde ne olursa olsun cevapçının majörünü söylemek zorundadır. Bundan sonra cevapçı zon puanı yoksa Pas geçer, zon puanı varsa 3NT der, şlem ilgisi varsa dengesiz bir el ve 4+minör rengi ile 4minör, dengeli ya da

yarı dengeli bir el ile puanına göre 4NT (şlem daveti), 5NT (grand-şlem daveti) ya da 6NT der.

Cevapçının 6'lı majörü olma durumunda zon puanı ile transferi 4 seviyesinde yapar. Eğer cevapçıda 6'lı majör varsa ve şlem daveti yapmak istiyorsa 3 seviyesinde transfer yapar ve sonra o majörden zon söyler.

2NT	3♦	
3♥	Pas	zon puanı yok
	3NT	zon puanı var 5'li ♥
	4♣/♦	şlem ilgisi 4+♣/♦
	4♥	şlem ilgisi 6'lı ♥
	4NT	şlem daveti 5'li ♥ dengeli
	5NT	grand-şlem daveti 5'li ♥
	6NT	şlem puanı 5'li ♥

2NT	4♦	
4♥	Pas	zon puanı ve 6'lı ♥

2♣ açışı ve gelişimleri

2♣ açışı sistemin en kuvvetli açışıdır ve 23+ puan gösterir. Açışın ♣ rengi ile hiç ilgisi yoktur yani artifisyel bir açıştır. Diğer bütün açışlar bir puan aralığı gösterdiği için ve dolayısı ile cevapçı çok düşük puanlarla bu açışlara Pas geçebildiği için çok kuvvetli bir el ile özel bir açış yapmak gerekir.

Bazı eller onör puanı olarak çok güçlü olmasalar da elin dağılımı ve puanların çok el almayı sağlaması sebebi ile 2♣ açılabilir.

Onör puanı 23+ olmayan fakat 2♣ açılması gereken eller 21-22 onör puanı olan fakat dengesiz olduğu için 2NT açamayan ve 1 seviyesinde açınca ortağın 0-5 puanı ile Pas geçmesinden korkan ellerdir. Örnek vermeye çalışırsak,

♠ ARD87 Ortakta sadece ♠ tutuşu varken, ♥ As
♥ 2 ♦ Dam ve ♣ Ruaya verip 10 el
♦ ARV98 alınabilir
♣ A2

Yine 23+ onör puanı içermeyen ama 2♣ açmayı hakeden diğer eller en az 7 kartlı tek renkli eller için mümkün olabilir. Eğer uzun bir renge sahip bir eliniz varsa ve o renk koz olduğunda tek başınıza 9 ya da daha fazla el alabiliyorsanız, uzun renginizin dışında en az 2 el alma özelliği olan eller ile 2♣ açmalısınız. Örneklersek,

♠ ARDV872 Koz ♠ olunca 9 el alınıyor ve ♠
♥ 2 dışında 2 elimiz var. 2 ♣ açabiliriz
♦ A98
♣ A2

♠ ARDV9872 Koz ♠ olunca yine 9 el alınıyor ama ♠
♥ 2 dışında 1 elimiz var. 2 ♣ açılmaz
♦ 98
♣ A2

Bu tip ellerde uzun renk minör olunca biraz daha dikkatli ve tutucu olmak gerekir.

Cevaplar

Bu kuvvetli açıştan sonra cevapçı elini detaylı şekilde anlatmalıdır çünkü kuvvetli oyuncu kendi eli hakkında puan dışında hiçbir bilgi vermemiştir. Cevapçı elini anlatırken öncelikle gücünü ifade eder. Cevapçı açanda 23+ puan beklediği için elinde sadece 0-2 arasında puan varken zon gücüne erişimeme olasılığı vardır. Bu sebeple bu açıştan sonra zon oynamamak aşırı derecede nadir gerçekleşir.

Cevapçı kuvvetli ele sahipken hem gücünü ifade eder hem de dağılımı hakkında kesin bilgiler verir çünkü deklarasyona başlangıç seviyesi zaten yüksektir.

2♣	2♦	röle, elin tam tarifi yok
	2♥/♠	8+puan, 5+renk, renk kaliteli (2+onör)
	3♣/♦	8+puan, 5+renk, 5'li ise çok kaliteli
	2NT	8+puan, dengeli ve keserler tamam

Açanın rebidleri

Açanın ikinci konuşması aslında el tipi hakkında ilk bilgileri verir. Açanın rebidi doğal olarak cevapçının konuşmasına göre değişir. Ellerin büyük çoğunluğunda cevapçı ilk konuşmasında 2♦ deklare eder.

2♣	2♦	
2♥/♠		natürel 5+kart
2NT		23-24 puan, dengeli el
3♣/♦		natürel 5+kart dengesiz el
3♥/♠		tek renkli el, koz rengi kapalı
3NT		25-26 puan, dengeli el

Cevapçı pozitif cevap verdiğiğinde ortaklığın toplam puanı minimum 31'dir. Dolayısı ile zon seviyesini geçmek tehlikeli değildir. Yer darlığı yüzünden bazen fit bulmakta zorluk çekebilmemize rağmen toplam kuvvetteki fazlalık bu zorluğu yokedecektir. Bu sebeple 2♣ açışına pozitif cevap geldiğinde hiçbir oyuncunun 4NT'den önce pas geçmesi genelde mümkün değildir.

Eğer pozitif cevap bir renk ile yapıldı ise, deklarasyon natürel bir şekilde devam eder.

2♣	2♥	
2♠		natürel 5+kart, tutuş yok
2NT		23+puan, dengeli el, tutuş yok
3♣/♦		natürel 5+kart dengesiz el, tutuş yok
3♥		23+puan, tutuş

Eğer cevapçı pozitif elini 2NT ile ifade etmişse, yine açanın bütün deklareleri natürelidir. Açıcı sanzatu deklare etmediği için Stayman ya da Transfer konvansiyonları geçerli değildir.

2♣	2NT	
3♣/♦		natürel 5+kart dengesiz el
3♥/♠		natürel 5+kart
3NT		23+ puan, 5'li renk yok

Cevapçının rebidleri

Cevapçı ilk turda 2♦ demişse

Cevapçıda çok az puan olma ihtimali devam etmektedir. Açı rebidinde sanzatu diyerek limit gösterirse kaptanlık cevapçıya geçer. Sonuç olarak açın oyunu sanzatu ile açmış demektir. Sadece puanı diğer sanzatu açışlarından daha fazla olduğu için 2♣ açışı ile başlamıştır. Bundan sonra bütün gelişimler 2NT açışının gelişimleri ile aynıdır.

2♣	2♦	
2NT	3♣	Stayman
	3♦/♠	Transfer
	4♦/♠	6'lı majör ile transfer

Açın ikinci turda aslında ilk natürel konuşmasında kendi kozunu teklif etmişse artık limit belirtmemiş olur. Şimdi cevapçı kaptan olmadığı için kendi elini ifade etmelidir. Cevapçı yeni renge tutuş yapabilir, kendi rengini teklif edebilir ya da sanzatu diyebilir. Önemli olan bunları yaparken gücünü biraz daha detaylı anlatması gerekir.

2♣	2♦	
2♥	2♠	4+ puan, natürel 5+kart, fit yok
	2NT	4+puan, dengeli, fit yok
	3♣	Dikkat !!! 0-3 puan herhangi
	3♦	4+ puan, natürel 5+kart, fit yok
	3♥	4+puan, tutuş var, işe yarar el
	4♥	4-7 puan, tutuş var, kötü el

Bu durumda cevapçının ikinci konuşmalarından sadece bir tanesi çok minimum bir güç ifade eder. Bu konuşmaya 2.Negatif adı verilir. **2.Negatif en yakın minör renk teklif edilerek yapılır ve 0-3 puan gösterir.** Cevapçının dağılımı hakkında bilgi yoktur.

2♣	2♦
2♥/♠	<u>3♣</u>
2♣	2♦
3♣	<u>3♦</u>
2♣	2♦
3♦	<u>3NT</u>

Cevapçının yukarıdaki bütün rebidleri 2.Negatif yaptığını gösterir. Cevapçı 2.Negatif yaptıktan sonra, 2♣ açan renk tekrarı yaparsa veya zon söylerse Pas geçme hakkına sahip olur. Açanın diğer konuşmalarına 2.Negatif yapan cevapçının Pas deme şansı yoktur.

Cevapçı ilk turda pozitif deklare vermişse

Takımın toplam gücü şleme çok yakındır ve oyuncular kozlarını natürel şekilde teklif ederler ve eğer fit bulurlarsa seviyenin ne kadar yükseldiğini önemsemeden tutuşlarını gösterirler.

Dikkat edilmesi gereken tek gelişim, cevapçının ilk turda 2NT diyerek dengeli bir el ve 8+puan gösterip açanın da ikinci turda 3NT diyerek 5'li rengi olmadığını gösterdiği gelişimdir. Bu deklarelerden sonra cevapçının Pas geçmesi mümkün değildir çünkü hala herhangi bir

kozdan 4-4 fit bulma şansı vardır ve toplam güç hakkında kimsenin fikri, limit gösterilmediği için, yoktur. Cevapçının 3NT üzerine artık yapabileceği tek şey 4'lü renkleri göstermektir çünkü ilk turda dengeli el yani 5'li rengi genel olarak reddeden bir el vaadetmiştir. Bundan sonraki gelişimler tamamen natürel şekilde gelişir. Her oyuncu fit olasılığı devam ettiği müddetçe 4'lü rengini teklif eder. Fit bulunursa tutuş yine seviye gözetmeksizin belirtilir ve bu durumda en az şlem oynamak gerekir. Fit bulunamayacağı belli olduğunca bunu farkedene ilk oyuncu, ortağının kendisine vaadettiği minimum puan üzerinden hesap yaparak zon puanı varsa 4NT, şlem puanı varsa 6NT der. Diğer oyuncu vaadettiğinden daha fazla puana sahipse sanzatu seviyesini yükseltebilir.

2♣	2NT	
3NT	4 renk	4 kart gösterir

TAKE-OUT KONTR

Kontr konuşmasına yüklediğimiz artifisyel anlamı cevapçı pozisyonunda nasıl kullanacağımızı Negatif Kontr ile öğrendik. Take-out kontr ise araya giren pozisyonundaki oyuncunun aynı mantık ile ortağına, diğer renklerin koz yapılmasını istiyorum mesajını iletmesi için varolan bir anlaşmadır. Bir oyuncunun take-out kontr atarak araya girmesi için aşağıdaki özelliklerden sadece bir tanesine sahip bir eli olması gerekir;

1) Açılan renk kısa ve kalan HER rengi koz yapmak isteyen eller (teorik olarak açılan renk dışındaki renkler 4 tane). Gereken kuvvet, fit bulunacağı varsayımı ile açar puan (kısalık puanı ile 12+ puan)

2) Renk veya sanzatu ile araya girebilecek fakat puanı limitlerden yüksek olan eller (Renk araya girişi için 17+ puan, Sanzatu araya girişi için 19+ puan).

Siz take-out kontru kullandığınızda ortağınız sizde ilk tanıma uygun bir el olduğunu varsayar. Yani açılan renk kısa diğer renkler 4 tane. Aslında bu dağılım şartı biraz esnetilebilir. Kalan renklerden bir tanesi 3 kart olabilir, hatta puan 15'e kadar çıkarsa 2 tane 3'lü bile olabilir, diğer renklerden bir tanesi 5 kart olabilir fakat bu renk çok kaliteli olmayan bir minör renk veya aşırı kalitesiz bir majör renk olmalıdır. Sonuç olarak siz dağılım şartını ne kadar esnetirseniz esnetin ortağınız sizde açılan rengin

tek diğer renklerin 4 tane olduğunu düşünmelidir. Bazı örnekler verelim;

♠RD42	♠AV102	♠ARDV4	♠R852
♥AV74	♥DV104	♥R4	♥AD4
♦DV82	♦D1095	♦AD7	♦A10752
♣7	♣6	♣952	♣6
1♣'e kontr	1♣'e kontr	her açışa kontr	1♣'e kontr

Cevaplar

Take-out kontr ile araya giriş, oyun açanın cevapçısının konuşmasını kısıtlamayan bir konuşmadır. Oyun açanın ortağının deklare verip vermemesi, kontrcunun ortağının konuşmasını doğrudan etkileyen bir faktördür.

Eğer oyun açanın cevapçısı Pas demişse,

Kontrcunun cevapçısı o puanı olsa bile bir deklare vermelidir çünkü Pas dediği anda rakip de Pas diyerek deklarasyonu bitirip düşük seviyede kontrlu bir oyun oynama şansına sahip olurlar. (Kontrcunun ortağı bunu istiyorsa Pas geçebilir)

Eğer oyun açanın cevapçısı Pas dememişse,

Kontrcunun cevapçısının deklare verme mecburiyeti ortadan kalkar. Buna rağmen bir deklare vermesi açık arttırmaya kendi isteği ile devam etmesi anlamına gelir.

Sıçramadan söylenen renkler

0-8 puan (söylenen renk majörse kısalık puanlarını eklemek gerekir) ve 4+kart gösterir. Eğer birden fazla söylenebilecek renk varsa prensip önce majörü söylemektir, çünkü ikinci rengi söylemek için sıra tekrar size gelmeyebilir. Eğer iki renk de majörse veya ikisi de minörse önce uzun olan renk söylenmelidir. Uzunluklar eşitse 5-5 ile pahalı olan rengi, 4-4 ile güzel olan rengi (eşitse pahalı) söylemek faydalıdır.

Sıçrayarak söylenen yeni renkler

8-12 puan gösterir. Renklerin 5'li olmasına gerek yoktur. Nasıl olsa fit bulunacağından kuvveti anlatmak daha önemlidir.

Çift sıçrayarak söylenen yeni renkler

Çift sıçramak mümkünse ki bu ancak majör renklerde mümkündür; 8-12 puan ve söylenen rengin 5 kart olduğunu gösterir. Böylece bu deklareyi vermek mümkün olduğunda, çift sıçrama yapmamak 4 kart gösterir. Çift sıçrama yaparken 4 seviyesine çıkılmaz.

Majör renkten zon söylemek

8-12 puan ve 6+ kart gösterir.

1NT

Sonuçta ortak açar el göstermiştir. Cevapçı iken açışa 1NT cevabı ile şimdiki arasında hiçbir fark yoktur. Fakat şimdi 6-10 puanın yanında bir de rakip renkte keser olmalıdır. Fit olmadığı için sadece onör ve uzunluk puanı hesaplanır. Hiçbir majör renk 4'lü değildir. 4'lü hatta kalitesiz 5'li minör renk olabilir.

2NT

Yine açışa 2NT cevabı gibidir, 11-12 puan dengeli el ve rakip renkte keser gösterir. Yine 4'lü majör olamaz.

Cue-bid

12+puan ve herhangi bir dağılım gösterir. Kontrcudada açar el olduğuna göre zon puanı kesindir.

Take-out kontr atan oyuncunun 2.konuşmaları

Cevapçı sıçramadan yeni renk söyledikten sonra

(1♦)	Kontr	(Pas)	1♠
(Pas)	?		

Kontr atanın puanı 16'ya kadar ise zon ihtimali yoktur; bu yüzden kontrcu bir daha konuşmaz. Diğer bir deyişle tekrar konuşması en az 17 puan gösterir. Cevapçının rengini sıçramadan tutmak (2♣) 17-20 puan ve 4'lü tutuş gösterir. Cevapçının rengini sıçrayarak tutmak (3♠) 21-22 paun ve 4'lü tutuş gösterir. Sıçramadan söylenen sanzatu (1NT) 19-20 puan, dengeli el ve açılan renkte keser gösterir. Sıçrayarak söylenen sanzatu (2NT) 21-22 puan, dengeli el ve keser gösterir. Sıçramadan yeni renk söylemek (2♥) 17-20 puan ve söylenen renkten en az 5 kart gösterir. Sıçrayarak yeni renk söylemek (3♥) 17-20 puan ve kaliteli 6+ kart gösterir. Bütün bu konuşmalar limit gösterdiği için kontrcunun cevapçısının Pas geçme şansı vardır. Take-out kontr atanda daha yüksek puan varsa kontrcu önce cue-bid yapıp (2♦) sıra kendine tekrar

geldiğinde el tipini anlatır. Bu konuşma 23+ puan yani 2♣ açacak el gösterir.

Cevapçı sıçrayarak yeni renk söyledikten sonra

(1♦) Kontr (Pas) 2♠
(Pas) ?

Cevapçı limite olduğundan kaptanlık kontr atandadır. Kontrcu tutuşu varsa kendi puanı ile ortağının puanlarını toplayarak kaç oynanacağına karar verir. Kontr atanın yeni renk söylemesi ya da sanzatu demesi yine kuvvetli el ifade eder. Cevapçıda 9-11 puan olduğu için artık zon oynanacağı kesindir.

Cevapçı cue-bid yaptıktan sonra

(1♦) Kontr (Pas) 2♦
(Pas) ?

Kontrcu artık toplam zon puanına ulaşıldığını bilir ve artık zon seviyesine kadar fit araştırılır. Artık söylenen renkler 4 karttır ve kontrcu önce elinde varsa 4'lü majörünü göstermelidir.

Cevapçı diğer cevapları verdikten sonra

Artık konrcunun ortağı elini hem dağılım hem de puan olarak açık şekilde tarif etmiştir. Kaptanlık kontr atan oyuncuya geçer. Kontrcu kontratı belirlemeye çalışır. Cevapçısı sıra kendine geldiğinde pas geçme hakkına sahiptir.

Rakip kontr ile araya giriş yaptığında

Bu araya giriş hiçbir şekilde konuşma alanını kısıtlayan bir araya giriş değildir. Bu sebeple cevapçının konuşmalarında değişen anlam olmasına gerek yoktur. Buna karşın rakibin Kontr demesi cevapçıya Sürkontr deme fırsatı doğurur. Bu konuşmaya bir anlam vermek diğer konuşmaları biraz olsun rahatlatacaktır.

Sürkontrun gerçek anlamı rakibin yapamazsın anlamında kullandığı Kontra karşı vaadinizi bu iddiaya rağmen gerçekleştireceğinizin ifadesidir. Rakibin Kontr demesi artifisyonel anlam taşıdığından Sürkontrun da anlamı değişmelidir. Mantık olarak Sürkontr, Kontra karşı söylendiği için Kontr atanın talebini cezalandırma amacı güden bir konuşma anlamı taşımalıdır. Kısaca Sürkontr, Kontr diyenin vaadettiği özellikleri taşıyan ellerle söylenmelidir. Bunu kurallaştırmaya çalışırsak, Sürkontr 10+ puan ve Kontr diyenin vaadettiği açılan rengin dışındaki renkleri koz yapmak isteyen bir dağılım ifade eder.

1♦ (Kontr) Sürkontr 10+ puan, ♦ kısa diğer renkler en az 3'lü

Sürkontrun diğer cevaplara etkisini incelerken, Sürkontr dediği ellerin cevapçının araya giriş olmasaydı 2NT ya da 3NT diyeceği eller ile aynı olduğunu görürüz. Bu sebeple Kontr ile araya girişten sonra 2NT ve 3NT deklarelerinin natürel anlamında olması gereksizdir. Artık bu deklareler tutuş göstermek için kullanılacaktır.

1♦	(Kontr)	2NT	tutuş ve davet eli
1♦	(Pas)	2NT	tutuş yok, dengeli davet
1♦	(Kontr)	3NT	tutuş ve zon eli
1♦	(Pas)	3NT	tutuş yok, dengeli zon eli

(Açılan renk majörse tutuş en az 4 kart ile yapılmalıdır)

Bu değişiklik başka bir değişikliği beraberinde getirir. Artık cevapçının sıçramalı tutuş yapmasına ihtiyaç kalmamıştır. Çünkü 2NT ya da 3NT deklareleri bu tutuşları göstermek için kullanılmaktadır. Bu sebeple Kontr ile araya girişten sonra cevapçının bütün sıçramalı tutuşları, çok iyi tutuş, dengesiz dağılım ve çok az güç ifade eder. Bu tutuş şekline “Blokatif Tutuş” denir.

1♠ (Kontr) 3/4♠ Blokatif tutuş

Blokatif tutuşun seviyesi, koz adedine, dengesizliğin miktarına ve zon durumuna göre değişiklik gösterir.

Diğer bir değişiklik Kontrdan sonra cevapçının 2 seviyesinde yeni renk söylemesi 11+ puan yerine 6-10 puan göstermesidir. Çünkü cevapçıda gerçekten 2 seviyesinde konuşacak 11+ puanlı bir el olduğunda artık önce Sürkontr deyip sıra gelince rengini gösterme şansına sahiptir.

1♠ (Kontr) 2♦ 6-10 puan iyi 5+♦

2.BÖLÜM

AÇIŞ ve CEVAPLARDA ÖZEL DURUMLAR

Deklarasyonun temel bölümünü oluşturan oyun açışları, cevapçının konuşmaları ve açanın ikinci konuşmaları ile ilgili kurallar bazı eller için problem yaratabiliyor. Artık bu eller geldiğinde nasıl davranmamız gerektiğini öğrenmek için uygun bir zaman.

Oyun açışında problem yaratan durum, 6-5 dağılımlı iki renkli bir elde 6'lı rengin 5'li renkten ucuz olması ve elin minimum açış kuvvetinde olmasıdır. Bu tip bir el ile karşılaştığınızda kuralı uygularsanız 6'lı rengi açmanız gerekir. Bu durumda şu sonla karşılaşsınız.

	Problem	Çözüm
♠ 5		
♥ 7	1♣	1♥
♦ AV974	?	1♦
♣ AD9753		2♣

Örnek elde kurala uygun açış yapınca ikinci konuşmanızda ikinci renginizi göstermek reverse oluyor. Kuvvet minimum olduğunda reverse yaparak ikinci rengi gösterebilme şansınız olmuyor. Tek yapabileceğiniz açtığınız rengi tekrarlamak ama o zaman deklarasyon siz 5'li renginizi hiç söylemeden bitebiliyor. Problemlili durumun bütün şartları var olduğunda çözüm, renklerinizi 5-5 olarak görmektir. Bu çözüm ile oyunu açarken 5'li renginizi açar ve diğer renginizi ikinci konuşmada reverse yapmadan teklif edebilirsiniz. Daha sonra

ortağınızın konuşmasına göre ikinci renginizi tekrar ederek 5 kart olduğunu gösterirsiniz. Tek eksiğiniz ikinci rengin 6 kart olduğunu anlatamamak olacaktır. Gücünüz reverse yapmaya uygunsa normal kuralı uygulamaya devam etmelisiniz.

Aynı problem cevapçı için de geçerlidir. Cevapçının deklare edebileceği iki rengi 6-5 uzunlukta ise ve 6'lı renk daha ucuz ise aynı son ile karşılaşır. Cevapçının iki rengini de söyleyebilmesi yine seviyenin yükselmesine yol açar. Aynı şekilde cevapçı da güçlü bir eli olduğunda (cevapçı reverse yapabildiğinde) renklerini normal kurala (cevapçı iki renginden önce uzununu söyler) uyararak anlatmaya başlayabilir ama gücü yetmeyince renklerini 5-5 olarak görmeli ve önce 5'li rengini teklif etmelidir. Cevapçının arka arkaya iki renk gösterirken reverse yapması için elinde 13+ puan olması gerekir.

♠ DV974	Problem		Çözüm	
♥ A97532	1♦	1♥	1♦	1♠
♦ 5	1NT	?	1NT	2♥
♣ 7				

Cevapçı için söyleyebileceğimiz birkaç özel durumdan bir tanesi ise cevapçının biri minör biri de majör olmak üzere söyleyebileceği iki rengi olduğu durumdur.

♠ D74	1♣	?
♥ AR73		
♦ V964		
♣ 72		

Örnek elde cevapçının kurala göre önce Karo rengini göstermesi gerekir çünkü eğer Kör fiti varsa açan Karodan sonra Körlerini hiç sıkıntıya girmeden gösterebilecektir. Açan Kör demezse cevapçı Kör fiti olmadığını anlar ve ikinci rengini göstermeden deklarasyona devam edebilir. Sistemin bütün bu getirilerine karşın cevapçı minörünü fit bulsa bile koz yapmayı düşünmüyorsa, ki bu ancak minör rengi normal uzunlukta ve kalitesizse düşünülmelidir, o rengi yokmuş gibi davranabilir. Aynı şekilde cevapçı minör rengini beğenmiyorsa ve başka rengi yoksa sanzatu cevabı verebilir.

Cevapçının minör-majör iki renge sahip olduğu ve gerçek problem yaratan durum ise cevapçının minörü 2 seviyesinde göstermek zorunda olduğu durumdur. Cevapçı bunu ancak 11+ puana sahipse yapabilir. Yine de cevapçada 11-12 puan varsa bir problem çıkar.

	Problem		Çözüm	
♠ AD74				
♥ V96	1♦	2♣	1♦	1♠
♦ 3	2NT	?		
♣ RV852				

Açanın 2NT rebidi 13-15 puan ve dengeli el gösteriyor. Açanda bu deklarasyonu yaptığında 4'lü majör olabiliyor çünkü açanın rebidinde majörünü göstermesi reverse oluyor. Cevapçı olası bir majör fitini kaçırmamak için majörünü söylediğinde kendisi reverse yapmış oluyor ki bunun 13+ puan gerektirdiğini biliyorsunuz. Sonuç olası bir 24 puan ile zona geliniyor. Bu sebeple cevapçıya bu şekilde

iki renk geldiğinde, 11-12 puanı varken minör rengi unutulmalı ve majör rengi söylemelidir. Cevapçı sıra tekrar kendisine geldiğinde minör rengini teklif etmemelidir çünkü eğer teklif ederse açan cevapçıda majörün daha uzun olduğu bir el hayal edecektir.

Cevapçının konuşmalarında kuralları uygularken karşılaşılabileceği bir diğer problem 1Pik açışına 3NT cevabında ortaya çıkar. Böyle bir durumda açanın 4 tane de Körü varsa bu olası fiti araştırabilmek için konuşma alanı kalmaz.

♠ 74	Problem	Çözüm
♥ AD42	1♠ 3NT	1♠ 2♣
♦ RV7	?	
♣ RV52		

Cevapçının 3NT deklaresi 13-15 puanı ve dengeli eli olan, tutuşu ve 5'li yeni rengi olmayan bir eli ifade eder. Cevapçıya örnekteki gibi bir el geldiğinde 3NT cevabından sonra 4-4 Kör fiti bulunamayacağı açıktır. Çözüm 4'lü minörü 5'li gibi görerek teklif etmektir. Böylece açan elinde 4 tane Körü varsa teklif edecek ve Kör fiti kaybolmayacaktır. Açanda 4'lü Kör yoksa cevapçı ikinci konuşmasında 3NT der. Bu ve benzeri problemler "Forsing Sanzatu" konvansiyonundan sonra yok olacaktır.

