

# Precision++ & 5-Card Major Bridge

24.02.2024

V. Ünsal KALAYCIOĞLU

[vukalaycioglu@gmail.com](mailto:vukalaycioglu@gmail.com)



## İçindekiler

İçindekiler.....	2
“Precision++” Konuşma Sistemi.....	12
Referanslar ve turnuva sonuçları için bazı linkler.....	12
Doküman Hakkında.....	13
Dokümanın etkin kullanımı için bazı noktalar .....	13
Doküman içi geçişler .....	13
Sayfaların son değişiklik tarihleri .....	13
Kullandığımız Konvansiyonlara Erişim Listesi .....	13
Suni deklereleler: alt çizgili gösterilmiştir .....	13
Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar: .....	13
Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid’ler, .....	13
Precision++ Konuşma Sisteminin Geliştirilme Süreci Hakkında.....	14
Kullandığımız Konvansiyonlar, As Sorma (Keycard), Defos Yöntemleri .....	15
Kısım 1.....	15
Kısım 2.....	16
Precision++ ve SAYC sistemlerinde kullanılan bazı farklıklar.....	17
Uyguladıklarımız .....	17
Kullanmadığımız yöntemler (konvansiyonlar).....	17
İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi Özeti (P++) .....	18
Precision++ Sistemi - Temel Noktalar (P++) .....	19
Oyun/şilem olasılığının araştırılması.....	19
1-Renk Açılış ve Yanıtları .....	19
Açılışlar .....	19
Yanıtlar (1-Renk Açılışlarına Yanıtlar).....	20
1-Renk Açılışlarına Yanıtlar (P++).....	21
Açılış: 1♣ 13-18 p, 5+ c ♠/♦ (5+c ♥/♠ yok, 1NT açılışına uygun değil).....	21
Açılış: 1♦ 13-18 p, 5+ c renk yok, 1NT açılışına uygun değil.....	22
Açılış: 1♥/1♠ 13-18 p <sup>(*)</sup> , 5+ c majör renk <sup>(**)</sup> .....	23
1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar .....	24
Yanıtçının puanı 11’den az olduğunda .....	24
Yanıtçının puanı 10-16 arasında olduğunda .....	26
Rakip araya girdiyse .....	28
Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar: .....	28
Alert’ler.....	29

Dağılım puanlarının değerlendirilmesi .....	30
Dağılım puanı hesabı.....	30
Güzel dağılım ve kaliteli renk tanımları.....	30
<b>2♣ Açılışı ve Yanıtları (Rakip araya girmediğinde) (P++)</b> .....	<b>31</b>
2♣ açılışı ve ilk yanıt.....	31
2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar .....	31
2♦ ve 2♥ yanıtından sonra açan 2NT derse .....	32
3♦ yanıtı için takip eden konuşmalar.....	32
2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar .....	33
Açan ortağın 5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olduğunda .....	33
2♣ açan ortağın 3♣ (/4♣) dekleresine yanıtlar.....	34
Toplamda şilem puanı olduğunu hesapladığınızda son konuşan olarak 3NT demeyin.....	35
2♣ açılışında uygulanan <i>Kısaltılmış-Smolen</i> yöntemi .....	35
2♣ açılışı yanıtları akış çizelgesi .....	36
<b>2♣ Açılışı ve Yanıtları (Rakip araya girdiğinde) (P++)</b> .....	<b>39</b>
Rakip araya girdiğinde DOP1 uygulanması .....	39
Rakip kontur ve 2NT ile araya girerse .....	39
Rakip bir renk ile araya girerse .....	39
Rakip 3 seviyesinde bir renk (3♦, 3♥, 3♠) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem .....	40
Rakip 2 seviyesinde bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem .....	41
Örnekler: Rakibin bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girdiğinde .....	41
Rakibin 2♣ açışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek .....	43
Açar (13+) puanımız varsa .....	43
8/10-12 puanımız varsa.....	43
Notlar: .....	43
Zayıf açılışlara yanıtlar (SAYC).....	44
Response to a weak 2 opener (8-11 p & 6+ card, yarı-kaliteli).....	44
Response to a weak 3 opener (8-11 p & 7+ card, kaliteli).....	44
2NT <i>preemptif</i> zayıf açılışı.....	45
<b>4♥ &amp; 4♠ Açılışları (P++)</b> .....	<b>45</b>
Genel olarak.....	45
SAYC uygulaması .....	45
Savunma .....	45
Ters STAYMAN uygulaması (ROMEX NAMYATS) .....	46
Takip eden konuşmalar .....	46

Puan ve kalite durumuna göre uygulanacak yöntem ve konuşma seviyesi .....	47
1 Sanzatu Açılışı ve Yanıtları (P++) .....	49
İçerik.....	49
1NT açılması için gerekli kurallar .....	49
1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar .....	49
Majöre transfer.....	50
Stayman ( <i>Smolen</i> özelliği eklenmiş yöntem) .....	51
Smolen özet çizelge.....	51
Açıklamalar .....	52
Stayman (daha önceki <i>Smolen</i> özelliği eklenmemiş yöntem) .....	55
Minöre transfer .....	56
Yanıt veren: 15+ onör puanı (şileme davet) .....	57
Yanıt veren: 17+ onör puanı (şileme davet) .....	57
Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar (P++) .....	58
Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi .....	58
Açan ortağın ikinci bir 5+ c rengine yanıtçının desteği / yanıtçının <i>iyi dağılımlı</i> bir eli var mı? .....	58
<i>İyi dağılımlı</i> elin belirtilmesi.....	60
3 NT Arayışı.....	61
Açan veya yanıt veren ortakta 4 c majör renk olmadığında .....	61
Majör koz ile oyun olasılığı olmadığı anlaşıldığında .....	61
Bizim Araya Girmemiz (Overcalls) (SAYC) .....	62
Özet.....	62
Açıklama .....	62
Neden araya gireriz? .....	62
Araya giriş 3 değişik şekilde yapılır: .....	62
Rakibin 1-renk açılışına 1NT (sanzatu) ile araya girmek.....	62
Rakibin 1-renk açılışına üzerine az puanla 1NT ile araya giriş .....	63
Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek.....	64
Notlar: .....	65
En baştaki gerekler kart sayısı ve dağılım puanlarına göre değerlendirilirse:.....	66
Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek.....	67
Ortağın Renk ile Araya Girişine (Overcall'una) Yanıtlar (SAYC) .....	68
Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmemişse .....	68
Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde:.....	68
Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde: .....	69



Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse:.....	70
Apel (Konuşma) ( <i>Take-out</i> ) Konturu ile Araya Giriş (P++, SAYC) .....	71
Apel (Konuşma) ( <i>Take-out</i> ) konturu .....	71
Apel konturu atma durumları .....	71
Apel konturuna yanıtlar - açıklamalar .....	72
Seviye, kart sayısı ve dağılım puanlarına göre min puan değerleri ve analizi.....	72
Durumlar (özet).....	74
Örnekler .....	74
Apel konturuna yanıtlar çizelgesi .....	75
12 kuralı .....	75
Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar .....	75
Az puanla apel konturu atmak.....	76
Araya Girişler (Cuebids) (SAYC) .....	77
Michael's <i>cuebid</i> .....	77
Araya giriş .....	77
Micheal's <i>cuebid</i> yanıtı.....	77
Rakip ve ortak konuştuğundan sonra <i>cuebid</i> - <i>cuebid opponent's suit</i> : .....	77
Olağan-dışı <i>sanzatu</i> ( <i>Unusual notrump</i> ) .....	78
2NT ( <i>olağan-dışı</i> ) araya giriş deklereşi.....	78
2NT <i>olağan-dışı sanzatu</i> açılış deklereşi .....	78
Rakibin çift renkli eline karşı atak ederken.....	78
Cappelletti - 1 <i>Sanzatu</i> açılışından sonra araya giriş (SAYC) ( <i>Weweweb'</i> den) .....	79
Lebensohl - 16-18 p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde (SAYC) .....	80
Yanıt veren ortağın deklereşine göre sıralı olarak: .....	80
Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak: .....	81
Sayc: Lebensohl - 16-18p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde.....	82
Sayc: Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak: .....	83
Endirekt / direkt konuşma ne demektir? .....	84
“Direkt, Stoperi Reddeder” Yöntemi .....	85
1 NT açışımıza rakip ceza konturu ile araya girdiğinde (SAYC) .....	86
Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girerse (SAYC) .....	87
Bir-renk açılışından sonra rakip araya girerse ortağın yanıtı nasıl olmalı? .....	87
Rakip 1NT, kontur, <i>cuebid</i> ile araya girdiyse .....	87
Rakip 1NT ile araya girdiyse ortağın yanıtı .....	88
Rakip kontur ile araya girdiyse ortağın yanıtı .....	88

Rakip cuebid ile araya girdiyse ortağın yanıtı .....	88
Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı .....	89
Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: 4 c majör rengin belirtilmesi: .....	90
Araya girişler - özet (SAYC, P++) .....	91
Rakiplerin oynadığı bazı sistem ve konvansiyonlar .....	92
Kuvvetli-sinek (strong club) sistemi .....	92
Multi_2♦ (Çoklu_2♦) Açılışı.....	92
‘Puppet Stayman’ ve ‘Concealed Splinter’ .....	92
Drury .....	92
Ghestem Cuebid .....	92
Roman Keycard Blackwood (RKCB) (SAYC).....	93
Son deklere koz ise, 4NT keycard (RKCB) sorusuna yanıtlar (ters RKCB - 1403):.....	93
Son deklere sanzatu ise: .....	95
As yanıtı verende boş (0-c) bir renk olduğunda: .....	95
Notlar:.....	96
Neden ters RKCB – 1403 kullanıyoruz? .....	96
Keycard sorulduğunda verilen keycard yanıtı yetersiz olma durumunda 5 seviyesinin geçilmemesi için: ..	97
(Grand) şilem için koz Kızının önemi:.....	98
İkinci kapalı bir renginiz varsa: .....	98
Exclusion Keycard Blackwood (EKCB) .....	98
Notlar (P++, SAYC) .....	100
İçerik.....	100
Konuşma (bidding).....	101
Ne zaman Stayman ve transfer yapılır?.....	101
Ne zaman DOP1 yapılır?.....	101
Rakibin transfer, Stayman gibi yapay dekleresine kontur .....	101
Zayıf açılışlar ve araya girişler .....	101
3NT açılışı.....	101
Eliniz açılış kurallarına uygun değilse .....	102
Yetersiz puan ile oyunu zorlamak .....	102
Yüksek seviye davet konuşmaları .....	103
Kozlu şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise.....	104
Cappelletti, Lebensol, Stayman, Jacoby transfer, Smollen yöntemlerini doğru uygulayın .....	104
Majör koz uyumunda .....	104
1♣, 1♦, 1♥ ve 1♠ açılışlarına doğru puan aralıklarına göre yanıt verin .....	104

Araya giriş kural ve puan aralıklarına göre konuşun .....	105
Araya girişler – SAYC kuralları .....	105
Apel konturu ve puan aralıklarına göre konuşun.....	106
Baraj konuşmaları .....	106
Ceza konturu.....	106
Minimum açış puanları.....	106
Hangi majör rengi açıyoruz.....	106
Her iki ortak da dokümana uygun konuşmamışsa, ilk farklı konuşan ortak sorumluluğu alır. ....	106
Oyun sırasında dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi.....	107
Savunma (defense) .....	108
Temel olarak.....	108
Savunma konusunda diğer kaynaklar .....	109
Oyun sırasında .....	110
Kontrat sahibi ( <i>declarer</i> ) olarak oynarken.....	110
Savunmada oynarken.....	111
Turnuvada IMP / MP skorlamasına göre strateji belirleme .....	112
IMP / MP puanı tanımı .....	112
IMP / MP stratejileri.....	115
Ataklar ve Defoslar (Kart kaçma) .....	117
İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?.....	118
Komşu kartla davet yöntemi .....	120
Karşılamanın ortağın renk tercihi yapması .....	120
Kaçılan kart ile renk tercihi yapılması .....	120
Ortağa çaktırmak için atılan kartla renk tercihi yapılması.....	120
Tek/Çift sayılı küçük kart daveti.....	120
Örnekler .....	121
Bir not.....	122
Bir soru .....	122
Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi .....	124
Diğer kart kaçma (defos) yöntemleri .....	125
Standart (direkt) defos: .....	125
Up-down-count-attitude (UDCA):.....	125
Romen defos.....	125
Sanzatu Kontratlarında Kart Daveti (LAVINTHAL: eski kullandığımız yöntem) .....	126
İlk Elde Hangi Kart Açılmalı? – Ataklar (SAYC) .....	127

<b>Sanzatu kontratlarına ataklar</b> .....	127
<b>Atak edilecek rengin seçimi</b> .....	127
<b>Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi</b> .....	128
<b>Koz kontratlarına ataklar</b> .....	129
<b>Atak edilecek rengin seçimi</b> .....	129
<b>Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi</b> .....	131
<b>Notlar</b> .....	132
Ne zaman saldırgan atak edilir? .....	132
Ne zaman pasif atak edilir? .....	132
Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan (P++, SAYC) .....	133
Bazı Sorular ve Yanıtları .....	134
Puanlama sistemi üzerine akla gelen sorular .....	134
Her bir löve ( <i>trick</i> ) için gerekli olan 3 puanın tam değeri nedir? .....	135
Neden 3NT için 26 onör puanı gerekli? .....	135
Neden 4♥/4♠ için 26 onör puanı gerekli? .....	135
3NT oynandığında ne zaman dağılım puanı hesaba katılabilir? .....	135
Çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi .....	135
3NT oynandığında, oynanan oyunların % 68'inde tam olarak 3NT çıkan puan aralıkları kaçırır? .....	136
Konuşma (deklere) üzerine .....	137
Yetersiz kart desteği durumunda .....	137
1NT? / (2♣ veya 2♦)? .....	140
1NT? / 1♠? .....	140
3♦? / 2♦? .....	140
1♥ (Pas) ? .....	140
Açan 2NT dediğinde (a) .....	141
Açan 2NT dediğinde (b) .....	141
3NT? / ortağın rengini 1 eksik desteklemek? .....	142
Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ... ..	143
Yanıtlar: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ... ..	144
Turnuva oynarken belirtilecek olan Alert'ler .....	145
Bridge Base Online (BBO) 'da oynarken .....	146
Rakiplerin kısaltılmış mesajlarının anlamları .....	146
BBO'da oynarken internet (modemde kesilme) sıkıntısı çekiyorsanız .....	146
Örnek eller (P++, SAYC) .....	147
Precision++'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (1): .....	147

<i>Precision</i> 'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (2): .....	148
3NT arayışı (1).....	148
Stayman mi, transfer mi? .....	149
3NT arayışı (2).....	150
3NT arayışı: Zor bir el, rakip iyi oynarsa oyun yok .....	151
Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması.....	152
Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması.....	153
Majöre transfer: Güney 3♥ çıkarabiliyor.....	154
Rekabetçi ( <i>competitive</i> ) bir konuşma .....	155
Majöre transfer: 2 örnek el .....	156
Güzel dağılım: Şilem denemesi (1).....	157
Yüksek puan ve güzel bir dağılım: Şilem denemesi (2) .....	158
EKCB uygulanabilecek iki örnek el .....	159
Rakip araya girdiğinde dağılım puanları daha önemli .....	160
Ortak 2 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde.....	161
Rakip bir renk ile araya girdiğinde ortakta 4-4 c majör olduğunda .....	163
3 seviyesinde zayıf açılış: Bir analiz .....	164
Doğru seviyede zayıf açılış yapmadığınızda doğru kontratı bulunmayabilirsiniz .....	165
Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek .....	166
1♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c majör renk olduğunda - bir örnek.....	167
As veya K ile atak yapıldığında ortağın attığı küçük karta bir örnek .....	169
Atak yaparken renk tercihini gösterecek uygun bir küçük kart yoksa .....	169
Atak yaparken renk tercihini gösterecek uygun bir kart yoksa - 2 .....	170
Ortağınızın rengini atak ettiğinizde.....	170
Çıkabileceğiniz en yüksek seviyenin belirlenmesi (2 örnek).....	171
Komşu kartla rengimizi belirlemek için atak ettiğinizde rakibin yanılışı .....	173
Tek onörlü renkten atak etmeyin .....	174
Ataklar – uygun bir kartınız yoksa.....	175
Atak ederken renginiz 6+c ise.....	176
Rakibe baraj yaparken dağılım puanının değerlendirilmesi .....	177
Apel konturu – örnek 1 (durum 1) .....	178
Apel konturu – örnek 2 (durum 2) .....	178
Apel konturu: bir soru .....	179
Apel konturu: bir soru ve yanıtı .....	180
Apel konturu – örnek 3 (durum 3) .....	181

Rakibin 2♣ açılışından sonra atılan apel konturuna yanıtlar ve örnek 5 .....	182
Apel konturu – örnek 6 .....	183
Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar konusunda bir öneri ve bir örnek .....	183
2♣ açılışı ve 2♦/2♥ yanıtından sonra şilem arayışı.....	184
2♣ açılışı ve yanıtı 1 .....	185
2♣ açılışı ve yanıtı 2 .....	186
Rakibin 1-renk açılışına ortak 1 / 2 renk seviyesinde ile araya girdiğinde.....	187
Ortak 1 seviyesinde araya girdiğinde 17+ dp ile ortağa desteğiniz olduğunda .....	188
Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse 4 c majör rengin belirtilmesi .....	189
1NT açılışında 7-8 p ile Stayman yapıldığında: 2 örnek oyun .....	190
1NT açılışında ortağın 5-5 c majör renklerini çok yükselmeden gösterebilmesi .....	191
1NT açılışında ortağın 4+ c majör renkleri olduğunda .....	192
4 c majör rengin gösterilmesi .....	193
Sanzatu oyununda komşu kart yönteminin yararı.....	194
Ortağın renginden atak .....	195
Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında .....	196
Ortağın minör rengine destek ve (rakibin renginden farklı) 5+ c yarı kaliteli majör rengi varsa .....	197
12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBC.....	198
Ortağın olağan-dışı sanzatu ( <i>Unusual notrump</i> ) araya girişine yanıt.....	200
2NT <i>olağan-dışı sanzatu</i> açılışına örnekler.....	201
<i>Cappaletti</i> : 2NT araya girişi (5+c – 5+c minörler): Minörlerin ikisi de kaliteli olmalı .....	203
<i>Michael's quebid</i> : 17+ p ile de <i>Michael's quebid</i> yapılmalı .....	204
<i>Ataklar</i> : Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa .....	205
<i>Ataklar</i> : Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek iki renginiz varsa .....	206
Güzel bir dağılım ile şilem/grand şilem kararı .....	207
Ortağın kozuna destekte dağılım puanının önemi.....	208
<i>Ataklar</i> : Sanzatu oynandığında elinizde kaliteli 5'li renginiz varsa .....	209
Oyun sırasında dağılım puanı sayılan renkten löve almaya çalışmak .....	210
Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz .....	211
Takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken dağılım puanı ekliyoruz.....	212
Keycard sorusuna yanıt veren keycard yanıtına kontur.....	213
Açanın majör kozuna 1NT / 2♦ yanıtından sonra açanın konuşması .....	214
1♥/1♠ açılışında yanıtlayan ortağın 6-9 p ve 7+ c diğer majör/minör rengi varsa.....	215
1 majör (1♥/1♠) açılışında 1NT ve "1♣/2♥ (diğer majör)" yanıtları .....	216
Ortağın kozuna destek durumu oluştuğunda dağılım puanının önemi .....	217

İki rakip konuştuğundan sonra Apel konturu ile araya giriş.....	218
Toplamda şilem puanı olduğunda, 3NT ile sanzatu dağılımı göstermek yerine As sorun.....	218
2♣ açılışında açan ortak 19-20 p ve dengeli dağılımla, 4 c majör renkleri yoksa 3NT diyerek risk almalı mı?.....	219
Rakibin 1-renk açılışı üzerine 2 atlayarak araya girmek .....	220
Araya girme fırsatının kaçırılması .....	220
Rakibin çift renkli eline karşı atak– iki örnek el .....	221
Rakibin 4 seviyesi majör açılışı üzerine bir apel konturu konuşması .....	222
4 seviyesi 4♥/4♠ majör açılışları .....	223
4 seviyesi Ters Stayman açılışları .....	223
Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması.....	224
1♣ açılışı ve 1♥, 1♠ veya 1NT yanıtından sonra – 2 atlayarak konuşma .....	225
Rakibin 1-renk açılışı üzerine 15’den az puanla 1NT ile araya giriş .....	226
Araya girdikten sonra koz tutuşu bulunduğu doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi .....	227
Terimler ve kısaltmalar .....	228
“Precision++” konuşma sistemi .....	228
İlk kullandığımız Konuşma-Sistemi Özeti .....	228
Precision++ Sistemi - Temel Noktalar.....	228
Bir-renk açılışlarına yanıtlar.....	228
Zayıf açılışlara yanıtlar.....	229
Notlar: Savunma .....	229
Bizim araya girmemiz (Overcalls).....	229
Örnek eller.....	230
Tüm terimler ve kısaltmalar .....	231
Oyunlarımızda dikkat etmeye çalıştığımız noktalar:.....	233
Genel olarak turnuva etik kurallarını uyguluyoruz. ....	233
Konuşmalar (deklerasyon) sırasında:.....	233
Oyun sırasında: .....	233

## “Precision++” Konuşma Sistemi

Bizim oynadığımız *Precision Sistemi*, [SAYC \(Standard American Yellow-Card\)](#) 5'li majör sistemi üzerine *Precision* kuralları uygulayarak, 1988'den beri geliştirdiğimiz (İngiliz *Precision* sisteminden farklı) bir sistemdir. Ortaklığın çıkabileceği maksimum kontrat seviyesi ‘dağılım puanları ile birlikte toplam puan’ doğru hesaplanabilirse %98 doğru çıktığından, ortakların dağılımlarının yanında puanlarını da birbirlerine en az hata ile bildirmeleri önemli olmaktadır. Bu nedenle, sistemi geliştirirken en önemli ölçüt olarak bu noktayı göz önünde bulundurduk. Sistemin adını da ortakların elindeki toplam puanı çoğunlukla hassas bir şekilde belirleyebildiğimiz için “Precision++” koyduk.

### Precision++ Sisteminin SAYC'dan başlıca farkı,

- [Precision++ Sistemi - Temel Noktalar: 1-renk açılışları ve yanıtları](#),
- [2♣ açılışı ve yanıtları](#),
- [1 NT açılış](#) puan aralıklarıdır.

**Biz araya girdiğimizde veya rakip araya girdiğinde, SAYC kurallarını uygulamaktayız.** (Ancak araya giriş yanıtlarının alt/üst limitleri 1 puan farklı olabilir. 1-renk açılışlarını 12-21 puan yerine 13-18, 1NT açılışını 16-18 puan, 2♣ açılışını 19+ puan ile yapıyoruz.)

### Zayıf açılış ve yanıtlarında da SAYC kurallarını uygulamaktayız.

Majör koz uyumu öncelikle belirlenmeye çalışılmakta; 1-renk açılış ve yanıtında, koz belirlenir-belirlenmez, “[Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi](#)” için ek bir konuşma yöntemi kullanılmaktadır.

1-renk açılış ve yanıtında, majör koz uyumu olmadığı, ancak oyun için yeterli puan olduğu ilk anlaşıldığında, [3 NT arayışı](#) için yine ek bir konuşma yöntemi kullanılmaktadır.

### Bölüm başlıkları yanında “P++” veya “SAYC” şeklinde hangi sistemin uygulandığı belirtilmektedir.

Şileme giderken, AS sorarken **ters** “[Roman Keycard Blackwood, RKCB](#)” (ters: 14-03) ve “[EXCLUSION KEYCARD BLACKWOOD, EKCB](#)” konuşma yöntemlerini uygulamaktayız.

Defansta oynarken, ortağa kart daveti bildirirken, **tek-çift sayılı kart kaçışını** (tek: davet, çift: ret) kullanıyoruz. Atak yaparken [komşu kartla davet yöntemi](#)ni kullanıyoruz.

SAYC kurallarını uygularken, kısa ve öz olduğundan çoğunlukla “[Weweweb SAYC konuşma sistemi](#)”ni referans alıyoruz.

Bu dokümanın bazı bölümlerinde Yalıkavak Briç İhtisas Kulübünden [Mehmet Aydın'ın “2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız”](#) dokümanından yararlanılmıştır.

Not: “[2/1 konuşma sistemi](#)” de, *Precision++* Sistemi gibi, SAYC temel alınarak geliştirilen bir sistemdir. SAYC sisteminden başlıca farkı, “1-renk açılışları ve yanıtları”dır.

## Referanslar ve turnuva sonuçları için bazı linkler

1. [Weweweb SAYC Konuşma Sistemi](#)
2. [Mehmet Aydın, Ergun Çuhadar “2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız”, Yalıkavak Briç İhtisas Kulübü](#)
3. [Weweweb 2/1 Konuşma Sistemi](#)
4. [Vişnelik Briç Spor Kulübü](#)
5. V. Ünsal Kalaycıoğlu, Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

02/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Doküman Hakkında

### Dokümanın etkin kullanımı için bazı noktalar

#### Doküman içi geçişler

Doküman içindeki [linklere](#) basarak aradığınız sayfaya hızlı bir şekilde gidebilirsiniz. Örneğin ilgili [örneklere](#) linklerle ulaşabilir, daha sonra ilgili bölüme geri dönebilirsiniz. Ayrıca, [İçindekiler](#) sayfasından da istediğiniz bölüme gidebilir ve bölümlerdeki sayfalardan İçindekiler bölümüne dönebilirsiniz.

#### Sayfaların son değişiklik tarihleri

Dokümanda her sayfanın altında o sayfanın son değişiklik tarihi (SDT) yazıyor.

Bu son versiyonda elinizdeki versiyona göre ne değişiklikler yapılmış olduğunu öğrenmek istiyorsanız, bu bilgiden yararlanabilirsiniz.

Örneğin 2022 Mart ayında hangi sayfalarda değişiklik yapılmış görmek istiyorsanız aşağıdaki ifadeyi arattırabilirsiniz.

"03/2022 SDT"

#### Kullandığımız Konvansiyonlara Erişim Listesi

Kullandığımız tablolara, konvansiyonlara, as sorma (*keycard*), defos yöntemlerine linklerle kolay ve hızlı erişim için bir liste oluşturulmuştur. Gittiğiniz yerden de [konvansiyonlar listesi](#)ne dönebilirsiniz.

#### Suni deklereleler: [alt çizgili gösterilmiştir](#)

Konuşma tablolarında, suni (*natural* olmayan – pseudo) deklereleler (**2♣** gibi) alt çizgili gösterilmiştir. SAYC sisteminde olmayan suni deklerelelerin turnuvalarda *alert* edilmesi gerekir.

#### Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar:

##### [Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

##### Sorular: Bilgilerinizi sımayın: Cuebid'ler, ...

Ağırlıklı olarak *araya girişler* üzerine verilen bir dizi *konuşmadaki* sonuncusunun hangi konvansiyon olduğu, ne anlama geldiği, kaç puan belirttiği ve forsing durumu soruluyor. Bir sonraki sayfa yanıtları ve ilgili alt bölümlere linkleri içeriyor. Böylece bilgilerinizi sınamanız ve tazelemeniz hedefleniyor.

Linklerin verilen sayfaların altında tekrar **Sorular** sayfasına ulaşmanızı sağlayan link veriliyor:

[Sorular: Bilgilerinizi sımayın: Cuebid'ler, ...](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)  
değişiklik tarihi)

[Konvansiyonlar](#)

31/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son

## **Precision++ Konuşma Sisteminin Geliştirilme Süreci Hakkında**

Bu dokümanda açıklanan *Precision++* sisteminin geliştirilmesinde ekip arkadaşlarımda önemli katkıları bulunmaktadır.

Doküman ilk olarak "[İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi Özeti](#)" sayfasının basit bir halinden ibaretti. Daha sonra ekip arkadaşlarımla fikir alışverişi yaparak geliştirdim.

Turnuvalardaki deneyiminize ve yaşadığımız problemlere göre dokümanı arkadaşlara danışarak geliştirmeye devam ediyoruz.

**Sisteminin geliştirilmesinde başlıca katkıları bulunan arkadaşlarıma içtenlikle teşekkür ederim:**

**Erdemir Toykan**

**Gökmen Ergün**

**Mahmut Eroğul**

**Mehmet Melih Oskay**

**Murat Sezen**

**Şamil Perk**

**Tevfik Güyagüler**

**Ünal Halıcı**

Yıllar süren geliştirme sürecinde katkısı bulunan, adını yazmayı unuttuğum arkadaşlarımdan özür dilerim.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

10/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Kullandığımız Konvansiyonlar, As Sorma (Keycard), Defos Yöntemleri

Aşağıdaki linkleri kullanarak tekrar göz atmak isteyebileceğiniz yöntem ve tablolara ulaşabilirsiniz.

### Kısım 1

#### 1-Renk Açılış ve Yanıtları (P++)

[1♣ Açılış](#)    [1♦ Açılış](#)    [1♥/1♠ Açılış](#)

[1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

[Dağılım puanı hesabı](#)

#### 2♣ Açılış ve Yanıtları (Rakip araya girmedeğinde) (P++)

[2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar](#)

[2♦ ve 2♥ yanıtından sonra açan 2NT derse](#)

[3♦ yanıtı için takip eden konuşmalar](#)

[2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar](#)

[Açan ortağın 5+ c majörü veya Sanzatu dağılımı olduğunda](#)

[Açan ortağın 5+ c majörü veya Sanzatu dağılımı olmadığında](#)

[2♣ açılış yanıtları akış çizelgesi](#)

#### 2♣ Açılış ve Yanıtları (Rakip araya girdiğinde) (P++)

[Rakip 3 seviyesinde bir renk \(3♦, 3♥, 3♠\) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem](#)

[Rakip 2 seviyesinde bir renk \(2♦, 2♥, 2♠\) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem](#)

[Rakibin 2♣ açılışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek](#)

#### Zayıf açılışlara yanıtlar (SAYC)

[Response to a weak 2 opener \(8-11 p & 6+ card, kaliteli veya yarı-kaliteli\)](#)

[Response to a weak 3 opener \(8-11 p & 7+ card, kaliteli\)](#)

[2NT preemptif zayıf açılış](#)

#### 4♥ & 4♠ Majör Açılışları ve Yanıtları (P++)

[Zayıf 4 Seviyesi Majör Açılışları \(4♥/ 4♠\)](#)

[Kuvvetli 4 Seviyesi Majör Açılışları \(4♣/ 4♦\)](#)

[Puan ve kalite durumuna göre uygulanacak yöntem ve konuşma seviyesi](#)

#### 1 Sanzatu Açılış (P++)

[Majöre transfer](#)

[Stayman \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

[Stayman \(Smolen özelliği eklenmemiş yöntem\)](#)

[Minöre transfer](#)

[Yanıt veren: 15+ onör puanı \(şileme davet\)](#)

[Yanıt veren: 17+ onör puanı \(şileme davet\)](#)

#### Rakip araya girmedeğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar (P++)

[Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi](#)

[Açan ortağın ikinci bir 5+ c rengine yanıtçının desteği / yanıtçının iyi dağılımlı bir eli var mı?](#)

[Örnekler](#)

[İyi Dağılımlı Elin Belirtilmesi](#)

[3 NT Arayışı \(açan veya yanıt veren ortakta 4 c majör renk olmadığında\)](#)

(Bir sonraki sayfada devam ediyor)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

10/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

\* \* **Önemli çizelgeler** (2. sayfadaki): \* \* \*

\* [Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#) \*

\* [Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#) \*

\* [Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#) \*

\* [Michael's cuebid](#)    [Olağan-dışı sanzatu](#) \*

\* [Cappelletti](#)    [Lebensohl](#) \*

\* [Rakip 1NT, Kontur, Cuebid ile Araya Girdiğinde](#) \*

\* [Rakip Renk ile Araya Girdiğinde](#) \*

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* [Notlar](#) \* \* \* \* \*

## Kısım 2

[Araya girişler](#) (bizim araya girmemiz) (overcalls) (SAYC)

[Rakibin 1-renk açılışına 1NT \(sanzatu\) ile araya girmek](#)

[Rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla 1NT ile araya giriş](#)

[Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek](#)

[Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek](#)

[Ortağın Renk ile Araya Girişine \(Overcall'una\) Yanıtlar](#) (SAYC)

Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya gir**memişse**

[Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#)

[Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#)

[Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse](#)

[Apel \(Konuşma\) \(Take-out\) Konturu ile araya giriş](#) (P++, SAYC)

[Apel konturu atma durumları](#)

[Durumlar](#)

[Örnekler](#)

[Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#)

[12 kuralı](#)

[Michael's cuebid](#) (SAYC)

[Olağan-dışı sanzatu \(Unusual notrump\)](#) (SAYC)

[2NT olağan-dışı sanzatu açılış deklereşi](#)

[Cappelletti ve Kontur ile 1 Sanzatu açılışından sonra araya giriş](#) (SAYC)

[Lebensohl - 16-18 p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde](#) (SAYC)

[1 NT açışımıza rakip ceza konturu ile araya girdiğinde](#) (SAYC)

[Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip 1NT, Kontur, Cuebid ile Araya Girdiğinde](#) (SAYC)

[Bir-Renk Açılışından rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#) (SAYC)

Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: [4 c majör rengin belirtilmesi](#)

[Roman Keycard Blackwood \(RKCB\)](#) (SAYC)

[Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#) (SAYC)

[Ataklar ve Defoslar \(Kart kaçma\)](#)

Komşu kart yöntemi - [İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

[Komşu kartla davet yöntemi](#)

[Karşılamanın ortağın renk tercihi yapması](#)

[Notlar](#) (P++, SAYC)

[Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

[Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#)

[Örnek eller](#) (P++, SAYC)

[Terimler ve kısaltmalar](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

24/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Precision++ ve SAYC sistemlerinde kullanılan bazı farklıklar

### Uyguladıklarımız

Bir renk açılışları ve yanıtlarında

- 1♣/1♦ açılışları
- 1-majör açılışında 2♦ yanıtı
- [Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi](#)
- [3 NT Arayışı \(açan veya yanıt veren ortakta 4 c majör renk olmadığında\)](#)

1NT açılışında [majöre transfer](#) ve [Stayman](#) konvansiyonlarındaki *iyi dağılımlı el* ve *zayıf renk* belirten ek yanıtlar

[Smolen](#) ve [Lebensohl](#) konvansiyonlarındaki değişiklikler

[Apel konturu](#)'ndaki bazı değişiklikler ([Apel konturu atma durumları](#), [Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#))

[Ataklar ve defoslar](#) bölümü: [Komşu kartla davet yöntemi](#)

### **Kullanmadığımız yöntemler** (konvansiyonlar)

1-renk açılışlarında

- Bergen
- Splinter
- Reverse suit
- Inverted minor
- Concealed Splinter

Puppet Stayman

Ghestem

Multi-2D

Drury

Texas transferi doğrudan kullanmıyoruz, önce **Jacoby** transferi uyguluyoruz.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

10/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi Özeti (P++)

## OPENINGS

## RESPONSES (to each of the openings on the left side)

## Points

13-18 p &amp; 5+ card major

13-18 p &amp;

5+ card ♣ or ♦

No 5 card suit

## bids

1♠ or 1♥

1♣

1♦

## points

0-5

6-9

6-9

10-12 &amp; 1♥/1♠ opng

13-15 &amp; 1♥/1♠ opng

10-16

11-12

17+

## bids

1♦ to 1♣, PASS to 1♦/1♥/1♠ opening

1NT (minor opening, no support for major)

2♦ (support for major opening)

2♥/2♠ (support major with 3+ card)

3♥/3♠ (skip-bid: sup. major with 3+ card)

different suit with 4+ card (major first)

2NT (NT distrib. &amp; no support for opng,

No 4+card major)

skip bid in different suit with 4+ card

Ayrıntı: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)16-18 p & no 5 card major suit  
(with stoppers  
in 3 suits,  
no singleton)

1NT

0-14 (10+ p for 4-level)

7-14 (10+ p for 4-level)

7-14 (13+ p for 5-level)

7-8

10-14

15+

[Transfer for 5 card major](#) (2♦/2♥)[Stayman](#) (2♣) to ask for 4 card major[Transfer for 6 card minor](#) (2♠)

2NT

3NT

[Transfer/Stayman in 3rd level](#)

19+ p

2♣

0-3 p: 2♦, 4-6 p: 2♥, 7-9 p: 2♠, 10-13 p: 2NT, 14+ p: 3♣

8-11 p &amp; 7+ card

3 (♣,♦,♥,♠)

[Zayıf açılışlara yanıtlar](#)

8-11 p &amp; 6+ card

2 (♦,♥,♠)

[Zayıf açılışlara yanıtlar](#)

(Avoid opening in 3. &amp; 4. hands with "6-8 p &amp; minor suits")

9-12 p &amp; solid 7+ c minor

3NT

no stoppers:

4♣

stoppers in every suit (except in 1 minor):

PASS

stoppers in fewer suits:

5♣

[Response to 1NT above:](#)[Transfer bids:](#) To show 5 card major: 2♦ shows ♥, 2♥ shows ♠

(Opener completes the transfer by answering with 2♥ or 2♠)

To show 5 card minor: 2♠ shows 6+ card ♣/♦ or (5+ - 4+) card minors

[Stayman:](#) To ask for 4 card major: 2♣: 2♦ response shows no 4 card major

2♥ shows 4 card ♥ or ♠; 2♠ denies 4 card ♥

To ask for 5-keycard: 4NT - apply "[Roman key card Blackwood, RKCB](#)" (14-03, ters)In case of interventions to 2♣ or 4NT, apply [DOP1](#) (Double 0, Pass 1)[Defoslar \(kart kaçma\):](#) Koz/Sanzatu oynandığında, ilk kaçılan küçük kart dışında [Tek](#) sayılı kart: Davet,[Çift](#) sayılı kart: Red eder.Atak kartı için [Komsu kartla davet](#) 'e bakınız.(Bu bölümle ilgili açıklamalar "[Precision++: Amaç...](#)" ve "[Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)" bölümünde yer alıyor.)[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

01/03/2017 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Precision++ Sistemi - Temel Noktalar (P++)

### Oyun/şilem olasılığının araştırılması

Precision++'da konuşma puan aralıkları, ortakların minimum ve maksimum toplam puanlarına göre olası bir zon durumunun olup/olmadığının 'minimum seviyede belirlenmesi' esasına göre düzenlenmiştir. Buna göre, 1-renk ve sanzatu açılışlarında zon olasılığı varsa, (rakip araya girmezse) **koz arayışının "Oyun seviyesine göre, gerekli toplam puan" değerine kadar ortaklar arasında devam edilmesi, zon olasılığı yoksa en az seviyede konuşmaların sonlandırılması** hedeflenir. (Rakip arara girerse, SAYC kurallarına dönüyoruz.)

Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan:

Kozlu oyun için " $14 + 3 * n \pm 1$ ", kozsuz oyun için " $14 + 3 * (n+1) \pm 1$ "

1-Renk Açılışlarına Yanıtlar bölümünde, **sırasıyla**

- 4♥/4♠ majör koz oyun (26 ± 1 dp)
- 3NT (26 ± 1 p)
- 5♣/5♦ minör koz (29 ± 1 dp)
- Kozlu şilem (32 ± 1 dp)
- Şilem sanzatu (35 ± 1 p)
- Kozlu – grand şilem (35 ± 1 dp)
- Grand şilem sanzatu (38 ± 1 p)

arayışlarına önem verilmiştir. Örneğin, 4♥/4♠ majör koz oyun olasılığı denenmeden 3NT arayışına gidilmez.

**Kozlu bir oyunda çıkabileceğiniz en yüksek seviyeyi iki tarafın onör puanlarına dağılım puanlarını ekleyerek bulabilirsiniz. Dağılım puanları eklenerek bulunan bu seviye batmadan çıkılabilecek en yüksek seviyedir. Bu seviyede oyunun çıkması için, yukarıdaki hesaplanan onör + dağılım puanları gerekli olup, yeterli olmayabilir.** (İki uzun renginiz yoksa dağılım puanları genelde kozun kısa olduğu taraftaki kozların diğer renklere çakarak değerlendirildiğinden, diğer renklerin uzunluğu iki tarafta aynı ise, dağılım puanları yetersiz kalabilir. Diğer bir sorun, çakılan kozun üstüne rakibin çakmasıdır.)

Çıkabileceğiniz en yüksek seviyenin belirlenmesi (2 örnek)

**Sanzatu oyunlarında (ortağın 6+ c rengi olması dışında) dağılım puanları hesaba katılmaz.**

### 1-Renk Açılış ve Yanıtları

#### Açılışlar

Precision++ Sisteminde majör renk açılışları SAYC'daki gibi açar puan ve 5+ c majör (♥/♠) renklerle yapılır. (SAYC'dan farklı olarak, açar puan 12 yerine 13 olarak uygulanır.)

Minör renk açılışları 5+ c majör renk olmadığı durumda açar puan ile yapılır.

Minör renk açılışları da SAYC'dan farklı olarak: Minör renk 5+ c olduğu zaman 1♣, yoksa 1♦ ile açılır.

İlk başta minör rengin hangisi olduğunun belirtilmesi yerine 5'li bir minör rengin olduğu bilgisi bazı durumlarda daha faydalı olmaktadır. Örneğin 5'li bir minör rengin olduğunun ortak tarafından bilinmesi, sanzatu oyunlarında dağılım açısından daha faydalı olabilmektedir. Daha önemlisi, rakip minör renkle araya girecekse veya kontur çekecekse zorlanacaktır.

Hangi minör renk olduğu ortağa daha sonraki konuşma turlarında (oyun 3NT'ye veya 4♥/4♠'e bağlanmazsa) gösterilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

02/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

İkinci turda ortak majör renk göstermişse, tutuş varsa minör renk gösterilmeden ortağın majör rengi desteklenir.

1-renk açılışları maksimum 18 puan ile yapılır. Özet olarak:

Açılış: **1♣** 13-18 p, **5+ c ♣/♦** (5+c ♥/♠ yok, **1NT açılışına** uygun değil)

Açılış: **1♦** 13-18 p, **5+ c renk yok**, **1NT açılışına** uygun değil

Açılış: **1♥/1♠** 13-18 p, **5+ c majör renk**

### Yanıtlar (**1-Renk Açılışlarına Yanıtlar**)

1-renk açılışlarına atlamadan yapılan tüm yanıtların **üst puan limitleri** olup, rakip araya girmediğinde genellikle ilk tur konuşmada toplamda **oyun** (zon) **puanının** olup/olmadığı, oyun puanı varsa oyuna kadar konuşmalara devam edilmesi, oyun puanı yoksa en uygun noktada konuşmanın sonlandırılması hedeflenir. Toplamda **şilem puanının** olup/olmadığını belirlemek için, yanıt veren ortağın **17+ onör puanı** olduğunda farklı bir renkte atlayarak konuşması esas alınır.

Kozlu oyunlarda, ortağın rengi desteklenirken **dağılım puanları** oyun / şilem olasılığının doğru belirlenebilmesi için hesaba katılır. Bu nedenle, **1♥/1♠** açılışları desteklendiğinde (**3♥/3♠** yanıtı dışında) **dağılım puanı** eklenerek yanıt verilir. **3♥/3♠** yanıtında (**13-16 onör puanı** ile) şilem durumu söz konusu olabildiğinden, açan ortağın puan durumunu doğru değerlendirebilmesi için başta **dağılım puanı** eklenmeden yanıt verilir. Açan ortak (yüksek puanı olduğunda) şilem kararını vermeden önce yanıt verenin **dağılım puanını** sorgulayabilir (**Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar**).

### **1♥/1♠ açılışına ilk yanıt**

Majör renk destekleri **6-9 dp** ile **2♦**, **10-12 dp** ile **2♥/2♠**, **13-16 p** ile **3♥/3♠** deklereleri ile gösterilir.

(dp: **onör + dağılım puanı**, p: **onör puanı**)

**2♦** dekleresi **6-9 dp** ile majör desteği için kullanıldığından, **2♣** dekleresi (**2♣/2♦** - minör renk) anlamında kullanılır.

**5-12 onör puanı** ile: **dağılım puanı** birlikte **13+ puan** varsa, 4 seviyesinde destek gösterilir.

**17+ p** ve majör desteği olduğunda önce farklı bir renk atlanarak gösterilir, daha sonra koza dönlür.

Majör desteği yoksa, **6-9 p** ile 1NT, **10-16 p** ile diğer **4+ c** majör renk; yoksa: **11-12 p** ile 2NT, **13-16 p** ile 3NT;

yoksa: (**10-16 p** ile **4+ c** minör renk: **♣** veya **♦**) **2♣** dekleresi ile gösterilir.

**17+ p** olduğunda **4+ c** farklı bir renk atlanarak gösterilir.

### **1♣ ve 1♦ açılışlarına ilk yanıt**

Minör renk yanıtlarında öncelikle **4+ c** majör renk varsa: **6-11 p** ile 1 seviyesinde, **12-16 p** ile 2 seviyesinde, **17+ p** ile 3 seviyesinde gösterilir.

**4 c** majör renk yoksa, sanzatu dağılımı olduğunda **0-9 p** ile 1NT, **11-12 p** ile 2NT, **13-16 p** ile 3NT;

sanzatu dağılımı da yoksa minör renk gösterilir.

Yanıt veren ortağın **0-5 puanı** olduğunda, **1♣** açılışına (koz belli olmadığından) **1♦** yanıtı verilir.

(**1♦** açılışı için: **0-4 p** ile pas geçilir.)

**1♣** açılışına **2♦** yanıtı atlanarak konuşulduğundan **17+ p** gösterir. Bu nedenle, **2♣** yanıtı iki minör renkten en az biri (**♣** veya **♦**) **4+ c** (sanzatu dağılımı yok) anlamına gelir.

**17+ p** ve **4+ c** minör renk 1-atlanarak gösterilir: **1♣** açılışı için **2♦/3♣** ile, **1♦** açılışı için **3♣/3♦** ile.

Ayrıntılı açıklamalar için **1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar** alt bölümlerine bakınız.



**1-Renk Açılışlarına Yanıtlar (P++)**

(Rakip araya girmemişse)

**Açılış:** 1♣ **13-18 p, 5+ c ♣/♦ (5+c ♥/♠ yok, 1NT açılışına uygun değil)****Aşağıda 1♣ açılışlarına yanıtçının ilk tur yanıtları (uygulama önceliği sıralı olarak) gösterilmiştir.**

<u>Yanıt</u>	<u>Puan</u>	<u>Açıklama</u>	<u>Forsing</u>
<u>1♦</u>	0-5	d2p Açan, kozu ♦ ise pas, yoksa 2♣ der.	-
1♥	6-11	p 4+ c ♥ (*) (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	-
2♥	12-16	p 4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	1-R F
3♥	17+	p 4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	GS-F
1♠	6-11	p 4+ c ♠ (*) (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	-
2♠	12-16	p 4+ c ♠ (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	1-R F
3♠	17+	p 4+ c ♠ (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	GS-F
1NT	6-9	p 4+ c ♥ / ♠ yok Açan, 13-16 p ile, minör rengini, "kaliteli renk, 6+ c, 13-14 puan" durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa, 2 seviyesinde belirtir. Yoksa pas geçer. 17-18 puanı varsa, majör renk, sanzatu veya 3♣/3♦ belirtir.	-
2NT	11-12	p En az 3 renkte keser, yaklaşık sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
3NT	13-16	p 3-4 renkte keser, sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
<u>2♣</u>	10-16	p 4+ c ♣/♦ minör renk, 4+ c majör renk yok Açan 4 c majör rengi yoksa 2♦ der. Böylece, yanıtlayanın 12-16 puan varsa ve 4+ c majör rengi yoksa "3 NT Arayışı (Majör koz yoksa)"na gidebilir.	1-R F
2♦/3♣	17+	p 4+ c renk, 4+ c majör yok (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F

**Notlar**

- (\*) 1♣ açılış ardından 1♥ ve 1♠ yanıtları konusunda:  
[1♣ açılış ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra](#)
- Minör açılışlarını 13 onör puanından aşağı yapmıyoruz.

**Kısaltmalar:**

<b>1-R F:</b>	1-round forcing (1-tur forsing)	<b>GS-F:</b>	Game/Slam forcing
<b>G-F:</b>	Game forcing (oyuna kadar durma)	<b>NT dağılımı:</b>	Sanzatu dağılımı
<b>RKCB:</b>	5-keycard sorma (Roman Keycard Blackwood)		
<b>p:</b>	Onör puanı (2NT ve 3NT yanıtlarında)	<b>dp:</b>	Dağılım+ onör puanı (koz desteklendiğinde)
<b>d2p:</b>	dağılım puanının yarısı + onör puanı	<b>c:</b>	Kart
		<b>NT:</b>	Sanzatu

**Örnek eller:**

2 örnek el: 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi: [El 1](#) [El 2](#)  
[1♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c Majör renk olduğunda - bir örnek](#)  
[12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBC](#)

**Açılış:** 1♦ **13-18 p, 5+ c renk yok, 1NT açılışına uygun değil**

**Aşağıda 1♦ açılışlarına yanıtçının ilk tur yanıtları (uygulama önceliği sıralı olarak) gösterilmiştir.**

<u>Yanıt</u>	<u>Puan</u>	<u>Açıklama</u>	<u>Forsing</u>
Pas	0-4 p		-
1♥	5/6-11 p (**)	4+ c ♥ (*) (Minör renkleri uzun olsa bile) <b>(daha fazla uzunlukta ♠ yok)</b>	-
2♥	12-16 p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) <b>(daha fazla uzunlukta ♠ yok)</b>	1-R F
3♥	17+ p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) <b>(daha fazla uzunlukta ♠ yok)</b>	GS-F
1♠	5/6-11 p (**)	4+ c ♠ (*) (Minörler uzunsa da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	-
2♠	12-16 p	4+ c ♠ (Minörler uzunsa da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	1-R F
3♠	17+ p	4+ c ♠ (Minörler uzunsa da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	GS-F
1NT	5/6-9 p (**)	4+ c ♥/♠ <b>yok</b> (Açan <b>16/17 puanı yoksa</b> 2 seviyesine çıkmaz, pas geçer)	-
2NT	11-12 p	En az 3 renkte keser, yaklaşık sanzatu dağılımı, <b>4+ c majör yok</b>	-
3NT	13-16 p	3-4 renkte keser, sanzatu dağılımı, <b>4+ c majör yok</b>	-
2♣	10-16 p	4+ c ♣ <b>minör renk, 4+ c majör renk</b> ve daha fazla uzunlukta ♦ <b>yok</b>	1-R F
2♦	10-16 p	4+ c ♦ <b>minör renk, 4+ c majör renk</b> yok	1-R F
3♣/3♦	17+ p	4+ c <b>minör renk, 4+ c majör yok</b> (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F

### Notlar

- (\*) 1♦ açılışı ardından 1♥ ve 1♠ yanıtları konusunda:  
[1♦ açılışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra](#)
- (\*\*) Açanın kısa ♦ rengi olmasına karşın, yanıtçı 4+ c ♦ ve 0-5 p ile pas geçer, yoksa ilgili yanıtı verir.
- Minör açılışlarını **13 onör puanından** aşağı yapmıyoruz.

### Örnek eller:

[1♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c majör renk olduğunda - bir örnek](#)

[Takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken dağılım puanı ekliyoruz](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

01/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Açılış: 1♥/1♠ 13-18 p<sup>(\*)</sup>, 5+ c majör renk<sup>(\*\*)</sup>**

Aşağıda 1♥/1♠ açılışlarına yanıtçının ilk tur yanıtları (uygulama önceliği sıralı olarak) gösterilmiştir.

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-5	d2p	-
1NT	6-9	d2p "3+ c majör renk desteği" ve "7+ c farklı bir renk" yok Açan: 13-16 p ve 5+ c X ile 2X (X: 2. renk), yoksa 13-16 p ve "kaliteli renk, 6+ c ♥/♠, 13-14 puan" durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa 2♥/2♠, yoksa 17-18 p ve 6+ c ♥/♠ ile 3♥/3♠, yoksa 17-18 p ve 3+ c X ile 3X, yoksa Pas	-
2♦	6-9	dp 3+c majör renk desteği var (3♣-bergen'e benziyor) (***) Açan: 13-16 p ile 2♥/2♠, yoksa 17-18 p ve 6+ c ♥/♠ ile 3♥/3♠, yoksa 17-18 p ve 3+ c X ile 2X, yoksa Pas	1-R F
3♣/4♣/4♦ (1♥ yanıtı)	6-9	d2p Majör desteği yok, 7+ c ♣/♠/♦ (2 atlayarak farklı bir renk) (***)	-
4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı)	6-9	d2p Majör desteği yok, 7+ c ♣/♦/♥ (2 atlayarak farklı bir renk) (***)	-
2♥/2♠ (aynı majör)	10-12	dp 3+ c ♥/♠ majör renk desteği (dağılımla 13+ puan ise: 4♥/4♠)	-
3♥/3♠ (aynı majör)	13-16	p 3+ c ♥/♠ majör renk desteği	G-F
4♥/4♠ (aynı majör)	5-12	p 3+ c ♥/♠ majör renk desteği & dağılımla 13+ puan, dengesiz el	-
1♠/2♥ (diğer majör)	10-16	d2p 4+ c diğer majör renk, açan ortağın majör rengine destek yok (0-2 c)	1-R F
2NT	11-12	p Majör desteği yok, diğer majörde ve 1-2 minörde keser, NT dağılımı	-
3NT	13-16	p Majör desteği yok, diğer majörde ve 1-2 minörde keser, NT dağılımı	-
2♣	10-16	d2p 4+ c ♣/♦ minör renk, majör desteği yok ve diğer majör 3 c	1-R F
2♠/3♣/3♦ (1♥ yanıtı)	17+	p 4+ c renk (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F
3♣/3♦/3♥ (1♠ yanıtı)	17+	p 4+ c renk (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F
4NT	19+	p RKC - 0 c renk yok, 3+ c ♥/♠ majör renk desteği	1-R F

(\*) Majör açılışlarını 1. ve 2. konuşma pozisyonlarında en az 13 onör puanı, 3. ve 4. pozisyonlarda en az 12 onör puanı ve (5 c & kaliteli renk veya 6+ c & yarı kaliteli renk) yapıyoruz.

(\*\*) İki majör renk (♥ ve ♠) eşit uzunlukta (5-5 veya 6-6 c) ve (♥ kaliteli – ♠ kalitesiz) ise ♥ açıyoruz, yoksa ♠ açıyoruz.

**Örnek eller:** [Açanın majör kozuna 1NT / 2♦ yanıtından sonra açanın konuşması](#)  
[Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz](#)  
 (\*\*\*) [1♥/1♠ açılışında yanıtlayan ortağın 6-9 p ve 7+ c diğer majör/minör rengi varsa 1 majör \(1♥/1♠\) açılışında 1NT ve "1♠/2♥ \(diğer majör\)" yanıtları](#)  
[Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması - iyi dağılımlı el sorusu](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

25/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar

Öncelikle ortaklar arasında oyun puanı olup/olmadığı aşağıdaki gibi kontrol edilir.

### Yanıtçının puanı 11'den az olduğunda

1-renk açılışlarında yanıtçının puanı 10'dan az olduğunda, oyun olasılığı düşüktür.

- 1♣ açılışına, 1♦ yanıtı tek anlama gelir: 'dağılım puanı'nın yarısı + onör puanı' (0-5) arası.
- 1♣ ve 1♦ açılışlarında, yanıtçının 6-11 onör puanı olduğunda, 4 – 4+ kart majör koz uyumunu kaçırmamak için (1-Renk Açılışlarına Yanıtlar bölümünde açıklandığı gibi) 6-11 onör puanı ile 1, 12-16 onör puanı ile 2 seviyesinde, 17+ onör puanı ile 3 seviyesinde 4+ c ile majör renk yanıtı veriyoruz.
- 1♦ açılışına 1NT yanıtında (6-11 onör puanı ve 4+ kart majör koz yok), (yanıtçının 2NT seviyesine çıkmak zorunda kalabileceği düşünülerek) açan 17 onör puanı yoksa 2 seviyesine çıkmaz.
- 1♣ açılışına 1NT yanıtından sonra ('10+ onör puanı veya 4+ kart majör koz' yok), açanın 17 puanı yoksa ve minör rengini, "kaliteli renk, 6+ c, 13-14 puan" durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa, 2 seviyesinde belirtir. Yoksa pas geçer. Açanın 17-18 puanı varsa, sırasıyla 4 c majör renk, sanzatu veya 3 seviyesinde minör rengini belirtir.
- 1-majör koz açılışına yanıtlayan 6-9 puan ile majör desteği ve 7+ c farklı bir rengi yoksa 1NT yanıtı verir. Açan ortak da puan ve dağılımına göre, 1♥/1♠ açılışına yanıtlar alt bölümündeki gibi konuşur.
- Açanın 1-renk dekleresinden sonra yanıtçı 1NT der ve açan ortak da
  - 1♦ açılışı için tekrar konuşursa veya
  - 1♣ açılışı için bir majör renk gösterirse veya
  - 1♥/1♠ açılışları için 3 seviyesinde kozunu tekrarlar veya farklı bir renk söyleirse, açan ortakta 17-18 p var demektir.

**Bu durumda yanıtçıda 8-9 p varsa konuşmaya devam eder, yoksa pas geçer.**
- Yanıtçı, 6-9 puan ve 3+ c majör desteği olduğu durumda, 2♦ yanıtı ile majör renk desteğini belirtir. Açan, 17 puanı yoksa 2 seviyesinde 5+ c majörünü tekrarlar. 17-18 puanı varsa, majörü ise 3 seviyesinde tekrarlar, yoksa ikinci renk kontrolü gösterir.
- 1-Renk Açılışlarına Yanıtlar bölümünde 1♣ veya 1-majör açılışından sonra, ortak 1NT yanıtı verirse, 13-16 p ile açanın rengi "kaliteli renk, 6+ c, 13-14 puan" durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa, açan rengini 2 seviyesinde belirtir. Bundan sonra yanıtlayanın pas geçmesi beklenir. Ancak, aşağıdaki durumda pas geçilmemesi uygun olur:
  - Eğer yanıtlayan ortağın elinde 7+ kartlı (AKQJT'den en az 4'ü olmak üzere) kuvvetli-kaliteli bir renk varsa, rengini (atlamadan) deklere eder.
  - Açan ortak da: "o renkten en az 2 kart varsa ve en az biri onörse" ve diğer renklerden keseri varsa, 3NT deklere eder; yoksa PAS geçer.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**1♣ açılış ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra****Açan ortak:**

- **4 c majör desteği varsa**, majör desteğini:  
**13-16 onör puanı** ile **atlamadan** (2 seviyesinde)  
**17-18 onör puanı** ile **atlayarak** (3 seviyesinde) gösterir.
- Bu majör rengi **0-3 kart** ise: diğer majörü **4 c** ise gösterir, yoksa kendi minör rengine döner (sırasıyla):
  - **17-18 onör puanı** varsa rengini 3 seviyesinde (1 atlayarak) gösterir.
  - Ortağının min puanını (**6 p**) göz önüne alarak, **4♣** veya **4♦** çıkaracak kuvvet ve dağılımda bir eli varsa kendi rengini (2 atlayarak) **4 seviyesinde** gösterir. (Yanıtlayan ortak da **2 c** destek ve **9+ p** ile bir artırır.)  
Daha kuvvetli ise kendi rengine dönebilir, yoksa pas geçer.  
**Örnek el:** [1♣ açılış ve 1♥, 1♠ veya 1NT yanıtından sonra – 2 atlayarak konuşma](#)  
[Yüksek seviye davet konuşmaları](#)
  - **13-16 onör puanı** varsa 2 seviyesinde **atlamadan** açan ortak kendi rengini gösterir.

**Yanıtlayan ortak:****2 seviyesinde majör desteği almışsa, sırasıyla:**

- **6-8 p** ile: Pas
- **♥** yanıtı için: **9-11 p** ve **5+ c ♥** ile: **4♥** (toplam minimum **25 dp** var)
- **♠** yanıtı için: **9-11 p** ve **5+ c ♠** ile: **4♠** (**5+ c ♥** de varsa daha az puan ile de **4♠** diyebilir)
- **♥** veya **♠** yanıtı için: **9-11 p** ve **5+ c** minör renk varsa: Minör renk **♣** veya **♦** (**1-R F**)  
**(5+ c ♥ veya ♠ yok)**  
Açan ortak yanıtçının minör rengini **3+ c** ile destekliyorsa majör koz renginde 4'e çıkar yoksa 3 der.
- **1♣** açılış ve açanın **♥** veya **♠** yanıtı için: **9-11 p** ve **3-4 c** minör renk varsa:  
**2NT** (relay dekleresi ile) ile açan ortağın minörünü sorar.  
Açan ortak da uzun minörünü gösterir.  
Eğer minör renklerinde de tutuş varsa, yanıtçı **dağılım puanını** 2 ile çarpar.  
Ortağının belirtmiş olduğu (**13 veya 17**) **min puana** kendi toplam **onör** ve **dağılım puanını** ekleyerek, belirteceği majör seviyesine karar verir.

**1♦ açılış ve ardından 1♥ ve 1♠ yanıtlarından sonra****Açan ortak:**

- **4 c** majör desteği varsa, majör desteğini:  
**13-16 onör puanı** ile **atlamadan** (2 seviyesinde)  
**17-18 onör puanı** ile **atlayarak** (3 seviyesinde) gösterir.
- Yanıtçının 1 seviyesindeki majör yanıtına:  
Bu majör rengi **1-3 kart** ise: diğer majörü **4 c** ise: **13-16 p** ile 2, **17-18 p** ile 3 seviyesinde söyler, yoksa  
Bu majör rengi **2 kart** ve diğer majörü **3 c** ise: **13-16 p** ile 1NT, **17-18 p** ile 2NT der.  
(Seçenekler: x x x 4, x x 4 1-3, x x 3 1-3, 4 4 2 1-3)
- Daha sonra yanıtçı toplam puana göre konuşmaya devam eder veya kontrata karar verir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

29/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Yanıtçının puanı 10-16 arasında olduğunda

Yanıtçının puanı 10-16 arasında ise, oyun olasılığı yüksektir. 4♥/4♠ majör koz oyun öncelikle aranacağından:

- Ortağının majör rengini tutuyorsa (toplam koz sayısı en az 8 olmuşsa) kendi uzun rengini göstermeden/tekrarlamadan önce ortağının kozunu destekler.  
(Kendi kozu da uzunsa, dağılım puanları içinde değerlendirir.)
- 1♣ ve 1♥/1♠ açılışlarına, 4+ kart majör rengimiz yoksa 11-12 puan ve 3 renkte keserimiz varsa 2NT yanıtı veriyoruz. Ancak 3 renkte keserimiz yoksa 2NT yanıtı yerine, majör açılışında 2♣, ♦ açılışında uzun minörümüzü gösteriyoruz.
- 1♣ ve 1♦ açılışlarına, yanıtçının 2 veya 3 seviyesindeki majör yanıtında, en az 4'lü majör olabilir. Bu nedenle açan ortak bu majör renkten en az 4 kartı varsa ortağı destekler.

## Ne durumda atlayarak konuşuruz?

### Majör koz uyumunun araştırılması:

Açanın ilk majör renginin en az 5'li, yanıtçının herhangi bir ilk renginin en az 4'lü olması gereği göz önünde bulundurularak, söylenen renk kart sayısı bu değerlerden fazla ise, koz uyumu (tutuş) bulununcaya kadar (özellikle majör) **koz tekrarlanır**. Böylece, rengi destekleyen ortak, ortağında

“ilk-koz-sayısı” + “tekrar-sayısı”

kadar koz olduğunu anlar.

1-renk açılış ve yanıtının birinci turundan sonra, ortaklar kozlarını ilk defa tekrarladıklarında yüksek puanları varsa aşağıdaki durumlarda **1-atlayarak** konuşabilirler:

- Açan için, onör puanı 16-18; yanıtlayan için, onör puanı 14-16 arasında ise,
- Atlanacak seviye farkı, en az koz sayısı farkı kadar ise ve
- Rengin kalitesine göre:
  - Rengi kaliteli (ve kart sayısı 2 fazla) ise,
  - Rengi yarı-kaliteli (ve kart sayısı 3 fazla) ise,
  - Rengi kalitesiz (ve kart sayısı 4 fazla) ise.

Henüz oyun seviyesine ulaşılmamışsa, yanıt veren ortak da:

- Tutuş varsa destekler,
- Tutuş sayısından 1 eksik kart varsa,
  - konuşulmamış renklerdeki keserlerine göre sanzatu (3NT) deklere edebilir veya
  - o renkten en az 1 onörü varsa destekleyebilir.

### Örnekler:

1♥, 2♣; 3♥ Açanın onör puanı 16-18, kaliteli 7+ c

1♦, 2♣; 2♥; 4♣ Yanıtlayanın onör puanı 14-16, kaliteli 6+ c

[Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Optimum koz uyumunu bulunması**

- Ortaklardan biri, ortağının kozunu tuttuğunu ilk fark ettiğinde ortağını destekler.
- Majör renkler söyleyende (6+, 5) ise, (6-2 ve 7-1 koz uyumlarının bulunabilmesi için) uzun renk tekrarlanmadan diğer renk koz olarak gösterilmez.  
(İkinci uzun renk gösterilemeden oyun bağlanmışsa bu bir kayıp değildir. Çünkü puanlar hesaplanırken, ikinci uzun renk için aşağıda açıklandığı gibi ek **dağılım puanı** değerlendirmeye alınır.)
- Majör koz uyumunu bulmak öncelikli olduğundan:  
**1♣ açışı** ile bir minör renk belirtildikten ve ortağın yanıtından sonra, minör rengini acele göstermek yerine, varsa öncelikle **dörtlü majör renk** deklere edilir.  
Böylece, ortaklar arasında bir majör renk uyumu varsa, en kısa zamanda belirlenip, [Rakip araya girmedeğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#) bölümündeki yöntemleri uygulayarak en uygun kontrat seviyesi belirlenir.  
Diğer taraftan, ikinci turda majör yerine ♣ deklere edildiğinde, ortağa **4'lü** bir majör rengin olmadığı açıklanmış olur.
- Yanıt veren ortak farklı renk gösterecekse, **5+ c minör ve 4'lü majör varken önce 4'lü majörü söyler.**
- **1♣** açıldığında, **2♦** yanıtı **17+ p** göstereceğinden, (**10-16 puanla**) **2♦** yerine **2♣** deklere edilerek **minör** bir renk (♣ veya ♦) belirtilmiş olur.

