

2/1 SISTEMI

İÇİNDEKİLER

1. BÖLÜM: AÇIŞ KONUŞMALARI	1
1 SANZATU AÇIŞI	1
BİRİNCİ VE İKİNCİ POZİSYONDA RENK AÇIŞI	2
ÜÇÜNCÜ VE DÖRDÜNCÜ POZİSYONDA RENK AÇIŞI	3
DÖRDÜNCÜ POZİSYONDA RENK AÇIŞI	4
2. BÖLÜM: BİR RENK AÇIŞINDAN SONRA REBİD	5
AÇICININ KENDİ RENGİNİ TEKRARI	5
CEVAPÇININ DESTEĞİNDEN SONRA AÇICININ REBİDLERİ	7
AÇICININ CEVAPÇIYA DESTEK VERMESİ	10
ALTI DÖRT ELLERLE REBİD	14
AÇICININ REVERSE REBİDİ	16
AÇICININ SIÇRAMALI 3 SANZATU REBİDİ	16
ÖZET	17
3. BÖLÜM: RENK AÇIŞINA CEVAPLAR	18
AÇICININ KENDİ RENGİNİ TEKRARI	18
PREEMPTIVE SIÇRAMALI CEVAPLAR	18
MİNÖR RENK AÇIŞINA CEVAPLAR	19
GENEL	19
TREFL'E 1 KARO CEVABI	19
KARO'YA 3 TREFL CEVABI	21
KARO'YA 2 VE 3 SANZATU CEVAPLARI	21
INVERTED MİNÖR YÜKSELTME	22
MAJÖR RENK AÇIŞINA CEVAPLAR	25
GENEL	25
BİR SEVİYE YÜKSELTME	25
FORSİNG YÜKSELTME	25
DENGELİ ELLER İLE ZON FORSİNGİ YÜKSELTME	26
DENGESİZ ELLER İLE FORSİNG YÜKSELTME	27
LİMİT ARTIRMALAR	30
DRURY	31
1 KÖR'E 1PİK CEVABI	33
FORSİNG SANZATU	34
AÇICININ FORSİNG SANZATU'DAN SONRA REBİDLERİ	34
CEVAPÇININ FORSİNG SANZATU'DAN SONRA REBİDLERİ	36
PASTAN GELEN CEVAPÇININ 1 SANZATU'SU	42
BİRE İKİ CEVAP	43
4. BÖLÜM: CEVAPÇININ REBİDLERİ	46
NON-FORSİNG MİNİMUM REBİDLER: CEVAPÇI 5 ⁺ -9 ⁻ ARALIĞINDA	46
DAVET REBİDLERİ:CEVAPÇI 9 ⁺ -12 ⁻ ARALIĞINDA	51
YENİ MİNÖR FORSİNGİ	54
CEVAPÇININ ZAYIF 6-4 DAĞILIMI	56
YENİ MİNÖR FORSİNGİNDEN SONRA CEVAPÇININ DEVAMI	56
HARDY ADJUNCT	58
WITTES ADJUNCT	59
ZONA GİDİŞ REBİDLERİ: CEVAPÇI 12 ⁺	59
ŞLEM ARAŞTIRMA REBİDLERİ	61
CEVAPÇININ FİT İLANI, ARAŞTIRMASI VE KONTROLLERİ	61
AÇICININ REVERSE'ÜNDEN SONRA CEVAPÇININ REBİDLERİ	62
AÇICININ SIÇRAMALI 2 SANZATU REBİDİNDEN SONRA CEVAPÇININ REBİDLERİ	64
DÖRDÜNCÜ RENK FORSİNGİ	66
5. BÖLÜM: SANZATU AÇIŞINA CEVAPLAR	70
STAYMAN	70
SMOLEN TRANSFERİ	73
JACOBY TRANSFERİ	74

TEXAS TRANSFERİ	77
MİNÖR STAYMAN	78
2 SANZATU TRANSFER ARTIRMALARI	80
RENKTEN SIÇRAMALI CEVAPLAR	81
LEBENSOHL	84
2 SANZATU AÇIŞINA CEVAPLAR	85
PUPPET STAYMAN	86
MİNÖRDEN ŞLEM ARAŞTIRMASI 3 PİK	87
6. BÖLÜM: YÜKSEK SEVİYEDE AÇIŞ VE REBİD	88
ZAYIF İKİ AÇIŞLAR	89
2 KARO AÇIŞLARI	92
ÜÇ SEVİYESİNDE AÇIŞLAR	93
DÖRT SEVİYESİNDE AÇIŞLAR	95
ÜÇ SANZATU AÇIŞI	95

1. BÖLÜM AÇIŞ KONUŞMALARI

1 SANZATU AÇIŞI

1 Sanzatu açış veya rebidleri, belirli bir puan aralığındaki dengeli elleri gösterir. Puan aralıklarının seçimi kullanılan deklare stiline göre değişir. Normal açış deklaresi kullanıldığında, 1 Sanzatu rebidi en az 12 onör puanı gösterir. Ancak, açışlar zayıf olabiliyorsa, daha düşük puan gösterebilir.

1 Sanzatu rebidi geniş bir puan aralığını içermemeli. Çünkü bu durumda ortak problemin çözümünde zorlanır. Eğer puan aralığı dördü aşarsa cevapçı zor durumda kalır. İdeal olarak, Sanzatu rebidi üç veya dört puanlık aralık gösterir. 1 Sanzatu rebidi en az 12 onör puanı veriyorsa, bu rebide göre maksimum puan 15 olabilir. Aynı stile göre, 1 Sanzatu açışı da en az 16 onör puanı vadeder.

Eğer açışlar zayıf olabiliyorsa ve dengeli 11 puan içerebiliyorsa, bu durumda 1 Sanzatu rebidinin üst sınırı 14 onör puandır. Bu anlaşmaya göre, 1 Sanzatu açışları da 15 onör puandan başlar.

Buradan, 1 Sanzatu açışında puan aralığının deklare tarzına göre değiştiğini görüyoruz. Yaygın olarak kullanılan deklare stiline göre, 1 Sanzatu açışı 16 veya çok iyi 15 onör puandan başlar.

Bu sunuşta, açış için dengeli ellerle en az 12 onör puan gerektiği varsayılmıştır. Buna göre 1 Sanzatu rebidinin vadettiği en fazla kötü 15 puandır.

Kötü puanlar, beş kartlı renk içermeyen, zayıf ara kartlar (9'lu veya 10'lu yok) ve kötü dağılımlarda (4-3-3-3 veya 4-4-3-2) geçerlidir. El değerlendirirken, güzel 5'li bir renk için mutlaka bir puan eklenmeli. Daha önce önerildiği gibi, 1 Sanzatu'nun puan aralığı da fazla olmamalı. Eğer iyi bir 15 puan alt sınırsa, üst sınır iyi bir 17 puan olmalı. 18 puan içeren kartlar, 1 Sanzatu açışı için fazla güçlü sayılır. 1 Sanzatu ile 2 Sanzatu arasındaki puan aralığında, bir seviyesinde renk açılır (bu renk genellikle minördür) ve ardından 2 Sanzatu'ya sıçranır. Bunun istisnası ise cevapçı bire bir konuşma yapmayı **Inverted Minör Yükseltmesi** veya bire iki cevabı verdiği doğardır.

Eğer cevapçı yeni bir renkte bire iki veya **Inverted Minör** deklaresi verirse açan 18⁺-20 puanla 3 Sanzatu'ya sıçramalı. Söz konusu iki durumda da 2 Sanzatu minimum değer gösterir. 1 Sanzatu ve 2 Sanzatu arasındaki aralık iyi 18'den kötü 20'ye kadardır. Dengeli iyi 20 onör puanıyla 2 Sanzatu açılır. İyi 22 puanla da, 2 Sanzatu yerine 2 Trefl açılıp 2 Sanzatu rebid edilir. 2 Trefl'i izleyen 2 Sanzatu 22-24, 3 Sanzatu 25-27, 4 Sanzatu 28-30 puan gösterir.

Puanlara ek olarak, Sanzatu açılışı dağılım hakkında da bilgi verir. Eğer açıcı oyunu gönüllü olarak Sanzatu açıyor veya Sanzatu rebid ediyorsa, elinin dengesiz olmadığı mesajını veriyor demektir. Bunun, elinin dengeli olduğu mesajını veriyor anlamına gelmediğine dikkat edin. Çünkü tam olarak dengeli olmayan bazı eller, Sanzatu ile tarif edilebilir.

Tanım olarak singleton veya void taşıyan eller dengesizdir. Buna uymayan altı türlü dağılım vardır. Mümkün olan en dengeli el 4-3-3-3 dağılımıdır. Eğer buradan üçlü renkten bir kartı alıp diğer üçlü renklerden birine aktarırsak 4-4-3-2 dağılımını elde ederiz. Bu en sık rastlanan dağılımdır ve hala oldukça dengelidir. Dört parça renklerden bir kartı diğer 4'lü renge aktarırsak bu kez 5-3-3-2'ye ulaşırız. Bu da makul ölçüde dengelidir.

Kart kaydırmaya devam edersek, üç türlü dağılım daha elde ederiz. Bunlar tam olarak dengeli değildir, ancak tanım olarak singleton veya void içermediğinden dengesiz de değildir. 5-3-3-2'deki üç kartlı renkten birini diğer üçlü renge aktarırsak bize 5-4-2-2'yi verir. Bu dağılım tam olarak ne dengeli ne de dengesizdir. Bir sonraki kart kaydırma dörtlü renkten olabilir ve 6-3-2-2 elde edilir. Son kaydırma, 3 kartlı renkten olabilir. Böylece 7-2-2-2 dağılımını elde ederiz. Tanım olarak bu dağılım da ne dengeli ne de dengesizdir.

Yarı dengeli elleri belirlemenin kuralı şudur: *Eğer onörler uzun renkte yoğunlaşıyorsa, bu el dengesiz olarak düşünülür ve elin tanımlanmasına renk açılıyla başlanır. Onör gücü doubleton'da yoğunlaşan eller de dengeli olarak görülür ve Sanzatu ile tarif edilir.*

Burada ısrarla cevaplanması istenen klasik soru gelir: "5'li majör içeren ellerle Sanzatu açılır mı?" **Cevap: Evet.** Şu noktaları dikkate alarak 5'li majör içeren dağılımlar Sanzatu ile açılabilir.

Öncelikle diğer majör üç parça olmalı. Eğer ortak bu majöre transfer edip Pas geçerse ve bu majör iki kartla tutuluyorsa kötü bir kontrata gelinmiş olabilir. Sanzatu açanın beşli majörü ortağın elinde

üç parçaysa bu durumda 5-3 yerine 5-2 koz fitiyle oynamak durumunda kalınabilir. Çok kötü 5 parça majör (Vxxxx veya daha kötü) 4'lü renk olarak dikkate alınabilir. Dikkate alınması gereken ikinci nokta, elin renge mi yoksa Sanzatu'ya mı uygun olduğudur. Eğer eldeki onörlerin tamamı As ve Rua ise, 5'li majörle renk oynamak Sanzatu'ya göre daha iyi olabilir. Eğer onörler ağırlıklı olarak ikincil ise, (As yok, Dam ve Vale çoğunlukta) Sanzatu ön plana alınmalı. Ayrıca elin dağılımı 5-3-3-2 şeklindeki, kötü bir doubleton varsa Sanzatu yerine renk açmak daha açıklayıcıdır. Aşağıdaki ellerin tamamı Sanzatu ile açılmalı.

Örnek 1:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı
♠ 95	♠ AD	♠ AD	♠ AD	♠ D97
♥ AD86	♥ AD	♥ RV7	♥ AD	♥ RV975
♦ RV4	♦ RV73	♦ AD	♦ 9765432	♦ AD
♣ AD98	♣ 97642	♣ 976432	♣ RV	♣ RV10

1a) Tipik bir 1 Sanzatu açışıdır ve kötü Pik doubleton'u buna engel değildir. Eğer bu eli 1 Sanzatu açmazsanız, elinizin gücünü asla tarif edemezsiniz.

1b) Onörlerin kısa renklerde yoğunlaştığı yarı dengeli bir eli gösterir. Bu el en iyi 1 Sanzatu açışıyla tanımlanabilir.

1c) ve 1d) Her iki durumda da Sanzatu açmak zayıf minörü açmaya göre eli daha iyi tarif eder.

1e) Beşli majör içeren ve 1 Sanzatu ile güzel bir şekilde tanımlanabilen bir el gösterir. Eğer ortak Pik'lere transfer eder ve Pas geçerse, 1 Kör açışına göre daha iyi bir yere gelmiş olabiliriz. Eğer nihai kontrat Sanzatu olursa, kısa renkleri iyi korunmakta.

Örnek 2:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı
♠ V5	♠ RV4	♠ D108	♠ D9
♥ ADV6	♥ AV	♥ R	♥ RV975
♦ R9	♦ RD6	♦ RDV8	♦ AD7
♣ RDV94	♣ RV986	♣ AV965	♣ RV10

2'inci örnekteki eller ile Sanzatu açılmamalı.

2a) Zayıf bir doubleton'a sahip yarı dengeli bir eldir. İyi iki renkle 1 Trefl açıp Kör ile **Reverse** yapmak daha açıklayıcıdır.

2b) Şekil olarak doğru fakat 1 Sanzatu açışı için fazla kuvvetlidir. 18 puan ve beş kartlı bir renkle 1 Trefl açıp 2 Sanzatu'ya sıçramayı planlamalısınız.

2c) Yeterince puana sahip ancak şekil yanlış. Tek parça Rua **Reverse** yapmak için elin gücünü zayıflatıyor. 1 Karo açın ve 2 Trefl rebid edin. Eğer cevapçı Pik gösterirse 2 Pik, Kör gösterirse 2 Sanzatu deklaresi verin.

2d) Beş parça Kör ve yalnızca 2 parça Pik olduğu için Sanzatu açılışının gereklerini yerine getirmez. Eğer cevapçı Pik veya **Forsing 1 Sanzatu** deklaresi verirse 2 Trefl deyin. Cevapçı 2 Kör derse 2 Sanzatu ile ekstra değerlerinizi gösterin.

BİRİNCİ VE İKİNCİ POZİSYONDA RENK AÇIŞI

Birinci ve ikinci pozisyonda renk açışları makul elleri gösterir. İki savunma lövesi ve rebid sorunu olmayan eller açılır. 13 onör puanı olan tüm eller ile eğer tepe onörler var ve bunlar uzun renklerdeyse 11 puanlık eller de açılır. (ARxxx - Axxx olan elleri açmamak büyük suçtur.)

Hatta puanlar iki renkteyse ve güzel dağılım varsa (ADxxxx - RVxx gibi ellerle) 10 puanla da açılır.

Marjinal ellerle açıp açmamanın rehberi kartların ve onörlerin dağılımıdır. Birinci ve ikinci pozisyonda dengeli kötü 12 puanla açmayın. Ancak onörler uzun renklerdeyse ve el dağılımsalsa 10 puanla açın.

Sistem olarak, birinci ve ikinci pozisyonda bir majör açmak, beş veya daha uzun renk vadeder. Sistemin kurucularından *Dick Walsh*, *Vxxxx* gibi düşük kaliteli majörle 1 majör açmazdı. O böyle elleri beşli değil dörtlü düşünürdü. Siz de ortağınızla birinci ve ikinci pozisyonda 1 majör açmak için ne kalitede bir renk olması gerektiği konusunda anlaşmalısınız.

Minör renk açışı o renkten en az üç parça vadeder ve açıcının dört veya daha fazla karta sahip olma olasılığı daha fazladır. Üç parçayla 1 Karo, yalnızca 4-4 majör ve iki parça Trefl ile açılır.

Açıcı 3-3 minöre sahipken otomatik olarak 1 Trefl açar.

Açıcıda minörler 4-4 ise hangi rengin açılması gerektiği konusunda iki farklı düşünce vardır.

Birinci düşünceye göre, rebid olarak 1 Sanzatu'yu düşündüğünüzde 1 Trefl açmalısınız. Eğer rebid olarak 2 Trefl düşünüyorsanız 1 Karo açın, ancak bu el dengesiz bir el tarif eder.

1 Trefl açışından sonra cevapçı 2 Trefl'e yükselmek dahil elini en ince ayrıntısına kadar tarif etmek şansına sahiptir. Eğer 1 Karo açarsanız, cevapçı uzun Trefl'ler ve minimum puanla elini tarif edemez. İkinci düşünceye göre, minör renk açışından sonra rakibin müdahalesi göz önüne alınmalı. Eğer 1 Trefl açarsanız, rakip müdahale ettiğinde ortak negatif kontr atarsa, kötü yere gelebilirsiniz. Bunun yerine, oyunu 1 Karo açsaydınız, rakibin müdahalesinden cevapçının kontrü üzerine rahatlıkla 2 Trefl diyebilirdiniz.

Açıcı hangi minörü açarsa açsın 1 Sanzatu rebidi yaparsa dengeli ve 12 ile kötü 15 aralığında bir el gösterir. Bu deklare okunmayan renklerde durdurucu vadetmez. Yalnızca puan ve dağılım hakkında bilgi verir. 4-4 minöre sahipken dengeli bir elle hangi renkle açılacağına seçimini ortaklık anlaşmasına bırakmak gerekir. Eğer ortaklığınızda Trefl'den yükselmek önemliyse, bu tip ellerle Trefl açmada karar kılın. Veya rakibin müdahalesinden sonra negatif kontra iki minörü göstermenin daha önemli olduğunu düşünüyorsanız, bu tip ellerle 1 Karo açmalısınız.

Bunun üzerinde genel uzlaşma, 4-4 minöre ve dengeli bir ele sahipken daha iyi renk açılmalı. Bu, çok defa iyi sonuç verir.

ÜÇÜNCÜ VE DÖRDÜNCÜ POZİSYONDA RENK AÇIŞI

Üçüncü ve dördüncü pozisyonda açış için aranan koşullar birinci ve ikinci pozisyona göre oldukça değişir. Majör açışı dört kartla yapılabilir ancak bu birinci ve ikinci pozisyonda açılmayacak ellerle yapılır. Açıcı 10 veya 12 kötü puana sahip olabilir.

Açıcı eğer dört parça majörle açmışsa cevapçının 1 Sanzatu'su artık forsing değildir ve açıcı Pas geçebilir. Açıcı bu Pas'ı geçerken fit olmadığını bildiği için rahattır.

Eğer cevapçıda majör fiti varsa deklareyi artırır veya artı değerleri varsa 2 Trefl deklare eder. Burada 2 Trefl **Drury** konvansiyonudur. Açıcıya majörü sınırlı bir şekilde artırmayı teklif eder. Bu konvansiyonla, elin zayıf puanlarla mı, yoksa güçlü mü açıldığını açıklamak mümkündür.

Üçüncü veya dördüncü pozisyondaki açıcı gerekli değerlere sahipse dörtlü majörle açmaz; birinci ve ikinci pozisyondaki gibi deklare verir. Eğer beşli majörüyle açtıktan sonra **Forsing 1 Sanzatu** gelirse, birinci ve ikinci pozisyondaki gibi rebid eder.

Üçüncü veya dördüncü pozisyonda minör açmak, açıştan beklenen normal değerleri verir. Bu gibi durumlarda açıcı zayıfsa 1 minör açar ve ardından makul majör rengini gösterir. Eğer açıcı, zayıfken minör açmışsa iki majörü de dörtlü olmalı.

Üçüncü pozisyonda zayıf iki açışı oldukça disiplinsizdir. Zayıf iki açışından sonra rakip müdahale etmişse, oyun büyük olasılıkla onlara aittir. Yaygın olan beş karttır. Bazı cesur babayığitler dört parça majörle de zayıf iki açabilir.

Örnek 3:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı
♠RV875	♠RV105	♠V65	♠D93
♥D93	♥D84	♥RDV97	♥R62
♦R54	♦D62	♦R74	♦R98
♣D2	♣R98	♣83	♣R1095

Bu ellerin tamamıyla birinci ve ikinci pozisyonda Pas geçilmeli.

3a) Üçüncü ve dördüncü pozisyonda 1 Pik aç ve 2 Trefl (**Drury**) cevabı dışında tüm deklarelere Pas geç.

3b) Deklareleri a) örneğindeki gibi ver.

3c) Üçüncü veya dördüncü pozisyonda zayıf iki açışı için yeterli özelliklere sahip. Üçüncü pozisyonda zayıf iki açışı otomatiktir ancak dördüncü pozisyonda minimum olduğu için kötü sonuçlara yol açabilir.

3d) Dördüncü pozisyonda açmayın ancak, üçüncü pozisyonda açıp ortağın deklaresine Pas geçin.