ŞLEM KONUŞMALARI

Splinter

Splinter, şlem konuşmalarının olmazsa olmaz konvansiyonlarından biridir. Bu konvansiyonda oyuncu, ortağına kısa olan (tek veya şikan) rengini belirtir. Tabii ki kısalığın değerli olabilmesi için ortada bir koz olması gerekir. Bu yüzden splinter konvansiyonu ortağa tutuş yaparken ya da kozda anlaştıktan sonra yapılır.

Bu konvansiyonun hedefi kısalığımızı ortağa belirterek iki elin uyumu hakkında daha fazla bilgi vermek ve çok uyumlu ellerde az puan ile şleme gitmektir. Aynı zamanda uyumsuz ellerle kafanızdaki şlem olasılığını ortadan kaldırmaya da yarar.

Splinter konvansiyonu nasıl kullanılır? Kısa olan rengimizi deklare ederiz. Fakat problem bu deklarede söylediğimiz rengin natürel koz teklifi mi yoksa splinter konvansiyonu mu olduğudur. Konvansiyonda olabilecek bir yanlış anlaşma kesinlikle hata kaldırmaz.

Bir rengin splinter konvansiyonu olabilmesi için o rengin zon seviyesinin altında mümkünse iki kez değilse bir kez sıçranarak söylenmesi gerekir.

1♠ 4♣/♦/♥

1♠ 2♥
4♣/♦

1♦ 1♠
4♣/♥

1♠ 2♣
4♦/♥

Yukarıdaki bütün örneklerde son söylenen yeni renkler splinterdir.

Splinter konvansiyonunu kullanabilmek için tutuş olması ve bir kısa renk olması yeterli değildir. Splinter yapının kozu en az 4 kart olmalıdır. Ayrıca splinter yapan kendi puanı ile ortağının minimum puanını topladığında zon gücü olduğunu bilmelidir, yani cevapçı splinter yaparken 13+ puan, açan splinter yaparken 19+ puan gerekir (Forsing sanzatu ile splinter yapının daha ayrıntılı puan göstermesi sağlanacaktır).

Splinter yapının deklare etmediği çok uzun ve kaliteli bir yan rengi olamaz çünkü böyle bir rengin varlığı durumunda oyun bu rengi sağlamak üzerine kurulacaktır ve kısa rengin önemi ikinci plana atılır. Ayrıca splinter yapanda singleton olan rengin As olması kötü bir değerlendirmeyi beraberinde getirir. Splinter yapının ortağı, singletonu küçük bir kart olarak düşüneceği için splinter yapılan renkten elinde işe yaramaz onörler olduğunu düşünebilir.

Splinter konvansiyonunun hedefi iki elin uyumunu öğrenmektir. Splinter konvansiyonundan sonra şlem için kaptanlık diğer oyuncuya geçer. Ortağında 4'lü koz, söylenen kısa renkten küçük bir kart ve kalan iki renkten de 4 kart hayal eder. Splinter yapının gücünün de minimumu bilindiği için artık sıra şleme gidip gitmeme kararını bildirmeye kalır.

Splinter yapının ortağı elindeki splinter yapılan renge bakar. Bu renkte işe yaramayacak puanlar varsa onları çöp puan olarak düşünür ve değerlendirmenin dışına atar.

♠ 2	♠ RDV3
♠ 642	♠ RDV3

İki örnekte de rakip bir el alır. Fakat bunların birincisini 6OP+3KP=9 puan, diğerini ise sadece 6 puan

olarak düşünürüz. Fakat ilk örnekte bu renkteki singleton deklarasyon sırasında ifade edilebilirse, bu renkteki puanların yeteri kadar işe yaramadığını görülecektir. Onörler işe yarasa bile kısalık işe yaramayacaktır. Böylece karşılıklı ellerin uyumlu olmadığını bildiğinden eli negatif yönde yorumlayacaktır.

♠ AD107

♥ AR4

♦ 3

♣ 107542

♠ RV986

♥ DV3

♦ AV72

♣ D

Sağdaki oyuncu 1 Pik açıyor ve soldaki oyuncu 4 Karo ile splinter yapıyor. Sağdaki oyuncu Trefl kısalığına puan ekmediği için (çünkü kısa renginde onör var) toplam 14 puana sahip. Soldaki oyuncunun ise 16 puanı var. Toplam puan 30 ve Kördeki onörler üst üste gelmek zorunda kalmasına karşın şlem çok yüksek ihtimalli.

El değerlendirmesi şu şekilde olmalı. Splinter yapıldıktan sonra sağdaki oyuncu çöp puanlarına bakar (bu örnekte 1 puan, Vale Karo) ve kendi puanından çıkarır. Ortağın vaadettiği puan ile kendi puanını toplar (bu örnekte 14 ve 13) ve toplam puan 28 ediyorsa (bazen 27 hatta 26) şlem ilgisini belirtir.

Singletonun karşısında işe çok yarayan renkler

Axxx	boşa giden onör yok ve çaka sayısı fazla
Xxxx	boşa giden onör yok ve çaka sayısı fazla
Axx	boşa giden onör yok ama çaka sayısı az
Xxx	boşa giden onör yok ama çaka sayısı az ARDV başka bir singleton yaratmaya yarar

Singletonun karşısında fazla işe yaramayan renkler

ARx	sadece Rua çöp ama Rua alıcı kart
ADx	sadece Dam çöp
ADxx	sadece Dam çöp ve uzun
ADVx	Dam ve Vale çöp ama uzun
Rxxx	sadece Rua çöp ama uzun
Dx	sadece Dam çöp

Singletonun karşısında hiç işe yaramayan renkler

RDVx	çok kayıp puan
RD10x	çok kayıp puan
RDx	çok kayıp puan

Kontrol Konuşmaları

Bir şlemi yapabilmeniz için yeterli puan olsa da rakibin siz el tutmadan arka arkaya iki el alamaması gerekir. Defansın bunu gerçekleştirebilmesi için ya iki Ası olması gerekir ya da bir renkten As ve Ruası. Kontrol konuşmalarının asıl amacı defansın atak yapıp aynı renkten arka arkaya iki el alıp almadığını kontrol etmektir. Böylece bir renkten As ve Rua kaybediyorsak yeterli puanımız olsa bile şlem oynamaktan vazgeçeriz.

Kontrol konuşmalarının ikinci amacı ise şleme gidip gitmeme kararını verirken ekstra bilgiler almak hatta bu bilgilerden sonra bile varsa şlem için kararsızlığınızı ortağa belirtmektir.

Bir renkten kontrolümüz olabilmesi için o renkten Asa, Ruaya, singletona veya şikana sahip olmamız gerekir. Asımız veya Ruamız varken rengin adedi önemli değildir.

Bir rengi koz araştırması yaparken teklif etmemiz o renkten kontrol olduğu anlamı taşımaz.

Kontrol konuşmaları koz haricindeki renklerde yapılır ve söylenen renkte kontrolümüz olduğunu belirtir. Zon seviyesinin hemen altındaki seviyede söylenen yeni renkler kontrol konuşmasıdır. Yani kontrol konuşmaları koz majör ise 3 Pik (koz Kör olunca) ile 4 Pik arasındadır. Koz minörse 3NT ile 4NT arası kontrol konuşmasıdır. (koz minör olunca 3NT'ye kadar söylenen yeni renkler keser gösteren konuşmalardır) Bu söylenen yeni rengin natürel renk mi, splinter mi yoksa kontrol konuşması mı olduğu karıştırılmamalıdır. Splinter için sıçrama yapılmış olması ve bu sıçramanın rengin natürel olmasını mümkün kılmayacak kadar olması gerekir. Kontrol için ise tutuş gösterilmiş olması ve sıçrama olmaması gerekir. Böylece tutuş gösterildiği için renk natürel olamaz, sıçrama yapılmadığı için splinter olamaz.

1♠ 2♥
4♣ splinter

1♠ 2♥
3♣ natürel renk

1♠ 2♥
3♥ 4♣ kontrol konuşması

Kontrol konuşmalarına başlayan oyuncunun şlem düşündüğü kesindir. Şlem düşünmeyen bir oyuncunun kontrol konuşması yapmaması gerekir. İlk kontrol konuşması yapan oyuncu, daha önceki konuşmalarda kaptan olmuşsa yani ortağının puan limitini ayrıntılı

biliyorsa, kontrol konuşmalarını bilgi almak için kullanır. Bilgi alışverişini işlevsel hale getirmek için de koz haricindeki renklerin istediğinden kontrol konuşması yapma hakkına sahip olur. Eğer ilk kontrol konuşmasını yapan oyuncu ortağının limitini bilmiyorsa bu durumda şlem veya grand şlem kararını tek başına verebilmesi mümkün olmaz. Bu sebeple kontrol konuşmaları en ekonomik renkten başlamalıdır. Kontrol konuşması yapan oyuncu hangi renkten kontrolü olduğunu söylediğine göre (kontrol sormak sözkonusu değildir) ilk kontrol konuşmasını yapan kaptan ise geçtiği renklerden kontrolü olmadığını göstermez ama ilk kontrolü gösteren kaptan değilse geçtiği renklerden kontrolü olamaz.

1♠ 3♠
4♦ ♣ renginde kontrol olabilir

1♠ 2♥
2♠ 3♠
4♦ ♣ renginde kontrol olamaz

Kontrol konuşmalarına başlayan oyuncunun ortağı sıradaki rengin kontrolünü göstermelidir. Fakat ortağının bir renkten kontrolü olmadığını biliyorsa ve o renkte kendi elinde de kontrol yoksa şlem olasılığı bittiği için sıradaki rengin kontrolünü göstermek yerine koza dönerek kontrol konuşmalarını yani şlem konuşmalarını bitirir. Aynı mantıkla kontrol konuşmalarına başlayan oyuncu bir renkten kontrol olmadığını ifade edebilmişse (2.örnek) diğer oyuncunun kontrol konuşmalarına devam etmesi, kontrol olmadığı ifade edilen renkten de kontrol olduğunu gösterir.

1♠	2♥	
2♠	3♠	
4♦	4♥	hem ♥ hem ♣ kontrolü var çünkü
		açan ♣ kontrolünü reddetmişti

Koz haricindeki her renkten kontrol olduğunu gören oyuncu, kontrol konuşmalarının bir adım sonrası olan RKCB (key-card sorusu) konvansiyonuna başlamak zorunda değildir. Çünkü her renkten kontrol olması şlem oynanacağı anlamı taşımaz. Eğer bir oyuncu bütün kontrollerin tamam olduğunu görüyorsa ve toplam gücün şlem için yeterli olduğunu biliyorsa şlem konuşmalarına devam eder ama bir oyuncu kontrollerin tamam olduğunu biliyor ama güçten emin değilse yani ortağını tekrar şleme davet etmek istiyorsa son renkten kontrol konuşması yapar. Genelde bu davet, ortağının gücü bilinmediğinde kullanılır. Diğer bir sebep ise koz renginin kalitesiz olmasıdır.

1♠	2♥	
2♠	3♠	
4♣	4♦	
4♥		şlem davetidir

Roman Key-card Blackwood (RKCB)

Şlem oynayabilmek için gereken ikinci şart rakibin iki farklı renkten iki hazır lövesi yani iki Ası olmadığını bilmektir. Bu konvansiyon bu soruyu cevaplandırmak için vardır. Oyuncular arasında “As sorma” olarak adlandırılır fakat koz renginizin Ruası da As kadar önemli bir kart

olduğu için (koz Ruası empasına şlem oynamak iyi değildir) toplam 5 As olduğu düşünülür ve bu kartlara Key-card adı verilir.

Bu konvansiyon şlem oynama kararını verdikten sonra kullanılmalıdır. Toplam güç hakkında kararsız bir oyuncunun key-card sorması kararsızlığını yok etmez. Bu sebeple şlem konuşmalarında bu adıma gelene kadar oyuncuların bilgi alışverişlerini sağlıklı yapmış olmaları gerekir. Toplam güç hakkında soru işareti taşımayan bir oyuncunun key-card sorabilmesi için bütün kontrollerin tamam olduğunu bilmesi gerekir. Çok sıkışık durumlarda kontrollerin tamam olup olmadığını öğrenemiyorsak genel kuvvete güvenip risk alınabilir. Ayrıca key-card soran oyuncunun kendi elinde kozları Trefl ise en az 3 key-card ve Koz Damı, kozları Karo ise en az 3 key-card, kozları Kör ise en az 1 key-card ve Koz Damı, kozları Pik ise en az 1 key-card olması şarttır. Çünkü gelen cevap yüzünden rakipte 2 key-card varken şlem oynamak zorunda kalabilirsiniz. Bu kural, deklarasyon sizi RKCB yapmaya mecbur bıraktı ise ve ortakta çok fazla puan olduğunu biliyorsanız yıkılabilir. Ayrıca key-card soran oyuncuda hiçbir renk şikan olamaz çünkü gelen cevap key-card adedini belirtir, hangi renkte key-card olduğunu bilemezsiniz. Ortakta şikan olan rengin Ası mı yoksa diğer renklerin Ası mı olduğunu öğrenemeyeceğiniz için bu konvansiyon işe yaramaz.

Key-card sorabilmek için;

- Kontrollerin eksik olmaması gerekir**
- Soran kişinin elinde koza göre yeterli sayıda key-card olması gerekir**
- Soran oyuncuda şikan olmaması gerekir**

Key-card sorusu 4NT deklare ile yapılır. Biliyorsunuz ki 4NT'yi şu ana kadar kantitatif (sanzatudan şlem daveti) bir deklare olarak yorumlamıştık. Peki 4NT ne zaman kantitatif ne zaman key-card sorusu olur?

4NT deklaresinin ne zaman kantitatif olduğunu bilmemiz sorumuzu cevaplandıracaktır. 4NT deklare, son verilen deklare Sanzatu ise, 4.renk yapıldıktan sonra 3.turda söylenmişse (Bkz. 4.renk konvansiyonu), Stayman ya da transfer konvansiyonu sonrası deklare edilmişse (Bkz 1NT gelişimleri) kantitatifdir. Diğer bütün durumlarda 4NT Key-card sorusudur. Eğer kozda anlaşılmamışsa son rengin koz olduğu kabul edilir.

4NT Key-card sorusuna cevaplar

5♣	0 veya 3 Key-card (Koz Damı belirsiz)
5♦	1 veya 4 Key-card (Koz Damı beliesiz)
5♥	2 veya 5 Key-card ve Koz Damı yok
5♠	2 veya 5 Key-card ve Koz Damı var

Şlem oynamak (6 seviyesi) için ya beş key-card tamam olmalıdır ki bu durumda koz damının olup olmaması önemli değildir ya da bir key-card rakiplerde ise o zaman koz damı mutlaka sizin takımında olmalıdır.

Grand-şlem oynamak için ise beş key-card ve koz damının olduğu kesinleşmeli **VE** oyuncuların birinin ortağından öğrendiği kartlarla 13 löveyi alacağını anormal durumlar dışında sayabilmesi gerekir.

Gördüğünüz gibi şlem oynayabilmek için bir key-card rakipte ise koz damının yeri önem kazanır. Eğer araştırmayı yapan oyuncu koz damına sahip değilse ve ortağı RKCB kullanıldığında 5Trefl veya 5Karo cevabı

verirse koz Damının yerini hala bilemez. Eğer soruşturan oyuncu koz Damının yerini merak ediyorsa RKCB cevabının bir üst deklaresi ile ortağına koz damına sahip olup olmadığını sorar. Fakat bunu yaparken, o soru için kullandığı deklarenin anlaştıkları koz rengine rastgelmemesine dikkat etmelidir. Çünkü o zaman son deklare bir soru olmak yerine karar anlamı taşır.

1♠	2♥	
3♥	4♣	
4♦	4NT	
5♣	5♦	koz Dam sorusudur

1♠	2♥	
3♥	4♣	
4♦	4NT	
5♦	5♥	koz ♥ olduğu için karardır
	5♠	mecburen koz Dam sorar

Son örnekte koz Damının grand-şlem için olduğuna dikkat!!

Ortağınız koz Damı sorduğunda negatif cevap ilk fırsatta kozu söylemektir. Eğer elinizde koz Damı varsa bu bilgi ile birlikte soruşturma yapan ortağınız belki grand-şlem araştırması da yapacaktır diye ekstra bilgiler verirsiniz. Bu sebeple koz Damı sorusuna pozitif cevap verecek oyuncu koz haricindeki renklerde Ruası olup olmadığına bakar. Eğer koz Damı ile birlikte bir Ruası varsa o Ruanın rengini söyler, eğer koz Damı ile birlikte iki Ruaya sahip ise Ruası olmayan rengi söyler ve eğer koz Damı var ama hiç Ruası yoksa kendi kozlarından şlem

söyler (eğer 5 seviyesinde durma şansı varsa) veya 5NT der (5 seviyesinde oynama şansları kalmamışsa).

1♠	4♠	
4NT	5♦	
5♥	6♣	pozitif ve ♣ rua veya ♦+♥ rua
	6♦	pozitif ve ♦ rua veya ♣+♥ rua
	6♥	pozitif ve ♥ rua veya ♣+♦ rua
	6♠	pozitif ama Rua yok
	5NT	pozitif ama Rua yok (7 isteği)
	5♠	negatif

Koz Damı ile ilgili en önemli bilgilerden biri toplam 10 koz ile koz Damı yoksa bile varmış gibi davranılması gerektiğidir.

Araştırmanın son etabı ise Rua sorusudur. Bu soru sadece grand-şlem için yapılır. Bu sebeple beş key-card ve koz Damının olduğu bilinmeli ve grand-şlem ümidi taşınmalıdır. Rua sormak için kullanılan deklare 5NT'dir. Bu deklarenin Rua sorusu anlamı taşıması için önce RKCB konvansiyonunun kullanılmış olması gerekir, aksi takdirde 5NT başka bir konvansiyon anlamı taşıyacaktır.

Rua sorusunun cevapları koz Damı sorusuna pozitif cevap verirken Ruaları anlatış şeklimiz ile aynıdır. Yani bir Rua varsa o Ruanın rengi söylenir, iki Rua ile olmayan Ruanın rengi söylenir, hiç Rua yoksa koz deklare edilir. Eğer ortağınız Rua sormuşsa ve sizde üç Ruanın hepsi varsa (hiç Ruası olmadan grand-şlem ile ilgilenmek pek karşılaşılmassa da) grand-şlem deklare etmelisiniz. Ayrıca Rua sorusuna en az beş kartlı kapalı (hepsini alacağınız) veya ortağın gösterdikleri ile kapalı hale gelen bir yan renginiz varsa yine Rua sorusuna cevap vermeden grand-

şlem deklare etmelisiniz çünkü bütün kayıplar o renge kaçılacaktır.

Şlem konuşmaları ile ilgili birçok konvansiyon daha vardır ve bir kısmı çok değerlidir. Bu konvansiyonları “Alternatif Konvansiyonlar” başlığı altındaki konuda bulabilirsiniz.

ZAYIF AÇIŞLAR

Şimdiye kadar öğrendiğimiz bütün açış çeşitleri, gücümüz olduğunu ve en az bir kontrata ulaşma ümidimiz olduğunu anlatıyordu. Gücümüz açış yapamayacak durumda olduğunda bazı dengesiz ve güzel bir kozu olan eller ile konuşmaya katılmak isteriz. Bunun amacı elinizin puan gücü olarak sınırlı olmasına karşın koz gücünüz sayesinde birçok el alabileceğinizi bilmenizdir. Puan gücü az ama oyun gücü yüksek olan eller ile kontratı alabilmek, rakip takım kuvvetli ise, çok kolay olmayacaktır. Bunu başarabilmek için rakip takımın vereceği deklareler ile kuracakları iletişimi bozmak gerekir. İletişimleri bozulan rakip ya puan gücünüz daha az olsa da sizin takımın oynamasına izin verecek ya da fazla bilgi alışverişi yapmadan bir kontrat oynamayı seçecektir. Rakiplerin iletişimini bozmanın en kolay yolu deklarasyonu yüksek seviyeden başlatmaktır. Bu sebeple biz kuvvetli ellerimizle artifisyonel 2Trefl açışını kullanır, zayıf ellerimizle ise daha yüksek seviyeden konuşuruz. Zayıf açışlar veya diğer adı ile “Preemptive açışlar” bu hedefe ulaşabilmek için bulunmuştur.

Preemptive açışların sadece getirdiklerini düşünmek size birçok elde zayıf açış yapmanız gerektiğini düşündürebilir. Halbuki bu açışların olası zararlarını da düşünmek gerekir. Preemptive açış yaptığınızda rakibiniz sizin oynamanıza izin verebilir demiştik. Tabii ki rakip bunu yaparken puan gücüne sahip oldukları için sizin kontratınızı büyük ihtimalle gerçekleştiremeyeceğinizi bilirler ve bu sebeple seviyeniz çok yükselirse ceza kontratı atmayı ihmal etmezler. Eğer oyun gücünüz sınırlı ise ve ortağınız da size fit getirememişse kontratınızın kötü sonuçlanacağı açıktır. Burada hedef kontratı

gerçekleřtirmek olmasa da rakibin gc sayesinde kazanabileceęi puanlardan daha az puan kaybetmek esastır. Bu sebeple her trl tehlikeyi minimuma indirmek iin preemptive aıř yaparken oyun gcnzn ok olması en nemli noktadır. Bir elin puan gcnn az ama oyun gcnn yksek olabilmesi iin uzun ve kaliteli bir koza ihtiyaı vardır. Kalitesiz bir koz ile preemptive aıř yapmak sadece rakibe “ister sen oyna ister gel beni batır” seimini yapma řansı verir.

Preemptive aıř yaparken dikkat edilmesi gereken dięer noktalar zon durumu, elin daęılımı ve aıř sıranızdır. Zondagken batıř puanları katlandığı iin dięer faktrlerde normalin zerinde olmamız gerekir. Zonsuzken daha esnek davranma lksmz vardır. Daęılım dengesizleřtike rakibin koz bulma olasılıęı artar ve eęer kontratı siz alabilirseniz kazanç daha da artacaktır. Aıř sırası ise rakibin iletiřimi bozma hedefinde olduęunuz iin dikkat edilmesi gereken bir dięer noktadır. 4.pozisyonda yani son konuřan durumunda zayıf aıř yapılmaz nk rakip oyun aamamıřsa onların gcl takım olduęunu sylemek mmkn olmaz. En avantajlı pozisyon 3.pozisyondur nk ortaęınızın oyun aacak gc olmadığı belli olmuřtur ve rakibin kuvvetli olduęu kesinleřmiřtir. En dezavantajlı pozisyon 2.pozisyondur nk konuřmamıř iki oyuncudan biri gcldr ve gcl oyuncunun ortaęınız olma ihtimali yarı yarıyadır. 1.pozisyon ise artı ya da eksi dřnmenizi gerektirmez. Puan faktr zayıf aıřlarda son sırada dřnlr nk zayıf aıřlarda elin gc puanda deęildir.

2 seviyesinde zayıf açışlar

2Trefl dışında kalan iki seviyesindeki renk açışları preemptive açıştır. Her seviyedeki preemptive açış 4-10 puan gösterir. 2 seviyesindeki preemptive açışlar tam olarak 6 kart gösterir. Preemptive açış yaparken dikkat etmemiz gereken faktörleri sıralamıştık. Kural olarak bilmemiz gerekenler ise puan limiti ve preemptive açış yapanın olası bir ikinci kozu olmaması gerektiğidir. Daha net söylersek zayıf açış yapanda uzun rengin dışında 4'lü bir majör ya da 5'li herhangi bir renk olamaz. Eğer böyle bir durum varsa preemptive açış yapmayıp pas demek gerekir çünkü preemptive açış yüksek seviyede olduğu için diğer renkten fit bulmak neredeyse imkansız hale gelir.

Bazı örnek eller verelim

♠ AD10932

♥ 7

♦ V64

♣ 985

♠ 72

♥ 62

♦ AV10853

♣ D74

♠ 10

♥ 87

♦ AV64

♣ RV9762

(2♠)

(2♦)

(Pas)

2 seviyesindeki zayıf açışlara cevaplar

Preemptive açış yapanın eli kendi kozu oynandığında değerli olduğuna göre, ortağımız eğer konuşacaksa genelde tutuş yapar. Fit olmadığında iki elin toplam değerinde düşüş olması gerekir.

Eğer cevapıda fit varsa (2 kart fit için yeterlidir) önce zon gücü olup olmadığına karar verir. Buna karar verirken

sadece puan faktörüne bakmak doğru değildir. Zayıf açış yapanda koz dışındaki renklerin kısa olduğu açıktır. Bu yüzden koz dışındaki renklerden birincil onörler (As,Rua) normalin üstünde değerli, ikincil onörler ise (Dam,Vale) özellikle daha büyük onörlerle desteklenmiyorsa tam tersi daha az değerlidir. Bu şekilde bakıldığında 2'li fit ve 13 işe yarar puan (kısıklara değer verilmelidir) zon deklare etmek için gereken minimum güçtür. Koz sayısı arttıkça gereken puan da düşebilir.

Zon gücü olmadığını gören cevapçı rakibin onör gücü açısından daha güçlü olduğunu anlayabilir. Bu durumda cevapçının açış rengine tutuşu varsa, preemptive açışın hedefine yani rakibin iletişimini bozma hedefine devam edebilmek için tutuş ile seviyeyi daha da yükseltebilir. Bunu yaparken zarar görmemek için yine koz adedine, zon durumuna ve dağılıma bakmak gerekir. Zondayken diğer faktörler iyi olmalıdır. Dağılım dengesizleştikçe deklare vererek kazanç sağlama olasılığı artar ve sonuç olarak tutuş göstermeye karar verirsiniz, tutuşunuzu toplam koz adediniz kadar el almayı vaadeden seviyede gösterirsiniz. Örneğin 4'lü tutuş ile toplam 10 koz bildiğiniz için 10 el almayı vaadederek tutuş yaparsınız yani 4 seviyesinde. Eğer bütün faktörler negatif ise tutuş yapmaz ve pas geçersiniz.

2♥	3♥	zon gücü yok, 3'lü fit
4♥		yaparız veya zon gücü yok 4'lü fit

Tutuşa sahip olan cevapçı ortağının eli hakkında daha fazla bilgiye onu zona veya şleme davet etmek istediğinde ihtiyaç duyar. Bu durumda 2NT ile ortağa nasıl açtığını sorar. Bu soruya birçok şekilde cevap verilebilir. Bu soruya verilebilecek en önemli bilgi tabii ki kuvvet ile ilgili

olandır. Daha sonra renk kalitesi, dağılım, puan olan yer gibi bilgiler verilebilir. Açılan renk majörse kuvvet ve renk kalitesi bilgisi, açılan renk Karo ise kuvvet ve puan olan yer bilgisi daha işlevseldir. Karo açışında farklı olmasının sebebi zon davetinin 5Karo için değil 3NT için yapılıyor olmasıdır.