Yukarıdaki açıklamalara ve [1-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#) bölümündeki konuşma puan aralıklarına göre:

- Koz uyumu aranırken oyun kaçırmamak için, yanıtçı **puanının 10-16** arasında olduğunu belirten bir yanıt verdiğinde, (ortaklarda **toplam minimum puan 23** olduğundan) en az 3-seviyesine kadar koz aramaya devam edilir.
- Bu nedenle, yanıtlayan ortağın 1 ve 2 seviyesindeki bu deklereleri **1-tur forsing**'dir.
- Ancak, 3. seviyeden sonra, "her bir fazla seviye yükselişinin veya o seviye için santazu dekleresinin **3 puan** daha gerektirdiği" göz önünde bulundurulmalı ve ortaklar açış/yanıt puanlarından fazla puanlarına göre konuşmaya devam etmelidirler.
- Ortaklar arası **koz uyumu sağlandığında**, kozu destekleyen **minimum toplam puana** göre desteğini belirtir. Ortak da kendi puanına göre seviyeyi belirler (artırabilir).  
Örneğin, ortağın **1♥** açışına yanıtçı **10-12 onör+dağılım puanıyla** **2♥** deklere ettikten sonra, açan dağılım puanını da ekledikten sonra, **13-14 puanla** **3♥**, **daha fazla puanla** [Rakip araya girmedeğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#) bölümündeki yöntemleri uygulayarak en uygun kontrat seviyesini belirler. **Majör koz desteğinden sonra acele olarak 4 seviyesine çıkılmaz.**  
**1-majör açılışına**, **1♥** açışına, **yanıtçının elinde 13-16 onör puanı varsa**, **4♥ yerine 3♥ demelidir.**  
Bu ikincisi daha kuvvetli bir el olduğu için **toplam puan** şilem sınırında ise, şilem çıkarma olasılığı daha yüksek olur. Ayrıca açan **3NT** ile yanıtlayanın [iyi dağılımlı bir eli](#) olup olmadığını da öğrenebilir.
- Koz kesinleşmeden [dağılım puanı](#) hesaba katılmaz.
- **Dağılım puanları** da göz önünde bulundurulurken, ortakların **toplam puanın** kesin olarak oyun/şilem için yetersiz olduğu belirlendiğinde, oyun/şilem arayışına devam edilmez.
- Ancak, **rekabetçi (competitive) konuşmalarda**, rakip zonda ve biz değilsek, rakibin **3NT**, **4♥**, **4♠** oyun bağlamaları 1-2 batır ile engellenmeye çalışılır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



Ortaklar majör kozda oyun arayışı için renk değiştirdiklerinde, bir renkten **5 kart** gösterdikten sonra (örneğin, açan majör renk deklere etmiş veya yanıtçı kendi kozunu deklere etmiş) **ikinci söylenen renk** (5-3-3-2 dağılımına göre) **3'lü olabilir**.

Daha sonra, ortaklar majör kozda oyun için bir uyum bulamayıp, **3NT arayışına gittiklerinde**, koz ararken gösterdikleri diğer renklerin kontrol için kullanılabileceğini akılda tutmalıdırlar. Bu nedenle, **özellikle kısa renklerde** en az bir keser bulunmasında yarar vardır. (Sanzatu oynandığında bir rengin **tek keserli** olabilmesi için, en azından **A, Kx, QJx, JTxx kalitesinde** olması gerekir.) (Dolayısıyla, **rengin 4'lü olması gerekmez**.)

Koz uyumu aranırken, özellikle elde sanzatu dağılımı olduğu durumlarda, **3NT deklere atlanmamaya ve 3NT ile oyun şansı kaçırılmamaya çalışılır**. Bu nedenle,

- Özellikle, 'minör koz rengi belirtilmeden' veya 'ortağın minör rengi desteklenmeden' önce varsa **farklı bir renkte keser varsa gösterilmeye çalışılır**.
- Farklı bir renkte keser yoksa ve daha önce bir renk gösterilmişse, ortağın rengi bir eksik ile desteklenebilir.
- **3NT deklere sonra ortak (elinde dengesiz bir dağılım olmadıkça), minör kozda oyun arayışına gitmemelidir. (3NT deklere eden de, kesin keser olmayan renklerle 3NT dememelidir ve ayrıca ortaklar da birbirine güvenmelidir.)**

Yanıtçının **puanı 17'nin üzerinde** ise, açanın majör kozu desteklenmeden önce **atlayarak farklı bir renk gösterilir**.

Örnekler: [Yüksek puan ve güzel bir dağılım: Şilem denemesi \(2\)](#), [Güzel dağılım: Şilem denemesi \(1\)](#)

[3NT arayışı \(1\)](#)

[3NT arayışı \(2\)](#)

[3NT arayışı: Zor bir el, rakip iyi oynarsa oyun yok](#)

[Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek](#)

[\(Araya girdikten sonra\) koz tutuşu bulunduğu doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi](#)

## Rakip araya girdiyse

Ortağın ilk deklere sonra rakip araya girdiğinde, aşağıdaki ilgili bölümlerdeki gibi yanıt verilir. Ortağa yanıt verirken, bu bölümlerde puan açısından bir belirsizlik varsa, ortağınızla sizin **toplam puanınızın** minimum değerini hesaplayın. Bu puanı yukarıdaki formüle göre değerlendirin ve yanıtınıza ona göre verin. Buna göre:

- Renk belirten yanıtlar için, 1-3 seviyeleri için sırasıyla **17, 20, 23 toplam puanın** olması gerekir.
- Rakip araya girdiği için de, oyun deklere edildiğinde, **1-2 puan** daha gerekebilir.
- Sanzatu yanıtlarında, yukarıdaki değerlere **3 puan** daha ekleyin.

## Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar:

[Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



**Alert'ler**

Bizim (Precision) sisteminde **1♣** ve **1♦** açılışları SAYC'a göre farklı olup, rakibe fazla bilgi vermeden SAYC'a göre daha avantajlı bir konuşma yapmış oluyoruz.

(**1♣**: Minörlerden biri en az biri **beşli**)

**1♦**: **5'li** renk yok demek)

Bu nedenle **turnuvalarda**, minör açılışlarında **alert** etmemiz gerekiyor.

**1♣** açtığımızda "**5+ c C or D**" şeklinde

**1♦** açtığımızda "**can be short**" şeklinde **alert** edelim.

**1♣** açtığımızda, **kozumuz ♣ olduğunda da alert** edelim.

Çünkü rakip uzun renginin ♣ olduğunu anlıyor ama ortak açanın rengini henüz anlamamış oluyor ve rakip avantajlı duruma geçiyor.

[Turnuva oynarken belirtilecek olan Alert'ler](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2021 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Dağılım puanlarının değerlendirilmesi

**1-renk yanıtlarında**, dengesiz dağılımlarda, **toplam puan**, oyun puanı limitleri civarında olduğunda, erken pas nedeni ile oyun kaçırmamak için, yanıt veren, aşağıdaki durumlarda onör puanına **dağılım puanını** da ekler.

- 4 seviyesinde majör koz desteğinde: **Dağılım puanı** eklenir.
- 2NT ve 3NT yanıtlarında: (Yanıtçıda **7+ c** renk yoksa) dağılım puanı eklenmez.
- Majör açılışlarına, 1NT gösterildiğinde dağılım puanının yarısı eklenir.
- Eklenen dağılım puanının yarısı buçuklu ise buçuğu atılır (round-down).

İlk defa konuşulduğunda,

- açarken,
- araya girerken,
- rakip araya girdikten sonra ortağa destek dışında yanıt verilirken

**dağılım puanları** hesaba katılmadan konuşulur. Böylece ortak toplam puanı daha doğru hesaplayabilir.

## Dağılım puanı hesabı

1. **0 kart: 3p; 1 kart: 2p; 2 kart: 1p** (puan = 3 - kart sayısı)
2. **Kozlu oyunda, toplamda 8'den fazla koz için, açanın altıncı ve yanıtçının dördüncü kozları için üçer puan**, ondan sonraki kozları için **2, 1, 1 ... puan** ekleyebilirsiniz.
3. **5 - 4 kartlı dağılımlara 1 puan** daha ekleyiniz.
4. **5+ - 5+ kart dağılımlarında bulduğunuz dağılım puanını 2 ile çapınız.**
5. **8+ kart dağılımlarında bulduğunuz dağılım puanını 3 ile çapınız.**
6. **AKQxT, AKQJx kartlarını içeren 5+ c renk için bir puan** ekleyiniz.

**Örnek eller:**

[Rakibe baraj yaparken dağılım puanın değerlendirilmesi](#)

[Güzel bir dağılım ile şilem/grand şilem kararı](#)

[Ortağın kozuna destekte dağılım puanın önemi](#)

[Ortağın kozuna destek durumu olduğunda dağılım puanın önemi](#)

## Güzel dağılım ve kaliteli renk tanımları

**Güzel dağılım:** Bir eldeki dağılım puanları toplamı üç ve üzeri

Araya girmeyi düşündüğümüz renkte; **A, K, Q**'dan herhangi **2'si** varsa rengimiz **kalitelidir**.

(**AKxxx, AQxxx, KQxxx**)

**JT** ile birlikte **A, K, Q**'dan herhangi **biri** de varsa rengimiz yine **kalitelidir** (good quality).

(**AJTxx, KJTxx, QJTxx**)

**A, K, Q**'dan yalnız herhangi **biri** varsa rengimiz **yarı kalitelidir** (semi-quality).

Onörsüz veya onörlerden **yalnız J** varsa rengimiz **kalitesizdir**.

**Kesiksiz/kapalı (Solid) renk:** A,K,Q,J,T kartlarını içeren renk

Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar:

[Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

## 2♣ Açılışı ve Yanıtları (Rakip araya girmede) (P++)

### 2♣ açılışı ve ilk yanıt

#### Açan

#### Yanıtlayan Ortak

#### Puan Deklere

#### Puan & delereler

19+ p

2♣

0-3 p: 2♦, 4-6 p: 2♥, 7-9 p: 2♠, 10-13 p: 2NT, 14+ p: 3♣ (kozlu şilem aralığı)

### 2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar

Açanın onör puanı (büyük olasılıkla) 20 civarında olacağı ortağın varsayımı olacağından, açanın ikinci konuşmasından sonra yanıtlayan ortağın pas geçme olasılığı vardır. Bu nedenle,

- Açan ortak kesin olarak bir oyun veya olası bir şilem durumu görüyorsa, 2. tur konuşmada aşağıda açıklanan 2♠ ve üzeri yanıtlarda uygulanan 3♣ relay dekleresini yapar:  
(2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar alt-bölümündeki 2♣ açan ortağın 3♣ (/4♣) dekleresine yanıtlar yöntemi)

Yanıtlayan ortağın 2♦ ve 2♥ yanıtları için uyguladığımız açan ortağın 3♣ relay dekleresi ise iki anlama gelir:

- Yüksek puan olduğundan, oyun kesin var, şilem olabilir.
- Uzun bir renk ve puan var, yanıtçıda koz tutuşu veya yan bir renk olması durumunda yüksek şilem olasılığı var.

Ardından yanıtçı 4+ c majör veya uzun minör renkleri varsa açana 3♣ relay yöntemi ile transfer eder, yoksa sanzatu der.

(Açan ortağın uzun bir rengi olduğunda, ikinci bir koz uyumu varsa şilem olasılığı daha yüksektir.)

Ardından açan ortak uzun bir rengi varsa gösterir.

Yanıtçı açan ortağın uzun bir rengine desteği varsa belirtir. Yoksa daha önce transfer ettiği renge döner. Daha önce bir rengini transfer etmediyse, (tekrar) sanzatu der.

#### Örnek bir el: 2♣ açılışı ve 2♦/2♥ yanıtından sonra şilem arayışı

- Açan ortak oyun için yeterli puan olmadığını hesaplar:
  - 2♦ yanıtı için: Yanıtlayan ortağının 2. tur konuşmada pas geçeceğini düşünerek, kart sayısı, kalite ve seviye durumuna göre en uygun rengini söyler.  
Uzun renk olarak ♣ gösterilecekse, "3♣" relay dekleresi olarak kullanıldığından, "4♣" denilmesi gerekir.  
"2NT" kontratı, 2. seviye bir renk kontratına göre 3 onör puanı daha gerektirdiğinden tercih edilmez. Açanın 3'lü majörleri ile 2NT demesi, yanıtlayan ortağın 5'li majörünü transfer etmesi faydalı olur. Stayman ve minöre transfer olumsuz sonuçlanabileceğinden önerilmemektedir.

- 2♥ yanıtı için:

2♦ yanıtında olduğu gibi, açan ortak en uygun rengini söyler.

Açan ortak, uygun bir sanzatu dağılımı ile 2NT de diyebilir.

Ancak bu arada, yanıtlayan ortakta 0-3 c ♥ olduğunu göz önünde bulundurur.

(Bakınız: 3♦ yanıtı için takip eden konuşmalar)

Yanıtlayan ortak, açanın 2. turda en az 4 c ile bir renk söylediğini bilerek,

5-6 puan ile: 4+ c ♠ ile açanın 2♠ dekleresine desteğini, yoksa 3NT ile 2NT'ye destek gösterebilir.

(♠ majör desteği ve dağılım puanları ile birlikte 5-6 puanı olduğunda ortak desteklenmelidir.)

Bu nedenle, açan ortakta ♥ ve ♠ eşit uzunlukta olduğunda, ♥ yerine önce ♠ söylenir.

Aynı nedenle, 5 c bir minör renk yerine, 4 c ♠ tercih edilir. Ayrıca 1 seviye az konuşulmuş olur.

Yanıtlayan ortağın 4/5 p ile (özellikle majör desteği dışında) pas geçmesi beklenir.

#### Örnek el: 2♣ açılışında açan ortak 19-20 p ve dengeli dağılımla, 4 c majör renkleri yoksa 3NT diyerek risk almalı mı?

## 2♦ ve 2♥ yanıtından sonra açan 2NT derse

Az puanla 2NT'ye STAYMAN veya transfer yapılması tehlikelidir.  
Koz uyumu olmadığında, fazla yükselmiş olacağından, oyun bataabilir.

Ancak, 2♦ yanıtından sonra açan ortak 2NT derse, yanıtçı en az:

- 6+ c ve 1 p içeren majör renge,
- 7+ c ve 3 p içeren minör renge

transfer yapabilir:

3♣ --> ♦, 3♦ --> ♥, 3♥ --> ♠, 3♠ --> ♣

Minör transferlerinde açan 3NT diyerek transferi kırabilir.

Sakıncalar:

- ♦'ya transfer yapıldığında açanın eli yine de yere açılıyor.

## 3♦ yanıtı için takip eden konuşmalar

Yanıtçının 4-6 p, 4+ c ♥ rengi ve açan ortakta da ♥ tutuşu olduğunda, açan ortağın elinin yere açılmaması için (4♥ oynama olasılığı düşünülerek) aşağıdaki önlem düşünülmüştür:

Yanıtçı açanın 2♣ dekleresi üzerine yanıtçı 2♥ yanıtını verirken elinde 4-6 p ve 4+ c ♥ rengi olduğunda: 2♥ yerine 3♦ yanıtı verir.

**Açan ortak:**

- 4+ c ♥ ile (aşağıda açıklandığı gibi) 3♥ veya 4♥ diyerek transferi alır, yoksa
- (4+ c ♠ ile) 3♠ veya 3NT der.  
Açan ortak 3♠ derse, yanıtçı 4 c ♠ ile 4♠, yoksa 3NT der.

**Açan ortak 4+ c ♥ ile transferi alırken:**

Onör ve dağılım puanına ♥ rengi kaliteli veya yarı kaliteli ise 1 puan ekleyerek toplam puanını bulur. (Beşinci ♥ kartı için 3 puan daha ekler.)

Toplam puanını 26'nın altında ise 3♥, daha yukarıda ise 4♥ veya ♥ renginde şilem arayabilir.

**Açan 3♥ derse:**

Yanıtçı onör ve dağılım puanı toplamı 6+ p ise: 4♥ der.

**Açan 4NT ile RKBC, sıçrayarak bir renk söyleyip EKCB yaparsa:**

Yanıtçı (ima edilen koz ♥ kabul edilerek) keycard yanıtı verir.

## 2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar

Yanıtlayan ortağın 2♠ ve üzeri yanıtlarında ortakların toplam onör puanı 26 ve üzeri (oyun yapabilme olasılığı yüksek) olduğundan, ortaklar 3NT dekleresinin altında pas geçmezler.

### Açan ortağın 5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olduğunda

Açan ortağının adım (*step response*) yanıtından sonra öncelikle 5+ c majörü varsa belirtir.

(Majörleri eşit uzunlukta ise önce ♥'ü söyler.)

Yanıt veren ortak da sırasıyla:

1. Destek (3+ c) varsa majör rengini 1 artırır. Yoksa,
2. Sanzatu dağılımıyla 2NT/3NT der. Yoksa,
3. Kaliteli ve uzun rengi (5+ c diğer majör veya 6+ c minör) varsa gösterir. Yoksa,
4. 3NT'yi kaçırmamak için yine de 2NT/3NT der.

### Açan ortağın 5+c majörü yoksa:

1. Yanıt veren ortağın 2♠ yanıtı için:

#### Açan ortak

- Sanzatu dağılımı ile 2NT,
- Yoksa 3♣ ile

Yanıt veren ortağın 4+ c majör veya uzun minör renklere transfer yapabilmesi için (5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olmadığını belirten) boş (*relay*) bir deklere yapar.

#### Yanıt veren ortak da açan ortağın:

- 2NT dekleresine:

Uygun bir elle STAYMAN veya (5+ c majör veya 6+ c uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der.

(1NT açılışındaki gibi - 3♣: Stayman; 3♦: ♥'e, 3♥: ♠'e; 3♠: minöre transfer)

Yanıtçada "4+ c ♥ ve 4+ c ♠" majörler olduğunda [Kısaltılmış-Smolen](#)'i aşağıdaki gibi uyguluyoruz.

- 3♣ dekleresine de yanıt veren ortak yukarıdaki gibi, (4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der (\*\*\*)  
Açan ortağın buna yanıtı aşağıda verilmiştir.

2. Yanıt veren ortağın 2NT yanıtı için açan ortak (tek seçenek olarak) 3♣ der.

(Daha önce, Sanzatu dağılımı olduğunda 3NT diyorduk. Ancak yanıtlayan ortakta 5+ c majör ve açan ortakta da bu majör renkten 3 c olduğunda, yanıtlayan ortağın pas geçmesi durumunda, toplam 8+ c majör renk ile Sanzatu oynanıyordu. Bu nedenle, diğer seçenek olan açan ortağın 3NT dekleresini iptal ettik.)

Yanıt veren ortak da yukarıdaki gibi (3 seviyesinde):

(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der (\*\*\*)

3. Yanıt veren ortağın (şilem aralığına girildiğini belirten) 3♣ yanıtı için açan ortak (tek seçenek olarak) 4♣ der.

Yanıt veren ortak da yukarıdaki gibi (4 seviyesinde):

(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 4NT der (\*\*\*)

(\*\*\*) : "[2♣ açan ortağın 3♣ \(/4♣\) dekleresine yanıtlar](#)" konusunda bir sonraki sayfaya bakınız.

## 2♣ açan ortağın 3♣ (/4♣) dekleresine yanıtlar

- Yanıtlayan ortağın **4+ c majör rengi varsa**, (*Stayman* için kullanılabilir bir deklere olmadığından) **4+ c** majör rengini aşağıdaki gibi transfer eder.

Yanıtlayan ortak:

3♦/4♦ ile 4+ c ♥ rengini,

3♥/4♥ ile 4+ c ♠ rengini gösterir (transfer eder).

Her iki majör de 4+c ise uzun olana, eşit ise ♥'e **transfer** eder.

[Örnek el 1](#)

[Örnek el 2](#)

### Açan ortağın 3 seviyesindeki (4♣ için bir üst seviyedeki) yanıtı:

Yanıtçı	Açan
<u>3♦</u>	♥ rengi 0-2 c ise ve 4 c ♠ rengi yoksa: <b>Sanzatu dağılımı ile 3NT; 6+ c ♣/♦ ile 4♣/♦</b> ♥ rengi 0-2 c ise ve 4 c ♠ <b>rengi varsa: 3♠</b> ♥ rengi 3 c ise: 3♥ ♥ rengi 4 c ise: 4♥
<u>3♥</u>	♠ rengi 0-2 c ise: <b>Sanzatu dağılımı ile 3NT; 6+ c ♣/♦ ile 4♣/♦</b> ♠ rengi 3 c ise: 3♠ ♠ rengi 4 c ise: 4♠

Yanıtlayan ortak da, açan ortağın 3♥/♠ dekleresine, majör rengi **5+ c** ise, 4♥/♠ der; yoksa **3NT** der.

Açanda 0-2 c ♥/♠ rengi olduğunda ve 3NT yerine 6+ c ♣/♦ rengini gösterdiğinde, yanıtçıda bu renkten 0-1 c varsa, koz uyumu sağlanamamaktadır.

Açan bu riski almak istemezse, 6+ c ♣/♦ rengini göstermek yerine 3NT diyebilir.

İyi bir dağılımla şilem olasılığı görülüyorsa, açan 3NT yerine 6+ c minör rengini, yanıtçı ise açan 3NT dedikten sonra 6+ c bir rengini gösterebilir.

Açanda (2 c ♥ ve 3 c ♠), yanıtçıda (5 c ♥ ve 5 c ♠) varsa majör uyumu atlanmaktadır.

Benzer bir durum yanıtçıda (6 c ♥ ve 6 c ♠) veya üzeri olduğunda da söz konusudur.

Yanıtçı 6 c ♥ ve 6 c ♠ renkleri olduğunda açanın 0-2 c ♥ ve 2-3 c ♠ rengi varsa, açan 3NT demiş olabilir.

Bu durumda yanıtçı daha sonra 4♠ diyerek 6 c ♠ rengini belirtebilir.

Açan ortak toplamda şilem puanı hesaplamışsa,

Yukarıdaki 3NT ve 4♥/♠ deklereleri yerine, transferi almış gibi 4NT ile RKCB veya 5 seviyesinde EKCB uygulayabilir. Ancak, As yanıtlarından sonra, 2 c majörü varsa oyunu sanzatuya, yoksa transfer edilen majöre bağlar.

Açanın 3♥/♠ dekleresinden sonra yanıtlayan ortak 3NT veya 4♥/♠ diyeceği için, açan ortak daha sonra As sorar.

Doğal olarak, son konuşan açan ortak ise, şilem puanı varsa yanıtlayan ortak da As sorabilir. Kozda anlaşıldığında, RKCB veya EKCB uygulanabilir.

- Açan ortağın **3♣** dekleresine, yanıtlayan ortağın **4+ c majörü yoksa**, yanıtlayan ortak Sanzatu dağılımı ile **3NT**, yoksa **3♠** ile **minör transferi** yapabilir. (Daha sonra açan ortak oyunu 3NT'ye bağlayabilir veya yeterli toplam puan varsa minör uyumunu araştırılabilir.)

Yanıt verenin sanzatu dağılımı olmadığında ve toplam **29 p** hesapladığında, **minörlerinden en az biri 5+ c kaliteli veya 6+ c ise** **3♠** ile minör transferi yapması daha uygun olabilir.

Daha sonra açan ortak, **3 c minörü yoksa** veya **3NT oynamayı tercih ederse**, 3NT ile minör transferini kırabilir.

Açan ortak 5-seviyesinde minör veya minör-şilem oynamayı tercih ederse, **en uzun minörünü gösterir**. Bu durumda, yanıt veren (minör transferini yapan) ortak da, "1NT'ye **15+ p** ile minör transferi"ndeki gibi, **koz uyumu yoksa 4♥, varsa 4♠** deklere eder.

Daha sonra açan ortak 5-seviyesinde minör-koz oyununa bağlar veya (keycard sorduktan sonra) şileme gidebilir.

### Toplamda şilem puanı olduğunu hesapladığınızda son konuşan olarak 3NT demeyin

Toplam puanı şilem civarında hesaplıyorsanız ve sanzatu dağılımınız varsa, (rakip araya girmiş olsa bile) önce 3NT ile elinizin dağılımını göstermek yerine, doğrudan 4NT ile ortağınıza keycard sorunuz. 3NT dediğinizde ortağınız pas geçebilir.

**Örnek el:** [Toplamda şilem puanı olduğunda, 3NT ile sanzatu dağılımı göstermek yerine As sorun](#)

**Not:** **2♣** açılışından sonra rakip araya girerse, [2♣ Açılışı ve Yanıtları \(Rakip araya girdiğinde\)](#) bölümünde açıklanan yöntemleri uyguluyoruz.

(3 seviyesinde bir renk ile araya girmesi dışında puan aralığını belirtmek için DOP1 uyguluyoruz.)

### 2♣ açılışında uygulanan *Kısaltılmış-Smolen* yöntemi

**2♣ açılışında** yanıtçının **2♠** yanıtından sonra açanın 2. turdaki **2NT** dekleresine **transfer** ve **Stayman**'i uyguluyoruz.

Yanıtçıda "**4+ c, 4+ c**" **majör renkler** olduğunda 2NT için **Smolen**'i aşağıdaki gibi basitleştirerek uyguluyoruz.

2NT'ye Stayman'nin "**Smolen** özelliği eklenmiş" şeklinin uygulanması:

<b>2♣ Açan</b>	<b>Konuşma</b>	<b>Yanıt veren</b>	<b>Yanıt</b>
	<b>2♣</b>		<b>2♠</b>
	<b>2NT</b>	<b>5-9 p</b>	<b>♥/♠ 4 kartlı majör sorar</b>
<b>♥/♠ renkte 4 kart yok</b>	<b>3♦</b>		<b>3♥</b>
		<b>4 c ♥ &amp; 5+ c ♠ (Smolen)</b>	<b>3♠</b>
		<b>4 c ♠ &amp; 5+ c ♥ (Smolen)</b>	<b>3NT</b>
		<b>4 c ♥ ve/veya 4 c ♠</b>	<b>4♦</b>
		<b>6+ c ♥ &amp; 4 c ♠ (Transfer)</b>	<b>4♥</b>
		<b>6+ c ♠ &amp; 4 c ♥ (Transfer)</b>	
<b>4 c ♥/♠</b>	<b>3♥/3♠</b>		<b>4♣</b>
		<b>Koz uyumu var &amp; diğer majör 4 c</b>	<b>4♦</b>
		<b>Koz uyumu var &amp; diğer majör 5+ c</b>	<b>4♥/4♠</b>
		<b>Koz uyumu var (4 c ♥ / 4 c ♠)</b>	<b>3NT</b>
		<b>Koz uyumu yok (4 c ♠ / 4 c ♥)</b>	

**Örnek el:** [Stayman mi, transfer mi?](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

07/05/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 2♣ açılış yanıtları akış çizelgesi

Açan ortak	Yanıt veren ortak
19+ p : 2♣	4-6 p ve 4+ c ♥ rengi olduğunda: 3♦ yanıtı Yoksa: 0-3: 2♦, 4-6: 2♥, 7-9: 2♠, 10-13: 2NT, 14+: 3♣
Yanıt veren ortağın 3♦ yanıtı için: o 4+c ♥ ile transferi alsın, yoksa o 3♠ veya 3NT der. <a href="#">Açan ortak 4+ c ♥ ile transferi alırsa</a>	
Yanıt veren ortağın 2♦ ve 2♥ yanıtı için:	
a) Açan ortak kesin olarak bir oyun veya olası bir şilem durumu görüyorsa, 2. tur konuşmada aşağıda açıklanan 3♣ relay dekleresini yapar. Yanıtçı 4+ c majör veya uzun minör renkleri varsa açana 3♣ relay yöntemi ile transfer eder, yoksa sanzatu der. Ardından açan ortak uzun bir rengi varsa gösterir. Yanıtçı açan ortağın uzun bir renge desteği varsa belirtir. Yoksa daha önce transfer ettiği renge döner. Daha önce bir rengini transfer etmediyse, (tekrar) sanzatu der.	
b) Oyun için yeterli puan olmadığını hesaplırsa,	
1) Dengesiz dağılımla, en uzun rengini (eşit uzunlukta birden fazla uzun renk varsa, sırasıyla ♥, ♠, ♣, ♦)	
2) Dengeli dağılımla, sırasıyla 4+c kaliteli majörünü (her ikisi de 4+ c ise önce ♥), yoksa sanzatu dağılımı ile 2NT, yoksa uzun minörünü göstermelidir.	
	Açan yanıtçının 2♦ yanıtından sonra 2NT derse: Yanıtçı: • en az 6+ c ve 1 p içeren majör renge, • 7/8+ c ve 3 p içeren minör renge transfer yapabilir: 3♣ --> ♦, 3♦ --> ♥, 3♥ --> ♠, 3S --> ♣ Minör transferlerinde açan 3NT diyerek transferi kırabilir. Yoksa: 5-6 puan ile 4+ c majör desteğini, yoksa diğer 4+ c majörünü, yoksa 3NT ile 2NT'ye destek gösterebilir. Daha az puan ile (özellikle majör desteği dışında) pas geçmesi beklenir. Ancak, majör desteği varsa, dağılım puanları ile birlikte 5-6 puanı ile desteklemelidir.



Yanıt veren ortağın 2♠ veya üzeri yanıtı için:

Açan ortağının 5+c majörü varsa	
(Majörleri eşit uzunlukta ise önce ♥'ü söyler.)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Destek varsa majör rengini 1 artırır. Yoksa,</li> <li>2. Sanzatu dağılımıyla 2NT/3NT der. Yoksa,</li> <li>3. Kaliteli ve uzun rengi (5+ c diğer majör veya 6+ c minör) varsa gösterir. Yoksa,</li> <li>4. 3NT'yi kaçırmamak için yine de 2NT/3NT der.</li> </ol>
Açan ortağının 5+ c majörü yoksa	
Yanıt veren ortağın 2♠ yanıtı için:	
• Sanzatu dağılımı ile 2NT,	<b>STAYMAN, transfer veya 3NT</b>
• Yoksa 3♣ ile boş (relay) bir deklere yapar.	(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der
Yanıt veren ortağın 2NT yanıtı için: 3♣	(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der
Yanıt veren ortağın 3♣ ve üzeri yanıtı için: 4♣	(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der

	<p><b>Açan ortağın 3♣ (/4♣) dekleresine yanıt veren ortak (***):</b></p> <p>Açanın 3♣ dekleresine:  3♦/4♦ ile 4+ c♥ rengini,  3♥/4♥ ile 4+ c♠ rengini gösterir (transfer eder).  (4♣ dekleresine 4 seviyesinde yanıt verir.)</p>
a) Transfer edilen majörü 3 c ise 3♥/♠, 4+ c ise 4♥/♠, 2 c ise <b>sanzatu dağılımı ile 3NT</b> , <b>uzun minörü varsa minör rengini</b> gösterir.	Açan ortağın 3♥/♠ dekleresine, majör rengi 5+ c ise, 4♥/♠ der; yoksa 3NT der
4♣ dekleresi için aldığı yanıtın sonra, yukarıdaki transferleri 4 seviyesinde uygular.	Açan ortağın 4♣ dekleresi için daha sonra verdiği transfer yanıtından sonra: Şilem puanı varsa yanıtlayan ortak da As sorabilir.
b) Açan ortak toplamda şilem puanı hesaplamışsa, 1) Yukarıdaki 3NT ve 4♥/♠ deklereleri yerine, transferi almış gibi 4NT ile RKCB veya 5 seviyesinde EKCB uygulayabilir. As yanıtlarından sonra, 2 c majörü varsa oyunu sanzatuya, yoksa transfer edilen majöre bağlar. 2) Açanın 3♥/♠ dekleresinden sonra yanıtlayan ortak 3NT veya 4♥/♠ diyeceği için, daha sonra As sorar.	As yanıtı
	<p><b>Açan ortağın 3♣ dekleresine,  yanıtlayan ortağın 4+ c majörü yoksa</b></p> <p>Sanzatu dağılımı ile 3NT, yoksa 3♠ ile  <b>minör transferi</b> yapabilir.</p> <p>Yanıt verenin sanzatu dağılımı olmadığında ve toplam 29 p  hesapladığında, <b>minörlerinden en az biri 5+ c kaliteli veya 6+ c  ise minör transferi</b> yapması daha uygun olabilir.</p>
<b>Yanıt veren minör transferi yapmışsa</b>	
açan ortak <b>3 c minörü yoksa veya 3NT oynamayı  tercih ederse</b> , 3NT ile minör transferini kırabilir.	
5-seviyesinde minör veya minör-şilem oynamayı tercih ederse, <b>en uzun minörünü gösterir.</b>	
	<b>koz uyumu yoksa 4♥, varsa 4♠ deklere eder</b>
5-seviyesinde minör-koz oyununa bağlar veya (keycard sorduktan sonra) şileme gidebilir.	

## 2♣ Açılışı ve Yanıtları (Rakip araya girdiğinde) (P++)

### Rakip araya girdiğinde DOP1 uygulanması

Ortağın 2♣ açılışından sonra **rakip araya girdiğinde** elimizin puan aralığını (seviyesini) ortağımıza yine DOP1 uygulanarak fazla yükselmeden puan basamakları (*step-response*) şeklinde belirtiyoruz:

### Rakip kontur ve 2NT ile araya girerse

2♣ açılışımıza rakip **kontur çekerek** araya girmişse, yalnız **onör puanı** seviyesini (**XX: 0-3 p, Pas: 4-6 p, 2♦: 7-9 p, 2♥ 10-12 p, 2♠: 13-15 p ...**) şeklinde gösteriyoruz.

2♣ açılışımıza rakip **2NT** ile araya girmişse, yine yalnız **onör puanı** seviyesini (**X: 0-3 p, Pas: 4-6 p, 3♣ 7-9 p, 3♦: 10-12 p, 3♥ 13-15 p ...**) şeklinde gösteriyoruz.

Rakip 2♣ açılışımıza kontur çekerek araya girdiğinde ortağı ile önceden belirledikleri kurallara bağlı olarak ya ortağına **7+ c** uzun ♣ rengini belirtiyordur veya 1NT açılışına 2♣ ile [Cappelletti](#) uygulandığındaki gibi uzun başka bir **7+ c** rengini belirtiyor olabilir.

[Rakibin 2♣ açılışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek](#)

### Rakip bir renk ile araya girerse

Rakip **bir renk ile** araya girerse rakibin büyük bir olasılıkla uzun bir rengi vardır veya [Cappelletti](#) uyguluyordur (söylediği renk kozu olamayabilir veya çift rengi vardır). Bu durumda 2♣ açan ortakta veya ortağında (ortaklıkta) da uzun bir renk olması büyük olasılıktır. Ortaklıkta rakibin (belli olmayan) renginden bir keser veya kısa olması durumunda ortaklığın uzun rengi oyun seviyesinde oynanabilir. Yeterli puan varsa dağılıma bağlı olarak şilem (veya grand şilem) de oynanabilir. En az üç renkten As, dördüncü renkten de K ve Q olması durumunda kozlu veya sanzatu şilem çıkabilir. (Kozlu bir şilem için As içermeyen renklerde **0 c** olması yeterli olabilir.) Kozlu bir şilem için atak kartını karşılayan rakibin çakma olasılığını göz önünde bulundurmak gerekir. Ortaklıkta yukarıdaki dağılımlardan biri olma durumu aşağıdaki şekilde araştırılabilir.

Rakibin rengi ♣ ise, rengini söylemek yerine kontur çekmesi daha mantıklı. Bu nedenle diğer renklerden araya girmesini ele alabiliriz. Rakip renginin kalite ve uzunluğuna bağlı olarak 2 seviyesinde bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girmeyi tercih edebilir. Bu durumda aşağıda açıklandığı gibi ([Rakip 2♦, 2♥, 2♠ ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem](#)), ortak puanını **DOP1** uygulayarak gösterdikten sonra (yanıtçının **7 puanı** varsa) **ortaklıkta uzun bir renk olma durumu araştırılabilir** ve toplam puana göre uygun bir kontrat belirlenebilir. Yanıtçı **7 puandan** az bir renk belirtirse, açan oyun puanından az puanı varsa en uzun rengini gösterir, daha fazla varsa sıçrayarak rengini söyler. Ortaklar bir renkte uyum bulamazlarsa, oyunu 3/4 NT'ye bağlarlar. [Örneklerden](#) görüldüğü gibi oynayacakları bu NT seviyesinde yeterli puanları olmaktadır.

Rakip daha üst bir seviyede **7+ c** gibi uzun bir renkle bizim şilem kontratımızı **baraj** (*preemptive*) konuşması yaparak engellemek istemesi de söz konusu olabilir. Bu durumda önce ortağın puanını DOP1 uygulayarak göstermesini düşünürsek uygun kontrat seviyesini geçmek zorunda kalabiliriz. Bu nedenle, rakip 1NT açılışımıza bir renkle araya girdiğinde uyguladığımız [Lebensohl](#) yöntemini burada daha üst seviyede puan aralıklarını seviyeye göre ayarlayarak uygulamak daha iyi bir sonuç verebilir: [Kısaltılmış Lebensohl yöntemi](#). Örneğin, rakip 3 seviyesinde araya girdiğinde, 3NT veya 4♥/4♠ kontratları öncelikle hedeflenerek, açan ortakta **19+ p** olduğundan, yanıtçının *Lebensohl* listesindeki konuşmaları **3 p** daha az uygulaması bu tablodaki gibi denebilir. Ancak, yüksek seviyede (dar bir seviye aralığında konuşulduğundan) 3NT dekleresinde her renkten keser olamayabilir. Ortaklıkta 4. seviyeye çıkmışsa ortaklığın en az **26 puanı**, dolayısıyla rakibin **14 puanı** (ve **7+ c**) **kaliteli** bir rengi ve farklı bir renkte bir As'ı olabilir. Bu nedenle 3/4 NT oynanacaksa rakibin renginden As'ı, diğer renklerden As veya KQ olmalıdır. [İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) **16/01/2023 SDT**

## Rakip 3 seviyesinde bir renk (3♦, 3♥, 3♠) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem

<u>Yanıt</u>	<u>Puan</u>	<u>Kart sayısı</u>	<u>Açıklama</u>	Rakibin renginden keser	<u>Forsing</u>
(Doğrudan) 3. seviyede yeni renk	0-5/6 p	5+ c	Oynamak için ( <i>signoff</i> ) ( <u>kalitesiz</u> ise 6+ c)	Belirsiz	
Pas	0-5/6 p	5 c renk yok	Açan ortak ceza konturu çekebilir veya konuşmaya devam edebilir.	Belirsiz	
Kontur	6+ p	0-2/3 c (rakibin renginden)	<b>Negatif</b> kontur ( <b>Açan</b> keseri varsa NT oynayabilir veya uzun rengini gösterir.)	Yok	<b>GS</b>
Doğrudan 4/5. seviyede yeni renk	6/7+ p	5+ c	Artırarak veya atlayarak ( <u>kalitesiz</u> ise 6+ c)	Belirsiz	
Pas	6/7+ p	5 c renk yok	Açan ortak yanıtçının az puan ile pas geçmiş olabileceğini düşünerek, yüksek puanı varsa konuşmaya devam edebilir (kontur dahil) veya pas geçebilir.	Yok	
3NT	6/7+ p	5 c renk yok	<b>Açan ortak</b> da rakibi kesiyorsa 19-20 puan ile (özellikle majörleri 4 c değilse) <b>Pas</b> geçebilir. Ancak, elinde oyun puanı (26+ p) varsa şilem arayabilir.	<b>Var</b>	

Yanıtçı yeni bir renk belirttiğinde veya Stayman yapmak istediğinde, rakibin renginden keser gösterebilmek için *Lebensol* kullanılması düşünülmüş, ancak bazı durumlarda oynanabilecek kontrat seviyesi geçilebildiğinden vazgeçilmiştir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

17/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakip 2 seviyesinde bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem

- 1) Yanıt veren ortak (yanıtçı) **onör + dağılım** puanını yine *step-response* şeklinde **DOP1** uygulanarak belirtir:
 

Örneğin, 2♣ açılışına yanıtta,  
 rakip 2♠ ile araya girmişse, ortağın yanıtı:  
 Kontur 0-3, pas 4-6, 2NT 7-9, 3♣ 10-12, 3♦ 13-15, ... **dağılım+onör puanı** anlamına gelir.

Rakip 2♥ ile araya girmişse:  
 Kontur 0-3, pas 4-6, 2♠ 7-9, 2NT 10-12, 3♣ 13-15, ...

Rakip 2♦ ile araya girmişse:  
 Kontur 0-3, pas 4-6, 2♥ 7-9, 2♠ 10-12, 2NT 13-15, ...
- 2) **2♣ açan 5'li majör** rengi veya **uzun** bir **minör** rengi varsa gösterir, yoksa **açan** yanıtçının uzun rengini transfer edebilmesi için 2NT geçilmemişse *relay* konuşması olarak **2NT**, yoksa 3NT der.
  - a) **2♣ açanın uzun bir renk göstermesi durumunda**
    - i) Yanıtçı, ortağın **uzun renge destek durumunda** desteğini belirtir.
    - ii) Açanın rengine **destek yoksa**:
      - (1) Yanıtçı uzun rengi varsa doğrudan (transfer yapmadan) söyler,
      - (2) yoksa yanıtçı en düşük seviyede NT (relay) der.
  - b) **2♣ açanın NT demesi durumunda**
    - i) Yanıtçı, uzun rengi varsa transfer eder: ♣ → ♦, ♦ → ♥, ♥ → ♠, sıçrayarak ♣ → ♣
    - ii) Yanıtçının uzun rengi yoksa: Açan 3NT'den az konuşmuşsa **3NT**, 3NT demişse **Pas**, yoksa **3NT** (relay) (geçilmişse 4NT).
- 3) **Yanıtçının açanı veya açanın yanıtçısı (uzun rengini) desteklemesi durumunda, şilem olasılığı varsa**
  - a) Açan **0 c** kayıplı (As içeren veya **0 c**) bir rengi varsa **EKCB** yaparak, yoksa
  - b) Açan **4NT geçilmediyse 4NT** ile **RKCB** uygulayarak keycard sorabilir.
- 4) Bundan sonra açan ortak yanıtçının yanıtına ve elinin dağılımına göre kontratı bağlar.
 

**Yanıtçının açanın veya açanın yanıtçının uzun rengini desteklemesi durumu ("2 a i 3" ve "2 b i 3") dışında 4NT oynamak içindir, bu durumda açanın 4NT dekleresinden sonra yanıtçı pas geçmelidir.**

**Uzun rengin** buradaki tanımı: (**5+ c** ve **kaliteli**) veya (**6+ c** ve **yarı kaliteli**) veya **7+ c**

## Örnekler: Rakibin bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girdiğinde

Yanıtçının "açanın uzun rengini desteklemesi" (1 2 ai 3a 4):

(Açanın ♦ renginde 0 c var)

2♣ açan	Rakip 1	Yanıtçı	Rakip 2	Açıklama
2♣	2♠	3♣	P	Yanıtçının <b>puanı: 10-12 p</b>
3♥	P	4♥	P	Destek var
5♦	P	5NT	P	5♦: <b>EKCB</b> - Yanıt (5NT): 3. basmak: 2 keycard, koz Q yok
6♥	P	P	P	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

13/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Yanıtçının “açanın uzun rengini desteklemesi” (1 2 ai 3b 4):****(Açanın EKCB yapabileceği rengi yok)**

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
2♣	2♥	3♣	P	Yanıtçının puanı: 13-15 p
3♠	P	4♠	P	Destek var
4NT	P	5♣	P	5♣: RKCB - Yanıt (5♣): 1. basmak: 1-4 keycard, koz Q belli değil
6♠	P	P	P	(Yeterli keycard olmasaydı açan 5♠’de bırakabilirdi)

Bu ilk 2 örnekte görüldüğü gibi, rakibin 2♠ ile araya girmesi ve yanıtçının 3♦ ile 13-15 p göstermesi durumunda bile açan 4NT ile keycard sorabiliyor.

**Yanıtçının “açanın uzun rengine desteği yok” (1 2 a ii-1 4):****(Yanıtçının uzun ♣ rengi var)**

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
2♣	2♠	3♣	P	Yanıtçının puanı: 10-12 p
3♥	P	4♣	P	Destek yok, Yanıtçı uzun rengi varsa doğrudan söyler
4NT	P	P	P	Açanın yanıtçıya desteği yok, 4NT: 4NT oynamak için

**Yanıtçının “açanın uzun rengine desteği yok” (1 2 a ii-2 4):****(Yanıtçının uzun rengi yok)**

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
2♣	2♠	2NT	P	Yanıtçının puanı: 7-9 p
3♥	P	3NT	P	Destek yok, Yanıtçının uzun rengi yok, NT der
P	P	P	P	Açan 3NT oynamak için pas geçer

Bu örnekte görüldüğü gibi, rakibin 2♠ ile araya girmesi ve yanıtçının 2NT ile 7-9 p göstermesi durumunda bile açan kontratı 3NT’ye bağlayabiliyor.

**Yanıtçının “açanın NT demesi durumunda ” (1 2 b i 4):****(Yanıtçının uzun ♣ rengi var)**

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
2♣	2♠	2NT	P	Yanıtçının puanı: 7-9 p
3NT	P	5♣	P	Yanıtçı uzun rengi varsa transfer eder: ♣ → sıçrayarak ♣
P	P	P	P	

Bu örnekte görüldüğü gibi, bu durumda kontrat en fazla 5♣ olarak sonuçlanabiliyor.

**Yanıtçının “açanın NT demesi durumunda ” (1 2 b ii):****(Yanıtçının uzun rengi yok)**

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
2♣	2♠	2NT	P	Yanıtçının puanı: 7-9 p
3NT	P	P	P	Açan 3NT’den az konuşmuşsa yanıtçı 3NT (relay); açan 3NT demişse yanıtçı Pas geçer.

Bu örnekte görüldüğü gibi, ortaklıkta (hem açanda ve hem de yanıtçıda) uzun renk olmaması durumunda bile kontrat en fazla 3NT olarak sonuçlanabiliyor.

## Rakibin 2♣ açışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek

### Açar (13+) puanımız varsa

Not: 13+ p ve 5+ c kaliteli ♦/♥/♠ ile apel konturu çekiyoruz: [Apel konturu - durum 6](#) [Durumlar \(özet\)](#)

### 8/10-12 puanımız varsa

Rakibin 2♣ açışından sonra, 8/10-12 puanımız varsa [Cappelletti](#)'ye benzer bir şekilde baraj yapabiliriz:

7/8+ c kaliteli bir rengimiz varsa: Rengimizi 3 seviyesinde belirtelim.

(Rakibin zayıf 2♣ açmış olması olasılığına karşın rengimizin ♣ olmaması iyi olur.)

6+ c - 6+ c majör (♥ ve ♠) renklerle: 2♦

6+ c - 6+ c bir majör (♥ / ♠) ve bir minör renkle: 2♥/2♠

6+ c - 6+ c minör (♣ ve ♦) renklerle: 2NT

Devam eden konuşmaları *Cappelletti* listesindeki gibi yapalım.

Buradaki kart sayılılarının *Cappelletti* uyguladığımızdakilere göre bir fazla olmasının nedeni 2♣ gibi kuvvetli bir açılışa ancak uzun renkler ile rekabet edilebilmesi.

### Notlar:

8 c içeren bir renk ile konuştuğumuzda (8,2,2,1 gibi bir dağılımla) en az 3x4 dağılım puanımız vardır. 8 onör puanı ile toplam 20 puanımız olur.

3-seviyesindeki bir oyun için büyük olasılıkla  $(20-23)/3 = -1$  löve → 1 batar ile baraj yapmış oluruz. Zonda değilsek, kötü bir dağılım olasılığına karşın, 2 batari göze alıp, 8 onör puanı ile de baraj yapabiliriz.

7 c içeren bir renk ile konuştuğumuzda 2-seviyesindeki bir oyun için de yine 1 batar ile baraj yapmış oluruz.

Ortağımızda olan her 3 puan da bize 1 löve kazandıracak ve araya girişimiz olumlu sonuçlanacaktır.

Diğer taraftan, araya girdiğimizde rakibin doğru kontratı bulması da zorlaşacaktır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

22/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Zayıf açılışlara yanıtlar (SAYC) (Weweweb'den)

### Response to a weak 2 opener (8-11 p & 6+ card, yarı-kaliteli)

Bid	Condition	Meaning															
Pass	12- p	No support (0-1 c)															
Raise	8-13 p	Support opener suit (with 2+ c if 11-13 p, with 3+ c if 8-10 p)															
New Suit	13+ p good quality 5+ cards and preferred 6 (May support opener suit)	force 1 round (if no good quality 5+ cards, bid 2NT) Opener Rebid Raise: 3+ cards or at least Qx support New suit: Maximum, show feature has at least Kx NT: Maximum, good quality open suit (likely AKQ as it has no side feature) Rebid suit: no better option; later Responder decides															
2NT!	14+ p (May support opener suit)	Forcing (even RHO bid), asks opener to further describe the hand Opener Rebid <b>Oğust yöntemi</b> (Tevfik'den Westside Bridge Academy konuşması) Açanın kozunun puan ve kalitesini gösteren kodlama: <table style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Puan ≥ 10 p</th> <th>Kaliteli</th> <th>Deklere</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Hayır</td> <td>Hayır</td> <td>3♣</td> </tr> <tr> <td>Hayır</td> <td>Evet</td> <td>3♦</td> </tr> <tr> <td>Evet</td> <td>Hayır</td> <td>3♥</td> </tr> <tr> <td>Evet</td> <td>Evet</td> <td>3♠</td> </tr> </tbody> </table> SAYC (Weweweb) Rebid open suit: Minimum New suit: Maximum, show feature with A or protected K/Q 3NT: Maximum, lack of feature but solid in open suit later Responder decides	Puan ≥ 10 p	Kaliteli	Deklere	Hayır	Hayır	3♣	Hayır	Evet	3♦	Evet	Hayır	3♥	Evet	Evet	3♠
Puan ≥ 10 p	Kaliteli	Deklere															
Hayır	Hayır	3♣															
Hayır	Evet	3♦															
Evet	Hayır	3♥															
Evet	Evet	3♠															
3NT	17+ p	To play (if Responder has stoppers)															

### Response to a weak 3 opener (8-11 p & 7+ card, kaliteli)

Bid	Condition	Meaning
Raise to 4-level major	13+ p	Opener should pass <span style="float: right;">Örnek el: <a href="#">Bir analiz</a></span>
Raise to 4-level minor	13-15 p	Later, if opener has more, bids 5 level; otherwise he should pass
3♥/3♠ (open 3♣/3♦) 4♣/4♦ (open 3♥/3♠) 3♠/4♥ (open 3♥/3♠)	17+ p for major 19+ p for minor Good 6+ cards	Forcing to game in a (different) major or invitation to game in a (different) minor or 3NT (if Responder has stoppers)
3NT	17+ p	To play (if Responder has stoppers)
4NT!	24+ dp	RKCB for Slam in the same suit
5NT!	28+ dp	Grand Slam Force (With 2 or more trump controls, responder makes a Grand Slam call in the trump suit. Otherwise, the responder signs off in a Small Slam.)

**Not: Doğru seviyede zayıf açılış yapmadığınızda büyük olasılıkla doğru kontrat bulunamayabilir. (Örnek eller)**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

16/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## 2NT preemptif zayıf açılışı

Bakınız: [2NT olağan-dışı sanzatu açılış dekleresi](#)

## 4♥ & 4♠ Açılışları (P++)

### Genel olarak

4 seviyesi majör açılışları 4 seviyesi majör oyunlarını hedefleyen, aynı zamanda rakiplerin konuşmalarını bloklayan baraj (*Preemptive*) açılışlardır.

8+ c, 13 puandan az, üç büyük onörden en az ikisini içeren **kaliteli** majör renkler ile yapılır. Zonda olma durumu da göz önünde bulundurulur.

**Ortağın yanıtı:** Çok çok iyi bir elle ortağın şilem çıkarabilmesi dışında pas geçmesi beklenir.

### Not:

- 8+ c bir dağılımda en az  $3*4 = 12$  dağılım puanı (8221) vardır. Dağılım puanları değerlendirilebilirse 8 onör puanı ile 4♥/4♠ oyunu için  $(26-(12+8))/3 = 2$  löve eksik kalmaktadır.
- 4 seviyesindeki minör konuşmaları zon bağlamadığından ve riski kazancından daha büyük olduğu için minör renkler ile yapılmaz.
- Diğer majör renk 4 c değil
- 2 As yok

### SAYC uygulaması

8+ c, 5/6 - 10 onör puanı ve kaliteli majör renkler ile yapılır.

(Örnek eller: ♠ K 9, ♥ K Q 10 8 6 4 3 2, ♦ 10 4, ♣ 4; ♠ 8 2, ♥ A K 10 8 7 6 5 4, ♦ -, ♣ J 6 5)

<https://www.60secondbridge.com/lessons/pre-empt-opening-at-the-4-level/>

### Savunma

#### 5 seviyesi açılışa karşı

Ceza konturu atılmaz, apel konturu atılabilir (?), 5NT iki uzun renk gösterir.

#### 4 seviyesi açılışa karşı

**Majör renklere ceza konturu atılmaz**, atılan kontur ancak Apel konturu olabilir:

- 4♣ / 4♦ üzerine kontur 2 uzun majör renk,
- 4♥/4♠ üzerine kontur rakibin majör renklerinden 0-1 c, diğer renklerden yaklaşık eşit dağılım

**Örnek bir el:** [Rakibin 4 seviyesi majör açılışı üzerine bir apel konturu konuşması](#)

gösterir.

Rakibin 4♥/4♠ dekleresi üzerine 4NT ise iki uzun renk gösterir.

4♣ / 4♦ üzerine 4NT doğaldır (natural).

**3 seviyesi açılışa karşı ecza konturu atıyoruz. 2 seviyesi açılışa karşı apel konturu atıyoruz.**

**Örnek eller:** [4 seviyesi 4♥/4♠ majör açılışları](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

22/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Ters STAYMAN uygulaması (ROMEX NAMYATS)**

(“NAMYATS”, “STAYMAN”nin tersten yazılışdır.)

8+ c ve 13-16 onör puanı majör renk ile: 4♣ → 4♥e, 4♦ → 4♠ açılışına transfer yapılır.

Ortak (sağındaki rakip pas geçerse) 0 p ile bile 4♥ & 4♠ yanıtını verir. Örnek: 4♦ (pas) 4♠

(<http://bricoyonu.blogspot.com/2014/04/dort-seviyesinde-acslar.html?m=1>)’dan:

NAMYATS açılışı zayıf olmayıp, **kuvvetli** açılıştır.

8+ c ve 13-16 onör puanı ile yapılan majör açılışlarda ortağın pas geçme olasılına karşın önlem olarak uygulanmaktadır.

Bu açılış, 4♥/4♠ zayıf açılışları ile 2♣ açılışı arasında, 8.5 löve alabilecek kuvvettedir.

**Gerekler:**

- Koz rengi **5 büyük kartın hepsini içeriyorsa** (kapalıysa) **7 c** olabilir.
- Koz rengi **en az 2 büyük onör** içerir: **AK, AQ, KQ**
- **En az 2 keycard içerir:** Koz rengi As ile başlamıyorsa ya da kapalı **8+ c** değilse yan renklerden birinde As olacak.
- Koz rengi **tam kapalı 8+ c** ise yan renklerde As olmayabilir.
- Açıcının elinde **en az 8 en fazla 9 hazır löve** olacak.
- Açıcıda 9 hazır löve varsa elinin gücü **en fazla 16 onör puanı** olacak.  
**Daha çok puan varsa** 9 lövelik eller **2♣ ile açılır**.
- Yan renklerden **hiçbiri 0-c** (boş - void) **olmayacak**.  
(Bu renkten ele geçip, AK içeren bir renkten yerdeki bir kartı kaçmak için yararlı olabilir.)
- **Yan renklerin hiçbirinde ikiden fazla kayıp olmayacak.**

NAMYATS açılışı yapabilecek ellere örnekler:

♠: AKQJTxx	♥: xx	♦: xx	♣: KQ
♠: Ax	♥: KQJTxxxx	♦: Kx	♣: x
♠: AQJTxxxx	♥: Kx	♦: x	♣: Ax
♠: xx	♥: AKQJTxx	♦: AQ	♣: xx

**Örnek eller: 4 seviyesi Ters Stayman açılışları****Takip eden konuşmalar**

(Yukarıdaki bağlantıdan)

<u>Açan</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Açıklama</u>
4♣/4♦	4♥/4♠	Yanıtçada “2 keycard ve uygun dağılım” yok: <b>Sign-off</b> (açıcı pas geçmelidir)
4♣/4♦	4♦/4♥	Yanıtçada 2 keycard olduğunda şilem olasılığı → <b>bir üst renkle keycard sorusu</b>

**Yanıtçının keycard sorusuna açanın yanıtları:**

Açanda en az 2 Keycard olduğundan

1. basamak 2 keycard,
2. basamak 2 keycard ve koz kızı,
3. basamak 3 keycard,
4. basamak 3 keycard ve koz kızı gösterir.

**Yanıtçı çok daha güçlü ise transferi almaz ve transfer renginin üzerinde bir renk okuyarak kontrol gösterir:**

Örneğin, 4♣ açılışına 4♠, ♠ kontrolü gösterir. (Kontrol: konuşulan renkte 0 kayıp, As veya **0-c**)

Bundan sonra **açan da sıra ile elindeki kontrolleri gösterir**. Atlanan renkte kontrol yoktur.

Yanıtçı 4NT demişse “♠ kontrolü yok, fakat minörlerin her ikisinden kontrolü olan iyi bir elim var” demektedir.

Açanda ♠ kontrolü varsa keycard’larını gösterir. Kontrol yoksa 5♥ ile *sign-off* eder.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

19/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

[Açan](#)[Yanıtçı](#)[Açıklama](#)

4♣ (♥'e transfer)

4♦

Keycard sorusu

4♥

Transferin kabulü: Sign-off

4♠

♠ kontrolü

4NT

♠ kontrolü yok, minörlerin her ikisinden de kontrol var.

Oyun 4♦ ile açıldığında, Yanıtçı 4NT derse yine minörlerin her ikisinden kontrolü olan iyi bir el göstermektedir. Açan da ♥ kontrolü yoksa 5♠ ile *sign-off* eder.

[Açan](#)[Yanıtçı](#)[Açıklama](#)

4♦ (♠'e transfer)

4♥

Keycard sorusu

4♠

Transferin kabulü. Sign-off

4NT

Minörlerin her ikisinden kontrol var. İyi el

Açan, yanıtçının 4NT sorgusuna cevap verirken yine basamaklı deklerele ile Kız bilgisi ile birlikte keycard sayısını verir. Basamaklardan biri koz rengine denk geliyorsa bu basamak atlanarak bir üstündeki renk okunur. Çünkü koz rengini 5 seviyesinde okumak Sign-off olur.

**Açıcının keycard sorusuna cevapları:**[Açan](#)[Yanıtçı](#)[Açıklama](#)

4♣ (♥'e transfer)

4♦

Keycard sorusu

4♥

2 keycard

4♠

2 keycard + Koz kızı

4NT

3 keycard

5♣

3 keycard + Koz kızı

Rakibin araya girişi durumunda karşı-önlemler için yukarıdaki bağlantıya bakabilirsiniz.

Örnek el: [4 seviyesi Ters Stayman açılışları](#)

**Puan ve kalite durumuna göre uygulanacak yöntem ve konuşma seviyesi**

Elinizde 8+ c bir majör renk olduğunda **puan** ve **kalite** durumuna göre uygulanacak yöntem ve konuşma seviyesi aşağıdaki tablodaki belirlenebilir:

onör puanı	Kalite	Deklere	Konvansiyon
0 - 4	-	Pas	
5 - 11	kalitesiz	2♥/2♠	
5 - 11	yarı kaliteli	3♥/3♠	
5 - 12	kaliteli	4♥/4♠	SAYC
8 - 11	kalitesiz	2♥/2♠	
8 - 11	yarı kaliteli	3♥/3♠	
13 - 16	kalitesiz	2♥/2♠	
13 - 16	yarı kaliteli	3♥/3♠	
13 - 16	kaliteli	4♣/4♦	NAMYATS: 4♣ → 4♥, 4♦ → 4♠ transfer
17+		2♣	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

19/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2 ve 3 seviyesi **zayıf açılış gerekleri** de eklendiğinde aşağıdaki gerekler çıkarılabilir:

Onör puanı	Kart	Kalite	Deklere	Açıklama
0 - 4			Pas	
5 - 11	8 c	kalitesiz	2♥/2♠	
8 - 11	6 c	yarı kaliteli	2♥/2♠	2 seviyesinde zayıf açılış
5 - 11	8 c	yarı kaliteli	3♥/3♠	
8 - 11	7 c	kaliteli	3♥/3♠	3 seviyesinde zayıf açılış
5 - 12	8 c	kaliteli	4♥/4♠	
13 - 16	8 c	kaliteli	4♣/4♦	4♣ → 4♥, 4♦ → 4♠ transfer
17+	8+ c		2♣	

Buna göre, Açan ortak 8+ c majör renk ile açmış olsa bile, yanıtlayan ortak 2-3 seviyesi zayıf açılış gereklerine göre değerlendirebilir ve doğru bir kontrat seviyesine ulaşılabilir.

8 seviyesinde majör renk ile açılan bir eli de yanıtlayan ortak bu alt-bölümdeki açıklamalara göre değerlendirebilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

21/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1 Sanzatu Açılışı ve Yanıtları (P++)

### İçerik

- [Majöre transfer](#)
- [Stayman \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)
- [Stayman \(daha önceki Smolen özelliği eklenmemiş yöntem\)](#)
- [Minöre transfer](#)
- [Yanıtçının 15+ puanı olduğunda yanıtları](#)

### 1NT açılması için gerekli kurallar

- 16-18 p
- 5+ kart majör renk yok
- Tekli kart yok
- En az 3 renkten keser var

Ayrıca biz aşağıdaki kuralları da uyguluyoruz:

- **Birden fazla çift-kart renk yok.** (Bu nedenle 6'lı minör renk de yok)
- **İki-kartlı (minör veya majör) renkte, As, K veya Q'dan en az birinin olması**

El Sanzatu açılışına uygun değilse, 1♦ (veya 5+ c minörle 1♣) açıyoruz.

### 1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar

1 Sanzatu açılışına yanıtlar dokümanın sonundaki "[Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan](#)" hesabı da düşünülerek, 2. ve 3. Konuşmalar için aşağıda ayrıntılandırılmıştır.

Aşağıdaki durumlarda, koz uyumunda puanlara [dağılım puanı](#) da eklenir.

Yanıt veren 0-14 puan aralığında yanıt verirken aşağıdaki yöntemleri uygular:

Puan	Kart sayısı	Yöntem (1. Yanıt)	Sonraki Yanıt
0-6 onör puanı	5+ c, 0-3 c majörler	Majöre Transfer	PAS
0-6 onör puanı	Diğer dağılımlar	-	PAS
7-8 onör puanı	5+ c, 0-3 c majörler	Majöre Transfer	2NT
9-14 onör puanı	5 c, 0-3 c majörler	Majöre Transfer	Transfer seçenekleri
7-14 onör puanı	4 c, 0-4 c majörler	STAYMAN	
7-14 onör puanı	4 c, 4+ c majörler	STAYMAN (Smolen)	
9-14 onör puanı	5+ c, 5+ c majörler	STAYMAN (Smolen)	
12-14 onör puanı	4c majör ve 6+ c ♣ / 6+ c ♦	STAYMAN (Smolen)	
7-8 dp	6+ c tek renk minör	Minöre Transfer (2♠)	Transfer seçenekleri
10-14 onör puanı	5+ c, 4+ c minörler	Minöre Transfer (2♠)	Transfer seçenekleri
7-8 onör puanı	Diğer dağılımlar	-	2NT
9-14 onör puanı	Diğer dağılımlar	-	3NT

dp: [dağılım](#) + onör puanı (HCP)

Açıklama (Transfer / STAYMAN seçimi)

Öncelikle, yanıt veren ortak, majörlerin sayısına göre Transfer mi yoksa STAYMAN mi yapacağına karar verir:

- Bir majörü 5'li, diğeri 0-3 kartlı ise **Transfer** yapar,
  - Majörlerinin yalnız biri 4'lü veya her ikisi de "4 veya daha fazla kartlı" ise **STAYMAN** yapar.
- Böylece, 5+, 5+ kart majörlerle, majör renklerden birinde koz uyumu varsa kaçırılmamış olur.

## Majöre transfer

(Açan ortakta 16-18 puan, 5+ kart majör renk ve tekli kart yok, en az 3 renkten keser var.)

STAYMAN yaparken **Smolen** yöntemi kullanılacaksa, yanıt verenin:

- 0-14 onör puanı ve majörlerden biri 5+ c, diğeri 0-3 c olması gerekir.

(Örneğin, yanıt verenin 7-14 p ve 5-4 c majörleri varsa, transfer yerine STAYMAN yapması gerekir.)

Smolen yöntemi kullanılmayacaksa, yanıt verenin:

- 0-14 onör puanı ve majörlerden en az birinin 5+ c olması gerekir.

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
	1NT	0-14 p ♥/♠ majör renge transfer	2♦/2♥
	2♥/2♠	0-5 p	PAS
		7-8 p	2NT <sup>(*)</sup>
		9-14 p & <b>Kısa / kaliteli rengi var</b>	<b>Kısa / kaliteli renk</b>
		9-14 p & Kısa / kaliteli rengi yok & 5 c ♥/♠	3NT <sup>(*)</sup>
		9-14 p & Kısa / kaliteli rengi yok & 6+ c ♥/♠	3♥/3♠

p: onör puanı (HCP)

**Kısa / kaliteli renk:** "0-1 löve kayıplı renk" veya "5+ c kaliteli renk"

### 0-1 löve kayıplı renk örnekleri

	Kayıp löve sayısı	
A	0	
Ax	1	(x: K dışında bir kart olabilir.)
x	1	(x: As dışında bir kart olabilir.)
AK	0	
AKQ	0	
AKx	1	(x: Q dışında bir kart olabilir.)
AKQx	1	
KQ	1	
-	0	

### NOTLAR:

1. Majöre transferde, yukarıda görüldüğü gibi, SAYC ve 2/1'dan farklı olarak: Yanıt veren, oyun puanı (9-14 p) olduğunda, "Kısa / kaliteli rengi" varsa gösterir.
2. (\*) Yanıtçının ikinci turdaki 2NT ve 3NT yanıtları bir relay konuşmasıdır. Herhangi bir dağılım veya rakip arada kontur çekmiş olsa da keser göstermez.

Örnek el : [Majöre transfer: Güney 3♥ çıkarabiliyor](#)

[Majöre transfer: 2 örnek el](#)

[Bölüm başına geri dön](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

27/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Stayman (Smolen özelliği eklenmiş yöntem)

Yanıt verenin **7-14 onör puanı** ve **tek renk "4 c" veya "4+ c, 4+ c" majörleri** olması gerekir.

(**0-6 onör puanı** ve **"4+ c, 5+ c" majörler** ile uzun olan majöre transfer yapınız.)

(Açan ortakta **16-18 puan**, **5+ c** majör renk ve **tekli kart** yok, en az 3 renkten keser var.)