DÖRDÜNCÜ POZİSYONDA RENK AÇIŞI

Üçüncü ve dördüncü pozisyondaki açışları daha önce tartışmamıza karşın, üç Pas'tan sonra açış için farklı görüşler vardır. Birinci düşünceye göre, kartı açtığınıza göre artı bir sonuç elde etmelisiniz. Herkesten sonra, Pas geçip sıfırı artı veya eksi skora tercih edebilirsiniz. Bu durumda bazı özel varsayımlar uygulanmalı.

Part skor elde etmeyi amaçladığınızda, marjinal değerleriniz varsa tedbirli bir şekilde davranıp Pas geçin. Averaj veya belki de daha iyi skora razı olun. Ancak, swinge ihtiyacınız varsa, marjinal değerlerle bile açmalısınız.

Kararsız kaldığınızda bir rehber ihtiyacınız varsa "Pierson Puanlarını" sayın. Bu derecelendirme John Swanson'un eski ortağı Don Pierson tarafından önerilmiştir. Marjinal ellerle, elinizdeki puanlara, sahip olduğunuz Pik'lerin sayısını ekleyin. Eğer toplamı 15 veya daha fazla ediyorsa açın.

Bu kavramın temeli, eğer artırmada rekabet olursa ve Pik'lerde savunma için yeterince gücünüz varsa Marjinal değerlerle mantıklı olarak dördüncü pozisyonda açabilirsiniz. Dördüncü pozisyonda en düşük güç asla zayıf iki açışla gösterilmez. Tekrar edersek, Pas geçebileceğiniz ellerle eksi skor olasılığını göz önüne alarak Pas geçin. Dördüncü pozisyonda zayıf iki açışı sadece maksimum eli tarif etmez aynı zamanda birinci ve ikinci pozisyonda bir seviyesinde açılacak eller kadar güç içerir. Bir yerine iki seviyesinde açmanın iki gerekçesi vardır. Birincisi eli ortağa iyi tarif, ikincisi de rakiplere bir ve iki seviyesinde müdahale şansı vermemektir.

Örnek 4:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠D1085	♠D105	♠RV10963
♥A93	♥A93	♥A93
♦54	♦854	♦54
♣AV92	♣AV92	♣A2

Pierson Puanları metodunu kullanarak 4a) örneğinde dördüncü pozisyundayken açmalısınız. Ancak, 4b) örneğinde Pas geçin. 4a) örneğinde 1 Trefl açıp Pas geçin.

4c) örneğinde, birinci, ikinci ve üçüncü pozisyonda 1 Pik açmak gerekirken, dördüncü pozisyonda 2 Pik açılmalı. *Dördüncü pozisyonda zayıf iki açışı asla minimum güç değildir ve çoğunlukla birinci, ikinci ve üçüncü pozisyondaki birli seviye açışına eşdeğerdedir. Ortağınız, elinizde 10-14 arası onör puanı olduğunu bilmeli.*

2. BÖLÜM

1 RENK AÇIŞINDAN SONRA REBİD

AÇICININ KENDİ RENGİNİ TEKRARI

New York Times Briç Editörü *Alan Truscott*, İngiltere'den ABD'ye geldikten sonra yazdığı ilk kitabında, Amerikalıların en zayıf ellerle akıllarına hemen beşli rengini tekrarlamak geldiğini yazmıştır. 2/1 sisteminde ise özel durumlar dışında beşli renk tekrar edilmez. Açıcının gönüllü olarak tekrarladığı renk genel olarak altılı veya daha uzundur.

Açıcı 1 Trefl açmış ve cevapçı 1 Karo demişse, açıcının Trefl tekrarı daima altılı veya daha uzun renk gösterir. Açıcıyı sadece beş parça Trefl'i varken Karo cevabına 2 Trefl demek zorunda bırakacak dağılım yoktur.

Eğer cevapçı 1 Kör veya 1 Pik derse, açıcının 2 Trefl rebidi, çoğunlukla altılı veya daha uzun Trefl vadeder. Bazı nadir durumlarda açıcı beşli iyi bir Trefl, kötü dört parça Karo ve 3-1 majörlere sahip olabilir.

Bu tip ellerle majörü üç parçayla tutmasına karşın açıcı cevapçıya destek verebilir. Ancak, açıcı cevapçının kısa majörüne sahipse, tek seçenek beşli iyi Trefl'i iki seviyesinde tekrar etmektir. Burada, el dengeli olmadığından Sanzatu deklarasi verilmez.

Eğer cevapçı, 1 Trefl'e 1 Sanzatu demişse, cevapçının elinde toplam altıdan fazla majör olmadığından bu tip ellerle yine beş parçayla 2 Trefl'e gitmek daha iyidir. Burada, cevapçının üç veya daha fazla Trefl'i, rakiplerin de en az dokuz parça majörü olduğundan 1 Sanzatu kontratı oldukça tehlikeli olur.

Açış rengi Karo iken ve cevapçı bir majör deklarasi verdiğinde, Karo rebidi genellikle en az altı parça gösterir. Açıcı beş parça Karo ve dengesiz bir ele sahipken, 2 Karo yerine, yapabileceği başka bir rebidi vardır. Bunun istisnası, açıcı beş parça Karo, dört parça Kör'e sahipken cevapçının 1 Pik deklarasi vermesiyle doğar. Burada açıcı, beş parçayla Karo'yu rebid edebilir.

Açıcı 3-4-5-1 dağılım ve zayıf Karo'larla onörlü Pik'lere sahipse cevapçının Pik'ini tutabilir. 1-4-5-3 ile güzel üç parça Trefl ile, cevapçının rengi iyi değilse, orta güçteki Karo'larınızı rebid etmek yerine 2 Trefl deyin.

Üç parça güzel Trefl ile, 2 Trefl deklareniz artırmayı yanlış yola sokmaz çünkü ortak otomatik olarak yanlış referans almış olur ve açıcının 6-4 dağılımı olabileceğini düşünerek iki parçayla da olsa Karo'ya döner.

Açış 1 Karo iken, cevapçının 2 Trefl'i forsing'tir. Açıcının rebid olarak birçok seçeneği vardır. Eğer cevapçı 2 Karo derse 5 veya daha uzun Karo vadeder. Açıcının bu durumda Karo'yu tekrarlamaması beşli Karo'yu inkar eder.

Burada majör deklarasi de beşli Karo'yu inkar eder ve dörtlü majör verir. Bu tip rebidler **Reverse** değildir. Gerçek **Reverse**'ün aksine ne dağılım ne de ekstra değer vadeder. Eğer açıcı 2 Trefl'e 2 Sanzatu derse, beşli Karo'yu inkar eder ancak dörtlü majöre sahip olabilir.

Açıcının deklarasi, kendi tarafından Sanzatu oynamaya müsait, dengeli ve majörlerde durdurucu vadeder. Eğer cevapçı uzun Trefl'e ek olarak dörtlü bir majöre sahipse bu majörü okuyarak artırmayı sürdürür. Bu yöntemle 4-4 majör fiti varsa bulunabilir.

Cevapçı 1 Kör açışına 1 Pik veya **Forsing 1 Sanzatu** yada 1 Pik açışına **Forsing 1 Sanzatu** derse, açıcının rengini tekrarı en az altı parça vadeder.

Açıcı 5-3-3-2 dağılımına sahipken 1 Kör açtıysa ve 1 Pik cevabı gelmişse 1 Sanzatu demeli.

Herhangi bir majörü açtıktan sonra cevapçının **Forsing 1 Sanzatu**'suna, üçlü rengi rebid etmek sistemattir ve düzenli olarak kullanılır. Sistemde, beş parçayla majör tekrarını gerektiren bir dağılım yoktur.

Açıcı 1 majör açtıktan sonra, cevapçı ikili seviyede forsing bir deklare vermişse durum değişir. Açıcı dörtlü rengini gösterebilir.

Sistematik olarak, 1 Kör açışından sonra cevapçı ikili seviyede deklare vermişse, 2 Pik **Reverse** değildir, ekstra değer gösterir. Fakat artırma forsing olduğu için açıcı yalnızca beşli veya daha uzun Kör'lerin yanında dört parça Pik'ini gösterir.

Açıcı ikinci rengini göstermek için, cevapçının rengini üçüncü seviyeye de yükseltebilir. Bu iki davranış da puan veya dağılımda ekstra değerler vadedir.

Açıcının rebid olarak bir başka seçeneği 2 Sanzatu'dur. Açıcı bu seçeneği kullanmak istediği zaman, açıklayıcı olmalıdır. Bu deklare okunmayan renklerde durdurucu ve dengeli el vadedir.

Açıcının eli bu seçeneklerin hiç birine uymuyorsa, bire iki cevaptan sonra beşli rengini rebid edebilir. Cevapçı, bu deklareden sonra açıcının renginin beş parça olabileceğini bilmeli. Açıcı da söz konusu deklareyi sadece, yanlış yere gitme olasılığının fazla olduğunda vermelidir.

Açış renginin sıçramalı rebidi daima altılı veya daha uzun renk gösterir. Bir çok ortaklıkta, iyi kaliteli rengi göstermek için de kullanılır. Açıcı, elinde tanımlanması gereken en önemli noktanın açtığı rengin uzunluğu olduğunu düşündüğünde bunu sıçrayarak uygular.

Örnek 5:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı
♠ R93	♠ 9	♠ 9	♠ R63	♠ R108	♠ 1032
♥ 4	♥ R852	♥ RD52	♥ RD52	♥ R982	♥ RV98
♦ V743	♦ ADV75	♦ D7653	♦ AV875	♦ AV75	♦ ADV5
♣ ARV98	♣ R63	♣ AD8	♣ 9	♣ D9	♣ D9

5a) Açıcı güzel beşli rengiyle 1 Trefl açar. Eğer cevapçı 1 Karo derse açıcı yükseltebilir. Cevapçı 1 Pik derse açıcı yine yükseltebilir. Cevapçı her ne kadar dörtlü Pik beklese de daha iyi bir deklare görünmüyor. Cevapçı 1 Kör derse, açıcıya bu kez 2 Trefl demekten başka çare kalmaz.

5b) Açıcı 1 Karo açar. Cevapçı 1 Kör derse açıcı rahatlıkla yükseltir. Cevapçının 1 Pik veya 1 Sanzatu deklaresine cevapçının açıklayıcı tek deklaresi 2 Karo'dur. Cevapçı 2 Trefl derse açıcı yine 2 Karo demeli çünkü diğer deklareler beşli Karo'yu inkar eder.

5c) Dağılım 5b) örneğiyle aynı ancak şimdi Trefl'ler iyi ve Karo'ların kalitesi kötü. 1 Karo açışından sonra cevapçı 1 Pik veya 1 Sanzatu derse kötü Karo'ları tekrarlamaktansa iyi Trefl'leri gösterin.

5d) Bu elle cevapçı majörlerden birini gösterirse seviye yükseltilmeli. Cevap 1 Sanzatu olursa, açıcı beğenirse de beşli Karo'sunu tekrarlamalı. Açıcının Pas'ı, siyah renklerde güçlü olduğunu inkar eder ve Karo'dan küçük bir destek vadedir.

5e) Açıcı 1 Karo açar ve Kör cevabı gelirse yükseltir. 1 Pik cevabından sonra açıcının rebidi 1 Sanzatu'dur. Cevapçı 1 Sanzatu derse açıcı Pas geçer. Cevapçı 2 Trefl derse, açıcının en iyi deklaresi 2 Sanzatu'dur. Eğer 4-4 Kör fiti varsa, bir sonraki deklarede açıcı 3 Kör diyebilir.

5f) El kötü Pik'ler dışında bir önceki ele benziyor. 1 Karo açışına 2 Trefl deklaresi gelirse 2 Sanzatu yerine 2 Kör denmeli.

Örnek 6:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı
♠ AD10854	♠ AV107	♠ ADV92	♠ AR854	♠ ADV84	♠ ARV1085
♥ R3	♥ RDV63	♥ 83	♥ A97	♥ 7	♥ R4
♦ RV4	♦ D42	♦ A72	♦ 76	♦ D5	♦ AD3
♣ 105	♣ 7	♣ D54	♣ D94	♣ RV1086	♣ 105

6a) Açıcı 1 Pik açıp cevapçının herhangi bir deklaresine 2 Pik diyerek altılı Pik'ini gösterir. Cevapçının 1 Sanzatu deklaresine 2 Pik altılı Pik'i tam olarak gösterir. Ancak, 2 seviyesinde bir renk cevabına 2 Pik beş parça da verebilir.

6b) Açıcı 1 Kör ile açar ve 1 Pik cevabı gelirse yükseltir. Eğer 1 Sanzatu cevabı gelirse doğru rebid 2 Karo'dur. Cevapçı 2 Trefl veya 2 Karo derse, 2 Pik ile dört parça Pik'ini gösterir. Bu deklare **Reverse** değildir.

6c) Açıcı 1 Pik açar. Cevapçı **Forsing 1 Sanzatu** derse, üçlü rengi Karo'yu gösterir. Cevapçının 2 Trefl veya 2 Karo'suna, ortaklık anlaşmasında ekstra değer şartı yoksa, minörü yükseltir. Ortaklık anlaşmasında minörü yükseltmek ekstra değer vadeliyorsa 2 Pik der. Cevapçının 2 Kör demesi durumunda açıcının eli dengeli okunmayan renklerde durdurucusu olduğu için 2 Sanzatu der.

6d) Bir öncekiyle benzerdir. **Forsing 1 Sanzatu**'dan sonra açıcı üçlü kartıyla 2 Trefl rebidi yapar. Cevapçı 2 Karo derse eli dengeli ve diğer renklerde durdurucusu olduğu için 2 Sanzatu der. Cevap 2 Trefl ise, ortaklık anlaşmasında ekstra değer şartı yoksa açıcı 3 Trefl'e yükselir, aksi takdirde 2 Pik der. Cevapçı 2 Kör derse açıcı üç kartla tuttuğu ve minimumda olduğu için 4 Kör'e yükselir.

6e) Açıcı 1 Pik açar (standartlara göre 1 Trefl ile açmak daha doğru olabilir ancak 2/1'de bu eller 1 Pik açılır) ve **Forsing 1 Sanzatu** gelirse rebid 2 Trefl'dir. Cevapçı 2 Trefl derse açıcı **Splinter** deklare olan 3 Kör rebidi yapar. Cevapçıdan 2 Karo veya 2 Kör gelmesi durumunda, açıcının dağılımdan kaynaklanan ekstra değerleri olduğu için 3 Trefl'e yükselir.

6f) Açıcı 1 Pik açtıktan sonra, ekstra uzunluk ve puanlarını göstermek için 3 Pik'e sıçrayabilir. Bu deklare **Forsing 1 Sanzatu** ve ikili seviyede bir renk sonrası doğrudur. Eğer ortaklık anlaşmasında, 3 Pik'e sıçramak için çok sağlam renk gerekiyorsa, ekstra uzunluk ve değerleri ihmal ederek 2 Pik denmeli. Bu tip artırmada, sıçramak için aranan özelliklere ortağınızla karar vermelisiniz.

CEVAPÇININ DESTEĞİNDEN SONRA AÇICININ REBİDLERİ

Sistemde, **Minör Yükseltmeleri Inverted**'dir. Bunun anlamı, standartların aksine açıcının minörünü bir seviye yükseltme güçlü, üç seviye yükseltme zayıftır. Cevapçı, minörü sıçrayarak desteklese, açıcının yeni bir renk göstermesine genellikle gerek yoktur. Sıradan değerlerle, açıcı Pas geçer. Açıcı ekstra değerlere sahip olduğunda 3 Sanzatu veya yeni bir renk okuyabilir.

Cevapçı minörü bir seviye yükseltmişse, açıcı yeni bir deklare vermek zorundadır. Açıcı, majörlerde dörtlü kartı inkar etmiştir ancak en azından limit değerlere sahiptir. Bu artırmada cevapçının elinin üst sınırı bilinmediğinden, açıcı cevapçıya elini en iyi şekilde tarif etmelidir.

Açıcının devam deklareleri, **3. Bölüm**'de **Inverted Minör Yükseltme**'leri başlığı altında tartışılmıştır.

Açıcının majör rengini yükseltmek standarttır. Bu kartlar üç veya daha fazla kartla destek ve güzel 5 ile kötü 9 arası puan gösterir. Sistemin bazı pratisyenleri **Yapıcı Majör Yükseltmesi** kullanır. **Yapıcı Majör Yükseltmesi** için cevapçada en az yedi veya sekiz puan olmalı.

Cevapçada böyle bir el olduğunda, **Yapıcı Majör Yükseltme** anlaşması varsa ortaklık daha iyi yere gelir. Açıcı, oyun artırımına devam eder ve cevapçada iyi değerler olduğunu bildiğinden üçlü seviyeye yükselmekten korkmaz. Ortaklıkta bu anlaşma yoksa cevapçının majörü bir seviye yükseltmesinden sonra gereksiz problemler doğabilir.

Cevapçı iyi 5-7 puan aralığındaysa direkt desteğe izin verilmez, bunun yerine **Forsing 1 Sanzatu** deklaresi verir. Buradaki düşünce, preemptive yükselterek rakibin konuşmasına izin vermemektir. **Yapıcı Majör Yükseltmesi**'ni kullananlar, rakibin iki seviyesinde araya girmesine izin verirler.

Eğer rakipler araya girmemişse, **Forsing Sanzatu**'dan sonra **Yapıcı Majör Yükseltmesi**'ni kullananlar için sorun doğabilir.

Açıcı rebidini yaptıktan sonra, cevapçı ilk rengi referans alır. Bu artırma, cevapçı iki parça majöre sahipken de aynı şekilde gelişir. Açıcı kendi eline göre majör fite olup olmadığını anlayamaz.

Açıcının değerleri oyun araştırmaya izin verecek kadar çoksa, ortakta kötü bir doubleton olduğunu sonradan fark edebilir ve kötü bir şekilde çok yükselmiş olabilir. Ters şekilde, açıcıda oyun araştıracak değerler yoksa ve cevapçı açıcının renginde gerçek bir fite sahipse oynanabilecek oyun çoğu zaman kaçır.

Eğer **Yapıcı Majör Yükseltmesi**'ni kullanmanız gerektiğini hissediyorsanız, cevapçının bir seviye yükseltmesinin parlak sınırını bilmenin avantajını kullanırken çukura düşmemek için dikkat edin. Bir konvansiyonun kullanışlı olup olmadığını ölçüsü getirdikleriyle götürdüklerinin karşılaştırılmasıdır. Bizim düşüncemize göre getirdikleri götürdüklerinden çok daha fazladır.

Majör renk artırımını standartsa, açıcının çoğu zaman daha fazla aksiyon gösterecek eli olmaz ve Pas geçer. Bu genel kuralın istisnası, ortaklık anlaşmasında tekrar yükseltmeler oyun araştırmasından ziyade preemptive olarak belirlenmişse doğar. (1-2-3-Stop)

Eğer ortaklıkta bu anlaşma varsa, açıcı minimum değerler ve beşliden uzun renkle, rengini üç seviyesinde tekrarlar. Burada altıncı renk ofansif potansiyele eklenip, defansif potansiyelden çıkarılır. Hemen üçlü seviyeye sıçramak, cevapçığı altı parça kozla rakibin araya girmesini engellemek için blokatif olarak söylendiği şekilde bilgilendirir.

Örnek 7:

a) Açıcı	b) Açıcı
♠ AD873	♠ RV4
♥ 6	♥ 953
♦ RV4	♦ D872
♣ D92	♣ 1083

7'inci örnekte ortaklar 1-2-3-Stop konvansiyonunu kullanıyorsa, cevapçının 2 Pik deklaresine açıcının rebidi 3 Pik'tir. 3 Pik deklaresi kesinlikle preemptive'dir ve kesinlikle davet değildir. Bu ellerle dokuz löve almak çok makulken, rakibin de 4 veya 5 Kör oynayabileceğine dikkat edin. Preemptive 3 Pik, rakibin artırmaya girmesine tamamen engel olabilir.

Cevapçının bir artırması sonrası açıcı genellikle makul oyunu görür. Eğer bu varsayım doğruysa, açıcı eli hakkında, savunmayı kolaylaştıracak bilgi vermeden direkt olarak nihai deklareyi verir. Cevapçının eli sınırlıdır, bu yüzden fazla yükselme riski yoktur. Açıcının muhteşem bir eli varsa Şlem deklare edebilir veya Şlem araştırması yapabilir.

Açıcı, tepe kartları çok olduğunda 10 lövelik bir ele sahip olabilir, ve **Yapıcı Majör Artırması**'ndan sonra, 19+ puanla zon ilan etmelidir.

Majörün bir yükseltilmesinden sonra başka bir dağılım türü de, açıcıda okunmayan ikinci bir renkten löveleri olabilir. Burada, açıcı ikinci rengini göstermeyip direkt olarak nihai deklaresini vermelidir.