2♥	2NT
3♣	puan minimum, koz kalitesi maksimum
3♦	koz kalitesi minimum, puan maksimum
3♥	koz tekrarı, ikisi de minimum
3♠	diğer majör, ikisi de maksimum
3NT	ARD veya ARV10 koz

2♦	2NT
3♦	kuvvet minimum
3NT	ARD veya ARV10 koz
3X	kuvvet maksimum ve X rengine puan

Eğer cevapçıda açılan renge tutuş yoksa zona ya da şleme ulaşabilmek için oldukça kuvvet gerekir. Özellikle cevapçı zayıf açılan renge fiti yokken sanzatu oynamak istiyorsa zayıf açan elin hemen hemen hiç fayda sağlamayacağını bilmeli ve kendi uzun rengine güvenerek sanzatu oynamayı seçmelidir.

Cevapçının zayıf açışa yeni renk göstermesi en az 5 kart ifade eder ve fit bulunursa zon oynamayı düşünecek kadar kuvvetli bir el gösterir. Mutlaka puan ifade etmek gerekirse normal bir dağılımlı elde 15 puan diyebiliriz. Tabii ki el dengesizleştikçe her zaman olduğu gibi gereken puan düşebilir. Cevapçı yeni renk söylediği zaman limitsiz konuştuğu için zayıf açan tekrar konuşmak zorundadır. İlk

görevi ortağının rengine fit olup olmadığını göstermektir. Fit yoksa ya sanzatu der ya da kendi rengini fit olmadan da koz yapmak istiyorsa renk tekrarı yapar.

2♦	2♠	
3♠		rengine fit var, (Ax, Rx olabilir)
2NT		fitim yok, rengim normal
3♦		fitim yok, rengim çok iyi

3 seviyesinde zayıf açışlar

Üç seviyesinde zayıf açış yapmak sadece kart adedinde bir artış gösterir. 6 kart ile üç seviyesinde açmak özel durumlar için mümkündür. İki seviyesinde zayıf açış yaparken baktığımız kriterler ve kullandığımız kuralların tamamı burada da geçerlidir. Tek fark artık üç seviyesinde Trefl rengi ile de zayıf açış yapabilmemizdir.

Cevap verirken davet edecek deklarasyon alanı kalmadığı için, cevapçı genelde hemen karar verir. Tek forsing konuşma cevapçının yeni renk söylemesidir. Cevapçı tutuş yaparken veya 3NT derken daha önce anlatılan noktalara aynı şekilde dikkat etmelidir. Özellikle tutuş yaparken birincil onörler bu seviye açışta daha da önem kazanır.

4 seviyesinde zayıf açışlar

Dört seviyesinde açış mutlaka bir kart fazla yani 8 kart anlamı taşımaz. 7 kartla da dört seviyesinde açış yapabilirsiniz. Bunun için kalan renklerinizin dengesiz dağılması, zon durumu, rakibin özel bir kontrata ulaşmasını zorlaştırma hedefi gibi özellikler olması

gerekir. Kurallaştırmaya çalışırsak uygun zon durumunda 6,5-7 el, eşit zon durumunda 7,5-8 el, ters zon durumunda da 8,5-9 el alabiliyorsanız dört seviyesinde açmaya uygun bir eliniz var demektir. Unutmayın ki dört seviyesinde majör zon kontratı olmasına karşın açışı bu şekilde yapmak yine açar puanı reddeder.

4 minör açışından sonra cevapçı ya pas geçer ya 5 minör der ya 4 majör teklif eder ya da şleme gitmek için RKCB konvansiyonunu kullanır (Bk. Şlem konuşmaları)

4 majör açışlarında başka koz oynamak diye birşey olamaz. Sonuç olarak cevapçı 4NT ile RKCB yapabilir veya yeni renk söyleyebilir. Cevapçının yeni renk söylemesi koz teklifi olamayacağı için kontrol sorusudur. Kontrol konuşmalarında kontroller soru olmamasına karşın, preemptive 4 majör açışından sonra kontrol sorulur. Çünkü açar puanı olmayan bir ele karşı şlem düşünen bir el çok kuvvetli olmalıdır. 4NT ile key-card soramamasının tek nedeni kontrol eksikliği olabilir. İki renkten birden kontrol problemi olan bir oyuncunun şlem düşünmesi söz konusu olamaz. Bu sebeple cevapçının yeni rengi, söylenen renkten kontrol sorar. Açan, kontrolü tek ise şlem söyler, As veya şikan ise kontrol sorulan rengi yükseltir çünkü grand-şlem ihtimali devam etmektedir ve kontrol renginden Ruası varsa sanzatu der. Eğer açanın kontrol sorulan renkten kendi elinde de kontrol yoksa en yakın şekilde kozuna döner.

Sıçrayarak araya girişler araya girdiğim seviyede zayıf açış yapacaktım anlamını taşır. Aynı şekilde zon durumu, zayıf araya giriş yapan oyuncunun eli hakkında önemli bilgiler verir.

1NT AÇIŞININ BÜTÜN GELİŞİMLERİ

İlk bölümde bu konu ile ilgili Stayman konvansiyonunun 4'lü majör ve en az zon daveti gücü ile yapılabildiğini, Transfer konvansiyonunun da en az 5'li majör ile yapıldığını öğrendik. Bu bölümde daha detaylı bir inceleme ile konvansiyonları genişleteceğiz.

Stayman

Cevapçı Stayman konvansiyonunu 4 kartlı majör rengi (iki majör 4'lü ise de kullanılır) olduğunda ve zon daveti yapacak güç varsa yapabiliyordu. Açan ise bu konvansiyon kullanıldığında elindeki 4'lü majörleri söylüyordu. Bu cevapları biraz geliştirmek bize birçok elde detaylı bilgi alışverişi sunar.

1NT	2♣	
2♦		4'lü majörüm yok
2♥		4'lü ♥ var ama 4'lü ♠ yok
2♠		4'lü ♠ var ama 4'lü ♥ yok
2NT		4-4 majör var ve minimum açış
3♣		4-4 majör var ve maksimum açış

Cevaplardaki bu değişim, Staymanı kullanan cevapçının majör fiti olup olmadığını bir seferde anlamasına yarar. Bundan sonra başka bir renkteki olası fit araştırmasına girilebilir veya majör fiti varsa seviye ile ilgili kararlar için birçok konuşma alanı kalır.

Eğer açan Staymana sadece bir majörüm 4'lü derse, cevapçı fiti bulursa seviyeye karar verir veya ortağını zona ya da şleme davet eder. Şlem davetleri birkaç şekilde

yapılabilir. Cevapçıda singleton varsa splinter konvansiyonunu (sıçramalı yeni renk söyleyerek) kullanarak şlem daveti yapar. Eğer singleton içermeyen bir ele sahipse şlem davetini kontrol konuşmalarına yer bırakacak şekilde yapmalıdır. Bunun için kullanılan yol diğer majörü sıçramadan okumaktır. Açan Staymana cevap verirken bir majörüm var demişse diğer majörü kesin olarak reddettiği için cevapçının bu konuşmasının natürel olması anlamsızdır.

1NT	2♣	
2♥	3♥	zon daveti
	4♥	karar
	3♠/4♣/4♦	splinter
	2♠	tek yok, şlem ilgisi

Açan Staymana cevap verirken bir majörüm 4'lü, diğeri 4'lü değil dedikten sonra fit olmadığı ortaya çıkmışsa, cevapçı ya sanzatu ya da bir minör renk oynanacağını bilir. Eğer sanzatu oynamayı seçerse gücüne göre seviyeye karar verir veya davet eder. Eğer bir minör renk oynamak isterse, ki bunun için ya şlem olasılığı olmalı ya da zon gücü varsa dengesizlikten dolayı sanzatudan korkmalıdır, o minörü natürel bir şekilde sıçramadan teklif eder.

1NT	2♣	
2♥	3♣/3♦	fit yok, 5+kart, zon ve üzeri
	2NT	sanzatudan zon daveti
	3NT	karar
	4NT	sanzatudan şlem daveti

Cevapçı Staymandan sonra minör teklif ederse, açan o minörü tutup tutmadığını gösterir. Tutmuyorsa basitçe 3NT der. Tutuş varsa cevapçıdaki şlem ilgisi kesin olmadığı için, açan diğer renklerdeki keserlerini 3NT'yi geçmeden ekonomik şekilde söylemeye başlar. Böylece cevapçı minörü dengesizlikten dolayı 3NT oynamaktan korktuğu için teklif etmişse keserlerin tamam olma durumunda 3NT aksi durumda 5 minör oynanır. Eğer cevapçı minörü teklif ederken şlem düşünüyorsa, minör fitini gördükten sonra 3NT'yi geçer. Artık açan şlem ilgisini gördüğü için kontrol konuşmaları başlar.

Cevapçı Stayman yaptıktan sonra açan 4-4 majörü olduğunu söylerse, majör fiti bulunduğu kesindir. Artık ne sanzatu ne de minör kontratı oynanır. Hangi majörde fit olduğunu cevapçı eline bakarak anlar. Görevi hangi renkte fit olduğunu açana söylemektir. Bunu yaparken, deklarının kuvvetli oyuncu olmasını sağlamak adına, fit olan majör rengin bir altını söyleyerek, tutuş olan rengi transfer eder. Açan 4-4 majörünü gösterirken kuvvetinin detayını da verdiği için cevapçı davetlerinin kabul edilip edilmeyeceğini de biliyor durumdadır. Bu sebeple cevapçıda zon daveti gücü varsa ortağı minimum göstermişse part-score, maksimum göstermişse zon oynanması gerektiğini bilir ve transferden sonra kararını pas geçerek veya zon söyleyerek gösterir. Cevapçı şlem ile ilgileniyorsa, transferden sonra yeni renk göstererek kontrol konuşmalarını başlatır ve şlem konuşmalarına giriş yapar.

1NT	2♣	
2NT/3♣	3♦	♥ renginde fitimiz var
	3♥	♠ renginde fitimiz var

Cevapçı Stayman yaptıktan sonra açan 4'lü majörü olmadığını söylemişse, cevapçada 5'li majör olmadığı sürece majör fiti ümidi bitmiş olur. Fakat cevapçı 5'li majör ile zaten Transfer konvansiyonunu kullandığı için bu olasılık da yok olmuştur. Bu mantıklı çıkarımın bir istisnası vardır. O da cevapçıya biri 5'li (hatta 6'lı) diğeri 4'lü iki majör birden gelmesidir. Bu durumda cevapçı Transferi kullanırsa 4'lü majöründen fit olup olmadığını öğrenmesi söz konusu olamaz. Bu sebeple önce 4'lü majöründen fit olup olmadığını kontrol etmek için, tabii ki gücü en az zon daveti ise, Stayman ile deklarasyona başlar. Gelen cevap sonunda fit bulursa diğer majörden fit olup olmadığını araştırmasına gerek kalmaz. Fakat açan Staymana 4'lü majörüm yok derse hala 5'li majörüne 3'lü tutuş olup olmadığını araştırmak ister. Bu araştırmayı yaparken güç konusunda bilgi alışverişi devam etmelidir.

1NT	2♣	
2♦	2♥	5 tane ♥, 4 tane ♠ zon daveti
	2♠	5 tane ♠, 4 tane ♥ zon daveti
1NT	2♣	
2♦	3♥	5 tane ♠, 4 tane ♥ en az zon
	3♠	5 tane ♥, 4 tane ♠ en az zon

Cevapçının en az zon gücü varken sıçradığına ve sıçrarken 5'li majörünü değil 4'lü majörünü söylediğine dikkat edin. Sıçraması basit mantıkla gücünü ifade etmek içindir. 5'li majör yerine 4'lüyü söylemenin sebebi ise eğer 5-3 majör fiti varsa o rengi ilk sanzatu açan tarafından söylenebilmesine fırsat vermektir. Sanzatu açan seviyeyi yükseltmek zorunda kalmasına karşın zon gücü

olduğundan bunun zararı olmayacaktır. Böylece deklaran sanzatu açan olabilir ve kuvvetli ele doğru yapılacak ataktan yarar sağlanabilir. Aynı avantajı cevapçıda zon daveti gücü olduğunda elde edemeyiz çünkü doğru seviyede oynamak doğru taraftan oynamaya göre daha önemlidir. Zon gücü ile uzun majör yerine kısa majör söylenmesi gayet doğal olarak bir konvansiyondur ve bu konvansiyonun ismi “Smollen Transfer”dir.

Cevapçıda 5-4 majör var ve gücü Stayman yapmaya yetmiyorsa 4'lü majörünü unutmaktan başka çaresi yoktur. Yapması gereken 5'li majörü için Transfer yapıp gücü part-score oynamaya yettiği için pas geçmektir.

Transfer

Transfer konvansiyonu ile ilgili hatırlamamız gereken önemli noktalar, bu konvansiyonu kullanmak için güce ihtiyaç olmadığı, açanın Transfer yapılmıca bir üst rengi söylemek zorunda olduğu ve bu yüzden cevapçının fit olup olmadığı konusunda bir fikri olmadığı ve bu bilinmeyen yüzünden majör renkte fit olmadığı varsayımı ile konuşmalarına devam etmesi gerektiği idi.

Cevapçı Transferi yaptığında, açan bir üst majör rengin cevapçıda 5 kart olduğunu anlar ve elinde ortağının majör renginde 4'lü fit ve maksimum açış olduğunu görürse iki elin aslında çok uyumlu olduğunu bilir. Bu bilgiyi cevapçıya da iletmek adına transferi “kırar” ve ortağının majörünü söylerken bir kez sıçrar.

1NT

2♦

3♥

4'lü fit ve maksimum açış

2♥

hala fit olup olmadığı belirsiz

Açan Transferi kırarsa fit kesinleşmiştir. Cevapçı seviyeye pas geçerek veya zon söyleyerek karar verebilir. Şlem için ister kontrol konuşması yapar isterse 4NT ile RKCB yaparak key-cardları öğrenir.

Açan Transferi kırmazsa cevapçı majörü 6'lı değilken fit olup olmadığını bilmez. Eğer cevapçının gücü tekrar konuşmak için yeterli ise (en az zon daveti gücü) fit olmadığı varsayımı ile sanzatu ya da minör koz olasılıklarını düşünür. Yine minör koz teklif edebilmek için zondan emin olmak ve ya şlem ümidi taşımak ya da dengesizlik yüzünden sanzatudan korkmak gerekir.

1NT	2♦	
2♥	3♣/3♦	4+kart, zon ve üzeri
	2NT	sanzatudan zon daveti
	4NT	şlem daveti

Cevapçı transferden sonra sanzatu derse, açan önce fit olup olmadığını sonra da davet edilmişse kabul edip etmediğini belirtir.

1NT	2♦	
2♥	2NT	
Pas		fit yok, daveti reddettim
3NT		fit yok, daveti kabul ettim
3♥		fit var, daveti reddettim
4♥		fit var, daveti kabul ettim

Cevapçı transferden sonra minör teklif ederse, açan fit olup olmadığını gösterir.

1NT	2♦	
2♥	3♣	
3♥		majöre fit var ve maksimum
4♥		majöre fit var ve minimum
3♦/3♠		minöre fit var, söylenen renkte keser
4♣		iki renge de fitim var
3NT		iki renge de fitim yok

Cevapçıda Transfer edebileceği iki majör renk varsa yani en az 5-5 majörü varsa mutlaka bir tane majörden fit olduğunu düşünür. Bu durumda toplam gücü ortağa iletmek ve hangi majörün daha iyi olduğunu açanın karar vermesi daha iyidir. Cevapçı 5-5 majörü ve part-score gücü ile majörlerinden bir tanesini unutmak zorundadır çünkü Transferden sonra tekrar konuşmak için en az zon daveti gücü gerekir. Bu durumda cevapçı kaliteli majör rengine Transfer yapar ve diğer majörü unuttur. Eğer cevapçıda zon daveti gücü varsa iki majörünü de belirtme şansına artık sahiptir. Güç fazla ileri gitmeyi engellediği için önce Köre transfer edip sonra Piki okumak zon daveti gücü gösterir. Cevapçı en az zon gücü ile yüksek seviyeye çıkmaktan korkmaz. Bu yüzden önce Pike transfer edip sonra Körü okumak en az zon gücü gösterir. Cevapçıda 5-4 majör varken güç yettiğinde Stayman ile başladığını hatırlayınca Transfer edip diğer majörü okumanın 5-5 gösterdiğini unutmayız.

1NT	2♦	
2♥	2♠	5-5 majör zon daveti
1NT	2♥	
2♠	3♥	5-5 majör en az zon

Cevapçı 5-5 majör zon daveti yaptığında açan kontrata karar verme şansına sahip olur. Cevapçı en az zon gücü olduğunu söyleyorsa şlem olasılığı devam ettiği için, açan, hangi majöre tutuşu olduğunu ve elinin gücünü anlatmalıdır.

1NT	2♥	
2♠	3♥	
4♠		koz ♠ minimum
3♠		koz ♠ maksimum
4♥		koz ♥ minimum
4♣/♦		koz ♥ maksimum ve kontrol

South-African Texas Transfer

Aslında bu konuda cevapçıya 6'lı majör geldiğinde ne yapacağımızı konuşacağız. Cevapçıda 6'lı majör varken fit kesinleşmiştir ve alternatif bir cins aramaya gerek yoktur (6-4 majör istisnadır). Bu sebeple cevapçı seviyeye karar vererek kontratı belirlemeye çalışır.

Cevapçı part-score oynanması gerektiğini görürse yapması gereken normal Transferi kullanarak pas demek ve 2 seviyesinde oynamaktır. Zon daveti gücü ile yine normal Transferi kullanır ve majörünü yükselterek hem zon daveti gücünü anlatır hem de bir şekilde renk tekrarı yaptığı için majörünün 6'lı olduğunu gösterir. Toplam güç zon oynamak için uygunsa ve şlem ümidi yoksa kontrat 4 majör olmalıdır. Eğer cevapçı 4 majör kontratını kendisi oynamak isterse, ki bunun için atağın kendisine gelmesinin avantajlı olduğunu elinden görmesi gerekir, kontratı adı ile söyler. Eğer atağı karşılayacak özel bir durumu yoksa kontratın açan tarafından oynanması

gerekir. Bu durumda cevapçı normal Transfer yapar ve kontratı daha sonra söyler.

1NT	2♦	
2♥	3♥	6'lı majör zon daveti
	4♥	6'lı majör, karar, sen oynar
1NT	4♥	karar, ben oynamalıyım

Cevapçıda 6'lı majör ve şlem daveti yapacak bir el varsa, iki elin uyumunu iyi anlamak adına iki farklı şekilde elini anlatır. Cevapçının elinde bir singleton veya şikan varsa iki elin uyumunu anlamak için splinter konvansiyonunu kullanır. Önce normal Transfer yapıp sonra sıçrayarak yeni renk söylemek bu eli anlatır. Açan, her zamanki gibi tek olan renkte elinde ne olduğuna bakarak uyum konusundaki fikrini ortağına gösterir. Eğer cevapçı şlem daveti eline sahipse ve elinde singleton veya şikan bulunmuyorsa başlıkta adını verdiğimiz konvansiyonu kullanır. South-African Texas konvansiyonu Transferin 4 seviyesinde yapılmasıdır. Fakat bu Transferde uzun majörümüzün bir altındaki rengini söylemek yerine iki altındaki rengi söyleriz. Başka bir hatırlama şekli ise ucuz majör renk olan Köre Transfer etmek için ucuz minör renk Trefli, pahalı majör renk olan Pike Transfer etmek için ise pahalı minör renk olan Karoyu kullanırız. Bu Transfer yapıldığında açan daveti kabul etmediğinde koza döner, kabul ederse ara rengi söyler.

1NT	2♦	
2♥	3♠/4♣/4♦	söylenen tek, 6'lı majör, şlem daveti

1NT 4♣ ♥'den şlem daveti
4♦ daveti kabul ettim
4♥ daveti reddettim

Cevapçı şlem gücünden eminse yine şlem daveti gibi davranır ve açan daveti reddetse bile deklare vermeye devam eder.

Minör transferleri

Cevapçada majör renkler 4 karttan az ise majör fiti imkansızdır. Bu durumda cevapçı sanzatu ya da minör oynamak isteyebilir. Sanzatu oynamak istediğinde tek yapması gereken toplam gücü hesaplayarak karar vermek ya da davet etmektir. Minör koz oynamak isteyen cevapçada tek renkli bir minör renk (en az 6 kart) veya iki minörün de uzun olduğu eller gelebilir. Minör Transferleri tek renkli minör elleri için geliştirilmiş bir konvansiyondur.

Cevapçada uzun bir minör renk ve zon gücü varken minör oynamak isteyip istemediğine karar vermelidir. Minör fiti bulsa bile sanzatu oynamaktan çekinmeyen eller ile minör Transferi yapmak yerine 3NT demek gerekir. Daha zayıf ya da daha kuvvetli ellerle veya 3NT oynamaktan çeken ellerle bu konvansiyon kullanılmalıdır.

Cevapçı tek renkli Trefl rengine sahipken Transferi 2Pik ile tek renkli Karo rengine sahipken ise Transferi 2NT ile yapar. Gördüğünüz gibi bu konvansiyon sayesinde cevapçı sanzatudan zon daveti deklarasyonunu kaybeder. Cevapçı sanzatudan zon daveti yapmak istediğinde elinde 4'lü majörü varmış gibi Stayman konvansiyonunu

kullanmalıdır. Fit bulamayacağını bilmesine karşın 4'lü majör olmadan Stayman yapmak zarar getirmeyecektir.

Minör Transferi minör rengin hemen altı ile yapılmadığı için, açan bu Transferden memnun olup olmadığını anlatma lüksüne sahip olur (South-African Texas konvansiyonundaki gibi). Açanın minör Transferinden sonra, Transfer edilen minörü söylemesi bu renkten hoşnut olmadığını, arada kalan deklarasyonu vermesi ise rengi sevdiğini gösterir.

1NT	2♠	
2NT		rengi beğendim
3♣		rengi beğenmedim

Bu ekstra bilgi cevapçının işini biraz daha kolaylaştıracaktır. Eğer cevapçada sadece part-score oynamak isteyen bir el varsa, açan beğenmeyince pas geçer beğenince kendi rengini söyler. Eğer cevapçada zon daveti yapacak güç varsa, açan beğenmeyince pas geçer beğenince zon oynamaya karar verir. Bu durumda zon için 3NT der veya singletonu varsa onu okur. Eğer cevapçada en az zon gücü varsa, açan beğense de beğenmese de singletonu varsa onu okur. Eğer cevapçada singleton yoksa zon gücü ile 3NT der, daha fazlası ile 4 minör diyerek kontrol konuşmalarını açar.

1NT	2♠	
3♣	Pas	zayıf veya zon daveti (çünkü açan sevmedi)
	3X	X rengi singleton en az zon
	3NT	karar
	4♣	tek yok şlem ilgisi

Cevapçıya iki minör renk birden geldiğinde zon daveti gücünü anlatması mümkün değildir. Part-score gücü varken sadece 5-5 minörünü anlatabilir. Part-score gücü ve 5-4 minör ile Pas geçmek daha doğrudur çünkü hiçbir minör renkte fit olmayabilir. Zon gücü olduğunda teki olan her el ile el tarifi yapmak gerekir.

1NT	3♣	5-5 minör part-score gücü
	3♦	5-5 minör en az zon
	3♥	5-4 minör en az zon ♥ kısa
	3♠	5-4 minör en az zon ♠ kısa

135

Tam tanımlama yapmak gerekirse 1 kere sıçramalı tutuş yapmak 4+koz, dengesiz el ve 0-6 puan (zonda maksimum zonsuz minimum), 2 kere sıçramalı tutuş yapmak ise yine 4+koz (çoğunlukla 5'li koz) fakat çok dengesiz el ve yine 0-6 puan gerektirir.

Diğer bir konvansiyon ise preemptive tutuş için gereken şartları içeren fakat puan normal cevaba yettiği için preemptive tutuş yapamayan eller için, mixed raise (karışık yükseltme). Burada hedef basit tutuşun (6-11 puan) dağılımsal ellerle yapılmadığını anlatabilmek. Buradaki önemli nokta mixed raise yapan elde çok kaliteli bir yan renk bulunmaması mecburiyeti.

(1♣)	1♠	(Pas)	3♣	mixed raise
			2♣	normal cue-bid 12+

Yine tutuş elleri için kullanılan bir konvansiyon ise hem tutuşu hem de çok güzel bir yan rengi olan elleri tek seferde anlatabilmeye yarıyor. Bu konvansiyondaki asıl amaç, yeni renk söylemek fiti reddettiği için yan rengini söyleyemeden fit veren oyuncunun elinin değerini doğru şekilde anlatabilmesi. Konvansiyonun kullanım şekli cevapçının yan rengini sıçrayarak söylemesi. Natürelde bir anlamı olmayan bu deklare (yeni renk pas geçilemez olduğu için sıçramaya gerek yok) bu konvansiyon ile işlevsel hale getirilebilir. Gereken en az puan 4'lü koz ile basit tutuş gücü, 3'lü kaliteli koz ile basit tutuşun maksimumudur. 3'lü kalitesiz koz ile fit yokmuş gibi yeni renk söylenebilir ve sonra ilk renge tercih yapılabilir.

(1♣)	1♠	(Pas)	3♥	hem fit hem renk
			2♥	fit yok

Sanzatu ile araya girişler

Sanzatu ile araya giriş yaptığımızda kullandığımız gelişimler, sanzatu açışı gelişimlerinin aynısı idi. Rakip oyunu majör renk ile açtığında farklı bir gelişim oynamak mümkündür. Bunun sebebi fit bulabileceğimiz tek bir majör rengin kalması ve birçok gelişimin boşa çıkmasıdır.

Alternatif gelişimde, majör renk açışına 1NT ile araya girdikten sonra, cevapçının 2 seviyesinde söylediği her yeni renk natürel 5+kart ve oynamak için oluyor. Böylece 2 seviyesinde minör renk oynanabiliyor. 3 seviyesinde söylenen yeni renkler ise yine 5+kart ve davet gücü gösteriyor. Cevapçı Stayman yapmak istediğinde ise rakibin rengini söylüyor.

(1♥)	1NT	(Pas)	2♥	stayman
			2x	natürel, oynamaya
			3x	natürel, zon daveti

Stayman konvansiyonu bu şekilde kullanılırsa, açanın cevapları da değişiyor. Açan sorulan majör 4'lü ise o majörü, değilse 2NT deklare ediyor. Cevapçının daha sonra yeni rengi ise 5+kart ve en az zon gücü gösteriyor.