## Smolen özet çizelge

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
	1NT	0-6 p	PAS
		7-14 p & ♥/♠ 4 kartlı majör sorar	<u>2♣</u>
♥/♠ renkte 4 kart yok	<u>2♦</u>		
		7-8 p & 4 c ♥ & 5+ c ♠	<u>2♥</u>
		7-8 p & 4 c ♠ & 5+ c ♥	<u>2♠</u>
		7-8 p	2NT
		9-14 p & 5+ c ♥ & 5+ c ♠ (3 c majör sorusu)	<u>3♣</u>
		12-14 p & 6+ c ♣ / 6+ c ♦	<u>3♦</u>
		9-14 p & 4 c ♥ & 5 c ♠ (Smolen)	<u>3♥</u>
		9-14 p & 4 c ♠ & 5 c ♥ (Smolen)	<u>3♠</u>
		10-14 p	3NT
		9-14 p & 6+ c ♥ & 4 c ♠ (Transfer)	<u>4♦</u>
		9-14 p & 6+ c ♠ & 4 c ♥ (Transfer)	<u>4♥</u>
4 c ♥/♠	<u>2♥/2♠</u>		
		7 p & koz uyumu var & en az 2 10'lu	3♥/3♠
		8 p & koz uyumu var & en az 1 10'lu	3♥/3♠
		7-8 p & koz uyumu var & hiç 10'lu yok	PAS
		9-14 p & koz uyumu var & diğer majör 4 c	<u>3♣</u>
		9-14 p & koz uyumu var & diğer majör 5+ c	<u>3♦</u>
		9-14 p & koz uyumu var	4♥/4♠
		7-8 p & koz uyumu yok	2NT
		12-14 p & koz uyumu yok & 6+ c minör renk	<u>3♠/3♥</u> (diğer majör)
		9-14 p & koz uyumu yok	3NT

Not:

/ : veya

& : ve

**Not: Burada yazılan kurallar internetten bulacağınız kurallar değiştirilerek oluşturulmuştur.**

1NT açılışında 7-8 p ile Stayman yapıldığında: 2 örnek oyun

Örnekler: 1NT açılışında ortağın 5-5 c majör renklerini çok yükselmeden gösterebilmesi

1NT açılışında ortağın 4+ c majör renkleri olduğunda

Bölüm başına geri dön

İçindekiler sayfasına geri dön

Konvansiyonlar

27/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
	1NT	0-6 p	PAS
		7-14 p	♥/♠ 4 kartlı majör sorar
♥/♠ renkte 4 kart yok	2♦		2♣
		7-8 p & 4 c ♥ & 5+ c ♠	2♥
		7-8 p & 4 c ♠ & 5+ c ♥	2♠
		7-8 p	2N
		9-14 p & 5+ c ♥ & 5+ c ♠ (3 c majör sorusu)	3♣
		12-14 p & 6+ c ♣ / 6+ c ♦	3♦
		9-14 p & 4 c ♥ & 5 c ♠ (Smolen)	3♥
		9-14 p & 4 c ♠ & 5 c ♥ (Smolen)	3♠
		10-14 p	3N
			4♣
		9-14 p & 6+ c ♥ & 4 c ♠ (Transfer)	4♦
		9-14 p & 6+ c ♠ & 4 c ♥ (Transfer)	4♥

Yanıtlar puan ve özelliğe göre sıralı olarak:

♥/♠ renkte 4 kart yok	2♦		
		7-8 p & 4 c ♥ & 5+ c ♠	2♥
		7-8 p & 4 c ♠ & 5+ c ♥	2♠
		7-8 p	2N
		9-14 p & 5+ c ♥ & 5+ c ♠ (3 c majör sorusu)	3♣
		12-14 p & 6+ c ♣ / 6+ c ♦	3♦
		9-14 p & 4 c ♥ & 5+ c ♠ (Smolen)	3♥
		9-14 p & 4 c ♠ & 5+ c ♥ (Smolen)	3♠
		10-14 p	3N
		9-14 p & 6+ c ♥ & 4 c ♠ (Transfer)	4♦
		9-14 p & 6+ c ♠ & 4 c ♥ (Transfer)	4♥

## Açıklamalar

### 2♦ yanıtı için açıklamalar

**9-14 dp & 5+ c ♥ & 5+ c ♠ (3 c majör sorusu)** **3♣**

Yanıt verenin 5+ - 5+ c majör renkleri olduğunda, Stayman'deki gibi, ancak bu defa 4'lü majör yerine 3'lü majör sorusudur.

Açan, varsa 3 c majör rengini gösterir. Yanıt veren de, 4-seviyesinde açanın majörünü oyuna bağlar.

Açanın 3 c majör rengi yoksa 3♦ ile olmadığını belirtir.

Yanıt verenin 6+ c majörü varsa, bu majörünü 4 seviyesinde göstererek oyuna bağlar.

Yanıt verenin 6+ c majörü yoksa, oyunu 3NT'ye bağlar.

**9-14 dp & 6+ c ♣ / 6+ c ♦** **3♦**

Yanıt veren uzun minörü olduğunu belirtir.

Açan elinin dağılımına göre, oyunu 3NT'ye bağlayabilir.

Yoksa, 5♣ deklere eder. Yanıt veren de, uzun minörü ♣ ise pas geçer, yoksa oyunu 5♦'ya bağlar.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

15/01/2020 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



Açan ortağın 4 c majörü varsa:

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
	1NT	0-6 p 7-14 p	PAS 2♣
4 c ♥	2♥	7-8 dp & koz uyumu var 9-14 dp & koz uyumu var & 4 c ♠ 9-14 dp & koz uyumu var & 5+ c ♠ 9-14 dp & koz uyumu var	3♥ 3♣ 3♦ 4♥
		7-8 p & koz uyumu yok 12-14 p & koz uyumu yok & 6+ c Minör renk 9-14 p & koz uyumu yok	2NT 3♠ 3NT
4 c ♠	2♠	7-8 dp & koz uyumu var 9-14 dp & koz uyumu var & 4 c ♥ 9-14 dp & koz uyumu var & 5+ c ♥ 9-14 dp & koz uyumu var	3♠ 3♣ 3♦ 4♠
		7-8 p & koz uyumu yok 12-14 p & koz uyumu yok & 6+ c Minör renk 9-14 p & koz uyumu yok	2NT 3♥ 3NT
2♥ ve 2♠ yanıtları birleştirilmiş:			
4 c ♥/♠	2♥/2♠	7-8 dp & koz uyumu var 9-14 dp & koz uyumu var & diğer majör 4 c 9-14 dp & koz uyumu var & diğer majör 5+ c 9-14 dp & koz uyumu var	3♥/3♠ 3♣ 3♦ 4♥/4♠
		7-8 p & koz uyumu yok 12-14 p & koz uyumu yok & 6+ c minör renk 9-14 p & koz uyumu yok	2NT 3♠/3♥ 3NT

### Açanın 2♦ yanıtı için iki örnek

1. Yanıt verenin elindeki majörlerin 5♥ 6♠ olduğu ve açanın majörlerinin her ikisinin de 2'li durumu ele alalım (Açan çok az bir olasılıkla, kuvvetli 2'li majörlerle 1NT açtığını düşünelim):

<u>Açan</u>	<u>Yanıtlayan</u>
1NT	2♣
2♦ (4'lü majör yok)	3♣ 9-14 p & 5+ c ♥ & 5+ c ♠ (3 c majör sorusu)
3♦ (3'lü majör yok)	4♠ 6'lı ♠ ile oyuna bağlar.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

15/01/2020 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2. Açanın elindeki majörler 4-♥ 2-♠, yanıtlayanda 5-♥ 6-♠ ise:

<u>Açan</u>	<u>Yanıtlayan</u>	
1NT	2♣	
2♥	3♦	9-14 dp & koz uyumu var & diğer majör 5+ c
4♥	Pas	

Yanıt veren (5-6 c majörleri ile) 6'li majörü olduğu için STAYMAN yerine Transfer yaparsa, daha zayıf koz uyumu olan 6-2 c majörler (♠) koz olarak belirlenmiş olacaktır.

### 2♥ ve 2♠ yanıtları için açıklamalar

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>
4 c ♥/♠	2♥/2♠

### Yanıt veren (tek renk "4 c" veya "4+ c , 4+ c" majörler, 7-14 p) Yanıt

7-8 dp & koz uyumu var 3♥/3♠

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

Açan, onör ve dağılım puanına göre oyunu 4♥/4♠'e bağlayabilir, yoksa pas geçer.

9-14 dp & koz uyumu var & diğer majör 4 c 3♣

Yanıt veren ortağın seçtiği majör renk, yanıt veren ortakta yalnız 4 c olabilir.

Açan ortak majör koz rengine karar verir.

Böylece, açan ortak, 4-4 c koz uyumu olan 2 majör rengi olduğunda kuvvetli olanı seçebilir.

9-14 dp & koz uyumu var & diğer majör 5+ c 3♦

Açan ortağın diğer majör koz rengi de 4 c ise, diğer majör rengi seçerek 4-5 c koz uyumu sağlayabilir.

9-14 dp & koz uyumu var 4♥/4♠

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

Açan pas geçerek oyun 4♥/4♠'e bağlanır.

7-8 p & koz uyumu yok 2NT

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

Açan, onör ve dağılım puanına göre oyunu 3NT'e bağlayabilir.

12-14 p & koz uyumu yok & 6+ c Minör renk 3♠/3♥

Açan ortak, elinin dağılımına göre, oyunu sanzatuya veya minör renge bağlamaya karar verir.

Minör renge bağlamak isterse, 4♣ ile ortağın rengini test eder. Ortak da rengi ise, oyunu 5♣'e bağlar.

Yoksa, ortak 4NT dekleresi ile, kozunun ♦ olduğunu belirtir. Açan ortak da oyunu 5♦'ya bağlar.

9-14 p & koz uyumu yok 3NT

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

Açan pas geçerek oyun 3NT'e bağlanır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

30/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Stayman** (daha önceki *Smolen* özelliği eklenmemiş yöntem)

(Yanıt verenin 7+ onör puanı olması gerekir)

(Açan ortakta 16-18 puan, 5+ kart majör renk ve tekli kart yok, en az 3 renkten keser var.)

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren (4 kartlı majör renk, 7-14 puan)</u>	<u>Yanıt</u>
	1NT	0-6 p 7-14 p     ♥/♠ 4 kartlı majör sorar	PAS <u>2♣</u>
♥/♠ renkte 4 kart var	2♥/2♠	7 p & koz uyumu var & en az 2 10'lu 8 p & koz uyumu var & en az 1 10'lu 7-8 p & koz uyumu var & hiç 10'lu yok 9-14 p & koz uyumu var 7-8 p & koz uyumu yok 9-14 p & koz uyumu yok & <i>zayıf bir rengi yok</i> 9-14 p & koz uyumu yok & <i>zayıf bir rengi var</i>	3♥/3♠ 3♥/3♠ PAS 4♥/4♠ 2NT 3NT <u>zayıf renk</u>

<u>1NT Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
♥/♠ renkte 4 kart yok	<u>2♦</u>	7-8 p 10-14 p & her renkten keser var 10-14 p & <i>her renkten keser yok</i>	2NT 3NT <u>zayıf renk</u>

p: onör puanı (HCP)

dp: dağılım + onör puanı

**NOT:**Koz uyumu yoksa yanıt veren (9+ puanla) *zayıf rengini* göstererek, 1NT açanın da o zayıf renkten keseri yoksa 3NT yerine, 1NT açanı koz oynamaya yöneltmelidir.**Zayıf renk:** x, Q, xx, Jx, xxx, 10 xx, xxxx şeklinde olabilir.  
(o renkten onör puanı – dağılım puanı ≤ 0)**Örnek el:** [Stayman mi, transfer mi?](#)[1NT açılışında 7-8 p ile Stayman yapıldığında: 2 örnek oyun](#)[Bölüm başına geri dön](#)[İçindekiler sayfasına geri dön](#)    [Konvansiyonlar](#)    27/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Minöre transfer

### Amaç:

- 6+ kart tek minör renk** ve az puan ( $23 - 16 = 7$  civarında **onör puanı**) ile 3. seviyede minör koz oynamak
- iki minör renk (en az 5 ve 4 kart)** ve **2-2** majör kartlar & ( $26 - 16 = 10$  civarında **onör puanı**) ile ortağa 3NT seçeneğini belirtmek
- iki minör renk (en az 5 ve 4 kart)** ve **tek kartlı** majör & oyun puanı ( $29 - 16 = 13$  civarında **dağılım + onör puanı**) ile ortağı 5 seviyesinde minör koz oynamaya davet etmek
- iki minör renk (5-5 veya 6-4 kart)** ve oyun puanı ( $29 - 16 = 13$  civarında **dağılım + onör puanı**) ile ortağı minör koz - oyun oynamaya davet etmek

**Not:** Yukarıdaki durumlardan biri yaklaşık olarak sağlanmamışsa, minöre transfer yapmayınız.

### 1NT Açan

(16-18 puan,  
5+ kart majör renk ve  
tekli kart yok  
en az 3 renkten keser var)

### Yanıt veren

**(en az 6-kart minör veya 5+ - 4+ kartlı minör renkleri)**  
(7-14 dp)

1NT      **2♠**      ♣/♦ minör renge transfer, **7-14 dp**  
Zorunlu konuşma      **2NT**

### Yanıt veren

**a) 7-8 p ve 6+ kart tek minör renk ile**

**3♣**      **6-7 kart ♣** "sign-off"  
**3♦**      **6-7 kart ♦** "sign-off"

**b) 10-14 p & iki minör renk (en az 5 ve 4 kart) ile**

**3NT**      **2-2 kart** zayıf majörler, kuvvetli minörler

**c) 13-14 dp & iki minör renk (en az 5 ve 4 kart) ile**

**3♥**      **Tek kart ♥** ile oyun forsingi (5♣ veya 5♦)  
**3♠**      **Tek kart ♠** ile oyun forsingi (5♣ veya 5♦)

**d) 13-14 dp & iki minör renk (5-5 veya 6-4 kart) ile**

**4♣**      **6-kart ♣ ve 4-kart ♦:** 6♣ şilem isteği  
**4♦**      **6-kart ♦ ve 4-kart ♣:** 6♦ şilem isteği  
**4♥**      **♥ yok, 5-5 minörler ile 5-minör oyun isteği**  
**4♠**      **♠ yok, 5-5 minörler ile 5-minör oyun isteği**

**p:**      **onör puanı (HCP)**

**dp:**      **dağılım + onör puanı**

[Bölüm başına geri dön](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Yanıt veren: 15+ onör puanı** (şileme davet)**1NT Açan****Yanıt veren**

1NT	<b>3♦/3♥</b>	<b>5+ c majör (majöre transfer)</b>
3♥/3♠	3NT	
...		

♥/♠ renkte 4 kart yok	1NT	<b>3♣</b>	<b>4 c majör (Stayman)</b>
	<b>3♦</b>		
♥/♠ renkte 4 kart var	3♥/3♠	3NT	koz uyumu yok
		4♥/4♠	koz uyumu var
Keycard sorar	<b>4NT</b>		

3NT'ye transfer ve Stayman'ı uyguluyoruz. Yanıtıda "4+ c, 4+ c" majör olduğunda 3NT için [Smolen](#)'ı 2♣ açılışına yanıtlarda açıklanan [Kısaltılmış-Smolen yöntemi](#)'ni uyguluyoruz.

	1NT	<b>3♠</b>	<b>2 minör renk de 5+ c (minöre transfer)</b>
<b>3+ c minör</b>		4♣/4♦	<b>4♥!</b> <b>4♠!</b>
			koz uyumu yok koz uyumu var
(Key card sorar)	<b>4NT</b>		

**2'li minörler:** Majörlerden biri 5'li olması gerektiğinden, 5 c majör ile 1 NT açmadığımızdan bu durum mümkün değil.

**Yanıt veren: 17+ onör puanı** (şileme davet)**1NT Açan****Yanıt veren**

<del>1NT</del>	<del>4NT</del>	<del>Key card sorar</del>
1NT	<b>4♣</b>	<b>Gerber ile As sorar</b>
<b>4♦/4♥/4♠/4NT</b> (0/1/2/3/4 As)	...	

[Bölüm başına geri dön](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakip araya girmediginde uyguladığımız diğer konvansiyonlar (P++)

### Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi

Ortaklar konuşma sırasında kontrat belirlerken ortaklığın dağılımının iyi belirlenmesi en uygun kontratın belirlenmesinde önemli olmaktadır. Bu bölümde majör kozda oyun/şilem/grand şilem kontratı belirlenirken çift renk uyumu ve yanıtçının **7+ kartlı kaliteli** renginin araştırılarak uygun kontratın belirlenebilmesi ele alınacaktır.

Açan ortağın en az biri majör olan çift **5+ kartlı** rengi olduğunda yanıtçının her iki rengi de **3+ c kart** ile desteklemesi durumunda açanın dağılım puanları **2 kat etkili** olmaktadır. Böyle bir dağılımda açanın en az **2x3 dağılım puanı** normalde düşünülmecek bir **kontrat seviyesini 2 löve yukarı çekerek** oyun/şilem/grand şilem kontratının yapılabilmesini sağlayabilir.

Diğer iyi bir **dağılım puanı** durumu da yanıtçının ikinci bir **7+ kartlı kaliteli** renginin olmasıdır. Bu durumda rakibin kozları çekildikten sonra **kontrat seviyesi 2-3 löve yukarı çekilebilir**.

Öncelikle açanın çift **5+ kartlı** rengi olduğunda yanıtçının her iki rengi de desteleme durumu incelenecektir. Böyle bir durum yoksa yanıtçının **3+ dağılım puanlı** bir elini olması sınanacaktır.

### Açan ortağın ikinci bir 5+ c rengine yanıtçının desteği / yanıtçının iyi dağılımlı bir eli var mı?

1♥ veya 1♠ açılışını yanıtçı 2 veya 3 seviyesinde desteklediğinde:

1. Açanın ikinci bir **5+ c** rengi **varsa** ikinci tur konuşmada rengini belirtir.

Ortakların mümkün olabilecek en iyi dağılım ve toplam **önör puanları** ancak 4-seviyesi için söz konusu ise:

- Renk uyumu araştırılacak ikinci renk, uyum sağlanan majör renkten daha ucuz ise (özellikle minör ise), yanıtçı açanın majör rengini 2-seviyesinde desteklemiş olmalıdır. Yoksa ikinci renk uyumunda 4-seviyesi aşılacaktır: Örneğin: 1♥, 3♥; 4♦, 5♦
- ♥ koz olarak 3- seviyesinde belirlenmiş ve ♠ ikinci renk olarak sınanacak ise, ikinci renk uyumunda (belki daha az kaliteli olan) ♠ koz olacaktır: 1♥, 3♥; 3♠, 4♠

Not: Majör koz desteğinden sonra atlayarak farklı bir renk söylemek **EKCB**'dir.

Örneğin 1♠, 2♠; 4♦ 4♦ : ♦ dışında keycard sorusudur.

**Örnek el:** [Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması](#)

2. Açanın ikinci bir **5+ c** rengi **yoksa** aşağıdaki alt-bölümde açıklandığı gibi yanıt veren ortağın "**iyi dağılımlı**" bir eli olup olmadığı araştırılır.

### İkinci 5+ c renk koz uyumunun değerlendirilmesi

Yukarıdaki (1.) durumda (Açanın ikinci bir **5+ c** rengi **varsa**):

- Yanıtçı açanın **ikinci 5+ c rengini destekledikten** sonra, **açan ortak** "diğer renklere toplam **dağılım puanı**"nın iki katını alarak kontratın seviyesine karar verir.

**Örnek el:** [Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması](#)

- Yanıtlayan ortağın açanın ikinci **5+ c** renginden **0-2 kartı** varsa (**ikinci renk koz uyumu yoksa**)
  - Yanıtçı **3+ p dağılım puanı** varsa, en iyi dağılımlı rengini belirtir:  
Dağılım puanı 3 civarında (**~3: 3 ± 1**) ise artırmadan,  
**5+ p dağılım puanı** varsa, yanıt 4 seviyesini geçmiyorsa **atlayarak**, yoksa artırmadan belirtir.
  - Yanıtçının **iyi dağılımlı** eli yoksa **ortağın kozuna** artırmadan döner.

**Örnekler**

<u>Açan</u>	<u>Yanıtlayan</u>	<u>Açıklama</u>
1♠	2♠	
3♣		Açanın ikinci bir 5+c rengi var (♣)
		Yanıtçının takip eden yanıt seçenekleri:
4♣		Yanıtlayan ortağın ikinci rengine destek (3+ kartı) var.
3♥		Yanıtlayan ortağın ikinci rengine destek yok (0-2 kartı var) ve ♥ en iyi dağılımlı rengi olmak üzere yaklaşık 3 p dağılımlı bir eli var.
4♥		<b>Yanıtlayan ortağın ikinci rengine destek yok</b> (0-2 kartı var) ve ♥ en iyi dağılımlı rengi olmak üzere 5+ p dağılımlı bir eli var.
	3♠	Yukarıdaki seçeneklerin hiçbiri geçerli değil. (Koza döner.)
...		

<u>Açan</u>	<u>Yanıtlayan</u>	<u>Açıklama</u>
1♠	2♠	
4♣		Atlayarak farklı bir renk söylemek: <a href="#">EKCB</a> (♣ dışında keycard sorusu) <b>Örnek el:</b> <a href="#">Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması</a>

<u>Açan</u>	<u>Yanıtlayan</u>	<u>Açıklama</u>
1♥	2♥ / 3♥	
<a href="#">2NT</a> / <a href="#">3NT</a>		Ortağın " <i>iyi dağılımlı elin</i> " var mı sorusu (açanın ikinci bir 5+c rengi yok)
		Yanıtçının takip eden yanıt seçenekleri:
3♥ / 4♥		Yanıtlayan ortağın <i>iyi dağılımlı</i> eli yok (0 – 1 dağılım puanı var) (Koza döner.)
3♣ / 4♣		~3 dağılım puanı (~3: 3 ± 1)
3♦ / 4♦		5+ dağılım puanı
		<b>Örnek el:</b> <a href="#">Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması</a>

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

08/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**İyi dağılımlı elin belirtilmesi**

Bu alt bölümdeki yöntemi, ortaklar bir **majör** koza karar verdikten sonra açanın ikinci bir **5+ c** majör rengi olmadığına, oyun veya şileme giderken, yanıt veren ortağın **iyi dağılımlı** (~3 dağılım puanlı) bir eli olup/olmadığını sorgulayarak daha iyi bir karar verebilmek için uyguluyoruz. Kozda anlaştıktan sonra kozu destekleyen **iyi dağılımlı** elini belirtmesi, açanın iyi bir kontrata karar vermesini sağlayabilir.

Açanın 1♥ veya 1♠ majör açışından ve yanıtçının majör desteğinden sonra:

Açan **NT (relay)** deklresi ile yanıtçının **iyi dağılımlı** bir eli olup/olmadığını sorgular.

Yanıtçı, **NT** deklresini **takip eden ♣ ve ♦ yanıtları ile** sırasıyla elinde **~3 p** veya **5+ dağılım puanı** olduğunu belirtebilir:

♣: ~3 dağılım puanı,

♦: 5+ dağılım puanı (yüksek dağılım puanı 7+ c gibi bir renkten de kaynaklanabilir.)

Yanıtçının **iyi dağılımlı** bir eli **yoksa (0 - 1 dağılım puanı** varsa) **açanın kozuna döner**.

(Örnek için bir önceki sayfadaki 2. örneğe bakınız.)

Örneğin aşağıda, Kuzey 3♥ ile kozu destekledikten sonra, Güney 3NT ile Kuzeyin **iyi dağılımlı** eli varsa belirtmeye davet edebilir. (Kuzey, puan toplamının şilem puanı civarında olduğunu bildiğinden pas geçmez.) Kuzey 4♣ ile **~3 dağılım puanı** olduğunu belirtiyor. (**iyi dağılımlı** eli yoksa 4♥ yanıtı ile koza döner.) Daha sonra, Güney keycard soruyor.

<u>Güney</u>	<u>Kuzey</u>	<u>Güneyin deklresi</u>	<u>Kuzeyin deklresi</u>
1♥	2♠	2♠: 17+ p ve 4+ c ♠	
2NT	3♥		3♥: Açan ortağa ♥ renginde 3+ c ile destek (tutuş)
<b>3NT</b>	<b>4♣</b>	3NT: <b>iyi dağılımlı</b> bir el sorusu,	<b>4♣: ~3 dağılım puanı</b>
<u>4NT!</u>	<u>5♠</u>	4NT: keycard sorusu	
<u>5NT!</u>	<u>6♣</u>	5NT: K sorusu	
7♥			

Aşağıdaki konuşmada, Güneyin **17-18 onör puanı** var. Kuzeyin **10-12 puanı** ile şilem puanına yakın toplam puan var. Güney sanzatu (**2NT**) ile Kuzeyin **iyi dağılımlı** eli olup/olmadığını sorgulayarak şileme karar verebilir.

Kuzey 3♦ ile **~3 dağılım puanı** olduğunu belirtiyor. (Yanıtçı **iyi dağılımlı** bir eli yoksa koza geri döner.) Daha sonra, açan **Blackwood** (4NT!) ile **keycard** sorabilir veya 4♥ ile kesebilir.

<u>Güney</u>	<u>Kuzey</u>	<u>Kuzeyin deklresi</u>
1♥	2♥	2♥: Açan ortağa 3+ c ile destek
<b>2NT</b>	<b>4♦</b>	<b>4♦: 5+ dağılım puanı</b>
<u>4NT!</u>	<u>5♠</u>	
<u>5NT!</u>	<u>6♦</u>	
7♥		

**Örnek el:** 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi ve iyi dağılımlı el sorusu ile yanıtı



### 3 NT Arayışı

#### Açan veya yanıt veren ortakta 4 c majör renk olmadığında

- Major kozlardan oyun söz konusu olmadığında ve NT açılışı yapılmadığında,
- ortaklar arasındaki toplam puan oyun için yeterli olduğu ilk konuşmalardan anlaşıldığında,
- ilk 2-3 karşılıklı konuşmada minör koz oynanması ortaya çıkıyorsa,

5♣ veya 5♦ yerine 3NT oynamak (29 puan yerine 26 puan gerektirdiğinden ve uzun minörler bir avantaj olacağından) daha bir iyi seçenek olabilir.

Bunun için, eldeki minör renk(leri) dışındaki renklerden keser olma durumu aşağıdaki şekilde araştırılabilir:

<u>Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
14+ puan, 4+ c majör renk yok, en az 3 renkten keser var	1♦  2NT	(10-16 p ve 4+ kart majör renk yok)  Yalnız 1 zayıf rengi varsa 2 veya daha fazla zayıf rengi varsa zayıf rengi yoksa	2♣ veya 2♦  zayıf rengini gösterir 3♣ veya 3♦ (kozuna döner) 3NT

<u>Açan</u>	<u>Konuşma</u>	<u>Yanıt veren</u>	<u>Yanıt</u>
(4+ c majör renk yok)	1♣  2♦	4+c - majör renk ve sanzatu dağılımı yok  (12-16 p ve 4+ c majör renk yok, en az 3 renkten keser var)	2♣  2NT
Yalnız 1 zayıf rengi varsa	zayıf rengini gösterir		
2 veya daha fazla zayıf rengi varsa	3♣ veya 3♦		
zayıf rengi yoksa	3NT		

(2NT diyen, ortağı 1 zayıf renk gösterdiğinde ve kendisinde de o renkten keser olduğunda, 3 NT der.)

Zayıf renk: x, Q, xx, Jx, xxx, 10 xx, xxxx şeklinde olabilir.

#### Majör koz ile oyun olasılığı olmadığı anlaşıldığında

Açan veya yanıt veren ortakta 4 c major renk olsa bile, 4♥ veya 4♠ oyun için koz uyumu bulunmadığında dengeli ellerle, ortakların gösterdikleri ikinci renkler genellikle 3NT için keser gösterir ve 4'lü olması gerekmez. Keser renkler sıra ile gösterir, geçilen renkte keser yok demektir.

Rakip araya girmişse, sanzatu deklereleleri rakibin renginde yeterli keser gösterir.

3NT deklere eden ortağın konuşulmamış renklerde yeterli keseri var demektir, sorumluluğu almıştır.

Diğer ortak, çok dengesiz bir dağılımı yoksa pas geçer, konuşmayı yükseltmez.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Bizim Araya Girmemiz (Overcalls) (SAYC)

### Özet

([Weweweb](#)'den)

Bid	Meaning
1-level	8-15 p, normally 5+ cards (major may have 4 good cards), non-forcing
2-level	10-15 p, 5+ cards, non-forcing
1NT	15-18 p, SAYC: contains 1 stopper in opener's suit; <i>Precision: True for major suits</i>
Jump overcall	Preemptive, same as preemptive open bid

### Önemli çizelgeler:

[Ortağın 1 seviyesi araya girişi için yanıtlar](#) [Ortağın 2 seviyesi araya girişi için yanıtlar](#)

### Açıklama

(*Mehmet Aydın'ın* dokümanından yararlanılmıştır)

Rakibinizin oyun açması 12 puanı garanti eder. Toplam 40 puan olduğuna göre, sizde en fazla 28 puan olabilir. Bu imkansız olmamakla birlikte, rakiplerden biri oyun açtıktan sonra zona ulaşmak en büyük hedef değildir.

### Neden araya gireriz?

- Eğer toplam puanlar dengede çıkarsa (18~22 / 22~18) tutuş (fit) bulup rakiplerimizle part-score mücadelesi yapmak için araya gireriz.
- Eğer toplam puanların 25 veya daha fazlası bizim tarafta ise bir zon kontratı bulmak için araya gireriz.
- Eğer deklerasyon bittiğinde oyunu rakipler oynayacaksa ortağımıza atak etmesi gereken renk hakkında bilgi vermek (atak göstermek) ve rakiplerin işini zorlaştırmak için araya gireriz.

### Araya giriş 3 değişik şekilde yapılır:

- [Yeni renk](#) söyleyerek,
- [1NT](#) diyerek,
- [Apel Konturu](#) atarak.

### Rakibin 1-renk açışına 1NT (sanzatu) ile araya girmek

Rakibin renk açışına 1NT diyerek araya giriş neredeyse 1NT ile oyun açmakla aynıdır:

- 15-18 onör puanlı, 5'li majörü olmayan dengeli el, rakip renkte keser ve uzunluk gösterir.
- Minimum durdurucu kartlar: **A, Kx, Qxx, Jxxx**'dir.
- 1NT araya girişimizin yanıtlarında da, 1NT açışının yanıtlarını (Stayman & transferleri) uyguluyoruz.

Yanıt veren ortağın sağındaki rakip kontur çekerse, yanıt veren ortak 3+ p ile majör transferi yapabilir:

(1-renk) 1NT (X) "majör transferi"

### Not:

Rakip 1 majörle oyun açtığında, rakibin bu renkten en az 5 kartı vardır. Bundan sonra sanzatu kontratına oynamak genellikle çok zordur. Bu nedenle, rakibin 1 majör açışından sonra 1NT araya girişimizin, diğer majör 4'lü ve minörlerden biri de 5/6'lı şeklinde oynanması önerilmektedir. Minör açışlarından sonraki 1NT ise yine 15-18 onör puanlı, 5'li majörü olmayan dengeli el gösterir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) 15/01/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla 1NT ile araya giriş

Bazı çiftler turnuvalarda rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla araya girebilmektedir. Rekabette bu noktaya dikkat etmek olumsuz sonuç almamak için yararlı olacaktır.

Bizim de, zonda olmadığımız zaman rakibin minör açılışları üzerine açar puanla (yaklaşık 13 puan ile) bazı durumlarda 1NT ile araya girmemiz düşünülebilir.

(SAYC'a göre min olan 15 puandan az puanla araya girdiğimizde etik olması açısından alert etmemiz gerekir.)

Açar puana yakın bir elle,

(sağımızdaki) rakibin minör rengini kesen bir rengimiz olduğunda 1NT ile araya girmemiz

(diğer rakibin susmasını veya rakiplerin iletişimlerinin kopmasını sağlayarak) olumlu sonuçlanabilir.

**Örnekler:** [Rakibin 1-renk açışı üzerine 15'den az puanla 1NT ile araya giriş](#)

Daha önce 16-17 puana kadar 4-3 c majörler ile [apel konturu](#) apel konturu çekmeyip, pas vazgeçiyorduk. Şimdi 1NT diyerek bu boşluğu da kapatmış oluyoruz.

Ortak yanıt verirken, 4 c bir majör rengi olduğunda,

[Stayman](#) yaptıktan sonra daha büyük olasılıkla 4-4 c majör uyumunu bulabiliriz.

Bu nedenle, majörlerimizin biri 4 c olduğunda az puanla 1NT ile araya girmemiz yararlı olabilir.

Özetle:

- Zonda olmadığımız zaman,
- rakibin minör açılışları üzerine,
- (tercihen) 4 c bir majör rengimiz olduğunda,
- yaklaşık açar puanla

1NT ile araya girebiliriz.

Ortakla bu durumlarda 1NT ile araya girmek konusunda anlaştığımızda:

Ortağın, bu durumlar için, 1NT'ye yanıt - puan alt limitlerini ([majöre transfer](#) dışında) 3 puan daha fazla uygulaması olumlu sonuç almamızı sağlayacaktır.

Örneğin, normalde 1NT'ye 7 puan ile Stayman yapılabilirken, bu durumlar için, ortak en az 10 puan ile Stayman yapacak, yoksa pas geçecektir.

Dikkat etmemiz gereken diğer durumlar:

- 17+ p ile daha önce olduğu gibi yine apel konturu çekeceğiz.
- 4-4 c majörlerimiz olduğunda da apel konturu çekeceğiz.
- Elimiz:
  - [1-renk ile araya giriş](#),
  - Apel konturu,
  - [Micheal's cuebid](#),
  - [olağan-dışı sanzatu](#)

dağılımlarına uygunsa 1NT ile değil, bu yöntemlerle araya gireceğiz.

- Ayrıca, zonda isek 15'den az puanla 1NT ile araya girmeyeceğiz. (Zonda az puanla 1NT ile araya girmek çok olumsuz sonuçlanabilir.)

**Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek****Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek için**

- Rengin **kaliteli** veya **yarı kaliteli** ise **5+ c**, **kalitesiz** ise **6+ c**
- 1 seviyesinde araya girmek için **8-15 onör puanı**,
- 2 / 3 seviyesinde (rakibin konuşması üzerine) **atlamadan** araya girmek için **10-15 onör puanı**,
- **Kalite, kart sayısı ve dağılım puanına** göre aşağıdaki **değerlendirmenin olumlu olması**

iyi sonuç alınması açısından yararlı olmaktadır.

Bu gerekler **sağlandığında** araya girmeniz durumunda rekabette büyük olasılıkla **kaybedebilirsiniz**.

**Not: Kalitesiz** bir renk ile araya girdiğinizde savunmada oynamak durumunda kalırsanız, ortağınızın rengine doğru atığı rakibin yararına olabileceğinden genellikle olumsuz sonuçlanacaktır.

**Kalite, kart sayısı ve onör+dağılım puanına göre değerlendirme:****Puanlama:****Onör ve dağılım puanına**

- **Kart sayısına göre puan:** 6. ve 7. kartlar için: 2 ve 1 puan
- **Rengin kalitesine göre puan:** **Kaliteli** renk için: 2 puan **yarı kaliteli** renk için: 1 puan

eklenerek bulunan **toplam puan**

- 1. seviye için en az **13 puan**,
- 2. seviye için en az **15 puan**

olması genellikle olumlu sonuç verecektir. Hatta bunu bir gereksinim olarak da düşünebilirsiniz.

**Yukarıdaki araya giriş gerekleri sağlanmıyorsa pas geçmek daha iyi olacaktır.**

**Bu değerlendirmeye göre 1. seviye ve 8 onör puanı için aşağıdaki sonuç bulunmaktadır:**

Renginiz **kalitesiz** ise: **(6 c ve 3 dp) veya 7+ c**  
**yarı kaliteli** ise: { **As ve (5 c ve 3 dp) veya 6 c** } veya **7+ c**  
**kaliteli** ise: **(5 c ve 3 dp) veya 6+ c**

**Az puanla (8-11 p) araya giriliyorsa, amaç atak göstermek olacağından, rengin kaliteli ve dengesiz**  
 (en az **3 dağılım puanı**) olmasında yarar vardır.

Renginiz **yarı kaliteli** ise **As** veya **(K ve J)** içermelidir (açıklama: aşağıda notlar kısmında).

2. veya 3. seviyelerden **atlamadan** araya giriyorsak rengimizin **kaliteli** olmasında yarar var.

**Diğer taraftan, araya giriş gerekleri sağlandığı halde araya girmek rekabette kontratı kaybetmenize neden olacaktır.**

Örnek el: [Araya girme fırsatının kaçırılması](#)

**İki tane 5'li renginiz varsa [Michael's cuebid](#) veya [Unusual notrump](#) yapıyoruz.**

**16/17+ onör puanınız varsa [apel konturu](#) çekiyoruz.**

Yukarıdaki gereklerin **8 onör puanı** için kart sayısı ve dağılım puanlarına göre değerlendirilmesini "[En baştaki gerekler kart sayısı ve dağılım puanlarına göre değerlendirilirse](#)" başlığı altında iki sonraki sayfada görebilirsiniz.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 14/11/2022 SDT

Notlar:

- 1♣ ve 1♦ üzerine yapılan 2♣ ve 2♦ araya girişleri hem SAYC ve hem de *Precision* deklereesi için **Micheal's Cuebid**'dir.
  - İlk açılışlara atılan konturlar **konuşma (apel) konturu** kabul edildiğinden, 1♣ ve 1♦ üzerine atılan konturlar SAYC ve 2/1 deklereesi için ♣/♦ renklerinde **kısalık** (0-2 kart) belirtir ve en az açar puan gerektirir. **Precision++ sisteminde ise, 4-4 c kaliteli majör kozlar göstermesi beklenir.**
  - Bir renk ile araya giriş için, ortağınız veya siz daha önce **pas geçmişseniz**, renginizin **uzun ve kaliteli** olması gerekir.
  - Yarı kaliteli** bir renk ile araya girdiğinizde As yerine yalnız papaz veya kız varsa: Rakip kontratı alıp oyun seviyesinde oynadığında, ortağınızda da bu renkten bir onör yoksa papaz veya kızın sizde olduğunu anlayacak ve papaz/kız empasını size atarak kontratı daha rahat çıkaracaktır. Bu nedenle **As içermeyen yarı kaliteli** bir renginiz varsa (**5 c** ile) araya girmeyip, pas geçmeniz fayda vardır. Ayrıca bu renkten yalnız **2/3 puanınız** olduğundan, diğer renklerdeki puanların da çoğunlukla sizde olduğunu anlayacaktır.
- Onör içermeyen uzun bir renkten araya girdiğinizde, yine aynı şekilde diğer renklerdeki puanların da çoğunlukla sizde olduğunu anlayacaktır. Bu nedenle rakip kontratı aldığıda, genel olarak **yarı kaliteli** veya **kaliteli** renklerle araya girmek rakibe avantaj sağlayacaktır.
- Kart sayısına göre **dağılım puanları** bir sonraki sayfada görülmektedir. **5 kartlı** bir renkte yalnız 5332 dağılımı, **6 kartlı** bir renkte 6322 6331 dağılımları **3 dağılım puanının** altındadır. **7 kartlı** bir renkte tüm dağılımlar en az **3 dağılım puanı**ndadır.
  - Yanıt veren ortak araya giren ortağın rengini tutuyorsa, araya giren ortağın 1. seviye araya girişi için bir önceki sayfadaki değerlendirmeye göre **13 dp** ile, 2. seviye araya girişi için **15 dp** ile araya girmiş gibi düşünerek bir sonraki bölümdeki tablolara uygun olarak yanıt verir.

**2 örnek**

D 1		K dqdeer 2		D 2		K ido100	
♠9632 ♥54 ♦KQJ2 ♣765				♠KQ1083 ♥QJ2 ♦107 ♣KQ8			
B	B K D G	D	B	K D G	D	B	D
♠10 ♥KJ732 ♦A1096 ♣K108	Pas Pas 1♠	♠AQ8 ♥A86 ♦7543 ♣J32	♠AJ ♥753 ♦AQ98 ♣7653	Pas Pas Pas 1♠	♠76 ♥A9 ♦KJ653 ♣AJ92		
	G hunterhu			G msmsms2 7			
	♠KJ754 ♥Q109 ♦8 ♣AQ94			♠9542 ♥K10864 ♦42 ♣104			
	2♠ Güney			1♠ Kuzey			
	0 0			0 0			

**Örnek 1**

Batının 5'li yarı kaliteli ♥'ü ile araya girişi:

Puan:  $11+1+(2+1) = 15 p$  (onör puanı + kalite + dp)

2. seviyede araya giriş için yeterli puan olduğundan Batı 2♥ ile araya girmeli.

**Örnek 2**

Doğunun 5'li yarı kaliteli ♦'su ile araya girişi:

Puan:  $13+1+(1+1+1) = 17 p$  (onör puanı + kalite + dp)

2. seviyede araya giriş için yeterli puan olduğundan Doğu 2♦ ile araya girmeli.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) 15/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**En baştaki gerekler kart sayısı ve dağılım puanlarına göre değerlendirilirse:**

- **6. ve 7. kartlar:** 2 ve 1 puan
- **Kaliteli renk:** 2 puan (yalnız bu kısım için)
- **Dengesiz el:** 3 dağılım puanı

1 seviyesinde araya girmek için gerekli **toplam puan:**

Kaliteli ise

**(5 c ve 3 dp) veya 6+ c**

5 c ve 3 dp

$$8+2+(1+2) = 13 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{kalite} + \text{dp})$$

6 c

$$8+2+2+(2+0) = 14 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{kart} + \text{kalite} + \text{dp})$$

7 c

$$8+(2+1)+2+(3+0) = 16 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{kart} + \text{kalite} + \text{dp})$$

Yarı kaliteli ise As: 0,5 p

**{As ve [ (5 c ve 3 dp) veya 6 c ] } veya 7+ c**

5 c ve As + 3 dp

$$8+0,5+1+(1+2) = 12,5 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{As} + \text{kalite} + \text{dp})$$

6 c ve As

$$8+2+0,5+1+(2+0) = 13,5 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{kart} + \text{As} + \text{kalite} + \text{dp})$$

Kalitesiz ise

**(6 c ve 3 dp) veya 7+ c**

7 c veya

$$8+(2+1)+(3+0) = 14 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{kart} + \text{dp})$$

6 c ve 3 dp

$$8+2+(2+2) = 14 \text{ p} \quad (\text{onör puanı} + \text{kart} + \text{dp})$$

2 seviyesinde araya girildiğinde toplam puan 2 fazla olmaktadır.

Görüldüğü gibi, baştaki gerekler yerine getirildiğinde **toplam puan en az açış puanı seviyesinde** olmaktadır.

**Kart sayısına göre dağılım puanları:**

**7 c:** 7222 (3 dp) ...

**6 c:** 6322 6331 (2 dp), 6421 6430 (4 dp)

**5 c:** 5332 (1 dp), 5431 (3 dp), 5440 (5 dp)

["Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek"](#) alt-bölümüne geri dön

**Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek**

Rakibin 1-renk açılışı üzerine 1 atlayarak araya girmek **6**, 2 atlayarak araya girmek **7 kartlı** bir renk belirtir.

**Örnek el:** [Rakibin 1-renk açılışı üzerine 2 atlayarak araya girmek](#)

İyi rakiplerle oynandığında, her iki seviye için de **11-15 onör puanı** ile atlayarak araya girilmesi önerilmektedir.

Daha az deneyimli rakiplerle oynandığında, 2 veya 3 seviyesi zayıf açılışlardaki gibi **puan, kart sayısı ve kalite** açısından aynı baraj konuşması yapılabilir:

**Kaliteli 6-7 c** ve **8-11 p** ile: **zayıf-araya girişleri** düşünmelisiniz:

**8-11 p** ve **6+ c** ile rakibin konuşması üzerine (**6 c** için 2 seviyesini, **7 c** için 3 seviyesini geçmiyorsa) atlayarak renginizi söyleyebilirsiniz (baraj - *preemptive* konuşma).

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

18/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Ortağın Renk ile Araya Girişine (Overcall'una) Yanıtlar (SAYC)

Rakibin **minör** rengi üzerine ortak diğer **minör** renk ile araya girmemişse

Ortağınız **1** seviyesinde araya girdiğinde:

Destegünüz varsa, **öncelikle** ortağınızı desteklemelisiniz.

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-5 dp		
<b>3+ c destek varsa</b>			
Artırarak destek	6-10 dp		-
<b>Cuebid</b>	11-15 dp	(limit-raise)	1-R F
Atlayarak yeni renk	9+ p	<b>5+ c - KALİTELİ ve 3+ c destek VAR</b>	1-R F
<b>Cuebid</b> sonra Oyun seviyesine çıkmak	17+ dp	Önce <b>cuebid</b> yapıp sonra <b>atlayarak</b> ortak desteklenir	1-R F
<b>3+ c destek yoksa</b>			
Pas	0-8 p		
Yeni renk ( <b>5+ c</b> )	9+ p	(kalitesiz ise 6+ c)	1-R F
1NT	8/9-11 p	Rakip renk keserli (dengesiz olabilir)	-
2NT	12-14 p	Rakip renk keserli (dengeli)	-
3NT	15+ p	Rakip renk keserli (dengeli)	-

Not: "[Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse](#)" durumu iki sonraki sayfada

**1-R F:** 1-round forcing (1-tur forcing)

**Örnek yanıtlar:** [Rakibin 1-renk açılışına ortak 1 / 2 renk seviyesinde ile araya girdiğinde](#)  
[Ortak 1 seviyesinde araya girdiğinde 17+ dp ile ortağa desteğiniz olduğunda](#)  
[Ortağın kozuna destek durumu oluştuğunda dağılım puanının önemi](#)

[Araya girdikten sonra koz tutuşu bulunduğunda doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 25/03/2022 SDT



**Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde:**

En az beşli bir renginin ve açış kuvvetinde bir elinin olduğunu bilirsiniz. Yine de, konuşma alanınızın bir kısmı rakipler tarafından alınmış ve siz de iki seviyesinde yapılmış bir renk konuşmasına yanıt vermek zorunda kalmışsınızdır. Artık bir seviyesinde bir renk okuma ve de 1NT yanıtı verme lüksüne sahip değilsinizdir.

(Rakibin **minör** rengi üzerine ortak diğer **minör** renk ile araya girmemişse)

<b>Yanıt</b>	<b>Puan</b>	<b>Açıklama</b>	<b>Forsing</b>
<b>Pas</b>	<b>0-5 p</b>		
<b>3+ c destek varsa</b>			
Ortağın <b>minör</b> rengine destek ve (rakibin renginden farklı) <b>5+ c</b> yarı <b>kaliteli majör</b> renginiz <b>varsa</b> :			
<b>Yeni majör renk (5+ c)</b>	<b>9+ p</b>	<b>Zonda 2 puan fazla</b>	-
<b>Yoksa:</b>			
Artırarak ( <b>üç seviyesinde</b> ) destek	<b>6-10 dp</b>		-
<b>Cuebid</b>	<b>11+ dp</b>		<b>1-R F</b>
<b>3+ c destek yoksa</b>			
<b>Yeni renk (5+ c)</b> ( <b>kalitesiz ise 6+ c</b> )	<b>11+ p</b>	<b>Zonda veya bir üst seviyede</b> <b>2 puan fazla</b>	-
<b>2NT</b>	<b>12-14 p</b>	<b>5+ c renk yok</b> <b>Rakip renk keserli ve dengeli</b>	-
<b>3NT</b>	<b>15+ p</b>	<b>Rakip renk keserli - (dengeli)</b>	-

Not: "[Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse](#)" durumu bir sonraki sayfada

**Örnek eller:**

[Ortak 2 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde](#)

[Ortağın minör rengine destek ve \(rakibin renginden farklı\) 5+ c yarı kaliteli majör rengi varsa](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 03/10/2022 SDT

**Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse:**

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-11 p		
x♣ / x♦** (4 c majör rengin belirtilmesi)	12+ p	Atlamadan deklere edilen ♣ → 4c ♥, ♦ → 4c ♠ majör renk gösterir.	1-R F
Yeni renk (♥/♠)	9-14 p	5+c (1/2 seviyesinde) ♥/♠	-
1 atlayarak yeni renk (♥/♠)	15+ p	3/4+c (2/3 seviyesinde) ♥/♠	-
♣/♦ (1 atlayarak destek)	15+ p	3+c (3/4 seviyesinde) ♣/♦	-
1NT	8/9-11 p	Rakip renk keserli (dengesiz olabilir)	-
2NT	12-14 p	Rakip renk keserli (dengeli)	-
3NT	15+ p	Rakip renk keserli (dengeli)	-

**4 c majör rengin gösterilmesi**

♣ yanıtı: 4 c ♥, ♦ yanıtı: 4 c ♠ gösterir:

(1♣) 1♦ (Pas)

Konuşmalarından sonra yanıt veren ortak 12+p ile:

2♣ derse (cuebid yapmak yerine)

4-c ♥ rengini,

2♦ derse (ortalığı desteklemek yerine)

4-c ♠ rengini gösterir.

(1♦) 2♣ (Pas)

Konuşmalarından sonra yanıt veren ortak 12+p ile:

3♣ derse (ortalığı desteklemek yerine) (3♣ için 13 p oyunun çıkması için daha uygun olur)

4-c ♥ rengini,

2♦ derse (cuebid yapmak yerine) (2♦ için 10 p yeterli olabilir)

4-c ♠ rengini gösterir.

**Oyunun çıkması için uygun puan değeri**

(Belirtilen 4 c majör renk için deklere edilecek seviyenin puanı) – (araya giren ortağın deklere ettiği seviyenin puanı)

şeklinde bulunabilir. Örneğin, (1♦) 2♣ (Pas) 3♣ deklere için

(3♥/3♠ için 3. seviye değeri) – (2♣ için 2. seviye değeri) = 23 – 20 = 13 p

**Ancak tabloda ortalama olarak 12+ p olarak gösterilmiştir.**

**Araya giren ortağın yanıtı olarak:**

Belirtilen majör renkte 4 c yoksa açan ortak kendi kozuna dönebilir.

(\*\*) Örnek el : [4 c majör rengin belirtilmesi](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 13/04/2022 SDT

## Apel (Konuşma) (Take-out) Konturu ile Araya Giriş (P++, SAYC)

### Apel (Konuşma) (Take-out) konturu

Rakibin 1-renk veya zayıf açışından sonra ceza konturu olmayan, bir araya giriş, **konuşma konturu**dur.

Apel konturu, ortağın elini sorgularken (aradaki rakip konuşmazsa) aynı zamanda **zorlayıcı** bir konuşmadır.

2 ve 3 seviyesindeki zayıf açılışları da içermek üzere, ilk açılışlara atılan konturlar **apel konturu**dur.

SAYC'da genel olarak, açar puanla, **rakibin rengi kısa ve 5'li renk bulunmadığı durumlarda**, ortağın uzun rengini koz olarak belirlemek için uygulanır.

Ancak, **Precision++**'da majör renklerden birinde koz uyumunu araştırmak veya ortağa {yüksek puanlı veya uzun bir rengimiz} olduğunu belirtmek için aşağıdaki pozisyonlarda araya giriş olarak kullanıyoruz.

(R), **X** veya P, (R), **X** X: Apel konturu, (R): rakibin konuşması, P: pas  
(R), P, (P), **X** veya (R1), P, (R2), **X**

### Apel konturu atma durumları

- Rakibin konuştuğu renkten elimizde **max 2 c** ve **min 8/10/12 p – max 16 p** varsa<sup>(\*)</sup>:  
(0 c varsa **min 8 p**, 1 c varsa **min 10 p**, 2 c varsa **min 12 p**)  
a) Rakiplerden biri **minör** konuşmuşsa diğer majörlerin **4-4** veya **4-5 c** olması,  
b) Rakiplerden biri **majör** konuşmuşsa **diğer majörün 4'lü** olması.  
(a) ve (b) durumları yoksa veya rakibin renginden **3+ c** varsa<sup>(\*)</sup>, **açar puan olsa bile kontur atmıyoruz**, PAS geçiyoruz.  
**Zonda olduğumuz zaman minimum puanlara 3 puan daha ekliyoruz<sup>(\*)</sup>.**  
**Majörlerimiz kalitesiz olduğu durumda elimizde 2-3 puan daha fazla olması gerekebilir<sup>(\*)</sup>.**  
2. ve 3. seviyeler için **minimum puanlara 3'er puan daha ekliyoruz<sup>(\*)</sup>.**
- (Yalnız bir rakip konuştuğundan sonra) **17+ p** ile (*Michael's quebid* ve *Unusual NT* dışında) yukarıdaki şartlara bakmazsınız, **5+ c rengimiz olsa da**, **apel konturu** atıyoruz.
- 16+ dp** ve **6+ c kaliteli uzun rengimiz** varsa yine **apel konturu** atıyoruz.
- 13 puandan az**, {**8+ c**, üç büyük onörden en az ikisini (**4♥ & 4♠ açılış eli**)} veya {**7+ c**, üç büyük onörden üçünü de} içeren **kaliteli** bir renk içeren bir el ile araya girerken yine **apel konturu** atıyoruz.
- Her iki rakip de konuştuğundan sonra (**3 ve 4 durumunda**) **apel konturu yerine Cuebid uyguluyoruz**.  
Daha önce rakipler **iki minör rengi de** konuşmuşlarsa, atılan **kontur 17+ puanımız olduğunu ve iki majör rengin 4 - 4 c veya 4 - 5 c olduğunu belirtir (durum 2)**.
- Rakip **2♣** açtıktan sonra, (rakibin zayıf-2♣ açışına önlem olarak) elimizde **açar (13+) puan ve 5+ c kaliteli ♦/♥/♠** olduğunda da **apel konturu** atıyoruz.  
(Rakibin 2♣ açışından sonra **8/10-12 puanımız** varsa **Cappelletti'ye benzer bir şekilde baraj yapıyoruz**.)  
[Rakibin 2♣ açışından sonra atılan apel konturuna yanıtlar ve örnek 5](#)

(\*) [Seviye, kart sayısı ve dağılım puanlarına göre min puan değerleri ve analizi](#) aşağıda görülebilir.  
Burada açıklanan değerlere göre apel konturunun atılması olumlu sonuç alınabilmesi açısından önemlidir.

Apel konturu atarken dikkatli olmamız gerekir.

Ortaklar arasında koz uyumu bulunamazsa, apel konturu atan tarafa doğru rakip empas yapar.

(**SAYC için: 11-16 p rakibin renginden kısa** dengeli el, **17-18 d2p** dengesiz el, **19+ d2p** dengeli-dengesiz el)

Örnek el: [Rekabetçi \(competitive\) bir konuşma](#) (SAYC)

Örnek el: [iki rakip konuştuğundan sonra Apel konturu ile araya giriş](#)

### Apel konturuna yanıtlar - açıklamalar

Yukarıdaki ilk dört [apel konturu atma durumundan](#) hangisinin kontur atan tarafından uygulandığı atanın 2. tur konuşmasından sonra anlaşılmaktadır. Yanıt veren ortak, ilk tur konuşmada apel konturu atan ortağın **durum 1'e** göre kontur geçtiğini varsayarak yanıt verir.

**Durum (1) için:** Yanıt veren ortak kontur çekenin konuştuğu seviyeye göre en az puanını bildiği için elindeki puana göre konuşur. Daha sonra kontur çeken ortak konuşmazsa puanı az demektir.

Yanıt veren ortak sağındaki rakip konuşsa bile, söylenecek seviyenin bir altı için yeterli puanı varsa, majörlerden biri **4+ c** ise rengini belirtir. Her iki majörü de **4'lü** ise önce **♥'ü** gösterir. Yoksa, (sağındaki rakip konuşmuşsa) **yeterli puanla** rakibin rengi dışında bir renk söyler veya rakibin rengini kesiyorsa NT der. Yoksa pas geçer.

Yanıt veren ortak, sağındaki rakip pas geçtiğinde, ortağının **puanının 17+** olabileceğini düşünerek, 12 kuralına göre **pas geçmesi** uygun olsa bile, [APEL konturuna yanıtlar çizelgesine](#) göre konuşması oyun kaçırmamak için iyi olur. **(Ortağın belirttiği majör renk(ler)i 4 c değilse, rakibin renginden keser ve 9+ p ile 1/2/3 NT, yoksa 0 p ile bile en uzun rengini gösterir, uzun rengi de yoksa rakibin rengi olmayan en ucuz rengi gösterir.)** Bir sonraki turda kontur çeken ortak tekrar konuşursa, yanıt veren ortağın tekrar konuşması oyun durumunun kaçırılmaması açısından uygun olur.

**Diğer durumlar:** Kontur çeken ortağın **17+ puanı** veya **16+ dp** varsa (**durum 2, 3**), ortağının yanıtından sonra ikinci turda (ortağının renginden farklı) **5+ c** rengi varsa bu **rengini** atlamadan gösterir ve böylece elinin **durum 2** veya **3'e** uygun olduğunu ortağına belirtmiş olur. **5+ c** bir rengi yoksa **cuebid** yapar (**durum 2**). Eli **durum 4'e** uygunsa **atlayarak** konuşur.

Sonuç olarak, kontur çeken ortağın 2. turda farklı bir renk göstermesi veya cuebid yapması elinin **(2, 3, 4 ve 5) durumlarından** birine uygun olduğunu belirtir.

### Seviye, kart sayısı ve dağılım puanlarına göre min puan değerleri ve analizi

Aşağıdaki belgede yazar SAYC'a göre apel konturu çekildiğinde, bu duruma özel olarak tanımladığı bir **dağılım puanı** hesaplamasını kullanarak, apel konturu atan ortağın rakibin renginden

**0 c** varsa -> min **8 onör puanı**,

**1 c** varsa -> min **10 onör puanı**,

**2 c** varsa -> min **12 onör puanı**

olması durumunda rekabette avantajlı çıkılabileceğini açıklıyor ve örneklerle gösteriyor.

**Rakibin renginden 3+ c varsa, (16'dan az puanla) pas geçilmesinin daha doğru olduğunu belirtiyor.**

<https://www.betterbridge.com/misc/StandardArticles/Standard200711.pdf>

(Gelecek sayfada devam ediyor.)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#)

23/06/2023 SDT

Elimizde 4-4 veya 4-5 c majörler ile 1 seviyesinde apel konturu attığımızı ve her iki tarafında zonda olmadığını düşünelim.

Gerekli minimum onör puanını elimizin dağılımına göre hesapladığımızda, en kötü durum ortağımız ile bir majör uyumu bulunmadığında olmaktadır.

Rakibin renginden elinizde 3+ c olduğunda durum daha da kötü olmaktadır.

Rakip 1♦ açtıktan sonra kontur çektiğimizi ve ortağın 2♣ dediğini düşünelim.

Bu durumda ortağımız az sayıda kart ile ♣ konuşmak zorunda kaldıysa sonuç çok kötü olacaktır.

Bu nedenle ortağın 2♣ yerine 1NT dediğini düşünebiliriz.

1NT çıkarabilmek için 20 onör puanı gerektiğinden, elimizde 16 puandan daha az onör puanı olduğunda konturlu 2 batacağız.

**Rakipte oyun çıkaracak (zon bağlayacak) kadar puan olmadığında**, konturlu 2 batarak daha çok puan vereceğimizden, **kontur çekmek yerine pas geçmenin daha doğru olduğu ortaya çıkmaktadır.**

Sonuç olarak, **rakibin renginden elinizde 3+ c olduğunda apel konturu atmamak doğru olmamakta ve rengimizin 0-2 c olması gerekmektedir.**

Ortağın elinde az sayıda ♣ varsa, majörlerinden biri en az 3 kart ise majörümüzü destekleyeceğini ve sonucun çok kötü olmayacağını düşünebiliriz.

Daha az sayıda majörlerle, aşağıdaki dağılımla ortağımız toplam 8 c ♣ ile ♣'i koz olarak oynayacaktır.

	♠	♥	♦	♣
Kontur çekende	4	4	2	3
Yanıtlayan ortakta	2	2	4	5

Bu durumda kontur atarken elimizde olması gereken minimum onör puanını şu şekilde hesaplayabiliriz.

Rakipte zon bağlamayan bir kontratı yapabilecek kadar puan olduğunda, zonda değilsek konturlu bir battığımızda daha avantajlı oluruz.

Bu durumda, kozlu bir oyunda 1 seviyesi için toplam 17±1 puan gerektiğinden, en az toplam 13 puanımız olması gerekmektedir.

Rakibin renginden elimizde 0-2 c olduğunda, dağılım puanlarını da hesapladığımızda daha az onör puanı ile apel konturu atabiliriz. Rakibin renginden çakacağımız her bir löve için elimizde 3 onör puanı daha az olabilir.

Buna göre, rakibin renginden elimizde

0 c varsa -> min 8 onör puanı,

1 c varsa -> min 10 onör puanı,

2 c ve 4-4 c majörlerle -> min 12 onör puanımız olması gerekecektir.

Böylece, yukarıdaki sonuçların doğruluğunu puan hesabı sonucu görmüş oluyoruz.

Rakibin oyun çıkarabilecek puanı olmadığı ve zonda olduğumuz zaman ise konturlu bir battığımızda 200 puan vererek rakibin alabileceğinden daha fazla zararlı çıkacağız.

Bu nedenle, **zonda olduğumuz zaman yukarıda hesapladığımız minimum puanların 3 fazla olması gerekir.**

Rakibin oyun/şilem çıkarabilecek kadar puanı olduğunda ise, zonda olsak bile bir battığımızda rakibin alacağından daha az puan vererek battığımızdan, biz daha karlı olacağız.

Ancak **biz zonda ve rakip zonda değilse, biz iki battığımızda daha fazla puan vereceğimizden yukarıda hesaplanan en az puan değerlerine dikkat etmemiz gerekir.**

Her iki taraf da zonda ise, 2 batsak da yine biz karlı çıkmış olacağız.

Rakibin şilem çıkaracak kadar puanı varsa, tarafların zon durumundan bağımsız olarak 3 batırı göze alabiliriz.

Ancak apel konturu atarken rakibin ne kadar puanı olduğunu bilmediğimizden yukarıda çıkarılan değerlere dikkat etmemiz gerekir.

Son olarak, **majörlerimiz kalitesiz olduğu durumda (özellikle ortakta fazla puan yoksa) elimizde 2-3 puan daha fazla olması gerebilir.**

Durumlar (özet)

Kontur çeken ortağın eli:

1. **8/10/12-16 p** ve ortağa **4+ c** majör renk sorusu [Apel konturu – örnek 1](#)
2. **17+ p** (**5+ c** renk olmayabilir) [Apel konturu – örnek 2](#)
3. **16+ dp** ve **6+ c kaliteli** uzun renk [Apel konturu – örnek 3](#) [Örnek 4](#)
4. **13 puandan az**,  
{**8+ c**, üç büyük onörden en az ikisini (**4♥ & 4♠ açılış eli**)} veya {**7+ c**, üç büyük üçünü de}  
içeren **kaliteli** bir renk
6. **Rakip 2♣ açışından sonra, elimizde açar (13+) puan olduğunda da apel konturu atıyoruz.**  
[Rakibin 2♣ açışından sonra atılan apel konturuna yanıtlar ve örnek 5](#)

Örnekler

Aşağıdaki konuşmalara göre, Rakip1 oyunu 1♣ ile açıktan sonra siz kontur çekiyorsunuz. Rakip2 pas geçtikten sonra ortağınız 1♥ yanıtı veriyor. İkinci tur konuşmada, Rakip1 pas geçtikten sonra sizin aşağıda belirtilen yanıtınıza göre eliniz yukarıdaki durumlardan hangilerine uyabilir?

<u>Rakip1</u>	<u>Siz</u>	<u>Rakip2</u>	<u>Ortak</u>	<u>Sizin eliniz</u>	<u>Örnek</u>
(1♣)	X	(P)	1♥		
(P)					
(a)	2♥/P			Durum (1)	<a href="#">Apel konturu – örnek 1</a>
(b)	1♠/2♦			Durum (2,3)	<a href="#">Apel konturu – örnek 2</a> (durum 2) <a href="#">Apel konturu – örnek 3</a> (durum 3)
(c)	2♠/3♦/3♥ (Atlayarak)			Durum (4)	
(d)	2♣ (Cuebid) <sup>(*)</sup>			Durum (2)	

(\*) Durum (2)'de ortağının renginden farklı **5+ c** bir rengi yoksa kontur çeken ortak **cuebid** yapar.

<u>Rakip1</u>	<u>Ortak</u>	<u>Rakip2</u>	<u>Siz</u>	<u>Sizin eliniz</u>	<u>Örnek</u>
(a) (1♣)	P	(1♦)	X	Durum (1)	
(b) (1♣)	P	(1♦)	2♦ <sup>(***)</sup> (Cuebid)	Durum (3,4) <sup>(**)</sup>	<a href="#">Apel konturu – örnek 6</a>
(c) (1♣)	P	(1♦)	X	17+ p & (4 c ♥ & 4 c ♠)	

(\*\*\*) Her iki rakip de konuştuğuktan sonra **yüksek puan** ve **uzun** bir renkle apel konturu yerine **Cuebid** uyguluyoruz.

Bir soru (örnekler)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#)

30/12/2023 SDT

Apel konturuna yanıtlar çizelgesi

Ortağın minimum (11) puanına ve bazı seçeneklere göre deklere aralıkları aşağıdaki gibi belirlenebilir.

Puan	Açıklama	Sağdaki rakip konuşmuş	Konuşma
	<b>4+c Majör renk</b>		
0-5	Yok	Evet	Pas
6-8	1 / 2 majör renk	Evet	Majör renk
0-8	1 / 2 majör renk	Hayır	Majör renk
9-13	1 majör renk	-	Atlayarak-majör renk
14+	1 majör renk	-	4. seviye majör renk
10+	2 majör renk	-	Cuebid
9-11	Rakip rengi durdurucu	-	1NT
12-13	Rakip rengi durdurucu	-	2NT
14+	Rakip rengi durdurucu	-	3NT
	<b>4+c Minör renk</b>		
6-11	4+c minör	Evet	Minör renk
0-11	4+c minör	Hayır	Minör renk
13+	4+c minör	-	Atlayarak-minör renk
		Hayır	Pas(*)

- : Fark etmez (Evet veya Hayır)

**NOT:** 5. Majör koz kart için 2 dağılım puanı ekleyiniz.

(\*) : Rakibin rengi sizde uzun olduğunda (ve yanıt veren rakip konuşmamışsa), pas geçerseniz ortağınızın apel konturunu ceza konturuna çevirmiş olursunuz. Bu konuda dikkatli olmak gerekir. Ortağın konturunu cezaya çevirmek için 12 kuralından yararlanabiliriz.

12 kuralı

Apel konturunu ceza konturuna çevirmek için Rakibin alması gereken löve sayısı (1. seviye için 7 löve) ile bizim rakibin rengindeki alıcı kozlarımızın toplamı en az 12 olmalıdır.

(Örneğin, 3. seviye için, 12 - 9 = eldeki kozlardan en az 3'ü ile löve alınabilmeli, büyük veya çakarak)

Dağıtıcı olarak siz pas geçmiş, rakip konuşmuş ve ortak kontur çekmişse, ortağın 11+ puanı vardır. Bu durumda yukarıdaki çizelgeye göre yanıt vermeniz zon durumlarının kaçırılmaması açısından önemlidir:

Minimum puanlar:

R1	12	(R: rakip)
Ortak	11	(apel konturu çekmiş)
R2	0 / 6	(konuşmazsa/konuşursa)
Kalan	17 / 11	

Bizim toplam max p: 28 / 22

5 seviyesinde oyun olası görülüyor. R2 konuşursa, 3 veya 4 seviyesinde de oyun olası görülüyor.

Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar

Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar konusunda bir öneri ve bir örnek (örnek 7)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ... 15/01/2022 SDT](#)



[Az puanla apel konturu atmak](#)

Rakipler minör renkler deklere ettiğinde elinizde 4-4 majör renklerin olduğu halde puanınız az olduğundan apel konturu atamıyorsanız, (birinci turda pas geçtikten sonra) ikinci turda 7-10 puan ile apel konturu atabilirsiniz. Böylece, ortağınızda majörlerden biri dörtlü ise kontratı kazanıp turnuvada iyi puan alabilirsiniz. Rakip üç seviyesine çıkarsa, bir batırına üç seviyesine çıksanız bile daha iyi puan alabilirsiniz.

Rakipler majör kozlardan birini göstermişler ve sizde diğer majör koz 4'lü ise, az puanla apel konturu atmanızın olumlu sonuçlanma olasılığı yukarıdaki duruma göre yarıdan daha azdır. Olumsuz durumda, ortağınızı da zor duruma sokmuş olabilirsiniz.