Örnek 8:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ 6	♠ 6	♠ 6
♥ ARV95	♥ ARV973	♥ AV1095
♦ AD8	♦ A8	♦ AR1082
♣ RD103	♣ A932	♣ R4

8a) da 1 Kör açılıp 2 Kör cevabı gelmiştir. Tepe kartların gücü, 2 Kör cevabından sonra zon için yeterlidir. Açıcı 4 Kör'e sıçramalı.

8b) de açıcı 2 Kör cevabından sonra en az dokuz löveyi görür. 10'uncu löveyi sağlamak için cevapçı ek bir değer verebilir.

8c) de açıcı, Kör fiti ve cevapçıdaki ek değerleri biliyor. Elindeki Karo'ların oyunu yapmak için ek löveleri sağlayacağını hisseder. Elinde hemen kaybedilecek kart yok ve genellikle 10 löveyi yapmak için ihtiyaç duyduğu değerleri ortağından bulur. Açıcı, Karo'dan asla bahsetmeyip 4 Kör'e sıçramalı.

Açıcı beş kartlı renge sahip ve 15+-19 aralığında puanı varsa, oyunu bulmak için düşünmelidir. *Geleneklerin, oyunu yapmak için toplam 26 puan yeter demesine karşın, gerçekte, yeterli koz fiti olduğunda ve ikincil önörler aynı renkteyse, çok daha zayıf ellerle de oyun olur.*

Cevapçı, açıcının oyun araştırması sırasında okuduğu renklerden ikinci kartlara (Rua veya Dam) sahip olabilir. Cevapçı, açıcıda muhtemelen kısa olan renkte değerlere sahipse elinin değerini düşürür.

Kısacası, cevapçı, açıcının oyun araştırması üzerine, anlaşılan renkten zona gidebilir, üçlü seviyeye dönerek araştırmayı durdurabilir, majörün altında kalmak kaydıyla açıcıya yardımcı olabilecek onörlü yeni renk okuyabilir.

Örnek 9:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ AR984	♠ AR984	♠ AR984
♥ 6	♥ 6	♥ D86
♦ AD97	♦ D86	♦ AD97
♣ D86	♣ AD97	♣ 6

9a) da cevapçının Pik'i bir seviye yükseltmesinin ardından natürel deklare olan 3 Karo söylenmemeli. Eğer böyle yapılırsa açıcı Trefl değerlerine ihtiyacı olmadığı mesajını vermiş olur. Trefl değerlerinin büyük yardımı olabileceği için açıcı 3 Karo yerine 3 Trefl demeli.

9b) de oyun araştırması sırasıyla 3 Trefl'den başlar. Açıcı 3 Trefl diyerek cevapçının Karo'larını gösterebilmesi için hala açık kapı bırakmıştır.

9c) de Pik yükseltmesinden sonra oyun araştırmasını Karo'dan yapar ve cevapçı atlanan Trefl puanlarının yararlı olmadığını görür.

Örnek 10:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı
♠ D103	♠ D103	♠ D103	♠ D103
♥ 984	♥ RV104	♥ RV104	♥ 984
♦ V102	♦ V102	♦ 984	♦ RV104
♣ RV104	♣ 984	♣ V102	♣ V102

10'uncu örnekte tüm cevapçılar 1 Pik açışını bir seviye yükseltir ve açıcının araştırma deklaresini duyar.

10a) da ki cevapçı eğer oyun araştırma deklaresi olan 3 Trefl'i duyarsa, elinin çok sayıda löve getireceğini görerek direkt olarak 4 Pik'e sıçrar. Eğer araştırma deklaresi Karo veya Kör'lerden gelirse, cevapçı Trefl'lerinin işe çok az yarayacağını görerek 3 Pik'e döner.

10b) deki cevapçı, Trefl'lerden araştırma deklaresi duyarsa, bu renk zayıf olduğundan çok fazla kayıp olduğunu görür. Cevapçı 3 Pik'e çekilmeli. Eğer oyun araştırması Karo'lardansa, ılımlı bir şekilde ilgilenir ve 3 Kör ile karşı bir araştırma deklaresi verir.

10c) deki cevapçı Karo'lardan oyun araştırmasını reddeder ancak Trefl'lerden araştırmaya Kör'leri teklif eder.

10d) deki cevapçı Karo'lardan teklifi kabul, Kör'lerden teklifi reddeder ancak Trefl teklifine Karo'lardan karşı teklifte bulunur.

Yukarıdaki örneklerde gösterilenleri ele alırsak, deklaranın elindeki puanlar oyuna ulaşmak için tek başına yeterli değildir. Daha önemlisi puanları yeri ve karşılıklı olarak birbirini tamamlamasıdır. Bazen 26 puandan daha fazla ellerle oyun batarken, 20'den az toplam puanlı ellerle uygun fit varsa oyun çıkabilir.

Oyun araştırmasındaki düşüncenin ikincil fitleri bulmak olduğu anlaşılırsa, anlaşılan renkte üçlü seviyeye çıkarak kozdan yardım istendiği mesajı verilebilir. Üçüncü seviyede koz deklaresi, cevapçıdan maksimum değeri varsa zona gitmesini istemez. Çünkü bu deklare zon için cevapçıda maksimum değer değil, kozda onör fiti araştırır.

Ortaklık anlaşmasında üçlü seviyeye yükselmek preemptive değilse (1-2-3-Stop) açıcı sadece iyi koza sahipse zona gitmeli. Burada açıcı yan renklerle ilgilenmez çünkü böyle olsaydı ilgilendiği rengi okurdu.

Örnek 11:

a) Açıcı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 4	♠ 765	♠ RD3
♥ V8653	♥ RD109	♥ D42
♦ ARV4	♦ 973	♦ D973
♣ ARV	♣ 842	♣ 842

11a) da açıcı 1 Kör açışına bir seviye yükseltmeyi duyduğunda kozdan yardıma ihtiyacı olduğu için 3 Kör rebidi yapar.

11b) de cevapçı, açıcının iyi Kör'lere ihtiyacı olduğunu duyduğunda zon ilan eder. Cevapçının sadece beş onöre sahip olması önemli değildir ve yükseltmesindeki gerekçe açıcının yalnızca koza ihtiyaç duymasıdır.

11c) de cevapçı 9 puanlık maksimum bir ele sahiptir ancak zona gitmemesi gerektiği uyarısını almıştır. Açıcı iyi Kör desteğine ihtiyacı olduğunu açıklamıştır ve cevapçı buna sahip değildir.

Kanadalı uzman *Eric Kokish* başka bir modern oyun araştırması önermiştir. *Kokish*'in önerisine göre, zona ulaştıktan sonra rakibin defansını kolaylaştıracak oyun araştırması yerine, açıcı cevapçıya değerlerinin yerini sormalıdır. Bir majör yükseltmesinden sonra, açıcı en ucuz deklareyi vererek cevapçının onörlerinin yerini en ucuz renkten başlayarak göstermesini sağlamalı.

Pik'te bir yükseltmeden sonra, açıcının **Kokish Oyun Araştırması** 2 Sanzatu'dur. Kör'de bir seviye yükseltmeden sonra açıcının **Kokish Oyun Araştırma** deklaresi 2 Pik'tir. 2 Pik artifisyeldir ve cevapçı 2 Sanzatu derse Pik'te kabul edilebilir değerleri olduğunu gösterir.

Cevapçı, tüm renklerden oyun araştırmasını kabul ediyorsa zona sıçrar. Açıcı bir renkteki değerlerini gösterdikten sonra bunun üzerine çıkmışsa, gösterilen renkteki değerlere ihtiyacı olmadığını göstermiş olur.

Açıcı, cevapçının araştırma deklarelerinden sonra zonu ilan ettikten veya üçlü seviyede durduktan sonra, oyuna ulaşmak için ihtiyaç duyduğu değerlerden başka rakibe bilgi vermemiş olmanın avantajını kullanır. Böylece, iyi savunmaya batma tehlikesi olan oyun kurtarılmış olur.

AÇICININ CEVAPÇIYA DESTEK VERMESİ

Açıcı, cevapçının renginde iyi bir fite sahipse, açıcı rebidiyle bir taraftan fiti, bir taraftan da elindeki değerleri belirli bir aralık içinde gösterir.

En sık rastlanan durum, açıcının minör açışından sonra, cevapçının majör göstermesidir. Açıcı minimum değere ve cevapçının majöründe dört parça karta sahipse, majörü iki seviyesine yükseltir. Bazı ortaklıklarda, cevapçının okuduğu renk onörlü üç parça ve başka bir renkten zayıf doubleton'la da destek verilir.

Üç kartla destek ve Sanzatu arasındaki seçim tamamen stilden kaynaklanır. Sistemi tam olarak uygulama taraftarları böyle ellerle Sanzatu diyerek elin gücü ve şekli hakkında bilgi verirler. Bu oyuncular, 1 Sanzatu rebidiyle 12-15 aralığında puan gösterir ve yalnızca elin dağılımı ile gücü hakkında bilgi verir, okunmayan renklerden durdurucu vadetmez.

Serbest artırmalarda, üç kartlı fiti göstermek çok acil değildir. Cevapçı beş kartlı majöre ve minimum değerlere sahipken, açıcının Sanzatu rebidinden sonra rengini tekrarlar ve elinin tarifini tamamlamış olur. Burada, cevapçı açıcının iki veya üç parçayla destek verdiğini bilir.

Cevapçı beş kartlı renge ve oyun araştırması için yeterli değerlere sahipse, 5-3 fiti bulmak için **Yeni Minör Forsingi**'ni kullanabilir.

Artırmalarda rakip cevapçıdan sonra müdahale ettiğinde, açıcı yalnızca üç parça kartıyla da ortağını destekleme ihtiyacını hissedebilir. Burada zorluk, cevapçı tam olarak fit olup olmadığını bilmediğinden rekabete devam edip edemeyeceğine karar veremez.

Rekabet deklaresinin temel ilkesi ise "REKABET SIRASINDA FİTİ DAİMA GÖSTER"dir.

Açıcı, cevapçının renginde dört parça desteğe sahipken, cevapçının eli minimumda olsa bile zonu görüyorsa zon ilan etmeli.

Açıcı cevapçının majörünü dört kartla tutarken, zon için yeterli güce sahip ve dengesiz bir dağılımı varsa direkt zon ilan etmek yerine **Splinter** deklare vermelidir. **Splinter** deklare çift sıçrama veya sıçramalı **Reverse** biçiminde olabilir.

Çift sıçramalı **Splinter**, son okunan renkte kısalık ve cevapçının majörüne dört kartlı destek vadeder.

- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♥ - (Pas) - 3 ♠
- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♥ - (Pas) - 4 ♦
- 1 ♦ - (Pas) - 1 ♥ - (Pas) - 3 ♠
- 1 ♦ - (Pas) - 1 ♥ - (Pas) - 4 ♣
- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 4 ♦
- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 4 ♥
- 1 ♦ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 4 ♣
- 1 ♦ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 4 ♥

Aynı şekilde, sıçramalı **Reverse** de son okunan renkte kısalık ve cevapçının majöründe dört kartlı destek vadeder.

- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♥ - (Pas) - 3 ♦
- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 3 ♦
- 1 ♣ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 3 ♥
- 1 ♦ - (Pas) - 1 ♠ - (Pas) - 3 ♥

Çift sıçramalı **Splinter** artırmayı zona götürür. Bu yüzden açıcı, cevapçı minimumda bile olsa zona yetecek kadar değere sahip olmalıdır. Bununla birlikte, sıçramalı **Reverse** davettir. Cevapçı üçlü seviyede koza dönerse açıcı Pas geçebilir. Ancak açıcı, davetten fazla değere sahipse cevapçının kozuna üçlü seviyede dönmesi durumunda da zona yükselir. Bu yüzden, cevapçı part skor oynamak istemiyorsa rengine üçlü seviyede dönmemelidir. Cevapçı elinde yeterli değerler varsa ve Şlem ile ilgilenmiyorsa direkt olarak dört seviyesine yükselebilir. Ancak, Şlem ilgisi varsa kontrol ettiği rengi **Cue-Bid**'leyebilir veya As sorabilir.

Sıçramalı **Reverse** natürel değildir. Eğer açıcı sıçramadan **Reverse** yaparsa, iki renk gösterir deklaresi forsing'tir. Bu deklareyle açıcı, normalden daha fazla uzunluk ve güce sahip olduğunu gösterir.

Çift sıçramayla açıcı kısa rengini gösterebilir ancak bu kısalığın singleton mı yoksa şikan mı olduğu belli değildir. Bununla birlikte, diğer **Splinter** türleri sıçramalı **Reverse** singleton, çift sıçramalı **Reverse** şikan gösterir.

Örnek 12:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı
♠ A8	♠ 8	♠ AD3	♠ RD84	♠ RD84	♠ RD84
♥ RD97	♥ RD97	♥ RD97	♥ 7	♥ 7	♥ -
♦ AV9	♦ AD3	♦ ARV97	♦ A82	♦ AD2	♦ AD72
♣ AV103	♣ ARV97	♣ 8	♣ AR975	♣ ARV95	♣ ARV95

12a) daki elle açıcı oyunu 1 Trefl açarak ikinci turda 2 Sanzatu demeyi planlar. Ancak 1 Kör deklaresini duyduğunda planını değiştirir dengeli 19 puanı, 2 Sanzatu yerine, dört parça Kör ve dengeli elle 4 Kör diyerek gösterir.

12b) deki elle açıcı oyuna yine 1 Trefl ile başlar. 1 Kör cevabı geldiğinde 3 Pik ile çift sıçramalı **Splinter** yaparak, dört parça Kör desteği ve güçlü elini tarif eder. Bu deklare 4 Kör'e kadar forsing'tir ve aynı zamanda cevapçıya elini değerlendirme fırsatı verir.

12c) deki elle açıcı 1 Karo ile başlar. Cevapçıdan 1 Kör deklaresi geldiğinde, çift sıçramalı deklare olan 4 Trefl ile dörtlü Kör desteği, zon için yeterli değer ve Trefl'de kısalık gösterir.

12d) de açıcı 1 Trefl ile başlar. 1 Pik cevabı gelirse, 3 Kör ile sıçramalı **Reverse** yapar. Bu rebid, dörtlü Pik desteği, Kör'de kısalık ve en az üçlü seviyede Pik oynama isteği gösterir. Cevapçı 3 Pik derse açıcı Pas geçer, çünkü elin tam tarifine karşılık cevapçı zonu reddetmiştir.

Açıcı oyunu örnek 12e) de de benzer şekilde açar ancak bu kez, açıcının 3 Pik'ine rağmen deklareyi sürdürecektir ekstra değerlere sahiptir. Ancak açıcı, cevapçıda fazla değer bulunabileceğini göz önüne alarak, cevapçının muhtemel Şlem'i bulabilmesi için sıçramalı **Reverse** yapmalıdır.

12f) deki elle 1 Trefl açışından sonra 1 Pik cevabı gelince açıcı çift sıçramalı **Reverse** yaparak 4 Kör der. Sıçramalı **Reverse** 3 Kör singleton gösterdiği için, çift sıçramalı **Reverse** deklaresi 4 Kör, Kör şikan'ı, dört parça Pik desteği ve cevapçının minimum değerleriyle bile zona yetecek güç gösterir. Cevapçının da iyi bir eli olduğunda, çöpe gidecek Kör değerleri yoksa, Şlem peşine düşebilir. Burada cevapçının tüm isteği Kör şikan'ı olabilir.

Açıcının dört kartla diğer destek deklareleri davettir. Açıcı cevapçının majöründe üçlü seviyeye yükselebilir. Bu durumda açıcının eli genellikle dengesizdir. Çünkü dengeli olsaydı oyunu Sanzatu açardı. Açıcı davet eliyle sıçramalı **Reverse** yapamaz.

Örnek 13:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ 7	♠ A5	♠ 72
♥ DV83	♥ DV83	♥ DV83
♦ AD5	♦ 75	♦ AD5
♣ AR874	♣ ARV74	♣ AR84

13a) daki elle açıcı oyuna 1 Trefl ile başlar. Cevapçı 1 Kör derse 3 Kör'e yükselir. Açıcı **Splinter** deklaresıyla tek parça Pik'ini göstermek istese de, açıcının eli bunun için yeterince güçlü değildir ve yükselerek destek vermek zorundadır.

13b) deki elle açıcı oyunu yine 1 Trefl açar ve cevapçının 1 Kör deklaresini duyar. Bu durumda açıcı Kör desteğini ve güzel değerlerini göstermek için cevapçının renginde sıçrar. Açıcı 1 Sanzatu için yeterli değere sahip olmasına karşın kötü Karo doubleton'una sahiptir. Yarı dengeli ellerle, güzel renkler ve kötü doubleton olduğunda eli en iyi renk açışı tanımlar.

13c) deki gibi ellerle, açıcı 1 Trefl açıp 3 Kör'e sıçrarsa, cevapçı böyle bir tahmininde bulunamaz. Bu tip ellerle açıcı oyuna 1 Trefl ile değil gayet açık bir şekilde 1 Sanzatu ile başlar. Kötü doubleton olduğundan Sanzatu açışını küçümseyenler, ellerinin şeklini ve gücünü açıklayamazlar deklarede ortaklarını büyük zorluğa sokarlar. Kötü doubleton yarı dengeli ellerle Sanzatu açışına engeldir. Dengeli ellerde öncelik elin gücü ve şeklini göstermektir.

Açıcı dört parça Pik'e sahipken 1 Kör açmış ve cevapçı 1 Pik demişse, araçlar sıçramalı **Reverse** dışında minör açışındakilerle aynıdır. Açıcı yine minimum değerlerle 2 Pik'e çıkar, davet puanına sahipse 3 Pik der ve 4-5-2-2 dağılımıyla yeterli değerlere sahipse 4 Pik'e sıçrar. Minörlerde singleton veya şikan varsa 1 Pik'ten sonra **Splinter** yapabilir.

Açıcı 1 Pik açmış ve cevapçıdan 2 Kör deklaresi gelmişse durum biraz değişir. Cevapçının 2 Kör deklaresi, açıcı minimumda olsa bile zon için yeterli güç ve beş parça Kör vadeder.

Cevapçı üç veya dört parça Kör desteği ve minimum değerlere sahipse acele olarak dört Kör'e sıçrar. Burada hızlı varış prensibi geçerlidir. Açıcı zon için yeterli değer ve kozun Kör olduğunu bildiği için zonu ilan ederek Şlem ilgisi olmadığını gösterir.

Açıcı ekstra değerlere sahipken, artırma zona kadar forsing olduğu için, Kör fitini 3 Kör ile gösterir. Zona sıçramadığı için, cevapçı açıcının ekstra değerleri olduğunu bilir. Bu deklarenin amacı Şlem ilgisini göstermek veya 3 Sanzatu ile 4 Kör arasında seçim yapmasını sağlamaktır. Açıcı Şlem görüyorsa, bir minör renkten **Splinter** da yapabilir. Bu deklare, okunan renkte kısalık ve cevapçının majöründe destek göstererek, cevapçının elini değerlendirip 33'ten daha az puanla Şlem'i bulabilmesine izin verir. Fit ve kontrolleri bilmek, çoğu zaman ortakların normalde gerekenden daha az puanla Şlem'i bulabilmelerini sağlar.

Örnek 14:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı
♠ AD74	♠ AD72	♠ AV952	♠ ARV92	♠ ARV92	♠ ARV92
♥ ARD94	♥ ARV43	♥ R82	♥ R82	♥ R82	♥ RV82
♦ A3	♦ A73	♦ 74	♦ V4	♦ 4	♦ 4
♣ 72	♣ 2	♣ AV2	♣ AV2	♣ AD92	♣ A93

14a) daki elle açıcı oyunu 1 Kör ile açar. Cevapçı 1 Pik derse 4 Pik'e sıçrar. Bu sıçrama Pik'ten dörtlü destek ve cevapçı minimumda olsa bile zon oynama gücü gösterir ancak singleton veya şikan'ı inkar eder. Yan renklerden biri kısaysa açıcı **Splinter** yapar.

14b) deki elle açıcı 1 Kör ile başlar. 1 Pik cevabı geldiğinde açıcı 4 Trefl ile **Splinter** yapar. Bu **Splinter**, zon için yeterli güç, dört kartlı Pik desteği ve Trefl'de kısalık gösterir.

14c) de açıcı oyunu 1 Pik açar. Cevapçı 2 Kör derse 4 Kör'e sıçrar. Bu deklarenin prensibi hızlı varyettir. Cevapçı en az beş parça Kör ve zon için yeterli güç göstermiştir. Açıcının sıçraması, üç parça Kör desteği ve minimum değer gösterir.