(1♥)	1NT	(Pas)	2♥	Stayman
(Pas)	2♠	(Pas)	3x	natürel, zon kesin
			3♠	fit ve zon daveti

Bu gelişimin en önemli faydası 2 seviyesinde minör koza oynayabilmek, diğer faydası ise cevapçıda 5+ uzunlukta bir renk varsa deklaranın cevapçı olması. Böylece atağı oyun açan rakip yapmak zorunda kalıyor.

Take-out kontr ile araya girişler

Take-out kontra cevapları oldukça ayrıntılı şekilde öğrenmiştik. Bu konuda olası problemleri nasıl çözeceğimizi göreceğiz. Kontra cevap veren oyuncunun en sık karşılaştığı problem oyun minör renk ile açıldığında iki majörün birden eşit uzunlukta geldiği durumdur. Burada kontrcunun cevapçısı puana göre hareket etmelidir.

Cevapçada 4-4 majör ve 0-8 (sıçramadan renk söyleme puanı) puan varsa özellikle maksimuma yakın ellerle önce pahalı renk Pik teklif edilmelidir. Böylece olası bir yarışma durumunda seviye değiştirmeden diğer majör teklif edilip oynanabilir. 4-4 majör ve 8-12 (1 kere sıçrayarak renk söyleme puanı) puan ile minimum iseniz kaliteli majörü söylemelisiniz. Maksimum ile cue-bid yapmalısınız. Ortak sizde zon puanı olduğunu düşünse bile onun 4'lü majörünü öğrenip yanlış koza oynama olasılığını ortadan kaldırırsınız. Tek problem en kötü durumda bile 3 seviyesinde oynama mecburiyetidir.

(1♣)	Kontr	(Pas)	2♣	
(Pas)	2♠	(Pas)	3♠	4-4 majör, 10-12

Cevapçıya 5-5 majör geldiğinde zon olasılığı çok artar. Şimdi 0-5 puan ile basitçe renk söylemeli (önce pahalı), 5-8 puan ile sıçramalı cue-bid yapmalı, 9-12 puan ile de 4 seviyesinde cue-bid yapmalısınız.

(1♣)	Kontr	(Pas)	3♣	5-5 majör 5-8
			4♣	5-5 majör 9-12

2NT AÇIŞININ BÜTÜN GELİŞİMLERİ

Puppet Stayman

2NT açışının 5'li majör içerebiliyor olması birçok oyuncuda 5-3 majör fitini kaçırma korkusu yaratır. Bu olasılığı kaybetmemek adına “Puppet Stayman” konvansiyonu bulunmuştur. Normal Stayman’da 4’lü majör soran cevapçı Puppet ile 5’li majör sorar. Böylece cevapçı 3’lü majörü olsa bile bu konvansiyonu kullanabilir. Açan 5’li majörünü bir kerede söyleyince 5-3 veya 5-4 majör fiti bir seferde anlaşılır. Şimdi problem 4-4 majör fitini bulmaktır.

2NT	3♣
3♦	5’li majör yok, 4’lü olabilir yoksa 3’lü ♠ var
3♥/♠	söylenen majör 5’li
3NT	5’li ve 4’lü majör yok, 3’lü ♠ yok

Puppet Staymana verilen bu cevaplarda 3’lü Pik bilgisi verilmesinin açıklaması cevapçının 5-4 majör geldiğinde davranışının ne olması gerektiğini bilince otomatik olarak ortaya çıkar. Cevapçı 5-4 majöre sahip olduğunda Stayman yapıyordu. Staymana 4’lü majör cevabı verdiğinizde problemin büyük kısmı sona eriyordu fakat Puppet kullandığınızda hiçbir problem bitmiyor. Bu yüzden cevapçı 5Kör-4 Pik ile Puppet değil, Transfer konvansiyonu kullanılmalı. Açan Transferi alınca diğer majörü 3 seviyesinde söyleyebildiği için 3NT kontratı geçilmiyor. Cevapçada 5Pik-4Kör varsa bu çözüm işe yaramıyor. Çünkü transferden sonra diğer majörü söyleyince 4 seviyesine çıkılıyor. Bu sebeple 5Kör-4Pik ile

transfer yapıp diğer majör söylenmeli ve 5Pik-4Kör ile Stayman yapılmalı. İşte bu yüzden Puppet cevaplarında 3'lü Pik bilgisi bir seferde verilmek zorunda.

Puppet'a verilen cevaplardan sonra 4-4 majör fiti olduğu ne yazık ki hala belli olmuyor. Bundan sonra cevapçı varsa kendi elindeki 4'lü majörü anlatmak zorunda kalıyor. Burada iki yaklaşım var. Birincisi cevapçının 4'lü majörünü natürel bir şekilde söylemesi , (Düz Puppet) ki bu yaklaşımda olası bir 4-4 fit durumunda deklaran cevapçı oluyor, ikincisi ise cevapçının 4'lü olmayan majörünü söylemesi (Ters Puppet). Böylece Ters Puppet oynarken deklaran açan olabiliyor fakat Ters Puppet'da cevapçıya 4-4 majör geldiğinde başka bir problem ortaya çıkıyor.

2NT	3♣	
3♦	3♥	4'lü ♥, 4'lü ♠ olabilir (Düz Puppet)
	3♠	4'lü ♠
	3NT	bende 4'lü majör yok

2NT	3♣	
3♦	3♥	4'lü ♠ veya 4'lü yok (Ters Puppet)
	3♠	4'lü ♥
	3NT	4-4 majör

Gördüğünüz gibi Ters Puppet'da cevapçı 3Kör deyince Kör rengi olmadığı kesin. Açanın 4'lü Piki varsa 3Pik deklare ediyor. Cevapçıda 4'lü Pik varsa fit bulunmuş oluyor ama cevapçıda 4'lü majör yoksa 3NT diyerek Pik fiti olmadığını anlatabiliyor.

Cevapçıya 5-5 majör geldiğinde gücüne göre hareket etmelidir. Part-score'da durmak isteyen bir el ile cevapçı

majörlerden birine Transfer edip Pas geçer. Cevapçı zon gücü ile önce Pike Transfer edip Kör deklare eder.

2NT 3♥
3♠ 4♥

Cevapçada şlem daveti yapacak el varsa önce Köre Transfer edip sonra Pik der. Bu deklare 5 Kör ve 4 pik gösterir. Açan bu sırada majörlerden bir tanesine fit verirse problem biter ve şlem konuşmaları başlar. Fakat açan 3NT deyip fit yok derse Pik fiti kesindir ve cevapçı 3NT'ye 4 Pik deklare eder. Şimdi açan cevapçıdaki 5-5 majörü ve yaklaşımı sebebi ile şlem daveti gücünü çözer.

2NT 3♦
3♥ 3♠
3NT 4♠

Cevapçada kesin şlem gücü varken yine önce 5 Kör ve 4 Pik anlatır. Fit gelirse şleme gider. Açan 3NT derse cevapçı 4 minör ile 5-5 majörünü ve şlem davetinden daha güçlü eli olduğunu anlatır.

2NT 3♦
3♥ 3♠
3NT 4♣/♦

2NT-3♠

Minörlerle ilgili olan bu konvansiyonda açan bu deklareye 3NT demek zorundadır. Cevapçı daha sonra el tipini anlatmaya devam eder.

2NT	3♠	
3NT	4♣/♦	tek renkli ♣/♦
	4♥	5♣-4♦
	4♠	5♦-4♣
	4NT	5-5 ♣/♦

Tabii ki bu deklareleri vermek için şlem ilgisi taşımak gerekir. Cevapçı tek renkli minör gösterdikten sonra açan şlem ile ilgilenirse yeni renk söyleyerek kontrol gösterir, ilgilenmezse 4NT diyerek fikrini belirtir. Cevapçı 5-4 minör gösterirse 4NT oynama isteği, 5 minör ise o minöre 4'lü tutuş ve şlem ilgisi gösterir. Artık cevapçı kaptandır, ister pas geçer ister şlem deklare eder isterse bir üst deklare ile RKCB yapar. Cevapçı 5-5 minör gösterirse açan minörlerden birini seçmek durumundadır, pas geçemez. Yine cevapçı isterse bir üst deklare ile RKCB yapabilir.

South-African Texas

1NT gelişimlerinde gördüğümüz bu transfer şekli burada da tek renkli majör elleri için devam eder. Güç belirsizdir.

CHECK-BACK STAYMAN

Cevapçının ikinci konuşmalarında natürel deklareler çoğu zaman yeterli olmaz. Şu ana kadar öğrendiklerimiz, cevapçının kaptan olmadığı durumda ilk turda kullandığı limitleri kullanması gerektiği ve cevapçının iki renk söylemesi durumunda reverse puanının 13 olduğudur.

Bu bilgiler birçok elde durumu idare etse de sıkışık durumların çözümü için olmazsa olmaz konvansiyonlara ihtiyaç vardır. Bunlar check-back stayman, 4.renk ve 3.renk konvansiyonlarıdır.

Check-back stayman konvansiyonu cevapçı 1 seviyesinde yeni renk cevabı verip açanın 1NT rebidi yaptığı durumda kullanılır. Cevapçı bu rebidden sonra kaptan olmakla birlikte detaylı bilgi istediği durumlarda başvurması gereken bir konvansiyona ihtiyaç duyar.

Bu durumda kullanılabilen birçok konvansiyon vardır. Bunların bazıları Check-back, Two-way check-back, yeni minör forsingi, ping-pong konvansiyonlarıdır. Bizim öğreneceğimiz Two-way check-back olacak.

Konvansiyona geçmeden önce natürel deklarasyonları görüp neden böyle bir konvansiyon oynamamız gerektiğini anlayalım.

1♣	1♠	
1NT	2♥	5-4, natürel 6-10, part-score seçimi
	2♠	5+, natürel 6-10, part-score seçimi
	2NT	natürel sanzatudan zon daveti
	3♣	fit ve forsing
	3♦/♥	natürel forsing
	3♠	6+, natürel forsing
	4♠	6+, karar

Yukarıdaki natürel deklarelerde eksikliklere bakalım. Part-score seçimi durumunda problem yok. Davet ellerinde sanzatudan davet haricinde davet etme şansımız yok. Forsing ellerde ise renklerin adetleri ile ilgili bilinmezler oldukça fazla.

Bütün bu sebeplerden ötürü oynanması gereken bu konvansiyonda her tip el belirtilmeye çalışılmış. Mantık, zon daveti ellerinin cevapçı tarafından en detaylı şekilde ifade edilebilmesi, zon gücü bulunan eller ile de tipik ellerin ifadesi dışında açandan bilgi almaya çalışılması üzerine kurulmuş.

1♣	1♠	
1NT	2♣	geri kalan davet ellerinin tanımı
	2♦	zon elleri için bilgi alma sorusu
	2♥	5-4, natürel 6-10, part-score seçimi
	2♠	5+, natürel 6-10, part-score seçimi
	2NT	natürel sanzatudan zon daveti
	3♣	fit ve forsing majör renk 5'li
	3♦/♥	en az 5-5 forsing
	3♠	6+kart forsing

1♣	1♠	
1NT	2♣	Açan 2♦ demek zorunda
2♦	Pas	oynamak için
	2♥	5-4 natürel davet
	2♠	5'li ile davet, yanda minör olabilir
	2NT	3♣'e transfer
	3♣	fit ve davet, majör renk 4'lü
	3♦/♥	en az 5-5 davet
	3♠	6+kart davet

Davet ellerinin tanımında iki deklarasyon davet elini anlatmıyor. Bunlardan birincisi cevapçının 2 Karo deklaresine pas geçmesi. Bunun sebebi 2 Karo deklaresinin zon forsingi ellerde bilgi alma sorusu olarak kullanılması ve artık 2 Karo oynama şansımızın kalmamasıdır. Diğerisi ise yine 2 Trefl'den sonra söylenen 2 NT deklaresinin 3 Trefle transfer olması. Bunun sebebi de sanzatudan zon davetini konvansiyona ihtiyaç duymadan yapabildiğimiz için buradaki 2 NT deklaresinin gereksizliğini avantaja çevirmek ve konvansiyonun bizim elimizden aldığı Trefl part-score'u oynama şansını geri kazanmaktır.

Aynı sekanstan sonra cevapçı en az zon gören kuvvetli eli ile tam tanım içinde el anlatma şansına sahip değilse 2Karo ile bilgi alışverişini başlatır. Özel anlam taşıyan bu deklare aslında tek bir sorunun cevabını arar, **“Söylediğim majör sende 3'lü mü?”**. Merak edilen 3'lü fit olup olmadığı da olsa bu soruyu soranda ilk renk 5 kart olmak zorunda değildir.

1♣	1♠	
1NT	2♦	
2♥		evet 3'lü ve limitimin maksimumu var
2♠		evet 3'lü ve minimum el var
2NT		hayır 3'lü değil

Cevapçı aldığı bu bilgidен sonra hangi renkte anlaştıklarını açana anlatır. Eğer 2NT derse araştırmaya devam etmek istediğini gösterir.

1♣

1NT

2♥

1♠

2♦

3♣

2♠

2NT

kozumuz ♣

kozumuz ♠

bilgi vermeye devam et

DÖRDÜNCÜ RENK FORSİNGİ

Adından da anlaşılacağı gibi son rengi söyleyerek gerçekleştirilen bu konvansiyon serbest sekansların belki de en sık kullanılan konvansiyonudur. Dördüncü rengin kullanım alanı, cevapçı yeni renk cevabı verdikten sonra açanın rebidinde reverse yapmadan ve sıçrama yapmadan yeni bir renk söylemesi durumudur. Diğer durumlarda son rengi söylemek güç olarak daha farklı anlamlar kazanacağından bu konvansiyon ile eş tutmamak gerekir.

Dördüncü rengin ne zaman kullanılması gerektiğini anlamak için cevapçının natürel konuşmalarını iyi bilmek gerekir.

1♦	1♥	
1♠	1NT	6-10, son rengi kesmeyebilir
	2NT	11-12 son renkte keser şart
	3NT	13-15 son renkte keser şart
	2♦	6-10 ♦ fiti
	3♦	11-12 ♦ fiti
	2♠	6-10 ♠ fiti
	3♠	11-12 ♠ fiti
	4♠	13-15 ♠ fiti
	2♥	6-10 güzel 5'li veya 6+♥
	3♥	11-12 güzel 6+♥

Gördüğünüz gibi, dördüncü renk durumunda limite olan oyuncu olmadığı için kaptan belli değildir ve cevapçı konuşmaların ikinci turunda eğer mümkünse limit anlatmaya çalışır. Bunu yaparken ilk turda kullandığı limitlerin aynısını kullanır. Dördüncü renk konvansiyonu çoğunlukla bu limitlerden daha güçlü olduğunda

kullanılır. Puan gücü limitlere uyan ama elinin dağılımı veya kart adetleri uymayan ellerle de bu konvansiyon kullanılır. Mesela sanzatu demek isteyen ama son renkte keseri olmayan veya kendi rengini tekrar söylemek isteyen ama kart adedi buna izin vermeyen birçok elle dördüncü rengi kullanırsınız. Dikkat edilmesi gereken en önemli nokta hiçbir zaman 6-10 puan ile dördüncü rengin kullanılmadığıdır. Sonuç olarak dördüncü renk yeni bir renktir ve bu rengin 2 seviyesinde söylenmesi 11+puan, 3 seviyesinde söylenmesi 13+ puan gerektirir. 1 seviyesine gelen dördüncü renkte ise (ancak bir durumda gerçekleşebilir) güç konusunda biraz daha esnek davranılabilir.

Ne zaman dördüncü rengi kullanmamız gerektiğini öğrendikten sonra bu konvansiyonun getirileri hakkında konuşabiliriz. Dördüncü rengi söylemek aslında, “ben limit göstermek istemiyorum, sen limite olunca ben kaptan olmak istiyorum” anlamı taşır. Bu yüzden açan hem dağılımın geri kalanını hem de limitini anlatmaya çalışır. Böylece cevapçı kaptan olur ve isterse kendi eli hakkında hiç bilgi vermeden doğru kontrata ulaşabilir. Diğer getiri ise puan gücü yüksek ellerin sıçramaya gerek duymadan ifade edilebilmesi ve birçok bilgi almaya ve vermeye alan bırakılmasıdır.

Açıcı, dördüncü renkten sonra ilk iki konuşmada verdiği bilgilerin detayına girer. Cevapçı, dördüncü rengi limitlerin üstünde olduğu için yapmışsa asıl amacı bilgi almak değildir ama eli limitler içinde fakat el tipi natürel konuşmaya izin vermiyorsa açanın yardımına ihtiyacı var demektir. Bu sebeple açanın dördüncü renkten sonraki konuşmaları bu olası problemleri çözmek içindir.

4.renk yapınca açan sıra ile şu sorulara cevap verir;

-Benim rengim sende 3'lü mü?

-Son rengi kesiyormusun?

-Henüz anlatmadığın bir dağılıma sahip misin?

Açan ilk soruya evet cevabı verebiliyorsa, cevapçının rengini söyler. İlk soruya cevabı hayır ama ikinci soruya evet diyebiliyorsa sanzatu der. İlk iki soruya hayır demek zorunda ise ve üçüncü sorunun cevabı evet ise dağılımını anlatmayı bitirir.

1♦

1♥

1♠

2♣

2♥

senin rengin 3'lü

2NT

3'lü fit yok , son renkte keser var

2♦

3'lü fit yok, keser yok, karom 5'li

3♣**

3'lü fit yok, keser yok, 4'lü ♣

** Eğer dağılımımızı tamamlarken 3 seviyesine çıkmak zorunda kalıyorsak gücümüz ortağın minimum puanına (11) bile zon oynayacak kadar olmalıdır.

Sorulara cevap verirken açanın dikkat etmesi gereken birkaç nokta vardır. Cevapçının rengi minör ise açan sorulara farklı bir sıra ile cevap verir. Şimdi sanzatu oynamak daha önemli olduğu için ilk soru keser sorusudur. 3'lü tutuş daha sonra cevaplanması gereken soru olur. Diğer dikkat edilmesi gereken durum, açanın kendi iki renginde en az 10 karta sahip olduğu durumdur. Şimdi açanın dağılımı çok dengesiz olduğu için sanzatu

oynamak çok fazla düşünülmez. Bu sebeple açan sanzatu için keser söylemeden önce dağılımını anlatmalıdır.

Hangi sıra ile olursa olsun açan bu sorulara cevap verirken limitini de anlatmalıdır. Böylece cevapçı kaptan olabilir. Açanın limiti minimum ise (13-15) sorulara sıçrama yapmadan cevap verir. Orta limit ile (16-18) vereceği cevabı sıçrayarak verir. Üst limit (19-20) genelde gerçekleşmez çünkü bu puan ile açan ikinci rengini dağılımı uyduğunda sıçrayarak söylemiş olur. Fakat dağılım uygun olmadığı için sıçramamışsa şimdi 13-15 limitindeymiş gibi konuşur. Cevapçı kaptan olup kontrata karar verdikten sonra bir kez daha konuşarak gücünü anlatır.

Bütün bu bilgilerden sonra en önemli problemi incelemeye başlayabiliriz. “Açan, dördüncü rengine cevap verirken bütün sorulara hayır demek zorunda kalırsa ne olacak?” Problemi iki grupta incelemek mümkün. Açanın ikinci rengi ilk renginden pahalı ise bir çözüm var. Bunun için açanın ikinci rengini tekrarlaması konusu biraz detaylı şekilde incelenmeli. Bu deklarasyona natürel gözü ile bakarsak, yukarıdaki örnekte açanın tekrar Pik demesi 5’li gösterir. Dolayısı ile açanın Karosu 6 kart olur. Bu dağılım olduğunda açış standartlarınız önem kazanır. Açış standartlarının genel yaklaşımında 6-5 dağılımlı ellerde 6’lı renk ucuz ise minimum açış gücü ile (13-15) renkleri 5-5 gibi düşünerek pahalı renk açılır. Daha yüksek puan ile 6’lı renk önce açılır. Eğer bu açış standartını benimsemişseniz, dördüncü renk yapıldığında ikinci renginizi tekrar söylemeniz anlamsızdır çünkü eğer gerçekten 6-5 dağılımlı bir ele sahipseniz gücünüz 16+ olmalıdır ve bu durumda açan dördüncü rengine cevap verirken sıçrama yapmalıdır. Yukarıdaki örneğe devam edersek,

1♦	1♥	
1♠	2♣	
2♠		anlamı yok
3♠		6-5 dağılım 16-18 puan (19-20 ile ikinci konuşmamız 2Pik olurdu)

İşte bu anlamsız deklare, açan dördüncü renge cevap verirken sorulan soruların tümüne hayır demek zorunda kaldığında kullanılır.

Açanın ikinci rengi birinci renginden ucuz ise yukarıda yaptığımız incelemenin anlamı kalmaz.

1♦	1♠	
2♣	2♥	
2♠		3'lü fit
2NT		fit yok keser var
3♣		5-5 dağılım
3♦		6-4 dağılım
3♥		0-4-5-4 veya 1-4-4-4 dağılım

Gördüğünüz gibi tüm sorulara hayır demek zorunda olan açanın verebileceği hiçbir kaçış deklaresi yok. Bu durumda açan, ortağının rengi onörlü iki parça olduğunda 3'lü fiti varmış gibi davranmalıdır. Bunu yapmak da mümkün değilse kendi renklerinden kaliteli olanı uzunmuş gibi göstermelidir.

Cevapçı, dördüncü renk yaptıktan sonra kaptan olur ve karar verme şansına sahip olur. Eğer cevapçı dördüncü renk konvansiyonunu, gücü limitlerin üzerinde olduğu için yapmışsa artık kendi elini rahatça anlatabilir. Eğer bilgi almak için dördüncü rengi kullanmışsa, artık aldığı bilgiler ışığında kontrata karar verir.

1♦	1♥	
1♠	2♣	
2♥	3♦	♦ fiti 13+
	3♥	♥ fiti bulduk şleme gidelim
	3♠	♠ fiti 16+ şlem istiyorum
	4♠	♠ fiti 16+ şlem daveti
	3NT	bilgiyi aldım karar
	4♥	bilgiyi aldım karar

ÜÇÜNCÜ RENK FORSİNGİ

Ailenin son üyesi olan bu konvansiyon, açanın sıçramadan renk tekrarı yaptığı durumda kullanılır. Yine, öncelikle cevapçının natürel konuşmalarını inceleyelim.

1♣	1♥	
2♣	Pas	part-score kararı
	2♥	6-10, 6+♥
	2NT	keserler var zon daveti 11-12
	3♣	fit ve zon daveti 9-12
	3♥	6+♥ zon daveti
	3NT	keserler var ve karar
	4♥	karar
	2♦	3.renk
	2♠	3.renk

Açan, renk tekrarı yapınca limit gösterdiği için cevapçı zaten kaptandır. Ortağının eli hakkında oldukça detaylı bilgiye sahiptir. Yukarıdaki örnek için bu bilgilerin ne olduğunu tekrarlarsak, cevapçı açanda 4'lü Kör fiti olmadığını, 4'lü Pik olmadığını, dengesiz bir ele sahip olduğunu ve renginin 5+kart olduğunu biliyor.

Cevapçı 6-10 arasında ise zon yoktur ve part-score kararı açanın rengi ile cevapçının kendi rengi arasında verilir. Bu durumda cevapçının kendi rengini seçebilmesi için rengin 6+kart olması gerekir çünkü açanda en azından bu kalitede bir renk vardır. Cevapçı açanın renginden (tutuş), keserler tamamsa sanzatudan ya da kaliteli 6+kart ile kendi renginden zon davetini gerçekleştirebilir. Zon elleri ile ise keserler tamamsa sanzatudan ya da kendi majör renginden zon söyleyebilir. Geriye kalan bütün

davet veya en az zon elleri ile 3.renk konvansiyonu kullanılmalıdır. Bu durumda cevapçının söyleyebileceği iki farklı 3.renk vardır. Bu renklerin arasında iki fark vardır. Birinci fark, 3.renk 3 seviyesine geliyorsa ya da cevapçının ilk rengine göre daha pahalı bir renk ise o rengi kullanarak 3.renk yapmak 13+ puan gerektirir. Cevapçının ilk rengine göre daha ucuz olan ve 2 seviyesinde söylenebilen 3.renk ise 11+ puan gösterir. İkinci fark ise puansal bir fark olmadığında söylenen 3.renkte onör gücü olmasıdır. Bu bilgi keserlerin tamamlandığını anlamak için önemlidir.

Cevapçının 3.rengi 11+ puan gösteriyorsa, açanın ilk vermesi gereken bilgi minimum veya maksimum olduğudur çünkü açanın minimum olduğu durumda zondan önce durmak gerekebilir.

3.renk yapılıncı açan sıra ile şu sorulara cevap verir;

- Benim rengim sende 3'lü mü?**
- Son rengi kesiyormusun?**
- Henüz anlatmadığın bir dağılıma sahip misin?**

Cevapçının 3.rengi 13+ gösteriyorsa açan sadece yukarıda sıralanan sorulara cevap verir. Minimum ya da maksimum olduğunu anlatmaz.

1♣	1♥	
2♣	2♦	
2♥		senin rengin 3'lü minimum
3♥		senin rengin 3'lü maksimum
2NT		3'lü fit yok, keser var minimum
3NT		3'lü fit yok, keser var minimum
3♣		fit yok, keser yok, minimum
2♠		fit yok, keser yok, maksimum

1♣	1♥	
2♣	2♠	
3♥		senin rengin 3'lü
2NT		3'lü fit yok, son renkte keser
3♣		kaliteli 6+♣
3♦		fit yok, keser yok

Bu konvansiyonların gelişimlerinde çok daha detaylı bilgi alışverişi yapılabilir fakat bu tip gelişimlerin çok uzun vadeli ve büyük hedefler taşıyan ortaklıklar için kullanılması daha işlevsel olacaktır.

CEVAPÇININ DİĞER REBİDLERİ

Açan reverse yaptıktan sonra

Açan reverse yaparak 16+puan ve ilk renginin 5+ ikinci renginin de 4+ uzunlukta olduğunu vaadediyordu. Reverse yapan açıcının 3.turda tekrar konuşması mecburdur. Reverse yapıldıktan sonra cevapçının üç seviyesinde konuşması zon oynanacağını kesinleştirir. İki seviyesinde yapılan konuşmalar ise limitsizdir. Hala 6+ puan gösteren bu konuşmalar zayıf olabileceği gibi en az zon gören ellerle de yapılabilir. Bunun sebebi reverse yapmanın tekrar konuşma mecburiyetidir.