Örnekler

Board	Result	We	They	We	They
5	2♦N+3		150	22.3%	77.7%
5	1NTS+2		150	22.3%	77.7%
5	2♦N+3		150	22.3%	77.7%
5	3♦N+2		150	22.3%	77.7%
5	1NTS+2		150	22.3%	77.7%
5	2♦N+3		150	22.3%	77.7%
5	1NTS+2		150	22.3%	77.7%
5	1NTS+2		150	22.3%	77.7%

Örnek 1: Apel konturu atılmadığında 22 puan alınmış

Board	Result	We	They	We	They
5	Pass			88.8%	11.2%
5	Pass			88.8%	11.2%
5	Pass			88.8%	11.2%
5	3♠W-1	50		84.8%	15.2%
5	3♠W-1	50		84.8%	15.2%
5	1♥E-1	50		84.8%	15.2%
5	3♠W-1	50		84.8%	15.2%
5	2♠W-1	50		84.8%	15.2%

Örnek 2: Apel konturu atıldığında batmasına rağmen 84 puan alınmış

Yukarıdaki örneklerde deklere ortak daha önce konuşmamış olsa bile minimum 11 p ile konuşmak kuralına göredir. Ancak ortak konuşmamışsa minimum puanlar 1/2/3 seviyeleri için 6/8/10 p olarak uygulandığında konuşmalar daha düşük bir seviyede kontrata bağlanabilir:

N	E	S	W
1♦	X	2♦	2♠
P	P	P	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/12/2021 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)





## Olağan-dışı sanzatu (Unusual notrump)

### 2NT (olağan-dışı) araya giriş deklresi

Rakiplerden yalnız biri (1♣/1♦/1♥/1♠/1NT/2♣) konuştuktan sonra

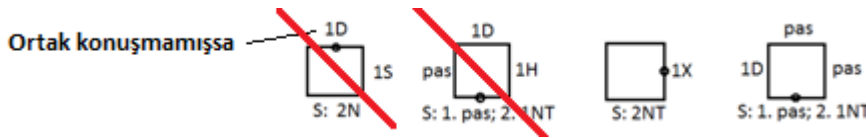
**2NT** → Konuşulmayan renklerin en ucuz ikisini ve 7/8+ onör puanı gösterir:

Daha önce pas geçilmişse: **1NT** ile de *olağan-dışı sanzatu* yapılabilir.

2. rakip, 1. rakibin majörünü destekledikten sonra da **2NT** *olağan-dışı sanzatu*dur: (1♥),P,(2♥),**2NT** **5+ c renklerin en az yarı kaliteli ve 2 onör içermesinde ve zonda iken olumsuz sonuç almamak için en az 10 puanınızın olmasında fayda vardır.**

*Unusual Notrump* - Bridge Articles - Bridge with Larry Cohen

<https://www.larryco.com/bridge-articles/unusual-notrump>



### RAKİP

### SİZ

1♠	<b>2NT</b>	Konuşulmayan en ucuz 2 renk (5+ c ♣ - 5+ c ♦) gösterir.
1♥	<b>2NT</b>	Konuşulmayan en ucuz 2 renk (5+ c ♣ - 5+ c ♦) gösterir.
1♦	<b>2NT</b>	Konuşulmayan en ucuz 2 renk (5+ c ♣ - 5+ c ♥) gösterir.
1♣	<b>2NT</b>	Konuşulmayan en ucuz 2 renk (5+ c ♦ - 5+ c ♥) gösterir.

Ortağın yanıtı [Micheal's cuebid yanıtı](#)'na bezerdir.

**Örnek eller:** [Ortağın olağan-dışı sanzatu \(Unusual notrump\) araya girişine yanıt](#)

### 2NT olağan-dışı sanzatu açılış deklresi

Açılışta **2NT** deklresini "20-22 p ve sanzatu dağılımı" için kullanmayıp, **2♣** deklresini kullandığımızdan, **açılışta (5+ c ♣ - 5+ c ♦)** dağılımını belirten *olağan-dışı* bir *sanzatu açılış* deklresi yapmış oluyoruz.

İlk konuşan kişi olarak **2NT** dediğimizde de *olağan-dışı sanzatu* uygulamış oluyoruz:

**6/7 - 15 onör puanı** ile (5+ c ♣ - 5+ c ♦) gösteriyoruz.

**16+ onör puanı** ile minörlerden en uygun olanı gösteriyoruz.

Ortağın yanıtı [Micheal's cuebid yanıtı](#)'na bezerdir.

**Örnek eller:** [2NT olağan-dışı sanzatu açılışına örnekler](#)

**Bakınız:** [Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#)

### Rakibin çift renkli eline karşı atak ederken

Aşağıdaki örnek sayfasında açıklanan durumlar söz konusu ise rakibi batırabilmek için koz atak ediniz.

**Örnek eller:** [Rakibin çift renkli eline karşı atak – iki örnek el](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 15/09/2023 SDT

## Cappelletti - 1 Sanzatu açılışından sonra araya giriş (SAYC) ([Weweweb](#)'den)

16+ puan ve Sanzatu dağılımı ile kontur çekilir (\*).

8-15 onör puanı ve (bir renkten 6+ c veya iki renkten 5+ c - 5+ c) ile Cappelletti uygulanır:

Araya giren	Araya girene ortağının yanıtı
<p><b>2♣</b> (Kaliteli) bir renkten 6+ c</p>	<p>- <b>Pas:</b> En az 6+ c kaliteli ♣ ve başka bir renkte onör yoksa</p> <p>- <b>2♦:</b> Sağdaki rakip pas geçmişse, ortağa "rengini belirt" dekleresidir.</p> <p>- <b>2♥/2♠:</b> Kaliteli 5+ c bir majör renk (ve 10+ onör puanı) varsa</p> <p>- <b>2NT:</b> 11+ p, bütün renklerde makul destek</p> <p><b>Not:</b> (1NT)-2♣-(X)'dan sonra atılacak bir Sür-kontur dekleresi 9+ p, ortağın belirteceği herhangi bir renk için destek ve ortağa 3-seviyesine davet belirtir.</p>
<p><b>2♦</b> 5+ c - 5+ c majörler</p>	<p>- <b>Pas:</b> En az 6+ c kaliteli ♦ ve majör renklere destek yok</p> <p>- <b>2♥/2♠:</b> Uygun bir majör renk seçimi</p> <p>- <b>2NT:</b> 5+ - 5+ c minörler varsa: Araya giren ortağa en iyi minörünü belirtmesini ister.</p> <p>- <b>3♣:</b> 6+ c kaliteli ♣ ve majör renklere destek yok</p> <p>- <b>3♥/3♠:</b> 4+ c majör desteği ile oyuna davet</p>
<p>2♥/2♠ 5+ c - 5+ c majör ve minör renk</p>	<p>- <b>Pas:</b> 0-6 p ile ortağın dekleresini oynamak için</p> <p>- <b>3♥/3♠:</b> 7-10 p ile ortağın desteklenmesi durumunda: ortağın majör rengini bir artırmak</p> <p>- <b>5+ kartlı</b> farklı bir renk: natural ve <i>forsing</i> değil</p> <p>- <b>2NT:</b> Araya giren ortağa 5+ c minörünü belirtmesini ister.</p> <p>Eğer araya giren ortak deklerle ettiği majör rengini 3-seviyesine artırır, 14-15 p ile bu majör renkte oyun için bir davettir.</p>
<p><b>2NT</b> 5+ c - 5+ c kaliteli minörler</p>	<p>- <b>3♣/3♦:</b> Uygun bir seçim</p> <p>- <b>7+ c</b> kaliteli majör renk</p> <p><b>Örnek el:</b> <i>Cappaletti</i>: 2NT araya girişi (5+ c - 5+ c minörler): Minörlerin ikisi de kaliteli olmalı</p>
<p><b>Üçüncü seviyede bir renk</b></p>	<p>(Çok iyi kaliteli, 7+ c bir renk olması durumunda araya giriştir.)</p>

(2♦/2♥/2♠/2NT) ile "iki renkli el" belirten araya girişlerde, ortağın "2NT" dekleresi: araya giren ortağa "en iyi minörünü belirtmesini" istemek içindir.

Kontur için 16+ onör puanımız veya "Cappelletti kurallarına uygun" elimiz yoksa araya kesinlikle girmiyoruz.

Rakibin 2NT açılışlarından sonra da (zonda değilsek) 10-15 p ile 3 seviyesinde Cappelletti uyguluyoruz. Ancak, üçüncü seviyede uzun renk ile Cappelletti yaptığımızda 7+ c olmasına dikkat ediyoruz.

Rakibin 2♣ açılışlarından sonra: [Rakibin 2♣ açılışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek](#)

\* Ortak rakibin 1NT açılışına kontur çekmişse, 7+ p, 5+ c ve yarı kaliteli bir rengimiz varsa transfer ediyoruz:  
(1NT), X, (P), ... 2♦ → ♥, 2♥ → ♠, 2♠ → ♣, 2NT → ♦

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 26/01/2022 SDT

**Lebensohl - 16-18 p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde (SAYC)**

Yanıt veren ortağın dekleresine göre sıralı olarak:

<u>Yanıt</u>	<u>Puan</u>	<u>Kart sayısı</u>	<u>Açıklama</u>	Rakibin renginden keser	<u>Forsing</u>
<b>Kontur*</b>	<b>9+ p</b>	<b>0-2/3 c</b>	<b>Negatif</b> - 2 veya 3 seviyesinde	<b>Yok</b>	<b>GS-F</b>
(Doğrudan) 2/3. seviyede yeni renk	<b>0-8/9 p</b> (kaliteli ise 0-8 p)	<b>5+ c</b>	Oynamak için ( <i>Signoff</i> ) (kalitesiz ise 6+ c) (5/6+ c)	Belirsiz	
Doğrudan 3/4. seviyede yeni renk	<b>9/10+ p</b> (kaliteli ise 9+ p)	<b>5+ c</b>	Artırarak veya atlayarak ( <i>Forcing</i> ) (kalitesiz ise 6+ c)	Belirsiz	<b>GS-F</b>
<b>2NT</b> <b>Lebensohl</b> Ortağı 3♣ demeye davet	<b>5-8/9 p</b> <b>5-8/9 p</b> <b>7-8/9 p</b> <b>9/10+ p</b> <b>9/10+ p</b>	<b>6/7+ c</b> <b>5/6+ c</b> <b>5+ c</b>	<b>Lebensohl</b> → Yanıt veren ortağın 3♣'e yanıtı: - <b>Pas</b> : Uzun ♣ - Overcall'un altında yeni bir renk: <i>Signoff</i> - Overcall'un üstünde yeni bir renk: <b>oyuna davet</b> - <b>Cuebid</b> : <b>Stayman</b> - <b>3NT</b> - <b>4+ c</b> majör renk yok	<b>Var</b> <b>Var</b> Belirsiz <b>Var</b> <b>Var</b>	<b>GS-F</b>
Doğrudan <b>Cuebid</b>	<b>7/8+ p</b>		<b>Stayman</b>	<b>Yok</b>	
Doğrudan <b>3NT</b>	<b>9/10+ p</b>		<b>4+ c</b> majör renk yok	<b>Yok</b>	
<b>4♦ / 4♥</b>	<b>9/10+ p</b>	<b>6+ c</b>	<b>4♥ / 4♠'e Texas transfer</b> (artırarak veya atlayarak)	Belirsiz	<b>GS-F</b>
<b>Pas</b>	<b>0-8/9 p</b>		Rakibin 2♣ <i>Cappelletti</i> dekleresinden sonra <b>2NT</b> ile <b>Lebensohl</b> yapılabilir veya <b>Pas</b> geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviyede <i>Lebensohl</i> yanıtları verilebilir.	Belirsiz	

p: Onör puanı (HCP)

GS-F: Oyun/Şilem forsing

\* **Kontur**: SAYC'da ceza veya apel konturudur. 12 kuralına göre 2. seviyede ceza konturu atabilmek için, eldeki kozlardan en az 4'ü ile löve alınabilmeli, büyük veya çakararak. Bu olasılık **negatif** kontur şartı olan "rakibin renginden (0-1 c) olması"na göre daha zayıf olduğundan, ceza konturu yerine negatif kontur olarak ve rakibin renginden elimizde kısa (0-2/3 c) olması durumunda uygulanır.

Yukarıdaki çizelge [SAYC-Lebensohl kuralları](#) değiştirilerek elde edilmiştir. SAYC-Lebensohl kurallarında **Lebensohl**'dan geçildiğinde Overcall'un altında bir renk söylenecekse, çizelgede 7-9 p aralığında bir seçenek bulunmamaktadır. Bu boşluğu gidermek için çizelge değiştirilmiştir. Puan aralıklarının değişmesi sonucunda, bir renk söylendiğinde **Lebensohl** yapmanın yararı kalmayınca, **Lebensohl** yapıldığında renk söylendiğinde de rakibin renginden keser zorunluluğu konulmuştur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 16/02/2023 SDT

## Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak:

Puan	Yanıt	Kart sayısı	Rakibin renginden keser	Forcing
0-8/9 p	2/3. seviyede yeni renk (Doğrudan)	5+ c	Belirsiz	
5-8/9 p	Lebensohl → Pas: Uzun ♣	6/7+ c	Var	
5-8/9 p	Lebensohl → Overcall'un altında yeni bir renk	5/6+ c	Var	
0-8/9 p	Pas Rakibin 2♣ Cappelletti dekleresinden sonra 2NT ile lebensohl yapılabilir veya Pas geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviye lebensohl yanıtları verilebilir.		Belirsiz	
7-8/9 p	Lebensohl → Overcall'un üstünde yeni bir renk	5+ c	Belirsiz	
9+ p	Negatif Kontur - 2 veya 3 seviyesinde	0-2/3 c (rakibin renginden)	Yok	
9/10+ p	3/4. seviyede yeni renk – Doğrudan (Forcing)	5+ c	Belirsiz	GS-F
7/8+ p	Stayman (Cuebid) - Doğrudan		Yok	
9/10+ p	Lebensohl → Stayman (Cuebid)		Var	GS-F
9/10+ p	3NT- Doğrudan - 4+ c majör renk yok		Yok	GS-F
9/10+ p	Lebensohl → 3NT - 4+ c majör renk yok		Var	GS-F
9/10+ p	4♦ / 4♥ → 4♥ / 4♠'e Texas transfer	6+ c	Belirsiz	GS-F

**Not:**

- “Rakibin renginden keser” için elde o renkten A veya K,Q, veya Q,J,10 olması anlaşılmalıdır.
- Lebensohl kurallarının uygulanması rakip Cappelletti yapmamış olsa da faydalı olacaktır.
- Lebensohl'dan geçildiğinde (Overcall'un üstünde yeni bir renk dışında) rakibin renginden keser var demektir.
- Doğrudan bir renk söylendiğinde, Stayman yapıldığında veya 3NT deklere edildiğinde keser yoktur.
- Stayman (Lebensohl'dan geçildikten sonra) ancak 9/10+ p ile yapılabilmektedir.
- Lebensohl yapılmadığında, rakip araya girmezse deklere edilebilen 2NT dekleresinin anlamını belirten bir konuşma bulunmamaktadır.

Burada yazılan kurallar internetten bulacağınız kurallar değiştirilerek oluşturulmuştur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

16/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Sayc:** Lebensohl - 16-18p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde

<u>Yanıt</u>	<u>Puan</u>	<u>Kart sayısı</u>	<u>Açıklama</u>	Rakibin renginden bir keser	<u>Forsing</u>
<b>Kontur (ceza)</b>	9+ p		2 veya 3 seviyesinde		
(Doğrudan) 2. seviyede yeni renk	0-6/7 p	5+ c	Oynamak için ( <i>signoff</i> ) ( <u>kalitesiz</u> ise 6+ c)		
Doğrudan 3. seviyede yeni renk	7/8+ p	5+ c	Artırarak veya atlayarak ( <i>forcing</i> ) ( <u>kalitesiz</u> ise 6+ c)		GS-F
<b>2NT!</b> <b>Lebensohl</b> Ortağı 3♣ demeye davet	0-5/6 p 0-5/6 p 6-8 p 9/10+ p 9/10+ p	5/6+ c 5/6+ c 5+ c	<b>Lebensohl</b> → Yanıt veren ortağın 3♣'e yanıtı: - <b>Pas:</b> Uzun ♣ - Overcall'un altında yeni bir renk: <i>signoff</i> - Overcall'un üstünde yeni bir renk: <b>oyuna davet</b> - <b>Cuebid:</b> Stayman - <b>3NT</b>	Belirsiz Belirsiz Belirsiz Var Var	GS-F
Doğrudan Cuebid	7/8+ p		<b>Stayman</b>	Yok	GS-F
Doğrudan 3NT	9/10+ p		4+ c majör renk yok	Yok	
4♦ / 4♥	9/10+ p	6+ c	4♥ / 4♠'e Texas transfer (artırarak veya atlayarak)		GS-F
<b>Pas</b>	0-9 p		Rakibin 2♣ <i>Cappelletti</i> dekleresinden sonra 2NT ile <b>lebensohl</b> yapılabilir veya <b>Pas</b> geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviye lebensohl yanıtları verilebilir.		

Yukarıda 7/8 şeklinde gösterilen puan değerleri için: renginiz **kaliteli** ise küçük değer, yoksa büyüğü dikkate alınmalıdır.

Lebensohl ile ilgili linkler:

<https://kwbridge.com/leb-1nt.htm>

<https://www.bridgehands.com/L/Lebensohl.htm>

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

16/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Sayc:** Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak:

<u>Puan</u>	<u>Yanıt</u>	<u>Kart sayısı</u>	Rakibin renginden bir keser	<u>Forsing</u>
0-6/7 p	2. seviyede yeni renk (Doğrudan)	5+ c		
0-6 p	Lebensohl → Pas: Uzun ♣	5/6+ c		
0-6 p	Lebensohl → Overcall'un altında yeni bir renk	5+ c	Belirsiz	
0-9 p	Pas Rakibin 2♣ Cappelletti dekleresinden sonra 2NT ile lebensohl yapılabilir veya Pas geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviye lebensohl yanıtları verilebilir.			
6-8 p	Lebensohl → Overcall'un üstünde yeni bir renk	5+ c	Belirsiz	
9+ p	Kontur - 2 veya 3 seviyesinde			
7/8+ p	3. seviyede yeni renk - Doğrudan	5+ c		
7/8+ p	Stayman (Cuebid) - Doğrudan		Yok	
9/10+ p	Lebensohl → Stayman (Cuebid)		Var	GS-F
9/10+ p	3NT- Doğrudan		Yok	
9/10+ p	Lebensohl → 3NT - 4+ c majör renk yok		Var	
9/10+ p	4♦ / 4♥ → 4♥ / 4♠'e Texas transfer	6+ c		GS-F

**Not:**

- Overcall'un altında bir renk söylenecekse, çizelgede 7-9 p aralığında bir seçenek bulunmamaktadır.
- Doğrudan veya Lebensohl'dan geçildikten sonra, rakibin renginden farklı bir renk deklere edildiğinde, rakibin renginden keser olup / olmadığı belli değildir.
- Rakip araya girmediğinde deklere edilebilen 2NT dekleresinin anlamını belirten bir konuşma bulunmamaktadır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

16/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



Mehmet Aydın, “2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız” sayfa 16-21'e bakınız:

Lebensohl, 1NT açışa, açıcının solundaki (cevapçının sağındaki) rakip natürel olarak bir renkle araya girdiğinde, cevapçının konuşma problemlerine çözüm getiren bir konvansiyondur.

1NT açışına araya girilince doğan problemler şunlardır:

- 2♣ Stayman için yer kalmadığından, 4'lü majörü nasıl soracağız?
- Cue bid ederek sorduğunuzda, 3 seviyesine çıkmış olursunuz. 4-4 majör fiti bulamadığınızda 3NT oynayacaksanız, stoperiniz olduğundan emin misiniz?
- Rakibin konuşması ile 3 seviyesine çıkmış olursunuz. Cevapçının 5'li rengi varken davet ve zon konuşmalarını nasıl ayırt edeceksiniz?
- Cevapçı majörle ilgilenmiyor ve 3NT oynamak istiyor, stoper olup olmadığını nasıl kontrol edecek?

### Acıcı Rakip Cevapçı

1NT ⇒ 2♥ ⇒ ? Cevapçı nasıl konuşacak?

Lebensohl fikri, cevapçının yapabileceği konuşmaları **direkt** ve **endirekt** olarak iki şekilde yapmasını sağlayarak, aynı konuşmalara değişik iki anlam yüklenmesini sağlamaktır.

Cevapçı, konuşmalarını önce 2NT deyip, açıcının 3♣ demesini bekledikten sonra yaparsa, endirekt olarak yapmış olacaktır. Cevapçının 2NT konuşması 3♣'e transferdir ve acıcı 3♣ deyip bekleyecektir. Cevapçının bu konuşması mutlaka trefl'leri olduğu anlamına gelmez. Ancak trefl'yi de reddetmez.

### Acıcı Rakip Cevapçı

1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.

3♣ : Zorunludur.

Konuşmaları direkt ve endirekt olarak ikiye ayırarak yapan cevapçı, aynı konuşmalara değişik anlamlar yüklemiş olacak ki, bu da cevapçının rakibin araya girmesinden doğan problemlerini çözmek için gerekli konuşma aralığını kazandıracaktır. Bu şekilde ortaklık, davet/forsing ve stoper var/yok bilgilerini ayrı ayrı iletebilecektir.

Lebensohl kullanarak, şu 3 durumda problemleri çözeceğiz:

1. Cevapçının 5'li rengi var; ancak, davet ve forsing elleri ayırt etmek istediğinde.
2. Cevapçının 4 kart majörle birlikte zon forsing bir eli var; ancak, fit bulunamadığında 3NT oynayabilmek için, rakip renkte stoper olup olmadığını kontrol etmek istediğinde.
3. Cevapçının majör fiti bulmak istemediği, 3NT oynamayı hedeflediği zon forsing bir eli var; ancak, rakip renkte stoperleri olup olmadığını kontrol ederek konuşmak istediğinde.

## Endirekt / direkt konuşma ne demektir?

Bu konvansiyon, **direkt** ve **endirekt** olarak söylenen olarak iki kısma ayrılır. Yanıtçının konuşmalarının anlamı, direkt mi yoksa endirekt mi konuştuğuna bağlı olarak değişmektedir. Konvansiyonel olarak, rakip overcall'undan sonra 2NT diyerek ortağı 3♣ demeye zorlamaktır. Bu durumda natürel olarak 2NT deklarasyonu kalmamıştır. Acıcı mecburen 3♣ demek zorundadır. Bunsan sonra söylenecek her şey, endirekt olarak söyleniyor demektir. Bundan anlaşılacağı gibi, yanıtçı 2NT'den geçmeden üç seviyesinde bir konuşma yaparsa direkt konuşuyor demektir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



Direkt / Endirekt konuşmalara örnekler:

Açıcı Rakip Cevapçı  
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 3NT: Direkt 3NT.

Açıcı Rakip Cevapçı  
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.  
3♣ : Zorunludur. 3NT: Endirekt 3NT.

Açıcı Rakip Cevapçı  
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 3♦ : Direkt 3♦.

Açıcı Rakip Cevapçı  
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.  
3♣ : Zorunludur. 3♦ : Endirekt 3♦.

Açıcı Rakip Cevapçı  
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 3♥ : Direkt cue bid. (Overcall rengini cue bid, staymandır.)

Açıcı Rakip Cevapçı  
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.  
3♣ : Zorunludur. 3♥ : Endirekt cue bid. (Overcall rengini cue bid, staymandır.)

### “Direkt, Stoperi Reddeder” Yöntemi

#### a) 3NT demek:

- Overcall üzerine cevapçının direkt 3NT demesi; 3NT oynayabilecek güçte bir elinin olduğunu, ancak 4'lü majörünün ve stoperinin olmadığını gösterir. Açıcıda stoper varsa, 3NT'ya oynamak ister.
- Endirekt 3NT ise stoper vaat eder.

#### b) Rakip rengi cue bid: Daima 4'lü majör sorusu ve 10<sup>+</sup> puanla **stayman**'dır. Majörlerden en az biri 4'lüdür. (8/9 puanla negatif konturu kullanıyoruz)

- Rakip rengi direkt cue bid, stoperi reddeder.
- Rakip rengi endirekt cue bid ise, stoper vaat eder. Ancak, bizim 1NT açışımıza rakip 2♣ ile araya girdiğinde endirekt cue bid stayman yapabilmemiz için; cevapçının 2NT ile lebensohl yapması ve açıcının da zorunlu olarak 3♣ demesi gerekir. Bundan sonra cue bid için 4 seviyesine çıkılmaktadır. Bu nedenle sadece bu sekans için, endirekt cue bid'i 3♦ ile yapıyoruz. Yani 2NT lebensohlden geçmiş gibi rakip renkte keseri olan endirekt cue bid stayman olarak uyguluyoruz.

#### c) Yeni renk söylemek:

- 2 seviyesinde yeni renk söylemek oynamak içindir. Cevapçının 5<sup>+</sup> bir rengi ve 0–7 puanlı zayıf eli var.
- 3 seviyesindeki direkt yeni renkler, 5<sup>+</sup> bir renk ve 10<sup>+</sup> puanla forsingdir.
- 3 seviyesindeki endirekt yeni renkler, 5<sup>+</sup> bir renk ve:
  - Overcall renginden daha küçük bir renk ise oynamak içindir ve 0–7 puanlı zayıf el gösterir. Overcall renginden küçük olduğu için 2 seviyesinde oynamak için söylenemedi.
  - Overcall renginden daha büyük bir renk ise 8/9 puanlı davet eli ifade eder. Stoper var/yok.

#### d) DBL, ceza değil negatiftir:

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

2NT, direkt ve endirekt konuşmaları ayırt etmek için kullanıldığından, davet konuşmalarımızı negatif kontur ile yapacağız. Dolayısıyla rakip araya girdikten sonra, cevapçının konturu negatiftir ve 8/9 puanlı davet gücü gösterir. 4'lü majör olabilir.

## 1 NT açışımıza rakip ceza konturu ile araya girdiğinde (SAYC) ([Weweweb](#)'den):

If an opponent doubles, all conventional responses are "on." For example:

1NT - (X) - 2♣ = Stayman

1NT - (X) - 2♦ = transfer to heart

If an opponent bids over your 1NT opener, conventional responses like Stayman and transfers are "off."

[1NT açışımıza rakip ceza konturu ile araya girdiğinde](#) de transfer ve Stayman uygulanır.

1NT, (X),...

1NT açışımıza rakip renk ile araya girdiğinde transfer veya Stayman uygulanmaz.

1NT, (renk),... [Lebensohl](#)

(1x), 1NT, (P) ve (1NT), X, (P) sonrası da transfer ve Stayman uygulanır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son deęişiklik tarihi)

## Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girse (SAYC)

### Bir-renk açılışından sonra rakip araya girerse ortağın yanıtı nasıl olmalı?

Bir-renk açılışından sonra rakip araya girerse, araya giren rakibin elinde **8-15 onör puanı** olduğu varsayımı ile, yanıtlayan ortağın elinde en fazla **40-13-8 = 19 onör puanı** olacaktır. Bu durumda, ancak açanın elinde **16-18** puanı varsa, küçük bir olasılıkla, geriye kalan puanların çoğu yanıtlayan ortakta ise (**17+15 = 32 onör puanı** ile) kozlu-şilem çıkacaktır. (**Dağılım puan**larına bağlı olarak, kozlu-şilem olasılığı artmakta, ancak kozsuz-şilem için **35 onör puanı** gerektiğinden, geriye kalan puanların neredeyse tamamının yanıtlayan ortakta olması gerekecektir.) Bu nedenle şilem çıkma olasılığı küçük olduğundan, öncelikle oyun olup/olmadığına yoğunlaşılmalıdır.

Diğer taraftan, geriye kalan **19 onör puanın** büyük olasılıkla diğer rakip ve yanıtlayan ortak arasında paylaşılacağı düşünülerek, ortaktaki puan dağılımı **9 puan** merkezli Gaussian çan eğrisi olacaktır. Bu nedenle, ortağın yanıtları, "**Ortağın Renk ile Araya Girişine (Overcall'una) Yanıtlar**" bölümündeki gibi olması mantıklı gelmektedir.

Bir-renk açılışından sonra, rakip **1NT, 1-renk, kontur, cuebid** ile araya girebilir.

### Rakip 1NT, kontur, cuebid ile araya girdiyse

Rakip **1NT** veya **kontur** ile araya girdiyse, elinde en az **açar puan** olması beklenir. **1NT** ile araya girdiyse, yanıtlayan ortağın elinde ortalama **6**, en fazla **12 onör puanı** olacaktır. Bu durumda, oyun olasılığı da düşük olacaktır. Bunun için, yanıtlayan ortak öncelikle mümkünse açanı desteklemeli, destekleyemiyorsa ikinci bir renkten **6+ c** ve en az **10 puanla** konuşmalıdır. Rakip araya **kontur** ile girdiyse, durum **4 puan** daha sizin lehinize olabilmekle beraber, çok da farklı değildir. Bu her iki durumda da yanıtlar "**Ortağın Renk ile Araya Girişine (Overcall'una) Yanıtlar**" bölümündeki ilk üç maddedeki gibi olmalıdır. **Desteğiniz varsa biran önce göstermelisiniz**, yoksa bir daha gösteremeyecek kadar seviye yükselmiş olabilir. (**Ortağın rengeine tutuş varken yeni bir renk okumayı aklınızdan geçirmeyin.**)

Not: Bazı çiftler rakibin 1-renk açışı üzerine 1NT ile de araya girebilmektedir. Bu noktaya da dikkat etmekte yarar vardır. (**Rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla 1NT ile araya giriş**)

Rakip araya **cuebid** ile girdiyse, rakibin elinde açanın renginden farklı iki uzun renk ve **8-15 puanı** var demektir. Ortağın yanıtı, eline bağlı olarak, yukarıdaki gibi olabilir veya Mehmet Aydın'ın notlarındaki gibi ("**Rakip İki Renkli El Gösteren Overcall Yaptıktan Sonra**"), rakibin renkleri ortaklarda iyi olduğunda **ceza konturu** atılabilir. Ortaklar zonda ise, dağılımla **15+ puan** varsa **kozlu bir oyun** da aranabilir.

### "Rakip 1NT, 1-renk, kontur, cuebid ile araya girdiğinde ortağın yanıtı" tabloları konusunda açıklama:

Bu tabloların ilk kısmı ("**3+ c destek varsa**") **Precision++ sisteminde** ♣ ve ♦ açılışları için (koz belli olmadığından) geçerli değildir. Ortağın ♣ ve ♦ yanıtları da yeni renk anlamına gelir.

"Rakip **kontur** ile araya girdiyse ortağın yanıtı" tablosu için (Precision++ sisteminde):

Ortağın **1♣** açılışı üzerine **rakip kontur çekmiş** ve **sizin sür-kontur çekmeniz** "Yeni renk" satırındaki gibi **9+ p** ve **5+ c** kaliteli ♣ (veya **6+ c** yarı-kaliteli ♣) anlamına gelir. Ortağın **1♦** açılışı üzerine rakip kontur çektikten sonra sür-kontur ise **5+ c** kaliteli ♦ (veya **6+ c** yarı-kaliteli ♦) anlamına gelir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

27/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakip 1NT ile araya girdiyse ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
<b>3+ c destek varsa</b>			
Pas	0-6 dp		
Atlayarak yeni renk	10+ p	5+ c <b>KALİTELİ</b> ve destek	1-R F
Artırarak destek	7-12 dp	Seviye 2	
Atlayarak destek	13+ dp	Seviye 3	(?)
<b>Destek yoksa</b>			
Pas	0-9 p		
Yeni renk	10+ p	5+ c (kalitesiz ise 6+ c)	
Kontur (Ceza)	10+ p		

## Rakip kontur ile araya girdiyse ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
<b>3+ c destek varsa</b>			
Pas	0-4 dp		
Sür-Kontur	5-7 dp		
Atlayarak yeni renk	9+ p	(5?)/6+ c <b>KALİTELİ</b> ve destek	1-R F
Artırarak destek	8-12 dp	Seviye 2	
Atlayarak destek	13+ dp	Seviye 3	1-R F
<b>Destek yoksa</b>			
Pas	0-8 p		
Yeni renk (*)	9+ p	5+ c (kalitesiz ise 6+ c)	(?)
1NT	9+ p	(dengesiz olabilir)	

## Rakip cuebid ile araya girdiyse ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
<b>3+ c destek varsa</b>			
Pas	0-4 dp		
Kontur	5-9 dp	destek/Rakibin renkleri iyi	
Artırarak destek	10-12 dp	Seviye 3	
Atlayarak destek	13-15 dp	Seviye 4	1-R F
<b>Destek yoksa</b>			
Pas	0-8 p		
Yeni renk (rakibin ima etmediği)	9+ p	5+ c (kalitesiz ise 6+ c)	(?)
	15+ d2p	kozlu bir <b>oyun</b> da aranabilir	

(\*) Açan ortağın 1♣ / 1♦ açışı üzerine rakip kontur çektikten sonra yanıtçının sür-kontur çekmesi:

9+ p ve 5+ c kaliteli ♣/♦ (veya 6+ c yarı-kaliteli ♣/♦) anlamına gelir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 15/12/2019 SDT

## Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-5 d2p		
<b>Yalnız majör açılışı durumunda, majör desteği de varsa</b>			
<u>Splinter*</u>	9-12 p	4+ c ile destek, okunan renk 0-1 c (dağılımdan 3 + 2 veya 3 puan geliyor)	GS-F
<u>Cuebid**</u>	10-12 p	4+ c ile destek, dengeli el (4-3-3-3; 4-4-3-2 dağılım)	GS-F
2 seviyesinde majör desteği	6-9 dp	3+ c ile destek	
3 seviyesinde majör desteği	10-12 dp	3+ c ile destek	
4 seviyesinde majör desteği	13-15 dp	3+ c ile destek	
<b>Majör açılışına destek yoksa veya minör açılışı durumunda</b>			
<u>Kontur</u>	6-15 p	Negatif, konuşulmamış majör renk(ler)de 4 c (majör açılışına destek yok)	1-R F
1NT	6-9 p	rakip renk keserli ve "majör açılış için tutuş ve 4'lü majör" yok	
x♣ / x♦****	10+p	Minör açılış için rakip minör ile araya girdi ise: 4 c majör rengin belirtilmesi****	
Yeni renk (5+ kart) (kalitesiz ise 6+ c)	9+ p (6'lı iyi renkle 7 p)	Zonda veya bir üst seviyede 2 puan fazla (majör açılışına destek yok)	3-L F
2NT	10-12 p	biri rakip renkte 2 keser, NT dağılımı (4+ c - majör yok / majör desteği yok)	
3NT	13-15 p	biri rakip renkte 4 keser, NT dağılımı (4+ c - majör yok / majör desteği yok)	
Atlayarak yeni renk	17+ d2p	uygun bir renk (majör desteği olabilir)	GS-F
Pas		Yukarıdaki konuşmaların (kontur dahil) hiçbirine uygun olmayan el gösterir. Ancak, mutlaka zayıf el anlamında değildir. Ortağın rengine tutuşu olmayan ve rakip renginde uzunluğu olup da konuşamayan (trap-pass) el olabilir.	

\***Splinter:** 4 seviyesine sıçrayarak 0-1 kartlı bir renk söylemek (dağılımsız 9-12 puan)

\*\***Cuebid:** Burada, diğer cuebid anlamlarından farklı olarak, 4'lü koz uyumu, dengeli el gösteriyor.

**Renklerden biri 2'li olabilir. Dağılımsız 10-12 puan.**

(yalnız minörler konuşmuşsa, iki majör renkte de 4-kart)

\*\*\*\*x♣/x♦ Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: **4 c majör rengin belirtilmesi: Bir sonraki sayfada**

p: Onör puanı (HCP) (2NT ve 3NT yanıtlarında) dp: Dağılım+ onör puanı (koz desteklendiğinde)

d2p: dağılım puanının yarısı + onör puanı

GS-F: Oyun/Şilem forsing 1-R F: 1-round forcing (1-tur forsing) 3-L F: 3 seviyesine kadar forsing

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ... 26/01/2022 SDT](#)

Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: **4 c majör rengin belirtilmesi:**

**Michael's cuebid yapmadıysa** ve puan durumu şöyle ise:

**Seviye:**

2. 10+ p
3. 12+ p ve rakibin rengini kesiyorsa  
(zonda 1-2 puan fazla)

Rakip üstüne konuşulan

♣ yanıtı: 4 c ♥, ♦ yanıtı: 4 c ♠ gösterir.

(Her iki majör de dörtlü ise kontur çekiyoruz)

x♣ / x♦ deklereyi açılımı				
Açan	Rakip	Rakip Michael's cuebid yapmadıysa	Yanıt veren ortak	Anlamı
<b>4 c majör renk belirten deklere:</b>				
1♣	(1♦/2♦)		2♣/3♣ veya 2♦/3♦	4 c ♥ veya 4 c ♠
1♣	(2♣)	!	3♣ veya 2♦	4 c ♥ veya 4 c ♠
1♦	(2♣)		3♣ veya 2♦	4 c ♥ veya 4 c ♠
1♦	(2♦)	!	3♣ veya 2♦	4 c ♥ veya 4 c ♠

<b>5 c majör renk belirten deklere:</b>	
Ortak ve rakibin konuştuğu renkten farklı bir <b>majör</b> renk	

<b>5 c minör renk belirten deklere:</b>	
Ortak majör açmışsa rakibin deklere etmediği bir <b>minör</b> renk	

<b>4 c majör renk belirten deklere:</b>	
<b>Kontur:</b>	Ortak ve rakibin konuşmadığı <b>majör</b> renk(ler)

[Örnek bir oyun](#)

Örnek eller:

[Rakip araya girdiğinde dağılım puanları daha önemli](#)

[Rakip bir renk ile araya girdiğinde ortakta 4-4 c majör olduğunda](#)

[Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse 4 c majör rengin belirtilmesi](#)

[Ortağın kozuna destekte dağılım puanının önemi](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 28/01/2022 SDT

**Araya girişler - özet** (SAYC, P++)

(Aşağıdaki SAYC çizelgesi Precision++'a göre değiştirilmiştir.)

Puan	Dağılım	Deklere
8-11 p	<b>Yarı kaliteli 6-7 c</b>	<a href="#">Zayıf-araya giriş</a>
8-15/16 p	5-7 c renk	Rakibin rengi üzerine renk ile araya giriş
7/8+ p	İki renkte 5+ c – 5+ c	<a href="#">Michael's cuebid</a> veya <a href="#">Unusual notrump</a>
8/10/12-16 p	Minör açılışlar için, <b>4-4 c majör</b> renkler, Majör açılışlar için <b>diğer majör 4 c</b>	<a href="#">Apel konturu</a>
17-18 p	Hiçbir renkte 5 c yok	<a href="#">Michael's cuebid</a> <a href="#">Apel konturu</a>
17-18 p	5 c renk	<a href="#">Apel konturu</a>
15-18 p	Rakibin renginden 1+ keser içerir	1NT <a href="#">1NT (Sanzatu) ile araya girmek</a>
19+ p	Dengeli el (SAYC: ikinci turda NT deklere edilir) (P++: İkinci turda cuebid)	<a href="#">Apel konturu</a>

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 09/01/2034 SDT

## Rakiplerin oynadığı bazı sistem ve konvansiyonlar

### Kuvvetli-sinek (strong club) sistemi

[https://en.wikipedia.org/wiki/Strong\\_club\\_system?wprov=sfla1](https://en.wikipedia.org/wiki/Strong_club_system?wprov=sfla1)

<http://www.acblunit390.org/Simon/strongclub.htm>

### Multi\_2♦ (Çoklu\_2♦) Açılışı

"Çoklu\_2♦ Açılışı" 2♥ veya 2♠ zayıf açılışları yerine yapılan yapay bir zayıf açılış olup, doğal 2♦ zayıf açılışı ile ilgisi yoktur. Biz bu açılışı kullanmamaktayız. Ancak, bazı rakipler kullandığından, bilgi açısından, aşağıdaki kaynakta bu konuşma yöntemine ait bilgiler bulunabilir. Yine bu kaynakta bu yöneme karşı uygulanan iki yöneme ait bağlantılar (linkler) bulunmaktadır.

[https://www.bridgebum.com/multi\\_2d.php](https://www.bridgebum.com/multi_2d.php)

### 'Puppet Stayman' ve 'Concealed Splinter'

'Puppet Stayman' 5-kartla 1NT açılan konvansiyonlarda kullanılıyor.

Precision++'a göre 5-kartla 1NT açmadığımızdan Puppet Stayman'a gerek kalmıyor.

'Concealed Splinter' Splinter, rakibin kontur/pas deklere ile karşı önlem almaması için kullanılıyor. Biz ise Splinter kullanmıyoruz.

### Drury

<http://www.bridgebum.com/drury.php>

Precision++ sisteminde Drury'ye gerek kalmıyor.

(6-9 dp ile 2♦, 10-12 dp ile kozu destekliyoruz)

("1-renk açılışına yanıt" bölümü)

### Ghestem Cuebid

Araya girişlerde 5-5 c renklerimiz göstermek için Michael's cuebid kullanıyoruz.

5-5 c renkleri göstermek için Ghestem konvansiyonu kullanılıyor.

Michael's cuebid kullandığımızda bir major renk ve bir minör renk belirtiyorsak minör rengin hangisi olduğu belli olmuyor.

Ghestem'de bu kesinlikle belirtilmiş oluyor.

Ancak Ghestem'de 3. seviye çıkmak gerekli olabiliyor.

<https://www.bridgebum.com/ghestem.php>

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

09/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Roman Keycard Blackwood (RKCB) (SAYC)

(Emin Yaygın'ın dokümanından, değiştirilmiştir.)

Koz oynandığında, renginizin Papazı da As gibi düşünülerek toplam 5 As olduğu düşünülür ve bu 5 karta *keycard* adı verilir. (Sanzatu oynadığında, 4 keycard)

**4NT keycard (RKCB) ve Papaz sorularına yanıtlar, son deklere sanzatu veya bir renk (koz) olmasına göre verilir.**

**Son deklere koz ise, 4NT keycard (RKCB) sorusuna yanıtlar (ters RKCB - 1403):**

- 5♣ 1 veya 4 keycard (Koz Kızı belirsiz) (Koz Kızı grand-şilem için önemlidir.)
- 5♦ 0 veya 3 keycard (Koz Kızı belirsiz)
- 5♥ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı yok
- 5♠ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı var

5♣: 0 veya 3, 5♦: 1 veya 4 şeklinde yanıt vermeye düz RKCB – 0314 denir. Biz ters RKCB kullanıyoruz (Notlar).

Keycard soran ortak koz Kızına sahip değilse ve ortağı RKCB kullanıldığında 5♣ veya 5♦ yanıtı verirse koz Kızının yerini hala bilemez. Koz Kızının ortağında olup olmadığını öğrenmek için:

**RKCB yanıtının bir üst rengi ile** (koz rengi atlanarak) ortağına **koz Kızına** sahip olup olmadığını sorabilir.

(Koz Kızı kendinde olduğunda, Kız sormayı atlayarak, doğrudan 5NT ile Papazları sorabilir. – Bir sonraki sayfada)

Koz Kızı sorulduğunda Kız yanıtı, Papaz yanıtı ile birlikte verilir:

- **Koz Kızı sorusunun bir üst rengi:** koz Kızı yok
- Koz Kızı varsa, Papaz yanıtına geçilir:
  - Hiç papaz yoksa (koz Papazı dışında):
    - 5NT (geçilmediyse),
    - Yoksa: 6 seviyesinde koz rengi
  - Koz Papazı dışında diğer 3 Papazdan:
    - 1 Papaz varsa: Papazın rengi,
    - 2 Papaz varsa: olmayan Papazın rengi
  - Koz Papazı dışındaki diğer 3 Papaz da varsa: 7 seviyesinde koz rengi

Örnekler:

Açan	Açan - açıklama	Yanıtçı	Yanıtçı – açıklama
1♠		2♥	
3♥	Koz: ♥	3NT	<a href="#">İyi Dağılımlı El Sorusu</a>
4♣	2/3+ p	4NT	Keycard_sorusu
<b>Yanıtçının keycard yanıtı ve keycard soranın bazı deklere seçenekleri</b>			
a) 5♣	1-4 keycard	5♦	Koz Kızı sorusu
b) 5♦	0-3 keycard	5♥	Keycard soran ortak koza dönerse, 5♥ oynamak istiyordur.
c) 5♥	2-5 keycard, koz kızı yok	5NT	Papaz sorusu
d) 5♠	2-5 keycard, koz kızı var	...	Koz Kızı ve 2 keycard varsa, 5♥ atlandığından keycard soran ortak en az 6♥ oynamak istiyordur.

**Soran Yanıtçı Soran – açıklama**

1♠	3♠	koz: ♠
<b>4NT</b>	<b>5♦</b>	4NT: keycard sorusu
<b>5♥</b>		bir üst renk ile koz Kızı ve Papaz sorusu (arada koz rengi varsa, atlanır)

**Yanıtçının yanıt seçenekleri**

<b>5♠</b>	bir üst renk: koz Kızı yok
<b>5NT</b>	koz Kızı var fakat Papaz yok (5NT denebildiğinden, 6♠ yerine söylenir.)
<b>6♣</b>	koz Kızı var ve (♣ Papaz veya ♦+♥ Papaz)
<b>6♦</b>	koz Kızı var ve (♦ Papaz veya ♣+♥ Papaz)
<b>6♥</b>	koz Kızı var ve (♥ Papaz veya ♣+♦ Papaz)
<b>7♠</b>	3 Papaz da var

**Yanıtçı – açıklama**

5♦: 0 veya 3 keycard yanıtı

**Soran Yanıtçı Soran – açıklama**

1♥	3♥	koz: ♥
<b>4NT</b>	<b>5♦</b>	4NT: keycard sorusu
<b>5♠</b>		koz rengi atlanarak bir üst renk ile koz Kızı ve Papaz sorusu

**Yanıtçının yanıt seçenekleri**

<b>5NT</b>	bir üst renk: koz Kızı yok
<b>6♣</b>	koz Kızı var ve (♣ Papaz veya ♦+♠ Papaz)
<b>6♦</b>	koz Kızı var ve (♦ Papaz veya ♣+♠ Papaz)
<b>6♥</b>	koz Kızı var fakat Papaz yok (5 seviyesinde Kız yanıtından sonra söylenemediğinden)
<b>6♠</b>	koz Kızı var ve (♠ Papaz veya ♣+♦ Papaz)
<b>7♥</b>	3 Papaz da var

**Yanıtçı – açıklama**

5♦: 0 veya 3 keycard yanıtı

4NT sorusunun yanıtı 5♥ veya 5♠ ise, 4NT'nin yanıtından sonra 5NT ile yalnız koz Papazı dışındaki diğer 3 Papaz sorulabilir.

5♣ ve 5♦ yanıtlarından sonra da Koz Kızı sorusu atlanarak diğer Papazlar doğrudan 5NT ile de sorulabilir:

... (koz ♠)

<b>4NT</b>	<b>5♥</b>	(2 veya 5 keycard ve koz Kızı yok)
<b>5NT</b>	<b>6♣</b>	♣ Papaz veya ♦+♥ Papaz
	<b>6♦</b>	♦ Papaz veya ♣+♥ Papaz
	<b>6♥</b>	♥ Papaz veya ♣+♦ Papaz
	<b>6♠</b>	Papaz yok
	<b>7♠</b>	3 Papaz da var

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

17/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Son deklere sanzatu ise:**

Sanzatu oynanacaktır ve koz Kızı söz konusu olmadığından

4NT keycard (ters RKCB) sorusuna As yanıtları:

**5♣** 1 veya 4 As

**5♦** 0 veya 3 As

**5♥** 2 As

Keycard (As) yanıtı (koz Papazı ve Kızı söz konusu olmaksızın) koz oynandığında verilen 4 yanıtın ilk üç seçenekten biri olarak verilir.

Keycard soran ortak, 4NT ile ortağından öğrendiği As sayısı yetersiz ise, kontratı 5NT'de sonlandırmak isteyebilir. Bu nedenle, **papaz sayısını keycard yanıtının bir üstü ile sorar**. Ancak, koz söz konusu olmadığından papaz yanıtı yukarıdaki gibi verilemez. Papaz rengi yerine, **keycard yanıtın bir üstünden başlayarak verilir**.

Örneğin keycard yanıtı 5♦ ise:

Papaz sorusu: 5♥

Papaz yanıtı:

5♠: papaz yok, 5NT: 1 papaz, 6♣: 2 papaz, 6♦: 3 papaz, 6♥: 4 papaz

Papaz yanıtı 6 seviyesine çıkabileceğinden, **soran ortak 6 veya 7 sanzatu oynamayı planlıyorsa papaz sorar, yoksa konuşmayı 5NT'de keser**.

**As yanıtı verende boş (0-c) bir renk olduğunda:**

4NT keycard sorusundan sonra:

**5♣** 1 veya 4 keycard (**Koz Kızı belirsiz**)

**5♦** 0 veya 3 keycard (**Koz Kızı belirsiz**)

**5♥** 2 (veya 5) keycard ve **Koz Kızı yok**

**5♠** 2 (veya 5) keycard ve **Koz Kızı var**

**5NT** Çift sayıda (0 veya 2) keycard ile bilinmeyen bir renkte boşluk (şikan) (0 c)

**6X** Tek sayıda (1 veya 3) keycard ile söylenen renkte boşluk (6 seviyesinde kozu geçmemek şartıyla)

5NT ve üzerindeki yanıtlar boş renk gösteren yanıtlardır. As yanıtında, yanıtlayanda boş bir renk varsa, yukarıdaki gibi, "5NT, 6x ve 6-koz rengi" yanıtları uygulanır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

19/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Notlar:****Neden ters RKCB – 1403 kullanıyoruz?**

Aşağıdaki linkteki yazının yazarı uzman bir briççinin, deneyimli oyuncuların %75'inin ters RKCB kullandıklarını 60 kadar deneyimli briççiye sorarak öğrendiğini yazıyor.

[https://www.bridgebum.com/roman\\_key\\_card\\_blackwood.php#:~:text=Roman%20Key%20Card%20Blackwood%20\(Key,or%20the%20trump%20suit%20king.](https://www.bridgebum.com/roman_key_card_blackwood.php#:~:text=Roman%20Key%20Card%20Blackwood%20(Key,or%20the%20trump%20suit%20king.)

Yazısına şöyle devam ediyor:

"Bu neden? 'Roman Keycard Blackwood: The Final Word' kitabının yazarı Eddie Kantar, RKCB'nin genellikle **güçlü** bir el şilem ile ilgilendiğinde ve **zayıf** elin keycard'larını öğrenmek istediğinde kullanıldığını belirtiyor. Sonuç olarak:

"Roman Key Card Blackwood'u normal Blackwood yerine kullanmanın özelliklerinden biri, 4NT diyenin ortağa koz Kızının elinde olup olmadığını sorabilmesinin yanında ve diğer olanaklara da izin vermesidir. Bunu ekonomik olarak yapabilmek için soru soran kişinin (Kız sorusu ve yanıtı için 5NT'den önce) yeterli aralığa gerek vardır.

"0314 oynarken, 5♣ yanıtı 0 veya 3'ü gösterir. '3' değeri daha güçlü el daha zayıf ele sorulduğunda pek olası olmayan bir yanıtıdır, bu nedenle 5♦ yanıtı "0" keycard göstermektedir. Bu nedenle, 4NT'ye en yakın yanıt olan 5♣'den sonra 5♦'nun Kız sorusu için en uygunu olmaktadır.

"0" keycard yanıtından sonra soran genellikle şilem oynanmaktan vazgeçmektedir. Sonuç olarak, 5♣ yanıtı keycard sorgusunda son deklere olmaktadır.

"Koz ♥ olduğunda, Kız sorusunun 5♦ olması bu nedenle önemli olmaktadır. Böylece 'Kız-yok' yanıtı 5NT'den önce verilebilir.

"Düz RKCB oynarken, '1' yanıtının 5♦ olması Kız sorusunun daha yüksek seviyede sorulmasına neden oluyor. Açıkça 1430, güçlü el zayıf ele sorduğunda en iyi sonucu verir."

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

18/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

### Keycard sorulduğunda verilen keycard yanıtı yetersiz olma durumunda 5 seviyesinin geçilmemesi için:

Soran ortak yanıtçının verdiği keycard sayısını yetersiz bulup 5 seviyesinde oynamak isterse, yanıtçının dekleresinin durulmak istenilen kontratı geçmemesi gerekir.

Durumu ters RKBC için incelersek, verilen keycard sayısı yetersiz bulunduğunda aşağıdaki durumlarda 5 seviyesi geçilmekte, 6 seviyesinde oynamak zorunda kalınmaktadır:

- **Kozlu bir oyunda:**

Keycard yanıtlarını kolaylık açısından tekrar yazarsak:

- 5♣ 1 veya 4 keycard (Koz Kızı belirsiz)
- 5♦ 0 veya 3 keycard (Koz Kızı belirsiz)
- 5♥ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı yok
- 5♠ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı var

- Koz ♣ ise: "0 keycard (kc)" yanıtı (5♦), 5♣ kontratını geçmektedir.
- Koz ♦ ise: "2 keycard" yanıtı (5♥ veya 5♠) 5♦ kontratını geçmektedir.
- Koz ♥ ise: "2 keycard" + Koz Kızı (Q) yanıtı (5♠) 5♥ kontratını geçmektedir.

Bu nedenle, soran ortak grand şilem olanağını sınamak istiyor ve 5 keycard'ın hepsini de araştırıyorsa:

- Koz ♣ ise: Sorandaki keycard sayısından bağımsız olarak **risk bulunmaktadır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **4 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ ise: Soranda **4 kc veya (3 kc ve Q) veya Q** olması durumunda sorun olmayacaktır.  
 $4 kc + (3 kc * Q) + Q =$   
 $a + (b * Q) + Q = a + (b + Q) * Q$  (kısalmıyor)
- Koz ♠ ise: Yanıt 5♠'den büyük olamayacağı için **sorun bulunmamaktadır**.

- **Kozsuz bir oyunda, 4 keycard (As) olduğundan:**

As yanıtlarını kolaylık açısından tekrar yazarsak:

5♣ 1 veya 4 As; 5♦ 0 veya 3 As; 5♥ 2 As

- Koz ♣ ise: Yanıt "0 As" (5♦) olabileceğinden yukarıdaki gibi **risk yine vardır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **3 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ veya ♠ ise: Yanıt en fazla 5♥ olabileceğinden **sorun bulunmamaktadır**.

Soran keycard sayısını 1 eksik bulduğunda şilem oynamak zorunda kalacaktır. Bu durumda, soran ortak şilem olanağını sınamak istiyor ve toplamda 4 keycard'ın olma durumunu araştırıyorsa:

- **Kozlu bir oyunda (kolaylık açısından tekrar yazarsak):**

- Koz ♣ ise: 0 keycard (kc) yanıtı (5♦), 5♣ kontratını geçmektedir.
- Koz ♦ ise: 2 keycard yanıtı (5♥ veya 5♠) 5♦ kontratını geçmektedir.
- Koz ♥ ise: 2 keycard + Koz Kızı yanıtı (5♠) 5♥ kontratını geçmektedir.

Bu nedenle, soran ortağın 4 keycard'ın varlığını araştırdığında:

- Koz ♣ ise: Sorandaki keycard sayısından bağımsız olarak **risk bulunmaktadır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **3 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ ise: Soranda **2 keycard veya koz Kızı** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♠ ise: Yanıt 5♠'den büyük olamayacağı için **sorun bulunmamaktadır**.

- **Kozsuz bir oyunda, 4 keycard (As) olduğundan:**

- Koz ♣ ise: Yanıt "0 As" (5♦) olabileceğinden yukarıdaki gibi **risk yine vardır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **1 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ veya ♠ ise: Yanıt en fazla 5♥ olabileceğinden **sorun bulunmamaktadır**.

Yukarıdaki çıkarımlar toplam puanın şilem/grand şilem için yeterli yetersiz olması durumunda geçersiz olacaktır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

19/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**(Grand) şilem için koz Kızının önemi:**

Şilem oynamak (6 seviyesi) için: ya beş keycard tamam olmalıdır ki bu durumda koz Kızının olup olmaması önemli değildir, ya da bir keycard rakiplerde ise o zaman koz Kızı mutlaka sizin takımında olmalıdır.

Grand-şilem oynamak için ise beş keycard ve koz Kızının olduğu kesinleşmelidir.

Şilem oynayabilmek için bir keycard rakipte ise koz Kızının yeri önem kazanır.

**İkinci kapalı bir renginiz varsa:**

Ayrıca Papaz sorusuna en az beş kartlı kapalı (hepsini alacağınız) veya ortağın gösterdikleri ile kapalı hale gelen bir yan renginiz varsa yine Papaz sorusuna yanıt vermeden Grand-şilem deklare etmelisiniz, çünkü bütün kayıplar o renge kaçılacaktır.

**Exclusion Keycard Blackwood (EKCB)**

(Mehmet Aydın, "briç\_notları\_Mehmet\_aydın\_2016\_Sept", sayfa 105)

As soranın elinde bir renkte **0-kart** (şikan) olduğunda, As-papaz sorulduğunda, ortağınızın gösterdiği keycard'lerden birinin, sizin boş (şikan) renginizin As'ı olup olmadığını anlayamazsınız. Bu problemin çözümü için *Exclusion keycard blackwood (EKCB)* uygulanır.

Keycard'ları soracak olan oyuncu boş rengi varsa, boş renge (**genellikle 4. seviyede**) gereksiz bir sıçrama yaparak ortağın, boş rengin As ve papazı hariç olmak üzere anlaştıkları koz üzerinden keycard'ları bildirmesini ister.

**Bir renkten elde As/papaz olduğunda da, 0 c (şikan) olmadan, diğer renklerdeki As/papazı öğrenmek için o renk üzerinden EKCB uygulanabilir.**

(RKCB'de olduğu gibi, ortakların anlaştığı koz henüz belli değilse, son söylenen veya ima edilen renk koz kabul edilir. **Rakip araya girdiğinde de DOP1 uygulanır.**)

EKCB'ye hem As ve hem de **papaz** yanıtları, 03–14 sırasında sayı olarak verilir:

	<u>As için</u>	<u>Papaz için</u>
1.inci basmak:	0 veya 3	0 veya 3
2.inci basmak:	1 veya 4	1
3.üncü basmak:	2, koz Q yok	2
4.üncü basmak:	2, koz Q var.	

Yukarıdaki keycard yanıtlarından herhangi birinden sonra açıcının koza dönmesi oynamak içindir. Şileme gitmek istemiyordur.

**Keycard yanıtından sonra papaz sormak istiyorsak, keycard yanıtının bir üstü ile (koz rengi atlanarak) soruyoruz.** (Mehmet Aydın, keycard yanıtının 5. seviyesi ile papaz soruyor.)

Kız'ın yeri belli olmamışsa, papaz sorduktan sonra, papaz yanıtının bir üstü ile de (koz rengi atlanarak) koz kızı sorulabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**SİZ ORTAK**

1♥

2♥

**2NT**

3♦

(iyi dağılımlı renk sorusu ve yanıtı: 7+ c içeren bir el)

4♣

♣ As'ı hariç ♥ üzerinden As-EKCB sorusu

(Koz belirlemiş olduğundan sıçrama yapmadan keycard soruyor)

4♦: 0 veya 3 keycard.

(Açıcı: 4♠ derse papaz sorusudur)

4♥: 1 veya 4 keycard.

(Açıcı: 4♠ derse papaz sorusudur)

4♠: 2 keycard ve koz kızı yok.

(Açıcı: 4N derse Papaz sorusudur)

4NT: 2 keycard ve koz kızı da var.

(Açıcı: 5♣ derse papaz sorusudur)

Keycard sorusuna "4♦: 0 veya 3 keycard" yanıtı gelseydi:

4♥

Oynamak için

4♠

Papaz sorusu için:

4NT: 0 veya 3 Papaz

5♣: 1 Papaz

5♦: 2 Papaz

Keycard sorusuna "4♥: 1 veya 4 keycard" yanıtı gelseydi:

5♥ Pas

Oynamak için

4♠

Yine papaz sorusudur

Papaz yanıtı 5♦ ise, keycard yanıtının bir üstü (koz rengi atlanarak), 5♠ koz kızı sorusudur:

4NT: koz kızı yok

5♣: koz kızı var

[EKCB uygulanabilecek iki örnek el](#)Örnek el 1: [12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBC](#)Örnek el 2: [Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması](#)Örnek el 3: [Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması](#)[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Notlar (P++, SAYC)

Benim deneyimlerime göre briçte başarının temel noktası ortakların birbirini doğru anlayabilmesidir. Konuşma sırasında elinizi ortağınıza en doğru gösterecek deklereyi yapmanız, defansta oynarken atak ve defosların renk tercihinizi doğru göstermesi ve renk tercihi yapabileceğiniz iki renk varsa (sanzatu veya koz oynandığına bağlı olarak) renk tercihinizi doğru yapmanız çok önemli olmaktadır. Bunun için de ortaklar arasındaki anlaşma protokolü olan sistem ve konvansiyonların doğru uygulanması gerekmektedir. Bu nedenle de sistem ve konvansiyonları tanımlayan dokümana (doküman hatalı bile olsa) en uygun şekilde konuşmak ve oynamak önemli olmaktadır. (Dokümana uyulduğu halde olumsuz sonuç alınıyorsa, oyun sonrası yapılan analizlere göre gerekirse dokümanı iyileştirmeye çalışmak daha iyi sonuçların alınmasını sağlamaktadır.)

## İçerik

### Konuşma (bidding)

[Ne zaman Stayman ve transfer yapılır?](#)

[Ne zaman DOP1 yapılır?](#)

[Rakibin transfer, Stayman gibi yapay deklere sine kontur](#)

[Zayıf açılışlar ve araya girişler](#)

[3NT açılışı](#)

[Eliniz açılış kurallarına uygun değilse](#)

[Yetersiz puan ile oyunu zorlamak](#)

[Yüksek seviye davet konuşmaları](#)

[Kozlu şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise](#)

[Cappelletti, Lebensol, Stayman, Jacoby transfer, Smollen yöntemlerini doğru uygulayın](#)

[Majör koz uyumunda](#)

[1♣, 1♦, 1♥ ve 1♠ açılışlarına doğru puan aralıklarına göre yanıt verin](#)

[Araya giriş kural ve puan aralıklarına göre konuşun](#)

[Araya girişler – SAYC kuralları](#)

[Apel konturu kural ve puan aralıklarına göre konuşun](#)

[Baraj konuşmaları](#)

[Ceza konturu](#)

[Minimum açış puanları](#)

[Hangi majör rengi açıyoruz](#)

[Oyun sırasında dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi](#)

[Savunma \(defense\)](#)

[Temel olarak](#)

[Savunma konusunda diğer kaynaklar](#)

[Oyun sırasında](#)

[Kontrat sahibi \(declarer\) olarak oynarken](#)

[Savunmada oynarken](#)

[Turnuvada IMP / MP skorlamasına göre strateji belirleme](#)

[IMP / MP puanı tanımı](#)

[IMP / MP stratejileri](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 08/02/2024 SDT



## Konuşma (bidding)

### Ne zaman Stayman ve transfer yapılır?

Ortağın **1NT** açılışından (veya ortağın **2♣** açılışından sonra 2. turda **2NT** dekleresinden) sonra yanıtçı elindeki puan durumuna göre ve majör renklerdeki kart sayısına bağlı olarak, öncelik sırasına göre "**transfer-bid**", **Stayman**, 2NT veya 3NT yanıtı verir. [1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar](#)

**1NT açılışımıza rakip ceza konturu ile araya girdiğinde** de **transfer** ve **Stayman uygulanır: 1NT,(X),...**

1NT açılışımıza rakip renk ile araya girdiğinde **transfer** veya **Stayman uygulanmaz: 1NT,(renk),... [Lebensohl](#)**

**(1x), 1NT, (P)** ve **(1NT), X, (P)** sonrası da **transfer** ve **Stayman uygulanır.**

**Rakibin 1-renk açılışına 1NT (sanzatu) ile araya girmek**

Ortak rakibin 1NT açılışına kontur çekmişse, **7+ p, 5+ c** ve **yarı kaliteli** bir rengimiz varsa **transfer** ediyoruz: **(1NT), X, (P),...** **2♦ → ♥, 2♥ → ♠, 2♠ → ♣, 2NT → ♦** [Cappelletti](#)

### Ne zaman DOP1 yapılır?

- Ortak **RKCB / EKCB** ile keycard sorduktan sonra **rakip araya girerse, DOP1** (Double: 0, Pass: 1, ...) uygulayarak keycard yanıtı seviyesini belirtiyoruz. Örneğin, ortağın **4♠ EKCB** keycard sorusundan sonra **rakip kontur çekerse:**  
"Sür-kontur: 1-4 keycard, **Pas:** 0-3 keycard, **2NT:** 2 keycard ve koz kızı yok, **3♣:** 2 keycard ve koz kızı var" anlamına gelir.
- Ortağın 2♣ açılışından sonra** rakip araya girdiğinde, [2♣ Açılışı ve Yanıtları \(Rakip araya girdiğinde\)](#) bölümünde açıklanan yöntemleri uyguluyoruz. Rakibin X, 2NT, 3. seviyede renk ile araya girişlerinde **DOP1** uygulayarak elimizin puan aralığını (seviyesini) fazla yükselmeden *step-response* şeklinde belirtiyoruz. Takip eden konuşmalar bu bölümde açıklandığı gibi yapılarak uygun kontratı bulmaya çalışıyoruz.

### Rakibin transfer, Stayman gibi yapay dekleresine kontur

**Rakip 1NT açtıktan ve ortağı Stayman veya transfer yanıtı verdikten sonra:**

**Kontur** çekersek, yanıt veren rakibin söylediği renk, ortağımızın yapacağı **atak** için renk tercihi gösterir.

Örneğin **(1NT), Pas, (2♣♦), X (1NT) Pas (2♦) X**

**Bu durumda renginizin 5+ c ve As içermesi önemlidir.**

### Zayıf açılışlar ve araya girişler

- Zayıf açılışların** (2 veya 3 seviyeli koz söylemenin) amacı, rakiplerin konuşmasına baraj uygulamaktır. İlk iki kişi pas geçtikten sonra genellikle uygulanmaz. Ancak, rengimiz **kaliteli** ise çoğunlukla yararlı olabilir.
- Rakibin 1-renk konuşması üzerine **atlayarak** renk ile araya girmek **2 ve 3 seviyesi zayıf açılışlarla puan, kart sayısı ve kalite** açısından aynı **baraj (preemptive)** konuşmasıdır.  
Ortak **atlayarak** renk ile araya girdiğinde sağımızdaki rakip pas geçmişse [Zayıf açılışlara yanıtlar](#) bölümündeki gibi yanıt veriyoruz. Örneğin **(1♦), 2♥, (P), ?** konuşmasından sonra **14+ p** ile **Agust** yöntemini uyguluyoruz.  
Bizim 2 seviyesi zayıf açılışımızdan sonra rakip kontur ile araya girerse, örneğin **2♥, (X), ?**, yine [Zayıf açılışlara yanıtlar](#) bölümündeki gibi yanıt veriyoruz.

### 3NT açılışı

**3NT açılışında, 7+ c - minör renk** zayıf açılıştır ve ortağın yanıtları [KONUŞMA ÖZETİ](#) sayfasında verilmiştir.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 18/11/2022 SDT

## Eliniz açılış kurallarına uygun değilse

Eliniz açılış kurallarına uygun değilse pas geçin, rakip açtıktan sonra araya girersiniz veya ortağınıza yanıt verirsiniz.