14d) de açıcı oyuna 1 Pik ile başlar. Karo'larda zayıf doubleton olduğu için bu eli Sanzatu açışı iyi tanımlamaz. Cevapçı 2 Kör dediğinde açıcı 3 Kör rebidi yapar. Bu yükseltme açıcının ekstra değerleri olduğunu gösterir.

14e) de açıcı yine 1 Pik açar. Cevapçı 2 Kör dediğinde 4 Karo ile **Splinter** yapmak ister ancak bu deklare dört parça Kör vadeder. Burada en iyi rebid olan 3 Kör ile açıcı ekstra değerlerini gösterir.

14f) de açıcı, 1 Pik deklaresine cevapçıdan 2 Kör gelirse 4 Karo ile artırmaya devam eder. Bu **Splinter** deklaresi ekstra değerler, dört parça Kör desteği ve Karo'dan kısalık gösterir.

Açıcı oyunu majörlerden biriyle açtıktan sonra cevapçı zon forsingi olan bire iki seviyesinde minör renk göstermişse, açıcının elini çoğunlukla en iyi cevapçıyı destek tarif eder. Üçüncü seviyeye bir yükselmek bu renkten güzel destek vadeder. Çünkü diğer daklareleri vermek mümkünken diğer minör rengi artırmak açıcı tarafından Sanzatu'nun beğenilmediği anlamını taşır.

Açıcı, cevapçının bire iki seviyesinde minörünü duyduktan sonra **Splinter** yapacak güce de sahip olabilir. Sistem gereği, artırma zaten zona kadar forsing olduğundan, Pik ile birlikte ikinci bir iyi rengi göstermek için sıçramalı deklare vermek gereksizdir. Bu yüzden, cevapçı oyunu forse ettikten sonra **Splinter** deklaresi cevapçının renginde destek vadeder.

Örnek 15:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ AR742	♠ AR742	♠ AR742
♥ 93	♥ D93	♥ A93
♦ D5	♦ 75	♦ 5
♣ RV62	♣ RD4	♣ R1065

15a) da açıcı oyunu 1 Pik ile açar ve cevapçı 2 Trefl der. Elindeki değerlerin minimum olmasına karşın açıcı natürel deklare vererek 3 Trefl der. Ortaklık anlaşmasında bir seviye yükselmek ekstra değer gösteriyorsa, açıcı bu kez 4 Trefl'e yükselir.

15b) de açıcı 1 Pik açtıktan sonra cevapçı yine 2 Trefl der. Puanlar cevapçının renginde yoğunlaştığı minimumdan daha fazla olduğu için açıcı Trefl'i yükseltir.

15c) de de açıcı oyunu 1 Pik açtıktan sonra cevapçıdan 2 Trefl gelir. Şimdi cevapçı, iyi değerlerini, Trefl desteğini ve Karo kısalığını göstermek için 3 Karo ile **Splinter** yapar.

ALTI DÖRT ELLERLE REBİD

Açıcı sık sık altı dört ellerle karşılaşır. Gayet rahatlıkla oyunu altılı rengiyle açar sıra rebide geldiğinde hangi deklareyi vermesi gerektiği konusunda sıkıntıya girer.

Açıcının altılı rengi minör, dörtlü rengi de majör olduğunda, mümkünse dört parça majör gösterilir. Cevapçı 1 Karo üzerine 1 Kör veya 1 Trefl üzerine kırmızı renklerden birini göstermişse, açıcı dört parça Pik ile 1 Pik demeli çünkü cevapçının rebidinde Pik'i desteklemek için sorunu kalmaz. Cevapçı Pik'i geçerek 1 Sanzatu demişse, açıcı oynanabilecek güçte Pik fiti olmadığı için altılı minörünü rahatlıkla rebid edebilir.

Açıcının dört parça majörü Kör ise ve cevapçı Pik deklaresi vermişse, açıcının **Reverse** yapacak gücü olmadığına Kör'ler gösterilmez. Standart deklarede, açıcıda **Reverse** yapabilmek için minimum puandan bir As fazlalığı olması gerekir. Bu artırmada, açıcı minimumdaysa rebidinde Kör'leri değil altılı minörünü gösterir.

Dört parça majörün bir seviyesinde gösterilme imkanı varsa açıcı oyunun mantığını dikkate almak zorundadır. Dört parça boş kartla bile majör gösterilmeli. IMP puanlamasında ve rober briçte, majörün kalitesi kötü ve minör renk sağlamken, açıcı rebidinde mükemmel altılı minöründen önce dört parça majörünü göstermelidir. Altı parça majör ve minörlerden birinden dört parça içeren eller de başka bir sorundur. Tüm artırmada ilk amaç oynanabilir bir majör fiti bulmak olduğu için, altılı majörün rebidi, altı parça minörün rebidine göre çok daha çekicidir.

Altı parça Kör ve dört parça Pik ile şu üç özel durum dışında açıcının rebidi Kör'dür. 1) Cevapçı Pik demişse, 2) Açıcının **Forsing Sanzatu** üzerine **Reverse** yapacak gücü varsa, 3) Cevapçı zon forsingi olan ikili seviyeye yükselmişse. Son durumda açıcı **Reverse** yapacak gücü olmasa bile ikinci turda Pik'lerini gösterebilir.

Altı parça Pik ve dört parça Kör ile, iki rengin kalitesi arasında büyük fark yoksa ve Kör'ler güzel Pik'lere göre çok zayıf değilse rebid Kör'den olmalıdır. Altı parça majör ve dört parça minörle, majör, desteğe ihtiyaç duyulmayacak kadar iyiyse rebid majörden olmalıdır. Bunun için, cevapçının singleton veya şikan majörü bile olsa kayıp en fazla bir olmalıdır. Majörün kalitesi daha düşük olduğunda, fit bulmaya öncelik vererek rebid minör renkte olmalıdır.

Örnek 16:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı	g) Açıcı
♠ D2	♠ 7543	♠ AV8754	♠ ARV1074	♠ RDV6	♠ RDV6	♠ ADV1054
♥ AV83	♥ A5	♥ 7	♥ 7	♥ AV9842	♥ AD9842	♥ RD108
♦ 4	♦ 8	♦ RD108	♦ AV83	♦ 3	♦ 3	♦ 7
♣ AD9863	♣ ARD1096	♣ R3	♣ 94	♣ D4	♣ A4	♣ 63

16a) da 1 Trefl açılıp da 1 Karo cevabı geldiğinde 1 Kör ile rebid yapılır. Cevap 1 Kör olursa, cevap sistematik olarak 4 Trefl'dir. (Bir sonraki bölüme bakınız.) Cevap 1 Pik veya 1 Sanzatu olursa rebid 2 Trefl'dir. El, 2 Kör ile **Reverse** yapacak kadar iyi değil.

16b) de 1 Trefl açılıp, 1 Karo veya 1 Kör cevabı geldiğinde 1 Pik rebidi yapılır. IMP skor veya rober briçte amacınız, en fazla puanı kazandıracak kontratı bulmak yerine oynamaya en yatkın renk olarak görünen Trefl'de zon bulmak istiyorsanız 3 Trefl'e sıçramalısınız. Ortak 1 Pik derse, dört parça Pik desteği ve altılı iyi Trefl'inizi göstermek için 4 Trefl'e sıçrayabilirsiniz, değerler zon için yeterlidir. Ortak 8-10 puan gösteren 1 Sanzatu derse, yedi el gözüktüğü için 3 Sanzatu'ya sıçrayın.

16c) de 1 Pik açıp mümkünse 2 Karo rebidi yapın. Ortak 2 Kör derse üçlü seviyede Karo göstermek yerine 2 Pik deyin. Ortak 2 Karo derse, yeterli gücünüz olduğundan güzel Karo desteği ve Kör kısıtlığını göstermek için 3 Kör ile **Splinter** deklare verin.

16d) de Pik'ler kaliteli olduğu için tüm cevaplardan sonra 2 Pik rebidi yapılabilir. Bununla birlikte, cevapçı 2 Karo derse 3 Kör ile **Splinter** yapmak da iyi fikir.

16e) de 1 Kör açıp, cevapçı 1 Pik derse yükseltin. Ortak **Forsing Sanzatu** derse 2 Kör rebidi yapın. Ortak ikili seviyede minör gösterirse, artık **Reverse** olmadığından 2 Pik diyebilirsiniz.

16f) de 1 Kör açın ve cevapçı 1 Pik derse 4 Karo'ya sığrayarak **Splinter** yapın. Ortak 1 Sanzatu derse eliniz **Reverse** yapmak için yeterince güçlüdür, 2 Pik deyin. Ortak ikili seviyede yeni bir renk gösterirse 2 Pik ile elinizin şeklini tarif edin.

16g) de, 1 Pik açıp 2 Kör rebidi yapın. Pik'leriniz ortağınızın desteği olmadan da oynanabilecek güçte olmasına karşın, Kör'den daha iyi fit bulunabilir.

Açıcı altılı minör ve dörtlü majörü varken, minörle oyun açtıktan sonra cevapçı elindeki dörtlü majörü göstermişse sistemde özel artırımlar vardır. Böyle dağılımlar çoğunlukla zon teklifi için yeterli olduğundan, açıcı orijinal renginde dörtlü seviyeye yükselerek altı dört dağılımını gösterir ve zon forsingi yapar. Cevapçı çok zayıfsa oyun yapılamaz ancak bu durumda rakipler iki renkten fite sahipken preemptive konuşma yüzünden araya girememişler demektir.

Minörde dördüncü seviyeye sığramak, görünen anlamında değildir, çünkü mümkün gibi görünen 3 Sanzatu geçilmiştir. Açıcı bu sığramasıyla, altı (belki yedi) parça minörüne ek olarak cevapçının majörünü dört parçayla desteklemektedir ve majörde zon için değerlerin yeteceğini düşünmektedir.

Açıcı, altı dört dağılımla bu sığramayı yaptığında değerlerinin bu iki renkte yoğunlaşmış olması gerekir. Açıcının değerleri söz konusu iki renkte yoğunlaşmışsa, diğer renklerdeki değerlere göre daha fazla löve sağlanır. Açıcının altılı minörü kaliteli değilse, dörtlü seviyeye sığramak yerine cevapçının rengini iki veya üç seviye yükseltmek daha iyidir.

Diğer dörtlü seviyeye sığramalar açıcının elinin kalitesini ortaya koyar. Cevapçının okuduğu majörde dörtlü seviyeye yükselmek Şlem teklif ederken, çift sığramalı **Reverse** Şlem ile değil zonla ilgilenir. Ancak, çift sığramalı **Reverse** aynı zamanda şikan gösterdiğinden ikisinden biri sistemden çıkarılabilir.

Açıcı, Şlem ile ilgilenen altı dört eli olduğunda **Splinter** deklare kullanırsa daha iyi olabilir. Açıcı **Splinter** yaparsa cevapçı çöpe gidecek değerleri göstermek için Sanzatu deklaresi verir ve açıcı hayalinden vazgeçerek görünen en iyi oyunu bulur.

Örnek 17:

a) Açıcı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Açıcı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ 3	♠ A74	♠ DV85	♠ RV98	♠ A763	♠ AD73
♥ AD76	♥ R983	♥ R983	♥ 9	♥ RDV	♥ 954
♦ A9	♦ R843	♦ 843	♦ R7	♦ DV64	♦ A853
♣ ADV874	♣ 93	♣ 109	♣ ADV832	♣ 94	♣ R4

17a) da oyuna 1 Trefl ile başlanır. 1 Kör cevabından sonra açıcı 3 Pik ile çift sığramalı **Splinter** yapar. Bu deklare, dört kartlı Kör desteği, zon için iyi değerler ve aynı zamanda kısalık kontrolü göstererek cevapçıya Pik puanlarını düşürüp minör puanlarına daha fazla değer vermesi için fırsat tanır. Yalnız Pik puanları düşürülürken As'ın değeri elbette düşürülmez.

17b) deki cevapçı açanın **Splinter** deklaresi üzerine isteğe kapımalı. Oyunun kontrolünü ele alarak, Şlem'i bulmak için **Roman Key Card Blackwood**'u kullanmalı.

17c) deki cevapçı ise zonu hoş bir sürpriz olarak görüp, minimum değerlerle sign-off 4 Kör deklaresini verir. Cevapçı burada Pik puanlarının işe yaramadığını bilir, Kör'ü daha kötü olsaydı 4 Kör yerine 3 Sanzatu'ya giderdi.

17d) de açıcı 1 Trefl açar ve 1 Pik cevabından sonra altı dört dağılımını göstermek için 4 Trefl'e yükselir. Cevapçıda ölçülü bir el varsa 4 Pik makul bir oyun olabilir. Daha iyi bir eli olduğunda cevapçı ne yapması gerektiğini tahmin eder.

17e) de cevapçı heyecanlanmamalı. Elinde oyun açacak değeri olmasına karşın, açıcının gösterdiği iki renkten birinde güzel fit yoktur ve Şlem değerleri eksiktir. Çünkü kırmızı renklerde kısadır.

17f) deki cevapçı daha fazla teşvik olmalı. Kaliteli Pik'leri, Karo kontrolü ve Trefl onörü güzel değerlerdir. Cevapçı kontrolü ele alıp keser göstererek veya **Roman Key Card Blackwood** ile Şlem araştırmalıdır.

AÇICININ REVERSE REBİDİ

Açıcının rebidinde, ilk okuduğu renkten daha pahalısını okuması Reverse olarak adlandırılır. Bu tanımlama, açıcının renklerini ekonomik olmayacak şekilde göstermesinden gelir. Açıcı, renklerini ekonomik sıraya göre yapabilir ve cevapçı ikili seviyenin üzerine çıkmadan tercihini yapabilir. **Reverse** ile, cevapçı açıcının ilk rengine en az üçlü seviyede dönebilir.

Renklerin bu şekilde gösterilmesi için açıcının daha yüksek seviyede bir kontrat oynayabilecek ekstra değerleri olması gerekir. Tam olarak vadedilen puan aralığı ortaklık anlaşmasına bağlıdır.

Two Over One sisteminin en eski formu olan Walsh System'e göre, **Reverse** zon forsingi anlamına gelir. Daha sonraki düşüncelere göre, **Reverse** için zon forsingi kadar çok güç aranması büyük bir sınırdır ve bu yüzden elin iyi bir şekilde tanımlanması engellenir. *Bugünkü genel düşünceye göre, Reverse için minimum puandan bir As fazlalık olması gerekir. Açıcının güzel 16 veya fazla puanı olabilir. Açıcıda üst limit yoktur ve Reverse bir tur için forsing'tir.*

Reverse aynı zamanda elin şeklini gösterir. Bu deklare, ilk rengin ikinci okunan renkten daha uzun olduğunu garanti eder. Açıcının iki rengi 4-5, 4-6, 4-7, 5-6, 5-7 şeklinde olabilir. Bazı özel durumlarda, açıcı tek bir renge sahipken, yeterli puan varsa bir tur forsing amacıyla sadece üç parçayla da **Reverse** yapabilir.

Açıcı, **Reverse**'den sonra cevapçının rebidine göre deklareye devam eder. Büyük deklare teoristi *Monroe Ingberman* tarafından önerilen ve kabul gören, açıcının **Reverse**'ünden sonra cevapçının kompleks deklareleri **4. Bölüm**'de incelenmiştir.

AÇICININ SIÇRAMALI 3 SANZATU REBİDİ

Siçramalı 3 Sanzatu rebidi herhangi bir özel dengeli eli tarif etmek için kullanılmaz, bu deklare özel tariflere ayrılmıştır. Açıcı bir minörle açtıktan sonra, bir seviyesinde cevap üzerine 3 Sanzatu'ya sıçarsa, orijinal renk en az altılı ve kapalı (veya hemen hemen kapalı) anlamına gelir.

Açıcı cevapçının rengini inkar eder, bu renk singleton veya şikan olabilir. Açıcı güzel rengine ek olarak okunmayan renklerden durdurucu vadeder. Hemen hemen kapalı bir renk ve yanlardan durdurucuyla 3 Sanzatu diyen açıcı yaklaşık olarak 16-18 önör puan aralığındadır, ancak bu puan aralığı çok katı değildir.

Örnek 18:

a) Açıcı	b) Açıcı
♠ 7	♠ 7
♥ AD5	♥ RD4
♦ ARV1084	♦ ARDV63
♣ R109	♣ A52

Her iki elle de açıcı oyuna 1 Karo ile başlar.

18a) da ki elle açıcı, cevapçı 1 Kör, 1 Sanzatu veya 2 Trefl derse, 3 Karo'ya sıçrar. Cevapçı 1 Pik derse, açıcı 3 Sanzatu'ya sıçrayarak, güzel Karo'lar, okunmayan renklerden durdurucu vadederek Pik'i tutmadığını gösterir.

18b) de cevapçı 1 Kör derse, açıcı bir sonraki turda Kör'e dönmeyi planlayarak 3 Trefl ile oyunu forse eder. Cevapçı 1 Sanzatu derse, açıcı kötü Pik'e karşın kumar oynayarak 3 Sanzatu'ya sıçrar. Cevapçı 2 Trefl ile oyunu forse ederse açıcının en güzel deklaresi Karo'da sıçramaktır. Cevapçı 1 Pik dediğinde de açıcı sağlam Karo'larla 3 Sanzatu'ya yükselir ve diğer renklerden durdurucuyla Pik'i tutmadığını gösterir.

Cevapçı 3 Sanzatu deklaresini duyduğunda açıcının elini anlar. Pik'ten değerleri yoksa, açıcının kısa Pik'ini ve yanlardan durdurucu olduğunu bildiği için elinde tepe kartları varsa Şlem'i bulabilir.

Cevapçının değerleri kendi rengindeyse, bu önörlerin 6 Karo Şlem'inde işe yaramayacağını ancak 3 Sanzatu'nun daha iyi olacağını görür. Cevapçı kendi rengine sadece çok sağlam olduğunda ve Sanzatu'da güçlük olacağını gördüğünde dönebilir.

Örnek 19:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ 96542	♠ A8652	♠ RD1043	♠ RDV10964
♥ R86	♥ A93	♥ V87	♥ V87
♦ D95	♦ 985	♦ 53	♦ 3
♣ A3	♣ R3	♣ D74	♣ 42

19'uncu örnekte cevapçı açıcının 1 Karo'suna 1 Pik der. Artırma açıcının tanımlayıcı 3 Sanzatu'suyla devam eder.

19a) da cevapçı Karo Şlem'i için kartlarının yararlı olduğunu bilir. Bu yüzden 4 Trefl ile **Cue-Bid** yapar. Açıcının eli 18a) örneğindeki gibi olabilir.

19b) de cevapçı yine Karo Şlem'inin büyük olasılıkla olacağını bilir. Cevapçı 4 Karo diyerek, kontrollerin iyice araştırılmasına izin verir. İyi ortaklık anlaşmasıyla Şlem hatta Grand Şlem bulunabilir.

19c) de cevapçı elindeki Pik durdurucularının 3 Sanzatu için gerekli olduğunun farkına varır. Başka bir kontrat araştırmadan Pas geçer.

19d) de, cevapçı elinin Pik durdurucularından başka hiç bir işe yaramayacağını görür. Açıcı Sanzatu oynarken dokuz löveye ulaşmaya bilir, ancak kendisi Pik'ten büyük olasılıkla altı löve alacaktır. 4 Pik, 3 Sanzatu'dan daha iyi görüldüğü için cevapçı kontratı düzeltir.

ÖZET

Daha önce belirtildiği gibi, Forsing Sanzatu, Drury ve Inverted Minör Yükseltmesi gibi özel cevap deklareleriyle açıcı daha fazla bilgi alabilir. Özel sistematik metotlar yoksa deklareler standarttır.

Sanzatu rebidleri güzel doubleton'lu dengeli veya yarı dengeli el gösterir. İlk gösterilen renkten daha pahalı renk rebidi elin şekli hakkında bilgi vermez ancak birçok artırmada renk araştırır.

Reverse olmayacak şekilde rebid, minimum veya dengeli (veya yarı dengeli), uzun renklerde yoğunlaşmış orta güçte bir el gösterir.

Açıcının sıçramalı rebidleri oyun forsing'i, Reverse'ü bir tur için forsing'tir.

Özel durumlar dışında, beş parçayla renk tekrarı yapılmaz. Bununla birlikte, başka deklare olmadığında zorunlu olarak beşli renk tekrarlanabilir.

Dört parça Karo, beş parça Trefl içeren minimum eller, Karo'lar güçlü Trefl'ler zayıfsa Karo açılıp 2 Trefl ile devam edilir. Tersî durumda Trefl açılıp 1 Sanzatu rebidi yapılır.

