

TRAP-PAS ve RE-OPENING DBL

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

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

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

ÖRNEK-1 :

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

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

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

Pas! : **Trap-Pas**

Dbl! : **Re-Opening Dbl**

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

ÖRNEK-2 :

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

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

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

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

Dbl! : **Re-Opening Dbl**

ÖRNEK-3 :

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

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

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

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

ÖRNEK-4 :

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

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

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

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

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

ÖRNEK-5 :

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

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

ÖRNEK-6 :

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

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

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

Pas! : Trap-Pas olma ihtimali zayıf

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