## Yetersiz puan ile oyunu zorlamak

Çok büyük olasılıkla **yetersiz puan ile oyunu zorlamak olumsuz sonuçlanır:**

([Oyun/şilem olasılığının araştırılması](#) bölümündeki oyun seviye puanları)

Kozlu oyunlarda [dağılım puanları](#)na güvenip oyun seviyesine çıkmak da yine iyi sonuç vermeyebilir. Bunun için belki [dağılım puanlarının](#) yarısını [onör puanlarına](#) ekleyip oyun seviyesini belirlemek faydalı olabilir.

Bazı olumsuz sonuçlar da **3NT'yi atlayıp 5♣** veya **5♦** oynamaktan kaynaklanır.

**3NT** için **26 puan**, **5♣** veya **5♦** için **29 puan** olması gerektiğinin (aradaki **3 puan** farkın) göz ardı edilmemesi uygun olur.

3 seviyesine kadar konuştuğundan sonra, son olarak ortak **3♠** demişse, yeterli puan olmadığında (3-renk ve 3NT kontratların gerekli puan değeri) arasındaki **3 puan** farkı dikkate alıp 3NT dememek iyi olur.

**Rakip araya girmişse** daha dikkatli olmak gerekir.

Örnekler:

a) **1♠**, (**2♥**), **2NT** konuşma sırasında 2NT demek için elinizde en az:

23 - 13 (ortağın minimum puanı) = **10 onör puanı** olmalıdır.

b) (**1♦**), **1♥**, (P), **2NT** konuşma sırasında 2NT demek için elinizde en az:

23 - 8 (1-seviyesinde ortağın minimum araya giriş puanı) = **15 onör puanı** olmalıdır.

c) (**1♣**), P, (1NT), ? konuşması sırasında

(rakip 1-renk açtıktan sonra ortak pas geçmiş ve diğer rakip 1NT demişse)

rakiplerde **12+6 minimum puan** vardır.

Böyle bir durumda kozlu bir oyun için **iyi bir dağılım puanı** gerekir ve

**17-18 puan** olmadan oyun aranmaması genellikle iyi olur.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

07/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Yüksek seviye davet konuşmaları

3NT, (ortağınızın renginden farklı) 4 seviyesi majör oyun, 5 seviyesi minör oyunlar için (ortağınızın **minimum puanı** ile birlikte elinizde **oynamak istediğiniz seviyenin 1 eksiği için yeterli puanınız varsa**) ortağınıza davet konuşması için bu bir alt seviyede bir deklere verebilirsiniz. Bu konuşma davetinizi **ortağınızın 1 seviyesindeki bir deklere üzerine** yapıyorsanız, ortağınızın elinin dağılımını çok net bir şekilde bilemediğinizden daha dikkatli olmanız gerekir.

Özellikle 1 seviyesinden 4 seviyesine atlayarak konuşurken bu durum daha da önemli olmaktadır:

- **Dağılım puanlarına** pek güvenmeden **toplam puanın** yeterli olup olmadığını kontrol etmek,
- majör ve minör renk oyunları için seviye yükseldikçe **dağılım puanlarına** çok güvenmemek,
- rakibe verebileceğimiz löveleri hesaplamak,
- renginizin **kaliteli** olması

gerekir.

İlgili alt-bölüm: [1♣ açışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra](#)

**Ortağınız da konuştuğu min seviyeye göre 1 löve** (veya ~3 p daha) **fazla** varsa, davetinize uyup deklereyi bir artırmalı, yoksa (daha kuvvetli ise kendi rengine dönebilir, yoksa) pas geçmelidir.

Örnekler:

a) Pas (Pas) 1♣ (1♥)

1NT (Pas) ?

Konuşmaları üzerine ortağı 3NT'ye davet için 2NT diyecekseniz elinizde en az:

$23 - 6 = 17$  **onör puanı** olmalıdır. (6: ortağın min puanı)

Rakip araya girdiğinden, ortağın 1 keserine ek olarak, sizde de 1 keser olmalıdır. Yoksa, pas geçmelisiniz.

b) (Pas) 1♠ (Pas) 4♦?

Ortak bir ♠ açmış, en az **13 puanı** var.

Elinizde uzun bir ♦ renginiz var.

Nasıl bir dağılımla 4♦ diyerek ortağınızı 5♦ demeye davet etmelisiniz?

Yukarıdaki bilgilere göre, **dağılım puanlarınıza** güvenmeden:

- $26 - 13 = 13$  **onör puanınız**,
- renginizin **kaliteli** olması,
- elinizin en fazla 2 löve verecek kadar kuvvetli (2 renkten hiç löve vermemeniz)

olması gerekir.

Örneğin aşağıdaki elde (Doğu olarak) 4♦ diyerek ortağınızı 5♦ demeye davet etmeli misiniz?

Eliniz yukarıdaki gerekleri karşılamadığından 4♦ diyerek ortağınızı 5♦ demeye davet etmeniz olumsuz sonuçlanacaktır. Bu nedenle, 4♦ yerine 2♣ diyerek 4+ c minör bir renginiz olduğunu belirtmeniz daha doğru olacaktır.

7		N Robot		E	
		♠1084			
		♥A982			
		♦Q65			
		♣532			
W		W	N	E	S
♠KQ7653		1♠	Pass	4♦	Pass
♥KQ105					
♦K					
♣Q4					
		S Robot		5♦ East	
		♠J92		0	
		♥743		0	
		♦9			
		♣AKJ1086			

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

07/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Kozlu şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise

Kozlu bir şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise, dağılım puanlarınızın en az eksik kalan onör puanlarınız kadar olması gerekir. Dağılım puanlarınızla ancak toplam puanınız yeterli oluyorsa, 4 As'ın da ortaklıkta bulunması önemli olmaktadır.

## Cappelletti, Lebensol, Stayman, Jacoby transfer, Smollen yöntemlerini doğru uygulayın

- Rakibin 1NT açılışından sonra araya girecekseniz mutlaka [Cappelletti](#) uygulayın.  
1NT açan rakibin solundaki ortak ve diğer rakip pas geçmişlerse, 1NT açan rakibin sağındaki ortak da [Cappelletti](#) yapabilir. Örneğin, 8-15 puanı ve 5 c – 5c majörleri varsa 2♦ ile [Cappelletti](#) yapar.  
**Cappelletti'ye uygun eliniz yoksa araya girmeyin.**  
Rakip [Cappelletti](#) ile araya girerse mutlaka [Lebensohl](#) 'a göre konuşun.
- Ortağınızın 1NT açılışından sonra yanıt verirken **Stayman** veya **transfer**'e uygun olduğunda mutlaka [1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar](#) bölümünde açıklandığı gibi (doğru olarak) uygulayın.
- **5-4 c majörleriniz varsa**, dokümandaki [Smolen uygulanmış Stayman](#) tablosunu uygulayın.

## Majör koz uyumunda

Oyuna/şileme gitmeden önce ortağın majör rengi desteklenerek majör koz belirlenmişse, [Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#) bölümündeki yöntemleri uygulayarak en uygun kontrat seviyesini belirleyelim.

## 1♣, 1♦, 1♥ ve 1♠ açılışlarına doğru puan aralıklarına göre yanıt verin

- Ortağınızın 1♥ ve 1♠ açılışlarına yanıt verirken 6-9 p ve 5+ c farklı bir renginiz varsa, renginizi söylemek yerine 1NT deklere edin.
- 1♣ ve 1♦ açılışlarına yanıt verirken [1-renk açılışları](#)ndaki kuralları uygulamayı unutmayın:  
6-9 p ile 1NT yerine, 4+ c majör renginizi 1 seviyesinde gösterin.  
12-16 p ile 4+ c majör renginizi 2 seviyesinde gösterin. (Majör renginizin 5 c olduğu anlamına gelmez.)  
Elinize göre, ilgili tablodaki seçenekleri yazım (listedeki) sırasına göre uygulayın.

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

23/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Araya giriş kural ve puan aralıklarına göre konuşun

- Rakibin 1-renk açışından sonra 1 veya 2 seviyesinde bir renk ile araya giderken [Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek](#) bölümündeki gerekleri dikkatli uygulayın.

Özellikle renginizin **kalitesi**, **kart sayısı** ve **onör+dağılım puanına** göre açıklanan **değerlendirme** sonucunun 1. seviye için en az **13 p**, 2. seviye için en az **15 p** olması önemlidir.

Değerlendirme sonucu yetersiz olduğunda ortağınız kontratın sağlanamayacağı seviyeye çıkabilir.

**Onör puanınızın** da 1. seviye için en az **8 p**, 2. seviye için en az **10 p** olması da önemli olmaktadır. Rekabette rakip çıktığı seviyede oyunu yapıp/yapamayacağını değerlendirirken sizin araya girdiğiniz seviyeye göre en az gerekli puanı da göz önünde bulunduracaktır. Eğer yetersiz puan ile araya girmişseniz ortağınız rakibin yeterli puanı olmadığını hesaplayarak rakibe kontur çekebilir, rakip de konturlu olarak oyunu çıkarabilir.

Yetersiz **onör puanı** ile araya girmek yerine göre düşünüldüğünden de önemli olmaktadır. Az **onör puanı** ile **dağılım puanlarına** göre araya girerseniz, savunmada oynadığınızda rakibin renginden olan **dağılım puanı** rakibin lehine olacaktır. Bu durumda rakip, sizin veya ortağınızın düşündüğünden daha fazla löve çıkaracaktır.

Araya girerken **onör puanınızın 1 veya 2 puan** az olması size önemsiz görünebilir. Örneğin **1 eksik onör puanı ile (8 yerine 7 p ile) araya girmişseniz, rakibin onör puanı 1 p fazla olacak ve aradaki fark 2 p olacaktır. Bu durumda, (her 3 puanın 1 löve yaptığını düşünerek) rakip büyük olasılıkla 1 löve fazla alacaktır. Ortak da sizin puanınıza güvenip kontur çekmişse rakip çıkan bir oyunu bir fazla çıkaracaktır.**

**16+ onör puanınız** varsa **kontur** çekin. Yüksek puan ile bir renkle araya girsanız, ortağınız **8 puan** ile pas geçebilir ve oyun kaçırabilirsiniz. [Apel konturu atma durumları](#)

- Bir renk ile araya giren ortağınıza yanıt verirken ortağınızın gösterdiği renge **tutuşunuz varsa**, başka uzun renginiz olsa bile, mutlaka **önce ortağınızı destekleyiniz**.

Bu kural ortağınız açtıktan ve **rakip araya girdikten sonra**, ortağınıza yanıt verirken de geçerlidir (majör renkler için).

**Ortağınız 1♣ açtıktan ve rakip araya girdikten sonra, (4 c majör renginiz ve sanzatu dağılımınız olmadığında 10-16 p ile) minör gösterecekseniz, en uzun minörünüzü gösterin.**

## Araya girişler – SAYC kuralları

- Rakip açtıktan sonra** (ilk konuşmamızda), [SAYC araya giriş kurallarını](#) uygulayarak araya giriyoruz. Rakibin 1-renk açılışına ortak 1-renk ile araya girdiğinde, sağımızdaki rakip pas geçerse, "[Ortağın Renk ile Araya Girişine Yanıtlar](#)" kısmındaki tabloya göre yanıt verelim. Rekabet açısından **ortağın rengine destek varsa öncelik destek olmalı ve dağılım puanını hesaba katarak yanıt verelim.**
  - Ortak 1-renk ile açtıktan sonra rakip araya girerse, "Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girerse"** bölümünde açıklanan kurallara göre yanıt verelim. Rakip **1-renk** ile araya girmişse, "[Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#)" kısmındaki tabloya göre yanıt verelim. **Ortağın rengine destek varsa, öncelik yine destek olmalı ve dağılım puanını hesaba katalım.**
- Yukarıdaki "araya girişlere yanıtlar"da **puanları ezberlemek istemezseniz, genel olarak, varılacak seviyenin puan aralığına göre karar verebilirsiniz.**
- Yukarıdaki araya girişlerde **ortak yeni bir renk belirtmişse ve ortağın bu rengi için tutuşunuz varsa puan durumunuza bağlı olarak öncelikle ortağı desteklemelisiniz.**
  - 5'li** rengimiz olmadığından araya giremezsek, puanımız yeterli ve uygun dağılım varsa, [apel konturu](#) ile araya girelim.

## Apel konturu ve puan aralıklarına göre konuşun

Apel (Konuşma) (*Take-out*) Konturu ile araya giriş / [Apel konturu atma durumları](#) alt bölümünde belirtilen gereklere eliniz **puan**, dağılım ve **kalite** açısından uygun olduğunda **Apel konturu** çekin. **Yeterli puanımız veya uygun dağılımınız yoksa açar puanınız olsa bile (16 puana kadar) apel konturu atmıyoruz.**

Rakibin 1-renk konuşması üzerine (**durum 1'e göre**) kontur çekerseniz, ortağınız diğer majör renk(ler)in sizde **4 c** olduğunu anlayarak kendi **4 c** majör rengini söylediğinde majör koz uyumunu bulacaksınız.

Kontur çeken ortağınıza yanıtınızı [Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#)'nde açıklandığı gibi veriniz.

Ardından ortağınız gösterdiğiniz majör renginizi desteklemez, farklı bir renk söylerse **durum 2** veya **3'e** uygun uzun bir rengi ve **16+ puanı** var demektir.

## Baraj konuşmaları

- Özellikle zonda olmadığımızda, **alçak seviyedeki konuşmalarda** veya uygun durumlarda rakibin kontratını yükselerek engelleyelim.
- **Rakiplerin** oynadıkları zon kontratının **batma olasılığı varsa, baraja girişmeyelim.**
- Oyun mantığı da aynı. Fazlaları değil, emniyeti düşünmeliyiz. (MP skorlaması: [IMP / MP stratejileri](#))
- Rakibi batırma imkânı varsa, fazla yaptırmaktan korkmayalım.

## Ceza konturu

Kesin emin olmadan **şileme** kontur çekmeyelim.

Rakibi iki batıracağımıza inanmadıkça asla kontur atmayalım.

Rakibin 3 seviyesi açılışı dışında, 3 ve üzeri konuşmalarına atılan konturlar ceza konturudur. Ortak tarafından apel konturu olarak değerlendirilmez.

## Minimum açış puanları

- İlk 2-3 pas'tan sonra zonda değilsek (**özellikle 5+ c kaliteli veya As içeren bir renkle**) **11/12 onör puanıyla** açalım.
- 1. ve 2. pozisyonlarda majörlerden biri "**5 c ve kaliteli**" değilse **13'den az puanla** açmak çoğunlukla olumsuz sonuçlanıyor. Ancak, her iki majör de **4 c** ve puanların çoğu majör renklerde ise **12 puanla** açıyoruz.
- Zayıf açılışları **8'den az onör puanı** ile açmak (1 seviyesi açılışları **açar puandan** az açmak gibi) olumsuz sonuçlanır. Ortağınız sizin **en az 8 onör puanı** ile açtığınızı düşünerek konuşacaktır. Yapabileceğiniz kontrat seviyesinin üstüne çıkabilirsiniz.
- 2 seviyesi için kuvvetli sayılacak bir eli ise 2 seviyesinde açmak yerine 1 seviyesinde açmanız doğru kontrat seviyesini bulmanız açısından yararlı olur. 2 seviyesinde açarsanız, ortağınız puan yetersiz diye yanıt vermeyebilir.

## Hangi majör rengi açıyoruz

İki majör renkten uzun olanı açıyoruz. İki majör renk (**♥** ve **♠**) eşit uzunlukta (**5-5** veya **6-6 c**) ve (**♥ kaliteli – ♠ kalitesiz**) ise **♥** açıyoruz, yoksa **♠** açıyoruz.

**Her iki ortak da dokümana uygun konuşmamışsa, ilk farklı konuşan ortak sorumluluğu alır.**

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

12/04/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Oyun sırasında dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi

Oynanan kontrat seviyesine göre **onör ve dağılım puanları** toplamı yeterli, ancak **onör puanları** tek başına yeterli değilse, kontratın çıkabilmesi dağılım puanlarının değerlendirilebilmesine bağlıdır. İki uzun renk yoksa, bunun için de genel olarak kozlu oyunlarda kozun kısa olduğu taraftaki kozların çıkarılarak değerlendirilmesi gerekmektedir. (Çakılarak değerlendirilen her bir koz **3 onör puanı** sayılabilir.)

Savunmada oynarken de, atak yaparken ve her löve alındığında, rakibin böyle bir durumda kısa taraftaki kozları çakmasının koz oynanarak engellenmesi gerekmektedir. Savunmada değil de oynayan sizseniz, rakip yeterli onör puanınız olmadığını anlamışsa veya (ve kısa taraftaki koz sayısı fazla değilse), rakibin her fırsatta koz oynayacağını düşünerek, koz çekmeden önce kısa taraftaki kozları çakarak değerlendirmeye çalışmalısınız.

Örnek el:



Oyun 4♣, Kuzey oynuyor.

Kuzey-Güneyin toplam **onör puanı** oyun seviyesi için yeterli olmadığından el çakar - yer çakar şeklinde kozlarını değerlendirmek zorunda. Bunu engellemek için savunmanın her löve alışında koz oynamaları gerekir. Bu nedenle, Batı elinde **16 onör puanı** olduğundan Kuzeyin kozlarını çakarak değerlendirmek zorunda olduğunu anlar ve ♥Q ile aldıktan sonra koz oynaması, ortağı da ilk löve aldığı anda koz oynaması gerekir.

Örnek el: [Oyun sırasında dağılım puanı sayılan renkten löve almaya çalışmak](#)

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

27/04/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Savunma (defense)

### Temel olarak

- [Tek-çift sayılı kart atılışı/kaçışı](#) (defosu), **ilk oynanan/kaçılan küçük kart** dışında, ortak veya rakip bir renkten ilk defa bir büyük kart oynadığında uygulanır. Her iki ortak için de geçerlidir. Eldeki kartlar bu tercihi belirtmeğe uygun değilse, renk tercihi belirtmeyen orta büyüklükte bir kart oynayınız.
- Hem kozlu ve hem de sanzatu oyunlarında [Komşu kartla davet](#) yöntemini uygulamaya çalışıyoruz.
- Oyun sırasında atak yapan ortak bir seriden oynadığı zaman serinin en büyük kartını, karşılayan ortak da serinin en küçük kartını oynar. Karşılayan ortak serinin büyük kartını oynarsa, rakip aldığı anda atak yapan ortak küçük kartın ortağında olduğunu bilemez. Ama karşılayan ortak serinin hep en küçük kartını oynarsa, rakip aldığı anda bir küçük kartın ortağında olmadığını atak yapan ortak anlar.

Örneğin karşılayan ortak kız ve valeden önce valeyı oynarsa, rakip papaz ile aldığı anda atak yapan ortak 10'lunun ortağında olmadığını anlar, ama kız ortağında da olabilir.

Bir kaynaktan çevrilmiştir ([http://www.kantarbridge.com/tips\\_def.htm](http://www.kantarbridge.com/tips_def.htm)):

- Rakiplerde koz uyumu yoksa koz atak etmeyin. (Büyük olasılıkla rakibin **onör puanı** oyun için yeterlidir ve rakibin oyun stratejisi de kozları çektikten sonra diğer renklerdeki onör kartlarını oynamaktır.)
- Yer tarafındaki rakip (dummy) konuşma sırasında koz desteğinin yanında **ikinci bir uzun renk** de göstermiş ise, rakibin ikinci renginden sizde uzunsa koz atağı tercih edilir; yoksa çok olumsuz sonuç alırsınız.

Aşağıdaki örnek sayfasında açıklanan durumlar söz konusu ise rakibi batırabilmek için koz atak ediniz.

**Örnek eller:** [Rakibin çift renkli eline karşı atak – iki örnek el](#)

- Rakip şilem oynadığında elinizde bir As'ınız varsa tek kartlı bir renkten atak yapmayın. Büyük bir olasılıkla ortağınız atak ettiğiniz kartı As ile alamayacak, ortağı empasa sokarak rakibin oyunu çıkarmasına yardımcı olacaksınız.
- Diğer taraftan, elinizde bir As olmadığı zaman rakip şilem oynadığında tek kartlı bir renkten açılmak rakibi batırmak için iyi bir şans olabilir. Bir şans eseri ortağınızda sizin atak ettiğiniz tek kartlı renkte As olabilir veya elinde koz As'ı olabilir.
- Ortak, bir renk konuştuğundan sonra bir şilem kontratına kontur atmışsa, ortağın renginden veya koz atak etmeyin. Ortağın büyük olasılıkla boş bir rengi vardır (veya başka bir renkten As ve Papazı vardır), hangisinin olduğunu bulmak size kalmış.
- *Stayman, Jacoby Transfer, cuebid* ve *Blackwood* yanıtları gibi suni deklere renklerinden size doğru atak etmesini istiyorsanız bu deklerele **kontur** çekmek üzere tetikte olun, kontur çekmeyi kaçırmayın. Bu konturlara **atak belirten konturlar** denir. Bu suni deklerele dikkat etmek atak rengi belirtmek için çok önemlidir. ([İlk konuşma ve araya girişler, baraj konuşmaları](#) 8. Madde)
- Düşük bir seviyede, özellikle de iki seviyesinde bir **atak belirten kontur** konuşması yapmak için, **5/6 c kaliteli** renginiz olması gerekir. Dört seviyesinde veya daha yüksek seviyede yapılan suni deklereye kontur çekmek için ihtiyacınız olan tek şey rengin kuvvetli olmasıdır, uzunluk değil (KQx). Eğer sağınızdaki rakip As belirtiyorsa QJx yeterli olabilir.

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

21/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



- Atak ederken elinizde As ve K içeren iki renk (♠xx ♥xxx ♦AKxx ♣AKxx) varsa, ilk lövede renklerden birinden As atak ettikten sonra (örneğin ♣A), daha sonraki lövede diğer renkten As oynamak isterseniz, ♦As yerine ♦K oynayın. Eğer ♦K yerine ♦As oynarsanız ortağınız ♦K'ın sizde olmadığını düşünebilir. Eğer ♦As'ı oynarsanız ♦K sizde değil demektir.
- Eğer ortağınız konuştuğunuz renkten atak etmediyse, aşağıdaki durumlardan biri söz konusu olabilir:
  - Ortağınızda bu renkten kart olmayabilir.
  - Tek kartlı bir renkten atak ediyor olabilir.
  - Bir dizinin en büyük kartını atak ediyor olabilir.
  - (Özellikle ortağınız sizin renginizi desteklediyse) As kendisindedir ve rakipte K olmasından korkuyordur.
  - Konuşmaları unutmuştur.
- Aşağıdaki notlar [Komşu kartla davet](#) yöntemini uyguladığımızdan geçersiz olmaktadır.
  - Kozlu kontratlarda, 3+ c bir renkten açılırken küçük, 2- c ise büyük açılın. (Atak edilecek renk 3'lü veya daha fazla ise, sayısıyla 3.üncü veya 5.inci büyük olanı atak ediyoruz.)
  - Kozdan açılırken 109x'dan 9, QJ ikilisinden J açılarak rakibi yanıltabilirsiniz.
  - 6NT'ye atak ettiğiniz gibi 3NT ve 4NT'ye atak etmeyin. Örneğin elinizle şöyle bir el olabilir: ♠K10764 ♥Q84 ♦Q76 ♣83

Eğer konuşma (1NT) – pas – (3NT) (veya 4NT) – pas şeklinde ise, otomatik olarak ♠ atak edersiniz. Bununla birlikte, konuşma (1NT) – pas – (6NT) – pas şeklinde ise, ♠ atağı çok kötü olur. Neden? Rakiplerin büyük olasılıkla 6NT için kontrat yapacak yaklaşık 33 onör puanı vardır, bu da ortağınızın el alamayacağı anlamına geliyor. Bu nedenle ♠ atağı iyi olmaz. ♣ atak edin ve deklaran ters yönde empas yaparsa iki löve yapmayı umun.

  - Sanzatu oyununda daha önce konuşulmamış 4 c onörsüz renkten atak ederken, kuvvet gösteren küçük bir kart oynamak çok yanıltıcıdır. En yüksek veya bir sonraki en yüksek kartınızı atak etmelisiniz. En yüksek kartınız sekizli veya daha düşükse, yüksek açın. En yüksek kartınız 9'lu veya 10'lu ise, ikinci en yüksek kartınızı açın. 8543'ten 8'i, ama 9642'den 6'yı atak edin. Eğer başka bir renkten ortağınızın dönmesini istiyorsanız 10732'den 7'liyi atak edin.

### Savunma konusunda diğer kaynaklar

- Bridge – defense: <http://www.bridgebears.com/bridge-card-game/defense/index.html>
- Defensive Strategy: <http://www.hamiltonbridge.com/Articles/DefensiveStrategy.html>

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

21/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Oyun sırasında

### Kontrat sahibi (declarer) olarak oynarken

Oyuna başlarken oyun stratejinizi kurun. Kesin-alır kartlarını sayın. Kesin-alır kartlarınız yeterli ve el-yer koz tutuşu varsa, kozlu bir oyunda rakipteki kozları çektikten sonra yerdeki kozlarınızı çıkararak değerlendirin.

**Kozlu bir oyunda** (iki uzun renginiz yoksa) **toplam onör puanınız oyun seviyesi puanından az ise** (kesin-alır kartlarınız yetersizse) öncelikle kozun kısa olduğu taraftaki kozların bir kısmını çıkararak değerlendirmeniz gerekecektir. Önce çakmanız gerekmeyen koz sayısı kadar koz çekiniz. Örneğin, 3 kozdan birini çakarsanız, önce 2 tur koz çekin. Bu arada “el geçer - yer geçer” durumunu da göz önünde bulundurun.

Solunuzdaki rakip **♦** atağı yaptı diyelim. **Yerde As ve Q, elinizde K var.**

(M. Melih Oskay’dan)

Eğer rakip **♦** atağına devam etsin isterseniz yerden As’ ı koyun;

**♦** atağına devam etmesin istiyorsanız Kızı oynayın.

İkinci bir öneri:

(M. Melih Oskay’dan)

Rakip diyelim **♥** açıldı ve **elinizde AKQ.... var.** Eğer rakip el tutarsa **♥** gelsin isterseniz As ile alın ama **♥** gelmesin istiyorsanız Q ile alın

**Elinizde Axx..., yerde Qxx olduğunda** (Papazın yerini bilmiyorsanız):

Önce As’ı çekin (rakipte K tekse düşün), sonra Kıza doğru oynayın.

**Elinizde Ax..., yerde Qx olduğunda:**

Önce Kıza doğru oynayın, sonra As’ı çekin.

**Rakipler araya girmemişse herhangi bir renkten tek kartlı olma olasılıkları zayıftır.**

Örneğin aşağıdaki oyunda:

D 1	K naz67 ♠ J64 ♥ 732 ♦ AQ94 ♣ A82	
B UnsalKal ♠ K875 ♥ AKQJ6 ♦ 10 ♣ Q63	B K D G Pas Pas Pas 1♥ Pas 2♥ Pas 4♥ Pas Pas Pas	D Etykn ♠ AQ ♥ 984 ♦ K8652 ♣ J54
	G Robot ♠ 10932 ♥ 105 ♦ J73 ♣ K1097	4♥ Bati 0 0

Kuzey **♠4**’lüyü oynuyor, siz yerden As ile alıyorsunuz.

Nasıl devam edersiniz?

Oyunu çıkarmak için **♠Q** çektikten sonra kozları çekmelisiniz.

**♠Q** çektiginizde rakip çakabilir mi?

Konuşma sırasında rakipler araya girmedikenden çakma olasılıklarının zayıf olduğunu düşünüp, **♠Q**’ı çektikten sonra kozları çekebilirsiniz.

[K kaçırma:](#)

K yerdeyse, elden K'a doğru küçük bir kart oynayın. As soldaki rakipte ise, büyük olasılıkla As'ı koyacaktır. Rakip As koymazsa, K'ı koymayın.

Ancak elinizde bu renkten tek kart varsa tersini uygulamak daha iyi olabilir.

K eldeyse, yerden K'a doğru küçük bir kart oynayın. As sağdaki rakipte ise, büyük olasılıkla As'ı koymayacaktır. Rakip As koymazsa, K'ı koyun.

Örneğin yukarıdaki oyunda:

Kozları ve ♠'leri çektikten sonra yere doğru ♦10'luyu oynayın. Soldaki rakip As'ı koymazsa, K ile alır ve oyunu çıkarırsınız.

Soldaki rakip As'ı koyarsa: Daha sonra sağdaki rakip ♦ gelirse, K'e bir ♣ kaçır ve oyunu çıkarırsınız.

♣ gelirse, yine oyunu çıkarırsınız.

### Savunmada oynarken

Elimiz [Ataklar ve Defoslar](#) bölümündeki komşu kart yöntemine uygun olduğunda uyguluyoruz.

Bu yöntemeye uygun olmadığına, ne zaman koz atak eldir, ne zaman edilmez gibi, [İlk Elde Hangi Kart Açılmalı? – Ataklar](#) bölümündeki önerileri dikkate alıyoruz. Örneğin, rakiplerde 4-4 c majör kozlar olduğunda [Koz atak etmek](#) alt-bölümündeki önerilere dikkat etmekte yarar vardır.

**Örnek el:** [Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında](#)

Rakip şileme giderken keycard sorduğunda, yanıt veren rakibin rengine kontur çekerken dikkatli olmalıyız. Öncelikle rakibin kontura Pas geçme olasılığını düşünerek, kaç batabileceğimiz hesabını iyi yapmalıyız.

Konturlu batma durumunda avantajlı çıkıyorsak, kontur çekmemiz ortağımızın bu renkten atak etmesini istiyoruz anlamındadır.

Elimizde bu renkten As yoksa rakibe hamle kazandırmış oluruz.

**Örnek el:** [Keycard sorusuna yanıt veren keycard yanıtına kontur](#)

Atak dışında tek/çift kuralına ve yerin kuvvetli / zayıf rengine göre oynuyoruz.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Turnuvada IMP / MP skorlamasına göre strateji belirleme

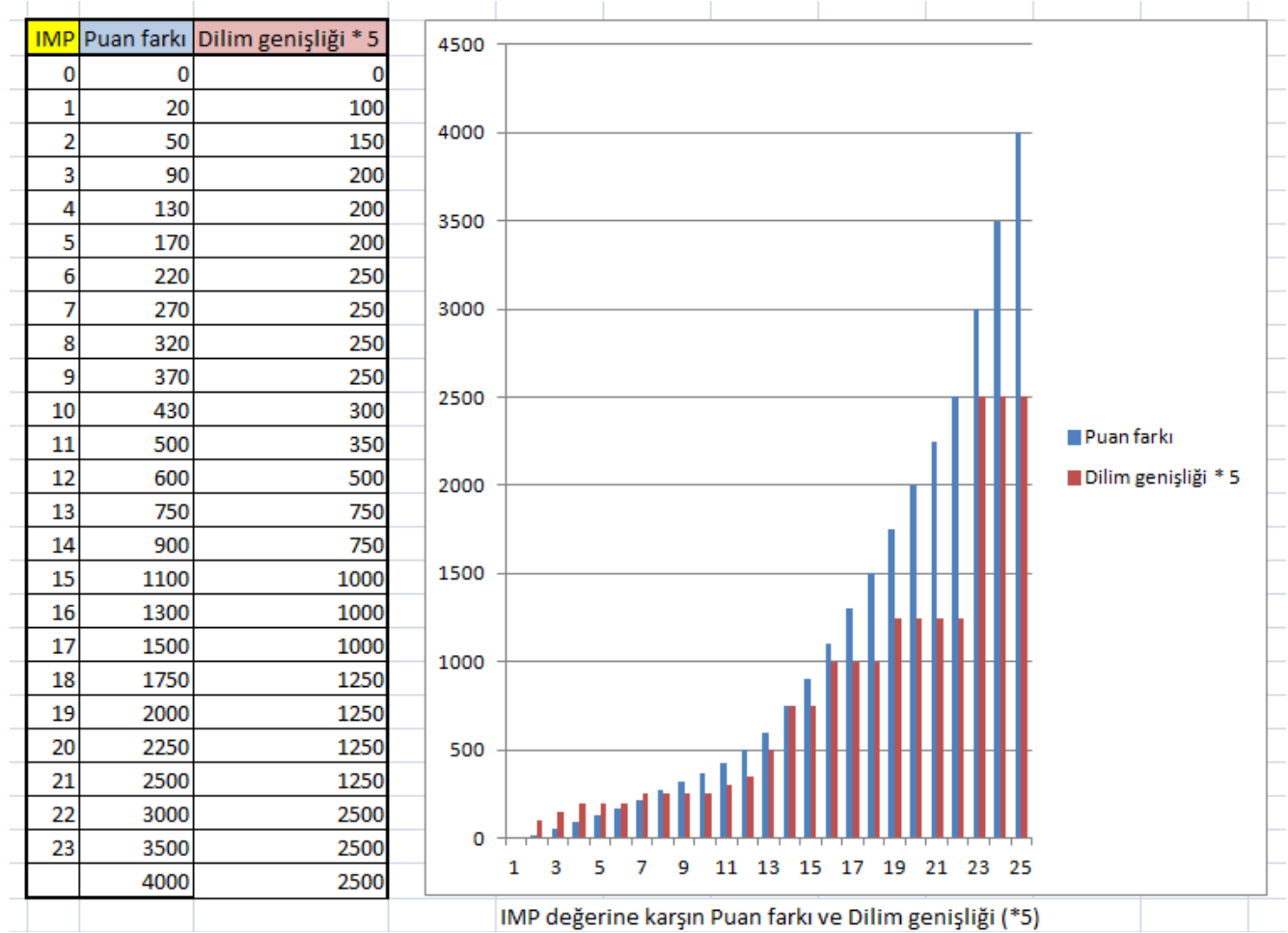
### IMP / MP puanı tanımı

**IMP:** Oyun skorlarının tarafların kazandıkları puan farklarına göre belirlenen turnuvalar BBO'da bir oyunda kazandığınız puan aynı yöndeki diğer masalardaki çiftlerin puanları ile karşılaştırılır ve IMP'ye çevrilir. Karşılaştırma sonucu elde edilen IMP skorlarının ortalaması alınarak sizin o oyun için IMP puanınız bulunur.

Puan farkları IMP'ye çevrilirken aşağıdaki şekilde görülen tablo kullanılır.

Şekilde görüldüğü gibi, dilim genişlikleri puan farkına paralel gitmemekte; küçük IMP değerleri için üstte, büyük IMP değerleri için altta kalmaktadır.

Bunun anlamı, oyun puanının üstünde aldığınız fazla lövelerden dolayı (dilim puan sınırını geçmiyorsa) IMP skorunuz artmamaktadır. Aynı şekilde oyun puanının altında kalan puan aralıklarında da MP'de aldığınız puana göre IMP puanınız daha az artmaktadır. Buna karşın oyun/şilem çıkan masalarla çıkmayan masalar arasındaki IMP farkları büyük olmaktadır.



[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

04/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**MP:** Oyun skorlarının yüzde olarak belirlendiği turnuvalar

Aynı yönde oynayan çiftlerin puanları en büyük değer % 100, en küçük değer % 0 olacak şekilde transform edilerek **MP** değerleri bulunur. Transform ederken puanların yoğunlaştığı (puanların histogramının tepe yaptığı) bölgelerde **MP** aralıkları daha büyük alınır.

Her oyunun histogramı farklı alacağından **MP** transform fonksiyonu da farklı olacaktır.

El puanlarının çiftler arasında yakın olduğu (oyun çıkması zor olan) oyunlarda **MP** puan dilimleri küçük oyun puanı değerlerinde daha büyük olacaktır.

Ortaklıklardaki puan ve dağılımların büyük olduğu oyunlarda **MP** puan dilimleri büyük oyun puanı değerlerinde daha büyük olacaktır.

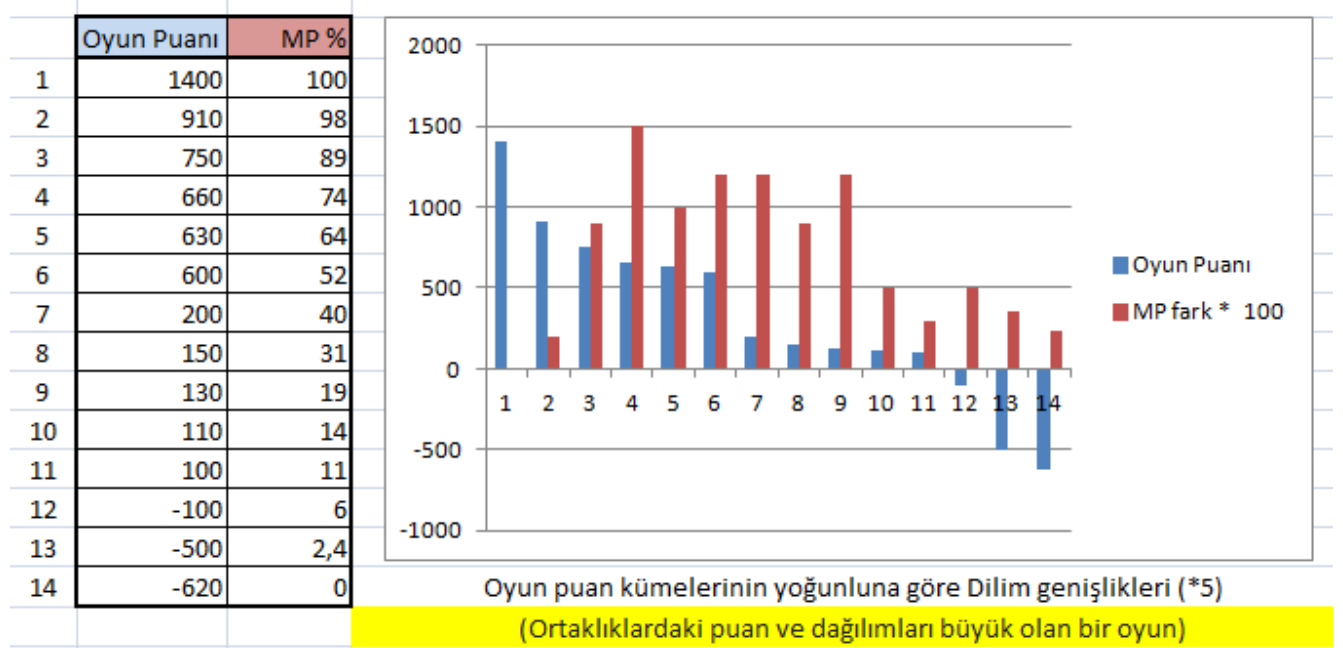
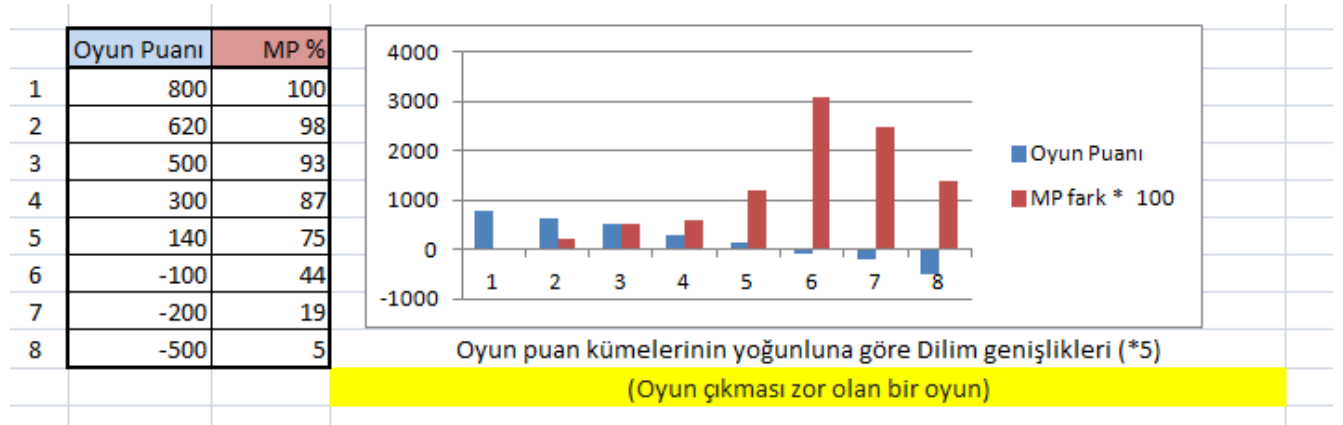
Buradan çıkardığımız sonuç, oyun puanı üstündeki **fazla löveler önem kazanacaktır.**

(Örneğin, her fazla löve % 30 MP değeri daha fazla kazandırabilir.)

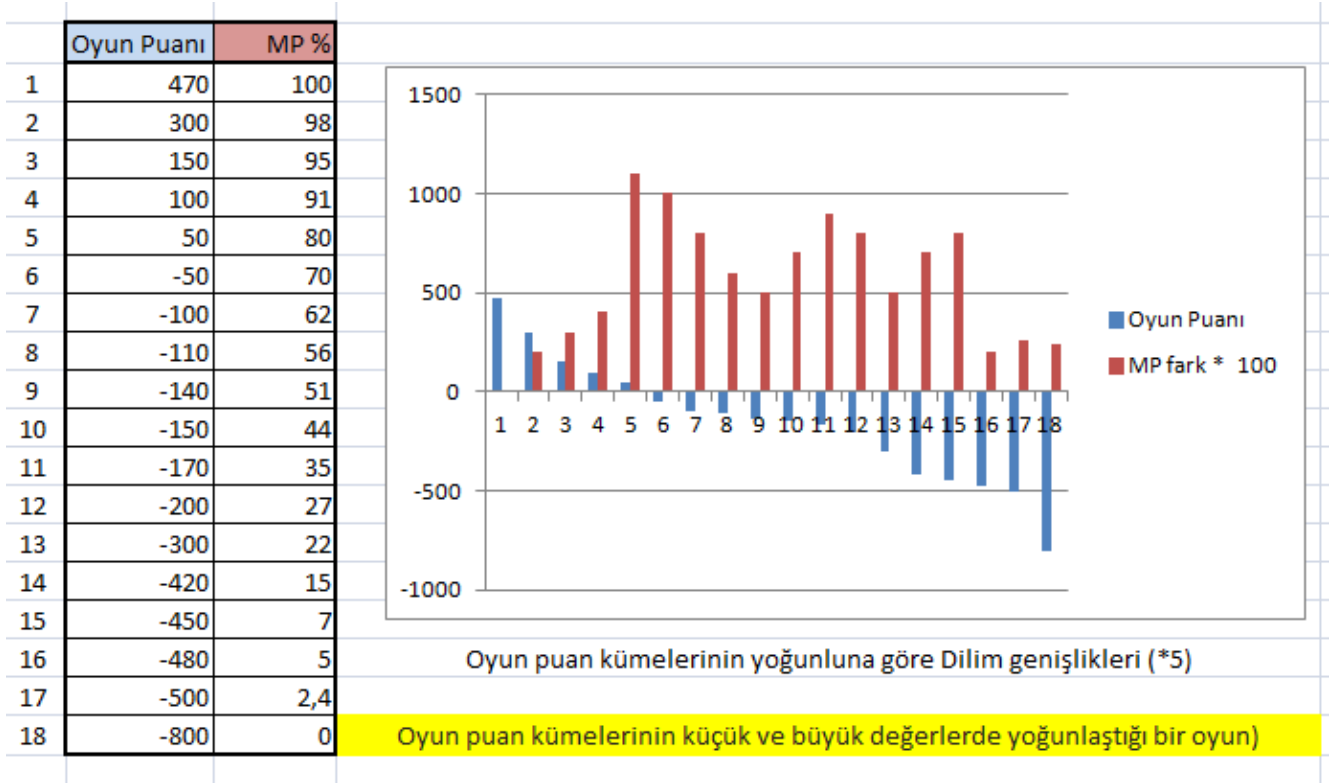
İki tarafında puanları oyun için yetersiz olan oyunlarda **rakipler arası rekabet** aynı şekilde önem kazanacaktır.

Buna karşılık oyun çıkan ve çıkmayan masalar arasındaki puan farkı **IMP**'ye oranla çok fazla kaybettirmeyecektir.

Aşağıdaki 3 şekilde 3 tip oyun puanı dağılımı için **MP** puan dilimlerinin (**MP** farklarının) oyun puanına göre değerleri görülmektedir.



[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#) 04/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

04/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## IMP / MP stratejileri

Yukarıda açıklanan turnuva puanlarının bulunma yöntemine (IMP / MP olmasına) bağlı olarak değişik oyun stratejileri uygulanması ve yukarıda ([Notlar](#) bölümünde) açıklanan noktalarda buna dikkat edilmesi genellikle daha iyi sonuçlar getirecektir.

Brice yeni başladıysanız IMP skorlamasını kullanan turnuvaları, uzun zamandır oynuyorsanız MP skorlamasını kullanan briç turnuvalarını tercih edin.

Her iki turnuva türünde de oyun ve şilem puan sınırlarına dikkat edin.

IMP'ye göre oynarken	MP'ye göre oynarken
Dağılım puanlarına çok güvenmeden ortaklıktaki toplam <b>onör puanlarınıza</b> ağırlık vererek <b>oyun ve şilem kararı</b> verin.	<b>Onör + dağılım puanlarına</b> göre <b>oyun ve şilem kararı</b> verin.
Toplam <b>onör puanı</b> yetersiz olduğu durumlarda (oyun ve şilem çıkmayacak oyunlarda) sınırları zorlayıp <b>batmanın cezası MP'ye göre daha ağırdır.</b>	
Oyun ve şilem çıkarmak için garantili oynayın, <b>fazla löveler</b> için risk almayın. <b>Savunmada da rakibi öncelikle batırmaya çalışmalısınız.</b> Ancak, daha fazla batırmak için risk alıp oyunu çıkarmasına neden olmayın.	<b>Fazla çıkaracağınız löveler</b> önemli olup size daha iyi puan kazandıracaktır. Bunun için risk almaya değer.
	Oyun için ortaklıktaki <b>toplam onör puanınız</b> yeterli olmadığı durumlarda <b>onör + dağılım puanları yeterliyse dağılım puanlarını iyi değerlendirebileceğinizi düşünerek rakiplerle rekabette girişmekten kaçınmayın.</b>
<b>Dağılım puanlarına</b> güvenerek <b>oyun / şilem sınırlarını zorlamayın.</b>	
	Yukarıdaki nedenlerle, MP'ye göre oynanırken <b>dağılım puanlarının iyi hesaplanması ve değerlendirilmesi gerekir.</b>

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

05/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Aşağıdaki notlarda M. Melih Oskay'ın önerilerinden ve Mehmet Aydın'nın notlarından yararlanılmıştır.

IMP'ye göre oynarken	MP'ye göre oynarken
<p><b>Araya giriş gerekleri tam olarak sağlanmıyorsa araya girmeyin.</b></p> <p><b>Rakibin batma olasılığı varsa rekabete girişmeyin.</b> Rakibi batırmak önceliğiniz olmalı.</p> <p><b>Rakibi iki batıracağınıza inanmadıkça asla kontur atmayın.</b></p>	<p>Araya giriş gerekleri uygunsa mutlaka araya girin.</p> <p>Ancak, rakiplerde koz uyumu yoksa daha dikkatli olmalısınız.</p> <p>Ortağın rengini tutuyorsanız Düşük seviyede 6-10 dp ile mutlaka 1 artırın. Yüksek seviyede de uzun koz ile baraj yapın. Rakiplerin yapabilecekleri kontratları engelleyin.</p> <p>Rakip batacak kadar yükselmişse, yetersiz koz sayısı ile kontratı almak için fazla yükselmeyin.</p> <p><b>Rekabette kar/zarar hesabının iyi yapılması MP skorlamasında daha önemlidir.</b></p> <p>Küçük oyun puan farkları --&gt; büyük MP puanı</p> <p>Zonda iken konturlu batma riski varsa rekabete girişmeyin.</p> <p>Özellikle, rakibin (zonda değilken) oyununu engellemek için (siz zonda iken) yükselip 2 batarsanız MP puanı olarak çok yüksek bedel ödersiniz.</p>
<p>Emniyetli 5-minör kontratı söz konusu ise, 3NT oynayarak risk almayın.</p> <p>4-majör kontratı için de aynı.</p> <p>Söz konusu olabilecek 3NT / 4-majör kontratlarını kaçırmayın.</p> <p>Oyun ve şilem kontratlarını kaçırmamak gerekli.</p> <p>Kaçırıldığında alınmayan bonus puanı büyük IMP puanının kaybedilmesine neden olur.</p>	<p>Seçeneğiniz varsa öncelikle 3NT, sonra 4-majör kontratını tercih edin. En son 5-minör.</p> <p>Yapacağınız kontrata bağlı olarak göre alacağınız önemsiz görebileceğiniz küçük oyun puan farkı yüksek MP puanı sağlayabilir.</p> <p>(3NT için onör puanlarınız yetersiz ve dağılım puanlarıyla 5-minör olanağı olması durumu dışında)</p> <p>Şilem oynayacaksanız emniyetli olanı seçmek daha önemlidir. Oyun kontratları için de.</p>

Zorlandığınızda aynı elin diğer masalarda da oynandığını, diğer oyuncuların nasıl oynayabileceklerini düşünün.

Turnuvalarda iyi sonuç alabilmek için hem MP ve hem de IMP skorlamasında önceki bölümlerde açıklanan yöntem ve konvansiyonların iyi uygulanması önemli olmaktadır.

Empaslarda da olasılık hesabının iyi yapılması turnuva sonucunu etkileyebilecek kadar önemli olabilir.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

05/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Ataklar ve Defoslar (Kart kaçma)

Rakip oynadığında, uygun durumlarda atak yapan ortak aşağıda açıklanan '**komşu kart**' yöntemine göre, **oynadığı ilk küçük kart ile** ortağının ilk löveyi aldığı anda kendisine geri dönmesini **tercih ettiği rengi** belirtebilir. Daha önce büyük bir kart (A / K) oynamışsa, oynayacağı küçük kart yine renk tercihinin gösterecektir. Bunun dışında ortaklar renk tercihlerini kaçacakları küçük kartlar ile "**tek/çift sayılı kart**" yöntemine göre yaparlar.

Bu yöntem ile **sanzatu** oyunlarında (2-10 arasındaki), **kozlu** oyunlarda (2-7 arasındaki) kartlar farklı renklerden hangisinin tercih edildiğini belirtmek için kullanılmaktadır. Uygun bir kart olmadığında, **kozlu** oyunda yanlış bir renk tercihi belirtmemek için (mümkünse onörsüz bir renkten) **orta büyüklükte** (8,9,10) bir kart oynanabilir. Atak yaparken orta büyüklükte bir kart oynandığında renk tercihi yapılmamış olur. Bu durumda, aşağıda **Ataklar** bölümünde açıklanan önerilere göre atak yapılması genellikle iyi sonuç verir.

Bu yeni **komşu kart** yöntemini kullanmamızın nedeni, elinizde As veya papazdan başlayan 'devamlı bir dizi' içermeyen bir renkten açılmanız rakibin işine gelebilir. Böyle bir eliniz olduğunda, koz dışındaki farklı uygun bir renkten **renk tercihinizi** yaparsınız. Ortağınız ilk löveyi aldığı anda size tercih ettiğiniz renkten dönmesi daha iyi sonuç verecektir. Böylece, ara dizili renklerden açılmaya gerek kalmamakta, (As'lı/As'sız) ara dizili renklerden açılmanın olumsuzlukları ortadan kalkmaktadır. (iki kartlı komşu kartlar da dizi sayılır.)

*Örnek olarak, elinde bir renkten (Kxx gibi) tek keseri olan rakip (ortağı ile koz uyumu olmadığında) genelde **sanzatu** oynamayı yeğlemektedir. Sizde uzun olan bu renkten açıldığınızda bir fazla çıkaracaktır. Daha da kötüsü, diğer renklerden size löve vermeden 8 löve alabiliyorsa, 3NT'yi çıkarmış olacaktır. Bunu önlemek için ortağınıza **komşu kart** yöntemi ile renginizi belirttiğinizde ise, ortağınız ilk defa löve aldığı anda öncelikle bu renkten size dönecek ve rakibin bir fazla yapmasını engelleyeceksiniz.*

**Komşu kart** yönteminin diğer bir faydası da, rakibin oynanan küçük kartı büyük olasılıkla yanlış değerlendirmesi olacak ve tercihinizin bu renk olduğunu düşünecektir. ([Rakibin yanlışına örnek bir el](#))

Kozlu bir oyunda defans olarak oynarken atak yapacağınızı düşünelim. Elinizde de çakabilecek kozunuz ve **bir renkten tek kart** var. Bu tek kartı açıldığınızda, ortağınız bu kartı renk tercihi olarak mı anlar, yoksa ilk löveyi aldığı anda bu renkten size döner mi? Eğer bu renk rakip ve ortağınızda uzun ise, sizde tek kart olabileceğini düşünerek size geri dönecektir.

Örneğin, ortağınızın elindeki uzun majör rengi ortağınız konuşmadan önce rakip deklere etmişse, sizde bu rengin tek kart olabileceğini düşünebilir. Bu durumda, bu renkten küçük bir kart açıldığınızda, sizde tek kart olması olasılığını göz önüne alarak, ilk defa löve aldığı anda size bu renkten dönecektir. Bu nedenle, eğer **iki** küçük kartınız varsa, rakibe löve kazandırmamak için bu renkten atak yapmayın.

### Örnekler:

[As veya K ile atak yapıldığında ortağın attığı küçük karta bir örnek](#)  
[Atak yaparken renk tercihinin gösterecek uygun bir küçük kart yoksa](#)  
[Atak yaparken renk tercihinin gösterecek uygun bir kart yoksa - 2](#)  
[Ortağınızın rengini atak ettiğinizde](#)  
[Sanzatu oyununda Komşu kart yönteminin Yararı](#)

## İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?

Atak yaparken büyük veya küçük kart oynanacağı aşağıdaki önerilerle (sırasıyla) açıklanabilir:

- Deklere sırasında ortağınız 5 ve üzeri kartlı bir renk belirttiyse, öncelikle ortağınızın rengini açılmayı tercih edin.

Ortağınızın gerçek rengi (1♣ ve 1♦ açılışları dışındakiler) üzerine ceza konturu atmış veya sanzatu demişe:

- 1-2 küçük (onörsüz) kartınız varsa ortağınızın renginden açılmayın, ortağınızı empasa sokabilirsiniz.
- 1-2 onörlü 2 kartınız varsa en büyüğünü açılın.
- 3+ kartınız varsa:
  - Birden fazla onörünüz varsa büyüğünü,
  - Q ve üzeri tek onörünüz varsa en küçük kartınızı (**Örnek – ortağın renginden atak**),
  - Q ve üzeri kartınız yoksa en büyük kartınızı açılın.

Ancak As ve K ile başlayan bir renginiz varsa, iki kartlı bir renkten K'ı, daha fazla sayıda kartlı bir renkten As'ı çektikten sonra, ortağınızın rengini oynayın. (Rakibin çakma olasılığı büyük olduğundan her ikisini de çekmeyin. Ortağınızın daha sonra size bu renkten dönmesini bekleyin.) Daha sonra kendi tercihinizi aşağıdaki gibi küçük bir kart ile belirtirsiniz.

- As veya papazdan başlayan devamlı bir dizi içeren bir renginiz varsa, dizinin en küçük onöründen başlayarak oynayın: **AKQJ.. AKQ.. KQJ..** (J'den küçük varsa, J'den başlayarak yukarı doğru) Löveyi her aldığınızda bir büyük kartı oynamaya devam edin: **AKQJ.. : sırasıyla J, Q, K, A**
- Elde bir renkten **AK..** varsa: önce As, sonra farklı bir renkten küçük kart ile renk tercihinizi ortağınıza belirtin. Ortağınız elinde başka bir renkten kesin alır bir kartı varsa, aldıktan sonra size ilk fırsatta dönecektir.
- Özellikle sanzatu oynandığında onörle başlayan bir seri içeren, 6+ c uzun bir renginiz varsa, serinin en büyük kartını atak etmeniz hamle kaybetmemek açısından faydalı olabilir. **Örnek – uzun renk**
- Kozlu bir oyunda defans olarak oynadığınızda atak yaparken, rakiplerden biri, oynanan koz dışında, uzun bir renk deklere ettiyse ve o renkten sizde tek kart varsa, bu kartı açılın. Bu rengi rakipler koz olarak oynamadıklarından, büyük bir olasılıkla ortağınız da uzundur. Bu nedenle, büyük bir olasılıkla ortağınız ilk löveyi aldığında, size bu renkten çakmanız için geri dönecektir.
- Tercih ettiğiniz renk ikinci seçenekteki gibi üçlü bir dizi içermiyorsa, onör veya ara-dizi içermeyen bir renkten tercih ettiğiniz rengi belirten uygun bir küçük kartınız varsa oynayın. Ortağınız ilk defa löve aldığında tercih ettiğiniz renkten size dönecektir.

İkinci bir tercih renginiz de varsa, örneğin QJxx gibi, ilk defa löve aldığınızda bu renkten devam edin. Bu renkten ortağınızda bir büyük onör olabilir.

Eğer rakip bir renkten oynamıyorsa, o renkten ortağınızda büyük bir olasılıkla büyük bir onör vardır.

**Kozlu oyunda tercih ettiğiniz rengi belirlerken büyük kart içermeyen uzun bir renk yerine, daha kısa büyük kart içeren bir rengi yeğleyin. Mümkünse rakiplerin konuşmadığı rengi tercih rengi seçin.**

Tercih ettiğiniz rengi göstermek için oynadığınız davet kartını seçerken dikkatli olunuz.

Davet için açıldığınız renge doğru rakip daha sonra empas yapmayı genellikle tercih edeceği için tek onörlü renkten davet kartı **oynamamanız** iyi olur. **Örnek ve önemli bir not** **İkinci bir örnek el**

Deklere konuşmalarından ortağınızın puanını 5'den az hesaplıyorsanız, küçük açılarak renginizi ortağınıza göstermek için hamle kaybetmeyin. Yukarıdaki diğer durumlara uygun atak yapın. **Örnek el**

- Sanzatu oynandığında:
  - Renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa, en uzun renginizin 8, 9, 10 kartlarından biri varsa, onu atak edin. **Örnek el:** [Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa](#)
  - Tercih edebileceğiniz yaklaşık aynı kuvvette iki renginiz varsa, uzun olanı tercih renginiz seçin. Sizdeki kısa renk rakipte büyük olasılıkla uzun olacağından, rakip bu renkten oynamak zorunda kalacak. Ayrıca, uzun renginizi tercih olarak göstermezseniz, sizin uzun renginizin rakipte kısa olma olasılığı büyük olduğundan rakip bu renkten oynamayacak, ortağınız da bu renkten size dönmemiş olacak.  
**Örnek el:** [Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek iki renginiz varsa](#)
- Tercih edebileceğiniz bir renginiz yoksa:
  - **Onörlü** ‘bir dizi veya ara-dizi’ içeren renkten: **Dizi veya ara-dizinin en büyük (onör) kartını** oynayın. Genel olarak, rakibe löve kazandırmamak için (ortağınızda kartınıza komşu olmayan daha büyük bir onör varsa) **ortağın da bu renkten en büyük kartı oynaması beklenir.**
  - **Orta büyüklükte** bir kart ile başlayan bir dizinin en büyüğünü
  - **Tercih belirtmeyen orta büyüklükte bir kart** (kozlu oyun için 8, 9, 10, J; sanzatu için J, Q) (Bir renkte birden fazla **orta büyüklükte** kart varsa büyüğünü oynayın)
  - 2 veya 1 kartlı **kısa bir renkten küçük bir onör** (J veya Q)
  - [Ataklar bölümü](#)ndeki durumlara uygun bir elle, **kozlu oyunda: koz**

**Örnek el:** [Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında](#)

Yine de, ilk küçük kartınızı oynarken elinizde uygun bir kart olmadığından ortağınıza yanlış bilgi vermek zorunda kaldıysanız, oyunun devamında **tek/çift sayılı küçük kart** yöntemi ile düzeltebilirsiniz.

Oynayan rakibin sağındaki ortak (atağı **karşılaman ortak**) löve aldığında, “ortağı **büyük bir onör (A/K/Q) atak etmiş** ve takip eden lövelerde el alıp küçük bir kart ile farklı bir renk tercihi henüz yapmamışsa,” atak yapan ortağın büyük onör atak ettiği renkten karşılayan ortak (kartı kaldıysa) öncelikle bu renkten ortağına geri döner.

**Atak ettiğiniz karta bağlı olarak, karşılayan ortak hangi kart grupları için size atak kartının renginden döner veya dönmeyiz?**

- **1-7 arası küçük bir kart** atak edildiğinde:
 

Yukarıdaki maddelerden birinde atak kartının renginde tek onörlü bir kart bulunmaması öneriliyor. Atak eden ortağın atak edilecek kartın rengini seçerken bu öneriye dikkat edeceğini düşünerek, **karşılaman ortağın atak edilen küçük kartın renginden geri dönmeyeceği** söylenebilir.
- Özellikle **kozlu** bir oyunda, karşılayan ortak “**J ve daha büyük bir kart** atak edildiğinde” bu renkten dönmeye çalışacaktır.
- **Sanzatu** oyunlarında, “**8-10 arasında bir kart**” atak edildiğinde, karşılayan ortak 2 renk uzaklıktaki renkten dönmeye çalışacaktır. Atak kartının renginden elinizde büyük bir onör olmaması aynı nedenlerle iyi olabilir.
- **Kozlu** oyunlarda ise, **8-10 arasında bir kart** atak ettiğinizde, o renkten elinizde yine büyük bir onör olmaması iyi olabilir.

**Bir not:**

As veya K atak edildiğinde, karşılayan ortağın attığı tek sayılı küçük kart “üç büyük onörden üçüncüsünün” kendisinde olduğunu gösterir. ( “Bende bu renk kısa, çakacağım” anlamına gelmez.) Ancak, atak eden ortak, karşılayan ortağın başka seçenek olmadığından bu kartı attığını da göz önünde bulundurması gerekir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

08/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Komşu kartla davet yöntemi

Ortakdan size dönmesini istediğiniz rengi, (koz dışındaki renklerden) aşağıdaki kartları oynayarak belirtebilirsiniz.

<b>Tek</b> sayılı küçük bir kart ( <b>3,5,7</b> ):	Dairesel ( <i>round-robin</i> ) olarak komşu olan iki renkten <b>büyüğünü</b> ,
<b>Çift</b> sayılı küçük bir kart ( <b>2,4,6</b> ):	Dairesel olarak komşu olan iki renkten <b>küçüğünü</b> ,
<b>Büyük</b> bir kart ( <b>8,9,10</b> ): Sanzatuda:	2-uzaklıktaki rengi (♠ ↔ ♦, ♥ ↔ ♣) <b>belirtir</b> .
<b>Büyük</b> bir kart ( <b>8,9,10</b> ): Kozlu oyunda:	Bir renk tercihi <b>belirtmez</b> .
<b>Onör</b> ( <b>As, K, Q</b> ):	Oynanan <b>onör kartın rengi</b> renk tercihidir.

(Not: ♣, ♠'in dairesel olarak üst komşusudur.)

**Kozlu** oyunlarda, renk tercihi **koz dışındaki bir renkten** oynanan küçük kart ile yapılır.

Bu yöntem **kozlu** oyunlarda kullanıldığında, komşu renk **koz rengi atlanarak** belirlenir. Bu nedenle, 2-uzaklıktaki renk söz konusu olmaz.

## Karşılamanın ortanın renk tercihi yapması

Karşılamanın ortanın renk tercihini '*komşu kart*' yöntemine göre yapması genellikle uygun olmamaktadır. Ancak ortaklar aralarında anlaşmış takdirde, karşılamanın ortak ilk defa bir löve aldığı anda **yerin onörsüz bir rengine doğru** oynayacağı küçük bir kart ile renk tercihini (eli uygunsa) belirtebilir.

<b>2,4,6:</b>	Bir alt renk;	
<b>3,5,7:</b>	Bir üst renk;	(kozlu oyunda koz rengi atlanarak)
<b>8,9,10:</b>	Renk tercihi yok;	
<b>A,K,Q,J:</b>	Karşılamanın ortak, atak yapan ortanın kendisine bu renkten daha sonra geri dönmesini istiyor.	

## Kaçılan kart ile renk tercihi yapılması

Koz veya sanzatu oynandığında, eldeki boş renge ilk defa bir kart kaçıldığında atılan küçük kart ile yukarıdaki gibi **komşu kart yöntemine göre** renk tercihi yapılabilir. Her iki ortak da (eğer daha önce renk tercihi yapmadıysa) kaçacağı ilk küçük kart ile renk tercihini yapabilir.

Ancak, biz bu yöntemi (şimdilik) **uygulamıyoruz**, "*tek/çift sayılı küçük kart yöntemi*"ni uygulayarak o renkten ortağımıza gelip/gelmemesi isteğimizi belirtiyoruz.

Bazı durumlarda tercih ettiğimiz renkten (tek sayılı kart olsa da) kart kaçmamız uygun olmayabiliyor. Eğer ortanın seçenek olarak gelebileceği iki renk varsa, istemediğimiz renkten küçük, çift sayılı kart atıyoruz. Böylece ortağa renk tercihimizi dolaylı olarak göstermiş oluyoruz.

## Ortağa çaktırmak için atılan kartla renk tercihi yapılması

Ortağa çaktırmak için bir kart atıldığında da aşağıdaki gibi **komşu kart yöntemine göre** renk tercihi yapabilir.

Koz: ♥ (koz çakan ortakta ♠ yok)	
Diğer ortak 2'li, 4'lü, 6'lı ♠ attı ise: ♦ istiyor.	(Kozu atlayarak renk tercihi)
Diğer ortak 3'lü, 5'li, 7'li ♠ attı ise: ♣ istiyor.	(Döngüsel olarak bir üst renk)

Not: 8'li ve üzeri kartlar atıldığında bir renk tercihi yapılmamış oluyor.

## Tek/Çift sayılı küçük kart daveti

**Tek** sayılı kart: Davet, **Çift** sayılı kart: Red eder.

Kaçılacak tek sayılı küçük kart olmadığında, davet için 6'dan büyük bir kart atılabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

01/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Örnekler

### Örnek 1

Kuzey (N): ♠: KJ987, ♥: T73, ♦: K75, ♣: KJ  
Güney (S): ♠: 63, ♥: J92, ♦: AQ82, ♣: 8532  
(Batı 2NT oynuyor.)

Oyun:

Kuzey atak ettiğinde:

♥3 atarak ♠ rengini tercih ettiğini gösteriyor.

### Örnek 2

**Koz** rengi ♠ olan bir oyunda, bir renkten küçük oynadığınızda:

♥3 (tek) -> ♣ (koz rengi olan, ♠ atlanır)

♥2 (çift) -> ♦

♦5 (tek) -> ♥

♦4 (çift) -> ♣

♣7 (tek) -> ♦

♣6 (çift) -> ♥ (koz rengi olan, ♠ atlanır) gösterir.

### Örnek 3

**Sanzatu** oynandığında:

♠3 (tek) -> ♣

♠4 (çift) -> ♥

♠ 7,8,10 -> ♦

♥5 (tek) -> ♠

♥6 (çift) -> ♦

♥ 7,8,10 -> ♣

♦7 (tek) -> ♥

♦2 (çift) -> ♣

♦ 7,8,10 -> ♠

♣3 (tek) -> ♦

♣4 (çift) -> ♠

♣ 7,8,10 -> ♥ gösterir.