Dört Karo, beş Trefl içeren eller minimumdan fazlaysa (16+) Reverse yapılabilir ancak bu durumda renkler paçavra olmamalı. Bu ellerle, majörlerde güzel durdurucu varsa 1 Sanzatu açılır.

Cevapçının bire iki deklaresinden sonra açıcının 2 Sanzatu'su minimum el ve okunmayan renklerde durdurucu gösterir.

Açıcı 18-19 puan aralığında olursa ikinci turda 2 Sanzatu, üçüncü turda kantitatif 4 Sanzatu der.

Bire iki cevaptan sonra açıcı 3 Sanzatu derse, 15-17 puan gösterir ancak Sanzatu açmak için el dengeli değildir.

3. BÖLÜM RENK AÇIŞINA CEVAPLAR

AÇICININ KENDİ RENGİNİ TEKRARI

Two Over One'daki renk açışına cevaplar, standart deklaredeki cevaplarla her zaman aynı değildir. Bazen natürel ve bariz görünen deklareler sisteme uymaz, bunun için cevapçı sistemde deklaresinin doğru olduğuna emin olduktan sonra konuşmalıdır.

Cevapçı elinin değerini ölçerken onör puanlardan yararlanır ancak bu tek kriter de değildir. Öncelikle, onör puanı fazla olan eller iyi, az olduğu eller de kötü olarak düşünülür. Kitapta deklara yardımcı olmak için puan aralıkları sık sık artı ve eksi işaretleriyle verilmiştir. 9⁺, beklenenden daha yararlı olabilecek bir dokuz puanı, 9⁻ de zayıf dokuz onör puanı gösterir. Aynı onör puan olan ellerin tümü eşit güçte değildir, deklaran elini değerlendirip konuşmasını bu aralığa göre yapmalıdır.

Onör kartların ayrı renklerden olmasından ziyade, aynı renkte yoğunlaşması, ara kartları içermesi ve uzun renk olması gibi dağılımsal özellikler elin gücünü artırır. Bu faktörler, puanların daha yararlı olmasını sağlar.

Aynı düşünceyle, onör kartlar farklı renklerde dağılımıya, onlu, dokuzlu, sekizli gibi ara kart yoksa ve el dağılımsal olmayıp dengeliyse onör puanlar bu kez çok daha az yararlıdır.

Bu bölüm, devam sekanslarına ilişkin dört beş özel cevap yöntemi içermektedir. **Inverted Minör Yükseltmesi**, basit artırmadan ayrı olarak majör renk artırması, **Forsing Sanzatu** ve **Drury** bu devam yöntemlerinden bazılarıdır. Açıcının bazı devam yöntemleri de daha anlaşılır olmasını sağlamak için bu bölüme aktarılmıştır.

PREEMPTIVE SİÇRAMALI CEVAPLAR

Preemptive sıçramalı cevaplar sistemin ayrılmaz parçası değildir ancak diğer bölümleri tamamladığından sistem uygulayıcılarının birçoğu tarafından uygulanır ve uygulamayanlara da tavsiye edilir. Artırma minör renkle başladığında preemptive sıçramalı deklareler yararlı ve etkilidir, ayrıca diğer sistematik araçlar karışmaz. Güçlü sıçramanın tek kaybı, bazı oyuncuların tercih ettiği bir aracı bırakmaktır.

Majör açıışından sonra preemptive sıçramalı cevap daha zordur. Çünkü cevapçı üç seviyesine yükseldiğinde, çok sayıda sistematik araçtan vazgeçmek gerekir. Buna karşın kullanmak isterseniz, üç seviyesine yükselmek için iyi bir renk ve iki seviyesine sıçramaktan daha iyi değerler ister.

Preemptive sıçrama altı veya yedili kart desteği ile çok az onör gösterir. Sınırlı onör gücüyle sıçramak idealdir.

iki seviyesine sıçramak için yaklaşık olarak 2-5 arası onör puanı gerekir, ancak renk uzadıkça bu puan düşürülebilir. Cevapçı, sıçramayı rengini iki kez tekrarlarsa elini daha güçlü göstermiş olur. Bu artırmada cevapçı uzun rengine ek olarak en az beş güzel puan göstermiş olur.

Yaygın şekilde kullanılan sistematik araca göre, minör açıışına çift sıçramalı yeni renk açıcının minörünü destekleyen **Splinter**'dir. 1 Trefl - (Pas) - 3 Pik gibi artırmalar preemptive değil **Splinter** olduğundan, cevapçı Pik'leriyle preemptive yapmak istediğinde önce 2 Pik der, artırmayı sürdürür.

Minör renk açıışına, cevapçının **Splinter** deklaresinin, açıcının minörünü gerçekten desteklemek için mi, Sanzatu oynamak için mi yapıldığı belli değildir. 3 Sanzatu, renk oyununa göre daha fazla onör puanı istediğinden, cevapçının açıcının eli hakkında daha fazla bilgiye ihtiyacı vardır.

Örnek 20:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Açıcı	f) Açıcı
♠ 3	♠ 8	♠ 9	♠ AD5	♠ V2	♠ R106
♥ RV10962	♥ RDV763	♥ RDV843	♥ 3	♥ RD109	♥ 1095
♦ V54	♦ D95	♦ R62	♦ RV864	♦ A753	♦ AD753
♣ 765	♣ 1087	♣ V83	♣ R954	♣ DV3	♣ A3

20a) da ki elle herhangi bir minör açışına 2 Kör'e sıçramak kitabi deklaredir. Cevapçı bu şekilde elini mükemmel olarak tanımlar. Açış 1 Pik'se, cevapçı **Forsing 1 Sanzatu**'yu kullanır ve açıcının 2 Kör demesini umut eder. 3 Kör deklaresi Pik desteği vadettiği için bu sıçrama yapılmaz.

20b) de minör açışına preemptive sıçramak için el çok güçlüdür. Cevapçı, 1 Kör dedikten sonra rengini en ucuz seviyede tekrarlamayı planlar. Açış 1 Pik olursa, cevapçı **Forsing 1 Sanzatu**'yu kullandıktan sonra ikinci turda 2 Kör rebidi yapar.

20c) deki elde, zon davetine yetecek kadar güç var. Cevapçı bir minör açışına 1 Kör dedikten sonra ikinci turda, güzel Kör'leri ve davet değerlerini göstermek için 3 Kör rebidi yapar. Açıcı oyunu 1 Pik ile açarsa, bire iki seviyesinde konuşmak için yeterli değer olmadığından önce **Forsing Sanzatu**'yu kullanır ardından 3 Kör'e sıçrar. Açıcı 2 Pik derse, 3 Kör yine davettir.

20d) de cevapçı 1 Karo açışına 3 Kör ile **Splinter** yapabilir. Majör açışına, koz kesinlikle bilindiğinde daha düşük değerlerle de **Splinter** yapılabilir. Burada ise kontrat çoğunlukla 3 Sanzatu'ya gittiğinden, cevapçı açış değerlerinin yanı sıra Karo desteği ve kısa Kör'ünü de göstererek elinin tam tarifini yapar.

20e) deki elle açıcı cevapçının 3 Kör'ünden sonra, renk oynarken çöpe gidecek ancak Sanzatu'da durdurucu olarak işe yarayacak Kör değerleriyle 3 Sanzatu der.

20f) de ise açıcıda çöpe gidecek Kör değeri yoktur ve güzel kontrol kartlarına sahiptir. 4 Trefl ile **Cue-Bid** yapar ve cevapçı da As'ıyla 4 Pik **Cue-Bid**'i yaparsa, fitlere dayalı mükemmel bir Şlem bulunmuş olur.

MINÖR RENK AÇIŞLARINA CEVAPLAR

GENEL

Açış minörle yapıldığında, oynanabilir majör araştırmasını cevapçı başlatır. Sistemik olarak, cevapçıda açış için gerekenden daha az değer varsa diğer minör daha uzun olsa bile önce majörünü gösterir. Cevapçı yalnızca tam açış değerlerine sahip olduğunda, önce uzun minörünü ardından dört parça majörünü gösterir. Limite ellerle, uzun minörü geçerek majörü göstermek emniyet içindir ve bu sisteme uygulayanlara tavsiye edilir.

Minör açışına cevapta, cevapçı rengin kalitesine bakmaksızın dört parça majörünü göstermeli. Cevapçı majörünü doğru zamanda gösteremezse, açıcı sistemik olarak bazı çıkarımlarda bulunur ve çoğunlukla dört parça majörünü göstermez.

TREFL'E 1 KARO CEVABI

Cevapçının 1 Trefl'e 1 Karo cevabı natürelidir. Bazı nadir durumlarda, dörtlü majörü ve 1 Sanzatu'ya yetecek kadar puanı olmadığına (Bir çok ortaklık anlaşmasına göre 1 Trefl'e 1 Sanzatu demek için 8-10 onör puanı gerekir) deklare 1 Karo ile geçiştirebilir. Cevapçı bu durumda **3-3-3-4** dağılımına sahiptir. Hatta bazen **3-3-2-5** dağılımıyla **Inverted Yükseltme** ile üçlü seviyeye yükselme arasında değerleri varsa deklareyi yine Karo ile geçiştirebilir. Cevapçıda bu durumda hemen hemen Karo rengi vardır ve açıcı bunu natürel varsayar.

Cevapçı, açış değerleri yokken beş parça Karo, dört parça majörüyle önce Karo'yu okursa majörleri inkar etmiş olur. Açış değerleriyle birlikte beş parça Karo ve dört parça minörü olan cevapçı önce Karo'sunu göstererek ikinci turda majörden rebid yapabilir (yada **Walsh** konvansiyonu oynanabilir). Artırma bu şekilde geliştiğinde, açıcı zona yetecek kadar toplam değeri ve cevapçıdaki Karo'ları öğrenmiş olur.

Açıcı, 1 Karo cevabını duyduğunda artırmayı cevapçıda dört parça majör olmadığı varsayımına göre sürdürür. Bu varsayımla, dengeli eli olan açıcı dört majörle bile 1 Sanzatu rebidi yapar.

Bu artırma yöntemiyle, nihai kontrat Sanzatu olduğunda rakibe bilgi verilmemiş olur. Açıcının majör rengini saklayarak, rakibi körleme atak yapmaya zorlaması büyük yarar sağlayabilir.

Açıcıda sık sık dengesiz bir el olacağından her 1 Karo cevabından sonra 1 Sanzatu deklaresi verilmez. Açıcı eli dengesizken rebidinde renk gösterir ki bu majör de olabilir. Böylece cevapçı açıcının, okunmayan renklerden en az birisi kötü olduğu için, Sanzatu diyemediğini öğrenir.

Açıcı rebidinde majör göstererek dengesiz el tarifi yaptığında, cevapçı bunu üç seviyesine yükseltirse açıcının majöründe dörtlü destek, beş parça Karo ve en az zon için yeterli değer garanti eder. Cevapçı bunun yerine, majörü iki seviyesine yükselttiğinde majörde üç parça destek ve davet değerleri gösterir.

Açıcı rebidinde majör okuyarak dengesiz bir el gösterdiğinde, cevapçı diğer majörü tutuyorsa artırmada farklı bir tanım gerekir. Açıcının 1 Pik'ine cevapçı 2 Kör ile devam ederse bu deklare genellikle natürel ve dört parça Kör, daha uzun Karo ile iyi değerler gösterir. Bununla birlikte, cevapçı uzun Karo'lar ve açıcının renklerinden birini tuttuğunda forsing bir deklareye ihtiyaç duyabilir. Bu yüzden 2 Kör davet değil, **Dördüncü Renk Forsingi** olarak algılanmalıdır.

Açıcı 1 Kör ile devam ettiğinde, cevapçı dört parça Pik'ini göstermek için 2 Pik'e sıçramalıdır. Bu artırmada cevapçının 1 Pik'i **Dördüncü Renk Forsingi**'dir ve Pik'leri göstermez. Cevapçı dört parça Pik, uzun Karo'lar ve zona yetecek kadar değeri olduğunda, **Dördüncü Renk Forsingi** yapıp yapmamak için iyi düşünmelidir.

Cevapçı, Pas'lık bir eli varken açıcının da minimumda olabileceğini ve ilk fırsatta Pas geçebileceğini dikkate almalıdır. Pas'lık bir elle cevapçı bu yüzden güzel 5-10 aralığında dengeli bir elle Trefl açışına 1 Sanzatu demeli.

Özet olarak, Trefl açışına cevapçının Karo cevabı dört türlü el tanımı için kullanılır. Birincisi natürel Karo'ları göstermek için, ikincisi dörtlü majör varsa oyun açmaya yetecek kadar değer ve beş parça Karo göstermek için, üçüncüsü biri Trefl olmak üzere iki renkli el göstermek için ve dördüncüsü de dengeli bir el ancak 8-10 aralığında olmadığından Sanzatu diyemeyecek bir el göstermek için.

Örnek 21:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı	g) Cevapçı
♠AV82	♠AV107	♠AV82	♠RD103	♠R85	♠V85	♠V85
♥5	♥5	♥R5	♥A4	♥D103	♥A43	♥943
♦D109863	♦86	♦D10843	♦74	♦RV62	♦A872	♦D87
♣86	♣D109863	♣R6	♣RD1097	♣943	♣943	♣R943

21a) da ki elle cevapçı diğer tüm açışlara sistematik olarak 1 Pik der. Açıcı artırmaya 1 Trefl ile başlamışsa cevapçı, sistem Karo'larını fırsat bulursa daha sonra göstermesine izin verdiği için altılı Karo'sunu atlayarak 1 Pik der. (4. Bölüm'e bakınız).

21b) de cevapçı Pik dışındaki tüm renk açışlarına, bu kez hiç bir rengini atlamadan, 1 Pik der. Artırma bu yöntemle yapıldığında sistem cevapçıya altılı Trefl'ini daha sonra göstermesine izin verir. (4. Bölüm'e bakınız)

21c) de, açıcı oyunu 1 Pik ile açmışsa cevapçı deklareyi sistematik olarak artırır (bu bölüm de daha sonra tartışılacak), Karo ile açmışsa 1 Pik cevabı verir. Açış deklaresi Trefl olursa cevapçı, Pik'lerini ikinci turda göstermeyi planlayarak 1 Karo cevabı verir.

21d) de cevapçı yine 1 Pik açışını sistematik olarak yükseltir, 1 Trefl açışına da 1 Pik der. Açış 1 Karo veya 1 Kör olursa, cevapçı önce 2 Trefl der ve dört parça Pik'ini ikinci turda gösterir. Elindeki açış değerleri cevapçıya renklerini natürel olarak sırasıyla gösterme yetkisi verir.

21e) de cevapçı, açış rengi majörlerden biri olursa bir seviye yükseltir. Açıcı oyunu minörle açarsa cevapçı bu kez 1 Sanzatu deklaresi verir. 1 Karo açışına zaten fazla seçeneği olmayan cevapçı, 1 Trefl açışına da 8-10 puan arasındaki elini tam olarak tarif etmiş olur.

21f) de cevapçı yine majörlerden birisiyle oyun açıldığından bir seviye yükseltip, 1 Karo açışına 1 Sanzatu demeli. El dengeli ve Karo'lar da yükseltecek kadar iyi olmadığı için Sanzatu oynamaya daha uygun. Açış 1 Trefl olursa, koruma altına alınacak kart olmadığı için cevapçı bu kez 1 Karo cevabı verir. Bu elle, Sanzatu oynanacaksa açıcının oynamasında yarar var.

21g) de açış majör olursa cevapçı yine bir seviye yükseltir, 1 Karo'ya 1 Sanzatu cevabı verir. Açıcı artırmayı 1 Trefl ile başlatırsa 1 Sanzatu demeyip 1 Karo ile geçiştirir. 1 Sanzatu için gerekli güç

yoktur. Açıcı Pas geçebilecek durumda olabilir ancak cevapçı istemese de 1 Karo cevabı vermek zorundadır.

KARO'YA 3 TREFL CEVABI

1 Karo'ya 3 Trefl cevabı ne preemptive ne de yapıcıdır. Bu deklare sistematik olarak, altı parça Trefl ve davet değerleri (9⁺-12⁻) gösterir. Başka bir sistemde cevapçı aynı eli önce 2 Trefl ardından 3 Trefl diyerek tarif edebilir.

Bu kitapta anlatılan sistemin net avantajı, bire iki cevabın asla sulandırılmamasıdır. Diğer sistemlerde bu artırmanın istisnaları vardır ve kullananlar devam konuşmalarını dikkatlice hatırlamak zorundadır. Bire iki konuşmanın zon forsingi olup olmadığı açıcı veya cevapçının belli rebidlerinden sonra ortaya çıkar.

Bizim sunuşumuzda ise bire iki cevap artırmayı en az 3 Sanzatu veya dört seviyesinde bir minöre kadar götürür. Minör renklerde artırma zondan önce durabilir (dördüncü seviyede) ancak bu, tam bir mis fit ve cevapçının bire iki cevabı için minimumda olduğu durumlar için geçerlidir.

Davet değerleri ve güzel Trefl'leri olan cevapçı 1 Karo açışından sonra direkt olarak 3 Trefl'e sıçrar. Bu sistemde önce 2 Trefl ardından 3 Trefl cevabı Trefl'den Şlem daveti anlamına gelir.

Örnek 22:

a) Cevapçı	b) Cevapçı
♠ 54	♠ A4
♥ R93	♥ RD3
♦ D8	♦ 86
♣ RD10962	♣ RD10962

22a) da cevapçı majör açışına **Forsing Sanzatu**'yu kullanır. Açış 1 Kör olursa cevapçı dengeli eli ve üç parça Kör ile desteği bir tur sonraya bırakır. Açış 1 Trefl olursa cevapçı 2 Trefl ile **Inverted Minör Yükseltmesi** yapar. 1 Karo açışına ise altı parça Trefl ve davet değerleriyle (9⁺-12⁻) sistematik olarak 3 Trefl'e sıçrar.

22b) de tüm renk açışlarına doğru cevap 2 Trefl'dir. Açış 1 Trefl'se bu **Inverted Minör Yükseltmesi** iken, diğer renk açışlarına karşı natürel ve zon forsingi'dir. Açış Kör ise, cevapçı desteğini ikinci tura bırakır ancak açış Karo veya Pik olursa cevapçının rebidi 3 Trefl'dir. 2 Trefl zon forsingi olduğundan, 3 Trefl de forsing ve tanımlayıcıdır.

KARO'YA 2 VE 3 SANZATU CEVAPLARI

1 Karo açışına cevapçıda, davet değerleri (9⁺-12⁻) içeren, dört parça majör olmayan ve **Inverted Yükseltme**'ye de uygun olmayan hantal bir el olabilir. Bu el dengeli olduğunda sistematik cevap 2 Sanzatu'dur. Bu limite sıçrama tanımlayıcı ve non-forsing'tir. 1 Trefl açışına hantal bir elle Karo'ları göstermek mümkün olduğundan, bu deklare yalnızca 1 Karo açışından sonra geçerlidir.

1 Karo açışından sonra cevapçının 3 Sanzatu'ya sıçraması da diğer özellikler aynı olmak kaydıyla (12⁺-15⁻) arası puan gösterir. Söz konusu her iki cevap da yalnızca 1 Karo açışından sonra geçerli olmasına karşın, sistemi tam olarak uygulamayan bazı oyuncular bunu her iki minör açışına karşı da kullanmaktadır.

Örnek 23:

a) Cevapçı	b) Cevapçı
♠ D53	♠ R5
♥ RV3	♥ RV3
♦ D94	♦ RD84
♣ R1065	♣ D1065

23a) da cevapçı, majör açışına ikinci turda destek vermeyi planlayarak önce 1 Sanzatu (forsing) der. 1 Trefl açışına, sadece davetse 2 Sanzatu'ya sığar ancak bu zon forsingi ise önce 1 Karo ile deklareyi geçirir ardından 2 Sanzatu rebidi yapar. Açış 1 Karo olduğunda da dengeli davet eliyle direkt 2 Sanzatu cevabı verir.

23b) deki elle cevapçı, 1 Trefl açışına forsing ise 2 Sanzatu der. Cevapçıda uygun Sanzatu değerleri vardır ve **Inverted Yükseltme**'ye göre 2 Sanzatu daha açıklayıcıdır. Açış majör renkte cevapçı natürel ve zon forsingi olan 2 Trefl cevabı verir. Açış 1 Pik olduğunda cevapçının deklaresi büyük olasılıkla Sanzatu'dur. Açış 1 Kör ise, cevapçı desteğini rebidinde verir. Açış bir Karo olduğunda da açıcı 2 Trefl ile oyunu forse edebilir ancak 12⁺-15⁻ puan gösteren dengeli elle 3 Sanzatu cevabı daha açıklayıcıdır. Cevapçıda Sanzatu'ya uygun keserler ve ikincil onörler olmasına karşın, Şlem teklifi yapacak kontrol yoktur.

