

TRAP-PAS ve RE-OPENING DBL

Ortağınız oyun açtıktan sonra, rakibiniz overcall yaptığında, Dbl'nuz **Negatif Dbl** olduğuna göre, ceza Dbl atmanız gereken eliniz varken ne yapacaksınız?

Rakibinizin overcall'u ortağınızla anlaştığınız **Negatif Dbl** seviyesi dahilinde iken, cevapçı olarak direkt ceza Dbl'ı atamazsınız. Bunun tek çaresi, overcall üzerine cevapçının Pas demesi (**Trap-Pas**) ve açıcının Dbl! (**Re-Opening Dbl**) diyerek konuşmaları yeniden açmasıdır. Bu durumda, Pas diyerek, overcall'u ceza Dbl'lı oynamaya çalışabilirsiniz. Açıcı, cevapçının bir **Trap-Pas** geçmiş olma ihtimaline karşılık, açış puanı ne olursa olsun, rakip rengin 3 karttan az olması halinde Dbl ile konuşmayı tekrar açması gerekmektedir. Buna **Re-Opening Dbl** denir.

Açıcı, overcall rengi kısa, ancak bütün gücü 6-7 kart açış renginde iken veya rakip renk şikan ve eli 5-5/6-5 iken **Re-Opening Dbl** yerine, dağılımını gösteren bir konuşma yaparak konuşmayı açık tutacaktır. Açıcı, minimum açış gücü ve overcall renginin 3+ kart olması durumlarında, Pas diyerek konuşmayı yeniden açmayacaktır. Çünkü cevapçının **Trap-Pas** geçmiş olma ihtimali son derece azalmıştır.

ÖRNEK-1 :

Aşağıdaki elle, ortağın 1♥ açışına rakip 2♣ ile araya girdiğinde ne cevap verirsiniz?

♠ A 8 5 2	Pas! : Bu Pas Trap-Pas 'tır. Bu el rakibe Dbl'lı 2♣ oynamak isteyen bir eldir ve ortaktan Re-Opening Dbl demesini bekleyecektir. Eğer direkt Dbl deseydi bu Negatif Dbl olacaktı. Açıcı, Trefl'nin 3 karttan az olduğu hemen hemen her elle konuşmayı Dbl diyerek yeniden açacaktır ve cevapçı bu Dbl'a Pas diyerek, rakibin overcall'unu Dbl'lı oynamaya çalışacaktır.
♥ 8	
♦ J 6 2	
♣ A Q 10 9 8	

AÇICI	RAKİP	CEVAPÇI	RAKİP
1♥	2♣	Pas!	Pas
Dbl!			

Pas! : **Trap-Pas**

Dbl! : **Re-Opening Dbl**

Açıcı, overcall yapılan konuşma Pas-Pas olarak kendisine geldiğinde, balans etmek için gayret edecektir. Çünkü cevapçı, rakip renkteki uzunluk ve kuvvetli bir el ile konuşmamış ve **Trap-Pas** demiş olabilir. Açıcıdan, rakip renk kısa olduğunda Dbl demesini bekliyor olabilir.

ÖRNEK-2 :

Aşağıdaki elle 1♦ açışına soldaki rakip 2♣ ile araya giriyor. Açıcının, ortağı ve sağındaki rakip Pas geçtiğinde rebidi ne olur?

♠ A 8 5	Açıcı, overcall renginin kısa olması ve çok distribüsyonel olmaması nedeniyle Dbl diyerek balans edecek, konuşmayı tekrar açacaktır. Çünkü Trefl'nin kısalığı, ortağın bir Trap-Pas geçmiş olma ihtimalini taşımaktadır. Cevapçıda, rakibi Dbl'lı batırmak isteyen bir el yoksa ve zayıfsa 2♦, 2♥ veya 2♠ diyecektir.
♥ A Q J 8	
♦ A 9 8 5 2	
♣ 8	

AÇICI	RAKİP	CEVAPÇI	RAKİP
1♦	2♣	Pas!	Pas
Dbl!			

Pas! : **Trap-Pas** olma ihtimali yüksek

Dbl! : **Re-Opening Dbl**

ÖRNEK-3 :

Aşağıdaki elle 1♦ açışına soldaki rakip 2♣ ile araya giriyor. Açıcının, ortağı ve sağındaki rakip Pas geçtiğinde rebidi ne olur?