Bu örnekte görüldüğü gibi, tercih edilen renk, uygun olan iki farklı renkten birinden atılacak küçük kart ile gösterilebilir.

Bu nedenle, bu yöntemin kullanılması (*LAVINTHAL* yöntemine göre) daha uygundur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2021 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Bir not**

Komşu kart kuralına göre atak yaptığımızda **sanzatu** oyunlarında  
8 9 10 --> iki uzaklıktaki rengi gösteriyor.

♠ --> ♦  
♦ --> ♠  
♥ --> ♣  
♣ --> ♥

Bu, şu açıdan da dikkate değer olabilir:

Örnek olarak

Tercih ettiğimiz renk ♦ olsun.

Elimizde

♠ 10,9,x

♣ K,5,3

varsa

♣3 yerine ♠10'luyu oynamak daha iyi sonuç verebilir.

**Bir soru**

Aşağıdaki masada turnuvada doğuda oturduğumuzu düşünün.

Soru:

- Karşınızda SAYC'a göre oynayan yabancı birisi varsa,
  - Karşınızda bizim ekipten bir arkadaş varsa
- Hangi kartı oynayarak atak edersiniz?



Yanıt bir sonraki sayfada.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

16/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Bir önceki sayfadaki sorunun yanıtı:

- a) Karşımızda bizim ekipten birisi değilse, SAYC'a göre oynayan yabancı birisi varsa Sanzatuya karşı 11-kuralına göre tercih ettiğimiz rengin 4. kartını açmalıyız. Hangi rengi tercih etmeliyiz?  
Elimizde ♣ uzun olmasına rağmen, sanzatu oynayan rakibin ♣ dekleresi olduğundan ve ♠'i hiç söylememiş olduklarından ♠'i tercih edilen renk olarak seçmek doğru olur.  
Bu durumda 11-kuralına göre ♠3 ile atak etmeliyiz.
- b) Karşımızda bizim ekipten birisi varsa komşu kart ile renk tercihimizi gösterebiliriz. ♠ tercihini ♥7, ♥5 veya ♣4 ile gösterebiliriz.  
Rakibin ♣ dekleresi olduğundan ve ayrıca ♣ renginde tek bir onör kart olduğundan ♣ açılmamız büyük bir olasılıkla rakip için avantaj sağlayacaktır.  
♥'den 2 kartımız olduğundan büyüğünü açılmamız doğru olacaktır: ♥7



## Değerlendirme:

- (a) Durumunda ♠3 ile atak edildiğinde rakip 1 löve daha fazla alıp oyunu çıkaracaktır.
- (b) Durumunda ♥7 ile atak edildiğinde rakibin yer geçeri yeterli olmadığından ve ♠ papazı da empasa geldiğinden oyun batacaktır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

16/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi

Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda olumlu / olumsuz sonuçlarının izlenmesi ve istatistiklerinin çıkarılması için bir çalışma yapılmıştır. Bunun için turnuvalarda defans durumunda oynanan 35-40 kadar oyun incelenmiş, bu oyunlardaki komşu kart kuralına göre yapılan atakların sonuçları ile eski yöntemle göre atak yapılmış olsaydı alınacak sonuçlar başarı yönünden karşılaştırılmıştır.

Çalışma sonucu raporlanmış ve aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

### Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi

#### Sonuç

Turnuvalarda oynana 70 kadar oyun değerlendirilmiş, istatistikler çıkarılmaya çalışılmıştır. Bunların yarısının defans oyunu düşünülürse, değerlendirme için yeterli sayıda oyunun incelendiği varsayılabilir.

Dokümanda belirtilen kural ve esaslara göre atak kartı seçildiğinde çoğunlukla olumlu, bazen da çok olumlu olmakta, seyrek olarak olumsuz sonuçlanmaktadır.

Doğru bir renk tercihi yapıldığında raporda dokümante edilen eller görülmüştür. Bir renk tercihi yapılmayan oyunlar ele alınmamıştır. Dokümanda belirtilen kural ve esaslara uygun atak kartı seçilmediğinde olumsuz durumlar ortaya çıkmaktadır. Doğal olarak bunlar da incelemeye alınmamıştır.

Komşu kart yöntemi kullanıldığında sonuç

- % 40 çok olumlu,
- % 30 olumlu,
- % 10 olumsuz olmakta,
- % 20 fark etmemektedir.

Çoğunlukla rakip atak yapılan rengi tercih edilen renk olarak düşündüğünden veya sanzatu oynandığında atak kartını 11 kuralına göre değerlendirdiğinden yanılığa düşüp löve kaybetmektedir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

17/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Diğer kart kaçma (defos) yöntemleri

### Standart (direkt) defos:

Bu yöntemde, büyük defos ederek defos ettiğimiz rengi istediğimizi, küçük defos ederek ise o rengi istemediğimizi belli ediyoruz.

### Up-down-count-attitude (UDCA):

Ortağa apel vermek için büyük kartların harcanmasını engellemeye yönelik bir apel sistemidir. Standart defosların tersi gibidir: Büyük attığımız rengi istemiyoruz, küçük attığımız rengi istiyoruz.

Kurallar:

- 1) Önce küçük kart, sonra büyük kart: DEVAM
- 2) Önce büyük kart, sonra küçük kart: DEVAM ETME
- 3) Önce küçük kart, sonra büyük kart: Elimizde o renkten çift sayıda (2-4) kart olduğunu gösterir.
- 4) Önce büyük kart, sonra küçük kart: Elimizde o renkten tek sayıda (3-5) kart, olduğunu gösterir..

### Kozlu oyunda:

Standart (direkt) defos:

Bu yöntemde, büyük defos ederek defos ettiğimiz rengi istediğimizi, küçük defos ederek ise o rengi istemediğimizi belli ediyoruz.

### Sanzatu: tersi

Küçük defos ederek defos ettiğimiz rengi istediğimizi, büyük defos ederek ise o rengi istemediğimizi belli ediyoruz.

### Romen defos

(<https://bricci.tr.gg/Romen-Defos.htm> kaynağından)

Discards (Defos), Elde oynanan renkte kağıt bulunmaması halinde başka bir renkte (koz haricinde) kağıt verilmesi durumudur.

Roman (Odd/Even) anlaşması şu temellere dayanır:

1. Tek sayıda (3'lü, 5'li, 7'li, 9'lu gibi) verilen defos bu renkte cesaret verir.
2. Küçük ve çift sayıda (2'li, 4'lü gibi) verilen kart bu renkte cesaret kırar, kalan renklerden düşüğünü ister (koz haricinde).
3. Büyük ve çift sayıda (8'li, 10'lu gibi) verilen kart bu renkte cesaret kırar, kalan renklerden büyüğünü ister (koz haricinde).

Not 1: Genellikle sadece yapılan ilk defosda uygulanır.

Not 2: Açılıшта cesaret kırmak veya cesaretlendirmek içinde kullanılabilir. Örneğin cesaret vermek için tek sayıda kart oynayabilir veya çift sayıda büyük/küçük kart vererek açılış yapılan renkte cesaret kırarken diğer renklerden yüksek/düşük olanını isteyebilirsiniz.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

**Sanzatu Kontratlarında Kart Daveti (LAVINTHAL: eski kullandığımız yöntem)**

Ortağınıza davet etmek istediğiniz rengi belirtirken o renkten kart kaçmak bir el az almanıza neden olabilir. Özellikle sanzatu oynandığında bu durumun olması olasılığı daha fazladır. Aşağıdaki yöntemler bu olumsuz durumu engellemektedir.

**LAVINTHAL yöntemi**

<u>Oynanan renk</u>	<u>Davet edilen renk</u>	<u>Kaçılacak kart</u>
Majör	Diğer majör	<b>Büyük</b> minör
Majör	Minör	Diğer <b>küçük</b> minör
Minör	Majör	Diğer <b>büyük</b> majör
Minör	Diğer minör	<b>Küçük</b> majör

## CARD INVITATION - LAVINTHAL:

no ♠ to follow: high ♣ or ♦ discard wants ♥, low ♣ (♦) wants ♦(♣)  
no ♥ to follow: high ♦ or ♣ discard wants ♠, low ♦(♣) wants ♣(♦)  
no ♦ to follow: high ♠ (♥) discard wants ♥(♠), low ♠ or ♥ wants ♣  
no ♣ to follow: high ♥(♠) discard wants ♠ (♥), low ♥ or ♠ wants ♦

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## İlk Elde Hangi Kart Açılmalı? – Ataklar (SAYG)

(*Mehmet Aydın'ın dokümanından, değiştirilmiştir*)

Bu bölümdeki öneriler [Komşu kart yöntemi](#)nden bağımsız olarak, daha iyi sonuç alabilmek için hazırlanmıştır.

### Sanzatu kontratlarına ataklar

#### **Atak edilecek rengin seçimi**

##### *Ortak 3NT'ya kontur atmışsa:*

- **Yer** bir renk söylemişse, ortak yerin ilk rengini ister.
- **Yer** bir renk söylememişse,
  - Ortak bir renk söylemişse (veya her ikimiz de bir renk söylemişsek), ortak **kendi rengini** ister.
  - Ortak bir renk söylememişse, ♠ **ister**.

##### *Ortak 3NT'ya kontur atmamışsa:*

- Atak edilecek renk, genellikle **ortaklığın uzun** rengi,
- Ortağınız bir renk konuşmuşsa, **ortağınızın** rengi,
- Rakiplerinizin konuşmadığı **kendi uzun** renginiz.
- Uzun renginiz yoksa ve rakipler bütün renkleri konuşmuşlarsa, **yerin söylediği 2. renk** atak edilir. Çünkü o renk, konuşulan renklerin en zayıfıdır.
- Ortak, rakiplerin konuştuğu majör bir renge negatif kontur atmışsa, **diğer majör**ün ortakta olma ihtimali çok yüksek olduğundan, atak edilebilir.

**(Ortak da, rakiplerin 3NT dekleresinden önce, yukarıdaki renk seçimlerini göz önünde bulundurarak 3NT'ya kontur çeker veya çekmez.)**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi*****Konuşulmayan veya kendi renginizden*****Elinizde As varsa:**

- **As ve K varsa As:** **AKxxxx, AKxxx, AKxx, AKx, AK**
- **As var, K yok, iç (ara) dizi varsa:** **AQJxx, AQJx, AJ10xx, AJ10x**

As oynamamışsanız, ortak 11 kuralını uygular. Q açıldıysanız eli 11 kuralına uymaz.

Aynı şekilde, J açıldığınızda, elinde en az bir onörü varsa, eli 11 kuralına uymaz.

Eli 11 kuralına uymuyorsa, ara dizinin en büyüğünü oynadığınızı anlar.

(As oynamışsanız, zaten 11 kuralına uymadığınız bellidir.)

**11 kuralı:** Sanzatu atağında, büyükten küçüğe dördüncü kart atak edildiğinde, "11 – (kart numarası)" kadar açılan karttan daha büyük kart diğer üç kişide vardır. Örneğin, 5 atak edildiye 11-5=6 kart yerde+ortakta ve oynayanda vardır. Ortak, 5'ten büyük olan yerdeki ve elindeki kart sayısını çıkartarak oynayanda 5'ten büyük olan kart olduğunu hesaplar. (J,Q,K,As'ın bu değerleri 11,12,13,14'dür.)

**Elinizde As yoksa:**

- **Elinizde 4 veya daha fazla kart varsa, dördüncüyü açılın (Q98542, KJ65, QJ542 gibi).**

Onörle başlayan iki bitişik kartınız (KQxx, QJxx gibi) olsa bile dördüncüyü açılın.

Ancak, tek onörlü 4'lü bir renkten mümkünse açılmayın. Yoksa, yine de dördüncüyü açılmanız ortağın yanılmasını önleyecektir.

**Elinizde bir dizi varsa ve baştan itibaren dördüncü karta kadar kesintisiz değilse:**

- Ortağınızın uzun bir renkten mi yoksa kısa bir renkten mi açıldığınızı kesin olarak anlayabilmesi için dördüncüyü açılmanız faydalı olur.
- Ortağınızla anlaşarak, dördüncü kart yerine Mehmet Aydın'ın önerdiği gibi dizi başındaki kartı açılabilirsiniz. Ancak bu durumda ortağınızın 11 kuralını uygulaması mümkün olmayacaktır, uygularsa da yanlış değerlendirme yapması söz konusudur.
  - Dizi Başı: **KQJ4, KQ42, QJ1032, J10952** gibi
  - Kırık Dizi: **QJ93, KQT52** gibi
  - Ara Dizi: **AJ106, AQJ5, KJT93, QT94** gibi.

- **Elinizde 3 veya daha az kart varsa, en büyüğünü açılın.**

**Ortağınız 11 kuralını uygulayarak, uzun mu yoksa kısa renkten mi oynadığınızı anlar.**

***Ortağınızın konuştuğu bir renkten atak ederken***

- Doubleton ise, **büyük olan kartı**
- Ortağınızın renginde 3 veya daha fazla kartınız varsa:
  - Birbirine değen iki kart varsa **büyük olanı**
  - Yoksa, en **küçük kartınızı** atak edeceksiniz (bu durumda dördüncüden atak etmiyoruz).

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

**Koz kontratlarına ataklar****Atak edilecek rengin seçimi*****Ortak konuşmuşsa***

- Ortak bir renk konuşmuşsa atak yaparken öncelikle **ortağın konuştuğu renk** atak edilmelidir.
- Ortak, rakiplerin konuştuğu bir renge **negatif kontur** atmışsa, o rengin ortakta kısa olma ihtimali yüksek olduğundan, çaka için atak edilebilir.
- Kendi elinizde gördüğünüz çok geçerli bir atak rengi yoksa **ortağınızın oyun açtığı** veya **overcall** yaptığı rengi çıkmanız iyi sonuç verecektir.

***Ortak konuşmamışsa***

- Oyunun herhangi bir aşamasında kontratın batmayacağı anlaşılırsa alacağımız löveler badem olmadan toplanmalıdır.
- Singleton rengi atak etmek:

Genellikle en tesirli olabilecek ataktır. Alıcı koz zaten kozları toplamak için kullanıldığından, elde bir miktar alıcı olmayan koz hâkimiyeti varken (A x veya R x x veya x x x gibi) singleton rakiplerin rengi değil ve elde de puan yoksa demek ki ortakta puan vardır. Singleton atak edip, ortağın alıp dönmesi ile çaka ümit edilir. Sizin kısanz, genellikle deklerin uzun rengidir. Eğer koza hâkimiyetiniz varsa deklerin kozlarını toplayıp sizin kısa, kendi uzun rengini sağlayamaz. **A veya Q ya da J singleton ise atak edilebilir. K singleton ise atak edilmez.**

O nedenle:

- a) Koz hakimiyet yokken singleton rakiplerin rengi ve konuşulmamış 2 renkte çok puan varsa çok tehlikelidir. Singleton çıkıldığında deklerin alır ve kozları toplayıp sizin singletona kendi uzun rengini sağlayıp kayıplarını kaçır. Burada önemli olan, hamle kaybıdır.
- b) Singleton deklerin yan rengi (2.rengi) ise felakettir. Çünkü ortağın onörü yakalatılır. Ayrıca, rengin tek olduğu anlaşıldığından, rengin dağılımı da belli olur. Deklerin bütün empasları ortağa atar.
- c) Singleton bir renk varken koz da singleton ise saçmalaktır. Ancak, ortağın rengi ise çıkılır. Ortakta da A varsa alıp döner ve çıkılır. Ancak çok zayıf ihtimaldir.
- d) **Koz uzunsa, uzun renkten çıkılır. Singleton çıkılmaz.** Kozlar 4'lü ve onörlü hakimiyet varsa, yani eldeki kozlar alıcıysa, (AQxx, A9xx, KJxx, QJ10x, Q10x vb) singleton atak edip çakmağa çalışılmaz, aksine, deklerana elden çaktırmağa çalışılır. Çünkü sizin kısalmamız deklerin işine gelir.

Alıcı ve kozlar var iken, uzun rengi atak ederek, deklerini çaktırıp kısaltmağa çalışılır. Bazen de ortağın kısıltığı bulunup atak edilir.

***Hangi renkler ortağın rengine tercih edilebilir?***

**AK, KQJ** gibi onörleri olan ve rakibin olmayan renkleri, ortağın rengine tercih edebilirsiniz.

**Singleton bir rengi** atak etmek de ortağın rengine tercih edilebilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

### Koz atak etmek

- Yer'de bir kısa renk olabileceği konuşmalardan bilinebiliyorsa veya tahmin edilebiliyorsa, çaktırmamak için koz atak edilmelidir.
- Başka bir renkten atak etmek tehlikeli ise koz atak ederek pasif defans yapılmalıdır. Bilhassa, **rakip 7 seviyesinde koz kontratına oynuyorsa**, 7 oynayan rakibin en sağlam rengi olduğundan, koz atak edip eli rakibe vererek bir löve kaybetmesini beklemek gibi pasif defans gerektiren sebeplerle koz atak etmek faydalı olabilir.
- Konuşmalardan, **rakiplerin tek ortakStayman (daha önceki Smolen özelliği eklenmemiş yöntem) renginin kozları olduğu anlaşılıyorsa**, koz atak edilmelidir. Bu daha çok **4-4 c koz tutuşlarında** olur (**Stayman** veya 1 minör açıp, ortağın gösterdiği 4' lü majörü tutuş v.b). Böyle durumlarda **rakibin gösterdiği yan renkten stoperlar da varsa** koz atak edilir ve el tutuldukça da koz oynanarak, rakibin koz kaçması önlenip uzun renk sağlanmağa çalışılır.

**Örnek el:** [Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında](#)

- Ancak, **dekleranın 4-4 c koz tutuşu olduğu biliniyor ve yer açıldığında yan renklerinin de kuvvetli ise koz oynanmaz** (zaten bu durumda dekleran kozları toplar).
- **Rakip oyunculardan biri sanzatu teklifini reddedince genellikle koz atak etmek gerekir.**
- Ataktan sonra da, yer açıldığında yerde kısalık varsa, deklerana kup yaptırmamak için koz oynanır.
- **Dekleran 2. renginde oynuyorsa, koz atak edilir.** Bu durumda dekleranın 1. rengi yerde kısa olacağından, 1. rengindeki kayıplarını, yere kup yapmak isteyecektir.
- **Rakipler baraj yaptılarsa**, koz atak edilir.
- **Karşılıklı artırma ile gelinmişse** de kısalık vardır ve koz atak edilir.
- **Kontura pas geçilirse** koz atak edilir.
- **Uyandırma pozisyonunda da, pas geçilirse** koz atak edilir.
- **Dekleranın 2 renkli eli varsa (5-5 c)** koz atak edilir. Mesela, **Michael's cuebid'e** koz atak edilir. Çünkü renklerden birine tutuş yapıldığından, diğerine çakılacak demektir veya **1NT açışına rakip 2 veya daha fazla seviyede araya girerse**, kısalığı olabileceğinden, kupu önlemek için koz atak edilir.
- **Dengesiz dağılımlı 5 minör kontratlarına**, en iyi atak kozdur.
- **Puan çoksa, dengeli dağılım deklerasyonlarına** koz atak edip, kozlar bitirilerek oyun sanzatuya çevrilmeğe çalışılır.
- **Yerin uzun rengine hâkimiyet varsa**, koz atak edilir (pasif atak).
- **Elde çatal renk varsa ve dekleranın eli de dengeliyse**, koz atak edilir.
- **Atak edecek bir renk yoksa** da koz atak edilir. Ancak, **tek koz çıkılmaz**. Ortağın onörü yakalatılabilir.
- **Üste çaktıktan sonra, dekleran elden ve yerden çakamasın diye, kesinlikle koz oynanır.** İstisnası: ortağın bir renge çakma ihtimali varsa çaktırılır. Koz çekip, kozu bitirilmez.
- **Rakibin koz tutuşu (toplam 8 kozu) yoksa koz atak edilmez.**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

**Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi*****Kurallar/yasaklar*****Ortağınızın rengi değilse,**

- **A altından (Ax.. gibi bir renkten) atak yapılmaz:**  
Kısayken çakabilmek, uzunken ortağa çaktırmak amacı dışında, desteksiz As'lar (altında K olmayan) **çıkılmamalıdır**. Ancak yer kuvvetliyse As altından oynanabilir. K altından da atak edilmemeğe çalışılır.
- Kx, Qx gibi 2'li bir onörün altından atak edilmez.
- **"Doubleton olan ve birbirine değen iki onör renkten"** atak yapılmaz.
- **Koz kontratlarında, ortaktan herhangi bir deklare gelmemişse doubleton'dan atak yapılmamalıdır.**  
Eğer yapılmışsa doubletondan büyüğü atak edilir. Bu durumda **atak edende 1.nci veya 2.nci tur koz kontrolü var demektir.**  
Ortak bunu hissetmişse 1. atağı almayacaktır (tabii ki elinde As varsa) ve daha sonra As'ı oynayıp renege devam ederek, 3.ncü karta ortağına çaktıracaktır.
- Ortağınız sizin attığınız 1 seviyesindeki negatif konturu pas geçerek cezaya çevirmedikçe, **Singleton koz atak edilmez**, ortağın onörü yakalatılabilir.

***Büyük kart atak edilecek durumlar:***

- Onör ataklarında (3 veya daha uzunsa), **birbirine değen iki onörden büyüğü.**
- Ortağınızın konuştuğu renkten atak ederken, **yerde onör olduğu düşünülüyorsa veya bizde hiç onör yoksa** rengin en büyüğü atak edilmelidir.
- Ortağınızın konuştuğu renkten atak ederken:  
Ax.. gibi bir elle: **A95**  
(Ortağınızın rengi değilse, Ax.. gibi bir renkten atak yapılmaz.)  
Doubletondan veya iki veya daha fazla birbirine değen onörden büyük olanı: **92, Q5, QJ5, JT3, KQ3**
- Eğer deklerasyon sırasında ortağın rengine tutuş göstermişsek, 3-4 küçük karttan **büyükçe bir kart** çıkararak **onörsüz tutuş** yapmış olduğumuzu belli edebiliriz:  
**963, 9752**
- Ortağın renginden 3 veya daha fazla kart varsa: **Q52, K952, 963**
- **AK... dan A çıkarılır. Ancak AK sek ise K çıkarılır.**

***Küçük kart atak edilecek durumlar:***

- Atak edilecek renk 3'lü veya daha fazla ise,  
**Sayıyla 3.üncü veya 5.inci büyük olanı atak ediyoruz.**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

## Notlar

- Ortağın ilk atağına biz dizi oluşturan onörlerden küçüğünü koyarız. Ancak rakip de alırken dizisinin en büyüğüyle alır. Böylece **bir onör gizli kalabilir**. (Atak yapan için) Ortağı bu konuda bilgilendirmemiz gerekir. Bunun için **rakibin ilk hamlesine** vereceğimiz marka önemlidir. Eğer **tek sayılı bir marka verirse gizli onör kartın bizde olduğunu anlatmış oluruz**.
- Sanzatu oyunlarında da, koz oyunlarında olduğu gibi, **ortağın attığı bir rengin ilk kartına vereceğimiz aynı renkten tek sayılı bir marka davet, çift sayılı bir marka o rengi arzu etmediğimiz** anlamına gelir. Eldeki kartlar bu tercihi belirtmeğe uygun değilse, **orta sayılı bir marka vermeye çalışırız**.
- Sanzatu oyunlarında deklerin uzun bir rengi ve defansın kart yeme sorunu varken, **herhangi bir renkten ilk kartı yiyen oyuncu, ortağına ben bu rengi terk ediyorum, sende bu renkten kart varsa bekle der**.
- **Koz kontratlarında, ortak konuşulmamış bir rengi atak etmezse, büyük bir ihtimalle As ondadır**.
- **Deklerin kozları çekerken, tercih apeli verilir:**  
Büyük markalı koz büyük renge, küçük markalı koz küçük renge ilgi gösterir (Mehmet Aydın, 2/1).  
**Ancak biz TEK sayılı markayı BÜYÜK RENGE, ÇİFT sayılı markayı KÜÇÜK renge tercih olarak oynuyoruz.**

## Ne zaman saldırgan atak edilir?

- Deklarasyon, **rakiplerin** anlaştıkları **koz rengi dışında, sağlam uzun bir renklerinin daha olduğunu** söylüyor veya tahmin ediliyorsa, saldırgan atak edip, ne alınabiliyorsa alınmağa çalışılır. Çünkü deklerin uzun rengini sağlayıp, kayıplarını kaçacaktır.
- **Deklerin dengesiz dağılımı** biliniyorsa ne alınabiliyorsa alınır. Böyle durumlarda pasif atak edilmez. Onörlü renklerden saldırgan atak edilir. K altından, hatta KJ altından küçük veya çatal renkten bile atak edilebilir.
- **Gambling deklarasyonlara en onörlü kartlar atak edilir. Koz atak edilmez.** Çünkü rakiplerde koz zaten çok uzundur ve dengesiz dağılımı vardır. En onörlü kartlar atak edilir.
- **Şilem deklarasyonlarına genellikle saldırgan atak edilir.**

## Ne zaman pasif atak edilir?

- **Deklerin dengeli dağılımlı** ellerine pasif atak edilir.
- Puanlar sağda ise kucağa atak edilmez. Pasif atak edip aralıklı renkleri deklerin oynaması beklenir.
- Kozlar uzun ve uzun bir renk varken, uzun renk atak edilir ve yerde o renk biterse, deklerin yerinin kozlarının bitirilmesine, koz hakimiyeti sizde kalmak üzere yardımcı olunup, kozlar bitince tekrar elden çıkartmak üzere, uzun renk oynanır.
- **1, 2 ve 6NT kontratlarına** genelde pasif çıkılmalı; çıkış yapılan renk, kontratı yaptırmamalıdır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

15/01/2021 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan (P++, SAYC)

([Vişnelik Briç kulübü](#) dokümanından)

Bu bölümdeki formüller, belli bir seviyede koz/sanzatu oynamak için gerekli olan yeterli puanı hesaplamak için uygulanır. Genelde, ortakların toplam puanları bulunurken, dağılım puanları da hesaplandığında doğru sonuçlar veriyor.

Özellikle, oyun veya şileme giderken, daha iyi bir karar verebilmek için çok yararlı.

Kozlu:

$$14 + 3 * n \pm 1$$

Kozsuz:

$$14 + 3 * (n+1) \pm 1$$

Örnekler:

$$4\spadesuit \text{ için: } 14 + 3*4 \pm 1 = \mathbf{25-27 \text{ puan}}$$

$$3NT \text{ için: } 14 + 3*(3+1) \pm 1 = \mathbf{25-27 \text{ puan}}$$

$$\text{Kozlu - şilem için: } 14 + 3*(6) \pm 1 = \mathbf{31-33 \text{ puan}}$$

$$\text{Kozsuz - şilem için: } 14 + 3*(6+1) \pm 1 = \mathbf{34-36 \text{ puan}}$$

$$\text{Kozlu – grand şilem için: } 14 + 3*(7) \pm 1 = \mathbf{34-36 \text{ puan}}$$

$$\text{Kozsuz - grand şilem için: } 14 + 3*(7+1) \pm 1 = \mathbf{37-39 \text{ puan}}$$

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Bazı Sorular ve Yanıtları

### Puanlama sistemi üzerine akla gelen sorular

- Sizce neden 3NT için 26 onör puanı gerekli?
- 4♥/4♠ için 26 onör puanı gerekli?
- 3NT oynandığında ne zaman [dağılım puanı](#) hesaba katılabilir?
- Her bir löve (*trick*) için gerekli olan 3 puanın tam değeri nedir?
- Onör ve dağılım puanlarını doğru hesaplayabilirsek, çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi onör ve dağılım puanlarının toplamına göre belirleyeceğimiz seviyeden daha fazla olamaz.

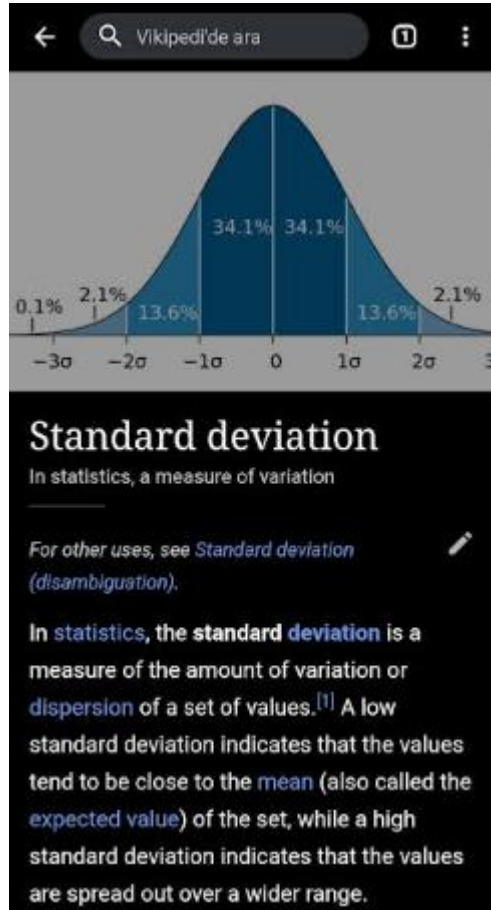
Bu sav doğru mudur?

- 3NT oynandığında, oynanan oyunların % 68'inde tam olarak 3NT çıkan puan aralıkları kaçtır?

Diğer bir deyişle,

26-x ile 26+x puan aralığındaki ellerin % 68'inde tam olarak 9 löve alınıyorsa, x'in değeri nedir?

Bu x değerine bildiğiniz gibi standart *deviation* (std) değeri diyoruz.



### Her bir löve (trick) için gerekli olan 3 puanın tam değeri nedir?

Her bir löve alındığında, löveyi alan kartın puan değeri:

Ellerdeki toplam puan değeri / löve sayısı =  $40 / 13 p = 3,077 p$  olarak gerçekleşmektedir.

Bununla ilgili olarak:

Onör kartlarına verilen puan değerleri oyun sırasında kartların löveyi kazanmasına bağlı olarak gerçek değerlerini bulmaktadır.

Örneğin,

Bir löve As ile alındığında,

oyun öncesi As'ın 4 p olarak varsayılan olası puan (expected) değeri 3,077 p olarak gerçekleşmektedir.

J için ise, 1 p olası puan (expected) değeri 3,077 p olarak gerçekleşmektedir.

Küçük bir koz kartı ile çakılarak kazanılan bir löve için önceden hesaplanan dağılım değeri 3,077 p olarak gerçekleşmektedir.

Rakibin Kızı Papaz ile alındığında, rakibin Kızının önceden (2 puan olarak) hesaplanan puan değeri sıfır olarak gerçekleşmektedir.

### Neden 3NT için 26 onör puanı gerekli?

1NT oynadığınızda sizdeki ve rakiplerdeki onör puanlarının eşit olması varsayımı ile 20 onör puanı gerektiği düşünülerek:

Her bir löve için 3 puan daha gerektiğinden, 3NT için 26 onör puanı gerekmektedir.

### Neden 4♥/4♠ için 26 onör puanı gerekli?

Ortağınızda ve sizde 5 ve 3 koz kartı olduğu ve yerdeki bir küçük kozu çakarak değerlendirdiğimizi düşünürsek:

3NT için 26 p gerektiğinden

3♥/3♠ için 23 onör puanı,

4♥/4♠ için 26 onör puanı

gerekecektir.

### 3NT oynandığında ne zaman dağılım puanı hesaba katılabilir?

Ortaklardan birinde uzun bir renk varsa dağılım puanları da hesaba girebiliyor.

Örneğin,

Ortak 3♦ açtıktan sonra, (sizde Kxx veya Axx ♦ ve renklerden de birer keser olduğundan) 3NT oynadığınızda sizdeki ve ortağınızdaki fazla ♦'ların dağılım değerini hesaplıyorsunuz demektir.

### Çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi

Onör ve dağılım puanlarını doğru hesaplayabilirsek, çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi onör ve dağılım puanlarının toplamına göre belirleyeceğimiz seviyeden daha fazla olamaz.

Bu sav doğru mudur?

Bu savın doğruluğunu 4♥ ve 4♠ için irdeleyecek olursak:

Bu koz kontratı seviyesi için 26 onör ve dağılım puanları gerektiğinden elimizde daha az puan varsa bu kontratı gerçekleştiremeyiz.

Bu nedenle, ortaklıktaki toplam onör ve dağılım puanlarının toplamından daha fazla puan gerektiren kontrat seviyelerine çıkmamız gerekir.

Aksi halde kontratın batması kaçınılmazdır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

29/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**3NT oynandığında, oynanan oyunların % 68'inde tam olarak 3NT çıkan puan aralıkları kaçır?**

Yukarıdaki resimde görülen Gaussian eğrisine göre:

Ortalama değer -1 std ve +1 std aralığında % 68,2 olasılıkla 3NT çıkacaktır.

-2 std ve +2 std aralığında ise:

% (68,2 + 2 \* 13,6 =) 95,4 olasılıkla 3NT çıkacaktır.

(İnternette bu konuda bir istatistik bulamadım.)

Ancak benim deneyimlerime göre 25 - 27 puan aralığında 3NT % 96 olasılıkla çıktığını düşünebiliriz.

Dolayısı ile 2 std = 1 p aralığı olarak ve kabaca 1 std = 0,5 p olarak düşünebiliriz.

Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan:

Kozlu oyun için " $14 + 3 * n \pm 1$ ", kozsuz oyun için " $14 + 3 * (n+1) \pm 1$ "

- 4♥/4♠ majör koz oyun (26 ± 1 dp)
- 3NT (26 ± 1 p)
- 5♣/5♦ minör koz (29 ± 1 dp)
- Kozlu şilem (32 ± 1 dp)
- Şilem sanzatu (35 ± 1 p)
- Kozlu – grand şilem (35 ± 1 dp)
- Grand şilem sanzatu (38 ± 1 p)

Bu puan aralıkları yukarıdaki yöntemle göre çıkarılmıştır.

Ancak çok yüksek seviyelerdeki aralık değerlerinde yarım puan fark oluşuyor.

Burada gerçek puan değeri olan 3,077'nin ondalık kısmından kaynaklanıyor.

(6 \* 0,077 = 0,462)

**Bir soru:**

Diyelim, oyunu 3NT'ye bağlamak isterken bir renkte keser olmadığında ortağınızın rengini 1 eksik kart ile (♠ renginde 5-2 c dağılımla) ve 23 dp (dağılım + onör puanı) ile 3 seviyesinde desteklemek zorunda kaldınız. Kaç löve alacağınızı umarsınız?

Yanıt:

Olasılıklara göre, yerin üçüncü kartını çıkararak, 5-3 c dağılım ve 23 dp ile 9 löve almanız beklenir. Yerin üçüncü kartı olmadığından, 8 löve alabilmeyi düşünmelisiniz.

**Dikkat edilmesi gereken 3 nokta daha:**

- **Onör + dağılım puanı** toplamı ilgili seviyenin mutlaka çıkacağı anlamına gelmez. Bunun doğru olabilmesi için dağılımların değerlendirilebilmesi gerekir. Örneğin elinizdeki boş bir renge yerden çakamazsanız, 3 dağılım puanınız boşa gitmiş demektir.
- Çıkarabildiğiniz kontrat seviyesi puanı **onör + dağılım puanı** toplamından daha fazla ise dağılım puanlarınızı eksik sayıyorsunuz demektir.
- Rakip ile rekabet ederken ortağınız 4♥ dedikten sonra rakibiniz 5♣ demişse, ortağınızın onör puanlarına güvenip kontur çekerken dikkatli olun. Büyük olasılıkla ortağınız dağılım puanlarına göre 4♥ demiştir. Rakip oynadığında sizin dağılım puanlarınız geçersiz olur. Rakibin kendi dağılım puanlarına göre 5♣ çıkarması mümkün olabilir. Kontur çektiğiniz için daha fazla puan alabilir.
- Siz 5♣ oynayacak olursanız, eğer solunuzdaki rakibin deklare ettiği bir renkte elinizdeki onör(ler) için empas ihtiyacınız varsa, o empasın tutmayacağı, ancak solunuzdaki rakibi son oynayan kişi (end play) yapacak şekilde oynamak gerekeceğini de düşünmek gerekir (M. Oskay'dan).

## Konuşma (deklere) üzerine

### Yetersiz kart desteği durumunda

Diyelim ki

1♥ açılışınızdan sonra ortağınız 6-9 p ile elinin sanzatuya uymadığı düşüncesiyle 2 kart ile sizin kozunuza dönmek zorunda kaldı:

5-2 c♥ ile 2♥ oynuyorsunuz.

Elinizde ♥ As, K, Q var.

Ortağınızda 3 c♥ desteği varsa % ? olasılıkla rakiplerdeki tüm kozları çekersiniz?

Ortağınızda 2 c♥ desteği varsa % ? olasılıkla rakiplerdeki tüm kozları çekersiniz?

Olasılıklar arasında büyük fark var mıdır?

### Yanıt

A, K, Q oynayarak rakiplerdeki tüm kozların çekilebilmesi:

2 - 3 dağılımı % 62.5

3 - 3 dağılımı % 31.25

2 kozla ortağın desteklenmesi olumsuzluk olasılığını 2 kat artırıyor.

### Olasılıkların hesaplanması:

Aşağıdaki olasılık hesaplarında rakibin koz kartlarını 1 - 5/6 arasında numaralandırıyoruz ve

Doğu ve Batı'daki rakiplere dağılım olasılığını buluyoruz:

### Olasılıkları doğrudan hesaplırsak:

12 345

13

14

15

23 145

24

25

34 125

35

45 123

$$2 * 10 * 1/2^5 = 10/2^4 = 0,625$$

123 456

124

125

126

134 256

135

136

145 236

146

137

156 234

10 olasılık

234 156

235

236

245 136

246

256 134

6 olasılık

345 126

346

356 124

3 olasılık

456 123

1 olasılık

Toplam 20 olasılık

$$20 * 1/2^6 = 10/2^5 = 0,3125$$

Olasılıkları, diğer kombinasyon olasılıklarını bulup 1'den çıkararak hesaplırsak:

Rakipte toplam 5 koz varsa:

5 kozun da bir tarafta olması olasılığı:

$$2 * 1/(2^5) = 0,0625 (\% 6.25)$$

(Doğu'da olması  $1/(2^5)$  ve Batı'da olması  $1/(2^5)$  olduğundan 2 ile çarpıyoruz.)

1 - 4 olması olasılığı:

1 2345

2 1345

3 1245

4 1235

5 1234

$$2 * 5 * 1/(2^5) = 0,3125 \% 31.25$$

2 - 3 olması olasılığı:

$$1 - (0,0625+0,3125) = 0,625, \% 62,5$$

Rakipte toplam 6 koz varsa:

6 kozun da bir tarafta olması olasılığı:

$$2 * 1/(2^6) = 0,0625/2, \%3,125$$

1 - 5 olması olasılığı:

$$2 * 6 * 1/(2^6) = 0,1875, \% 18,75$$

2 - 4 olması olasılığı:

12 3456

13 2456

14 2356

15 2346

16 2345

23 1456

24 1356

25 1346

26 1345

34 1256

35 1246

36 1246

45 1236

46 1235

56 1234

$$2 * (\text{Sum of (1-5)} * 1/(2^6))$$

$$2 * 15 * 1/(2^6)$$

$$15 * 1/(2^5)$$

$$15 * 3.125$$

$$46.875$$

3 - 3 olması olasılığı:

$$100 - (3,125 + 18,75 + 46,875)$$

$$= \% 31,25$$

(İki tür hesaplamada da aynı sonuçlar bulunduğundan sonuç sağlanmış oluyor.)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**1NT? / (2♣ veya 2♦)?**

Konuşma: 1♦ (Pas) ? (Aradaki rakip Pas geçiyor)  
Elinizde 10 p var, 4'lü majör yok.  
Ne konuşursunuz?  
1NT? / (2♣ veya 2♦)?

**Yanıt**

1NT dersiniz, ortağınız 6-9 p aralığının ortalaması olan 7,5 p değerine göre, 2♣ veya 2♦ dersiniz 10-16 p aralığının ortalaması olan 13 p değerine göre veya bu aralıkların min/max değerlerine konuşmaya devam edecektir.  
Buna göre, ortağınızda 16 p varsa oyun kaçırabilirsiniz.

Bu nedenle 2♣ / 2♦ daha doğru olacaktır.

**1NT? / 1♠?**

Konuşma: 1♥ (Pas) ? (Aradaki rakip Pas geçiyor)  
Elinizde 9 p var, 5'li ♠ var.  
Ne konuşursunuz?  
1NT? / 1♠?

**Yanıt**

1♠ dersiniz, ortağınız 10-16 p aralığının ortalaması olan 13 p değerine göre veya bu aralıkların min/max değerlerine konuşmaya devam edecektir.

Açanın 16+ puanı olması durumunda, toplam olarak en az oyun puanınız olduğunu düşünerek (4'lü ♠'i yoksa ve diğer renklerden de keseri varsa) 3NT'ye çıkabilir. Bu durumda yetersiz toplam puandan dolayı oyun batabilir. Bu nedenle önce 1NT diyerek puanınızın 6-9 p aralığında olduğunu belirtmeniz daha doğru olacaktır. Eğer ortağınızda 17+p varsa tekrar konuşacaktır. Daha sonra ♠'inizi gösterirsiniz.

**3♦? / 2♦?**

Konuşma: 1♦ (Pas) ?  
Elinizde 15 p ve 7 c ♦ var.  
Ne konuşursunuz?  
3♦? / 2♦?

**Yanıt**

3♦ dersiniz ortağınıza 17+ p göstermiş olursunuz. Bu nedenle, önce 2♦, daha sonraki turda atlayarak konuşmanız uygun olacaktır.

**1♥ (Pas) ?**

Konuşma: 1♥ (Pas) ?  
Elinizde 2 c ♥, 7 p var.  
Ne konuşursunuz?  
2♦? / 1NT?

**Yanıt**

Ortağınıza 3 c desteğiniz olmadığından 1NT demeniz gerekir. ([Yetersiz kart desteği durumunda](#))



**Açan 2NT dediğinde (a)**

Konuşma:

1♦ (Pas) 1♠ (Pas)

2NT

a) 2NT dediğine göre açanın puanı en az kaç olmalı?

**Yanıt**

2NT oynayabilirim demektir:

22 - 6 = 16 p min !

b) Yanıtçının min puanı (6 p) olması durumunda, açanın max kaç puanı olabilir?

**Yanıt**

Ancak 2NT oynayabilirim demektir:

24 - 6 = 18 p max

**Açan 2NT dediğinde (b)**

Konuşma:

1♥ (Pas) 1♠ (Pas)

2NT

için:

22 - 10 = 12 p min

24 - 10 = 14 p max !

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**3NT? / ortağın rengini 1 eksik desteklemek?**

Ortağınız bir majör renkle oyunu açtı.

Sizin minör renk

(2♣ ile 10-16 p, 4+ c ♣/♦, 0-2 c ♠)

göstermenizden sonra

ortağınız 2. renk olarak 3♣ gösterdi ve 3 seviyesine kadar çıktınız.

Sizin minör renginiz ise: ♦ ve 2 c ♠ renginiz var.

Ortak Siz

1♠ 2♣ (2♣: 10-16 p, 4+ c ♣/♦)

3♣ ? (3♣: 3+c ♣)

2. tur deklareniz ne olur?

**Yanıt**

4 seçeneğiniz var:

1. Minör renginizi belirtmek,
2. Ortağınızı 1 eksik kart ile desteklemek,
3. 3NT deklare etmek?
4. Pas geçmek.

Öncelikle, ortağınızın **13 min puanı** olduğunu düşünerek, puanınız 3NT için yeterli mi?

1. Yeterli değilse (10-11 p ise),

3♠ veya 3♦ veya Pas?

3♠ dersanız, daha önce açıklandığı gibi ortağınızın rakiplerdeki kozları çekmesi % 62 oranında olumsuz olacaktır.

Bunu düşünerek, ortağınızın 2. rengini **5 kart** ile destekliyorsanız, Pas geçmeyi düşünebilirsiniz.

Ancak o zaman ortağınızın ♥ keseri varsa 3NT'yi kaçırabilirsiniz.

Ortağınızın 2. rengini **5 kart** ile desteklemiyorsanız, kendi renginiz olan ♦ **kaliteli** ise onu belirtebilirsiniz.

Bu durum da olumsuz ise o zaman ortağınızı bir eksik kart ile desteklersiniz.

Ortağınızı sonradan desteklediğiniz için ortağınız sizin kendisini 1 eksik kartla desteğinizi anlayıp, ♥ keseri varsa 3NT diyecektir. Yoksa Pas geçecektir.

2. Puanınız 3NT için yeterli ise,  
♥ keseriniz varsa, 3NT dersiniz .

Yoksa,

- a) ♥ keseriniz varmış gibi 3NT diyebilirsiniz. Rakip ♥ keseriniz olduğunu düşünerek ♥ dönmeyebilir. Ancak bu bir kumar olur.
- b) Ortağınızı destekleyip, 3NT/4♠ kararını ortağınıza bırakabilirsiniz. Ancak bu durumda da ortağınız puanınızın az olduğunu düşünerek, kendisinin puanı da az ise, Pas geçebilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Sorular: Bilgilerinizi sınyayn: Cuebid'ler, ...

Aşağıdaki tablodaki kırmızı ile yazılan (son) deklerelelerin anlamını yazınız.

(Yanıtlar bir sonraki sayfada)

	Deklere	Convention	Açıklama	Puan	Forsing
1	(1♥),1♠,(P),2♥				
2	1♥,(1♠),2♠				
3	(1♠),2♥,(P),2♠				
4	(1♦),2♠,(P),3♦				
5	1♦,(1♥),2♥				
6	(1♣),2♣				
7	(1♥),2♥				
8	1♠,(2♣),3♣				
9	(1♥),2NT				
10	P,(1♦),P,(P); 1NT				
11	1♦,(1♠),2NT				
12	P,(P),1♦,(1♥); 1NT				
13	1♦,(1♠),X				
14	(1♦),X				
15	(1NT),P,(2♦),X				
16	(1♥),2♠				

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

27/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değışiklik tarihi)

**Yanıtlar: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...**

	Deklere	Convention	Açıklama	Puan	Forsing
1	(1♥),1♠,(P),2♥	Cuebid	Ortağa 3+ c ile destek Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde	11-15 dp	1-RF
2	1♥,(1♠),2♠	Cuebid	4+ c ile majöre destek, dengeli el Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	10-12 p	GS-F
3	(1♠),2♥,(P),2♠	Cuebid	Ortağa 3+ c ile destek Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde	11+ dp	1-RF
4	(1♦),2♠,(P),3♦	Cuebid	Ortağa 3+ c ile destek Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde	11+ dp	1-RF
5	1♦,(1♥),2♥	Cuebid (ortak minör açıldığında)	SAYC için geçerli, Precision'da uygulamıyoruz. Minöre destek (limit-raise)	11+ p	1-RF
6	(1♣),2♣	Michael's Cuebid	Majörler 5+ c ♥ & 5+ c ♠	7/8+ p	1-RF
7	(1♥),2♥	Michael's Cuebid	Diğer majör ve minörlerden biri 5+ c 5+ c ♠ & 5+ c minör	7/8+ p	1-RF
8	1♠,(2♣),3♣	Cuebid	4+ c ile majöre destek, dengeli el Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	10-12 p	GS-F
9	(1♥),2NT	Unusual Notrump	Konuşulmayan renklerin en ucuz ikisi 5+ c ♣ & 5+ c ♦	7/8+ p	1-RF
10	P,(1♦),P,(P); 1NT	Unusual Notrump	Konuşulmayan renklerin en ucuz ikisi 5+ c ♣ & 5+ c ♥	7/8+ p	1-RF
11	1♦,(1♠),2NT	Rakibin araya girişi	Biri rakip renkte 2 keser, NT dağılımı (4+ c - majör yok / majör desteği yok) Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	10-12 p	-
12	P,(P),1♦,(1♥); 1NT	Rakibin araya girişi	rakip renk keserli ve "majör açılış için tutuş ve 4'lü majör" yok Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	6-9 p	-
13	1♦,(1♠),X	Negatif Kontur	Negatif (rakibin renginden kısa), konuşulmamış majör renk(ler)de 4-c,	6-15 p	1-RF
14	(1♦),X	APEL Konturu	Apel konturu atma durumları'ından biri	8-17+ p	-
15	(1NT),P,(2♦),X		Kontur çeken ortakta ♦'dan Axx... var. İlk konuşma ve araya girişler, baraj konuşmaları	8+ p	-
16	(1♥),2♠	Preemptive (zayıf) araya giriş	Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek	10-12 p	-

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

27/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Turnuva oynarken belirtilecek olan Alert'ler

Precision++ sistemine göre turnuva oynadığımızda aşağıdaki Alert açıklamalarının belirtilmesi yaşanabilecek olumsuzlukları önleyecektir:

<u>1♣</u>	5+c, C or D	5+c ♣ veya ♦
<u>1♦</u>	Can be short	♦ kısa olabilir
2♦, 2♥, 2♠, 3♣	Weak, 8-11 p, 6-ε	Zayıf, 8-11 p
3♦, 3♥, 3♠	Weak, 8-11 p, 7+ε	Zayıf, 8-11 p, 7+c
<u>2♣</u>	19+ p, any (distr)	19+ p, herhangi bir dağılım
<u>2♣</u> yanıtları	x-x p, any (distr)	x-x p, herhangi bir dağılım
<u>2♣</u> -> X -> <u>3♣</u>	Relay	Soru

Minöre 2♥, 2♠ yanıtı ~~11-16 p, 4+ε~~ GF (game forcing)

1♣'e 1♦ yanıtı "Low points" or "no 4+c H/S"

1♣'e 2♣ yanıtı ~~10-16 p~~, 4+c C or D

1-Majöre 2♦ yanıtı ~~6-9 p~~, supporting p (partner) (with low points) az puan ile ortağa destek

1-enge  
farklı bir renkte  
atlayarak yanıt ~~17+ p~~ GF (game forcing)

Majöre 3♥, 3♠ yanıtı ~~13-15 p~~ GF (game forcing)

1-enge  
farklı bir renkte  
2 atlayarak yanıt EKCB

1NT'ye Smolen ...

1♥ -> 2♥, 2NT Relay Soru

1♠ -> 2♠, 2NT Relay Soru

Tüm Cuebid'ler ... cuebid

1-renk -> 2NT Unusual NT (minors)

CAPPELETTI  
ve yanıtları ...

Lebensohl – 2NT Relay (to Lebensohl)

RKCB yanıtı 5♣/5♦ için: 1403

### Not

- 1C ve 1D alertlerini yukarıdaki gibi yazmanız rakibin itirazlarını geçersiz kılacaktır.
- Alertlerinizde Türkçe karakterler kullanmayın, diğer bilgisayarlarda değişik çıkıyor.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

15/01/2021 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Bridge Base Online (BBO) 'da oynarken

### Rakiplerin kısaltılmış mesajlarının anlamları

- Lol: laugh out loud (sesli gülüyorum, kahkaha atıyorum)  
Glp: good luck partner (iyi şanslar ortak)  
Gl: good luck  
bjr tous: herkese merhaba

### BBO'da oynarken internet (modemde kesilme) sıkıntısı çekiyorsanız

Telefonunuzun Mobil internetini kullanabilirsiniz.

Hazırladığım aşağıdaki doküman cep telefonundan Laptop'a nasıl hot-spot yapılacağını gösteriyor:

[Mobil internet kullanımı.pdf](#)

Dokümanı benim Samsung Android telefonuma göre hazırladım.  
Diğer telefonlar için de benzer olabilir.  
Arzu eden arkadaşlara gönderebilirim.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

10/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Örnek eller (P++, SAYC)

**Precision++'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (1):**

Konu: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

[İyi dağılımlı elin belirtilmesi](#)

D/V: N/N-S  
Play: N/A  
By: ?

North  
♠ K J 8 5  
♥ 7  
♦ Q 9 5  
♣ A K 9 5 3

West  
♠ 7 3 2  
♥ K 5 3  
♦ K J 8 7 3  
♣ J 7

↑

East  
♠ 10 4  
♥ J 10 8 2  
♦ A 10 4 2  
♣ Q 10 2

Turn: 0  
NS won: 0  
EW won: 0

South  
♠ A Q 9 6  
♥ A Q 9 6 4  
♦ 6  
♣ 8 6 4

Dağıtan: Kuzey  
Kuzey-Güney zonda

K G

1♣, 2♥; Yanıtçının 12-16 puanı var.

2♠, 3♠; Yanıtçının dağılımla 12+2+2 puanı var. (İkinci 5'li renginden dolayı dağılım puanına 2 p ekleyebiliriz.)

3NT, 4♣; Koz uyumu sağlandığından açanın yüksek puanı varsa [iyi dağılımlı el sorusu](#) ve yanıtı: ♣: 2/3+ dağılım puanı

4♠, P

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

21/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Precision'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (2):**Konu: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

29	AKQ3	1♣, 2♥; 2♠, 3♥; 4♥, P
	A92	
	109532	
	6	
J874	1095	
---	Q1075	
Q874	KJ	
KQJ95	8742	
62	7♥ S 2210	
KJ8643	N♠♥♦♣	
A6	N 12111210 -	
A103	S 12111310 -	
	E - - - - 7	
	W - - - - 7	

(Dağıtan: Kuzey, iki taraf da zonda)

**3NT arayışı (1)**Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

33	A8642	
	AJ	
	K105	
	KJ3	
KQ75	103	
KQ105	832	
8	J7632	
A1082	954	
J9	3N N 400	
9764	N♠♥♦♣	
AQ94	N 9 9 8 9 8	
Q76	S 9 9 8 9 8	
	E - - - - -	
	W - - - - -	

(Dağıtan: Kuzey, iki taraf da zonda değil)

K G  
1♠, 1NT;

2NT, 3♦; Açan en az 2NT'lik toplam puan; Yanıtçı, max puanla 3. renk (keser) gösteriyor.

3NT, P

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)



## Stayman mi, transfer mi?

Konu: [Stayman](#) [2♣ açılışında uygulanan Kısaltılmış-Smolen yöntemi](#)

30	KJ104		
	AKJ		
	A1094		
	K4		
32		A87	
2	□	10754	
KQJ8		653	
Q109865		J73	
	Q965		
	Q9863		
	72		
	A2		

5♥ 5♠ 450

N ♠ ♥ ♦ ♣

N 1010119 -

S 1010119 -

E - - - - 7

W - - - - 7

(Dağıtan: Doğu, iki taraf da zonda değil)

*Smolen* özelliği kullanılmıyorsa,

(5, 4) majörlerle koz uyumunu artırmak için Stayman tercih edilebilir:

3 Pas'dan sonra:

K   G  
 2♣, 2♠;  
 2NT, 3♣;      3♣: Stayman  
 3♠, 4♠

*Smolen* özelliği kullanılıyorsa,

[2♣ Açılışı ve Yanıtları \(Rakip araya girmediğinde\)](#)

K   G  
 2♣, 2♠;  
 2NT, 3♣;      3♣: Stayman  
 3♠, 4♦      Koz uyumu var & diğer majör 5+c  
 4♥



Yukarıdaki tablodan anlaşıldığı gibi, ♠ koz olduğunda 10 löve, ♥ koz olduğunda 11 löve alınabiliyor.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)   [Konvansiyonlar](#)

22/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 3NT arayışı (2)

Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

<b>3</b>	K	
	K5	
	KQ104	
	QJ9642	
AJ983		1052
10982		A63
98		AJ6532
103		5
	Q764	
	QJ74	
	7	
	AK87	

4♠	5	130
N	♠	♥
N	7	7
S	7	7
E	-	-
W	-	-

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 37	3N	N +2 ♦5	460	86 14
2	2 22	3N	N +1 ♦3	430	55 45
7	7 32	3N	N = ♦A	400	18 82
8	8 34	3N	S +1 ♦9	430	55 45
9	9 36	3N	N +1 ♦5	430	55 45
10	10 --			Bye	36
11	11 23	5♣	N = ♦A	400	18 82
12	12 25	3N	N +1 ♦6	430	55 45
13	13 27	3N	N +2 ♦5	460	86 14
14	14 29	3N	S = ♠3	400	18 82
15	15 31	3N	N -2 ♦5	-100	0 100
16	16 33	3N	N +1 ♦3	430	55 45
17	17 35	2♦x	E -2 ♣A	500	100 0

(Dağıtan: Güney, D-B zonda)

## 5♣ yerine 3NT'yi arayanlar kazanmış:

G K

1♦, 2♣ Majörler 4 c olduğundan 12 p ile 1♦ açışı uygun olur.

2♥, 3♦

3NT, P veya

3♠, 3NT

İlk konuşan ortak 12 p ile açmayı, Pas geçerse:

P, 1♣

2♥, 3♣

3♠, 3NT


P

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

21/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 3NT arayışı: Zor bir el, rakip iyi oynarsa oyun yok

Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

<b>5</b>	AKQ92		
	632		
	Q9		
	A32		
J3		10654	
J1075		A84	
J1064		2	
QJ5		K10874	
	87		
	KQ9		
	AK8753		
	96		

3♠	N 140
N	♠♥♦♣
N	8 9 8 10 7
S	8 9 8 10 7
E	- - - - -
W	- - - - -

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 36	3N	N = ♠5	600	64 36
2	2 -			Bye	56
3	3 23	3N	N -2 ♠7	-200	14 86
8	8 33	5♠	N -1 ♦5	-100	41 59
9	9 35	3N	S +2 ♥5	660	86 14
10	10 37	4♠	N = ♦2	620	73 27
11	11 22	3N	N -2 ♠7	-200	14 86
12	12 24	3N	N -1 ♠6	-100	41 59
13	13 26	4♠	N -1 ♦2	-100	41 59
14	14 28	3N	S +3 ♠Q	690	100 0
15	15 30	3N	N -1 ♠Q	-100	41 59
16	16 32	3N	N -3 ♠4	-300	0 100
17	17 34	3N	S +2 ♥J	660	86 14

(Dağıtan: Kuzey, K-G zonda)

K G

1♠, 2♣; 2♣: Minör renk

3♣, 3♦; 3♣: ♣'de kontrol

3♠, 3NT

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması

Konu: [Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#) - [Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

The screenshot shows a bridge hand interface with the following details:

- Hand 3 (D):** ♠ 1096, ♥ KJ853, ♦ QJ2, ♣ 43
- Hand B adora:** ♠ AKJ732, ♥ A, ♦ 9, ♣ A10752
- Hand K:** 1♠ Pas, 2♠ Pas, 6♠ Pas
- Hand D:** Pas
- Hand G:** Pas
- Hand D alicetinsa:** ♠ Q84, ♥ Q76, ♦ A874, ♣ QJ6
- Hand G Robot:** ♠ 5, ♥ 10942, ♦ K10653, ♣ K98
- Buttons:** 6♠ Batı, 0, 0

(Dağıtan: Güney, D-B zonda)

Yüksek puan ve güzel bir dağılım olduğunda, 1-renk açılışına ortak 1-renk ile yanıt verdiğinde şilem olasılığı araştırılmalıdır.

Yukarıdaki el turnuvada bir masada oynanmış, toplam puan ve As sayısı araştırılmadan kontrata karar verildiğinden çıkabilecek en iyi kontrat seviyesi iyi belirlenememiştir.

Precision++ sistemini ve kullandığımız yöntemleri uygularsak:

### Açan    Yanıtlayan    Açıklama

- |                    |     |  |
|--------------------|-----|--|
| 1♠                 |     | 13-18 p & 5+ c ♠   |
|                    | 2♠  | 10-12 p & 3+ c ♠   |
| 3♣                 |     | İkinci 5+ c renk ( <a href="#">Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar</a> ) |
|                    | 4♣  | 3+ c ♣ desteği   |
|                    |     | Bu durumda açanın puanı $16 + 2*(2+2) + 3 = 27$ dp   |
|                    |     | Yanıtçının min puanı 10 p  |
|                    |     | Toplam 37 dp   |
|                    |     | Yanıtçıda dördüncü As varsa 7♠ çıkabilir.  |
| 4♥                 |     | 4. seviyede farklı renk: EKCB ( <a href="#">Exclusion Keycard Blackwood (EKCB)</a> )             |
|                    | 4NT | 1 keycard  |
|                    |     | 4NT ile de keycard sorulabilirdi: 0 keycard olsaydı yanıt 5♦ olacaktı                            |
|                    |     | (EKCB yanıtı olan 4NT'den büyük)   |
|                    |     | (Ayrıca, Papaz sayısı sorulacak olsaydı, ♥ dışındaki Papazlar sorulmuş oluyor.)                  |
| 6♠ / 7♠            |     | Açan risk alırsa: 7♠, almazsa 6♠   |
| Çıkan oyun sonucu: |     | 7♠   |

## Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması

Konu: [Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi](#)  
[Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

Majör koz desteğinden sonra [EKCB](#) yapmak istediğimizde yanıtlayan ortak kozumuzu destekledikten sonra [atlayarak](#) farklı bir renk söylüyoruz.

İkinci bir **5+c** rengimiz olduğunda, bu rengimizi göstermek istediğimizde ise [atlamadan](#) rengimizi gösteriyoruz.

Örneğin aşağıdaki elde Batı Doğunun majör kozunu 2 seviyesinde destekleyerek dağılımla birlikte **10-12 puan** göstermektedir.

Doğu **16 onör** ve **4 dağılım puanı** ve boş bir ♥ rengi ile, ortağında en azından diğer iki renkten birinde As varsa şilem olasılığı görmektedir. Bu nedenle, ortağının desteğinden sonra atlayarak 4♥ deklresi ile EKBC yaparak ortağının ♥ dışındaki keycard'larını soruyor.

Yanıtlayan ortağın 4NT ile 1 keycard göstermesinden sonra Doğu oyunu 6♠'e bağlar.


D 5	N ★		
	♠ Q87 ♥ A10954 ♦ 103 ♣ AJ6		
W	W N E S	E	
♠ 432 ♥ KJ7 ♦ AK98 ♣ 752	Pass 1♠ Pass 2♠ Pass 4♥ Pass	♠ AKJ95 ♥ ♦ QJ62 ♣ KQ98	
	S 4+		
	♠ 106 ♥ Q8632 ♦ 754 ♣ 1043		0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

25/11/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Majöre transfer: Güney 3♥ çıkarabiliyor

Konu: [Majöre transfer](#)

20	A4		
	J10962		
	1093		
	QJ2		
J863		972	
Q85		K4	
A4		K8752	
K763		1085	
	KQ105		
	A73		
	QJ6		
	A94		

3N	N	600
N	9 8 8 7 7	
S	9 8 9 7 7	
E	- - - - -	
W	- - - - -	

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 25	3N S	+1 ♠3	630	77 23
2	2 27	3N S	+2 ♠3	660	100 0
3	3 29	3N S	+1 ♠6	630	77 23
4	4 32	3N S	+1 ♠8	630	77 23
5	5 -			Bye	40
6	6 22	3N S	+1 ♠3	630	77 23
7	7 24	3N S	= ♠3	600	55 45
8	8 26	4♥ S	-1 ♦A	-100	23 77
9	9 28	3N S	-1 ♠3	-100	23 77
10	10 30	4♥ S	-2 ♥Q	-200	5 95
12	12 33	4♥ S	-2 ♦A	-200	5 95
13	13 21	3♥ S	= ♦A	140	41 59
14	14 23	2♥ N	+1 ♦5	140	41 59


(Dağıtan: Batı, iki taraf da zonda)

3 Pas'dan sonra:

<u>G</u>	<u>K</u>
1NT	2♦
2♥	2NT
3♥	P

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

Rekabetçi (*competitive*) bir konuşmaKonu: [Apel \(Konuşma\) \(Take-out\) Konturu ile araya giriş](#) (SAYC'a göre)

11	K1062		
	K42		
	KJ43		
	A7		
A8		4	
AQJ7		10653	
A7		108652	
KJ1052		Q83	
	QJ9753		
	98		
	Q9		
	964		

4♠x 5 -100
N ♠ ♥ ♦ ♣
N - 9 - - -
S - 9 - - -
E 7 - 10 8 9
W 7 - 10 8 10

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 31	1♠ W	+3 ♠3	-130	23 77
2	2 33	3♠x S	+1 ♠A	630	100 0
3	3 35	2♠ S	+2 ♠A	170	68 32
4	4 22	2♠ S	+2 ♠A	170	68 32
5	5 24	3♥ E	+1 ♠Q	-170	5 95
6	6 26	4♠x S	= ♠A	590	86 14
9	9 32	4♠ W	= ♠K	-130	23 77
10	10 34	5♥x W	-1 ♠K	100	45 55
11	11 21	3♠ N	= ♠Q	140	55 45
12	12 23	3♥ W	+1 ♠A	-170	5 95
13	13 25	4♠x S	= ♠A	590	86 14
14	14 27	4♠x S	-1 ♠A	-100	36 64
15	-- 29			Bye	59

(Dağıtan: Güney, iki taraf da zonda değil)

G B K D  
P, 1♣, X, P  
1♠, 2♥, 2♠, P  
P, 3♥, 3♠

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Majöre transfer: 2 örnek el

Konu: [Majöre transfer](#)[Örnek el 1](#)[Örnek el 2](#)

12	A42	
	A95	
	A107	
	A984	
J8		Q76
J87	□	KQ1043
K9862	•	43
J76		Q103
	K10953	
	62	
	QJ5	
	K52	

4N N 630

N ♠ ♥ ♦ ♣

N 10108 910

S 10108 910

E - - - -

W - - - -

(Dağıtan: Batı, K-G zonda)

1 Pas'dan sonra:

K G K G K  
 1NT, 2♥; 2♠, 3NT; 4♠

Masam	Diğer Masalar	Yakın geçmişteki eller		Yakın geçmiş	
Board	Sonuç	Biz	Onlar	Biz	Onlar
2	3NT-2	200		80.4%	13.0%
3	2♦S-3	150		73.5%	26.5%
4	3NTN-1	100		76.5%	23.5%
5	2♥E=	110		94.7%	5.3%
6	2♥E+1	140		32%	68%
7	3NTS=		600	83.3%	16.7%
8	3NTN+3		490	55.3%	44.7%
				63.4%	36.6%

D 5

K loretta\_12

♠A1093

♥86

♦A52

♣Q873

B Etykn

♠852

♥109752

♦J3

♣1096

B K D G

Pas 1NT Pas

2♦ Pas 2♥ Pas

Pas Pas

D UnsaiKal

♠KJ74

♥AJ

♦K987

♣KJ5

G leffe1939 2♦

♠Q6

♥KQ43

♦Q1064

♣A42

2♥ Deği

0 0

(Dağıtan: Kuzey, Kuzey zonda)

Onörsüz, 1 onör puanı ve 5 c bir renkte transfer  
 0 onör puanıyla bile majöre transfer genel olarak  
 olumlu sonuçlanır.


[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

16/11/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Güzel dağılım: Şilem denemesi (1)

Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

9	AKQ975		
	9		
	A		
	KQ543		
103		82	
Q83		K10742	
KQ1054		976	
A107		J96	
	J64		
	AJ65		
	J832		
	82		

Tbl	Pair	Contr		Ld	Result	Score
1	1 31	6♠	N =	♦6	980	13 3
2	2 21	6♠x	N =	♥7	1210	16 0
3	3 23	4♠	N +2	♦7	480	5 11
7	7 30	5♠	N +1	♦6	480	5 11
8	8 32	4♠	N +2	♣J	480	5 11
9	9 22	4♠	N +2	♥2	480	5 11
10	10 25	4♠	N +2	♣6	480	5 11
11	11 27	5♠	N +1	♦6	480	5 11
12	12 29	6♠	N =	♦6	980	13 3

(Dağıtan: K, D-B zonda)

Kuzey, 2 AS'dan birini güneyde bulursa 6♠ deneyebilir.