INVERTED MİNÖR YÜKSELTME

Inverted Minör Yükseltmesi, açılan minörü bir seviye yükseltmek güçlü (forsing) ve preemptive sıçramalı yükseltmek de zayıf olduğu için bu şekilde adlandırılmıştır. Standart deklarasyonda bir seviye yükseltmek zayıf, sıçramalı yükseltmek daha güçlü olduğundan, **Inverted Yükseltme** bunun tersidir. Bu tekniğin mantığında, iyi ellerle yavaş yükselerek daha fazla bilgi alışverişinde bulunulması vardır.

A) Minör renkte sıçramak, dörtlü majörü inkar eder ve açıcının minörüne destek vadeder. Açış Trefl'se, sıçramalı yükselmek en az beş parçayla destek gerektirir, çünkü açıcıda üç parça Trefl bulunması çok normaldir.

Açış rengi Karo ise açıcı çoğunlukla dörtlü veya daha fazla karta sahiptir, bu yüzden, cevapçı majörleri kısıyken dörtlü iyi Karo ile, rakibin sıçramalı destekle hantal Sanzatu'ya göre daha iyi engellenebileceğini düşünebilir. Bu durumda cevapçının Karo'sunun, majörlerde kısa olduğu için, her zaman en az beş parça olması gerekir. Cevapçı çoğunlukla beş veya daha fazla Karo desteğine sahiptir.

Bunun için gerekli olan güç ise normal cevap için gereken kadardır. Cevapçı yaklaşık olarak iyi beş ile kötü dokuz puan aralığındadır, ancak açıcının rengi cevapçıda uzadıkça gereken onör puanları düşürülebilir. Cevapçı preemptive yükselerek, açıcıyı çok güçlü olmadığı sürece susması için uyarır.

Örnek 24:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 63	♠ 643	♠ D64
♥ 8	♥ 8	♥ V85
♦ RV9754	♦ RV95	♦ RV975
♣ D876	♣ D8765	♣ 76

24a) da açıcı oyunu 1 Karo açmışsa cevapçıda **Inverted Sıçrama** için klasik bir el vardır. Dörtlü majör yok, minimum cevap değeri, güzel dağılım ve uzun Karo'lar var.

24b) de oyun 1 Trefl açılmışsa cevapçı rahatlıkla 3 Trefl'e sıçrayabilir. Açış bir Karo olursa, hiç bir konuşma iyi değildir ancak cevapçı en az dört parça Karo'sunu göstermek için tercihini **Sıçramalı Inverted**'dan yana kullanabilir.

24c) de açış 1 Karo olursa doğru cevap 1 Sanzatu'dur. İki majörde de puan içeren ılımlı ellerle, beş parça Karo olsa bile, bu yöntem **Sıçramalı Inverted**'a göre daha açıklayıcıdır.

B) Minör rengi bir seviye yükseltmek, en az güzel dokuz puan (üst sınır yok), yükseltilem renkte dört veya daha fazla kartlı destek vadederken, majörde dörtlü kartı inkar eder ve bir tur için forsing'tir.

Cevapçıda sınırlı bir yükseltme eli olabilir. Sınırlı yükseltme eli tanım olarak, güzel dokuzla kötü 12 puan arasında minörde en az dört kartlı destek ve dört parça majör içermeyen eldir. Cevapçı zona davet eder ancak ısrarlı olmaz. Cevapçı sınırlı elle, rebidinde anlaşılacak renkte üç seviyesini aşmamaya dikkat etmeli çünkü geçtiğinde **Inverted Yükseltme**'yi zon forsingi değerleriyle yaptığı anlamına gelir.

Cevapçı ikinci turda okunmayan renklerden birindeki durdurucusunu gösterir veya anlaşılan renge üç seviyesinde dönerek elinin dağılımsallıktan başka bir özelliği olmadığını gösterebilir. Cevapçı ayrıca, makul derecede dengeli, okunmayan tüm renklerde durdurucu ve davet değerlerini göstermek için 2 Sanzatu da diyebilir.

Cevapçı zon forsingi değerleriyle **Inverted Minör Yükseltmesi** yapmışsa, açıcının Pas geçebileceği deklare vermemeye özen göstermeli. Davet değerleri gösteren (9⁺-12⁻) iki Sanzatu ve anlaşılan renge üç seviyesinde dönmemeye dikkat etmeli.

Cevapçının, anlaşılan rengin üç seviyesinin altında kalan tüm yeni renk deklareleri forsing olduğundan yeni renk okuyarak elinin özelliğini gösterebilir veya minörde üç seviyesinin üzerine çıkarak elinde zona yetecek kadar güç olduğunu gösterebilir. Cevapçada Şlem'e yetebilecek kadar güçlü olduğunda, yine açıcının Pas geçebileceği deklare vermemeye özen göstermeli.

Örnek 25:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ R95	♠ RV5	♠ RV5	♠ RV5	♠ D65	♠ AD5
♥ D108	♥ 943	♥ 943	♥ 4	♥ 4	♥ AR4
♦ A987	♦ ADV4	♦ ADV4	♦ ADV43	♦ ADV865	♦ ADV85
♣ D65	♣ 732	♣ R103	♣ A1095	♣ V73	♣ 85

25'inci örnekteki ellerle açıcı artırmaya 1 Karo ile başlamıştır. Cevap verin.

25a) da **Inverted Minör Yükseltmesi** yapmayın. Elinizi en iyi, davet deklaresi olan, 2 Sanzatu'ya sıçrayarak tanımlayabilirsiniz. Okunmayan renklerde güzel kartlarınız ve dengeli elinizle Sanzatu oyunu daha yakın görünüyor.

25b) de, 2 Karo'ya yükselin. Açıcı, değerlerini göstermek için Kör ile devam ederse Pik diyebilirsiniz. Açıcının 2 Pik veya 3 Trefl demesi durumunda ekstra değerleriniz ve elinizin özelliği olmadığını 3 Karo'ya yükselerek anlatırsınız. Açıcı 2 Sanzatu derse, dengeli elle Pas geçebilirsiniz. Açıcı majörlerde durdurucu ve minimum güç göstermiştir, en iyi kontrat Sanzatu'dan sekiz löveye oynamaktır.

25c) de 2 Karo'ya yükselin. Açıcı 2 Kör derse, okunmayan renklerde durdurucu ve yeterli puanla 3 Sanzatu'ya sıçrayabilirsiniz. Ortak 2 Sanzatu derse 3 Sanzatu'ya yükseltin. Açıcı siyah renklerden birini okursa geçtiği renkleri inkar eder veya elinin şeklini tarif eder. 2 Pik derse, değerlerinizin bulunduğu 3 Trefl deyin. Her durumda, açıcının bir sonraki deklaresi eli hakkında daha fazla bilgi verir ve buna göre ne yapmanız gerektiğine karar verirsiniz.

25d) de **Inverted Minör Yükseltmesi** yapmayın. Bu eli en iyi 3 Kör ile yapılacak **Splinter** deklare tanımlar. Açıcı 3 Sanzatu derse, değerlerinin Kör'de yoğunlaştığını gösterir ve Pas geçmek zorunda kalırsınız. Siyah renklerden birini okursa Karo Şlem'i rahatlıkla görünür.

25e) de 2 Karo'ya yükselip ardından en ucuz seviyede Karo okuyun. Elinizin limite olduğunu ve yalnızca Karo'lardan iddialı olduğunu göstermek istiyorsunuz.

25f) de, 2 Karo'ya yükselin. Ortağın rebidi 2 Pik, 2 Sanzatu veya 3 Trefl olursa 3 Kör deyin. Açıcı Kör derse 2 Pik deyin ve daha sonra Kör'e dönün. Bu güçlü elle Şlem oynamaya isteklisiniz ve tanımlayıcı forsing deklareler vererek ortağınızı dinlemelisiniz. En iyi kontratı bulmak için, ortağınızın vereceği deklareler size rehber olacaktır.

C) Forsing bir yükseltmeden sonra açıcının rebidleri şöyledir:

Minimum, dengeli ve majörlerde durdurucuyla açıcı 2 Sanzatu ile devam eder. Cevapçı, açıcının minimumda ve majörleri durdurduğunu öğrenir ancak okunmayan minörde durdurucu olmayabilir. Zona yetmeyecek değerlerle cevapçı Pas geçebilir veya anlaşılan minöre üç seviyesinde dönebilir.

Açıcı 3 Sanzatu rebidi yaparsa, bire bir cevap gelseydi 2 Sanzatu diyebilecek kadar güç gösterir. Eli dengeli, 1 Sanzatu açışından daha güçlü ancak 2 Sanzatu açmak için yeteri kadar güç yoktur (18⁺-20⁻). Cevapçının elinde zon forsingi yapacak güç varsa (dengeli 14-15 puan) durdurucu göstererek deklareyi geçiştirir. Ancak, 3 Sanzatu'yu geçerken cevapçı iyi karar vermelidir.

Diğer minimum dengeli ellerle açıcı durdurucularını sırasıyla gösterir. Trefl ile **Inverted Yükseltme'** den sonra, açıcı 2 Karo ile devam ederse Karo'dan değeri inkar edip, Kör değeri gösterir. Açıcı minimumda (12-13 puan) ve Pik durdurucusu olsa da olmasa da 2 Sanzatu rebidi yapar. Daha iyi ellerle (14-15 puan) Pik durdurucusunu gösterdikten sonra herhangi bir seviyede Sanzatu okuyabilir.

Açıcının, **Inverted Minör yükseltmesi'**den sonra 3 seviyesinde yeni bir renk okuması bir istisna dışında sıçramadır. Bu istisna, Karo'da **Inverted Yükseltme'**den sonra 3 Trefl'dir. Sıçrama olsun veya olmasın **Inverted Yükseltme'**den sonra açıcının üç seviyesinde yeni bir renk göstermesi o renkte kısıklık gösterir. Bu **Splinter** deklaresine göre, o renk singleton veya şikan'dır.

Cevapçı, açıcının kısa renginde değerler varsa 3 Sanzatu der. Çünkü bu değerler Şlem oynamak için yararlı değildir ancak Sanzatu oynarken güzel durdurucudur.

Açıcının üç seviyesindeki **Splinter** deklaresi üzerine cevapçıda çöpe gidecek değerler olmadığı zaman, anlaşılabilir minöre doğru yol alır. Cevapçının takip eden deklareleri değerlerinin yerini gösterir. Açıcının **Splinter'**ından sonra çöpe gidecek değer yoksa, en azından minörden beş seviyesinde oynayacak güç, hatta çoğunlukla Şlem oynamaya yetecek kadar güç olmalı.

Açıcı hemen kontrol yapmak da isteyebilir. Bu amaçla açıcı, **Roman Key Card Blackwood** anlamında, anlaşılabilir minörde dördüncü seviyeye yükselir. As sormak için, çoğunlukça kabul görmeyen lüks yöntem 4 Sanzatu da kullanılabilir.

Açıcının bir başka sistematik deklaresi, belli bir renkte kontrol sorusudur. Bu soru deklaresi, yeni bir renkte çift sıçramadır.

Açıcı dengesiz ve minimumdaysa, **Inverted Yükseltme'**den sonra anlaşılabilir renkte üçüncü seviyeye yükselerek elini en iyi şekilde tanımlar. Bu yükseltme, okunmayan renklerde durdurucu inkar etmezken, cevapçının dengesiz eliyle Sanzatu'ya göre renk oynamanın daha iyi olacağına uyarır.

Örnek 26:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı	g) Açıcı
♠AD83	♠D1083	♠AD8	♠R62	♠AR2	♠AD4	♠A
♥RV2	♥AD2	♥V72	♥5	♥5	♥R6	♥AD4
♦D8	♦D8	♦D8	♦A943	♦A943	♦R3	♦743
♣D754	♣R754	♣RV754	♣AD9864	♣RDV106	♣ADV963	♣ARV1062

26'ıncı örnekteki ellerin tümüyle 1 Trefl açtınız ve ortak forsing 2 Trefl cevabı verdi.

26a) da 3 Sanzatu'ya gitmek çok çekici gözüküyor. Ancak, 2 Sanzatu minimum değer gösterdiği için ortağın Pas geçebileceği olasılığını göz önüne alarak bu rebidi yapamazsınız. 3 Sanzatu ise 18-19 puan gösterir. Burada artırmayı en yakın durdurucunuzu okuyarak geçiştirip ardından beklenmedik bir cevap gelmezse değerlerinizi göstererek 3 Sanzatu diyebilirsiniz.

26b) de minimum değerler ve majörlerdeki durdurucuları 2 Sanzatu ile tanımlayabilirsiniz.

26c) de 2 Pik diyerek kırmızı renklerdeki durdurucuları inkar edersiniz.

26d) de elinizi limite ederek, uzun Trefl'lerinizi göstermek için 3 Trefl demelisiniz. Ortak limit bir elle artırırsa yeteri kadar yükselmişsiniz demektir. 3 Kör, Kör singleton'unu gösterir ancak, gücünüzün üzerine çıkmış olursunuz.

26e) de, ortağın **Inverted Minör Yükseltmesi'**nden sonra 3 Kör'e sıçrayarak kısıklığınızı göstermelisiniz. Ortak, 3 Sanzatu ile devam ederse, cevapçıda Trefl Şlem'i için uygun olmayan 3 Sanzatu'da işe yarayacak güzel durdurucuya sahip olduğunu anlarsınız. 3 Kör'den sonra ortak bir renk deklaresi verirse Trefl Şlem'i uzak değildir.

26f) de ortak **Inverted Minör Yükseltmesi** yaparsa, Şlem'i görür ve kontrolleri öğrenmek istersiniz. 4 Trefl'e yükselmek **Roman Key Card Blackwood'**tur. Ortak üç Key Card gösterirse, Grand Şlem için Rua sorarsınız. Sadece iki Key Card'ı varsa Trefl'den Şlem oynarsınız.

26g) de 2 Trefl ile güçlü yükselmenin ardından Şlem için Karo kontrollerini öğrenmelisiniz. 4 Karo ile çift sıçrama soru deklaresidir. (8. Bölüm'e bakınız) ve ortak Karo keseri sorar.

MAJÖR RENK AÇIŞLARINA CEVAPLAR

GENEL

Birinci veya ikinci pozisyonda açıcı oyunu bir majörle açtığında en az beş parçayı garanti eder. Üçüncü ve dördüncü pozisyondaki açıcı da, birinci ve ikinci pozisyonda açmış gibi hareket eder ve ortağın Pas'tan gelmesine karşın zon umudunu korur.

Açıcı, beklenen değer altında oyunu majörle açmışsa, buna iyi dört parça majörle de izin verilir. İki majörü de dörder parçaysa daha iyisi tercih edilir ancak, cevapçıya bir seviyesinde konuşma fırsatı verdiğinden, bu tercih çoğunlukla Kör'den yana kullanılır.

Bu durumda, açıcıdan beklenen yükümlülük birinci ve ikinci pozisyondakilere göre oldukça farklı olduğu için, Pas'tan gelen cevapçının da prosedürü değişir.

BİR SEVİYE YÜKSELTME

2. Bölüm'de, bir seviye yükseltmeden sonra açıcının rebidleri tartışıldı.

FORSİNG YÜKSELTME

Sistem uygulayıcıları bir çok forsing yükseltme varyasyonları kullanmaktadır. En fazla kullanılanlardan birisi de **Jacoby 2 Sanzatu**'dur. Ortaklar bu konvansiyonu uyguladığında, majör açışından sonra cevapçı dört parçayla destek ve forsing yapacak güçle 2 Sanzatu'ya sığar. Cevapçı 2 Sanzatu ile kaptanlığı ele alır ve açıcıdan elini biraz daha tarif etmesini ister.

Açıcıda singleton veya şikan renk yokken minimum değerdeyse anlaşılan majörde direkt olarak zona sığar. Bu uygulama hızlı varış prensibinden hareketle yapılır ve açıcı anlaşılan renkten en az zon olduğunu bilerek, daha fazla yükselmeyi gerektirecek değer olmadığını gösterir.

Açıcıda singleton ve şikan renk varsa, kısa rengini üç seviyesinde gösterir. Kısa renk şikan ise açıcı aynı rengi dört seviyesinde tekrarlar.

Açıcıda 14-15 puan olduğunda yanlardan kısa rengi yokken, 3 Sanzatu rebidi yapar. Bu durumlarda açıcıda çoğunlukla 5-3-3-2 dağılımı vardır. Açıcıda kısa renk yok ve 16 üzeri puanı varken artırmanın başlatıldığı renk üç seviyesinde tekrarlanır.

Örnek 27:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı	f) Açıcı
♠ AV853	♠ AV853	♠ AV853	♠ ARV83	♠ ARV853	♠ AV853
♥ D94	♥ RD94	♥ RD94	♥ R9	♥ R9	♥ 9
♦ R6	♦ 6	♦ -	♦ D63	♦ D63	♦ RD1086
♣ R102	♣ R102	♣ R1062	♣ D98	♣ R8	♣ R8

27a) da ki elle açıcı 1 Pik ile açar ve **Jacoby 2 Sanzatu**'dan sonra, özelliksiz minimum elle 4 Pik'e sığar. Açıcı bunu yaparken hızlı varış prensibinden hareket eder.

27b) deki elle, **Jacoby 2 Sanzatu** cevabından sonra, oyunu 1 Pik ile açan oyuncu 3 Karo diyerek kısa rengini gösterir.

27c) de de artırma 27b) dekine benzer şekilde gelişir. Ancak bu kez açıcı 3 Karo'dan sonra 4 Karo diyerek kısalığın şikan olduğunu gösterir.

27d) de açıcı **Jacoby 2 Sanzatu**'dan sonra açıcı ekstra değer içeren dengeli elini tarif etmek için 3 Sanzatu rebidi yapar.

27e) de de artırma benzer şekilde gelişir ancak açıcının rebidi, 16 ve üzeri puan gösteren, 3 Pik'tir.

27f) de açıcının rebidi, güzel beş parça Karo'sunu gösteren 4 Karo'dur. (Konvansiyonun daha önce kullanılan versiyonunda 4 Karo şikan gösteriyordu. Yenilenen versiyona göre ise hem güzel beşli renk hem de şikan gösterilebiliyor.)

Ortaklar **Jacoby 2 Sanzatu**'yu kullanmaya karar verdiklerinde, **Splinter** yükseltmeler de kullanılır. Cevapçı **Splinter** yaptığında, açıcının majörüne dört parçayla destek, **Splinter** yapılan renkten kısıklık (singleton veya şikan) ve 10–13 puan vadeder.

Splinter açıcının rengine karşılık çift sıçramadır. Açış 1 Pik olduğunda, **Splinter** diğer renklerde dördüncü seviyededir. Açış 1 Kör olursa **Splinter** deklare bu kez 3 Pik veya minörlerden dördüncü seviyededir.

Cevapçının **Jacoby 2 Sanzatu**'su ile **Splinter** sıçrama kolay anlaşılır olduğu için oldukça popülerdir. Daha az bilinen ve çalışma isteyen kompleksler bundan sonra incelenecek. Bu kompleks, majör açışından sonra cevapçının elini daha ayrıntılı tanımlayabilmesi ve forsing yükseltmelerde elini daha güzel tanımlayabilmesine izin verdiği için tavsiye edilir.

Majör yükseltmenin temel fonksiyonu güzel Şlem'leri bulmaktır. Cevapçı daha fazla bilgi istediğinde majörü forsing olarak artırır ve varsa Şlem'e kolaylıkla ulaşır.

Majör araştırmanın kolay anlaşılır dört beş parçası bu kitapta yer almaktadır. Limite artırımlar, zon forsingi limite eller, dengeli ellerle zon forsingi ve dengesiz eller bu parçaların bazılarıdır.

DENGELİ ELLERLE ZON FORSİNGİ YÜKSELTME

Cevapçı dengeli, iyi 12 ile kötü 15 puan aralığında ve açıcının rengine dört parça destek içeren elleri en iyi **Inverted Trump Swiss** ile tanımlar. Cevapçı bu tip el tanımlamak için direkt olarak dört seviyesinde bir minöre sıçrar.

Cevapçının sıçradığı minörün seçimi koz desteğinin kalitesine bağlıdır. 4 Trefl'e sıçramak iyi koz desteği vadeder. Destek dört kartlıysa, cevapçıda tepe üç onörden ikisi, beş veya daha uzun parçaysa da As veya Rua bulunmaktadır. Ekstra değerler olduğunda, cevapçıda ki kozun kalitesini öğrenmek Şlem araştırması yaparken açıcıya büyük yardımda bulunabilir.