Bütün bu konuşmalar içinde özel anlam taşıyanlar 2NT ve 4.renk'tir. Son renk 2 seviyesine geliyorsa limitsiz (6+puan), 3 seviyesine geliyorsa en az zon (9+puan) gösterir. Her zaman olduğu gibi son rengi (4.renk) natürel deklarasyon yapamadığımız zaman kullanırız. 2NT ise çoğunlukla zayıf ellerle yapılır. Açıcı, pas geçemeyeceği için minimum reverse eli ile hep 3 Trefl der. Artık cevapçı hangi part-score kontratını oynamak istiyorsa onu seçer. Açıcıda maksimum reverse eli varsa zon kesindir ve bu durumda 3 Trefl dışında bir deklarasyon yapar.

1♣	1♠	
2♦	2♥	6+puan kararsız el (4.renk)
	2♠	5+♠ limitsiz (6+puan)
	3♣	fit ve zon kesin
	3♦	fit ve zon kesin
	3♠	çok kaliteli 6+kart ve zon kesin
	3NT	oynamak için, şlem düşünmüyor
	2NT	artifisyel, çoğunlukla zayıf el

1♣	1♠	
2♦	2NT	
3♣		minimum reverse eli
3♦		maksimum el, 6-5
3♥		maksimum 3'lü ♥
3♠		maksimum 3'lü ♠
3NT		maksimum el yarı dengeli

1♣	1♠	
2♦	2NT	
3♣	Pas	oynamak için
	3♦	oynamak için
	3♥	5-5 majör zayıf el
	3NT	13-15 dengeli (şlem daveti)!!!!

Açan sıçrama yaptıktan sonra

Açıcının sıçramalarını bölümlere ayırmak gereklidir. Birincisi, açanın kendi renginde yaptığı sıçramalardır. Bu sıçrama 16-18 puan ve açtığı renkte kaliteli 6+kart vaadedir. Açan 16-18 puan ile 2.Grup eli olduğunu gösterdikten sonra sizin Pas geçme hakkınız vardır.

1♥	1♠	♠ 7 5 2
3♥	4♥	♥ R 10
		♦ A 7 4 2
		♣ 9 8 6 3

1♥	1NT	♠ V 4 3
3♥	Pas	♥ 5 2
		♦ R V 8 4
		♣ D 9 5 2

Açanın kendi renginden sıçrama yapmasının ardından cevapçının herhangi bir deklare vermesi zon oynanacağını kesinleştirir. Özellikle açanın rengi minörse 3 seviyesinde söylenen yeni renk, 3.renk konvansiyonu olarak düşünülmelidir. Yer darlığı problem olsa da en az zon oynanacak olması limit problemini yok eder. Konvansiyonda olduğu gibi, cevapçının söylediği yeni renkte güçlü olduğu düşünülür. Öncelikle cevapçının renginden 3 kart olup olmadığı söylenir, daha sonra kalan renkten keser varsa sanzatu denir. Sıkışık durumlarda yani her ikisinin de olmadığı durumlarda cevapçının renginden onör doubleton ile fit verilebilir ya da mümkünse son renk okunabilir.

1♣	1♠	
3♣	3♠	6+kart zon kesin
	3♦/♥	3.renk zon kesin
	4♣	fit ve şlem isteği
1♣	1♠	
3♣	3♦	
3♠		3'lü fit
3NT		son renkte keser
3♥		sıkışık durum
1♣	1♠	
3♣	3♥	
3♠		3'lü veya onör 2'li fit
3NT		son renkte keser
1♥	1♠	
3♥	4♣/♦	fit, şlem ilgisi, o renkte kontrol

Eğer açan, sizin renginizi tutarken sıçrama yaptı ise, bu da 16-18 puan gösterir (Tabii kısalık puanları ile birlikte). Kaptan siz olduğunuz için Pas geçme hakkınız vardır. Söylenen yeni renkler tutuşulan renkten şleme gitmek üzere kontrol konuşmalarıdır.

1♦	1♠	♠ DV64
3♠	4♠	♥ 97
		♦ D32
		♣ A854

Açan, sanzatu rebidi yaparak sıçrarsa 19-20 puan gösterir ki, artık zon oynanmaması mümkün değildir. Sizdeki 6 puan bile zon için yeterlidir. Bundan sonra söylediğiniz herşey natürelidir ve zon kesin olduğu için limit belirtmez. Kaptan siz olduğunuz için varolan yeni renginizi söyleme mecburiyetiniz ortadan kalkmıştır.

1♦	1♠	♠ R1098
2NT	3NT	♥ 72
		♦ 643
		♣ R1052

1♦	1NT	♠ R72
2NT	Pas	♥ 932
		♦ 985
		♣ R1082

Açan, yeni renk söyleyerek sıçrama yaparsa 18-20 puan gösterir ve ilk rengi 5+, ikinci rengi 4+ uzunluktadır. Yine zon kesindir ve bu sebeple her verdiğiniz deklare limitsizdir.

1♥	1♠	♠ D742
3♦	3NT	♥ 83
		♦ V103
		♣ R654

Bu durumda söylenen son renk, natürel bir deklare verilemediğini gösterir. Eğer cevapçı ilk turda 1NT demişse açan yeni renkte sıçrama yaptıktan sonra söylediği yeni renkler o renkte değer gösterir yani yine 3.renk konvansiyonu gibi algılanmalıdır.

Cevapçı ilk turda 2 seviyesinde yeni renk söylemişse

Cevapçı 2 seviyesinde yeni bir renk söylediğinde iki ana kuralımız vardı. Birincisi cevapçının ikinci turda pas geçmesinin mümkün olmadığı ve ikincisi açanın 2NT ve üzerindeki her deklaresinin 16+puan gösterdiği idi. Bu iki kurala göre, açan 2.konuşmasında 2NT veya üzerinde bir deklare vermişse, artık limite olmak gereksizdir. Doğru kontratı bulmak önemlidir. Renk tekrarları bir fazla kart, yeni renkler fit bulma ümidi devam ediyorsa natürel ve tabii ki forsing, fit bulma ümidi kalmamışsa o renkte değer ve yine forsingtir.

Eğer açan ikinci konuşmasında 2 seviyesinde reverse olmayan yeni bir renk söylemişse veya kendi rengini tekrar ederek minimum açışı olduğunu belli etmişse, zon oynamama durumu olabilir. Bu yüzden cevapçı, 11-12'lik elleri ile 13+'lık ellerini ayırt etmelidir.

Cevapçada 11-12 puan varken verebileceği deklareler şunlardır.

-Kendi rengini 3 seviyesinde tekrar eder, bunun için renginin 6+ olması gerekir.

-2NT der. Dengeli el şart değildir.

-Eğer açan 2.konuşmasında yeni bir renk söylemişse, cevapçı 2 seviyesinde açanın ilk rengine dönebilir. Bunun anlamı, son rengi kesemediğim için 2NT demek istemiyorum ve senin ilk rengine 2 kartlı fitim var.

Cevapçının bu üç deklare haricindeki bütün deklareleri 13+ gösterir ve doğal olarak zon oynamak şarttır. Bu durumda geriye sadece yeni renkler kalır. Bu yeni renkler natürel olmak zorunda değildir.

1♠	2♣	
2♥	2♠	11-12, ♦ kesmiyor, 2'li ♠ fiti
	2NT	11-12, ♦ kesiyor
	3♣	11-12, 6'lı ♣
	3♦	son renk 13+, sıkıntı var
	3♥	13+ ♥ fiti, 4♥'den kuvvetli
	3♠	16+ 3+♠ fiti
	4♥	13-15 ♥ fiti

UYANDIRMA

Aslında bir araya giriş çeşidi olan uyandırma, deklarasyonun bitip bitmeyeceğine karar verilen pozisyonudur. Bu pozisyonda olduğunuzda deklarasyon hakkında 2.pozisyonda yani “Canlı pozisyonda” olduğunuzdan daha çok bilgiye sahipsinizdir. Bu bilgiler iki takımın aşağı yukarı kaç puana sahip oldukları ile başlar ve rakip ile ortağınızın verdiği ve vermediği deklarasyonlardan elde edilen bilgilere kadar uzanır. Bu sebeple birçok elde ortağınızın eli hakkında birçok bilgiye iletişim kurmadan ulaşabilirsiniz.

Uyandırma kurallarını normal araya giriş kuralları gibi düşünmek gerekir. Tek bilmemiz gereken bu kuralların güç olarak daha hafifletilmiş olduğudur. Çünkü araya girerken ortağımızın eli hakkında bilgi sahibi olmadan hareket ederiz, halbuki uyandırma pozisyonunda eller hakkında birçok bilgiye sahip oluruz ve ortakta bulunacağını bildiğimiz değerlere güvenerek konuşuruz.

Uyandırma durumlarını üç ana grupta toplamak mümkündür.

- Solunuzdaki oyuncu 1 seviyesinde oyun açıp herkes pas geçip sıra size geldiğinde,
- Rakipler bir fit bulduktan sonra siz uyandırma pozisyonunda kaldığınızda,
- Rakipler bir fit bulamadıktan sonra siz uyandırma pozisyonunda kaldığınızda.

1. Solunuzdaki oyuncu 1 seviyesinde oyun açıp herkes pas geçip sıra size geldiğinde

En bilindik uyandırma durumudur. Buna karşılık elde ettiğimiz bilgiler sınırlıdır. Sadece ortağımızın araya

girecek eli olmadığını ve sağımızdaki rakip oyuncunun cevap verecek gücü olmadığını biliriz. Bu durumda uyandırma yapıp yapmama kararı daha çok prensiplere dayanır.

Renk ile uyandırma

(1♠) Pas (Pas) 2♥ ♠ 72
♥ AD1082
♦ RV5
♣ 974

Renk ile araya giriş 1 seviyesinde 6-16, 2 seviyesinde 11-16 puan gösterir fakat uyandırmada 1 seviyesinde 6-13, 2 seviyesinde ise 9-13 puandır.

(1♦) Pas (Pas) Kontr ♠ ADV93
♥ 72
♦ 84
♣ AR85

Yukarıdaki limitlere göre canlı pozisyonda bu elle 1Pik diyecektiniz ama bu el uyandırma için fazla kuvvetlidir. Bu yüzden önce kontr deyip sonra renk söylemek gerekir.

(1♦) Pas (Pas) 2♠ ♠ ADV972
♥ R2
♦ 65
♣ D42

Uyandırma pozisyonunda sıçramalı araya girişler preemptive olamaz çünkü ölmek üzere olan bir deklarasyonda rakibi sıkıştırmaya çalışmak mantıklı değildir. Yer daraltmamızın tek amacı elimizin tipini bir kerede ifade edebilmektir. Renkte sıçramalı uyandırmalar

minimum açar veya açara yakın kuvvette 2 seviyesine gelirse 6 kartlı, 3 seviyesine gelirse de 7 kartlı ellerdir.

(1♥) Pas (Pas) 2♦ ♠ 3
♥ 52
♦ ARV98
♣ DV1054

İki tane 5'li rengimiz olduğunda gücümüz uygunsa renk ile araya girmemiz gerekir. Daha güçlü ellerle önce kontr deyip sonra renklerimizi teklif etmeye başlarız.

Sanzatu ile uyandırma

(1♥) Pas (Pas) 1NT ♠ 954
♥ R102
♦ AD106
♣ RV8

Uyandırma pozisyonunda 1NT araya girişi de farklı puandadır. Bu durumda 1NT araya girişi 10-14 puan gösterir. Rakibin renginde yine keser gerekir.

(1♥) Pas (Pas) Kontr ♠ A63
♥ DV5
♦ RD10
♣ A1094

Canlı pozisyonda ideal bir 1NT araya girişi. Fakat uyandırmada, önce kontr atıp sonra ilk fırsatta Sanzatu demelisiniz. Bu deklare canlı pozisyonda 19-20 puan gösterir fakat uyandırmada 15-17 puan.

(1♠) Pas (Pas) 2NT ♠ AV10
 ♥ R42
 ♦ ADV8
 ♣ RD5

Canlı pozisyonda 2NT ile araya girişimiz yoktu. Uyandırma pozisyonunda ise limitleri daha aşağıya çektiğimiz için eksikliğimizi gidermek adına 2NT deklaresini kullanıyoruz. Uyandırma pozisyonunda 2NT 18-20 puan ve dengeli el gösteriyor.

(1♥) Pas (Pas) Kontr ♠ A63
 ♥ RV5
 ♦ RD10
 ♣ ARV3

21-22 puan ve sanzatu araya girişi yapabilecek bir el ile ister canlı ister uyandırma pozisyonundan önce kontr deyip gelen cevaba sıçrayarak sanzatu demek gerekir.

Kontr ile uyandırma

(1♦) Pas (Pas) Kontr ♠ AV6
 ♥ A94
 ♦ 732
 ♣ D1075

Canlı pozisyonda bu elle Take-out kontr atmak düşünülemez. Fakat uyandırmada take-out kontr atmak için kısalıklarla birlikte 10 puan yeterli olacaktır.

(1♣)	Pas	(Pas)	Pas	♠ A107
				♥ 85
				♦ 763
				♣ RDV98

Rakibin 1♣ oynaması sizin için en büyük hediyedir. Tabii ki kontrlu oynamayı isterdiniz fakat bu mümkün değil. Ama ne oynarsanız oynayın bu kontrattan iyi olamaz çünkü toplam güç zon puanı için yeterli olmayacaktır. Takımınızın gücünün zon oynamaya yeterli olduğunu düşündüğünüzde rakibi batırarak mı yoksa zon oynayıp yaparak mı daha çok puan kazanacağınıza karar vermeniz gerekir.

(1♠)	Pas	(Pas)	Pas	♠ 1073
				♥ 95
				♦ R8632
				♣ A104

Uyandırmada her zaman konuşulmaz. Bu kalitesiz renk ve çok az puan ile araya girmek yarardan çok zarar getirecektir.

Uyandırana cevaplar

Uyandırma puanlarının araya giriş puanlarından daha az olduğunu gördünüz. Buna karşılık dengeyi sağlayabilmek için uyandırmaya verilecek cevapların da puanları artmalıdır.

(1♥)	Pas	(Pas)	1♠	♠ AV3
(Pas)	2♠			♥ A98
				♦ 1043
				♣ R764

Ortak canlı pozisyonda araya girseydi bu el cue-bid yapardı. Ama uyandırmadan araya giriş olduğunda ortakta 6-13 olduğuna göre basit tutuş 10-13, cue-bid 14+ puan gösterir. Fit olduğu için kısalık puanları dahil edilmelidir.

(1♠)	Pas	(Pas)	1NT	♠ 964
(Pas)	Pas			♥ RV10
				♦ 853
				♣ AD52

Ortak canlı pozisyonda 1NT ile araya girseydi, hemen zonu söylerdiniz ama şimdi ortakta 10-14 puan var, demek ki zon mümkün bile değil. Uyandırma sanzatusundan sonraki gelişimler biraz farklıdır çünkü 10-14 çok geniş bir limitdir. Yine Stayman en az zon gören ellerle yapılır. Cevaplarda ise uyandıran minimum eli ile her zaman olduğu gibi cevap verir fakat maksimum eli ile hep 2NT der. Staymana 2NT dendikten sonra zon kesindir ve şimdi tekrar 3 Trefl ile Stayman yapmak gerekir. Bu konvansiyona “Limit soran Stayman” denir. Transferler hala geçerlidir.

(1♥)	Pas	(Pas)	Kontr	♠ D1072
(Pas)	2♠			♥ 643
				♦ AR
				♣ A852

Ortak take-out kontrunu canlı pozisyondan atsaydı, bu el ile cue-bid yapardık ama şimdi limitler değişti. 0-10 ile sıçramadan, 11-13 ile sıçrayarak 14+ ile cue-bid yaparak konuşmak gerekir.

(1♣)	Pas	(Pas)	Kontr	♠ R7
(Pas)	Pas			♥ R106
				♦ 432
				♣ AD1085

İşte ortağın take-out kontrunu ceza kontruna çevirebileceğimiz bir el. Soldaki oyuncu Pas derse herşey mükemmel.

(1♦)	Pas	(Pas)	Kontr	♠ V864
(Pas)	1♠	(Pas)	2♠	♥ ARV4
				♦ 72
				♣ A93

Eğer bu el ile canlı pozisyonundan kontr atmış olsaydınız, 1Pik cevabına pas geçmeniz gerekirdi. Çünkü 1Pik'i yükseltmeniz 17-20 puan gösterir. Uyandırmada ise limit tanımları değişiktir. Uyandırmadan kontr diyen kişi bir daha konuşursa 14+ puan gösterir. Sıçrayarak konuşma orta kuvvetli el yani 15-18 puan, cue-bid ise 19+ gösterir.

2.Rakipler bir fit bulup siz uyandırma pozisyonunda kaldığınızda

Bu durum rakiplerin eli hakkında daha çok bilgimizin olduğu durumdur. Bu arada sizin ilk turda konuşmayıp Pas geçtiğiniz ortak tarafından bilindiği için araya girmeye değer bir ele sahip olmadığınız aşıkardır ve ortağın güçlü elleri ile hemen zon düşmesi yanlıştır.

Rakibin fit bulup part-score'da kalmaları durumunda uyandırma yapmaya daha istekli olmanız gerekir çünkü rakibin bir renkten fiti varsa sizin takımın da bir renkten fiti olması çok yüksek ihtimallidir. Rakibin part-score

oynama isteği durumunda da puanların iki takıma aşağı yukarı denk dağıldığını bilmelisiniz.

(1♥)	Pas	(2♥)	Pas	♠ 108653
(Pas)	2♠			♥ 742
				♦ AD8
				♣ D3

Rakiplerin neden 2 Kör'de kaldıklarını düşünürseniz, iki tarafta da yaklaşık 20 puan olduğunu görürsünüz. Demek ki ortakta 12 puan bulmalısınız. Ayrıca ortağınız sizin araya giremeyecek bir ele sahip olduğunuzu unutmaması gerekir.

(1♥)	Pas	(2♥)	Pas	♠ RV83
(Pas)	Kontr			♥ 7
				♦ D1052
				♣ R973

Bu el baştan take-out kontr atacak kadar kuvvetli değil. Çünkü ortak çok zayıf ise başınız belaya girebilir. Ama şimdi ortağın çok zayıf olma ihtimali sona ermiştir.

(1♥)	Pas	(2♥)	Pas	♠ A2
(Pas)	2NT			♥ 64
				♦ R1087
				♣ D10954

Oyun açmamış ya da araya girmemiş bir oyuncu takımı adına ilk defa açık arttırmaya katılırken sanzatu deklare etmesi asla natürel olamaz. Bu sebeple bu durumdaki bütün sanzatu deklareleri okunmamış renklerin iki tanesi diye düşünülmelidir. Bu renklerin uzunlukları en az 5-4 olmalıdır. Bu örnek yukarıdaki tanıma uygun bir örnektir. Çünkü araya girmemiş bir elde

kuvvetli sanzatu eli bulunması imkansızdır. Demek ki bu deklare okunmamış renklerden iki tanesini ifade eder.

Cevaplar

Bu pozisyonda da ortağınız bir uyandırma yaptı ise kuvvetli elinizin büyüüne kapılıp hemen konuşmaya aktif olarak katılmayın. Çünkü ortağınız zaten sizde olan puanlar sebebi ile konuşuyor. Siz de basit bir hesap yapabilir ve ortaktaki olası puan aralığını bulabilirsiniz. Yine de zon olasılığı devam ediyorsa ki bu ancak kısalık puanları sebebi ile koz varsa mümkün olabilir, konuşmaya devam edersiniz. Çoğunukla bu tip deklarasyonlar bir part-score yarışması olarak devam ederler.

3.Rakipler bir fit bulamadıktan sonra siz uyandırma pozisyonunda kaldığınızda

Bu durum diğer durumlar gibi uyandırmada agresif olunabilecek bir durum değildir. Eğer deklarasyonda rakipleriniz bir fit bulamayıp bir part-score'da kaldılar ise uyandırma yaparken çok dikkatli olmalısınız. Eliniz gerçekten iyi değerler taşımalıdır. Çünkü rakibin gücü 24 puana kadar çıkabilir.

(1♣)	Pas	(1♥)	Pas	♠ 854
(2♣)	Pas	(Pas)	Pas	♥ D9
				♦ R10732
				♣ AV5

Rakiplerinizin misfit durumda oldukları açık. Bu eli 2Karo ile uyandırmak özellikle ters zon durumunda riskli

olabilir. Uygun zon durumunda sadece 2 seviyesinde kaldığınız için uyandırmak normaldir.

(1NT)	Pas	(Pas)	Pas	♠ A972
				♥ 8
				♦ AD62
				♣ RV43

Bu elle 1NT'ye kontr atarsanız, ortak zayıf eli ile mutlaka 2Kör diyecektir. Ya da Kontra Pas geçip Kör atak edecektir. İkisi de başınızı ağrıtır.

(1NT)	Pas	(2♦)	Pas	♠ 10972
(2♥)	Pas	(Pas)	Kontr	♥ 8
				♦ AD62
				♣ RV43

Şimdiki el uyandırmak için ideal. Çünkü hem ortak Kör hariç bir renk söyleyecek hem de ortakta belli bir kuvvet olduğundan puanınızın önceki ele göre daha az olması sizi etkilemeyecektir.

İKİ RENKLİLER ile ARAYA GİRİŞ

Araya giren oyuncunun 5-5 uzunlukta iki renkli eli olduğunda bu renkleri teker teker söylemesi çoğu zaman problem yaratır. Çünkü bazen ikinci rengi söylemesi deklarasyon çok yükseldiği için mümkün olmaz bazen de deklarasyon birinci rengi söyler söylemez sona erer. 5-5 dağılım ile kontru kullanmak da tehlikelidir çünkü ortaktan renk istediğinizde ortağınız ellerin birçoğunda sizde kısa olan rengi söyler. Ayrıca sıra size tekrar geldiğinde siz sadece bir rengi teklif edebilirsiniz.

Bütün bu problemler yüzünden 5-5 elleri bir çırpıda anlatabilmek için çeşitli artifisyonel deklareler geliştirilmiştir. Bu konvansiyonları kullanmak için de natürel olarak kullanılması hemen hemen imkansız olan deklareler seçilmiştir.

Bu konvansiyonların ne olduğunu öğrenmekten çok daha önemlisi her 5-5 ile seçtiğiniz konvansiyonu kullanıp kullanmayacağınızdır. Sonuç olarak siz bir deklare ile elinizdeki 13 kartın 10 tanesini herkese anlatmış olursunuz. Bu yüzden genelde defansta kalmak işinize gelmemelidir.

İki renkli el ile araya girmenin gücü her araya girişte olduğu gibi zon durumuna göre değişiklik gösterir. Her zon durumunda her tip puan ile iki renkli el gösterirseniz ortağınız kontratın seviyesine doğru karar veremez. Elinizin gücünü üç parçaya bölelim.

- Zayıf el, araya giriş için 6-10 puan
- Orta el, 11-14 puan, minimum açış kuvveti
- Güçlü el, 15+puan

Rakip oyun açtıktan sonra sizde zayıf el varsa genelde kontrat rakipte kalır. Güçlü el varken de kontratın sizde kalma olasılığı daha fazladır. Orta ele sahipken kimin ortağında daha iyi el varsa kontratı alır. Bu bilgilerle zonsuzken iki renkli el göstermek için gücünüz ya zayıf ya da kuvvetli olmalıdır. Çünkü eğer güçlü ekip sizseniz kontratı almakta problem yoktur, güçlü ekip rakipse sizin ekibin onların kontratına baraj yapma şansı olur. Zondagken baraj yapmak düşünülmez. Bu yüzden zonda iki renkli el göstermek için eliniz ya orta kuvvetli ya da kuvvetli olmalıdır. Hedef büyük ihtimalle kontratı almaktır.

Kısaca özetlersek, iki renkli ile araya giriş yapmak için, zonsuz ya zayıf ya kuvvetli, zonda ya orta ya kuvvetli ele sahip olmak gerekir.

İki renkli ellerle nasıl araya girilir?

Biraz önce belirttiğimiz gibi, bu konuda çeşitli konvansiyonlar geliştirilmiştir. “Micheal’s” cue-bid bunlardan birtanesidir. Bu konvansiyonda açılan rengi cue-bid etmek (aynısını sıçramadan söylemek) kalan renklerin içinde öncelikle majörlerin 5 kart olduğunu belirtir. Oyun minör renk ile açılmışsa iki majörde 5 kart, oyun majör ile açılmışsa diğer majör 5 kart ve hangisi olduğu belli olmayan bir minör renk 5 kart.

Micheal’s cue-bid ile beraber kullanılan bir diğer konvansiyon “Unusual NT”. Bu konvansiyon 2NT ile araya girişi gösterir. Natürel olmayan bu deklarasyon, kalan 3 rengin değer olarak en ucuz iki tanesinin 5-5 olduğunu gösterir.

Micheal's Cue-bid ve Unusual NT

Oyun 1minör ile açılmışsa;

1♣/♦ 2♣/♦ majörler 5/5
2NT iki küçük 5/5 (Unusual NT)

Oyun 1Majör ile açılmışsa;

1♥/♠ 2♥/♠ diğer majör+minör 5/5
2NT iki küçük (♣+♦) 5/5

Yukarıda en basit şekli ile anlatılan iki renkli araya girişleri daha da detaylandırmak mümkündür. “Danish” konvansiyonu adı verilen konvansiyonda iki renkli ellerin tamamında renkler tam olarak anlatılabiliyor.

Danish ve Unusual NT

Oyun 1minör ile açılmışsa;

1♣/♦ 2♣/♦ majörler
2NT iki küçük (♥+diğer minör)
3♦/♣ ters minör, ♠+diğer minör

Oyun 1Majör ile açılmışsa;

1♥/♠ 2♥/♠ diğer majör+♣
2NT iki küçük (♣+♦)
3♣ diğer majör+♦

Cevaplar

Gelişimler araya giriş metodunuza göre değişir. Eğer “Micheal's” oynuyorsanız iki renginizin tam olarak

hangileri oldukları bazı durumda belli olmayacaktır. “Danish” oynamayı seçerseniz renkler bir seferde belli olacaktır.

Hangi konvansiyon olursa olsun, araya girenin iki rengi de belli ise cevaplar şu şekildedir.

(1♦) 2♦ (Pas) 2♥/♠

Majöre ilk fırsatta dönüş tercihtir, fit zorunluluğu yoktur ve araya girende kuvvetli el olma durumu haricinde zon şansı bulunmamaktadır.

(1♦) 2♦ (Pas) 4♥/♠

Majörden zon söylemek, söylenen majörde fit kesindir ve araya girende çok kuvvetli el olmadığı sürece oynamak içindir.

(1♦) 2♦ (Pas) 3♥/♠

Majörü sıçramalı tutuş, iyi fit fakat sadece kuvvetli ele zon oynama isteği gösterir.

(1♦) 2♦ (Pas) 2NT

Renkler belli ise açana kısalığının ne olduğunu sorar, mutlaka renklere en az bir tanesine fit vardır.