Çünkü ilk iki konuşma (1♠, 2♦) güneyin ♠ desteğini gösteriyor:

K	G	
1♠	2♦	
2NT	3♠	3♠: yanıtlayan ortağın <a href="#">iyi dağılımlı</a> eli yok (0 – 1/2 dağılım puanı var)
4NT	5♣	5♣: 1-4 keycard
6♠	P	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Yüksek puan ve güzel bir dağılım: Şilem denemesi (2)

Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

Yüksek puan ve güzel bir dağılım olduğunda, 1-renk açılışına ortak 1-renk ile yanıt verdiğinde şilem olasılığı araştırılmalıdır.

<b>23</b>	65	Par : 7Dx 1700			
	A652				
	A53				
9874	AT85	QJT			
JT743		9			
6	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</span>	KQJT9742			
972	AK32	4			
	KQ8		N ♠ ♥ ♦ ♣		
12	8		N 12 11 11 - 13		
1	9		S 12 11 11 - 13		
18	KQJ63		E - - - 7 -		
			W - - - 7 -		
<b>Ms</b>	<b>Çift</b>	<b>Kontr</b>	<b>Atk</b>	<b>Sonuç</b>	<b>%</b>
1	1 18	6♣	S+1	♦6 1390	96 4
2	2 20	5♦X	E-4	♥K 1100	83 17
3	3 22	5♣	S+1	♦6 620	25 75
4	4 24	3NT	N+2	♦K 660	54 46
5	5 26	3NT	S+2	♥3 660	54 46
6	6 28	5♣	S+1	♦6 620	25 75
7	7 16	4♦X	E-2	♣K 500	4 96
8	8 15	4♥	N =	♣4 620	25 75
9	9 17	4♦X	E-3	♣K 800	75 25
10	10 19	6♣	S+1	♦6 1390	96 4
11	11 21	3NT	S+2	♦6 660	54 46
12	12 23	3NT	N+2	♦K 660	54 46
13	13 25	3♦X	E-2	♣K 500	4 96
14	-- 27			Bye	49

(Dağıtan: G, iki taraf da zonda)

Konuşma:

G K  
 1♣, 2♥;  
 2♠, 2NT;  
 3♣, 4♣;  
 4NT, 5♦;  
 6♣

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## EKCB uygulanabilecek iki örnek el

Konu: [Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

## Örnek el 1:

18	Q86	
	---	
	AJ86	
	AK10632	
109743	J2	
J976543	AQ102	
---	Q52	
J	9875	
	AK5	7♥x E 800
	K8	N 1210 - 1312
	K109743	S 1210 - 1313
	Q4	E - - 9 - -
		W - - 9 - -

(Dağıtan: D, K-G zonda)

Yukarıdaki elde EKCB uygulayınca şilem bulunabiliyor.

1♣, 2♣; 2♦, 3♥ (EKCB); 4♣ (2 KC, koz Q yok), 4♥\*; 4NT (1 KC), 6 veya 7♦

KC: keycard

\* ♦ ve ♥ dışında K sayısını sorar.

## Örnek el 2:

	N	
	♠J10	
	♥K732	
	♦A42	
	♣Q983	
W Robot	W N E S	E ErdeMO 6+
♠92	Pass 1♠	♠86
♥AQ	Pass 2♥ Pass 4NT	♥10854
♦J98763	Pass 5♣ Pass 6♠	♦KQ105
♣765	Pass Pass Pass	♣J42
	S	
	♠AKQ7543	
	♥J96	
	♦	
	♣AK10	
		6♠ South
		0 0

(Dağıtan: D, K-G zonda)

Yukarıdaki elde EKCB uygulandığında koz dışındaki As'ın yeri öğrenilebilir ve daha iyi bir şekilde şileme karar verilebilir:

S	N	Açıklama
---	---	----------

1♠ 2♥

3♠ 4♠

5♦ 5♥ 5♦: EKCB As sorusu, yanıt: (koz dışındaki) **diğer iki renkte** As yok

6♠

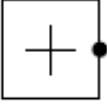
Not: Kuzey 4♠ yerine 3NT yanıtı verirse, açan yine 5♦ ile EKCB yaparak As sorabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

28/07/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakip araya girdiğinde dağılım puanları daha önemli

Konu: [Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#)

10	83	
	KQJ1052	
	A5	
	KJ6	
J6542		Q107
---		A8
J3		K10742
A107543		Q98
	AK9	
	97643	
	Q986	
	2	

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	Score
1	1 30	4♥ N	= ♠8	620	6 10
2	2 32	4♥ N	+1 ♠7	650	12 4
3	3 22	4♥ N	+1 ♦2	650	12 4
4	4 24	4♥ N	+1 ♦2	650	12 4
8	8 31	4♥ N	= ♠6	620	6 10
9	9 21	5♥x N	-1 ♠8	-200	0 16
10	10 23	4♥x N	= ♠9	790	16 0
11	11 26	5♥ N	-1 ♠8	-100	2 14
12	12 28	4♥ N	= ♠Q	620	6 10

(Dağıtan: D, iki taraf da zonda)

Dağılımla Kuzeyin 14, Güneyin 9+2+5 puanı var.

D G B K  
P, P, P, 1♥;  
(2♦, 2♥, 3♣, 4♥;  
2♦, 3♥, 4♣, 4♥;  
P, P, P

Güney 2♥ derse, rakip baraj yapmaya devam eder.)

Güney dağılımla 3♥ demeli, yoksa rakip daha rahat baraj yapar.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Ortak 2 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde

Konu: [Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#) Apel konturu: [Durumlar \(özet\)](#)

Aşağıdaki ellerle Kuzey-Güney SAYC'a ve Precision++'ya göre nasıl konuşmalı?

D/V: W/E-W Play: 2♦ By: North	North ♠ Q 8 6 ♥ K J ♦ A Q 10 8 7 5 2 ♣ A	
West ♠ A K J 9 5 ♥ Q 8 ♦ 4 ♣ K 10 6 4 3	→	East ♠ 7 4 3 2 ♥ 9 6 5 4 2 ♦ 6 ♣ J 5 2
Turn: 0 NS won: 0 EW won: 0	South ♠ 10 ♥ A 10 7 3 ♦ K J 9 3 ♣ Q 9 8 7	

Dağıtan: Batı, Doğu-Batı zonda

SAYC'a göre K-G nasıl konuşmalıdır?

**Yanıt:**

Kuzeyin 16 onör ve 7 dağılım puanı var.

Güneyin 10 onör ve en az 2 dağılım puanı var.

(Şilem çıkmasını bu puanlar açıklıyor.)

Batının 1♠ açılışı üzerine Kuzey 2♦ ile araya girer.

Güney pas geçerse zaten oyun yoktur.

“[Ortağın Renk ile Araya Girişine \(Overcall'una\) Yanıtlar](#)” Bölümünde, “[Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#)” altındaki tabloya göre, Güney 2♠ ile cuebid yapabilir.

Ancak, Güneyin hesabı şöyle olabilir:

Kuzeyde en az 10+2+2 puan var. Kendi puanları ile en az toplam puan 27.

Bu nedenle, 4♦ demesi elini (minör renk için) daha iyi tanımlayabilir.

Daha sonra, Kuzey şileme gitmek üzere ♣ üzerinden EKCB yapabilir: 5♣

Güney 2-key card yanıtı verir: 5♠

Son olarak, Kuzey 6♦'ye bağlar.

(Precision++'ya göre konuşma: bir sonraki sayfada)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Precision++'ya göre K-G nasıl konuşmalıdır?

Yanıt:

D/V: W/E-W	North	
Play: 2♦	♠ Q 8 6	
By: North	♥ K J	
	♦ A Q 10 8 7 5 2	
	♣ A	
West		East
♠ A K J 9 5		♠ 7 4 3 2
♥ Q 8	→	♥ 9 6 5 4 2
♦ 4		♦ 6
♣ K 10 6 4 3		♣ J 5 2
Turn: 0	South	
NS won: 0	♠ 10	
EW won: 0	♥ A 10 7 3	
	♦ K J 9 3	
	♣ Q 9 8 7	

Kuzey 16 onör ve 7 dağılım puanı ile Durum 2/3'e göre Apel konturu çekmesi ortağının da konuşmasını garanti eder. ([Apel konturu: Durumlar](#))

B	K	D	G	
(1♠)	X	(P)	2♥	x: Apel konturu
(P)	3♦	(P)	4♦	3D: 16+ p ( <a href="#">Apel konturu - Durum 2/3</a> )
(P)	5♣	(P)	5♠	5♣: ♣ üzerinden EKCB, 5♠: 2-key card
(P)	6♦			

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

26/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## 3 seviyesinde zayıf açılış: Bir analiz

Konu: [Response to a Weak 3 Opener](#)

D/V: S/N-S Play: 5♣ By: West	North ♠ J ♥ K 5 4 3 ♦ K Q 7 4 3 ♣ J 5 3		East ♠ K 9 6 5 2 ♥ 8 6 2 ♦ 9 6 2 ♣ 6 2
West ♠ - ♥ A Q J 10 ♦ A J 8 ♣ A K Q 10 9 7	↑	South ♠ A Q 10 8 7 4 3 ♥ 9 7 ♦ 10 5 ♣ 8 4	
Turn: 0 NS won: 0 EW won: 0			(Dağıtan : Güney, K-G zonda)

**Olası kontratlar ve sonuçları:**

Oynayan	Kontrat	Sonuç	Açılış	Kazanılan puan
Batı	5♣	=	♠J	400
Batı	3NT X	=	♦K	550
Güney	4♠	-2	♣As	-500

**Olası konuşmalar:**

Konuşma 1 (Dokümana göre):

Güney:	3♠	(Weweweb'te robot da 3♠ diyor.)
Batı:	X	(17+ HCP, 5-c suit) (Dokümanda: "Araya girişler – ÖZET") (Weweweb'te robot pas geçiyor.)
Kuzey:	P	(HCP < 13 p) ("Response to a Weak 3 Opener")
Doğu:	P	(Ortağın konturunu cezaya çevirir. <b>12 kuralı:</b> 3 seviyesi için, 12 - 9 = 3 koz gerekir. 5 kozu var.) ("Apel konturuna yanıtlar")
Güney:	P	

Konuşma 2:

Güney	Batı	Kuzey	Doğu
3♠	P	P	X (???)
P	3NT	X	P
P	P		

Konuşma 3:

Güney	Batı	Kuzey	Doğu
3♠	5♣	P	P
P	P		

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)



## Doğru seviyede zayıf açılış yapmadığınızda doğru kontratı bulunmayabilirsiniz

Konu: [Zayıf açılışlara yanıtlar](#)

Aşağıdaki oyunda Kuzey 3 seviyesi yerine 2 seviyesinde 2♦ zayıf açılış yaptığından doğru kontrat bulunamamış. Güney, ortağının 6♦ kartı olduğunu düşünerek, 5♦ için yeterli dağılım olmadığını hesaplayarak 5♦'ye çıkmamış.

D 5		N		E	
		♠106 ♥J ♦AK108765 ♣953			
W		W N E S		E	
♠K8532 ♥8763 ♦42 ♣J4		2♦ 3♣ 4♦ PassPassPass		♠Q7 ♥Q92 ♦3 ♣AKQ10862	
		S			
		♠AJ94 ♥AK1054 ♦QJ9 ♣7		4♦ North	
				0 0	

Aşağıdaki ikinci oyunda ise, 7♣ ile Kuzey 3 seviyesi yerine 2 seviyesinde araya girdiğinden, Güney yukarıdaki gibi ortağının 6♣ kartı ile yeterli dağılımı olmayabileceğini düşünerek, 4 seviyesine çıkmamış.

D 6		N		E	
		♠AQ108753 ♥7 ♦A8 ♣J42			
W		W N E S		E	
♠96 ♥A106532 ♦J3 ♣876		1♦ Pass 1♥ 2♠ PassPass 3♥ 3♠ PassPass Pass		♠J2 ♥KJ94 ♦7642 ♣AK5	
		S			
		♠K4 ♥Q8 ♦KQ1095 ♣Q1093		3♣ North	
				0 0	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

18/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek

Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

(Bir-renk açılış ve yanıtının birinci turundan sonra, ortaklar kozlarını ilk defa tekrarladıklarında yüksek puanları varsa aşağıdaki durumlarda **1-atlayarak** konuşabilirler.)

8	75	Par : 6N 990			
	AJ94				
	T8				
864	AKJ96	KJ			
T86	<input type="checkbox"/>	K52			
643		A752			
QT73	AQT932	8542	N ♠ ♥ ♦ ♣		
	Q73		N 12 12 11 12 10		
	KQJ9		S 11 12 11 11 10		
	--		E - - - - -		
			W - - - - -		
	13				
	2	11			
	14				
<b>Ms</b>	<b>Çift</b>	<b>Kontr</b>	<b>Atk</b>	<b>Sonuç</b>	<b>%</b>
1	1 34	3NT	N+2	♦ 2 460	41 59
2	2 36	4♠	S+2	♥ 6 480	69 31
3	3 20	2♠	S+4	♦ 3 230	12 88
4	4 22	3NT	N+1	♥ 5 430	19 81
5	5 29	2♠	S+2	♣ 7 170	6 94
6	6 31	4♠	S+2	♥ 6 480	69 31
7	7 33	6♠	S =	♦ 3 980	97 3
8	8 35	5♠	S+1	♣ 7 480	69 31
9	9 19	4♠	S+2	♣ 3 480	69 31
10	10 24	4♥	N-1	♦ A -50	0 100
11	11 26	4♠	S+2	♣ 8 480	69 31
12	12 28	3NT	N+2	♦ 2 460	41 59
13	13 30	4♠	S+1	♠ 4 450	25 75
14	14 32	3NT	N+2	♦ 2 460	41 59
15	15 21	3NT	N+3	♥ 5 490	88 12
16	16 23	6♠	S =	♥ 10 980	97 3
17	17 25	3NT	N+2	♥ 2 460	41 59
18	-- 27			Bye	45

(Dağıtan: B, iki taraf da zonda değil)

Konuşma:

1 Pas'dan sonra:

K G  
 1♣, 2♠;  
 3♥, 4♠;  
 ...

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## 1♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c majör renk olduğunda - bir örnek

Konu: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

Örnek bir el:

Eski konuşma yöntemimize göre:

Board	Result	We	They	We	They
9	3♠S+1		170		2.1
9	2♦E-2		200		2.8
9	3♥W-2		200		2.8
9	4♥Ex-1		200		2.8
9	3♥W-2		200		2.8

0	9	N hayat41	W UnsalKal	E gutevfik	S diciceli
		♠K985 ♥6 ♦QJ985 ♣A92	♠QJ10 ♥9542 ♦K3 ♣J1064	♠A ♥QJ108 ♦A10764 ♣Q53	♠76432 ♥AK73 ♦2 ♣K87
		Pass 1♣ Pass	1NT Pass 2♦ Pass	Pass Pass	
					2♦ East
					0 0

(Dağıtan : K, D-B zonda)

Rakipler 2,8 puan alıyorlar.

(Devamı bir sonraki sayfada)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)



## As veya K ile atak yapıldığında ortağın attığı küçük karta bir örnek

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Kuzey 2♥ oynuyor:

Atak yapan ortak (E) As veya K ile atak yapıldığında, ortağı (W) tek sayılı küçük bir kart atarsa (AS, K, Q)'den üçüncünün kendisinde olduğunu göstermiş olur.

## Atak yaparken renk tercihini gösterecek uygun bir küçük kart yoksa

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Doğru 1NT oynuyor, Güney komşu kart yöntemine göre atak yaparken:

- ♠ ve ♥'de tek büyük onör olduğu için uygun değil.
- ♦ açılmak yanlış renk tercihi (♣) gösterecek.
- En uygunu 2 onör kartlı ♣ kalıyor.
- ♣ Q bir tercih göstermiyor. Ancak (Q, Qx değilse) J bende demek.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Atak yaparken renk tercihini gösterecek uygun bir kart yoksa - 2

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Batı 4♥ oynuyor:

Deklere sırasında ortağınız bir renk belirttiyse (♠) öncelikle ortağınızın rengini açılmayı tercih edin.

Ortağınızın ♠ deklere olması:

♣ tercihini gösterecek uygun bir küçük kart yok:

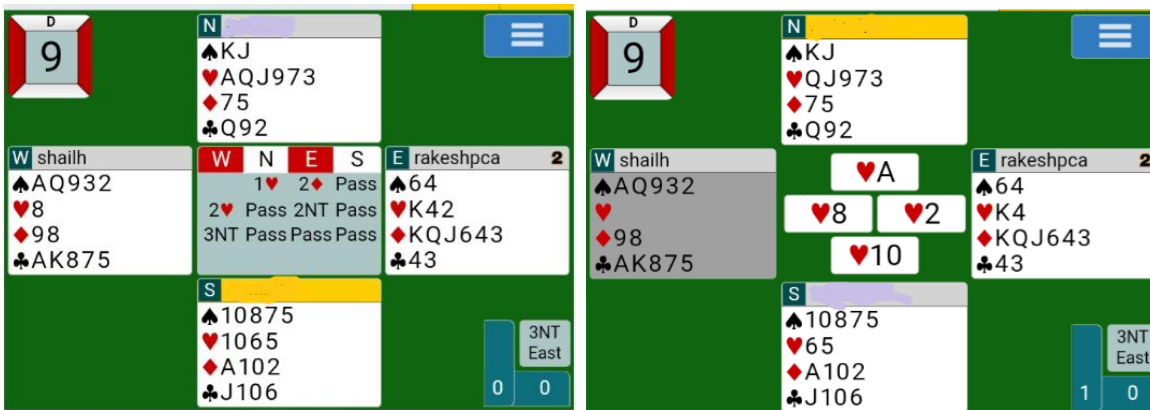
♠ 2'li → ♦ gösterir (koz atlandığından).

♦ 5'li → ♠ gösterir (koz atlandığından).

En uygunu bir tercih göstermeyen orta büyüklükteki ♠ 9'lu

## Ortağınızın rengini atak ettiğinizde

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Doğu 3NT oynuyor:

Ortağınızın rengini atak ettiğinizde, atak yaptığınız kart bir renk tercihi göstermez.

Ortağınızın renginden en büyük kart olan ♥ 10'luyu atak ediniz.

(Eğer ortağınızın rengini atak etmeseydiniz, ♥ 10'lu iki uzaklıktaki sineği gösterecekti.)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Çıkabileceğiniz en yüksek seviyenin belirlenmesi (2 örnek)

Konu: [Oyun/şilem olasılığının araştırılması](#)

### Açıklama

Çıkabileceğiniz en yüksek seviyeyi *iki tarafın onör puanlarına [dağılım puanlarını](#)* ekleyerek bulabilirsiniz. Dağılım puanları eklenerek bulunan bu seviye batmadan çıkılabilecek en yüksek seviyedir. Bu seviyede oyunun çıkması için bu *hesaplanan onör + dağılım puanları gerekli olup, yeterli* olmayabilir.

### Örnek 1

Açan

♠ A3  
♥ KQ9762  
♦ KQ53  
♣ 9

14+1+3+1+2 puan

Yanıtçı

♠ 52  
♥ A43  
♦ AJ4  
♣ A10763

13+1 puan

[Dağılım puanları:](#)

3 p 6. ♥'den,

1 p 4c-♦'dan

Toplam 27+8 p

Yukarıda açıklandığı gibi, bu dağılım puanları mutlaka şilem çıkacağını garanti etmez. Şilem çıkıyorsa, **onör + dağılım puanları** mutlaka şilem aralığındadır.

**Dağılım puanları** doğru sayılırsa, yukarıdaki ifadenin doğru çıktığı görülecektir.

[Konuşma](#)

1♥ 3♥

Yanıt: 13-15 onör puanı

3NT 4♥ [iyi dağılımlı el sorusu](#)

Yanıt: Yok (koza dönerek)

4NT 5♦ [Keycard sorusu](#)

Yanıt: 0-3 keycard

5NT 6♥ Papaz sorusu

Yanıt: Papaz yok (koza dönerek)

Pas

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

Örnek 2Açan

14+1+1(?) puan

Dağılım puanları:1 p 4c-♥'den,  
1 p 1c-♦'dan (?) (tek Q)

Toplam 29+2+2(?) p

Yanıtçı

15+1+1(?) puan

1 p 4c-♦'dan,  
1 p 1c-♣'den (?) (tek Q)Konuşma1♦ 2♣  
3♥ 3♣  
4♣ ?

Yanıt: 12-16 onör puanı

Yanıt: 5 kart ♣

Soru: Yanıtçı şilem düşünür mü?

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)



## Komşu kartla rengimizi belirlemek için atak ettiğinizde rakibin yanılışı

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)

Komşu kartla rengimizi belirlemek için atak ettiğimizde, rakip hem asıl rengimizi ve hem de atak ettiğimiz rengin uzunluğu konusunda yanılabilmekte, oyunun sonucunu önemli ölçüde değiştirebilecek hata yapabilmektedir.

Buna bir örnek olarak:

Board	Result	We	They	We	They
7	3NTN-4	400	96.5%	3.5%	
8					

Rakip Doğunun ♣ açılmasını yanlış değerlendirerek, Doğu veya Batının ♣'ten keseri olduğunu düşünmüş ve sineğe devam etmemiş, 3NT oyunu 4 batırması:

Diğer masalardan bazı sonuçlar:

Board	Result	We	They	We	They
7	4♥Nx-4	1100	100%	0%	
7	3NTNxx-2	1000	99.2%	0.8%	
7	3NTNx-2	500	98%	2%	
7	6♥S-5	500	98%	2%	
7	3NTN-4	400	96.5%	3.5%	
7	4♥N-4	400	96.5%	3.5%	
7	6NTN-3	300	94.5%	5.5%	
7	4♥N-3	300	94.5%	5.5%	
7	3NTS+4	720	22.8%	77.2%	
7	3NTN+4	720	22.8%	77.2%	
7	3NTS+4	720	22.8%	77.2%	
7	3NTS+4	720	22.8%	77.2%	
7	3NTN+4	720	22.8%	77.2%	
7	3NTN+4	720	22.8%	77.2%	
7	3NTN+4	720	22.8%	77.2%	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Tek onörlü renkten atak etmeyin

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Rakip davet için atak ettiğiniz renkten sizde en az bir onör olduğunu düşünerek daha sonra bu renge empas yapmayı tercih edecektir. Renk tercihinizi tek-onörsüz bir renkten küçük bir kart ile yapmanız mümkünse o renkten atak yapınız. Böyle bir renginiz yoksa renk tercihi yapmanız daha iyi olabilir.

Örnek olarak, aşağıdaki elde Batı 3NT oynuyor ve siz Kuzey olarak Sineği renk tercihiniz olarak ortağınıza göstermek istediğinizi düşünelim. Bunun için ♠5 veya ♦6 veya iki uzaktaki rengi belirten ♥8'i oynayabilirsiniz.

- ♠5 oynarsanız, rakip büyük olasılıkla ♠ papazının sizde olduğunu düşünerek yere doğru empas yapıp ♠Q ile alıp oyunu bir fazla çıkaracaktır. (Bir fazla çıkan masalarda Kuzey-Güney'ler % 27 almış.)
- ♦6 oynarsanız, rakip oyunu çıkarabilmek için ♠ veya Sineğe empas yapmak zorunda kalacak ve ♠ empası ile oyunu eşit çıkaracaktır. (Eşit çıkan masalarda Kuzey-Güney'ler % 64 almış.)
- ♥8 oynarsanız, bir üstteki seçenikle benzer durum olacak, ancak sona doğru yerden ele doğru oynamak zorunda kalabilecektir. Bu durumda da daha önce ♠ empası atmıyorsa oyun batacaktır. (Masalardan birinde oyun bir batmış.) (Bir batan masalarda Kuzey-Güney'ler % 93 almış.)

D 1		N Robot ♠K95 ♥8432 ♦765 ♣KJ9	
W 4suiters ♠864 ♥K107 ♦AQJ4 ♣AQ4	2	W N E S Pass 1♦ Pass 3NT Pass Pass Pass	E mongkolt ♠AQ7 ♥A6 ♦K932 ♣8732
		S poojachhab ♠J1032 ♥QJ95 ♦108 ♣1065	3
		3NT West 0 0	

### Önemli bir not:

Her zaman yukarıda önerildiği şekilde oynarsanız (tek onör içeren bir renkten küçük bir kart atak etmezseniz) ortağınız onörlerinin diğer renklerde olduğunu anlayarak gereksiz yere hamle kaybetmeyip, bu renkten size dönmeyecektir. (Yukarıda açıklandığı gibi, aksine rakip atak ettiğiniz renkten sizde onör olduğunu düşünüp, ters yöne empas yapacaktır.)

Sanzatu oyunlarında, ortağınızla anlaşmışsanız, tercih ettiğiniz rengi komşu rengin küçük kartı yerine iki uzak renkteki 8, 9, 10 kartları ile belirtmeniz daha iyi sonuç verebilir.

Renk tercihinizi belirtecek yukarıda açıklandığı gibi uygun bir kartınız yoksa renk tercihi belirtmeyen bir kart oynamanız daha iyi olacaktır. (Sanzatuda J, kozlu oyunlarda 8, 9,10, J).

Örnek bir el: [Ataklar – uygun bir kartınız yoksa](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Ataklar – uygun bir kartınız yoksa

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)  
[Tek onörlü renkten atak etmeyin](#)

Aşağıdaki elde Doğu olarak hangi kartınızla atak edersiniz?



### Yanıt

Koz açılmanız durumunda ortağınız empasa girebilir.

♠5 ile atak ederseniz, rakip bir löve fazla alabilir.

Ayrıca, ortağınız sizin onörsüz bir renkten atak ettiğinizi düşünerek size büyük olasılıkla Pik dönmeyecektir. Bu nedenle, onörlü bir renkten açılmaktansa, ♥Q açılmanız daha olumlu sonuçlanabilir.

Nitekim, bu elde Doğu ♥Q açılmış ve rakip 3 batmış, K-G % 70 puan almış.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

10/07/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Atak ederken renginiz 6+c ise

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)

Atak ettiğimizde, renginiz onörle başlayan bir seri içeriyorsa ve 6+c gibi uzunsa, serinin en büyük kartını atak etmeniz hamle kaybetmemek açısından faydalı olabilir.

Aşağıdaki örnekte ♥ papazını açıldığınızda, rakip alır-kartlarını çektikten sonra size veya ortağınıza teslim olacaktır.

<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block; font-size: 2em; font-weight: bold;">7</div> <small>b</small>		<b>N</b> gutevfik ♠ 973 ♥ J2 ♦ Q1072 ♣ Q875	
<b>W</b> taiwin ♠ A64 ♥ A83 ♦ 865 ♣ KJ96	<b>W N E S</b> 1♥ Dbl Pass 1NT Pass Pass Pass	<b>E</b> abis 68 ♠ J852 ♥ 75 ♦ KJ94 ♣ A42	
	<b>S</b> Unsalkal ♠ KQ10 ♥ KQ10964 ♦ A3 ♣ 103		1NT East 0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Rakibe baraj yaparken dağılım puanının değerlendirilmesi

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı

Aşağıdaki el rakibe baraj yaparken dağılım puanının değerlendirilmesi açısından çok ilginç:

8	5♠E=	450	0.7
9	3NTS-3	150	5
		12.4	21.5

8	5♠E=	450	0.7
9	3NTS-3	150	5
		12.4	21.5

W deepak_IT 4	W N E S	E SRIVICTOR 3
♠QJ83	Pass Pass 1♠ 2♥	♠AK10975
♥64	2♠ 3♥ 3♠ Pass	♥A7
♦K10	4♠ Pass Pass 5♥	♦Q852
♣A10953	Pass Pass 5♠ Pass	♣6

S	♠	5♠ East
♠	Q10932	0
♥	A9743	0
♦	A9743	
♣	Q42	

EW 5♠ oynayıp çıkarmış

Board	Result	We	They	We	They
8	5♥N-1		50	8.2	
8	5♥S-2		100	7.2	
8	5♥N-2		100	7.2	
8	1♠E+4		200	5.2	
8	3♠E+2		200	5.2	
8	2♠E+4		230	4.8	
8	6♥Sx-2		300	3.1	
8	5♥Sx-2		300	3.1	

Diğer Masalar

Bizim (NS) puanımız:

S puanı: **8p onör** ve **2\*3p** (2 5'li renk) **dağılım** = **8 + 6 p**

N puanı: **9 onör** ve **1p** (2'li renk) + **1p** (ikinci 4'lü renk) **dağılım** = **9 + 2 p**

Toplam: **17 + 8 p** → 4♥ çıkabilir, ancak 5♥ çıkmaz.

Gerçekten de 4♥ çıkıyor.

(Kuzey 3 seviyesinde destek verdiği için  
Güney de, Kuzeyin puanının dağılımla birlikte en az **13** olacağını ve rakibin rahatlıkla 4♠ çıkarabileceğini düşünmüş.)

Bu nedenle rakip 4♠ dedikten sonra,  
rakibe baraj yapmak için Güney bir batırına 5♥ demiş.

Rakibin 5♠ dekleresinden sonra Güney 6♥ deseymiş, 2 batacaklardı.  
Rakip kontur çekerse, 300 verecek ve 3.1 puan kazanacaklardı.

Rakibin (EW) toplam puanı:

E puanı: **13 onör** ve **3p** (6. Koz) + **1p** (2'li renk) + **2p** (1'li renk) + **1p** (4'lü renk) **dağılım** = **13 + 7 p**

W puanı: **10 onör** ve **2p** (2 2'li renk) **dağılım** = **10 + 2 p**

Toplam: **23 + 9 p** → 6♠ çıkabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Apel konturu - örnek 1 (durum 1)

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

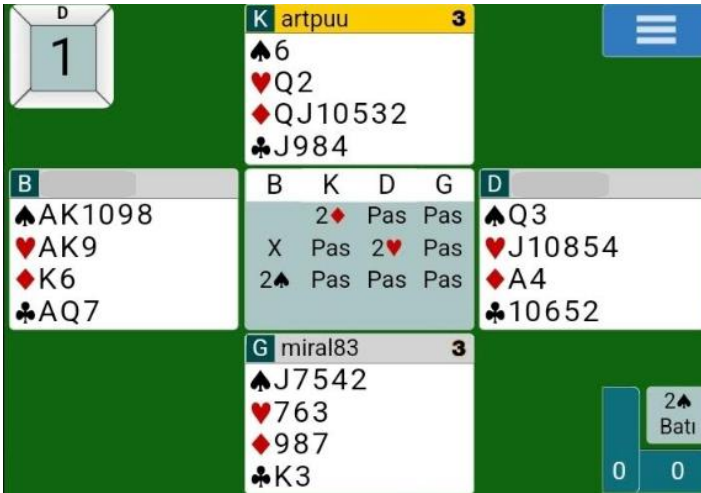


Yarıda, kontur çeken ortak oyun olasılığı gördüğünden **cuebid** yapıyor. Ancak, **cuebid** yapmak **durum 2**'de uygulandığından, **17+ puanı** puan yoksa (Precision++'ya göre) biz ortağın rengini 2 veya 3 seviyesinde tekrarlıyoruz.

## Apel konturu - örnek 2 (durum 2)

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

Kontur çeken ortağın **17+ puanı** varsa (**durum 2**), ortağının yanıtından sonra ikinci turda (ortağının renginden farklı) **5+ c** rengi varsa bu **rengini** gösterir, yoksa **cuebid** yapar.



Batı kontur çektikten ve ortağının (D) ♥ renginden sonra ikinci turda 2♠ ile farklı bir renk göstererek elinin **durum 2** veya **3**'e uygun olduğunu göstermiş ve **16+ puanı** ve **5+ c** rengi olduğunu belirtmiş olur.

Bu durumda Doğunun bir üst seviye için yeterli puanı varsa:

- tutuş varsa ortağını desteklemesi, yoksa
- önce belirttiği rengi (♥) **5+ c** ise tekrarlaması,
- yoksa en uzun farklı bir rengini göstermesi

uygun olur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

25/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



**Apel konturu: bir soru ve yanıtı**Konu: [Apel konturu - örnekler](#)Soru: Aşağıdaki elde Doğu ve Batı konuşmaya nasıl devam etmeli?Not: Güneyin yalnız **2 onör puanı** var.Yanıt:

<u>B</u>	<u>K</u>	<u>D</u>	<u>G</u>		
			P		
P	1♣	X	P		
2♥	P	2♦	P	2♥: 9-13 p, 4 c	2♦: Farklı renk: 17+ p, 5+ c
3♦	P	...			

Doğunun **5+ c** rengi olmasaydı, **sanatı dağılımı** ile bir renk söylemek yerine **cuebid** yapması ortağına **17+ puanı** olduğunu gösterecekti.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

31/10/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Apel konturu - örnek 3 (durum 3)

Konu: [Apel konturu - örnekler](#) (16+ dp ve 6+c kaliteli uzun renk ile apel konturu)

### Örnek 1

Araya giderken 16+ dp ve 6+c kaliteli uzun rengimiz varsa, renginizi söylemek yerine **apel konturu** çekin (N). Rakip pas geçse bile ortağınız mutlaka konuşacaktır. Daha sonra renginizi söyleyiniz. Böylece ortağınızda yeterli puan ve dağılım varsa oyun kaçırmazsınız.



W	N	E	S
(2♦) X	(P)	3♣	
(P)	3♠	(P)	3NT veya 4♠

### Örnek 2



E	S	W	N
P	(1♥) X	(XX)	
2♣/P	(2♠)	3♦	(P)
4♦	(P)	P	(P)
P			

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

27/01/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakibin 2♣ açışından sonra atılan apel konturuna yanıtlar ve örnek 5

Konu: Apel konturu: [Apel konturu - durum 6](#) [Durumlar \(özet\)](#)

Rakip 2♣ açtıktan sonra özel bir durum olarak, (rakibin zayıf-2♣ açışına önlem olarak) elimizde açar (13+) puan ve 5+ c kaliteli ♠/♥/♣ olduğunda da apel konturu atıyoruz.

Böylece, diğer ortağın elinde 8+ p varsa, rakibin az puanla konuştuğunu anlamış oluyor ve kontur çeken ortağa vereceği yanıt ile durumu belirtiyor.

**Önemli not:** Rakip kuvvetli (20+ p ile) 2♣ açmışsa, bizim deklaremize kontur çektiğinde zor durumda kalmamak için, 5+ c bir rengimiz yoksa apel konturu atmamak daha uygun olur.

Yanıt veren ortak, elinin durumunu ortağına [1♣ açılışına verilen yanıt](#)a benzer şekilde konuşarak belirtir:

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
2♦	0-7 p		-
2♥	8-16 p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	-
3♥	17+ p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	GS-F
2♠	8-16 p	4+ c ♠ (Minörler uzunsa da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	-
3♠	17+ p	4+ c ♠ (Minörler uzunsa da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	GS-F
1NT	8-10 p	4+ c ♥ / ♠ yok	
2NT	11-12 p	♣ dışında en az 2 renkte keser, yaklaşık sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
3NT	13-16 p	♣ ile birlikte 3-4 renkte keser, sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
3♦	8-16 p	3/4+ c ♦, 4+ c majör yok	-
4♦	17+ p	3/4+ c ♦, 4+ c majör yok	GS-F
Pas	8-16 p	Uzun ♣: Rakibin zayıf-2♣ açışına karşın konturu cezaya çevirecek uzunlukta ♣ (Ortağın eli puan ve dağılım açısından çok iyi ise olumsuz sonuçlanabilir.)	

Aşağıdaki elde Batı'nın 2♣ açışından sonra Kuzey apel konturu attığında, Güney ortağının elinde açar puan olduğunu anladığından:

0-7 p ile 2♦, 8-16 p ile 4+ c majör bir rengi varsa onu gösterir, eşit dağılımla sanzatu, yoksa 3♦ der. Elinde yüksek puanı (17+ p) varsa, atlayarak konuşur. Aşağıdaki el için konuşmalar:

B	K	D	G
(2♣) X	(P)	2♠	
(P) 3♥	(P)	4♥	(Kuzey ilk defa konuşuyormuş gibi, 5'li majörü varsa gösterir.)
(P) ...			

şeklinde olabilir.

D 8	K ♠K ♥KQ864 ♦AQ984 ♣J2	
B Jan52 2	B K D G	D KAJTEK 1
♠AQ ♥1072 ♦K2 ♣Q109854	2♣	♠87532 ♥53 ♦1075 ♣763
	G	
	♠J10964 ♥AJ9 ♦J63 ♣AK	2♥ Kuzey
		0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

16/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Apel konturu – örnek 6

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

İki rakip de konuştuktan sonra 16+ p ve 6+ c kaliteli uzun renk ile apel konturu yerine Cuebid

Araya giderken 16+ dp ve 6+ c kaliteli uzun rengimiz varsa, renginizi söylemek yerine apel konturu çekiyoruz (N). Ancak ortak henüz konuşmamış, iki rakip de konuşmuşsa apel konturu atılamayacağından Cuebid yapmak daha uygun olur. Daha az puan fakat üç büyük onörü de içeren (AKQxxxx şeklinde) 7+ c kaliteli uzun renginiz varsa yine Cuebid yapmanız uygun olur.

11		N yq113		E Etykn	
♠ Q3		♠ 9854		♠ 9854	
♥ AKQ109765		♥ J43		♥ J43	
♦ 8		♦ AJ74		♦ AJ74	
♣ A9		♣ 52		♣ 52	
W Unsalkal		W N E S		S hamada47	
♠ J62		1♣		♠ AK107	
♥ KQ1063		1♦ 2♦ Pass 2♠		♥ 82	
♣ J10874		Pass 3♥ Pass 4♣		♦ 952	
		Pass 4NT Pass 5♠		♣ KQ63	
				6♥ North	
				0 0	

Kuzey uzun rengini doğrudan söylemek yerine Cuebid yapıyor.

## Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar konusunda bir öneri ve bir örnek (Örnek 7)

Konu: Apel konturu - [Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar](#) ve [12 kuralı](#)

Apel konturuna yanıt verirken elimizde 4 c majör renk olmadığında, elimiz zayıf olsa da 12 kuralını uygulama konusunda kararsız kalıp, rakibin rengi dışındaki en uzun olan rengimizi (ortağı yanılmamak için minör rengimizi) belirtebiliyoruz. (Yanıt veren ortak konturdan kaçmak için söylemiş de olabilir.) Özellikle, (aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi, Batı olarak) rakibin rengi elimizde uzun olduğunda belirttiğimiz renk (♦) (3 c gibi) kısa olabilir. Bu nedenle, apel konturuna verilen yanıtta belirtilen renk majör olmadıkça kontur atan ortak tarafından hemen (ilk konuşma turunda) desteklenmemeli. Ancak 2. tur konuşmada yanıt veren ortak minör rengini tekrarlarsa, rengi uzun (5+ c) demektir; o zaman desteklenebilir.

Aşağıdaki örnek elde böyle bir durum görülmektedir. Doğu 4 – 4 c majör renkleri ve rakibin minör renginden tek kartı olduğundan, 10 onör puanı ile kurallara uygun olarak apel konturu çekmiştir. Batı kontura pas geçmeyi uygun bulmayarak (\*) (3 c olan) diğer minör rengini göstermiştir. Rakibin majör rengini belirtmesinden sonra Doğu hemen 1. turda ortağını desteklediğinden oyun olumsuz sonuçlanmıştır. Apel konturu atan ortak (Doğu) pas geçip, konuşmalar devam eder ve ortağı rengini tekrarlarsa, ortağını desteklemesi uygun olurdu.

6		K Robot		D	
♠ KQ97		♠ 8542		♠ 8542	
♥ AK52		♥ Q1087		♥ Q1087	
♦ 52		♦ AKJ8		♦ AKJ8	
♣ Q96		♣ 8		♣ 8	
B		B K D G		G AcolM2176	
♠ J6		Pas Pas		♠ A103	
♥ 96		Pas 1♣ X Pas		♥ J43	
♦ 1074		1♦ 1♥ 2♦ X		♦ Q963	
♣ KJ5432		Pas Pas Pas		♠ A107	
				2♦x Batı	
				0 0	

(\*) 12 kuralı:

Apel konturunu ceza konturuna çevirmek için  
Rakibin alması gereken löve sayısı ile  
bizim "rakibin rengindeki alıcı kozlarımız"ın  
toplamı en az 12 olmalıdır.

12 kuralına göre de kontura pas geçilmemesi gerekiyor:

Rakibin alması gereken löve sayısı: 7

Rakibin rengindeki alıcı kozlarımızın sayısı: 3

**Toplam (10) < 12**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

17/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 2♣ açılışı ve 2♦/2♥ yanıtından sonra şilem arayışı

Konu: [2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar](#)

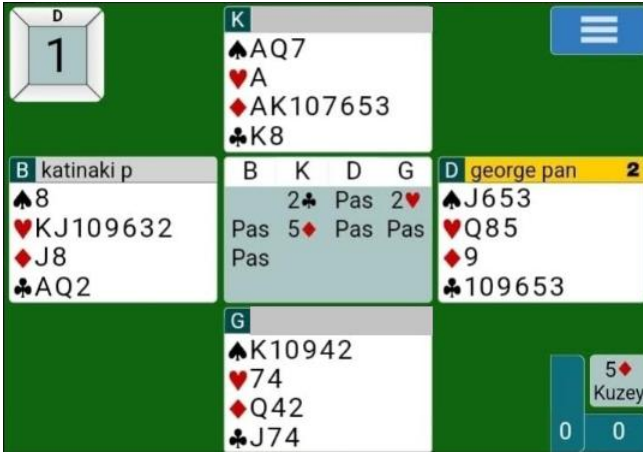
Aşağıdaki elde daha önce kullandığımız, 2♣ açılışı ve 2♦/2♥ (0-3 p / 4-6 p) yanıtından sonra kullandığımız yönetime göre yapılmış bir konuşma görülüyor.

Oyunda 6NT ve 6♦ kontratları mümkünken eski yönetime göre şilem bulunamamış.

2♣ açan ortak (Kuzey) ♦'sunu 3 veya 4 seviyesinde söylese, ortak büyük olasılıkla pas geçecektir.

Burada da ortak 5♦'ye pas geçmiş, şilem bulunamamış. Açanın da ortağın dağılımı bilmeden 6+ c rengini doğrudan göstererek şileme gitmesi büyük risk olacak veya 6NT olasıysa belirlemesini engelleyecektir.

Ayrıca, ortağın yan rengi varsa, daha iyi bir kontrat bulunması mümkün olmamaktadır.



Bu problemin çözümü için 2♣ ve 2NT yanıtlarında kullanılan 3♣ relay dekleresinin ve takip eden konuşma yönteminin açan ortakta yüksek puan ve/veya uzun bir renk olduğunda kullanılması düşünülmüştür. Yeni yöntem [2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar](#) alt-bölümünün ilk seçeneğinde açıklanmıştır. Bu yöntem ile ortağın yan bir rengi varsa öğrenilmesi ve daha sonra açanın uzun rengini göstererek ortağın desteğine göre kontrata karar verilirken riskin düşürülmesi sağlanmaktadır.

Yukarıdaki el için yeni yönetime göre konuşmalar aşağıdaki gibi olabilir.

Açan	Yanıtçı	Açıklama
2♣	2♥	
3♣		relay
	3♥	4-5 c ♠'e transfer
3♠		3 c ♠ ile transferi alır
	4♠	5 c ♠
5♦		6+ c ♦, "♦ desteği varsa, 6♦ oynayabiliriz" anlamında
	6♦	♦ desteği
6NT veya Pas		Ortağın ♠ rengi ve ♦ desteği ile diğer renklerdeki keser ile daha 6NT uygun olur.

Diğer masalardaki (SAYC'a göre olan) konuşmalar incelendiğinde:

- Kuzeyin eli 22 puandan az olduğundan 2♣ ile açılmayan masalarda şilem bulunamamış.
- Açan 2. tur konuşmada kendi rengini gösterdikten sonra, ortak ♠ rengini gösterince oyunu 6♠'e bağlamış. 6♠ oynanan bazı masalarda oyun batmış.
- Şilem oynan masalarda doğrudan şileme gidildiğinden risk alınmıştır.
- Bazı masalarda rakip ♥ ile araya girmiş. Bizde puan belirten ♥ dekleresinden sonra rakip araya girememiş.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/07/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## 2♣ açılışı ve yanıtı 2

Konu: [2♣ açan ortağın 3♣ \(/4♣\) dekleresine yanıtlar](#)

Aşağıdaki elde SAYC sistemine göre konuşulan bir el görüyoruz.

3 D	K arnav2009 2	B re51 3+	B K D G	D sugar andy 8	G bkokailash
	♠AJ1093 ♥64 ♦10953 ♣KJ	♠KQ82 ♥AKQ9 ♦AQ4 ♣64	Pas 2NT Pas 3♣ Pas 3♥ Pas 4♥ Pas Pas Pas	♠764 ♥8753 ♦K762 ♣A10	♠5 ♥J102 ♦J8 ♣Q987532
					4♥ Bati
					0 0

Precision++ sistemine göre konuşursak:

**Açan (B)**

**Yanıtlayan (D)**

2♣ (19+ p)

2♠ (7-9 p)

3♣ (relay)

3♦ (4 c ♥'e transfer)

4♥ (4 c ♥)

P

P

Açanın 3♣ dekleresi 5-c majör ve sanzatu dışı bir dağılım gösteriyor ve açanın 3♣ dekleresi ortağından transfer için bir relay dekleresidir.

Yanıtçı elindeki 4+c ♥ rengini belirtmek için 3♦ ile 4-c ♥'e transfer yapar, açan elinde 4-c ♥ olduğu için 4♥ deklere eder.

Böylece 3♣ - 3♦ deklereleleri üzerinde bir önceki örnekteki gibi 1 turda koz belirlenmiş olur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

11/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakibin 1-renk açılışına ortak 1 / 2 renk seviyesinde ile araya girdiğinde

Konu: [Ortağınız 1/2 seviyesinde araya girdiğinde](#)

RAKİP ORTAK RAKİP SİZ  
(1♦) 1♥ (Pas) ?

- 1♠ ► 5+ c ♠ ve 9+ p, tutuş yok, **forsing**
- 1NT ► 8/9-11 p, tutuş yok ve rakip renk keserli (dengesiz olabilir)
- 2♣ ► 5+ c ♣ ve 9+ p **forsing** ama tutuş yok
- 2♦ ► 3+ c tutuş ve 11+ p (Cuebid)
- 2♥ ► 3+ c tutuş ve 6-10 p
- 2♠ ► 3+ c tutuş ve 5+ c kaliteli ♠, 9+ p, **forsing**
- 2NT ► 12-14 p. Tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el
- 3♣ ► 3+ c tutuş, 5'li kaliteli ♣, 9+ p, **forsing**
- ~~3♦ ► 3+ tutuş ve 11+ p (Splinter: 0-1 kart ♠)~~
- ~~3♥ ► 3+ tutuş ve 11-12 p~~
- 3NT ► 15+ p. Tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el
- ~~4♥ ► 5'li tutuş ve 11-12 p~~

- Yeni renk **1 tur forsingdir**.
- Sıçrayarak yeni renk; tutuş, 5'li renk ve **9+ p** gösterir, **forsingdir**.
- *Splinter* (söylenen renkte kısalık: 0-1 kart) sadece rakip renkte cuebid ile yapılır.

RAKİP ORTAK RAKİP SİZ  
1♠ 2♥ Pas ?

- 2♠ ► 3+ c tutuş ve 6-10 p (Cuebid).
- 2NT ► 12-14 p, tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el.
- 3♣ ► 5+ c ♣ ve 11+ p **forsing** ama tutuş yok.
- 3♦ ► 5+ c ♦ ve 11+ p **forsing** ama tutuş yok.
- 3♥ ► 3+ c tutuş ve 11+ puan.
- 3NT ► 15+ p. Tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el.

Diğer örnekler için *Mehmet Aydın, "2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız" sayfa 111-112'ye* bakınız.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

15/01/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Ortak 1 seviyesinde araya girdiğinde 17+ dp ile ortağa desteğiniz olduğunda

Konu: [Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#)

<b>D</b> 4	<b>N</b> Unlhc ♠ A53 ♥ KJ965 ♦ 107 ♣ J76
<b>W</b> jacks bjm ♠ 98 ♥ A ♦ A863 ♣ A109843	<b>W N E S</b> 1♣ 1♥ Pass 3♥ Pass Pass Pass
	<b>E</b> margawa ♠ 10764 ♥ 10743 ♦ Q9542 ♣
	<b>S</b> UnsalKal ♠ KQJ2 ♥ Q82 ♦ KJ ♣ KQ52
	3♥ North 0 0

Ortak (N) 1 seviyesinde araya girdiğinde, 17+ dp ve ortağa desteğiniz varsa, önce **cuebid** yapıp sonra atlayarak ortağa desteğinizi göstermeniz daha uygun olur.

Bu örnekte, 3♥ yerine 2♣ dedikten sonra:

<b>W</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>
(1♣)	1♥ (P)	2♣	
(P)	2♥ (P)	4♥	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

25/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse 4 c majör rengin belirtilmesi

Konu: [Minör açılış için rakip minör ile araya girdi ise: 4 c majör rengin belirtilmesi](#)



Yukarıdaki linkte belirtilen yöntem ile Kuzey 4c ♥ rengini 2♥ yerine 3♣ ile gösterebilir.

Açan ortak da, yanıtlayan ortağın 4c ♥ rengi ve **12+ puanı olduğunu** anlayacak ve elindeki 15p ile toplam 27+p olduğundan 3NT oynamaya karar verebilecektir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

27/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1NT açılışında 7-8 p ile Stayman yapıldığında: 2 örnek oyun

Konu: [STAYMAN \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

[STAYMAN \(Daha önceki Smolen özelliği eklenmemiş yöntem\)](#)

1NT açılışından sonra Stayman yapıldığında 7-8 p ile koz uyumu olduğunda yanıtlayan ortağın elindeki 10'lu sayısına bakılmaksızın 3 seviyesine çıkıyorduk.

Turnuvada aşağıdaki 2 oyunda olumsuz durum yaşamamız sonucu, puan ve 10'lu sayısına göre 3 seviyesine çıkmaya veya pas geçmeye linklerdeki tablolarda görüldüğü gibi karar vermeyi uygun bulduk.

Board	Result	We	They	We	They
4	4♠S=	620		71.9%	28.1%
5	2♣S+1	110		89.1%	10.9%
6	Pass			46.8%	53.2%
7	4♥E-1		100	9.4%	90.6%
8	1NTE=	90		33.6%	66.4%
9	3NTN=		400	21.4%	78.6%
				52.5%	47.5%

Board	Result	We	They	We	They
4	6♣W-3	300			5.4
5	3♦S+1	130			1.1
6	2♠W+1		140		0.5
7	2♥N-1		100		11.4
8	6♥W=		980		2.9
9	3♥S-1		50		3.1
				17.5	21.3

Board	Result	We	They	We	They
4	4♠S=	620		71.9%	28.1%
5	2♣S+1	110		89.1%	10.9%
6	Pass			46.8%	53.2%
7	4♥E-1		100	9.4%	90.6%
8	1NTE=	90		33.6%	66.4%
9	3NTN=		400	21.4%	78.6%
				52.5%	47.5%

Board	Result	We	They	We	They
4	6♣W-3	300			5.4
5	3♦S+1	130			1.1
6	2♠W+1		140		0.5
7	2♥N-1		100		11.4
8	6♥W=		980		2.9
9	3♥S-1		50		3.1
				17.5	21.3

1. oyun

2. Oyun

Özellikle sanzatu oyunlarında, valeyı destekleyen bir 10'lu empas tutmadığında önemli olmakta.

Bu nedenle bazı yayınlarda 10'luların yarım puan sayılması önerilmekte.

Bu fikirden hareket ederek:

Koz uyumunda yanıt veren ortak elinde

7 p ve 2 10'lu varsa veya

8 p ve 1 10'lu varsa

3 seviyesine çıkabilir, yoksa pas geçsin şeklinde tabloyu değiştirdik.

Böylece dokümandaki puan aralıkları değiştirilmeden bu ek şart ile genel olarak olumlu sonuç alınabileceğini düşündük.

1. oyun:

Yerde ve elde 7 + 17 = 24 puan var.

Ayrıca yerde 2 10'lu da olduğundan yukarıdaki şartı sağlıyor ve yanıtlayan ortak 3 seviyesine çıkabilir.

Ancak 4♥ çıkabilmesi için en az 25 puan gerektiğinden, açan ortak ise yanıtlayan ortağın elinde 7 puan olabileceğini düşünerek elinde 18 puan var ise 4 seviyesine çıkmalı yoksa pas geçmeli diyebiliriz.

2. oyun:

Yerde ve elde 8 + 16 = 24 puan var. Ancak yerde hiç 10'lu yok. ♠ ve ♦'dan da tek keser olduğundan batmış.

Hiç 10'lu olmadığından 3 seviyesine çıkılmaması, pas geçilmesi uygun olur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

27/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1NT açılışında ortağın 5-5 c majör renklerini çok yükselmeden gösterebilmesi

Konu: [STAYMAN \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

Aşağıdaki oyunda Kuzey ortağına majör renklerinin 5-5 c olduğunu gösterebilmek için 4 seviyesine kadar çıkıyor. Bu nedenle ortağına 3NT oynama olasılığını da bırakmamış oluyor. Bu konuşmanın bir olumsuzun yönü de Kuzeyin min puan değerinin de belli olmaması. Ayrıca da, Güneyin majör renklerinden biri 3 c olmasına rağmen doğru koz uyumu da bulunamamış.

D 1	K varsha ♠ QJ963 ♥ K8765 ♦ 7 ♣ Q6		
B UnsalKal ♠ K854 ♥ A109 ♦ 8652 ♣ 32	B K D G Pas Pas 1NT Pas 2♥ Pas 2♠ Pas 3♥ Pas 3NT Pas 4♥ Pas 4♠	D Etykn ♠ 72 ♥ J4 ♦ AQ104 ♣ J9854	
	G mrinal_aic ♠ A10 ♥ Q32 ♦ KJ93 ♣ AK107		4♠ Güney 0 0

Kuzey yerinde siz olsaydınız nasıl konuşur dunuz?

### Yanıt

Yukarıdaki soruların kısa ve net çözümü Stayman yönteminin (bizim eklediğimiz ek özellikleri de kullanarak) Smolen eklenmiş şeklinin ([Stayman \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)) kullanılması:

Açan	Yanıtlayan	Açıklama
1NT	2♣	Stayman
2♦	3♣	9-14 p, 5 c ♥ & ♠
3♥	3♥	3 c ♥
	4♥	

Bu yöntem uygulandığında

- Yanıtlayan ortak 3-seviyesinde 5 c ♥ & ♠ renklerinin olduğunu ve puan aralıklarını gösterebiliyor.
- Açan ortakta 3 c ♥ veya ♠ olduğunda doğru koz uyumu sağlanabiliyor.
- Açan ortakta 3 c ♥ veya ♠ yoksa 3NT diyerek oyunu 3NT'ye bağlayabiliyor.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1NT açılışında ortağın 4+ c majör renkleri olduğunda

Konu: [STAYMAN \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

Ortağınız 1NT açtıktan sonra aşağıdaki elle nasıl konuşursunuz?



### Yanıt

5'li ♠'i transfer etmek yerine Stayman yönteminin Smolen eklenmiş şeklinin kullanılması ortağın elinde 2 c ♠, 4 c ♥ olması durumunda majör koz uyumunun bulunması açısından önemli olmaktadır.

Açan Yanıtlayan  
1NT 2♣

### Seçenekler:

- a) 2♥  
3♦ 9-14 p & koz uyumu var & diğer majör 5+ c
- b) 2♠  
3♣ 9-14 p & koz uyumu var & diğer majör 4 c

(b) seçeneğinde diğer majörün 4 c olduğunun belirtilmesi açan ortağa dağılımın belirtilmesi açısından faydalı olabilir.

(a) seçeneğinde ise, diğer majörün 5 c olduğunun belirtilmesi açanın 3+ c ♠ rengi olduğunda, çift majör renk uyumundan dolayı daha kuvvetli kozun seçilmesi ve açanın dağılım puanını daha iyi hesaplayarak şilemi kaçırmamasını sağlayabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

17/05/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 4 c majör rengin gösterilmesi

Konu: [Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse](#)

Rakip veya ortak araya girdiğinde 10+p ile farklı 2 minör konuşma üzerine söylenen minör renk hangi majör'ün dörtlü olduğunu gösterir.

Aşağıdaki örnek elde:

Rakip 1♣ açıldıktan sonra ortak (W) 1♦ ile araya girdi.

(Ortağın elinde ♣5'li yerine ♦5'li olduğunu düşünelim)

Diğer ortak (E) 4'lü ♠'ini gösterebilirse ♠'ten koz uyumunu yakalayacaklar.

Bu yöntem kullanılmazsa, bu konuşmalar üzerine Doğunun yanıtı 1NT oluyor ve 4-4 c ♠ uyumu bulamıyor.

Bu yöntem kullanıldığında, rakip araya girdiğinde 2♦ dekleresi dörtlü ♠ olduğunu gösterecek ve 4-4 c ♠ uyumu bulanabilecek.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center; margin: 0 auto;"> <span style="font-size: 24px; font-weight: bold;">3</span> D         </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>N teitun 4+</p> <p>♠ 1075 ♥ Q10986 ♦ 10975 ♣ 10</p> </div>									
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>W</p> <p>♠ J943 ♥ J ♦ AK86 ♣ KQ85</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">W</td> <td style="width: 25%;">N</td> <td style="width: 25%;">E</td> <td style="width: 25%;">S</td> </tr> <tr> <td>1♦</td> <td>Pass</td> <td>2♦</td> <td>1♣</td> </tr> </table> </div>		W	N	E	S	1♦	Pass	2♦	1♣
W	N	E	S								
1♦	Pass	2♦	1♣								
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>S jthores 4</p> <p>♠ K8 ♥ AK32 ♦ QJ4 ♣ 7642</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>E</p> <p>♠ AQ62 ♥ 754 ♦ 32 ♣ AJ93</p> </div>									
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: right;"> <p>2♦ West</p> <p>0 0</p> </div>									

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

09/04/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Sanzatu oyununda komşu kart yönteminin yararı

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)

Aşağıdaki örnek elde komşu kart yöntemine göre atak yapıldığında oyun batıyor, yoksa rakip oyunu çıkarıyor.

D 4		N	E ganesha732	
W afler		♠AK1054	♠87	
♠Q632		♥972	♥K6	
♥Q543		♦94	♦Q10862	
♦AK7		♣J32	♣A964	
♣K7		W N E S		
		1♦ Pass 2♦ Pass		
		2NT Pass 3NT Pass		
		Pass Pass		
		S	3NT West	
		♠J9	0 0	
		♥AJ108		
		♦J53		
		♣Q1085		

Kuzey ♠ açıldığında rakip 9 el alarak oyunu çıkarıyor. Komşu kart yöntemine göre Kuzey ♥7, ♣2 veya ♦9 ile atak ettiğinde tercih ettiği rengin ♠ olduğunu gösterir ve ortağı löve aldığında ♠J oynarsa, rakip en fazla 8 löve alabiliyor.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

16/06/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Ortağın renginden atak

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Ortağınızın **5+ kartlı** rengi üzerine rakip ceza konturu atmış veya sanzatu demişse: **{3+ c}** ve {Q ve üzeri tek onörünüz} varsa en küçük kartınızı atak ediniz.

Örneğin aşağıdaki elde

- Batının küçük kart atak ettiği masalarda Kuzey-Güney en fazla 3NT çıkarmış ve Doğu-Batı %60 puan almış.
- Batının Q atak ettiği masalarda Kuzey-Güney 3NT+2 çıkarmış ve Doğu-Batı %25 puan almış.

D 8	N terskj 4+	♠3 ♥A963 ♦Q764 ♣AQ72	
W malafaya 7+	W N E S	E Zoe195 4+	
♠Q654 ♥1075 ♦832 ♣J86	Pass 1♣ 1♠ 3NT Pass Pass Pass	♠A10982 ♥J42 ♦A9 ♣1053	
	S brynjar 3+		3NT South 0 0
	♠KJ7 ♥KQ8 ♦KJ105 ♣K94		

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

22/09/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında

Konu: [Savunmada oynarken](#) [Koz atak etmek](#) [İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

“Konuşmalardan, **rakiplerin tek ortak renginin kozları olduğu anlaşılıyorsa**, koz atak edilmelidir. Bu daha çok 4-4 c koz tutuşlarında olur ([Stayman](#) veya 1 minör açıp, ortağın gösterdiği 4' lü majörü tutuş v.b). Böyle durumlarda **rakibin gösterdiği yan renkten stoperlar da varsa** koz atak edilir ve el tutuldukça da koz oynanarak, rakibin koz kaçması önlenip uzun renk sağlanmağa çalışılır.” [Koz atak etmek](#)

Örneğin aşağıdaki elde D-B'nın Pik'lerinin 4-4 c olduğu, konuşmalardan anlaşılıyor. Ancak Güneyin elinde ♠Q ve ♠8'li 2-c olduğundan ([Komşu-kart yöntemi](#)ni de göz önüne alarak) bir renk tercihi göstermeyen ♣10'luyu oynaması uygun olur. Güneyin, küçük bir kart yerine (onörsüz bir renk olan Sinekten) ♣10'luyu oynaması Kuzeyin onörlerini gereksiz harcamamasını sağlayacaktır. Aynı zamanda, renk tercihi gösterecek uygun bir rengi de yok. (Kör rakiplerin rengi; ♣5'li ile Karo'yu gösterse, ortak Karo oynadığında, Karo As'ı Batıda olsa ♦K empasa gelecek.)

Daha sonra, yer açılıp, Kuzey el aldıktan sonra (Doğu Batının Kör'ünü desteklemediğinden, Güneyin Kör'lerinin kuvvetli olduğunu anlayıp) koz oynaması Doğunun Karo ve Kör'lere daha az çakmasını sağlayacaktır.

D 5		K asit7788 2		♠754 ♥K62 ♦Q75 ♣KJ96	
B yhfns		B K D G		D shengle12 3	
♠AK92 ♥J8543 ♦9 ♣AQ2		Pas Pas Pas 1♥ Pas 1♠ Pas 3♠ Pas 4♠ Pas Pas Pas		♠J1063 ♥7 ♦AJ10862 ♣43	
		G wahab55		4♠ Doğu	
		♠Q8 ♥AQ109 ♦K43 ♣10875		0 0	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

15/07/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



**Ortağın minör rengine destek ve (rakibin renginden farklı) 5+ c yarı kaliteli majör rengi varsa**

Konu: [Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#)

Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde, ortağınızın minör rengine destek ve “(rakibin renginden farklı) 5+ c yarı kaliteli majör renginiz ve 9+ puanınız” varsa, yeni majör renginizi gösterdiğinizde, “ortağınızın yeni renginizi destelemesi durumunda çift renkte uyum bulmuş olacaksınız. Bu durumda dağılım puanınız ikiye katlanacağından majör renkte oyun yapma olasılığınız yükselecektir.

Örneğin aşağıdaki elde Doğu, ortağını (B) hem minör renginde destekliyor ve hem de “rakibin renginden farklı 5+ c yarı kaliteli majör rengi” ve 9+ puanı var. Bu durumda, Doğu ortağını hemen desteklemek yerine majör rengini gösterse majör renkte de koz uyumu yakalayacaklar.

Aşağıdaki durumda rakip 3♠ oymamış ve D-B % 7 puan almışlar. Doğunun 3♥-1 yaptığı masalarda % 20, 3♥+1 yaptığı masalarda % 81, 4♥ yaptığı masalarda % 98 puan almışlar.

6 <sup>D</sup>		K takenoko 3			
		♠10642			
		♥Q5			
		♦1052			
		♣10763			
B		B K D G		D	
♠9		Pas 1♠		♠J85	
♥K32		2♣ Pas 3♣ 3♠		♥A9876	
♦AKJ3		Pas Pas Pas		♦87	
♣Q9852				♣KJ4	
		G eugene0609 3			
		♠AKQ73			
		♥J104			
		♦Q964			
		♣A			
				3♠ Güney	
				0 0	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

03/10/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBC

Konu: [1-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#) [Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

İlginç bir oyun:



Kuzey-Güney olarak nasıl konuşursunuz?

Yanıt:

Kuzey 1♦ açıldığında:

Koz olarak ♦ oynandığında (diğer ortak ♦'yu desteklediğinden) Kuzey'in **12 onör** ve **6 dağılım puanı** var. Güney'in **11 onör** ve ikinci rengi de olduğundan **2x3 + 4. ♦** ile ek **dağılım puanı** var. Ortaklığı toplam olarak **23 onör** ve en az **12 dağılım puanı** var. Buna göre şilem ♦ olasılığı yüksek görünüyor.

Kuzey SAYC'a göre 1♦ açtığında 6♦ kontratına ulaşılabilir.

Precision++'ya göre ise:

Kuzey	Güney
1♣	13-18 p, 5+c ♣ or ♦
	2♥ 12-16 p, 4+c ♥
3♦	Minör renk: ♦
	4♦ 3+c ♦

Güneyin ♦ desteğinden sonra Kuzey kendi puanını **12 onör + (1+2+3) dağılım puanı** olarak ve **toplam puanı en az 30 puan** hesapladığından şilem arar.

(Turnuvada 2 masada Doğu 2♣ ile araya girmiş.

Biz Precision'a göre 1♣ açtığımızdan Doğu 2♣ ile araya giremiyor, çünkü ortağı Michael's cuebid anlıyor.)

Yukarıdaki konuşmalardan sonra nasıl garantili olarak şilem / grand şilem aranır?

Kuzey	Güney
4♥	Elinin kuvvetli olduğunu belirtir.

Bundan sonra Güneyin sineği boş olduğundan Güney araştırır:

Kuzey	Güney
5♣	<a href="#">EKCB</a> ( <i>Exclusion Keycard Blackwood</i> ) yaparak kuzeyin key-card sayısını sorar. 5♣ dekleresi (♣ ortakların koz rengi olmadığından) EKBC'ye göre ♣ rengi dışındaki keycard sorusudur.

Kuzey'in ♣ dışında

0 As'ı varsa 5♦

1 As'ı varsa 5♥

2 As'ı varsa 6♦

3 As'ı varsa 7♦

oynayabilirler.

Kuzey'in EKCB yanıtı:

5♦: 0 veya 3 key-card

5♥: 1 veya 4 key-card

5♠: 2 key-card, koz kızı yok

6NT: 2 key-card, koz kızı var

Son konuşulan renk ♥ olduğundan ve Güney'in elinde ♥ K ve Q olduğundan Kuzey'in yanıtı:

5♦: 0 veya 3 key-card

5♥: 1

5♠: 2 key-card

olabilir.

Ayrıca, Kuzey'in daha önce 4♥ dekleresi olduğundan büyük olasılıkla ♥ As'ı ondadır. Bu durumda:

Kuzey'in yanıtı:

5♦: 3 key-card

5♥: 1 key-card

5♠: 2 key-card

olabilir.

Yukarıdaki ellere göre Kuzey'in yanıtı 5♠ olacağından 6♦ oynarlar.

Kuzey'in yanıtı 5♥ olursa Güney pas geçerek oyunu 5♥'e bağlar.

Kuzey'in yanıtı 5♦ olursa Güney oyunu 7♦'ya bağlar.

Kuzey'in 2♠ yanıtından sonra, Güney oyunu 6♦'ye bağladıktan sonra:

Doğu küçük atak ederse Kuzey yerden de küçük,

Q atak ederse Yerden K koyar.

Böylece rakip ancak bir ♠ alabilir.