Cevapçının eli koz kalitesi dışında aynı özelliklere sahipken, bu kez 4 Karo'ya sıçrar. Yine iyi 12, kötü 15 arasında puan, dengeli bir el ve kozdan en az dört parça destek vadeder. 4 Karo'nun 4 Trefl'den tek farkı, cevapçıda koz dört parçaysa üç tepe onörden ikisi, daha uzunsa As veya Rua yoktur.

Örnek 28:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 94	♠ 94	♠ A3
♥ R843	♥ RD83	♥ R9654
♦ AV2	♦ A52	♦ A52
♣ RD106	♣ RD106	♣ R106

28'inci örnekteki ellerin tümüyle, 1 Kör açışına cevap verin.

28a) da ki elle cevapçı, dört parça koz desteği, 12⁺-15⁻ arası puan ve dengeli eliyle 4 Karo'ya sıçrar. 4 Karo kozlar güzel olmadığından tercih edilmiştir.

28b) de cevapçı, dört parça koz desteği, 12⁺-15⁻ arası puan, dengeli elini göstermek için 4 Trefl'e sıçrar. 4 Trefl aynı zamanda koz kalitesi hakkında da bilgi verir. Burada cevapçı, üç tepe onörden ikisine sahiptir.

28c) deki elle 4 Trefl'e sıçrayan cevapçı, bir önceki cevapçıyla aynı bilgileri verir. Bu kez iki büyük onör olmayan cevapçıda, beş parça koz desteği ve Rua olduğundan 4 Trefl seçilmiştir.

Inverted Trump Swiss deklarelerinin genellikle **Splinter** olarak da kullanılabilen sıçramalarla aynı olduğundan ikisini karıştırmamaya dikkat edin. **Inverted Trump Swiss**, koz artırma yönteminin parçası olduğunda **Splinter** hala vardır ancak değiştirilmiştir.

Bu temel yaklaşımı kullanarak, ortaklar kesin bir avantaj elde ederler. Açıcı, cevapçının özel mesajını aldığı Şlem olasılığını görür ve araştırmaya devam edebilir.

Açıcı çoğunlukla sıradan bir ele sahiptir ve Şlem araştırması istemez. Cevapçının forsing yükseltmesinin verdiği bilgiyle silahlanan açıcı, hızlı varış prensibiyle hareket eder ve anlaşılan majörde zon ilan eder.

DENGESİZ ELLERLE FORSİNG YÜKSELTME

Güzel 12, kötü 15 puan aralığında ve açıcının rengini en az dört parçayla desteklerken singleton veya şikan varsa, cevapçı, direkt olarak üç seviyesinde açış renginin bir pahalı deklaresini verir. Cevapçı, 1 Kör açışına 3 Pik, 1 Pik açışına 3 Sanzatu der. İki cevap da tamamen artifisyeldir ve eli tanımlama amacı taşır.

Açıcı bu mesajı duyduğundan cevapçının elini öğrenir. Cevapçıda dört parça koz desteği, 12⁺-15⁻ puan ve bir renkte kısalık olduğunu öğrenen açıcı, Şlem'e gitmek istemediğinde kısa rengi öğrenme ihtiyacı duymaz. Basitçe, anlaşılan renkte zon ilan eder.

Savunma atağı cevapçının kısa rengini öğrenmeden yapmak zorunda kalır. Direkt **Splinter** kullanıldığında bu bilgiyi rakipler de öğrendiğinden avantaj elde etmiş olurlar.

Cevapçı söz konusu mesajı verdiğinde açıcı kısa rengi, en ucuz deklareyi vererek öğrenebilir. Oyun 1 Pik açılıp 3 Sanzatu cevabı geldiğinde, açıcı artifisyel ve kısa renk sorusu olan 4 Trefl ile devam eder. Cevapçı 4 Karo ile Karo, 4 Kör ile Kör, 4 Pik ile Trefl kısalığı gösterir.

Açıcının ilk deklaresi 1 Kör ise ve cevapçı 3 Pik demişse, açıcı cevapçıda kısa rengi öğrenmek için 3 Sanzatu rebidi yapar. Bunun üzerine cevapçı kısa rengini dört seviyesinde gösterir.

Cevapçının kısa rengini öğrenen açıcı Şlem için elinin uygun olmadığını düşünebilir. Böyle olduğunda, açıcı anlaşılan renkte zon ilan ederek artırmayı durdurabilir veya Şlem araştırmasını bırakabilir.

Örnek 29:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ AV3	♠ 6	♠ AD104	♠ DV103
♥ RD94	♥ RD94	♥ 7	♥ AD104
♦ 6	♦ AV3	♦ RV86	♦ RV86
♣ R9842	♣ RD984	♣ DV103	♣ 7

29a) da 1 Kör açışı üzerine 3 Pik'e sıçrayan cevapçı bilinmeyen bir renkte kısalık gösterir. Açıcı 3 Sanzatu rebidi yaparsa 4 Karo ile Karo singleton'unu gösterebilirsiniz.

29b) deki elle ilk üç deklare aynı şekilde gelişir. Daha sonra Pik kısalığını göstermek için 4 Kör cevabı verirsiniz.

29c) de 1 Pik açışını duydunuz ve kısa rengi içeren forsing yükseltme 3 Sanzatu'ya sıçradınız. Ortağın sonraki deklaresi 4 Trefl olursa 4 Kör ile Kör singleton'unu gösterirsiniz.

29d) deki el iki majör açışına da forsing yükseltme için gerekli özelliklere sahip. Ortak 1 Pik açarsa 3 Sanzatu'ya sıçrayıp, 4 Trefl araştırmasına da 4 Pik ile Trefl kısalığını gösterebilirsiniz. Açış 1 Kör olursa da, 3 Pik deyip, 3 Sanzatu'nun gelmesi durumunda 4 Trefl ile Trefl kısalığını gösterebilirsiniz.

Örnek 30:

a) Açıcı	b) Açıcı
♠ RD4	♠ RD4
♥ AV632	♥ ADV62
♦ D97	♦ A9
♣ 82	♣ 852

30a) da ki elle açıcı artırmayı 1 Kör ile başlatır ve 3 Pik cevabını duyar. Açıcı bu deklareyle, cevapçıda 12⁺-15⁻ aralığında, dört kartlı Kör desteği ve kısa renk olduğunu öğrenir. Ancak, minimumda olan açıcı kısa rengin ikincil onör puanlarının da değerini büyük olasılıkla düşüreceğini görerek Şlem ile ilgilenmez. Açıcı, cevapçının kısa rengiyle ilgilenmeyip 4 Kör ile artırmayı durdurur.

30b) deki açıcı ise aynı cevabı duyduğunda kısa rengi öğrenmek ister. 3 Sanzatu ile kısa rengi sorar. Cevapçı 4 Kör diyerek Pik kısalığı gösterirse açıcı elinin değerini düşürerek Pas geçer. Cevapçı 4 Trefl derse, açıcı şimdi, cevapçının onörlerinin kendi onörlerini tamamladığı bilir ve Trefl'den en fazla bir kayıp olduğunu görerek Şlem'e gidebilir.

Cevapçının zon forsingi yapacağı başka dengesiz eller de vardır. Açıcının rengini dört kartla destekleyen, singleton veya şikan'ı olan ve iyi 9 ile kötü 12 puan arasında puan olan eller sınırlı zon forsingi yükseltmesi olarak düşünülür. Açıcı minimumda olsa bile, cevapçının güzel koz desteği ve kup değerleriyle zon büyük olasılıkla mümkündür. Bu ellerle zon mutlaka ilan edilmeli.

Bu yapıdaki elleri göstermek için cevapçı **Under Jump Shift** yapar. Böyle ellerle cevap, açıcının renginin bir alt kalitesi renge sıçramaktır. Açıcı 1 Pik açmışsa 3 Kör'e, 1 Kör açmışsa 3 Karo'ya sıçranır. Her iki sıçrama da tamamen artifisyeldir ve sıçranan renk hakkında bilgi vermez. Bu konvansiyonel cevapların tümü yalnızca elin yapısı hakkında bilgi verir.

Açıcı **Under Jump Shift** cevabını duyduktan sonra gönderilen mesajı tam olarak alır. Açıcı, mesajdan sonra Şlem oynamak istemiyorsa anlaşılan majörde basitçe zona sıçrar. Açıcı burada, ortağıyla beraber toplam puanların yalnızca yarısına sahip olmalarına karşın, cevapçının değerlerinin koz desteği ve dağılımla beraber zon gerekenden fazla olabileceği düşüncesine kapılabilir.

Cevapçının mesajından sonra açıcı Şlem olasılığı görüyorsa cevapçının kısa rengini öğrenme şansına sahiptir. Anlaşılan rengi üçlü seviyede okuyarak araştırma yapabilir.

Cevapçı, açıcının anlaşılan renkte üçlü seviyeye çıkması üzerine Şlem araştırması yaptığını anlar. Her ne kadar, açıcının üçlü seviyede rengini tekrar etmesi zayıf gibi görünse de, doğru olan bunun tam tersidir. Açıcı yapabileceği en güçlü konuşmayı yapmıştır ve cevapçı buna cevap vermek zorundadır.

Cevapçı konuşmaya iki türlü devam edebilir. Kısa renginin sadece yerini göstermeyip, bu kısalığın singleton mı yoksa şikan mı olduğunu da belirtir. Cevapçı bunun ayrımını renk ve puan fitinin mükemmelliğine göre yapar.

Açıcı, anlaşılan rengi üç seviyesinde okuyarak kısa rengi sorduğunda, cevapçı en ucuz deklareyle devam ederse kısalığın şikan olduğunu gösterir ancak kısa renk hala belli değildir. Artırma 1 Pik - (Pas) - 3 Kör - (Pas) - 3 Pik - (Pas) - 3 Sanzatu veya 1 Kör - (Pas) - 3 Karo - (Pas) - 3 Kör - (Pas) - 3 Pik şeklinde gelişirse cevapçının kısa rengi şikan'dır.

Bunun yerine, cevapçı en ucuz deklareyi atlarsa, okuduğu renk singleton'dur. Artırma 1 Pik - (Pas) - 3 Kör - (Pas) - 3 Pik'ten sonra 3 Sanzatu renklerden birinin şikan olduğunu gösterirken, 4 Trefl, Trefl singleton'u, 4 Karo, Karo singleton'u ve 4 Kör, Kör singleton'u gösterir. Artırma 1 Kör - (Pas) - 3 Karo - (Pas) - 3 Kör olduğunda en ucuz deklare bir renkten şikan gösterdiğinden, 3 Sanzatu Pik singleton'u, 4 Trefl ve 4 Karo da bu renklerden singleton gösterir.

Cevapçı kısalığın şikan olduğunu gösterdiğinde, açıcı bu rengi, en ucuz rengi okuyarak sorar.

Artırma 1 Pik - (Pas) - 3 Kör - (Pas) - 3 Pik - (Pas) - 3 Sanzatu biçiminde geliştiğinde, açıcının 4 Trefl deklaresi şikan sorusudur. Cevapçının 4 Karo ve 4 Kör deklareleri bu renklerden şikan gösterir. Cevapçı 4 Pik dediğinde kısalık Trefl'dedir.

Artırma 1 Kör - (Pas) - 3 Karo - (Pas) - 3 Kör - (Pas) - 3 Pik - 3 Sanzatu şeklinde geliştiği zaman da 3 Sanzatu şikan sorusudur. Cevapçı Trefl ve Karo şikan'larını 4 seviyesinde okuyarak gösterirken, Pik şikan'ını 4 Kör ile gösterir. Bu artırma, kısalık Şlem için uygun olmadığında zonu geçme tehlikesini önler.

Eli en mükemmel şekilde tarif eden **Over** ve **Under Jump Shift** kavramlarının ikisi de Los Angeles'ın çocuk beyinli uzmanı **Bill Schreiber**'e aittir.

Örnek 31:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ R963	♠ 9	♠ A1074	♠ -	♠ R9632	♠ A1074
♥ 8	♥ R963	♥ R963	♥ R983	♥ R943	♥ R983
♦ A1076	♦ A1076	♦ A1074	♦ A1074	♦ A1076	♦ -
♣ R943	♣ R943	♣ 8	♣ R9432	♣ -	♣ R9432

31a) da ki elle, ortak oyunu 1 Pik ile açarsa, dört parça Pik desteği, 9⁺-12⁻ puan aralığı ve yan renklerden birinden kısalığı göstermek için 3 Kör'e sıçrayın. Ortak 3 Pik derse 4 Kör ile Kör singleton'unu gösterin.

31b) de 1 Kör açışına doğru cevap 3 Karo'dur. Ortak 3 Kör ile kısa rengi sorarsa cevapçı 3 Sanzatu diyerek Pik singleton'unu gösterir. Burada, 3 Pik, Pik kısalığı değil bilinmeyen bir renkten şikan gösterir.

31c) de 1 Pik açışına 3 Kör, 1 Kör açışına 3 Karo cevabı verilir. Açıcı rengini 3 seviyesinde tekrarladığında Trefl kısalığı gösterilir.

31d) de ortak bir Kör açarsa 3 Karo'ya sıçrayın. Ortak daha sonra 3 Kör derse, 3 Pik ile kısa renginizin şikan olduğunu gösterin. Açıcının 3 Sanzatu'suna da 4 Kör diyerek şikan'ın Pik'ten olduğunu gösterin.

31e) deki elle ortak oyunu 1 Pik ile açarsa 3 Kör cevabı verin. Ortak daha sonra 3 Pik ile kısa rengi sorduğunda 3 Sanzatu diyerek kısa renginizin şikan olduğunu belirtin. Ortağın 4 Trefl ile şikan renk sorusuna da 4 Pik diyerek, bu rengin Trefl olduğunu gösterin.

Aynı elle ortak 1 Kör açarsa 3 Karo'ya sıçrayın. Ortak kısa renginizi sormak için 3 Kör derse 3 Pik ile şikan'ınız olduğunu bildirin. Ortağın devam deklaresi 3 Sanzatu olduğunda da, 4 Trefl ile bu rengin şikan olduğunu anlatın.

31f) Ortak majörden biri ile oyun açarsa, elinizi tanımlamak için en iyi cevap **Under Jump Shift**'tir. Ortak orijinal rengini tekrarlayarak kısa renginizi sorarsa en ucuz deklareyi vererek kısalığınızın şikan olduğunu belirtin. Ortak tekrar en ucuz deklareyi verirse 4 Karo diyerek şikan'ın Karo'da olduğunu ifade edin.

Over ve **Under Jump Shift** ile **Inverted Trump Swiss**'i içeren kompleks anlaşması olduğunda ortaklık gerçekten güçlü silahlar edinmiş olur. Her iki artırma şeklinde de cevapçı elini hemen hemen tam olarak tarif edebilir. Cevapçı koz fitinin boyutunu, kısa renginin olup olmadığını, bu kısa rengin şikan mı yoksa singleton mı olduğunu bu kompleksle gösterebilir. Açıcı, elinin Şlem'e uygun olmadığını düşündüğünde, savunma kısa rengin hangisi olduğunu atak yapıncaya kadar bilemez.

Bu kompleksi kullanarak cevapçı elini limite eder ve araştırmaya devam etmek yerine açıcının kararına uyar. Bizim düşüncemize göre cevapçı, minimum zon forsingi ellerle güzel fiti olduğunda açıcıyı konuşturmak yerine kendi elini tarif etmelidir.

Cevapçının değerlerinin fazla olduğu durumlarda cevapçının kaptanlığı ele alarak, kendi elini tarif etmek yerine açıcıyı konuşturduğu eller de vardır. Yukarıda tanımlanan türde ellerle, zon forsingi deklareler yerine **Jacoby 2 Sanzatu**'yu kullanmanızı öneririz. Cevapçı en fazla kötü 15 puanı varken elini anlatır, ancak iyi 15 ve daha fazla puanla kaptanlığı ele alarak **Jacoby 2 Sanzatu** ile açıcıdan elini tanımlamasını ister. Bu anlaşma, oyun araştırmasının daha güçlü el tarafından yapılmasını sağlar. Güçlü el araştırdığı ve zayıf el tarif edildiğinde, güçlü taraf ortakların kullandığı tüm araçları iyi kullanmalıdır.

Ortaklık anlaşmasında **Jacoby 2 Sanzatu** varsa, bu çok güçlü ellerle (iyi 15 veya daha fazla) kullanılır, çünkü bu durumda cevapçı muhtemelen açıcıdan daha güçlüdür. Açıcı burada, elini en iyi tanımlayacak konvansiyonel deklareleri ve minimumda değilse **Jacoby 2 Sanzatu**'yu kullanan cevapçıda Şlem'e çok yakın ekstra değerler olduğunu bilir.

Cevapçının **Jacoby 2 Sanzatu**'sunu duyan açıcı zona sıçrayarak sign-off deklaresi verebilir. Bu durumda süper eli olan cevapçı kısa rengini göstererek (singleton veya şikan) açıcıdan elini bir kez daha değerlendirmesini isteyebilir. Böylece, açıcı minimumda olmasına karşın, cevapçının kısa renginde çöpe gidecek değerleri yoksa Şlem olasılığı olduğu öğrenir.

Örnek 32:

a) Cevapçı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ RV87	♠ AD1042	♠ AD1042
♥ AD3	♥ R6	♥ R42
♦ 5	♦ RV3	♦ 763
♣ AD942	♣ 753	♣ R5

32a) da ki elle cevapçı, 1 Pik açışına **Jacoby 2 Sanzatu**'yu kullanır. Açıcıda kısa renk olmayan minimum değerler varsa 4 Pik'e sıçrayabilir. Cevapçı bu durumda 5 Karo ile kısa renk göstererek artırmayı biraz daha zorlayabilir.

32b) deki eli olan açıcı, Karo'larının çalışmayacağını bildiğinden bu artırma türünden memnun olmaz ve 5 Pik ile artırmayı bitirir.

32c) deki açıcı 5 Karo ile istediği cevabı almıştır. Cevapçıda Karo'lar kısa olduğu için tepe kartları açıcınınkini tamamlamaktadır ve burada açıcı için Pik Şlem'ini bulmak artık çocuk oyuncağıdır.

LİMİT ARTIRMALAR

Cevapçı iyi dokuz ile kötü 12 arası puan ancak bir önceki bölümde anlatılan kadar iyi olmayan koz desteğiyle de zon isteyebilir. Limit artırmalar, bir önceki bölümde belirtilenler hariç, davettir ancak sistemde limit artırmaları cevapçının elini mümkün olduğu kadar tarif etmesini gerektirir.

Cevapçı iki tür elle açıcının majöründe direkt olarak üç seviyesine yükselir. Cevapçı (9⁺-12⁻) puana ek olarak siyah renklerden kısalık olmadan dört kartlı koz desteği ya da yanlardan singleton veya şikan'la üç parça koz desteğine sahip olabilir. Her iki durumda da, cevapçının eli zon forsingi için zayıf ancak davet için yeterince güçlüdür.

Açıcı, cevapçının limit yükseltmesini duyduğunda minimumda olsa bile çoğunlukla zon ilan eder. Açıcıda minimum onör değerlere karşın dağılımsal değerler varsa, çoğunlukla on löve alır. Açıcıda hem onör, hem de dağılımsal değer minimumdaysa açıcı Pas geçer ve üç seviyesinde oynar. Her iki el de, limit gösterir ve ekstra değerler olmadan zon olmayacağını bilir.

Minimumdan daha iyi veya Şlem ilgisi olan ellerle açıcı, limit yükselten cevapçıdan **Mathe Soru Deklaresi** ile daha fazla bilgi isteyebilir. Los Angeles'lı uzman *Lew Mathe*'nin bulduğu soru deklarasiyle, limit artırmadan sonra açıcı, en ucuz deklareyi vererek cevapçıdan varsa kısa rengini göstermesini ister. Kör'de limit artırmadan sonra 3 Pik ile, Pik'te limit artırmadan sonra da 3 Sanzatu ile bu soru sorulabilir. Cevapçıda dört parça koz fiti ve dengeli el de olsa, üç parça koz fiti ve kısa renkle de olsa asla 3 Sanzatu oynamak istemez ve hemen bunun artifisyonel olduğunun farkına varır. **Mathe Soru Deklaresi**'nden sonra cevapçıda üç parça koz ve kısa rengi varsa, kısa rengini okur, dört parça koz desteği dengeli elle de zon ilan eder.

Limit artırma Kör'dense, açıcının 3 Pik ile **Mathe Soru Deklaresi**'nden sonra, cevapçı kısa Pik'ini göstermek için 3 Sanzatu der.

Örnek 33:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ 82	♠ 8	♠ DV6	♠ DV3
♥ R963	♥ R93	♥ R873	♥ R9873
♦ A107	♦ A1074	♦ 7	♦ 75
♣ R843	♣ R9432	♣ RV654	♣ RV5

33a) da 3 Kör limit yükseltmesinden sonra, açıcının 3 Pik **Mathe Soru Deklaresi** üzerine 4 Kör'e sıçrayın. Böylece, açıcı dört parça koz desteğiniz ve dengeli eliniz olduğunu öğrenir.