(1♦) 2♦ (Pas) 3♦

Cue-bid, 2NT ile aynı anlamı taşır. 2NT ile kısalık sorulamayan iki renkliler için kullanılır. 2NT deme şansı varken cue-bid yapmak keser sorusudur.

(1♦) 2♦ (Pas) 3NT

Oynamak içindir. Fit olmadığı için 3NT oynamaya kalkmak çok tehlikelidir çünkü iki el arasında iletişim

olmayacaktır. Bu sebeple 3NT ancak araya girenin renklerinden birine fit varken ya da cevapçının kendi çok uzun rengine güvenerek söylenmelidir.

(1♦) 2♦ (Pas) 3♣

Yeni renk, kalan sadece bir renk vardır. Bu rengi okumak natürel 6+kart ve forsingdir. 3 seviyesine geliyorsa şlem düşünüen ellerle söylenmelidir.

İki renkli araya girişe cevapçı 2NT ya da cue-bid ile kısalık sorarsa gelişimlerde araya giren kuvvetine göre cevap verir.

(1♦)	2♦	(Pas)	2NT
(Pas)	3♣/♦		minimum söylediğim kısa
	4♣/♦		maksimum söylenen kısa
	3♥		minimum 6♥-5♠
	3♠		minimum 6♠-5♥
	3NT		maksimum 6♠-5♥
	4♥		maksimum 6♥-5♠

Araya girenin sadece renklerinden bir tanesi belli ise belli olan renkler için yukarıdaki yaklaşım geçerlidir. Belli olmayan rengi öğrenmek için iki yol vardır. 2NT deklarasyonu ikinci rengin ne olduğunu sorar. Aynı zamanda güç de gösteren bu deklarasyon, sadece ikinci rengi seçen ellerle yapılmaz. İkinci renge tercih yapmak isteyen ellerle cevapçı 3Trefl der ve araya girenden minörünü belli etmesini ister.

(1♥)	2♥*	(P)	2NT	ikinci rengi sorar
	* (♠+minör)		3♣	pas geç veya 3♦ de

İki renk belli olsun ya da olmasın, araya giren kuvvetli ele sahipse, cevapçı tercih yaparak zayıf el gösterse bile bir kez daha konuşur. Bu yüzden cevapçının bütün deklareleri araya girende kendi limitine göre minimum (zonsuz zayıf, zonda orta kuvvetli) olduğu kabul edilerek verilir.

KOMPETİSYONDA DOĞRU KARAR

Doğru Kararı Vermemizi Sağlayan Faktörler

Kompetitif deklareler yani her iki takımın da açık arttırmaya katıldığı deklareler oldukça sık yaşanır. Rakibin deklare verdiği durumlar içinde en çok problem yaratan iki durumdan bir tanesi iki ekibin part-score oynama gücü varken yarışmaya devam edip etmeme kararı, diğeri ise takımlardan biri diğerinin zon ya da şlem kontratına baraj yaptığında yine daha yukarıda teklif verip vermeme kararıdır. İster oyun açan ekip olun ister araya giren ekip olun kompetisyona devam edip etmeme kararını duygularınızla değil çeşitli prensiplerle vermelisiniz. Kararınızı etkilemesi gereken faktörler şunlardır.

A) Zon durumu. Kompetisyon seviyesi ne olursa olsun (düşük ya da yüksek seviye) kompetisyon yapmak pazarlık yapmaktır. Pazarlığa girdiğinizde kendinizi kaptırıp ödeyemeyeceğiniz meblalar için söz verebilirsiniz. Böyle bir durum olduğunda karşılık olarak bir ceza ödersiniz. Briçte de işleyiş aynıdır. Hiçbir şekilde kontratınızın sonucunu düşünmeden yükselmeye devam ederseniz çoğunlukla bir ceza ödemek zorunda kalırsınız. Fakat bricin gerçek hayattan bir farkı vardır, zon durumu. Zondayken ödediğiniz ceza daha ağır olur.

Kompetisyonu düşük seviye ve yüksek seviye olarak ikiye ayırmak gerekir. Çünkü düşük seviyede yapılan yarışmalarda kazanç kayıp oranı daha düşüktür. Bu sebeple zon durumunun düşük seviyeli yarışmalara etkisi daha az olur. Yine de zonda olduğunuzda düşük seviyeli yarışmalara katılırken dikkatli olmanız ve diğer faktörlere daha çok önem vermeniz gerekir.

Yüksek seviyeli yarışmalarda ise rakibin zon kontratına baraj yapma olasılığı vardır ve zon durumuna göre kazançlar oldukça büyüyebilir. Gayet doğal olarak baraj yapmak için en uygun zon durumu sizin zonsuz rakibin de zonda olduğu durumdur. (zonda:2, zonsuz:1 dersek 12 durumu) Tabii ki bahsedilen uygun zon durumu olduğunda çoğunlukla baraj yapmalıyız yaklaşımı doğru değildir. Öncelikle rakibin zon kontratını gerçekleştireceğinden oldukça emin olmak gerekir. Emin olsanız bile kendi takımınızın en çok iki batacağına inandığınızda baraj yapmalısınız. Eşit zon durumunda barajdan çok neredeyse kontratınızı yapacağınıza inandığınızda üste konuşursunuz. Ters zon durumunda ise (21 durumu) kontratınızı yapacağınıza inanmanız gerekir.

B) Toplam koz sayısı. Briç ellerini iki ana sınıfa ayırabiliriz. Defansif ve ofansif. Yani kontratı siz oynadığınızda ve defansta kaldığınız durumlar arasında aldığınız el sayısı çok farklı ise eliniz ofansif, birbirine yakın ise eliniz defansif değerdedir demektir. Tabii ki ofansif eller kompetisyon yaparken üste konuşmayı hakederler. Bir elin ofansif mi yoksa defansif mi olduğunu birkaç özelliğe bakarak anlarsınız. Bunlardan bir tanesi fitiniz olan kozdaki kart sayınızdır. Eğer sizde herhangi bir renkten çok kart varsa rakiplerde o renkten az kart var demektir. Rakiplerin de elinde 13 kart olduğuna göre kalan üç renkten çok kartları olduğu aşıkardır. Yani sizin bir renkten çok kartınızın olmasının doğal sonucu rakibin kalan üç rengin birinden çok kartı olmasıdır. Böylece sizin takımın elleri ofansif ise rakip takımın elleri de ofansiftir. Sizin elleriniz defansif ise onların elleri de defansiftir. Bu bilgi ile siz ofansif elinizle kompetisyona devam etmelisiniz çünkü eğer rakibin kontratı oynamasına izin

verirseniz onların da ofansif eli olduğu için vaadettikleri kontratı çoğunlukla yapacaklardır. Sizde defansif eller varsa kompetisyondan vazgeçmeli ve onların kontratlarına batma ihtimalleri artar çünkü onlarda da defansif değerler vardır.

C) Dağılım. Bir önceki maddede ofansif el ile defansif el kavramlarını tanımiştık. Bir elin ofansif veya defansif olmasını etkileyen diğer önemli faktör elin dağılımıdır. Bir el ne kadar dengesizse o ölçüde ofansiftir tabii ki ortada fit olduğunda. Zaten bizde bu yüzden fit olunca kısa renklerimiz için puanlar veriyoruz. Eğer elimiz dengeli ise defansta kalmak bizi rahatsız etmemelidir çünkü büyük kartlarımız defans yaparken de el alacaktır. Sonuç olarak kompetisyona devam edip etmemeyi düşünürken kararsız kaldığınızda dağılımınız size yol gösteren önemli faktörlerden biridir.

D) Onörlerin yeri. Elimizdeki onörlerin defansta iş yapıp yapmayacağı önemlidir. Böylece elinizi daha iyi değerlendirebilirsiniz. Bu yüzden onörlerin hangi renklerde olduğu önemlidir. Temel prensipler vardır.

As her zaman değerlidir, ister oynarken ister defansta. Rua eğer löve olarsa sizin için iyi rakip için kötüdür, eğer löve olmayacaksa sizin için kötü rakip için iyidir. Bu sebeple Ruanın değeri her zaman aynıdır. Dam ve Vale ise farkı yaratan onörlerdir.

♠ A R x x x

♥ x x

♠ x x x

♥ D V x

ile

♠ A R x x x

♥ x x

♠ D V x

♥ x x x

karşılaştıralım.

İlk örnekte kontratı biz oynarsak kozumuz Pikten bir löve vereceğiz. (iyi şartları hesaba katıyoruz) Rakip renk olan Körden ise iki löve vereceğiz yani toplam üç kaybımız var. Eğer kontratı rakip oynarsa onlar da kendi kozları olan Körden bir löve ve Pikten iki löve toplam üç löve verecekler. İkinci örnekte ise kontratı biz oynarsak sadece iki Kör, kontratı onlar oynarsa sadece iki Pik verecekler.

Gördüğünüz gibi Dam ve Vale onörlerinin rakip renkte olması kontratı oynayanlar için zararlıdır. Bu yüzden bu durumda kompetisyona devam etmek tehlikelidir. Eğer Dam ve/veya Vale bizim rengimizde olursa o el kontratı alan takım için çok yararlı olur. Bu yarar rakip takım için de geçerli olduğundan kompetisyonu mümkün olduğunca kaybetmemeye çalışmak gerekir.

E) Forsing Pas. Adından da anlaşılacağı gibi forsing Pas, Pas geçmenin forsing olması yani ortağı konuşmaya zorlamasıdır. Pasın gerçek anlamında kullanılmamasının sebebi güçlü takımın bizim takım olduğunu bilmemizdir. Böylece deklarasyon nasıl olsa bir şekilde devam edecektir. Pas deklaresine forsing anlam yükleyerek ortaklar arasındaki iletişim genişletilir ve hemen deklare vermekle Pas geçip ortağın vereceği deklareyi beklemek arasındaki farkın getirisini elde etmek amacı güdülür. Hangi amaçla kullanıldığını öğrendiğimiz forsing Pasın, ortağı konuşmaya zorladığını düşününce rakibin bir kontratı kontrsuz oynaması imkansız demektir. Takımımız diğer takımdan daha güçlü olduğu için rakibin batacağı neredeyse kesindir ve rakibin bir kontratı kontrlu oynamasında hiçbir problem olmayacaktır.

Forsing Pasın nasıl işlediğini iyi bilmek ve hangi Pas deklaresinin forsing olduğundan emin olmak çok

önemlidir. Önce forsing Pasın ne zaman gerçekleştiğini konuşalım.

Forsing pas durumunun varolup olmadığını kesinleştirmek için bazı prensipler koymak gerekir.

1) **İki oyuncu birbirine 23+puan gösterebilmişlerse forsing Pas vardır.** Bu durumda takımımızın rakiplerden güçlü olduğu kesindir. Artık deklare edilen Paslar forsingtir.

1♥ (Kontr) Sürkontr(2♣)
Pas **FORSİNG**

1♥ (2♣) 3♣ (5♣)
Pas **FORSİNG**

1♦ (1NT) Kontr (2♥)
Pas **FORSİNG**

1♥ (2NT) Kontr (3♣)
Pas **FORSİNG**

1♥ (Pas) 2♣ (4♠)
Pas **FORSİNG**

1♥ (1♠) 2♣ (4♠)
Pas **FORSİNG DEĞİL**

1♥ (1♠) 2♣ (3♠)
Pas (Pas) 4♥ (4♠)
Pas **FORSİNG**

2) Oyunu bizim takımdan bir oyuncu açmış olması şartı ile zon daveti yapılıp ortağının da bu daveti kabul ettiği durumda forsing Pas vardır. Özellikle ortada fit varken tutuşlar kısıtlılıklarla yapıldığı için oyuncuların onör güçleri tam olarak belli değildir. Bu yüzden sadece zon davetinin yapılması bizim takımın güçlü olduğu anlamına gelmez. Fakat bir zon kontratına birlikte karar verirse toplam gücümüz 26 olmalıdır. Bu gücün bir kısmı dağılımdan olsa da yine de bizim takımın diğer takımdan güçlü olma ihtimali oldukça fazladır. Bir oyuncunun tek başına zon deklare etmesi güç ifadesi değildir. Bu sebeple her zon deklare ettiğimizde forsing Pas durumu olmayacaktır.

1♠	(2♥)	3♠	(4♥)
4♠	(5♥)	Pas	FORSİNG

1♠	(2♥)	3♠	(4♥)
Pas	FORSİNG DEĞİL		

(1♥)	1♠	(2♥)	3♥
(4♥)	Pas	FORSİNG DEĞİL	

3) Gücümüz tam olarak belli olmasa bile rakip 5 seviyesinde bir kontrat teklif ettiğinde ve zon durumu onlar için uygun olduğunda forsing Pas vardır. Bu durumda bizim takımın güçlü olduğu belli olmasa da rakip çoğunlukla uygun zon durumuna güvenerek baraj yapıyor olacaktır. Bazen bu yaklaşım gerçeği yansıtmasa bile yüksek ihtimali düşünerek bu durumda forsing Pası uygulamak çoğunlukla fayda getirecektir.

1♠ (2♦) 3♠ (5♦) (21 varsa)
Pas **FORSİNG**

1♠ (2♦) 3♠ (5♦) (21 yoksa)
Pas **FORSİNG DEĞİL**

Tabii ki forsing Pas durumu son Pas geçecek oyuncu için geçerli değildir, ortağınıza sıra gidiyor olması gerekir. Hangi Pasların forsing olduğunu öğrendikten sonra forsing Pas durumunun nasıl işlediğini görelim.

Eğer sekansınızda forsing Pas durumu varsa bir oyuncunun Pas geçmesi şu anlamı taşır: “Ben, üste konuşmayı istiyorum fakat bu kararı sadece kendi elime bakarak veremiyorum, senin elin de üste konuşmayı istiyorsa üste konuşalım fakat senin elin daha yukarı seviyede oynayabilecek bir el değilse rakibi Kontr atarak cezalandıralım.”

Forsing Pas durumunda bir oyuncunun kontr atması üste konuşmak istemediğini yani elindeki değerlerin defansif açıdan kuvvetli olduğunu gösterir. Yani o oyuncu kendi elinin kararını tek başına verebilmektedir. Fakat unutmamak gerekir ki bu Kontr aslında cezalandırmak için atılmış olsa da rakibi cezalandırma isteği taşıması gerekmez, üste konuşmak istememesi Kontr atmak için yeterlidir. Aynı şekilde üste konuşan oyuncu da sadece kendi eline bakarak üste konuşmanın karlı olacağı kararını verebilmiş demektir. Bu kararlar, diğer kompetisyon faktörlerini dikkate alarak verilmiş kararlar olmalıdır.

Forsing Pas durumu olmayan sekanslarda ise Pas söyleyecek ekstra bir değerim yok, Kontr ise rakibi cezalandıralım demektir, yani her konuşmanın gerçek anlamı kullanılmaktadır.

Pasın forsing olması o pozisyondaki oyuncunun bir sorununu daha halleder. Deklarasyon sıkıştığı için şlem konuşması yapıp ortağını şleme davet etmek isteyen oyuncuların sorunları da forsing Pas ile çözülür. Bunu yapmanın yolu önce Pas geçip üste konuşup konuşmama kararını veremediğiniz mesajı vermek ve eğer ortağınız kararı rakibi cezalandırmak olursa yine de üste konuşmak.

Ör:	1♦	(Pas)	1♠	(2♥)
	4♥	(5♥)	Pas	(Pas)
	Kontr	(Pas)	5♠	

Bu durumda ortağınız sizin onun kararınızı değiştirdiğinizi düşünmemelidir. Tam aksine madem benim fikrimi sordu fakat buna itibar etmedi demek ki aslında kararsız olduğu nokta üste konuşup konuşmamak değil şlem oynayıp oynamamış demelidir.

Eğer siz şlem oynamayı isterken pas geçtiğinizde ortağınız üste konuşmayı tercih ederse elinde defansif değerler az demektir. Yani sizin şlem oynama isteğinizi kabul edecek demektir. Artık şlemi söyleyebilirsiniz.

F) İki renkli eller. İki renkli eller dengesizdir ve dengesiz eller ofansiftir ve ofansif eller kompetisyona devam etme şansına sahiptir. Bu yüzden iki renkli eller özellikle iki renkte de fit varsa oynarken çok değerlidir. Çünkü sizin takımın iki renkte fiti varsa rakip takımın da kalan iki renkte fiti olduğu kesindir. İki ofansif değer taşıyan rakipler arasında kontratı alabilmek önemlidir. Dikkat edilmesi gereken nokta onörleriniz uzun renklerinizde bulunması gerektiğidir.

G) Hatanın karşılığı. Hatanın karşılığı diğer faktörlere bakarak verdiğiniz kararın yanlış olma durumunda skor kaybınız miktarını ifade eder. Bu miktar büyükse üste konuşmamalı fakat düşükse üste konuşmaya meyilli olmalısınız. Hatanın karşılığı özellikle rakip baraj yaptığında çok önem kazanır. Rakibin baraj yaparak size vermeyi vaadettikleri belli bir miktar zaten vardır. Üste konuşarak bu miktarı almayı riske edersiniz. Eğer rakibin size vereceği miktar sizin kontratınızı gerçekleştirerek kazanacağınız miktara yakınsa bu riski almamalısınız. Fakat rakibinizin baraj yaparken neredeyse kontratı yapacaklarını düşünüyorsanız (genelde iki renklilerde karşılaşılan bir durumdur) o zaman üste konuşmak zarar getirse bile bu zarar büyük olmayacaktır. Baraj yaparken de aynı mantık içinde olmak gerekir. Rakibin söylediği zonun olacağından eminseniz onların kazanacaklarından biraz fazla ceza ödemek çok problem değildir. Rakibin kontratını yapamama ihtimali varsa o zaman ödediğiniz miktar çok büyük fark yaratır. Örnek verirsek

♠ AV875	1♠	(2♣)	4♠	(5♣)
♥ AD82	?			
♦ AV				
♣ 72				

Biz zonda rakip zonsuz

Yukarıdaki örnekte rakiplerinizin 5Trefl kontratına batacakları kesindir. Sizin ise 5Pik yapma şansınız devam etmektedir. Ortağınızın tutuşu çok fazla koz göstermesine karşın rakibin batacağı kesindir. Pas forsing olmadığı için mutlaka konuşmamız gerekir. Kararımızı verirken dikkate aldığımız diğer bütün faktörler kesin bir ipucu vermez fakat hatanın karşılığını düşündüğümüzde kararımızı

hemen verebiliriz. Rakibin 5Trefl kontratına ortalama olarak 2 battıklarını hesap edersek alacağımız puan 300'dür. Eğer 5Pik deyip batarsak rakip 100 puan kazanacak. Bu 400 puan zarar demek. Eğer 5Pik oluyorsa rakibi cezalandırarak 350 puan zarar etmiş oluruz. Bu zarar rakip 2'den fazla batarsa daha büyük olacaktır.

Kompetisyonda Hangi Deklareler Forsing?

Kompetitif sekanslarda verdiğiniz deklarenin ortak tarafından nasıl algılandığı çok önemlidir. Bazen zona veya şleme gitmek için araştırma yaparsınız bazen de rakipleriniz oynamasın diye onlarla yarışsınız. Hangisini yapmaya çalıştığınız mutlaka bilinmelidir. Ters durumda hep yanlış kontrat oynamak zorunda kalırsınız.

Her sekansı tek tek incelemek imkansız olduğuna göre belli prensipler koymalı ve her durumu prensiplere uydurmalıyız.

1) **Yeni Renk.** Kompetisyonda sıçramadan söylenen yeni renkler forsing değildir. Yeni renkte forsing yapmak için sıçrama yapılabilir (5-5 şarttır) veya önce Kontr deyip sonra yeni renk söylenebilir ya da önce cue-bid edip sonra yeni renk söylenebilir. Sıçramadan da olsa 4 seviyesinde söylenen yeni renkler forsingtir.

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
Pas	(Pas)	2♥	FORSİNG DEĞİL

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
Pas	(Pas)	3♥	5-5 FORSİNG

2) **Tutuş.** Kompetisyonda önce 1 seviyesinde yeni renk söyleyip sonra ilk fırsatta tutuş yapmak limit gösterir. Önce 2 seviyesinde yeni renk söyleyip sonra tutuş yapmak ise en az zona kadar forsingtir. Tutuş sıçramalı olsa da forsing değilse, forsing tutuş yapmak için önce Kontr deyip sonra tutuş yapmak veya önce cue-bid edip sonra tutuş yapmak veya koz minörse 4 seviyesinde sıçramalı tutuş yapmak gerekir.

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
Pas	(Pas)	3♦	FORSİNG DEĞİL

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
Pas	(Pas)	Kontr	(Pas)
2♥	(Pas)	3♦	FORSİNG

3) **Renk tekrarı.** Sıçramadan veya sıçrayarak hiçbir renk tekrarı kompetisyonda forsing değildir. Renk tekrarını forsing yapabilmek için önce Kontr deyip sonra renk tekrarı yapmak ya da önce cue-bid edip sonra renk tekrarı yapmak gerekir.

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
Pas	(Pas)	3♠	FORSİNG DEĞİL

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
Pas	(Pas)	Kontr	(Pas)
2NT	(Pas)	3♠	FORSİNG

4. Fitleştikten sonra kompetisyon. Tutuşulan kozu yükseltmek her zaman yarışmadır. Forsing yapabilmek için -ki bu zon daveti ya da şlem için olabilir, yeni renk söylenmesi gerekir.

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
2♠	(3♣)	3♠	YARIŞMAK İÇİN

1♦	(Pas)	1♠	(2♣)
2♠	(3♣)	3♦	FORSİNG, DAVET

Kompetisyonda Kontrun anlamı

Şimdiye kadar take-out ve negatif Kontr öğrendik. Kompetisyonda atılan birçok Kontr çeşidi vardır. Bunlar ceza Kontru, kompetitif Kontr, maksimum araya giriş Kontru, responsive Kontr vb. Aslında ceza Kontru hariç diğer Kontrların anlatmak istediği şey hemen hemen aynıdır - “Ben kompetisyona devam etmek istiyorum ama natürel konuşamıyorum”. Bu sebeple hangi Kontrların ceza olduğu önceden konuşulursa problem sona erer.

1) SürKontrdan sonra atılan her Kontr cezadır.

1♦	(Kontr)	Sürkontr	2♣
Kontr	(Pas)	Kontr	

2) Rakip 1NT araya girdikten sonra cevapçı Kontr derse cezadır. Bundan sonra atılan bütün Kontrlar da cezadır.

1♦	(1NT)	Kontr	2♣
Kontr	(Pas)	Kontr	

3) **Rakip iki renkli araya giriş yaptıktan sonra (her durumda geçerlidir) atılan Kontr rakibi cezalandırmak istiyorum anlamı taşır. Bundan sonra rakibin oynamak istediği her Kontrata atılan Kontr cezadır.**

1NT (2♣) Kontr 2♠
Kontr (Pas) Kontr

4) **Rakip bir konvansiyon kullandığında konvansiyon rengine atılan Kontr cezadır.**

(1NT) Pas (2♦) **Kontr**

5) **Rakibin söylediği renkten güç gösterdikten sonra aynı rakibin renk tekrarına atılan Kontr cezadır.**

1♦ (1♠) 1NT (Pas)
Pas (2♠) **Kontr**

6) **Rakibin teklif ettiği renge önce pas geçip sonra yapılan renk tekrarına atılan Kontr, rakip renk majör ise cezadır.**

(1♥) Pas (1NT) Pas
(2♥) **Kontr**

7) **Rakipler fileşemedikten sonra sanzatu kontratı oynamaya çalışırlarsa ikinci turda atılan Kontr cezadır ve sağdaki oyuncunun rengine ceza Kontru atma isteği gösterir.**

(1♦) Pas (1♠) Pas
(1NT) Pas (Pas) **Kontr**

Daha birçok anlaşma yapılabilir. Eğer daha önce anlaşmadığınız bir sekans gelirse o Kontrun ceza olmadığı varsayımı ile konuşmalısınız. Böylece o ceza Kontr olsa bile zararınız büyük olmaz. Fakat belirsiz bir sekansta söylenen Kontru ceza olarak düşünürseniz ve ortağınız o Kontru ceza olarak söylememişse kaybınız oldukça fazla olacaktır.

Diğer Kontr Çeşitleri

Çok kısa tanımlarla tanıyacağımız bu Kontrlar biraz önce de söylediğimiz gibi hemen hemen aynı mesajı verir. Farklı isimler almalarının sebebi, Kontru kullananların farklı pozisyonadaki oyuncular olmasıdır.

Responsive Kontr

Ortağı negatif veya take-out Kontr atmış oyuncunun, rakip konuşmaya devam ettiği için deklare verme mecburiyeti ortadan kalkmasına karşın kompetisyona devam etmek istediği zaman kullanılır. Anlamı konuşmak istiyorum ama senin istediğin ilk renk (majör renk) bende yeterli uzunlukta değildir. Aynı zamanda birçok el tarifini detaylandırmak amacı ile de kullanılır.

(1♠) Kontr (2♠) **Kontr**

1♦ (1♠) Kontr (2♠)
Kontr

Responsive Kontr Take-out Kontr'dan sonra atılmışsa, Take-out Kontr atan oyuncu normal (açılan rengin kısa olup gücün 11-16 puan arasında olduğu durum) güce

sahipse sıçramadan minör renk teklif eder. Eğer Take-out Kontr atan oyuncuda gelen her cevaba tekrar konuşacak el varsa (17+ puan ve renk ile araya giriş eli veya 19+ puan ve sanzatu ile araya giriş eli gibi) bu gücünü diğer konuşmaları yaparak belli eder. Bu durumda zon oynanacağı kesindir.

(1♠)	Kontr	(2♠)	Kontr
(Pas)	3♣/♦		normal güç 4'lü ♣/♦
	3♥		17+ puan 5+♥
	3♠		17+ puan, dengeli keser yok
	2NT		19-20 puan keserli NT eli
	3NT		21-22 puan keserli NT eli
	4♣/♦		17+ puan 5+♣/♦

Responsive Kontr Negatif Kontr'dan sonra atılmışsa, yine aynı mantık devam eder.

1♦	(1♠)	Kontr	(2♠)
Kontr	(Pas)	3♣/♦	normal güç 4+'lü ♣/♦
		3♥	normal güç 5+♥
		3♠	zon forsingi, keser sorusu
		2NT	normal güç, 4'lü ♥
		3NT	zon gücü, 4'lü ♥

Responsive Kontr atanın, cevap eğer ekstra bir güç göstermemişse, tekrar deklare vermesi en az zon daveti gücü gösterir. Önce majörü reddeden Kontrcu, gelen cevaba, majörü zon seviyesinin altında teklif ediyorsa zon daveti, zon seviyesinde teklif ediyorsa dengeli zon puanı gücüdür. Böylece Responsive Kontr atmadan majörden zon söylemek dağılım ifade eder diyebiliriz.