Kuzey 3♦ açılırsa:

Kuzey      Güney

3♦                      8-11 p, 7+c ♦

3♥                      17+ p, 4+c ♥

4♦                      Minör renk: ♦

5♦ (?)

Diğer seçeneklerle birlikte:

Güney (pas geçmezse) 3♥ ile rengini gösterebilir veya 4♦ ile ortağını destekleyebilir.

Ardından Güney'in yanıtına göre oyun en iyi olasılıkla 5♦'ye bağlanır.

Bu sonuca göre, **Kuzey'in kuzeyin 12 p, 7+c ile oyunu 3 seviyesinde değil, 1 seviyesinde açması gereği ortaya çıkmaktadır.**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışına örnekler

Konu: [2NT \*olağan-dışı sanzatu\* açılış deklereşi](#)

Aşağıda 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışına örnek olarak ikisi az, ikisi yüksek puanla dört el görülmektedir.

Batı 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışı ile rakibin iletişimini engelleyerek % 63 gibi daha yüksek bir puan almayı sağlamıştır.

8	5♣Ex-2	300	37.2%	62.8%
8	2♠N+3	200	34.9%	65.1%
8	3♥N+2	200	34.9%	65.1%
8	3♠N+2	200	34.9%	65.1%
8	A==		50%	50%
8	A==		50%	50%

Aşağıdaki ikinci örnek elde K-G oyunu 3NT'ye bağlayıp, 2 batarak % 11 puan almışlar.

Güney oyunu 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışı ile açsaydı, büyük bir olasılıkla aşağıdaki gibi oyunu 5♦'ya bağlayabilirlerdi.

2NT, (P), 3♦, (P);

4♦, (P), 5♦, (P);

P, (P), P

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

13/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışına örnekler (devam)Konu: [2NT \*olağan-dışı sanzatu\* açılış deklereşi](#)

Aşağıdaki üçüncü örnek elde Kuzeyin 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışından sonra Güney (elinde 6 c ♠ olmasına rağmen) Kuzeyin minörlerinden kendinde en uzun olanı destekleyerek, K-G oyunu 5♣'e bağlayıp, oyunu çıkararak % 74 puan almışlar.

D 4	K	♠ KQ97 ♥ AKJ63 ♦ KJ1063 ♣ KJ1063
B porus69 4+	B K D G	D Isabella7 3
♠ KJ2 ♥ A542 ♦ 97542 ♣ 5	Pas 2NT Pas 3♣ Pas 4♣ Pas 5♣ Pas Pas Pas	♠ Q976 ♥ KJ108 ♦ Q8 ♣ 987
	G	♠ A108543 ♥ 63 ♦ 10 ♣ AQ42
		5♣ Güney 0 0

Aşağıdaki dördüncü örnek elde D-B 3NT oynayıp, bir batarak % 2 puan almışlar.

Batı 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışını yapsaydı, aşağıdaki kontratlardan yüksek puanlı olanlardan birini yapabilirlerdi.

Ayrıca, 2NT açılışından sonra Kuzey ♠ ile araya girmemiş olacak ve oyun sanzatuya bağlanırsa büyük olasılıkla ♠ atak etmeyeceklerinden 3NT+3 bile çıkacaktı.

Aşağıda yapılan bazı kontratlar ve alınan puanlar görülmektedir.

6♦=	% 95
5♦x+1	% 89
3NT+3	% 78
5♦+1	% 54
3NT	% 34
3♦+3	% 15
3♦+2	% 7

8	3NTE-1	50	2.2%	97.8%
D 8	K gopiachand	♠ KQJ76 ♥ 762 ♦ Q2 ♣ 742		
B hala1914 5	B K D G	D mariadi 3		
♠ 5 ♥ K3 ♦ AJ965 ♣ AKQ95	1♣ 1♠ 1NT 2♠ 3♦ Pas 3NT Pas Pas Pas	♠ A109 ♥ A109 ♦ 10873 ♣ J63		
	G rrkoneru	♠ 8432 ♥ QJ854 ♦ K4 ♣ 108		
		3NT Doğu 0 0		

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

15/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Cappelletti: 2NT araya girişi (5+c – 5+c minörler): Minörlerin ikisi de kaliteli olmalı

Konu: [Cappelletti - 1 Sanzatu açılışından sonra araya giriş](#)

Aşağıdaki örnek elde D-B'nin toplam 20 puanı var. (1NT açılışına karşın oldukça iyi bir değer)

Doğu 5+ c – 5+ c minörler ile Cappelletti yaptığında minör renkler kaliteli olmadığından Batı 3♣ oyununu çıkaramamış, 1 batarak % 25 puan almışlar.

Daha önce böyle bir gerek yoktu. Bu olumsuz durumu önlemek için (ortaklıktaki toplam önör puanının en az 3 seviyesi için genellikle yeterli olamayacağı varsayımı ile) minör renklerin kaliteli olması gereği dokümana eklendi.

D 4	K miranclau	B K D G	D
B	♠ A94 ♥ AK87 ♦ 10962 ♣ KJ	Pas 1NT 2NT Pas 3♣ Pas Pas Pas	♠ K ♥ 105 ♦ KQJ73 ♣ Q10532
♠ QJ1083 ♥ Q643 ♦ 5 ♣ A74	G mariepal5		
	♠ 7652 ♥ J92 ♦ A84 ♣ 986		3♣ Batı
			0 0

Aşağıdaki 2. örnek elde de Kuzey her ikisi de kaliteli olmayan bir elle 5+ c – 5+ c minörler ile Cappelletti yaptığından oyun batarak olumsuz sonuçlanmış.

D 3	N	W N E S	E
	♠ ♥ 82 ♦ Q97642 ♣ AK1073	1NT 2NT Pass 3♣ Pass Pass 3NT Pass Pass 4♣ Dbl Pass Pass Pass	♠ AQ86 ♥ 10765 ♦ J10 ♣ Q54
W	S		2
♠ J95 ♥ AKQ ♦ AK83 ♣ J92	♠ K107432 ♥ J943 ♦ 5 ♣ 86		4♣x South
			0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

03/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**Michael's quebid: 17+ p ile de Michael's quebid yapılmalı**Konu: [Michael's quebid](#)

Daha önce 8-15 onör puanı ile *Michael's quebid* yapıyor, daha yüksek puan ile apel konturu atıyorduk.

Aşağıda örnek elde Doğu yüksek onör puanı ile *Michael's quebid* yerine apel konturu atmış.

Rakip araya girdiğinden Batı az puan ile pas geçmiş.

Doğu *Michael's quebid* yapılmış olsaydı, rakip büyük olasılıkla araya girmeyeceği için Doğu ve Batı 4♥ kontratını alabilecekti.

D 1	K hus_0606 ♠AKQJ32 ♥75 ♦865 ♣J5	
B ♠1096 ♥862 ♦K1092 ♣1032	B K D G 1♠ X 2♠ Pas Pas 4♥ Pas Pas 4♠ X Pas Pas Pas	D ♠ ♥AKQ43 ♦AQ743 ♣AQ6
	G Hayumi 2 ♠8754 ♥J109 ♦J ♣K9874	4♠x Kuzey 0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

03/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Ataklar: Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa

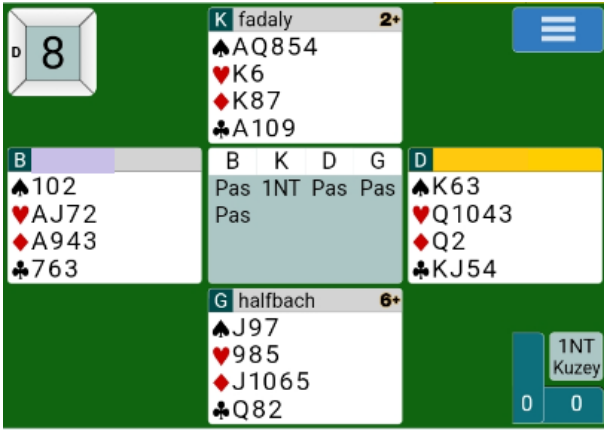
Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa, en uzun renginizin 8, 9, 10 kartlarından biri varsa, onu atak edin.

Aşağıdaki örnek elde (Doğu'nun) bütün renkleri onör kart içermekte ve renk tercihi yapabileceği iki rengi bulunmakta.

Sanzatu oynandığında rakipler başka bir renk konuşmadığında majör renk atak etmenin genellikle faydalı olduğundan, ♥10'luyu atak etmek en iyisi olabilir.

Bunun bir yararı olarak da: Rakip ♥10'lunun "11 kuralına göre 4. küçük kartınız olamayacağını" ve bu nedenle kısa renginizden ortağınıza doğru açıldığını düşünecektir.



[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

07/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Ataklar: Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek iki renginiz varsa

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Sanzatu oynanan aşağıdaki örnek elde Doğu olarak tercih edebileceğiniz aynı kuvvette iki renginiz, ♠ ve ♦ var.

**Uzun olanı** tercih renginiz seçin.

Sizdeki kısa olan renk rakipte büyük olasılıkla uzun olacağından, rakip bu renkten oynamak zorunda kalacak. Ayrıca, uzun renginizi tercih olarak göstermezseniz,

- sizin uzun renginizin rakipte kısa olma olasılığı büyük olduğundan rakip bu renkten oynamayacak,
- ortağınız da bu renkten size dönmemiş olacak.

<b>D</b> 5	<b>K</b> mgeles ♠AJ3 ♥AQJ3 ♦432 ♣KQ4	
<b>B</b> ♠105 ♥109874 ♦9765 ♣A9	<b>B</b> 1NT Pas Pas <b>K</b> Pas <b>D</b> Pas <b>G</b> Pas	<b>D</b> ♠KQ872 ♥5 ♦AQJ ♣J1032
	<b>G</b> ketty70 ♠964 ♥K62 ♦K108 ♣8765	1NT Kuzey 0 0

Bu örnek elde daha uzun olan ♠ renginizi ortağınıza renk tercihi olarak belirtebileceğiniz ♥5 ve ♣2'li var.

Sanzatuda kısa renginizden atak etmek istemeyeceğinizden ♣2'liyi atak etmeniz iyi olur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

07/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Güzel bir dağılım ile şilem/grand şilem kararı

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı

Güzel dağılımlı bir eliniz olduğunda, özellikle ortağınız kozunuzu desteklediğinde, ortağınızın verdiği yanıtı göre, dağılım puanlarını iyi hesaplamamız ve buna göre kontrat seviyesine karar vermeniz oyun/şilem/grand şilem durumlarının kaçırılmaması açısından çok önemlidir.

Aşağıdaki elde, Güney (Precision++'a göre) 10-12 onör puanı ile destekledikten sonra, Kuzey toplam puanını dağılım puanlarını da ekleyerek bulduğunda:

Kuzeyin dağılım puanı:  $2 * (3 \heartsuit + 1 \clubsuit) = 8$  (5+ c çift renk olduğundan toplam dağılım puanını 2 ile çarpıyoruz)

Toplam min puan: 14 (K) + 10 (Güneyin min puanı) + 8 dağılım puanı = 32 puan

Toplam puan 32 - 34 arası olduğundan Kuzey, Batı'nın araya girişinden bağımsız olarak, şilem kararı verebilir.

Dağılım puanlarıyla birlikte toplam puanın o seviye için kontratın kesin çıkacağı anlamını gelmez. Ancak Kuzey'in çift 5+ c eli için, Güney ikinci rengi de desteklerse, dağılım puanlarının geçerliliği olasılığı büyük oranda artar. Bu nedenle, Batı 4♥ ile araya girmeseydi, Kuzey [ikinci 5+ c ♦ rengine Güneyin desteğini sorgulayabilir](#) ve daha sonra ikinci rengine de destek aldıktan sonra şileme daha rahat olarak karar verebilirdi:

1♠ 2♠  
3♦ 4♦  
6♣

2. resimde şilem/grand şilem oynayan ve gerçekleştiren masaların aldığı puanlar görülmektedir.

D	5	K hakkihakki 2+	♠AQ10875 ♥A8764 ♦A7 ♣A7
B	mariuci 4	B K D G	1♠ Pas 2♠ 4♥ 6♣ Pas Pas Pas
D	lulalu		♠94 ♥107 ♦953 ♣QJ8632
G	tatel 2		♠J32 ♥Q3 ♦KJ102 ♣K954
			6♣ Kuzey 0 0

5	7♠N=	2210	100%	0%
5	6♠Nx=	1660	98.4%	1.6%
5	6♠N+1	1460	95.2%	4.8%
5	6♠N+1	1460	95.2%	4.8%
5	6♠N+1	1460	95.2%	4.8%
5	6♠N=	1430	92.1%	7.9%

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

13/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Ortağın kozuna destekte dağılım puanının önemi

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı  
[Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#)

Rakip araya girdikten sonra ortağın kozuna destek verilirken **dağılım puanının** göz önüne alınması rekabette daha da önem kazanmaktadır.

Örneğin, aşağıdaki elde Güney'in ♠'ine Kuzey'in 3 onör ve 5 dağılım puanı ile toplam 8 puan desteği bulunmakta (3 p - 4. ♠ kartı, 1 p - ♥, 1 p - ♦).

İkinci turda Kuzey Pas geçmeyip dağılım ile birlikte toplam 8 puan ile ortağını destekleseydi, Doğu büyük olasılıkla Apel konturu çekerek ortağını uyarılmayacak ve kontratı rakibe kaptırmayacaklardı. Kuzey'in ortağına daha sonra destek göstermesi rakipler iletişim kurmuş olduğundan çok geç olmuş.

3		K		D	
♠8752		♠4		♠AKQ103	
♥96		♥A1074		♥QJ8	
♦75		♦J9843		♦A6	
♣K9543		♣AQ8		♣J72	
B slakshmi		B K D G		D Robot	
♠J96		1♠		♠4	
♥K532		Pas Pas X Pas		♥A1074	
♦KQ102		2♥ 2♠ Pas Pas		♦J9843	
♣106		3♥ Pas Pas Pas		♣AQ8	
				3♥	
				Bati	
				0	
				0	

Batı 3♥ oynayarak %80 puan almış.

Kuzey 2S oynasaydı, kontratı yapıp %83 puan alacaktı.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

13/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Ataklar: Sanzatu oynandığında elinizde kaliteli 5'li renginiz varsa

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Rakip sanzatu oynadığında, elinizde kaliteli bir renginiz varsa ve konuşmalardan ortağınızda 5-6 puandan az olması gerektiğini hesaplıyorsanız, komşu kart tekniğini kullanmadan, kendi renginizden atak ediniz. Ortağınızın löve alıp size dönmesi çok geç veya mümkün olmayabilir.

Ayrıca, **hamle kaybetmiş** ve atak edeceğiniz farklı renkten ortağınızı da empasa sokmuş olabilirsiniz.

Örneğin aşağıdaki oyunda Batının 3 ♣ alır-kartı var.

♦'dan 1 vererek yine 3 alır-kartı var.

♥'den ♥K'a vererek 2 alır-kartı var.

♠K'ı her durumda alabiliyor. (Güney küçük ♠ gelse de küçük koyarak, daha sonra ♠K'ı alabiliyor.)

Böylece, 9 alır-kartı var.

Bu nedenle komşu kart tekniği kullanıldığına 9 löve alabiliyor.

Kuzey'in oyunu batırmasının tek yolu baştan ♠ atak ederek, Batı ♠K ile alıncaya kadar ♠'e devam etmesi.

Daha sonra ♥K ile löve alınca geri kalan ♠'ler ile oyunu batıracaktır.



[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

18/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Oyun sırasında dağılım puanı sayılan renkten löve almaya çalışmak

Konu: [Oyun sırasında dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi](#)

Oynanan kontrat seviyesine göre onör ve dağılım puanları toplamı yeterli, ancak onör puanları tek başına yeterli olmadığı durumda, dağılım puanı bulunan renklerden el almaya çalışmak gerekir. Aksi halde oyunu çıkarmak çok büyük olasılıkla mümkün olmayacaktır.

(Onör ve dağılım puanları toplamı oyun seviyesine göre fazla olduğunda da dağılım puanı bulunan renklerden el almaya çalışılması oyun seviyesine göre fazla el alınmasını sağlayacaktır.)

Örneğin, aşağıdaki elde

Batı'nın 14 onör, ♥'den 2, ♦'dan 1 dağılım puanı, Doğu'nun 8 onör puanı, toplam 25 puan ile 4♠ çıkması hesaplanabilir.

♦'dan sayılan dağılım puanı ile oyun puanı ancak çıktığından ♦ renginden fazla löve alınması gerekmektedir. Oyun stratejisi baştan buna göre kurulduğunda oyunu çıkarmak mümkün olabilir.

Aşağıdaki elde Kuzey'in ♣ atak etmesi, Güney'in de ♦ oynaması yüksek olasılık olduğundan, Batı ♦ As'ı ile alıp, ♥'den yere doğru oynayarak Q'ı kaçırmayı ve ♥ As'na 1 ♣ kaçırmayı, ardından ♠K'ına empas yaparak ♠'leri temizlemesi, daha sonra yere doğru ♦ oynayarak ♦Q'ını alması ve ele doğru ♦ oynayarak, rakip ♦J ile aldığı anda ♦10'luyu sağlaması (böylece ♦'dan gelen dağılım puanının değerlendirilmesi) oyunu çıkaracaktır.

D 8		K PlamenR 6	
		♠1032 ♥K10764 ♦K ♣J852	
B	B K D G	D	
♠AQJ84 ♥8 ♦A1053 ♣K63	1♠ Pas 2♦ Pas 3♠ Pas 4♠ Pas Pas Pas	♠965 ♥AQ53 ♦Q74 ♣1097	
		G bloteczkaa	
		♠K7 ♥J92 ♦J9862 ♣AQ4	
		4♠ Bati	
		0 0	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Ortağa 6-9 puan ile majör desteği olduğunda **dağılım puanını** da ekleyip, toplam puanın girdiği listedeki aralığa göre yanıt veriyoruz.

- **Dağılım puanı** ile birlikte toplam **puan 6-9** arasında ise **2♦**, **10-12 puan** aralığında ise 2 seviyesinde; **5-12 onör puanı** ve çok iyi dağılımlı **dengesiz bir elle (13+ dp)** 4 seviyesinde ortağı destekliyoruz.

Böylece, ortağın ortaklığın toplam puanını doğru bulup, oyun için yeterli olduğunda oyun kaçırılmamış oluyor.

- **Onör puanı 13-16 puan** aralığında ise **dağılım puanını** eklemeyen 3 seviyesinde destekliyoruz.

Böylece, açan ortağın ortaklığın toplam puanını doğru bulup, oyun/şilem için yeterli olduğunda oyun kaçırılmamış oluyor.

Not: 2 seviyesinde destek forsing olmayıp, 3 seviyesindeki destek forsing'dir.

Aşağıdaki 1. elde (5) Güney **8 onör** ve **3 dağılım puanı** ile ortağını 2 seviyesinde destekleyerek ortağının kolaylıkla oyun seviyesine çıkmasını sağlamıştır.

(Güney 2 seviyesinde desteklediğinden, Kuzey Güney'in min **10 puanını** kendi **onör** ve **dağılım puanlarına** ekleyip, toplam  $10 + 16 + 2 = 28$  puan ile **4♠** kararı vermiştir.)

2. elde (7) rakip **dağılım puanlarını** doğru değerlendiremediğinden oyunu kaçırmış ve % 13 puan almış. (Batının **dağılım puanları**: ♠ 4. kart 3 p, ♥ - 2 p)

3. elde (4) Kuzey **dağılım puanlarını** doğru değerlendirmedeğinden **4♥** oyunu kaçmış. **11 onör** ve **(1+3) dağılım puanı** ile **2♥** yerine **4♥** demesi doğru olurdu.

D 5	K ♠AQ985 ♥KQJ2 ♦A6 ♣98	
B cuhadar ♠63 ♥1083 ♦J1094 ♣AKJ2	B K D G 1♠ Pas 2♠ Pas 4♠ Pas Pas Pas	D ROSSER21 8 ♠72 ♥976 ♦KQ73 ♣Q1073
	G ♠KJ104 ♥A54 ♦852 ♣654	4♠ Kuzey 0 0

7 D	K Unsalkal ♠109 ♥A1052 ♦QJ1054 ♣A6	
B mirko1976 2 ♠Q762 ♥3 ♦A63 ♣K10853	B K D G Pas Pas 1♠ Pas 2♠ Pas Pas Pas	D chiccored ♠AKJ83 ♥K987 ♦K87 ♣2
	G Etykn ♠54 ♥QJ64 ♦92 ♣QJ974	2♠ Doğu 0 0

4 D	N ♠AQ4 ♥K8743 ♦Q10 ♣1053	
W ♠KJ9 ♥9 ♦97543 ♣AQJ7	W N E S PassPassPass 1♥ Pass 2♥ PassPass 3♦ 3♥ PassPass Pass	E 3+ ♠108762 ♥A6 ♦J82 ♣642
	S ♠53 ♥QJ1052 ♦AK6 ♣K98	3♥ South 0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken dağılım puanı ekliyoruz

Konu: [1-Renk Açılışlarına Yanıtlar \(1♦ açılışı\)](#)

Oyun/şilem kontratlarını kaçırmamak için takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken dağılım puanı ekliyoruz.

Örneğin, aşağıdaki oyunda 2. tur konuşmalarda Kuzey ve Güney birbirlerini desteklerken dağılım puanını ekleyerek destekleyecekleri seviyeye karar vermeleri durumunda oyun kontratını kaçırmayacaklardır.

Güney'in kozu 5'li olduğundan 5. kozu 3 dağılım puanı, 2'li ♥ renginden 1 dağılım puanı olduğundan, toplam 13 puanla 3♠ yerine 4♠ deseydi, 3♠+1 çıkan oyunu 4♠= yapacaklardı.

The screenshot shows a bridge game interface with the following details:

- Player D (4):** ♠ A1096, ♥ AJ107, ♦ 852, ♣ A7
- Player K:** ♠ QJ843, ♥ 43, ♦ AQ4, ♣ 642
- Player B (flofer 4+):** ♠ K752, ♥ Q86, ♦ 1096, ♣ K105
- Player D (norkar 3):** ♠ K952, ♥ KJ73, ♦ KJ73, ♣ QJ983
- Bidding:** B, K, D, G. B: Pas 1♦, Pas 1♠, Pas 2♣, Pas 3♠, Pas Pas Pas. K: Pas 1♦, Pas 1♠, Pas 2♣, Pas 3♠, Pas Pas Pas.
- Score:** 0-0. Güney has 3♠.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

22/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Keycard sorusuna yanıt veren keycard yanıtına kontur

Konu: [Savunmada oynarken](#)

Rakip şileme giderken keycard sorduğunda, yanıt veren rakibin rengine kontur çekerken dikkatli olmalıyız.

Öncelikle rakibin kontura Pas geçme olasılığını düşünerek, kaç batabileceğimiz hesabını iyi yapmalıyız.

Konturlu batma durumunda avantajlı çıkıyorsak, kontur çektiğimizde ortağımız bu renkten atak yapacağından (veya karşılayan ortaksa löve aldığında bu renkten döneceğinden) rakibe hamle kazandırmamak için elimizde **As olması** gerekir.

Aşağıdaki elde Güney rakibin keycard yanıtına kendi renkleri (♥) olduğundan kontur çekmiş.

Ortağı da kendi ♣ As'ını çekmeden ♥ atak ettiğinden ve As rakipte olduğundan rakip şilemi çıkarmış.

<b>D</b> 5	<b>K</b> ♠64 ♥K8542 ♦K74 ♣A106	
<b>B</b> Quentin11 4	<b>B</b> <b>K</b> <b>D</b> <b>G</b>	<b>D</b> etoilee 8+
♠972 ♥A ♦AQJ10952 ♣73	Pas 1♠ Pas 2♦ 2♥ 3♣ 3♥ 4NT Pas 5♥ X 6♦ Pas Pas Pas	♠AKJ1083 ♥93 ♦ ♣KQ852
	<b>G</b> ♠Q5 ♥QJ1076 ♦863 ♣J94	6♦ Bati 0 0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Açanın majör kozuna 1NT / 2♦ yanıtından sonra açanın konuşması

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Açan: 1♥/1♠ Yanıtçı: 1NT (6-9 d2p ve "3+ c majör renk desteği" ve "7+ c farklı bir renk" yok)

Açan ortağın takip eden yanıtı:

13-16 p ve 5+ c X ile 2X (atlamadan farklı bir renk), yoksa

13-16 p ve "kaliteli renk, 6+ c ♥/♠, 13-14 puan" durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa  
2♥/2♠, yoksa

17-18 p ve 6+c ♥/♠, ile 3♥/3♠, yoksa

17-18 p ve 3+c X ile 3X (1 atlayarak farklı bir renk), yoksa Pas

Açan: 1♥/1♠ Yanıtçı: 2♦ (6-9 d2p ve 3+ c majör renk desteği var)

Açan ortağın takip eden yanıtı:

13-16 p ile 2♥/2♠, yoksa

17-18 p ve 6+ c ♥/♠ ile 3♥/3♠, yoksa

17-18 p ve 3+ c X ile 2X (atlamadan farklı bir renk), yoksa Pas

Açan: 1♥/1♠

Yanıtçı:

6-9 p ve 7+ c X ile

Majör desteği yok, 7+ c X (2 atlayarak farklı bir renk)

Örneğin, aşağıdaki elde Doğu 3. pozisyonda (iki majör renk de **yarı kaliteli** ve 5 c olduğundan) 1♠ açmış. Batı 8 p ile destek olmadığından 1NT yanıtı vermiş.

Açan ortak (Doğu) da yukarıdaki ilk satırdaki yanıtı göre ikinci 5+ c rengini göstermiş.

Batı'nın ikinci rengine desteği olduğundan oyun 1 fazla çıkmış ve D-B % 87 puan almışlar.

8		K ags44		D Robot	
		♠8		♠K7653	
		♥K105		♥AJ862	
		♦Q1076		♦8	
		♣KQ863		♣A5	
B Pavolo49		B K D G			
♠104		Pas Pas 1♠ Pas			
♥Q94		1NT Pas 2♥ Pas			
♦AJ943		Pas Pas			
♣J92					
		G man2005			
		♠AQJ92			
		♥73			
		♦K52			
		♣1074			
				2♥ Doğu	
				0 0	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

24/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

**1♥/1♠ açılışında yanıtlayan ortağın 6-9 p ve 7+ c diğer majör/minör rengi varsa**Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Aşağıdaki elde Güney 6-9 puanı ile koz desteği olmadığından (eski) listeye göre 1NT yanıtı vermiş; Güney uzun ♠ rengini gösteremediğinden koz uyumu belirlenememiş ve oyun kaçmış.

Bu problemin çözümü için (majör açılışlar için) yanıt veren ortağın 6-9 puanı ve 7+ c farklı bir rengi olduğunda 1NT yanıtı vermek yerine, 2 atlayarak rengini gösterilmesine karar verildi:

3♣/4♣/4♦ (1♥ yanıtı) 6-9 d2p **Majör desteği yok, 7+ c ♠/♣/♦ (2 atlayarak farklı bir renk)** -

4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı) 6-9 d2p **Majör desteği yok, 7+ c ♣/♦/♥ (2 atlayarak farklı bir renk)** -

Daha önce bu durumda aşağıdaki yanıtları vererek EKCB yapıyorduk:

3♣/4♣/4♦ (1♥ yanıtı) 16+ p **EKCB (belirtilen renkte 0 c), 3+ c ♥ majör renk desteği** **GS-F**

4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı) 16+ p **EKCB (belirtilen renkte 0 c), 3+ c ♠ majör renk desteği** **GS-F**

**EKCB:** Belirtilen renk dışında 5-keycard sorma (EXCLUSION KEYCARD BLACKWOOD)

Yukarıda açıklandığı gibi, bu değişiklik Majör açılışlar için geçerli olup, minör açılışlar için söz konusu değildir. (Minör açılışlarda 3 atlayarak majör renk söylemek 17+ puan gösteriyor.)

Bu değişikliğe göre konuşmalar şöyle olacak:

K G  
1♥ 3♠  
4♣ Pas

The screenshot shows a bridge hand interface with the following details:

- Hand 5:** ♠AJ6, ♥KJ732, ♦K5, ♣A96
- Hand B (Eba2018):** ♠109, ♥A1064, ♦A1097, ♣1084
- Hand K (D mcglbd):** 1♥ Pas 1NT, Pas 2NT Pas 3♠, Pas Pas Pas
- Hand D (mcglbd):** ♠4, ♥Q9, ♦QJ842, ♣QJ532
- Hand G:** ♠KQ87532, ♥85, ♦63, ♣K7
- Score:** 0-0
- Contract:** 3♠ Güney

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

19/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1 majör (1♥/1♠) açılışında 1NT ve “1♠/2♥ (diğer majör)” yanıtları

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Aşağıdaki elde, ilgili bölümde:

Kuzey 1NT yanıtı aldığında:

2. 5+ c rengi olmadığından, **13-16 p** ile

“**kaliteli** renk, **6+ c ♥/♠**, **13-14 puan**”

durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa **2♥/2♠** diyerek majör rengini tekrarlaması öneriliyor.

Kuzeyin **14 p** ve **kaliteli** rengi ile bu durumların ikisini sağladığından **2♠** demesi daha uygun olur.

Güneyin 1NT yanıtını ele alırsak:

Güneyin **9 onör puanına** ek olarak yalnız **♣** ve **♠**'den **birer dağılım puanı** var.

1NT yanıtı **6-9 d2p** (dağılım puanının yarısı + onör puanı) ile veriliyor.

Bu durumda **d2p** olarak, en az **10 puanı** olduğundan,

1NT yanıtı az oluyor ve

“**10-16 d2p** diğer majör renk” (**2♥**) yanıtına uyuyor.

Bu durumda **1♠**'e **2♥** yanıtı uygun oluyor ve rakiplerin araya girmediğini düşünürsek konuşmalar:

K	G	
1♠	2♥	(4+ c ♥)
3♦	3♥	(5+ c ♥)
4♥	Pas	

Turnuvada **4♥** oynayan masaların çoğunda **4♥+1** ve **4♥+2** çıkmış, **82** ve **95** puan almışlar.

The screenshot shows a bridge hand interface with the following details:

- Player K:** ♠AK1084, ♥1065, ♦AK82, ♣9
- Player B (Cyns64):** ♠J3, ♥43, ♦754, ♣KJ10743
- Player D (jiangxy412):** ♠Q972, ♥KJ8, ♦63, ♣AQ52
- Player G:** ♠65, ♥AQ972, ♦QJ109, ♣86

Bids and actions:

- Player B:** 9
- Player D:** 1NT
- Player G:** 1NT

Score: 0-0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

15/10/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

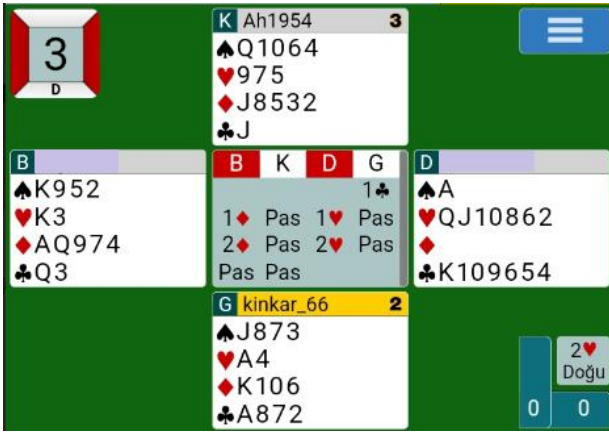
## Ortağın kozuna destek durumu oluştuğunda dağılım puanının önemi

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı  
[Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#)

Konuşmanın ilk turunda ortağa destek olmasa bile, ortak kozunu tekrarlayarak fazla kart gösterdiğinde, ortağa destek durumu ortaya çıktığında **dağılım puanlarını** da hesaba katılarak bir üst seviye için yeterli puan varsa konuşmaya devam edilmelidir. Rekabette de bu noktaya dikkat edilmeli, rakibe kontrat kaptırılmamalı ve oyun durumu da varsa oyun kaçırılmamalıdır.

Aşağıdaki oyunda, Güney 1-renk ile oyun açtıktan sonra Batı renk ile araya girmiş, Doğu yeni renk göstermiş, ardından Batı ve Doğu renklerini tekrarlamışlar, daha sonra Batı oyun görmediğinden Pas geçmiş.

2. tur konuşmanın sonunda Batı'nın ortağın kozunu desteklediği ortaya çıktığından, **dağılım puanlarını** da göz önüne alarak bir üst seviye için **toplam puanın** yeterli olduğunu hesaplayıp konuşmaya devam etmesi durumunda oyun kaçırılmamış olacaktı.



(G) B (K) D Açıklama  
 (1♣)

1♦

1♥ Min 9 p, 5 c

2♦

2♥ 6 c

Batının hesabı:

2 c H ile destek var.

Elde 14 onör p var.

Destek olduğundan **dağılım puanları** sayılabilir: ♣: 1 dağılım puanı

Toplam 15 + 9 = 24 dp: 3 seviyesinde destek vermek gerek.

3♥

Doğunun hesabı:

Batı en az **toplam 23 p** hesaplıyor. Elde fazladan (10-9 =) 1p ve 3+2 dp var.

**Toplam 24 p + 5 dp** var.

4♥

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

01/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## İki rakip konuştuktan sonra Apel konturu ile araya giriş

Konu: [Apel \(Konuşma\) \(Take-out\) konturu](#)

Aşağıdaki örnek elde Güney rakibin renginden 2 kartı ve 10 onör puanı ile Apel konturu atmış, ortağı da diğer majörü (4 c ile) desteklediğinden, 9 onör puanı ve 2 dağılım puanı ile ortağının ima ettiği rengi destekleyerek, 2♠ oynamış, oyunu çıkararak % 81 puan almışlar.

D 5	K ♠K752 ♥A98 ♦4 ♣Q10876	
B casper1966 ♠J103 ♥K53 ♦J1052 ♣AK4	B K D G Pas Pas Pas 1♦ Pas 1♥ X 1NT 2♠ Pas Pas Pas	D cly2006 2 ♠Q8 ♥Q10762 ♦A97 ♣J53
	G ♠A964 ♥J4 ♦KQ863 ♣92	2♠ Kuzey 0 0

13/09/2023 SDT

## Toplamda şilem puanı olduğunda, 3NT ile sanzatu dağılımı göstermek yerine As sorun

Konu: [Toplamda şilem puanı olduğunu hesapladığınızda son konuşan olarak 3NT demeyin](#)

Toplam puanı şilem civarında hesaplıyorsanız ve sanzatu dağılımınız varsa, (rakip araya girmiş olsa bile) önce 3NT ile elinizin dağılımını göstermek yerine, doğrudan 4NT ile ortağınıza keycard sorunuz. 3NT dediğinizde ortağınız pas geçebilir.

Aşağıdaki oyunda böyle bir durum olmuş ve 7NT kaçırılmış.

D 1	K adj1960 5 ♠10762 ♥K654 ♦754 ♣109	
B ♠A ♥J872 ♦KQ986 ♣Q83	B K D G Pas 2♣ 2♠ 3♣ Pas 3NT Pas Pas Pas	D ♠KQ ♥AQ9 ♦A102 ♣AK762
	G andreb1960 8 ♠J98543 ♥103 ♦J3 ♣J54	3NT Doğu 0 0

## 2♣ açılışında açan ortak 19-20 p ve dengeli dağılımla, 4c majör renkleri yoksa 3NT diyerek risk almalı mı?

Konu: [2♣ Açılışı ve Yanıtları: 2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar](#)

Batı olarak, 20 p ve dengeli bir dağılımla 2♣ açtınız ve ortağınız 2♥ yanıtı verdi. Aşağıdaki oyundaki gibi bir elle nasıl konuşursunuz?

İlgili bölümde, 2♣ açan ortak:

- **Dengeli bir dağılımla**, sırasıyla **4+ c kaliteli** majörünü (her ikisi de **4+ c** ise önce ♥<sup>(\*)</sup>), yoksa **sanzatu dağılımı** ile 2NT, yoksa:
  - **(Dengesiz bir dağılımla)**, en uzun rengini (eşit uzunlukta birden fazla uzun renk varsa, sırasıyla ♥<sup>(\*)</sup>, ♠, ♣, ♦) (Uzun renk olarak ♣ gösterilecekse, "3♣" relay deklere olarak kullanıldığından, "4♣" denilmesi gerekir.)
- (\*) **Not: Yanıt 2♥** ise, yanıtlayan ortakta 0-3 c ♥ vardır<sup>(\*\*)</sup>. Bu nedenle, ♥ yerine önce ♠ söylenir. şekilde önerilmekte.

Batı'nın elinde ♥ rengi 2 c olduğundan, ikinci seçeneğe girmektedir. Bu durumda da, ♣/♦ demesi önerilmiş oluyor.

6 D		K zerrin3554	
♠AJ32		♠AJ32	
♥KJ753		♥KJ753	
♦K54		♦K54	
♣5		♣5	
B	B K D G	D	
♠KQ9	Pas Pas	♠10876	
♥Q10	2♣ Pas 2♥ Pas	♥2	
♦AQ108	3NT Pas Pas Pas	♦J97	
♣AK108		♣QJ972	
G hsntv 2+		3NT Batı	
♠54		0 0	
♥A9864			
♦632			
♣643			

Kontrat	Alınan puan	Masa sayısı
3NT+2	100	1
3NT+1	98,4	4
3NT	94,9	7
3C+2	92,1	1
2NT+1	92,1	1
4C	89,9	1
3D+1	89,9	2
3NT-1	78,8	6
2NT-1	78,8	9
3NT-2	51,3	49
5C-2 / 6C-2	51,3	3
3NT-3	25,3	23
3NT-5	15,2	1
<b>Toplam</b>		<b>108</b>
NT		101
C / D		7

### Turnuva sonuçları:

Batı olarak, minör renk ve sanzatu deklere edenlerin puanları ve sayısı yukarıda sağda gösterilmiştir.

Turnuvadaki toplam masa sayısı: 159

Batı olarak, minör renk ve sanzatu deklere eden masa sayısı: 108

(51 masada, az sayıda Doğu ♣/♦ deklere etmiş veya rakipler oynamışlar.

Bu masalarda kontrat kararı Batı'nın kontrolü dışında olduğundan değerlendirmeye alınmamıştır.)

2/3 NT deklere edip, başarılı olan masa sayısı: 13, % 13

♣/♦ deklere edilen masaların hepsinde en az 9 löve alınmış.

Bu sonuçlar ilgili bölümdeki önerilerin doğruluğunu göstermekte olup, uyulması durumunda  $(101-13+9)/108=0,90$ , % 90 oranında iyi sonuç alınacağı göstermekte.

Sonuç olarak, risk alıp, **3NT oynayanlar 12/108=0,11, % 11 oranında başarılı olmuşlar.**

Yukarıdaki değerlendirme, ortağın (Doğu'nun) ♥ yanıtında, min **puanı 4** olduğunda geçerlidir.

(Ayrıca Batı'nın ♥ keseri de yoktur.)

**(Batı'nın dengeli bir dağılımla, 3NT yerine önce 2NT demesi daha doğrudur.**

Ortağı **5-6 puan** ile: **4+ c** majör desteğini, yoksa diğer **4+ c** majörünü, yoksa 3NT ile 2NT'ye destek gösterecektir.)

Doğu'nun **puanı 5** veya **6** olduğunda 3NT oynayanların başarılı olma olasılığı, oyun puanına daha yakın olacağından daha yüksek olacaktır.

Yanıtlayan ortakta **0-3 c ♥** olduğundan, 2 veya 3 NT yerine Batı'nın minör rengini göstermesi riski biraz daha düşürecektir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

26/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Rakibin 1-renk açılışı üzerine 2 atlayarak araya girmek

Konu: [Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek](#)

Aşağıdaki elde doğu 2 atlayarak rakibin 1-renk açılışı üzerine 7 kart ♥ ile araya girmiş.

Elinizde 7 c bir renk olduğunda, en az 3 dağılım puanı vardır.

Ortaklar deneyimli rakiplere karşı 11-15 onör puanı ile atlayarak araya girmeyi kararlaştırdıklarından, Batı 7 onör puanı ve 3 kart desteği ile ortağını bir artırarak 4 seviyesinde destekleyebilir.

Batının 2. ve 3. kartları en az 3 dağılım puanı ettiğinden, ortaklığın toplam puanı {Doğunun ortalama puanı (13) ve en az dağılım puanı (3), Batının (7+3) puanı ile} en az 26 olduğundan Batı rahatlıkla 4 seviyesine çıkabilir.

D 4		N Jorosimeon ♠ J1083 ♥ A ♦ KQ4 ♣ A10974		
W ♠ K64 ♥ J87 ♦ 532 ♣ K832	W N E S Pass 1♣ 3♥ Pass	E ♠ Q95 ♥ KQ106542 ♦ A7 ♣ Q		
		S Roumen_N ♠ A72 ♥ 93 ♦ J10986 ♣ J65	3♠ North 0 0	

## Araya girme fırsatının kaçırılması

Konu: [Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek](#)

Aşağıdaki elde araya giriş gerekleri sağlandığı halde Kuzey 1♦ ile araya girmediğinden 6♦ kontratı kaçmış.

D 7		N ♠ 10853 ♥ A107643 ♣ A94		
W ♠ AK53 ♥ AKQ9642 ♦ 98 ♣	W N E S Pass 1♣ Pass 1♠ Pass 4♣ Pass 4♠ Pass PassPass	E ♠ QJ10842 ♥ J7 ♦ K ♣ 10652	5 4♠ East 0 0	
		S ♠ 976 ♥ ♦ QJ52 ♣ KQJ873		

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

18/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Rakibin çift renkli eline karşı atak- iki örnek el

Konu: [Rakibin çift renkli eline karşı atak ederken](#) [Savunma \(defense\)](#)

Yer tarafındaki rakip (dummy) konuşma sırasında koz desteğinin yanında **ikinci bir uzun renk** de göstermişse

- Rakibin ikinci renginden sizde uzunsa (veya ortağınızda uzun olduğunu düşünüyorsanız) veya kesiyorsanız,
- Ayrıca, söyledikleri kontrat seviyesine göre **önör puanlarının** yetersiz olduğunu hesaplıyorsanız

rakibi batırmak için koz atağı yapınız ve takip eden lövelerde rakibin kozun kısa olduğu taraftan çıkmasını önlemek için (siz ve ortağınız) yerin çıkacak kozlarını tüketinceye kadar koz oynamaya devam edin.

Aşağıdaki iki oyunda da yukarıdaki durumlar gerçekleştiğinden rakibi batırmak için koz atak edin ve takip eden lövelerde koz oynamaya devam edin. Yoksa rakip yerdeki kozun kısa olduğu taraftan çıkararak oyunu çıkarabilir.

2 <sub>D</sub>		N	E	
♠A108 ♥973 ♦854 ♣Q752		W N E S		E
W	1♥ Pass		♠K643	
♠975	2♣ Pass 4♥ Dbl		♥AQ8542	
♥	5♦ PassPassPass		♦K7	
♦AQJ96			♣9	
♣KJ1086				
		S		
		♠QJ2		
		♥KJ106		
		♦1032		
		♣A43		
				5♦ West
				0 0

Atak eden: Kuzey

3 <sub>D</sub>		N	E	
♠96 ♥K95 ♦A76 ♣A8753		W N E S		E
W	2♥		♠10	
♠A87432	2♠ 3♥ Pass 4♥		♥AJ4	
♥	5♦ PassPass Dbl		♦J93	
♦KQ10852	PassPassPass		♣K109642	
♣J				
		S		
		♠KQJ5		
		♥Q1087632		
		♦4		
		♣Q		
				5♦x West
				0 0

Atak eden: Kuzey

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

21/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakibin 4 seviyesi majör açılışı üzerine bir apel konturu konuşması

Konu: [4♥ & 4♠ Açılışları](#)

Vul:N- S	♠ KJ72 ♥ A ♦ J872 ♣ AK74	
♠ Q98 5 ♥ Q65 ♦ 63 ♣ Q10 65		♠ A64 ♥ KJ1098 742 ♦ — ♣ J9
	♠ 103 ♥ 3 ♦ AKQ10 954 ♣ 832	

WEST	NORTH	EAST	SOUTH
		4♥	Pass
Pass	Dbl	Pass	5♦
All Pass			

This real deal was dealt by Mary Maier.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

12/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 4 seviyesi 4♥/4♠ majör açılışları

Konu: [4♥ & 4♠ Açılışları](#)

Aşağıda 4 seviyesi açılışlar / konuşmalar görülmektedir.

6		N Musabeyyy		E	
		♠K43 ♥10 ♦K9762 ♣J1094			
W		W	N	E	S
♠AQJ1098752 ♥Q6 ♦85 ♣		1♥ 2♦ 4♠ PassPassPass		♠6 ♥AK9753 ♦J ♣KQ832	
		S DURSUN64 3+		E	
		♠J842 ♥AQ1043 ♦A765			
				4♠ West	
				0 0	

7		N		E	
		♠AK1064 ♥J72 ♦5 ♣A542			
W		W	N	E	S
♠95 ♥A4 ♦AQ742 ♣KQJ6		2 Pass		4♥ Pass	
		S		E Anaghark 5	
		♠87 ♥KQ1098653 ♦6 ♣97		♠QJ32 ♥ ♦KJ10983 ♣1083	
				5♥x South	
				0 0	

Sonuç: 4♠ + 1, % 72,3 puan

## 4 seviyesi Ters Stayman açılışları

Konu: [Ters STAYMAN - NAMYATS](#)

Aşağıda 4 seviyesi Ters Stayman açılışları görülmektedir.

6		N Robot		E	
		♠5 ♥J62 ♦AQ875 ♣J1054			
W		W	N	E	S
♠ ♥AK1087 ♦642 ♣KQ932		4♦ Pass 4♠ PassPassPass		♠AKJ109732 ♥Q ♦109 ♣A8	
		S Rahul14796		E	
		♠Q864 ♥9543 ♦KJ3 ♣76			
				4♠ West	
				0 0	

Sonuç: 4♠ + 2, % 63,3 puan

3		N d999		E	
		♠Q9542 ♥109 ♦9 ♣A7532			
W		W	N	E	S
♠A10863 ♥K43 ♦Q86 ♣J10		Pass PassPass 4♣ Dbl 4♥ PassPassPass		♠KJ ♥AQJ7652 ♦AJ10 ♣4	
		S Hayumi 2		E	
		♠7 ♥8 ♦K75432 ♣KQ986			
				4♥ West	
				0 0	

Sonuç: 4♥ + 2, % 51,8 puan

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

12/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması

Konu: [Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi - Örnekler](#)

Açılış: [1♥/1♠](#)

Yanıtlayan ortağın majör koz desteğinden sonra, açan ortak yanıtlayan ortağın **dağılım puanlarını** sorgulayarak, **dağılım puanları** ile birlikte oyun veya şilem olasılığını araştırabilir. Ortaklıkta yeterli **dağılım puanı** varsa, oyun veya şilem varsa kaçırılmamış olur.

Yanıtlayan ortak özellikle 3 seviyesinde destek gösterdiğinde yanıtlayan ortağın **dağılım puanının** sorgulanması daha da önemli olmaktadır. Diğer destek durumlarında yanıtlayan ortak **dağılım puanını** katarak destek verdiği halde, 3 seviyesinde yalnız **onör puanlarına** göre destek vermektedir (**13-16 p**).

([Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz – açıklama ve örnek eller](#))

Ayrıca, yanıtlayan ortağın **onör puanı 16** olması durumunda, açan ortağın **14+ onör puanı** varsa, şilem olasılığı yüksek olmaktadır.

Aşağıdaki örnek elde böyle bir durum görülmektedir. Güneyin Kuzeyi 3 seviyesinde desteklemesinden sonra, yanıtlayan ortağın [iyi dağılımlı eli](#) olup olmadığı sorgulanarak şilem olasılığının araştırması doğru kontratın belirlenmesi açısından yararlı olacaktır:

Kuzey Güney Açıklama

1♠

3♠

3NT

Yanıtlayan ortağa [iyi dağılımlı eli](#) var mı sorusu

4♣

~3 dp (~3: 3 ± 1)

Yanıtlayan ortak **onör puanının 16** olmasını göz önüne alarak **dağılım puanına** 1 puan daha ekler.

(5 c♦ rengi için 1, 2 c♥ rengi için de 1 **dağılım puanı** ile birlikte, toplam 3 **dağılım puanı**)

4NT

Açan ortak kendi **onör (15)** ve **dağılım puanına (1)** yanıtlayan ortağın ortalama **onör puanını (14,5)** ve belirttiği **dağılım puanını (~3)** ekleyerek, **toplam puanının** şilem puanı (**32 ± 1 dp**) bölgesinde olduğunu gördüğünden keycard sorar.

5♣

(1 keycard)

6♠

...

(Kuzey oyunu 7♠ çıkarmıştır.)

D 4	N	♠AJ1097 ♥A53 ♦K5 ♣K84	E		
	W	♠K654 ♥J107 ♦J10 ♣Q1095			
	W	N	E	S	
		Pass	1♠	Pass	3♠
		Pass			
	S	♠Q82 ♥K6 ♦AQ964 ♣AJ7			
					4♠ North
					0
					0

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

25/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## 1♣ açılışı ve 1♥, 1♠ veya 1NT yanıtından sonra – 2 atlayarak konuşma

Konu: [1♣ açılışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra](#)

1♣ açılışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra (puanı 17'den azsa) açan ortak yeterli kuvvet ve çok iyi bir dağılımla 5 seviyesi bir minör koz oyununu olası görüyorsa, kendi rengini (2 atlayarak) 4 seviyesinde gösterir. Daha kuvvetli ise kendi rengini 5 seviyesinde gösterebilir.

Aşağıdaki gibi bir örnek elde, 5 seviyesi bir minör koz oyununu aşağıdaki gibi araştırılabilir.

Batı   Doğu   Açıklama

1♣

1♥

4♦      Yeterli puan ve uzun bir renk ile 5 seviyesi minör koz oyununu olasılığı  
Batı kendi rengini (2 atlayarak) 4 seviyesinde gösterir.

5♦      Yanıtlayan ortak da 2 c destek ve 9+ p ile bir artırır.

D 4		N enerstine		E	
♠ 98743		♠ 98743		♠ Q106	
♥ 97		♥ 97		♥ A6543	
♦ KJ		♦ KJ		♦ 73	
♣ Q752		♣ Q752		♣ K109	
W		W N E S		E	
♠ KJ5		1♣ Pass 1♥ Pass		♠ Q106	
♥ KQ				♥ A6543	
♦ AQ1096542				♦ 73	
♣				♣ K109	
S krtulus					
♠ A2					
♥ J1082					
♦ 8					
♣ AJ8643					
				3♦ West	
				0 0	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)   [Konvansiyonlar](#)

29/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Rakibin 1-renk açışı üzerine 15'den az puanla 1NT ile araya giriş

Konu: [Rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla 1NT ile araya giriş](#)

Örnek el 1:

Par : 3S -140

T76  
J7  
AKQ972  
AT

AK92  
A65  
84  
Q963

K  
3  
Dağıtan

Q543  
K432  
JT  
K74

14  
13 9  
4

J8  
QT98  
653  
J852

N ♠ ♥ ♦ ♣  
N 7 - - 8 -  
S 7 - - 8 -  
E - 9 8 - 9  
W - 9 8 - 9

Örnek el 2:

D 5

N 2+  
♠ Q653  
♥ J10763  
♦ 8  
♣ J73

W  
♠ 74  
♥ A84  
♦ KQJ543  
♣ A2

W N E S E  
PassPass 1♦ ♠ 1098  
1NT 2♥ 3♣ 3♥ ♥ Q9  
PassPassPass ♦ 62  
♣ Q109864

S  
♠ AKJ2  
♥ K52  
♦ A1097  
♣ K5

3♥ North  
0 0

## Konuşmalar

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
		Pas	Pas
1♦	1NT	Pas	Pas
Pas			

## Sonuç

1NT+1 N % 93

Batın 1♦ deklaresinden sonra  
Kuzey 14 p ile 1NT diyerek araya girmiş  
ve kontratı almış.

Batı 14 puan ve dengesiz bir dağılımla 1NT ile araya girmiş,  
N-S 3♥'e 2 batmış (3♥-2) ve E-W % 83 puan almış.  
Batı araya girmeseydi, N-S 3NT veya 4S oynayıp iyi puan  
alabilirdi.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

17/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

## Araya girdikten sonra koz tutuşu bulunduğunda doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi

Konu: [Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#) [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

Yanıt veren ortak (ortak-B) renk desteği verdikten (ortağının rengine tutuşunu belirttikten) sonra, rengi ilk söyleyen ortak (ortak-A) yanıtçının **minimum konuşma puanını kendi puanına** ekler ve buna göre kontrat seviyesini belirler.

Ortak-A son konuşan ortak ise, ortak-B de **kendi puanı** ile **minimum konuşma puanı** arasındaki farkına göre seviyeyi artırabilir: Ortak-B (**kendi puanı - minimum konuşma puanı**)/3 kadar seviyeyi artırabilir. Böylece doğru kontrat seviyesi belirlenmiş olur.

Örneğin, aşağıdaki elde 1♥ ile araya girdikten sonra, Batı 2♣ ile cuebid yaparak ortağını 11+ p ile desteklediğini belirtiyor. Bunun üzerine Doğu Batının **min konuşma puanını (11) kendi puanına (13)** ekler ve kontrat seviyesini belirler:  $\{(13+11) - 14\} / 3 = 3$ . Seviye ([Oyun/şilem olasılığının araştırılması](#))

Doğunun 3♥ dekleresinden sonra, Batı (kendi puanı **minimum konuşma puanından fazla olmadığında**) pas geçer. Eğer puanı ~3 puan daha fazla olsaydı, kontratı 4♥'e çıkaracaktı.

Güney	Batı	Kuzey	Doğu
(1♣)	Pas	(Pas)	1♥
(Pas)	2♣	(Pas)	3♥
(Pas)	Pas	(Pas)	

Par : 3H -140

	N	♠	♥	♦	♣
N	--	--	--	--	7
S	--	--	--	--	7
E	8	7	9	8	--
W	8	7	9	8	--

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

23/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



## Terimler ve kısaltmalar

### "Precision++" konuşma sistemi

SAYC	<a href="#">Standard American Yellow-Card</a> 5'li majör sistemi
RKCB	<a href="#">Roman Keycard Blackwood, RKCB</a> 5-keycard As-Kapaz sorma yöntemi
EKCB	<a href="#">Exclusion Keycard Blackwood</a> belirtilen renk dışında 5-key card sorma yöntemi

### İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi Özeti

Opening(s)	Açış(lar)
Response(s)	Yanıt(lar)
Support	destek
Bid	deklere, konuşma
Re-bid	renge tekarlamak
Point	puan
N, NT (no-trump)	sanzatu
S (spade)	♠ - pik, maça
H (heart)	♥ - kör, kupa
D (diamond)	♦ - karo
C (club)	♣ - trefli, sinek
Trump	koz
no-trump	sanzatu
skip bid	atlayarak (sıçrayarak) konuşma
stopper	keser (durdurucu) kağıt
suit	renk
void	boş (0-kartlı) renk, şikan
singleton	tekli renk
doubleton	çift-kartlı renk
<b>Solid</b>	<b>kesiksiz</b>
intervention	araya-giriş
Double	kontur

### Precision++ Sistemi - Temel Noktalar

Tutuş	koz uyumu, iki ortaktaki koz sayısının en az <b>8-kart</b> olması
-------	---

### Bir-renk açılışlarına yanıtlar

1-R F	1-round forcing (1-tur forsing)
GS-F	Game/Slam forcing (oyuna kadar durma), oyun/şilem forsingi
p	Onör puanı (2NT ve 3NT yanıtlarında)
HCP	onör puanı (high-card point)
<b>d2p</b>	Dağılım puanının yarısı + onör puanı
c	Kart
Game	oyun, zon, 100 ve üzeri puanı olan kontrat (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
Slam	şilem
Grand-slam	garnd-şilem
Distribution	dağılım

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)



**Zayıf açılışlara yanıtlar**

Weak 2 Opener 2-li zayıf açış

**Raise** (ortağın rengini) artırma  
**Opener suit** açanın rengi  
**Open suit** açış rengi

**force 1 round** 1-tur forsing

Opener Rebid açanın tekrar konuşması, deklresi

Feature rengin K,Q gibi özelliği

**Responder** yanıtçı**!** farklı anlamlı deklere (örneğin 2NT! Burada normal sanzatu yerine, soru deklresidir)**Forcing** forsing

RHO sağ taraftaki rakip (right-hand opponent)

**o.w.** yoksa (otherwise)

sign off konuşmaya son vermek

**Notlar: Savunma**

Dummy Yer  
 Suit Renk  
 Trump Koz, kozlamak  
 Notrump Sanzatu  
 Lead İlk kart açılışı, açılmak  
 Singleton 1-c renk  
 Bid(ing) Konuşma(k), deklere  
 Trick El (bir oyundaki 13 elden biri)  
 Small slam Şilem  
 Spade Pik, ♠  
 Heart Kupa, kör, ♥  
 Diamond Karo, ♦  
 Club Sinek, trefli, ♣  
 Honor A, K, Q, J  
 Finesse Empas  
 Contract Kontrat

**Bizim araya girmemiz (Overcalls)**

Overcall araya giriş, rakipten sonra konuşma

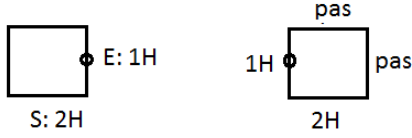
HCP onör puanı (high-card points)

Jump overcall sıçrayarak araya giriş

*Preemptive* zayıf el, pre-emptif (rakibin rengi üzerine atlayarak **zayıf açılış puanıyla yapılan** baraj konuşması)**Cuebid** rakibin rengini tekrarlayarak imalı konuşma**Oyun seviyesi** en az 100 puan olan oyun seviyesi (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)**Fit** tutuş, uyum

OP onör puanı

*Splinter* söylenen renkte kısalık: 0-1 kart



Şekildeki küçük yuvarlak dağıtıcıyı gösterir.

E	Doğudaki oyuncu
S	Güneydeki oyuncu
W	Batıdaki oyuncu
N	Kuzeydeki oyuncu

**responding opponent** yanıtlayan rakip  
**non-forcing** forsing değil

**one suited hand (6<sup>+</sup> c)** tek uzun rengi olan el  
**redouble** sür-kontur  
 Advancer yanıtlayan ortak  
 Unnamed açıklanmamış olan  
**Negative (double)** konuşma konturu, negatif kontur

#### Örnek eller

D/V dağıtıcı/zonda olan (dealer/vulnerable)

E	Doğudaki oyuncu
S	Güneydeki oyuncu
W	Batıdaki oyuncu
N	Kuzeydeki oyuncu

Oyuncuların kartları, yukarıdan aşağıya doğru, sırasıyla: S, H, D, C

Kare şekil ortasındaki:

+	her iki taraf da zonda
	NS (kuzey-güney) zonda
-	EW (doğu-batı) zonda
(boşsa)	iki taraf da zonda değil

Şekildeki küçük yuvarlak dağıtıcıyı gösterir.

Altta küçük tabloda: hangi oyuncu oynadığında, hangi renk koz olduğunda ne kadar el alabileceği gösteriliyor.

Bazı şekillerde, ayrıca tüm masalarda oynanan oyunlarda:

Masa no, çift no, kontrat, kim oynamış, oyun sonucu, açılan kart; (NS,EW) sonuç puanı ve yüzdesi gösteriliyor.

Deklereler altta veya yanda, “;” ile turlar şeklinde gösteriliyor.

Her bir turda, 2 deklere varsa rakipler konuşmamıştır.

4 deklere varsa, rakiplerin deklereleleri turdaki 2. ve 3. konuşmalardır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

## Tüm terimler ve kısaltmalar

!	farklı anlamlı deklere (örneğin 2NT! Burada normal sanzatu yerine, soru dekleresidir)
11 kuralı	Sanzatu atağında, büyükten küçüğe dördüncü kart atak edildiğinde, "11 – (kart numarası)" kadar açılan karttan daha büyük kart diğer üç kişide vardır.
1-R F	1-round forcing (1-tur forsing)
3-L F	3 seviyesine kadar forsing
Advancer	yanıtlayan ortak
Bid(ing)	Konuşma(k), deklere
c	Kart
C (club)	♣ - trefli, sinek
Contract	Kontrat
Cuebid	rakibin rengini tekrarlayarak imalı konuşma
D (diamond)	♦ - karo
D/V	dağıtıcı/zonda olan (dealer/vulnerable)
d2p	Dağılım puanının yarısı + onör puanı
dp	Dağılım puanı + onör puanı
Destek	Fit, uyum, tutuş (toplam 8 koz kartı)
Distribution	dağılım
DOP1	Double: 0, Pass: 1
Double	kontur
doubleton	çift-kartlı renk
Dummy	Yer
E	Doğudaki oyuncu
EKCB	<a href="#">Exclusion Keycard Blackwood</a> belirtilen renk dışında 5-key card sorma yöntemi
Feature	rengin K,Q gibi özelliği
Finesse	Empas
Fit	Tutuş, uyum, destek (toplam 8 koz kartı)
force 1 round	1-tur forsing
Forcing	forsing
G-F	Game forcing (oyuna kadar durma), oyun forsingi
GS-F	Game/Slam forcing (oyuna kadar durma), oyun/şilem forsingi
Game	oyun, zon, 100 ve üzeri puanı olan kontrat (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
Grand-slam	grand-şilem
Güzel dağılım	Bir eldeki dağılım puanları toplamı üç ve üzeri
H (heart)	♥ - kör, kupa
HCP	Onör puanı (high-card points)
Honor (card)	Onör (kartı: A, K, Q, J)
intervention	araya-giriş
Jump overcall	sıçrayarak araya giriş
<a href="#">Lavinthal kuralı</a>	Sanzatu oynarken kart-kaçma (defos) yöntemi
Lead	İlk kart açılışı, açılma(k)
N	Kuzeydeki oyuncu
N, NT (Notrump)	Sanzatu
Negative (double)	konuşma konturu, negatif kontur

non-forcing	forsing değil
no-trump	sanzatu
o.w.	yoksa (otherwise)
one suited hand (6+ c)	tek uzun rengi olan el
OP	onör puanı
Open suit	açış rengi
Opener Rebid	açanın tekrar konuşması, dekleresi
Opener suit	açanın rengi
Opening(s)	Açış(lar)
Overcall	araya giriş, rakipten sonra konuşma
Oyun seviyesi	en az 100 puan olan oyun seviyesi (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
p	Onör puanı (2NT ve 3NT yanıtlarında)
P++	Precision++
Point	puan
Preemptive	zayıf el, preemptif (rakibin rengi üzerine atlayarak <b>zayıf açılış puanıyla yapılan</b> baraj konuşması)
Raise	(ortağın rengini)artırma
Re-bid	rengi tekarlamak
redouble	sür-kontur
Responder	yanıtçı
responding opponent	yanıtlayan rakip
Response(s)	Yanıt(lar)
RHO	sağ taraftaki rakip (right-hand opponent)
RKCB	<a href="#">Roman Keycard Blackwood, RKCB</a> 5-keycard As-kapaz sorma yöntemi
S	Güneydeki oyuncu
S (spade)	♠ - pik, maça
SAYC	<a href="#">Standard American Yellow-Card 5'li majör sistemi</a>
sign off	konuşmaya son vermek
singleton	tekli (1-c) renk
skip bid	atlayarak (sıçrayarak) konuşma
(Small) Slam, grand slam	Şilem, Grant-şilem
Solid	kesiksiz
Splinter	4 seviyesine sıçrayarak 0-1 kartlı bir renk söylemek
stopper	keser (durdurucu) kağıt
suit	renk
Support	destek
Trick	Löve, El (bir oyundaki 13 elden biri)
Trump	Koz, kozlamak
Tutuş	koz uyumu, ortaklarda 8 kartlı rengin (kozun) olması
Unnamed	açıklanmamış olan
Uyum	Fit, destek, tutuş (toplam 8 koz kartı)
void	boş ( <b>0-kartlı</b> ) renk, şikan
W	Batıdaki oyuncu
Weak 2 Opener	2'li zayıf açış

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

## Oyunlarımızda dikkat etmeye çalıştığımız noktalar:

### Genel olarak turnuva etik kurallarını uyguluyoruz.

#### Konuşmalar (deklerasyon) sırasında:

- Yere konulan deklere kartlarını geri almıyoruz.
- 1♠'den sonra 1♥ gibi yetersiz (eksik) deklereyi renk değiştirmeden 2♥ gibi bir üste tamamlıyoruz. Pas geçmiyoruz.
- Ortağımızla veya dışarıdan konuşmuyoruz, soru sormuyoruz. Sesli düşünmüyoruz.
- Deklere yaparken, ortağa manyel anlamına gelmesin diye, elimiz deklere kartlarının üzerinde düşünmüyoruz.
- Ancak, uzun zamandır gelemeyen arkadaşlarımız veya yeni katılabilecek arkadaşlar için oyun kalitesini düşürmeden yardımcı olmaya çalışıyoruz.
- Konuşmalarda, daha önce de gönderdiğim ekteki dokümandaki ""PRECISION++" Konuşma Sistemi" kurallarını uyguluyoruz. (Herkes kendisi dokümana bakabiliyor.)
- Aramıza misafir olarak katılabilecek arkadaşlardan, (2/1, SAYC gibi) hangi sisteme göre oynadığını açıklamasını bekliyoruz.

#### Oyun sırasında:

- Oynadığımız kağıdı, elden yanlış kağıdı yanlışlıkla seçmek gibi çok bariz bir hata olmadıkça nedenleri geri almıyoruz.
- İçeriden veya dışarıdan konuşmuyoruz, soru sormuyoruz. Ancak, konuşma sırasında, rakipler yalnız deklere yapanın ortağına deklere ne anlama geldiğini sorabilir. Deklereyi yapan ise açıklama yapamaz.
- Çıkan kağıtları sesli saymıyoruz.
- Yanlış oyuncu kağıt açıldığında, ortağı yanlış oynanan renkten açılmıyor.
- Elden/yerden oynama sırası karıştırıldığımızda, diğer taraftan (yerden/elden) en büyüğünü oynuyoruz. (Oyunu yönetene, "elden" – "yerden" gibi hatırlatmada bulunmuyoruz. Son alınan ele bakılıp, elden mi yerden mi oynanacak hatırlanabilir.)
- Açılış/kart kaçış yöntemi konusunda, dokümandaki açıklama ve yöntemleri uyguluyoruz. Bu konulardaki açıklama ve sorularımızı oyundan sonra yapıyoruz.
- Deklerasyon veya oyun hakkındaki açıklamalarımızı da oyun bittikten sonra yapıyoruz.
- İlginç veya oyun sonrası açıklanacak durumlar olduğunda, oynayan veya seyredenlerin isteği ile kağıtları turnuvalardaki gibi önümüzde topluyoruz.
- Deklerasyon sırasındaki konuşmaları (deklerasyonları) oyun sırasında her zaman sorabiliyoruz.
- Rakibi kandırma amacıyla hareket etmiyoruz.
- Örneğin, etik olarak, rakip bize empas yaptığında, empas yapılan kağıt bizde olmadığında, bizde imiş gibi düşünme numarası yapmıyoruz. Benzer etik kurallarına dikkat ediyoruz.
- Böylece, deklere ve oyun sırasında sağlanan sessiz ortamda, hem herkes bağımsız düşünebiliyor ve hem de mümkün olduğunca hızlı olarak deklerelemizi yapmaya / oynamaya çalışıyoruz.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)