♠ A 8	Açıcıda bu Trefl'ler varken cevapçının Trap-Pas geçmiş olma ihtimali yoktur. O halde cevapçı, konuşabilecek puan gücü olmadığından Pas geçmiştir. Minimum bir elle açıcı da konuşmamayı yeğleyecektir: Pas.
♥ K 8	
♦ A Q 8 6 2	
♣ J 10 9 8	

AÇICI	RAKİP	CEVAPÇI	RAKİP
1♦	2♣	Pas!	Pas
Pas			

Pas! : **Trap-Pas** olma ihtimali yok

ÖRNEK-4 :

Aşağıdaki elle 1♦ açışına soldaki rakip 1♠ ile araya giriyor. Açıcının, ortağı ve sağındaki rakip Pas geçtiğinde rebidi ne olur?

♠ Q 10	Açıcının rengi uzun ve tüm kuvveti bu renkte. Bu durumda iken Re-Opening Dbl atılmaz. Açış rengi tekrarlanır: 2♦
♥ J 9 8	
♦ A K Q J 8 6	
♣ J 3	

AÇICI	RAKİP	CEVAPÇI	RAKİP
1♦	1♠	Pas!	Pas
2♦			

Pas! : **Trap-Pas** olma ihtimali var

Trap-Pas yapan cevapçının eli, rakip koza oynadığı zaman daha değerli olabilecek türden olmalıdır. Mesela ortak 1 Pik açıp, rakip 2 Trefl ile araya girerse, bizim **ARDx** Trefl ile **Trap-Pas** yapmamız anlamsızdır. Ayrıca tutuş varken **Trap-Pas** yapılmamalıdır. Çünkü böyle bir el bütün kontratlarda değerlidir. **RVT86** gibi bir elin ise sadece kozun Trefl olduğu zaman değeri vardır. Yani rakibin kozunun kabuk puanları değil, rakip kozun uzunluğu ve ara puanlar **Trap-Pas**'ı daha değerli yapar. Ayrıca zon durumuna ve kontratın seviyesine göre **Trap-Pas** değerlendirilir. Ortakla mis-fit varsa **Trap-Pas** öncelikle düşünülmemelidir.

ÖRNEK-5 :

Ortağın 1♥ açışına rakip 2♣ ile araya giriyor. Aşağıdaki elle açıcıya ne cevap verilir?

♠ Q V x x	Böyle bir elle zon durumuna göre karar verin. Şilem, mis-fitten dolayı pek olası görünmüyor. Eğer rakip zondaysa rakibi Dbl'lı oynatmak daha avantajlı olabilir.
♥ –	
♦ A K Q x x	
♣ A D x x	

ÖRNEK-6 :

Aşağıdaki elle 1♦ açışına soldaki rakip 2♣ ile araya giriyor. Açıcının, ortağı ve sağındaki rakip Pas geçtiğinde rebidi ne olur?

♠ —	Böyle bir elle ya 2♥ deklaresi verin ya da Pas geçin. Daha iyi sonuç alırsınız. Dbl! felakete götürür. 2♥'ünüze ortak 2♠ derse Pas geçin.
♥ D V x x	
♦ A K Q x x	
♣ A D x x	

AÇICI	RAKİP	CEVAPÇI	RAKİP
1♦	2♣	Pas!	Pas
Pas/2♥			

Pas! : **Trap-Pas** olma ihtimali zayıf

Açıcı Preemptive açış yapmışsa **Trap-Pas** olmaz. Ortağı Preemptive açış yapanın cevapçısı, rakibi cezalandırmak istiyorsa Dbl atar. Çünkü Preemptive açışlardan sonra **Negatif Dbl** olmaz. **Negatif Dbl** olmayınca **Trap-Pas** zaten olmaz. Multy açışlarında da cevapçı, açıcının elinin zayıf olduğu varsayımıyla deklare vereceğinden, açıcıdan sonra overcall yapan rakibi cezalandırmak istiyorsa Dbl atar. Pas geçmişse bu Pas, **Trap-Pas** olamaz.