Fit Kontru

Cevapçı konuştuktan sonra, rakip oyuncu sıçramadan araya giriş yaptığında açanın söylediği Kontrdur. Bu Kontr natürelde, araya giriş hangi seviyede olursa olsun, 16+ puan ve el tarifini tamamlayamayan elleri ifade eder. Fit Kontru ise sıçramadan araya giriş olduğunda hem cevapçının rengine 3'lü fit ve daveti kabul edecek ölçüde iyi açış hem de 16+puan ve el tarifini tamamlayamayan eller ile yapılır. Kısaca bu Kontru Fit Kontru oynarsanız, natürel anlamını genişletmiş olursunuz.

1♦ (Pas) 1♥ (1♠)
Kontr Fit Kontru

1♣ (Pas) 1♥ (2♠)
Kontr Fit Kontru değil

Fit Kontru atıldıktan sonra zon forsingi olan tek deklare cue-bid yapmaktır. Sıçramalar zon daveti olarak düşünülmelidir. Eğer Fit Kontrundan sonra ilk fırsatta deklare verilmişse bu cevapçada 6-10 puan olduğunu gösteren bir deklaredir. Fit Kontru atanın tekrar konuşması zon ümidinin devam ettiğini belirtir.

Atak Kontrları

Kompetisyona devam etmek imkansız olduğunda yani rakip bir zon kontratına veya şlem kontratına ulaştığında ortağın yapacağı atağı etkilemek için kullanılır. Atak Kontrunu kullanabilmek için ortağınızın sizin istediğiniz atağı yapmadığı durumda kontratın başarıya ulaşacağından neredeyse emin olmanız ya da her atağa

kontratı batıracağınızdan emin olmanız gerekir. Belli bir atağı istesenez bile eğer sizin istediğiniz atak geldiğinde kontratın batmama ihtimali varsa bu risk alınmaz.

Sanzatu zonlarında veya şlemlerinde atak isteyen Kontrlar sizin ekibin deklarasyona katılıp katılmadığına göre değişir. Eğer siz veya ortağınız deklare vermemişse Kontr yerin ilk renginin atak edilmesini ister. Yerin rengi Kontr atılarak da ifade edilmiş olabilir. Yer herhangi bir koz teklif etmemişse genel anlaşma kısa majör rengin atak edilmesi yönündedir. Eğer sizin takımınızdan sadece siz deklare vermişseniz Kontr benim rengimi atak etme mesajı verir. Sadece ortağınız deklare vermişse kendi rengini atak et mesajını vermek için Kontr dersiniz. Her ikiniz birden renk teklif etmişseniz Kontr benim rengimi çık demektir.

Koz zonlarına Kontr sadece yerin renginin atak edilmesini istediğiniz zaman atılır (her atağa batıran eller hariç). Yer renk teklif etmediği zaman atılan Kontr Atak Kontru değildir.

Lightner Kontr, ataktan çaka yapmak isteyen ellerin ifadesidir. Genelde koz şlemlerine atılır. Zayıf açış yapmış bir oyuncunun son koz kontratına attığı Kontr da mutlaka Lightner Kontr'dur. Bu durumda atak eden ortağının hangi renge çakası olduğunu tahmin etmeye çalışır.

(1♦)	1♥	(1♠)	2♥
(2♠)	Pas	(4♠)	Pas
(Pas)	Kontr		♦ atak ister

Bütün bu Kontr çeşitlerinin ayrıntılı gelişimleri vardır. Uzun vadeli ortaklıkların bu gelişimler üzerinde konuşması gerekir.

Yüksek seviyeli kompetisyonda 4NT'nin kullanımı

Yüksek seviyeli kompetisyonda asıl amacın şlem bulmak olduğunu düşünenler çok yanılıyor. Çünkü doğru kozu bulan ama arada sırada şlem kaçırان oyuncuları diğerlerine göre çok daha fazla kar ediyorlar. Bunun temel sebebi şlem kontratlarının çok kolayca batabilmesi. Bu yüzden doğru kozu bulmak konusunda özel anlaşmalara gerek duyulmalı.

Bu anlaşmaların en bilineni 4NT deklaresidir. Kompetisyon sırasında bu 4NT deklaresinin ne olduğu konusunda bazı anlaşmazlıklar olabilir. Son renk üzerinden key-card sorusu olarak algılanabilecek bir deklarasyonu kompetisyon amaçlı kullanmak tehlikeli olabilir ama rakibin preemptive konuşmaları bizim bu tehlikeyi gözardı etmeye mecbur bırakır.

Kompetisyonda 4NT ne demektir? Ne zaman key-card sorusu ne zaman kompetisyon içindir?

Öncelikle yüksek seviyeli kompetisyonda Kontrun anlamı üzerinde konuşmak gerekir.

(1♥) Kontr (4♥) Kontr veya

(4♥) Kontr

Rakibin preemptive yaptığı renkler ♣/♦ veya ♥ ise Kontr tam anlamı ile negatiftir. Negatif Kontra cevap veren oyuncu eğer aynı seviyede yeni bir renk söyleyebiliyorsa defansif değerler taşımadığı müddetçe Negatif Kontra konuşmalıdır. Eğer yeni bir renk söylerken 5 seviyesine çıkmak zorunda kalıyorsa tam dengeli veya yarı dengeli eller ile Pas diyerek rakibi batırmaya çalışmalı,

tek renkli veya iki renkli ellerle üste konuşmalıdır. Burada çok zayıf ele sahip olmak konuşmak için yeterli sebep asla değildir.

Rakibin preemptive rengi Pik ise Kontra yine negatiftir ama Kontra konuşunca 5 seviyesine çıkmak mecburidir. Bu yüzden biraz önce anlatılan el tipleri olmadan Kontra cevap vermek düşünülemez.

Kompetisyondaki 4NT bu etapta devreye girer. Eğer konuşma isteği olan oyuncunun iki renkli eli varsa hangi rengini koz olarak teklif edeceğini bilmesi imkansızdır. Seviye çok yüksek olduğu için doğrusunu araştırarak mesafe de bulunmamaktadır. Bu yüzden 4NT iki renkli ellerin ifadesi için kullanılır.

4NT deklaresinin key-card sorusu olup olmadığının tespiti bu tanımdan sonra kolaylaşır. Eğer 4NT deklaresini veren oyuncu daha önce renklerini ifade edebilmişse iki renkli olması söz konusu olamaz ama rakibin preemptive konuşması o oyuncunun renklerinin uzunluğunu tam anlatmasını engellemişse 4NT deklaresi kompetisyon için hangi rengimi söyleyeceğimi bilmiyorum anlamını taşır. Örneklersek;

(4♥) 4NT iki renkli (ancak ♣/♦ olabilir
çünkü ♠ 4 seviyesindedir.

(4♠) 4NT iki renkli

1♦ (4♥) 4NT iki renkli yani ♦ fiti+♣'ler

1♦ (4♠) 4NT iki renkli

Kompetisyonda 4NT, 3 renkten ikisini ifade etmişse, 4NT deklare verenin ortağı, 4NT diyende en küçük iki renk

olduğunu varsayarak hangisini beğendi ise onu söyleyerek konuşur. Dikkat etmesi gereken 4NT diyende diğer iki renk olabilir. Eğer beğendiği renk pahalı renkse ortağının onu düzeltme ihtimali vardır ve ortağı düzelttiğinde söyleyeceği kozu da beğenmelidir. Çünkü verdiği deklare 4NT diyeni mutlu etmemişse 4NT diyen renklerinden ekonomik olanını söyleyerek iki rengini belli eder.

(4♠) 4NT (Pas) 5♣
(Pas) 5♦ ♦ ve ♥ rengi varmış

(4♠) 4NT (Pas) 5♦ (5♥'den korkmuyor)
(Pas) 5♥ ♥ ve ♣ rengi varmış

Doğru kozu bulmak için kullandığımız 4NT deklaresi bizim olası şlemleri kaçırmamıza sebep olabiliyor. Eğer bir oyuncu şlem söylemekten eminse problem olmaz ama şlem düşünen ama emin olmadığı durumlarsa davet deklarasyonu ortadan kalkmış olur. 4NT bu soruna da kısmen de olsa çözüm getirir.

4NT diyerek iki renk gösteren oyuncu ortağı bu renklerden birini seçtikten sonra düzeltme yaparsa ve bu düzeltmeyi kalan renklerin pahalısı ile yaparsa bu iki renkli el değil o renkten şlem daveti gösterir.

(4♠) 4NT (Pas) 5♣
(Pas) 5♥ ♥ renginden şlem daveti

INVERTED MİNÖR

Minör tutuşları ile ilgili olan bu konvansiyon birçok problemi ortadan kaldırdığı için çok popülerdir. Natürel sistemde minör tutuşları sadece zayıf (6-10) ve zon daveti (11-12) varken yapılabilir. Minör tutuşu ve güçlü el ile yalancı renkten geçmek zorunda kalınıyor. Halbuki bu konvansiyon sayesinde her tip limit ile minör tutuşu yapılabilir.

Konvansiyonun işleyişi çok basit. Adından da anlaşılacağı gibi limitlerin yeri değiştiriliyor. Yani basit tutuş zon daveti ya da üzeri güç gösterirken, sıçramalı tutuş basit tutuş yapacak güç yani 6-10 puan gösteriyor. Her zaman olduğu gibi minör tutuşu yapan cevapçıda yine 4'lü veya daha uzun majör olamıyor.

- | | | |
|----|----|------------------------------|
| 1♦ | 2♦ | fit 11+puan 4'lü majör yok |
| | 3♦ | fit 6-10 puan 4'lü majör yok |

Cevapçının minimum limiti ile 3 seviyesine çıkmak ilk bakışta tehlikeli gibi gözükebilir. Fakat açan minimum olsa bile puanlar iki takıma denk dağılmış olur. Rakibin majör fiti olması yüksek ihtimalli olduğu için (çünkü cevapçıda 4 kart majör yok) en azından yarışmak amacı ile 3 seviyesine çıkmamız sıklıkla doğru sonuç verecektir. Bu yüzden baştan 3 seviyesine çıkmakta bir problem yoktur. Ayrıca nadiren olabilecek problemler güçlü eller geldiğinde elde edeceğimiz bilgileri düşününce yok sayılmalıdır.

Cevapçı Inverted Minör yapınca (basit minör tutuşu) açanın ilk yapması gereken ortağında davet eli varsa zon oynayıp oynamama kararını vermektir. Eğer açan,

ortağının davet eline zon oynamak istemiyorsa, dengeli eli ve iyi keserleri ile 2NT, dengesiz eli veya kötü keserleri ile 3 minör deklare etmelidir.

1♣	2♣	
2NT		davet eli varsa duralım, NT eli
3♣		davet eli varsa duralım, koz eli

Eğer açan davete zon oynayacaksa şunları yapabilir.

1♦	2♦	
2♥		dengeli ♥’de keser, NT diyemiyor
2♠		dengeli ♠’de keser, NT diyemiyor
2NT		dengeli, majörlerde keser
3♣		dengeli, sadece ♣’de keser
3♥		dengesiz ♥ tek veya şikan
3♠		dengesiz ♠ tek veya şikan
3NT		orta kuvvetli ♣ tek 4-4-4-1 dağılım

1♣	2♣	
3♦		dengesiz ♦ tek veya şikan
2♦		dengeli ♦’da keser

Görüldüğü gibi 2NT deklaresi hem davet eline zon oynamak istemeyen hem de zondan emin olan ellerle deklare edilebiliyor. Bu problem aşağıdaki gibi çözülüyor.

1♣	2♣	
2NT	3♣	minimum isen burada duralım
	3♦/♥/♠	zon kesin, söylenen renk kısa
	3NT	zon kesin, oynamak için

Eğer cevapçı durmak isterse yani gerçekten davet eli varsa açan minimum eli ile pas geçiyor ama zondan emin olan eli ile zon söylüyor.

1♣	2♣	
2NT	3♣	
Pas		minimum elim vardı
3NT		zondan emindim

Başka bir yaklaşım ise Inverted Minör'ün sadece zon ellerini yani 13+ puan gösteren elleri içermesi. Bu durumda cevapçı davet elleri ile artifisyel bir konuşma yapmak zorunda kalıyor. "Mixed Raise" adı verilen bu konvansiyonda sıçrayarak diğer minörü söylemek açılan minöre fit ve davet elini gösteriyor. Böylece Inverted yapılıncı zon kesinleşiyor.

1♦	3♣	♦ fiti davet eli
	2♦	♦ fiti en az zon

Bu şekilde oynandığında açanın limit belirtmesine gerek kalmıyor. Her puan ile keserlerini ya da kısalığını gösterebiliyor.

Rakipler renk ile araya giriş yaptıklarında Inverted kalkar çünkü cevapçı cue-bid yaparak tutuşunu ve zon elini anlatabilir. Rakip kontr ile araya giriş yaptığında ise konvansiyon devam eder.

1♦	(1♠)	2♦	fit ve 6-10
		3♦	fit ve 11-12
		2♠	fit ve 13+

1♦	(Kontr) 2♦	fit ve 11+
	3♦	fit ve 6-10
	2NT*	fit ve preemptive 0-5

Son tutuş şekli tamamen isteğe bağlı fakat çok işlevsel bir konvansiyondur. Kontr ile araya girişten sonra 2NT cevabının natürel olmasının hiçbir yararı yoktur çünkü cevapçı fiti olmayan 11-12 dengeli elleri ile zaten sürkontr demelidir. Bu yüzden boşalan bu deklareye normalde yapamadığımız bir tutuşu ekleyebiliriz.

FORSİNG SANZATU

Forsing Sanzatu bir konvansiyon değil natürel sistemin üzerine yazılmış bir sistematik yaklaşımdır. Bu sebeple Forsing Sanzatu'yu tek taraflı düşünmek etkilerinin ne olduğunu bilmemekle sonuçlanır.

Bu yaklaşımın temeli 1Majör açışlarına verilen 1NT cevabının sadece natürel anlamı olan 6-10 puanlık tutuşu olmayan ve 1 seviyesinde söyleyebilecek rengi olmayan el tanımı ile birlikte bazı kuvvetli elleri de içine alması ile başlar. Böylece 2 seviyesinde verilen yeni renk cevaplarından tutun da majör tutuşlarına kadar her tip el detaylı şekilde anlatılabilir. Çünkü 1NT cevabının içine birçok el tipini koyduğunuzda natürelde vermeniz gereken birçok deklare boşa çıkar. Boşa çıkan deklarelere verilen özel anlamlar sayesinde de cevapçı el tiplerini çok detaylı anlatabilir.

Önce 1Majör açışına verilen 1NT cevabının neler içerebildiğini görelim. Daha sonra bu cevabın hangi natürel deklarasyonları etkilediği üzerinde konuşabiliriz.

- 1♥/♠ 1NT a) Natürel 1NT cevabı
 b) Natürel 2NT cevabı
 c) Natürel 3NT cevabı
 d) 3'lü tutuşu olan 6-8'lik kötü eller
 e) 3'lü tutuşu olan davet elleri
 f) 3'lü tutuşu olan 13-14 puanlı eller
 g) 11-12'lik tutuşsuz dengesiz eller

Cevapçının tutuş yapmak istediğinde ne zaman Forsing Sanzatu kullanacağını Majör Tutuşları bölümünde göreceğiz. Forsing Sanzatu'nun yeni renk cevabına etkisi sadece 2 seviyesindeki yeni renkler için geçerlidir. Artık 2

seviyesinde sıçramadan söylenen yeni renkler 11+puan değil 13+puan gösterir ve artık bundan sonra zon kesindir. Cevapçıda 11-12 puan ve 2 seviyesinde söylenebilecek bir renk olduğunda rengi 5 kartlı ise önce 1NT demeli, rengi 6+kartlı ise rengini sıçrayarak söylemelidir. Sanzatu cevaplarında ise her puan ile cevapçı artık 1NT demelidir çünkü bu cevap pas geçilemez olduğundan gerçek limit ikinci turda anlatılabilir.

Cevapçı Forsing Sanzatu yaptıktan sonra açan Pas geçemeyeceği için ve ortağının eli hakkında bilgisi olmadığı için kaptan olamaz yani elini anlatmaya devam etmelidir. Bunu yaparken natürel sistemdeki ikinci konuşmalara bağlı kalır.

1♠	1NT
2♣/♦	3+♣/♦ 12-17 (min. ve orta)
2♥	natürel 4+♥ 12-17 (min. ve orta)
2♠	natürel 6+♠ 12-15
2NT	natürel dengeli 19-20
3♣/♦/♥	natürel 4+kart 19-20
3♠	natürel 6+♠ 16-18
4♠	natürel çok kuvvetli ♠'ler

1NT cevabına yapılan 2minör rebidlerinin 3 kart olabilmesi, açanın minimum ve dengeli eli ile pas geçme şansının bulunmamasından kaynaklanır. Bir seferde tam olarak anlatamadığımız dağılım, açanda 15-18 puan ve dengeli el olduğu durumdur. Bu durumda yine natüreldeki gibi önce 3'lü minörümüzü okur ve daha sonra ortağımızın gücüne göre 2NT ya da 3NT deriz.

Açan rebidini yaptıktan sonra sıra cevapçının hangi el tipi ile Forsing Sanzatu'yu kullandığını anlatmaya gelir.

Açanın verebileceği olası her deklareye göre cevapçının rebidlerini incelemek gerekir.

1♠	1NT	
2♣	Pas	zon yok, ♣ rengini tercih ettim
	2♦/♥	6-10 zayıf ♦/♥ çok iyi 5+kart
	2♠	Bkz. Majör tutuşları
	2NT	11-12 NT eli
	3♣	♣ fiti 9-12, davet eli
	3♦/♥*	çok iyi ♣ fiti o renkte değer
	3♠	Bkz. Majör tutuşları
	3NT	13-15 NT eli
	4♠	Bkz. Majör tutuşları

1♠	1NT	
2♦	2♥	6-10 zayıf ♥'ler çok iyi 5+kart
	2NT	11-12 NT eli (5'li renk olabilir)
	3♣	6-10 zayıf ♣'ler çok iyi 6+kart
	3♦	♦ fiti 9-12
	3♥*	çok iyi ♦ fiti, ♥'de değer
	3NT	13-15 NT eli

1♠	1NT	
2♥	2NT	11-12 NT eli
	3♣/♦	6-10 zayıf ♣/♦ çok iyi 6+kart
	3♥	♥ fiti davet
	3NT	13-15 NT eli
	4♥	oynamak için (dağılımlı el)
	4♣/♦	♥ fiti 13+puan,o renkte kontrol

1♠	1NT	
2♠	2NT	11-12 NT eli
	3♠	2'li ♠ 11-12 koz isteyen el
	3X	zayıf 6-10 6+çok iyi renk
	3NT	13-15 NT eli
	4X	♠ fiti şlem isteği

1♠	1NT	
2NT	3♣	♦'lar (transfer)
	3♦	♥'ler (transfer)
	3♥	♣'ler (transfer)
	3♠	♠ fiti 6-8 veya 11+ puan

1♠	1NT	
3♣	3♦/♥	söylenen renkte değer
	3♠	tercih veya 11+ 3'lü fit
	4♠	6-8 3'lü fit kötü değerler
	4♣	genelde 5+kart şlem için

Bir de özel sekans bilinmelidir.

1♥	1NT	
2♣/♦	2♠	11-12 dengeli 4'lü minör fiti

Cevapçının diğer cevaplarını da gözden geçirelim.

1♥	1♠	natürel 4+kart 6+puan
	2♣/♦	5+kart 13+puan
	2♠	9-11 onör puanı 6'lı
	3♣/♦	9-11 onör puanı 6+kart

Majör Tutuşları

Cevapçının natürel sistemdeki tutuşları şu şekilde idi. Bahsi geçen puanlar tutuş olduğu için kısalık puanları ile birlikte düşünülen puanlardır.

1♠	2♠	6-10 puan 3+koz
	3♠	11-12 puan 3+koz
	4♠	13-15 puan 4+koz
	2X/4♠	13-15 puan 3'lü koz
	2X/3♠	16+ puan 3+koz

Natürel sistemde gecikmeli tutuş yapmak zorunda olduğumuzda yeni renk hakkında yalan bile söylemek zorunda kalıyorduk. Şimdi Forsing Sanzatu sayesinde hem yalan söylemekten kurtuluyoruz hem de koz adetlerimizi açık şekilde anlatabiliyoruz.

1♠	2♠	6-10 puan 3+koz ve işe yarar değer
	3♠	11-12 puan 4+koz
	4♠	gambling,dağılımsal 4+koz az puan
	1NT/2♠	tercih veya 6-8 puan 3'lü koz kötü el
	1NT/3♠	11-12 puan 3'lü koz
	1NT/4♠	13-14 puan dengeli 3'lü koz
	2NT*	13+ puan 4'lü koz dengeli
	3NT*	13-15 puan 4'lü koz + tek var
	4♣/♦/♥	16+ puan 4'lü koz o renk tek
1♥	3♠	13-15 puan 4'lü koz + tek var
	3NT	16+ puan 4'lü koz ♠ tek
	4♣/♦	16+ puan 4'lü koz ♣/♦ tek

Artık kuvvetli ellerde kaç koz olduğunu, splinter yaparken puanın tam olarak ne olduğunu, davet ellerinde cevapçının kaç kozu olduğunu hatta basit tutuş yaparken limit genişliği yüzünden çıkan problemleri halledebilme şansı doğar. Kuvvetli eller ile bu kadar ayrıntılı majör tutuşu yapabilmenin sebebi ise boşa çıkan 2NT ve 3NT deklarasyonlarıdır. Şimdi bu deklarasyonları inceleyelim.

Jacoby tutuş gelişiminde (2NT ile tutuş) açan ortağında 4'lü koz 13+puan ve singleton içermeyen dengeli bir el olduğunu bilir. Fakat cevapçı hala limit göstermediği için kaptan kendisi değildir. Hem gücünü hem de dağılımını anlatmalıdır.

1♠	2NT	
3♣/♦/♥		söylenen renk tek
3♠		tek yok 6+koz
3NT		tek yok tam dengeli
4♣/♦/♥		söylenen yeni renk 5'li
4♠		tek yok ve çok minimum

Açanın verdiği bu bilgilerden sonra cevapçı isterse kontrol konuşmalarına başlar isterse 4Majör ile şlem düşünmediğini belirtir, hatta isterse 4NT ile RKCB yapar. Açan tek söylediğinde yine splinter mantığı geçerlidir. Singleton işlevsel ise cevapçı konuşmaları açık tutmalıdır. Singleton işe yaramıyorsa ve çöp puanlar çıktıktan sonra puan şlem oynamaya yetmiyorsa cevapçı 4Majör ile şlem istemediğini söylemelidir.

Cevapçının majör tutuşu yaparken splinter yaptığı durumda ise dikkat ederseniz 16+ puan varken singleton olan rengin hangisi olduğu hemen söyleniyor. Fakat

splinter yapanda 13-15 olduğunda singleton rengin ne olduğu belli olmuyor. Bu durumda açan hangi renk singleton olursa olsun şlem düşünmüyorsa 4Majör ile konuşmaları bitirmelidir çünkü kaptan kendisidir. Fakat singleton rengine göre şleme gidip gitmeme kararı verecekse cevapçıya hangi renginin singleton olduğunu sormalıdır. Bu soru artifisyel splinter tutuşunun bir üst deklaresi ile yapılır.

1♠	3NT	
4♣	4♦	♦ tek
	4♥	♥ tek
	4♠	♣ tek (çünkü koz ♠)
1♥	3♠	
3NT	4♣	♣ tek
	4♦	♦ tek
	4♥	♠ tek (çünkü koz ♥)

Artık kuvvetli tutuş elleri ile önce yeni renk söyleyip sonra tutuş yapma mecburiyetimiz olmadığına göre aynı deklareyi bu şartlarda verirsiniz ortağınıza ekstra bilgiler vermiş olursunuz. Forsing Sanzatu oynarken yeni renkten geçip sonra tutuş yapmak o rengin gerçekten 5+kart ve çok kaliteli olduğunu aynı zamanda tutuşunuz da olduğunu gösterir. Yine yeni renkten sonra 4 seviyesinde tutuş yapmak 13-15, yeni renkten sonra 3 seviyesinde tutuş yapmak ise 16+puan gösterir. Puanınız 6-10 veya 11-12 olduğunda tutuşunuzu hemen göstermelisiniz.

Forsing Sanzatu oynarken 1'e 2 yeni renk

Cevapçının 2 seviyesinde sıçramadan yeni renk teklif etmesi natürelde 11+ puan gösterse de Forsing Sanzatu oynamayı tercih edenler için bu deklare 13+ puan yani en az zon puanı gösteriyor. Bu farkın en büyük getirisi ikinci tur konuşmalarda cevapçının vereceği her deklarenin zona kadar forsing olması. Bu sebeple artık cevapçı doğru cinsi bulmak ve şlem düşünen elleri ile daha çok bilgi almak konularında çok daha şanslı. Bu arada açanın rebidlerinde zon kesin olsa bile hiçbir değişiklik olmuyor.

1♥	2♣	
2♦	2♥	3'lü tutuş ve zondan ilerisi mümkün
	3♥	4'lü tutuş, renk gerçek ve şlem ilgisi
	4♥	3'lü tutuş, 12-13 puan, renk gerçek
	3♣	6'lı renk ve forsing
	2NT	son rengi kesiyor, forsing, kararsız
	2♠	son rengi kesmiyor ve forsing
	3NT	son rengi kesiyor, cins için kararlı

Bu sekansta cevapçının yaşadığı en büyük iki problemden biri kendi rengini koz olarak kabul ettirip devam etmek istediğini belirtmekti. Şimdi sadece renk tekrarı ile bunu yükselmeden gerçekleştiriyor. Diğer problemi de 3NT deklare ettiğinde açanın rengi her 6'lı olduğunda 4 Majör demesiydi. Şimdi 3NT kesinlikle oynamak isteyen el, 2NT ise açanda henüz anlatamadığı dağılım varsa onu dinleyip en doğru kararı verebilen eli ifade ediyor. Yani artık açanın kendi rengi daha uzun ya da ikinci rengi anlattığından daha uzun diye endişelenmesine gerek kalmıyor.

LEBENSÖHL

Lebensöhl, kompetitif deklarasyonların olmazsa olmaz konvansiyonlarından biridir. Bu konuda varolan tek konvansiyon olmasa da en bilinenidir.

Lebensöhl konvansiyonunun uygulama alanı çeşitlidir. Bizim konuşacağımız iki alan vardır. Birincisi rakibimiz 1NT açışımıza araya girdiğinde, ikincisi ise rakip zayıf 2 açıp bizim take-out kontr attığımız durumda.

1NT açışımıza araya giriş olunca

Rakibimizin 1NT açışımıza araya girişi natürelse yani söylediği renk elindeki kozların en az birini ifade ediyorsa artık sanzatu oynamak için rakibin bildiğimiz renginde kesere ihtiyaç duyarız. Rakibin araya girişi artifisyel ise o konvansiyon için özel önlemler almamız gerekir. Şimdilik rakibin natürel araya girdiğini varsayalım.

1NT	(2♥)	Kontr	Negatif
		2♠	2 seviyesindeki yeni renkler 5+ kart oynamaya
		3♣/♦/♠	3 sev. renkler 5+kart zon kesin
		3♥	cue-bid Stayman, keser yok
		3NT	oynamaya, keser yok
		2NT	Lebensöhl

Bu kontru ceza oynamak da mümkündür. Fakat hem gelme sıklığı olarak hem de ceza kontru atmak isteyen ellerle trap-pass (tuzak pası) yapılabilir olduğundan negatif oynamak zarar getirici olmaz. Zaten Lebensöhl konvansiyonu natürel 2NT deklarasyonunu elden aldığı

için, davet ellerini ifade edebilecek bir konuşmaya ihtiyaç duyulur. Kontr, negatif anlamda tam dağılım ifade etmese de dengeli davet elleri ile yapılabilecek tek konuşmadır.

1NT açışına araya giriş olunca transfer kalkar. 5+ uzunlukta rengi olan cevapçının rengini natürel olarak 2 seviyesinde söylemesi oynamak için, 3 seviyesinde söylemesi ise (sıçramalı olsun ya da olmasın) zon forsingidir. Cevapçı rengini 2 seviyesinde söyleyemiyorsa (cevapçının rengi araya giriş renginden ucuz demektir) zondan emin olan eli ile direkt olarak 3 seviyesinde konuşur. Eli zon istemiyorsa Lebensohl konvansiyonunu kullanır. Bu renklerden zon daveti yapmak mümkün değildir. Cevapçı rengini hem 2 seviyesinde hem de 3 seviyesinde (sıçrayarak) söyleyebiliyorsa Lebensohl ile davet elini de ifade edebilir.

1NT	(2♥)	2♠	oynamak için
		3♠	zon forsingi
		2NT/3♠	davet
		3♦	zon forsingi
		2NT/3♦	oynamak için

Araya giriş Stayman konvansiyonunu da elimizden alır. Cevapçı 4'lü majör araştırması yapmak istiyorsa davet eli ile Kontr demelidir. Zondan emin olan ellerle cue-bid yaparak 4'lü majör araştırırır. Bunu yaparken aynı zamanda rakip renkte keseri ile bilgi de verir. Hemen cue-bid yapmak rakip rengi kesmeden yapılan Staymanı, Lebensohl kullandıktan sonra yapılan cue-bid ise rakip renkte keseri olan Stayman elini anlatır.

1NT	(2♥)	3♥	FG,keser yok Stayman
		2NT/3♥	FG,keserli Stayman

Ne 5'li renk içeren ne de Stayman yapmak isteyen dengeli sanzatu elleri ise davet gücüne sahipse Kontr demeli zon gücüne sahipse rakip renkte keseri yokken hemen 3NT varken ise Lebensohl yaptıktan sonra 3NT demelidir.

1NT	(2♥)	3NT	dengeli, keser yok
		2NT/3NT	dengeli, keser var

Cevapçı Lebensohl konvansiyonunu kullandığında, açan en ekonomik deklareyi (3 Trefl) vermelidir ki cevapçı hangi sebeple konvansiyonu kullandığını anlatabilsin.

Aynı konuda Lebensohl yerine kullanılan değişik konvansiyonlar da vardır (Rubensohl gibi). Hatta anlamlarda değişiklikler yapılarak Lebensohl konvansiyonunda bazı modifikasyonlar da yapılmıştır.

Rakip zayıf 2 açtığında

Rakip rengi belli ederek zayıf 2 açtığında ve sonraki oyuncu Take-out Kontr attığında büyük bir limitasyon problemi doğar. Bu problemin yanına bir de rakip renkte keser olup olmadığı problemi eklenir. Limitasyon probleminin sebebi şudur. Zayıf 2 açanın ortağı Pas dediğinde Take-out Kontr atanın ortağı konuşmak zorunda kalır. Bu mecburiyet sonucunda zon söylemek istemeyen oyuncu 0 puanla da 10 puanla da aynı şekilde 3 seviyesinde konuşmak durumunda kalır. Bu geniş limit yüzünden Kontr atan toplam puanı hesaplayamaz.

Bu belirsizliği ortadan kaldırmak için Lebensohl konvansiyonu kullanılır. Mantık yine aynıdır. Direkt 3 seviyesinde yeni renk söylemek zon gören elleri, 2 seviyesinde söylenen renkler ise part-score ellerini anlatır. Zon gören ellerde keser problemi de benzer şekilde çözülür. Tek fark Stayman olmamasıdır.

(2♠)	Kontr	(Pas)	3♣/♦	9+ puan FG eller 4+kart
			3♥	9+ puan FG 4+ kart, ♠ keser yok
			3♠	FG 4'lü majör yok
			3NT	keser yok, NT eli
			2NT	Lebensohl

Lebensohl yapıldığında Kontr atan her zaman en ekonomik deklareyi vermez çünkü Kontr atan biraz önceki durum gibi (1NT açılışı) limit göstermiş bir oyuncu değildir. Eğer Kontr atan oyuncu normal güce sahipse (11-16 puan ve rakip renk kısa) en ekonomik deklareyi verir fakat daha yüksek güce sahipse (Kontr atıp tekrar konuşacak 17+eller) gücünü ifade etmelidir.

(2♠)	Kontr	(Pas)	2NT
(Pas)	3♣		normal T/O
	3♦/♥		5+kart 17+OP
	3♠		18-21 dengeli keser yok
	3NT		18-21 dengeli ve keser

(2♠)	Kontr	(Pas)	2NT	
(Pas)	3♣	(Pas)	Pas	zayıf 0-8 puan
			3♦/♥	zayıf 0-8 puan
			3♠**	4'lü ♥ ve keserli zon eli
			3NT	keser var, NT eli

Gördüğünüz gibi cevapçı diğer majörü ve zon gören elini söylerken rakip renkteki keser bilgisini de veriyor. Diğer majör Kör olunca (rakip renkten ucuz) Lebensohl kullanıp Kör demek zayıf eli ifade ediyor. Bu yüzden keserli 4'lü Körü Lebensohl kullanıp cue-bid ederek anlatıyoruz. Diğer majör Pik olunca işler biraz değişiyor.

(2♥)	Kontr	(Pas)	2♠	zayıf, 0-8 puan
			3♣/♦	9+FG 4+kart
			3♥	4'lü ♠ yok FG
			3♠	4'lü ♠ FG kesersiz
			3NT	keser yok NT eli

(2♥)	Kontr	(Pas)	2NT	
(Pas)	3♣	(Pas)	Pas	zayıf 0-8 puan
			3♦	zayıf 0-8 puan
			3♥	4'lü ♠ FG keserli
			3♠	zon daveti
			3NT	NT eli keser var

Bu örnekte majörümüzü hem 2 seviyesinde hem de 3 seviyesinde söyleyebildiğimiz için o majörden zon daveti yapma şansımız oluyor.

Kontr atanın ortağı Lebensohl yaptığında Kontr atanda 17+ puan varsa gücünü ifade edebilmek adına transferi kırarak elini anlatır.

(2♥)	Kontr	(Pas)	2NT
(Pas)	3♦	17+ puan	5+♦
	3♥	19+ puan kesersiz NT eli veya 23+ puan herhangi el	
	3♠	17+ puan	5+♠
	3NT	19+ puan (15-18 ile hemen 2NT denmelidir)	NT eli

ALTERNATİF KONVANSİYONLAR

Bu konuda sistemimizin içinde bulunması şart olmayan fakat istenirse sisteme monte edilebilecek konvansiyonlardan bahsedeceğiz.

Void-wood (Exclusion key-card)

Şlem deklarasyonlarında key-card sorusunu şikan renginiz olduğunda soramayacağınızı öğrenmiştik. Bunun sebebi ortağın key-card sorusuna cevap verirken adet söylemesi ve sizin ortakta hangi rengin key-cardının olduğunu anlayamamanızdı. Bu eksikliği gidermek için bulunan bu konvansiyonda şikan renginizi belirterek key-card soruyorsunuz ve ortağınız sizin şikan renginizdeki key-cardı saymadan cevap veriyor. Böylece key-card sayısında bir yanlış anlama gideriliyor.

Void-wood yapabilmek için bazı şartlar gerekir. Bunların birincisi ve en önemlisi koz renginde anlaşmış olmaktır. Verdiğiniz deklarenin void-wood olabilmesi için yani diğer şlem konuşmaları ile karışmaması için, o deklarenin zon seviyesinin üzerinde söylenmiş olması ve sıçrama yapılarak söylenmiş olması gerekiyor. Aksi durumda o deklare void-wood anlamı taşıyor.

1♠	2♣	
2♠	3♠	
4♣	5♦	void-wood

Bu deklare tutuşulmadan yapılırsa natürel renk, tutuşulup zon seviyesinin altında sıçranarak yapılırsa splinter, tutuşulup zon seviyesinin üstünde fakat

sıçramadan yapılırsa void gösterir fakat key-card sorusu olmaz.

1♠ 2♦
2♠ 5♣ natürel

1♥ 1♠
2♠ 4♣ splinter

1♥ 3♥
4♣ 4♦
5♣ void ama key-card sorusu değil

Şıkan gösteren ama void-wood yapmayan oyuncu elindeki şıkanın ortağın eline uygun olması durumunda şleme gitmek ister. Bu sebeple bir çeşit şlem daveti gibi düşünülmelidir. Bundan sonra diğer oyuncunun koza dönmesi uygunluğun olmadığını, yeni renkler ise şlem davetinin kabul edildiğini gösterir.

Void-wood yapıldıktan sonra diğer oyuncu şıkan olan renkteki key-cardı hesaba katmadan elinde kaç adet key-card olduğunu gösterir. Cevaplar normal key-card sorusuna verilen cevaplar gibi değildir.

1♥ 2♣
3♣ 5♦
5♥ 1.step 0 key-card
5♠ 2.step 1 key-card
5NT 3.step 2 key-card koz Dam yok
6♣ 4.step 2 key-card ve koz Damı
6♦ 5.step 3 key-card koz Damı yok

Genelde cevap verende çok key-card olmaz çünkü void-wood yapan en az 5 seviyesinde oynamayı kabul ettiğine göre toplam gücün en azından şleme çok yakın olduğunu bilecek kadar kuvvetli olur. Şlem daveti yapacak eli olsaydı şikan rengini void-wood yapmadan gösterebilirdi.

Drury

Bu konvansiyon da sistemde bir değişikliğe gerek duyulmadan oynanabilir bir konvansiyondur. İşlevini anlamak için 3. ve 4. pozisyonda oyun açışları üstünde konuşulması gerekir.

3.pozisyonda oyun açışları, preemptive açışlarda konuşulduğu gibi daha esnek davranılabilecek açışlardır. Çünkü ortağımızın Pastan geldiğini görürüz ve onun bizi çok yüksek seviyelere çıkarmayacağını biliriz. Bu sebeple açış puanı olmayan fakat araya giriş yapabilecek bir el ile (rengin araya girebilecek kalitede olması şartı ile) oyun açarak en azından defansta kalsak bile atak rengini garanti altına alabiliriz. Ayrıca henüz konuşmayan rakip üzerinde, özellikle rengimiz majör ise, bir baskı kurma şansımız olabilir çünkü seviye onun için biraz yüksekte başlayacaktır.

Eğer bu prensibi yani 3.pozisyonda şartlar uygunsa açmaz el ile oyun açma prensibini kabul edersek bazı problemlerle karşılaşacağımız açıktır. Çünkü biz 3.pozisyonda gerçek oyun açacak ellerle de aynı açışı yaparız. Ortağımızın bizde gerçek açar olup olmadığını bilmesi önemlidir. Biz sonraki konuşmalarda aksini belirtmediğimiz müddetçe, ortağımız bizde gerçek açar el olduğunu düşünerek hareket etmelidir. Aksi durumda birç kurallarına göre suç işlemiş olacaktır.

Son pozisyonda ise oyun açışına puan olarak çok yakın ve güzel bir majör renk içeren ele sahip olduğumuzda aklımıza şu soru takılır. “Ortağında majörüne fit varsa elim açar el değerine ulaşacak. Acaba oyun açmalı mıyım?”

Drury konvansiyonu her iki durumda doğabilecek problemleri ortadan kaldırmak için bulunmuştur. Sadece 3. ve 4. pozisyonda 1Majör oyun açışı olduğunda kullanılır. Pastan gelen cevapçı ortağının majörüne tutuşu varken ve en az zon daveti yapabilecek gücü varken ortağının açmaz el ile oyun açmış olma olasılığına karşı fazla yükselmemek için Drury yapar. Drury 2Trefl deklarasi ile yapılır.

Pas	(Pas)	1♠	(Pas)
1NT			6-11 puan fit yok
2♣			Drury
2♦			5+kart 8-11 fit yok
2♥			5+kart 8-11 fit yok
2♠			natürel 6-10
2NT**			6+♣ 9-11 puan
3♣			5+♣ ve fit davet eli
3♦			5+♦ ve fit davet eli
3♥			5+♥ ve fit davet eli
3♠			preemptive tutuş

Gördüğünüz gibi 3.veya 4. pozisyonda majör açışlarına verilen cevaplar, araya girişe verilen cevaplara benziyor. Buradaki tek fark 2Trefl deklarasi artifisyonel olduğu için cevapçı Trefl rengini gereksiz hale dönüşen 2NT deklarasi ile yapıyor. 2NT deklarasi gereksizliği cevapçıda açar puan olmamasından kaynaklanıyor.

Cevapçı Drury yaptıktan sonra açıcı ortağında majör renge fit ve davet eli olduğunu biliyor. Eğer bu bilgi ile

zondan emin olursa basitçe zonu deklare ediyor. Eğer açışını zayıf el ile yapmışsa basitçe kozuna dönüyor.

Pas	(Pas)	1♠	(Pas)
2♣	(Pas)	2♠	duralım
		4♠	karar
		2♦**	açar ama zon için kararsız
		2♥	natürel açar var
		2NT	FG dengeli
		3X	4'lü şlem isteği
		3♠	4'lü renk, tek yok şlem isteği
		4X	söylenen tek şlem isteği

Diğer rebidlere baktığımızda 3 seviyesinde söylenen yeni renklerin natürel ve şlem isteği, 4 seviyesindeki yeni renklerin singleton ve şlem isteği gösterdiğini görüyoruz. Burada artifisyel olan tek rebid 2Karo. Bu konuşmadan sonra Drury yapan tanımladığı el içinde minimum ile 2Majör, maksimum ile 3Majör hatta 4Majör deklare ediyor.

Walsh

Genelde briç oyuncularını cevapçı olarak 1Trefl açışından sonra Karo+majör iki renkli eli varken majör fitini çabuk bulmak adına önce majör rengini söylemek istiyor. Halbuki natürel sistemde önce 1Karo deklare etmek majör fitini bulmayı engellemiyor. Ancak 1Karo cevabından sonra majör fiti araştırması yapmak açana düşüyor ve yeni renk söylediği için açanın ne limiti ne de dağılımı ikinci turda da anlaşılamıyor. Seviye çok yükselmemiş olsa da bu bilinmezlik cevapçıda minimum el

olduğunda oynanması gereken kontratın zayıf taraftan oynanması ile sonuçlanabiliyor. Bu eksikliği gidermek için cevapçı minimum (6-10) eli ile önce majörünü teklif ediyor. Daha sonra eğer sistem izin verirse gücünü ve Karolarını anlatma şansına sahip olabiliyor. Cevapçı zon olasılığı olan bütün ellerle (11+) önce natürel olarak Karoyu teklif ediyor. Bu prensip kabul edilirse Walsh konvansiyonu oynanabilir.

Bu prensip varsa 1Trefl açan oyuncu 1Karo cevabı geldiğinde, cevapçada ya 11+olduğunu ya da 6-10 ise 4'lü majörü olmadığını bilir. Bu sebeple eli dengeli ise 4'lü majörü olsa bile sanzatu rebid ederek öncelikle limitini anlatır. Çünkü cevapçada 4'lü majör varsa 11+puanı olacağı için artık majör fitini araştırma yapacak kuvvete sahip olacaktır. Walsh, açanın bu sekanstaki 1NT rebidinden sonra majör araştırması yapma biçimidir.

Bu prensip aynı zamanda açanın aynı sekansta majör rebid ettiğinde elinin en az 5-4 olduğu bilgisini de verir (çünkü dengeli olsa sanzatu derdi).

1♣	1♦	
1NT	2♣	4'lü majör sorusu Walsh
	2♦	natürel 6-10
	2♥/♠	natürel 4+kart FG (5'li ♦)

Açan 4'lü majör sorusuna natürel şekilde cevap verir ve gelişimler natürel devam eder.

Multi

Multi çok anlamlı bir açışı ifade etmek için kullanılan bir terimdir. Bu konvansiyonun amacı birkaç çeşit açışı

aynı açış içinde barındırarak gelme sıklığı çok olan fakat kurallar dahilinde açmadığımız veya açarken ayrıntısına giremediğimiz konuşmaları rahatlatmaktır.

Multi konvansiyonu ile 2 Karo açışında şu olasılıklar bulunabilir. Zayıf 2 Kör açışı veya zayıf 2 Pik açışı veya içinde 5'li renk bulunmayan 2NT açışı. Böylece 2 Kör ve 2 Pik zayıf açışları başka tipteki elleri anlatmak için boş çıkmış olur ve 2NT açışının içinde bulunabilecek 5'li renkleri öğrenme şansı doğmuş olur.

Multi konvansiyonun gelişimini öğrenmeden önce yarattığı değişiklikleri incelemekte fayda vardır. Eğer 2 Karo Multi konvansiyonunu tercih ederseniz, 2 Kör ve 2 Pik açışları bundan böyle yine açmaz el (6-10 puan) ve 5'li açılan majör ve 5'li bir minör anlamı taşıyacaktır. Bu açışların gelişimini birazdan inceleyeceğiz.

Multi konvansiyonunun 2NT açışı üzerinde yaptığı değişiklik ise gelişimlerinde olacaktır. Eğer direkt 2NT açarsanız cevapçının 3 Trefl cevabı Stayman ya da Puppet Stayman olmak yerine 5'li rengin ne sorusu olacaktır. Açan bu soruya rengini ismi ile söyleyerek cevap verir, yalnız 5'li rengi Trefl ise 3 Trefl sorusuna 4 Trefl değil 3NT der. Diğer gelişimler 2NT açışımızı incelerken gösterdiğimiz gelişimlerin aynısıdır.

Cevaplar

2♦	2♥	zayıf 2♥ elin varsa pas geç değilse 2♠'e düzelt veya 2NT ile elini tarif et.
	2♠	zayıf 2♠ elin varsa pas geç değilse 2NT veya min. ile 3♥, maks. ile 4♥ deklare et
	2NT	zon kesin elini tarif et.

Cevapçı ortağında hem zayıf 2 majör eli hem de 2NT eli olabileceğini bilmesine karşın onda zayıf el olduğunu varsayarak konuşmalıdır. Dolayısı ile ortağında ya zayıf 2 Kör açışı ya zayıf 2 Pik açışı var diye düşünülmelidir. Eğer cevapçı ortağında zayıf majörlerden hangisi olursa olsun zon oynamak istemiyorsa 2 Kör der. Eğer ortağında zayıf 2 Pik açışı olduğunda zon oynamak istemiyor ama zayıf 2 Kör açışı olduğunda zona yakın olduklarını düşünüyorsa 2 Pik cevabı verir. Bu cevaplar Multi'den sonra en sık kullanılan cevaplardır. Cevapçının 2NT deklaresi çok sık kullanılmasa da özel durumlar için çok faydalıdır. Takdir edersiniz ki cevapçıda 2'li majör kartlar bile fit olmasını sağlar. Fakat cevapçıdaki 2'li fit çoğu zaman oyun sırasında çaka şansı vermez. Bu yüzden eğer kuvvet ve keserler konusunda problem yoksa 3NT alternatif kontrat olabilir. Özellikle cevapçıda bir majör 2 kart diğer majör 3 veya daha fazla kart ise cevapçı ortağında hangi majör rengin 6'lı olduğunu öğrenmek ister. Ayrıca cevapçı ortağında zayıf açış olmasına karşın şlem ümidi taşıyabilir. Bu durumlarda cevapçının ortağının eli hakkında daha ayrıntılı bilgi sahibi olması gerekir. İşte 2NT cevabı bu bilgi alışverişini başlatan deklaredir.

Cevaplara devam edelim.

- | | | |
|----|----|--|
| 2♦ | 3♣ | iki majöre de iyi fitim var. Zon daveti yapıyorum. Eğer daveti kabul edersen 4, etmezsen 3 seviyesinde majörünün bir altını söyleyerek bana transfer et. |
| 3♦ | 3♣ | gibi zon daveti fakat açandan 4 veya 3 seviyesinde majörü söylemesini istiyor. |

Bu iki cevap cevapçının kesinlikle majör koz oynamak istediğinde ve iki majöre de iyi fiti olduğunda

kullanılabilir. Birbirlerinden farkı deklaranı belirlemek içindir. 3 Trefl, deklaranın cevapçı olmasını 3 Karo ise deklaranın açan olmasını sağlar. Bunun kararını cevapçı eline göre verecektir. Atağın kendi eline doğru gelmesini istiyorsa deklaran kendisi olmalıdır, atağın kendi eline gelmesi için bir sebep yoksa deklaran açan olmalıdır çünkü belki atağın ona doğru gelmesi faydalı olabilir. Her iki cevap ta zon daveti için kullanılır.

2♦	3♥	iki majöre de fitim var. Zayıf ♥ eli varsa pas geç yoksa elini tarif et
	3♠	iki majöre de fitim var. Zayıf ♠ eli varsa pas geç yoksa düzelt.
	3NT	oynamak için

3 Kör cevabı iyi fite sahip fakat zon oynamak istemeyen ellerle kullanılır. 3 Pik cevabı ise Pike fiti olan fakat ortağında zayıf Pik eli varsa zon istemeyen fakat zayıf Kör eli varsa zon oynamak isteyen ellerle yapılır, yani cevapçıdaki Kör fiti Pik fitinden çok daha iyi olmalıdır. Cevapçının 2 Karo Multi açışına 3NT oynamak istemesi için majörlere sınırlı fit (2'li) ve minör renklerden çok fazla löve olması gerekir. Cevapçıda ortağının majörü çok kısa iken 3NT oynamak istemesi için 9 löveyi neredeyse kendisinin alması gerekir çünkü ortağının elinden belki de hiç faydalanamaz.

2♦	4♣	iki majöre de iyi fit var. Zon kesin. Majörünü transfer et.
	4♦	4♣ gibi ama majörünü söyle
	4♥	benim kozum ♥ oynamak için
	4♠	benim kozum ♠ oynamak için

4 minörler aynı 3 minörler gibidir. Tek farkları 3 seviyesinde zon daveti yaparsınız 4 seviyesinde ise zondan eminsinizdir. Multi'ye 4 Kör ve 4 Pik cevapları çok az gelir. Çünkü bu cevapları vermek için tek renkli fite ihtiyaç duymayan uzun bir renk ve 6-10 puana zon oynayacak kadar kuvvet gerekir.

Gelişimler

Açanın cevaplara ne söylemesi gerektiği cevaplar kısmında anlatılmıştır. Sadece açana 2NT açışı geldiğinde problem çıkabilir. Hangi seviyede cevap gelirse gelsin açanda 2NT eli varsa açan o seviyede NT diyerek elini anlatmalıdır. 2NT gelişimleri de o an bulunulan seviyeye göre yapılmalıdır. Örneğin,

2♦	3♥	
3NT	4♣	Stayman
	4♦/♥	Transfer vb.

Cevapçı 2NT diyerek ortağından daha fazla bilgi almak istediğinde açan şunları anlatır;

2♦	2NT	
3♣		minimum zayıf açış, renk belirsiz
3♦		maksimum zayıf ♥ açışı
3♥		maksimum zayıf ♠ açışı
3NT		2NT açışı

Açan minimum zayıf açış dediğinde rengi belirsizdir. Cevapçı rengini tekrar 3♦ deklaresi ile sorar.

2♦	2NT	
3♣	3♦	
3♥		zayıf ♠ açışı
3♠		zayıf ♥ açışı

Bu bilgilerden sonra cevapçı hala şleme gitmek istiyorsa kontrol konuşmalarına başlar. İstemiyorsa zon söyleyerek deklarasyonu bitirir.

Bazen cevapçıya majörlere hiç fiti olmayan fakat tek renkli bir minör eli ya da bir majörü çok kısa diğer majör ise çok uzun eller gelir. Bu durumlar pek hoş değildir. Çünkü çoğunlukla misfit olur. Eğer cevapçıda zon oynamayacak bir el varsa kendi rengini teklif etme şansı yoktur. Sadece 2Karo açışına kendi elinde Karolar çok uzunsa pas geçerek 2Karo oynanmasını sağlayabilir. Fakat bu durumda da açanda 2NT eli varsa zon harcanmış olur.

Cevapçıya yukarıdaki tanıma uygun tek renkli el ve zon oynayacak kuvvet gelirse cevapçı önce 2NT diyerek ortağının eli hakkında bilgi sahibi olmak istediğini belirtir. Gelen cevap ne olursa olsun ortağının rengini değil kendi rengini gösterir.

2♦	2NT	2♦	2NT	
3♣	3♠	3♥	4♣	vb.

Sadece şu sekansa dikkat etmek gerekir;

2♦	2NT	
3♣	3♦	majörün ne sorusu
	4♦	benim rengim

Araya giriş olursa

Rakip genellikle kontr ile araya girer. Bu durumda cevapçının Pas geçmesi Karoları olduğunu, Sürkontr demesi zon istemediğini ve açandan majörünü söylemesi istediğini, 2 Kör veya 2 Pik demesi ise rakip Pas geçtiğindeki anlamlarının aynısını gösterir. Diğer cevaplar da aynı şekilde devam eder. Rakip renk ile araya girerse Kontr cezadır.

2♥/♠ açışı gelişimleri

2♥	2♠	natürel renk NF
	2NT	zon kesin soruyor
	3♣	minörün ♣ ise Pas geç yoksa 3♦ de
	3♦	♥'den zon daveti
	3♥	oynamak için
	3NT	oynamak için
	4♥	oynamak için
	3♠/4♣/♦	splinter

Cevapçı 2NT ile sorduğunda açan 5'li minör renginin ne olduğunu söyler.

2♥	2NT	
3♦	3♥	♥ fiti şlem ilgisi
	3♠/4♣	natürel renk
	4♦	♦ fiti şlem ilgisi
	3NT	oynamak için