33b) de, 1 Kör açışından sonra 3 Kör ile zon daveti yapın. Açıcı 3 Pik ile **Mathe Soru Deklaresi**'ni kullanırsa, 3 Sanzatu diyerek Pik kısalığı ve üç parça koz desteğinizin olduğunu gösterin.

33c) deki elle 1 Pik açışına 3 Pik deyin. Açıcı 3 Sanzatu ile **Mathe Soru Deklarsi**'ni kullanırsa 4 Karo deyin. Açış 1 Kör olursa 3 Kör'e sıçramayın. Bu el, dört parça koz desteği ve kısa bir renkle 3 Kör için çok güçlüdür. 3 Karo ile **Under Jump Shift** deklarasi verin, açıcı 3 Kör ile kısa renginizi sorarsa 4 Karo ile Karo singleton'unuzu gösterin.

33d) de 1 Kör açışına hemen 4 Kör diyebilirsiniz. 10 puan ve beş parça kozla zon kesin gibidir, ancak 4 Kör'e sıçramak çok daha zayıf el gösterir ve açıcıda ekstra değerler varsa Şlem kaçabilir. Koz uzunluğunun yanı sıra makul değerlerinizi göstermek için **Forsing Sanzatu**'dan sonra 4 Kör'e sıçramanızı öneririz.

DRURY

Açıcı artırmayı üçüncü veya dördüncü pozisyonda majör açarak başlatmışsa, cevapçı limit artırma yapabilecek ellerle çok dikkatli olmalıdır. Ortağın Pas'ından sonra açıcının, birinci ve ikinci pozisyonda açıştan beklenene göre çok daha az değerleri olabilir.

Ayrıca, birinci ve ikinci pozisyonda bir majör açışı beş veya daha uzun renkle yapılırken, üçüncü ve dördüncü pozisyonda dört parça majörle de oyun açılabilir. Cevapçı tehlikeli şekilde, limit yükseltme eliyle açıcının majöründe üçlü seviyeye sıçrarsa, açıcı zayıf ve dört parça majörle oyun açtığına deklare çok yükselmiş olur.

Bu problemin cevabı **Drury** konvansiyonunda yatar. **Drury** kullanıldığında, daha önce Pas geçen cevapçı, üçüncü veya dördüncü pozisyondaki açıcıya limit artırma değerlerini göstermek için artifisyonel olarak 2 Trefl cevabı verir ve açıcıdan tekrar bilgi ister.

Orijinal formda, **Drury** açıcıya sadece elinin kalitesini sorar ve açıcının rengine destek vadetmez. Modern teoriye göre ise, cevapçıda koz desteği yoksa deklareyi artırmak hala problemlidir. Bu yüzden **Drury**'nin modern uygulamasında, cevapçı açıcının majöründe limit artırma değerlerine sahiptir.

Cevapçı, **Drury** konvansiyonuyla 2 Trefl dediğinde, açıcı cevapçının elini öğrenir. Limit artırma cevabından sonra zon oynamak istiyorsa direkt olarak majöründen zonu ilan eder. Açıcıda zona yükselecek güç yok ancak elinde normal açış değerleri varsa, majörünü iki seviyesinde okur. Açıcı zayıf ve dört karlı olabilecek majörüyle oyun açmışsa, cevapçıya durumu bildirmek için artifisyonel olarak 2 Karo der.

Açıcının diğer deklareleri natürelidir. 1 Pik açışından sonra, **Drury** konvansiyonuna açıcı 2 Kör derse, beş parça Pik ve en az dört parça Kör gösterir. Bu deklare, cevapçıda üç parça Pik ve dört parça Kör olabileceği düşüncesine dayanır.

Artırma bu şekilde geliştiğinde, cevapçı 5-3 Pik yerine 4-4 Kör fitini tercih eder. Açıcının 2 Kör rebidi zon forsingi değerlerini inkar eder ve cevapçı Pas geçebilir. Açıcının diğer rebidleri natürelidir ve Şlem ilgisi gösterir.

Açıcıda Pik'lerin yanında Kör'ler ve zon forsingi yapacak değer varsa 2 Kör demez. Cevapçının **Drury**'sinden sonra zon forsingi değerleri ve dört parça Kör'üyle 3 Kör der. Açıcıda Kör'ler beş parçaysa 4 Kör diyerek cevapçıdan Pik veya Kör'ü tercih etmesini ister.

Drury kullanıldıktan sonra, açıcı tam açış değeri ve beşli majörünü, iki seviyesinde okuyarak gösterdiğinde, cevapçıda dağılımsal bir el yoksa Pas geçer. Cevapçı zon araştırmasına devam ederse, bu araştırma kısa renkten yapılır. Cevapçının kısa rengini okuması üzerine açıcı elini tekrar değerlendirir. Cevapçının kısa rengini göstermesi üzerine, çöpe gidecek değerleri olduğunda açıcı çöpe gidecek değerleri varsa üçlü seviyede koza dönerek artırmayı bitirir. Açıcının değerleri diğer renklerdeyse anlaşılabilir renkte zon olasılığı büyüktür.

Cevapçının **Drury** deklarasiinden sonra açıcı sınırda ve zona gidip gitmemede kararsız kaldığında elindeki kısa rengi gösterebilir. Açıcı bunu, 2 Karo deyip cevapçıyı anlaşılabilir majörde ikili seviyeye dönmek zorunda bırakarak yapar. Cevapçı zorunlu deklarasiini verdikten sonra açıcı kısa rengini gösterir. Bunun üzerine cevapçı, açıcının zayıf olmayıp kısa renk göstererek zon araştırması yaptığını anlar ve el uyuşmazsa üçlü seviyede majöre döner. Bu anlaşma **Drury**'den sonra her iki tarafında kısa rengini göstermesine izin verir.

Drury'nin çok popüler bir versiyonu da **Reverse Drury**'dir. Bu varyasyonu kullananlar, ikili seviyede majör okumayla 2 Karo'nun anlamlarının yerini değiştirirler. Buna göre, orijinal majörde iki seviyesine dönmek birinci ve ikinci pozisyonda oyun açmayacak değer gösterir ve majörü dört parça olabilir. 2 Karo rebidi de tam açış değerleri ve beş parça majör vadeder ancak limit artırmadan sonra zona gidecek değeri inkar eder. Bu iki deklare kullanıldığında, açıcıda tam açış değeri varsa oyun araştırması için daha fazla yer kalır.

Bir başka **Drury** varyasyonu da büyük yararları olan **Two Way Drury**'dir. Bu varyasyonda cevapçı üç parça koz desteği olduğunda 2 Trefl'i kullanır. Cevapçıda dört veya daha fazla koz desteği olduğunda 2 Karo cevabı verir.

Cevapçının üç veya dört (daha fazla da olabilir) parça koz desteğini gösterdiğinde açıcı daha rahat seçim yapar. Sekiz kart yerine dokuz kartlı fiti bilen açıcı, marjinal bir zon için teşvik olabilir.

Cevapçı **Drury** konvansiyonuyla 2 Karo dediğinde açıcı, açış değeri taşımadığında rengine döner, açış değeri olmasına karşın zona sıçrayamadığında da 2 Sanzatu der. Cevapçı daha sonra kısa rengini göstererek artırmayı sürdürebilir. 2 Karo **Drury** cevabı üzerine açıcı direkt olarak yeni bir renk okuduğunda bu kısalık gösterir.

Drury rekabet sırasında da geçerlidir. Rakip 1 üzerine 1 Sanzatu ile ve **Take-Out Kontru** ile araya girdiğinde 2 Trefl hala **Drury**'dir. Cevapçı bu deklareyi verirse, açıcının majöründe limit yükseltme değerlerini gösterir. Araya giriş Trefl'den olursa cevapçı Karo ile **Drury**'yi kullanır ancak bu kez majör desteği üç parça olabilir.

Cevapçı üçüncü veya dördüncü pozisyondaki açıştan sonra **Under Jump Shift** de yapabilir. Eğer bu şekilde davranırsa, cevapçıda dört parça koz desteği ve şikan bir rengi vardır. Kısa renk singleton olduğunda cevapçı önce **Drury**'yi kullanır ve açıcı tam değer gösterirse bu rengi deklare eder.

Cevapçının **Under Jump Shift**'inden sonra açıcının majörüne dönmesi sign-off'tur. Cevapçının kısa rengini öğrenmek isterse, anlaşılan majörün bir üstündeki deklareyi verir ve cevapçı artık şikan'ını göstermek zorundadır.

Drury'nin gerekli bir bölümü de, cevapçının açıcının majöründe oynamak istemiyorken minörünü gösterme metodudur. Pas'tan gelen cevapçının, majör açışından sonra 3 Trefl'e sıçraması açıcının majöründe kısalık, genellikle altı parça güzel bir Trefl ve 9⁺-12⁻ arası değer gösterir.

Bu artırma, 1 Karo açışına 3 Trefl cevabına benzer ancak bu kez açıcının majöründe kısalık da gösterir. **Two Way Drury** kullanıldığında, açış 1 Pik'se 3 Karo'ya sıçramak **Under Jump Shift**'tir. Bu yüzden cevapçı, güzel Karo'ları 9⁺-12⁻ puanı ve majördeki kısalığı başka bir yöntemle gösterir. Bu durumda cevapçı 2 Sanzatu'ya sıçrar. Açıcı 3 Trefl derse cevapçı 3 Karo'ya düzeltir. Açıcı bunun yerine 3 Karo derse cevapçı bu kez Karo'lardan fazla el üretebileceğini bilerek 3 Sanzatu'ya yükselir.

Örnek 34:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ 82	♠ 8	♠ DV6	♠ DV3	♠ R963
♥ R963	♥ R93	♥ R873	♥ R9873	♥ 8
♦ A107	♦ A1074	♦ 7	♦ 75	♦ A1076
♣ R843	♣ R9432	♣ RV654	♣ RV5	♣ R943
f) Cevapçı	g) Cevapçı	h) Cevapçı	i) Cevapçı	j) Cevapçı
♠ 8	♠ A1074	♠ -	♠ R9632	♠ A1074
♥ R963	♥ R963	♥ R983	♥ R943	♥ R983
♦ A1076	♦ A1076	♦ A1076	♦ A1076	♦ -
♣ R943	♣ 8	♣ 98432	♣ -	♣ R9432

34'üncü örnekteki eller, bu bölümdeki 31 ve 33'üncü örneklerden alındı. Ancak cevapçı şimdi Pas'tan gelmiştir.

34a) da ki elle açıcı oyunu 1 Kör ile açmışsa, **Two Way Drury**'yi kullanıyorsanız 2 Karo, kullanmıyorsanız 2 Trefl cevabı verirsiniz. Açıcı sign-off deklare verirse susun.

34b) de 1 Kör açışına 2 Trefl deyin. Açıcı tam değerle sign-off yaparsa Pik kısalığını göstererek artırmayı sürdürün.

34c) deki elle açıcı hangi majörü açarsa açsın **Drury**'yi kullanın. **Two Way Drury**'yi kullanıyorsanız 1 Kör açışına 2 Karo deyin. Açıcı zona gitmeden tam değer gösterirse Karo kısalığını gösterin.

34d) de de her iki majör açışına **Drury**'yi kullanın. **Two Way Drury**'yi kullanıyorsanız 1 Pik açışına 2 Trefl, 1 Kör açışına 2 Karo cevabı verin. Açıcı sign-off deklare verirse kısa renginiz olmadığı için bu karara uyun.

34e) de anlaşmanıza göre mümkünse, 2 Karo ile, değilse 2 Trefl ile **Drury**'yi kullanın. Açıcı zona gitmeden tam değer gösterirse 3 Kör ile Kör kısalığını gösterin.

34f) de 2 Karo ile dört kartlı desteğinizi gösterin. Ortak 2 Sanzatu ile tam değer gösterirse 3 Pik ile zonu forse edin. Bazen bu yapılması zor bir kontrat olsa bile, bazen de ortak Pik kısalığını öğrendikten sonra güzel bir Şlem bulabilir. Değerleri ilk başta zon ilan etmek için yetmese bile, Pik kısalığını öğrendikten sonra açıcının eli mükemmel bir minimum halini alabilir. (Örneğin ♠9732 ♥AD854 ♦4 ♣AD2)

34g) deki elle her iki majör açışına da dört parça desteğinizi gösterebilirsiniz. Açıcı zon değerlerini inkar ederek tam değer gösterirse Trefl kısalığını göstererek zon araştırmasını sürdürün.

34h) de, ortak üçüncü veya dördüncü pozisyonda oyunu 1 Kör ile açmışsa, 3 Karo ile **Under Jump Shift** yapabilirsiniz. (Bu Kör kısalığı, davet değerleri ve güzel Karo'ları gösterebilir diye tereddüt etmeyin. Bu tip ellerle cevap 2 Sanzatu'dur.) Açıcı 3 Kör derse daha fazla yükselmek istemiyor demektir ve Pas geçersiniz. 3 Pik şikan renk sorusudur, 4 Kör ile Pik'inizin şikan olduğunu gösterirsiniz.

34i) de üçüncü veya dördüncü pozisyondaki açıcının her iki majörüne de **Under Jump Shift** yapabilirsiniz. Açış rengi Pik olduğunda, açıcı 3 Pik dese bile, ekstra Pik'inizle minimum değeriniz olmasına karşın zon olabileceğini düşünerek 4 Pik diyebilirsiniz. Açıcı bunun yerine, şikan renginizi sorarsa 4 Trefl ile Trefl şikan'ınızı gösterirsiniz.

34j) de de benzer şekilde deklare verin. Açıcı üçüncü veya dördüncü pozisyonda hangi majörü açarsa açsın **Under Jump Shift** yapın ve şikan sorulursa yerini gösterin.

1 KÖR'E 1 PİK CEVABI

1 Kör'e 1 Pik cevabının koşulları ortaklık anlaşmasında **Flannery** olup olmadığına bağlıdır. Bu konvansiyonu kullananlar genellikle, 1 Kör açışına 1 Pik cevabını beş parça Pik ile verir.

Pek sık rastlanan dağılım olmamasına karşın, açıcıda altı parça Kör ve dört parça Pik olduğunda oyunu 1 Kör ile açar. Ortaklık anlaşmasında dört parça Pik ile Pik cevabı verilmiyorsa, 4-4 Pik fitini bulamazsınız. Bu yüzden, **Flannery**'yi kullanan ortaklar da 1 Kör açışına Pik cevabı vermelidir.

Flannery'de karar kılınmamışsa, 1 Kör açan oyuncuda güzel dört parça Pik de bulunabilir. Bu olasılık bulunuyorken, cevapçı dört parça Pik'ini mutlaka göstermeli.

Cevapçı minimumdayken, tek parça Kör ve güzel üç parça Pik'i varsa 1 Kör'e en güzel cevap 1 Pik olabilir. Açıcıda dört parça Pik varsa destekleyerek yükseltir, güzel üç parça Pik'e karşılık dört parça Pik fitiyle, Pik kontratı diğer tüm kontratlardan iyi olabilir. Açıcıda dört parça Pik desteği yokken dengeli 1 Sanzatu der ve cevapçı Pas geçer. Cevapçının 1 Sanzatu'su forsing olduğu için, 1 Sanzatu'da başka türlü kalmanın mümkün olmadığına dikkat edin.

Ancak, burada 1 Sanzatu oynamak için Pik'i geçiştirme deklaresi olarak görme yanlışlığına düşmeyin çünkü, açıcı 1 Sanzatu yerine elinde dört parça Pik varken destekleyebilir de. Sistemati olarak, yalnızca üç parça destekle mümkün değildir.

Cevapçıda dört veya beş parça Pik ile, (5⁺-9⁻) puan aralığındayken Kör desteği de varsa Kör'den yükselip yükselmek gerektiğinin kararını iyi vermek gerekir. Cevapçı Pik'ini gösterirse, daha sonra Kör desteğini yeteri kadar gösteremez. Bir sonraki konuşmada Kör'e dönüldüğünde, açıcı iki parça Kör ile tercihte bulunduğu, daha yüksek seviyede destek verildiğinde de puanların fazla olduğuna inanır.

Böyle dağılımlarla, Pik'lerin gösterilmesi gerektiğini savunanlar da vardır. Kör'den yükselmek yerine Pik okumak gerektiğini iddia edenlere göre, Pik fitini bulmak Kör fitine göre çok daha önemlidir, Pik fiti yoksa Kör'den oynanır. Bu kitabın yazarı, söz konusu yaklaşım için uzun süre ikna edilmeye çalışıldı, ancak belki olabilecek zonları bulmak için kullanılan bu yöntemin çok fazla zorlukları var.

Örnek 35:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ RD8	♠ D10963	♠ D1096
♥ 6	♥ R86	♥ RV8
♦ D973	♦ 53	♦ 7643
♣ 108642	♣ V82	♣ A8

35a) daki elle, 1 Kör açışına klasik deklarasyonda cevap 1 Sanzatu'dur. El Sanzatu oynamak için yeterliyken ve 1 Sanzatu da forsing olduğu için taktik olarak 1 Pik cevabı daha iyidir. Açıcı, dört parçayla desteklemeden Pik'i yükseltmez, bu yüzden yükseldiğinde bu kartla diğer renklere göre en iyi kontrat olabilir. Açıcı dengeli eli varken Pik'i de desteklemiyorsa 1 Sanzatu rebidi yaptığında bu kontratı oynar. Açıcının rebidi minör olduğunda, cevapçı bu rengi oynamaktan da hoşnut olacaktır.

35b) deki elle 1 Kör açışına 1 Pik cevabının verilmesi gerektiğine inanlar vardır. Pik fiti varsa artırma iyi şekilde gelişir. Ancak Pik fiti olmadığında cevapçı Kör'e döner ancak, şimdi açıcı Kör desteğinin iyi olup olmadığını bilemez. Burada önerim, cevapçının Kör'ü destekleyerek problemlerden kaçınmasıdır. Kör'den en az sekiz kart olduğu zaten bilinmektedir.

35c) de Kör'den hemen destek için değerler çok fazladır. 1 Pik cevabı verin. Açıcının rebidi iki seviyesinde minörlerden biri olursa, davet değerleri ve koz desteğinizi 3 Kör ile gösterirsiniz. Bu, Kör desteği vadettiği için, önce Pik deklaresi vermeniz davet değerleriniz olduğunu gösterir.

FORSİNG SANZATU

Majör açışına 1 Sanzatu cevabı iyi 5 ile kötü 12 puan aralığını gösterir. Cevapçı Pas'tan gelmiyorsa, bir tur için forsing'tir. Cevapçının eli majörü basit yükseltmek için uygun değildir ve açış 1 Kör ise 1 Pik de diyemeyecek durumdadır. Cevapçı aynı zamanda, iki seviyesinde de deklare veremeyecek durumda olmalıdır çünkü bu, toplam Sanzatu'dan en az dokuz, majörden de en az on löve vadeder.

Forsing Sanzatu'yu kullanan cevapçının puan aralığı aslında iki parçaya ayrılır. Cevapçı (5⁺-9⁻) ile alt bölümdeyse eli minimumdur. Cevapçıda (9⁺-12⁻) aralığında puan varsa ikinci deklaresinde zon daveti yapar.

AÇICININ FORSİNG SANZATU'DAN SONRA REBİDLERİ

a) Majör açışına **Forsing 1 Sanzatu** cevabı geldiğinde açıcının ilk rengini tekrarı en az altı parça kart gösterir. Açıcı bu rengi iki seviyesinde tekrarlırsa puanı iyi 12 ile kötü 15 arasındadır. Bunun yerine renginde sıçrarsa puanı iyi 15 ile kötü 19 aralığındadır.

Açıcı majöründe dörtlü seviyeye sıçrarsa genellikle yedi parça koza sahiptir (mükemmel altı parça da olabilir) ve ne direkt 4 Kör açışıyla ne de **Namyats** transfer açışıyla (6. Bölüm'e bakınız) tanımlanamayacak eli vardır.

2. Bölüm'de bahsedildiği gibi, açıcıda altı parça majörün yanında dört parça da minörü varsa, majördeki güç cevapçıda singleton veya şikan bile olsa bu rengin koz yapılmasında sakınca yoksa rebid majörden, aksi takdirde minörden yapılır. Bu yüzden, açıcıda genellikle ikinci bir renk yoktur.

b) Açıcı 1 Kör'den sonra 2 Pik ile **Reverse** yaparsa uzun Kör'lerin yanında en az dört parça Pik ve **Reverse** yapacak kadar güç gösterir. **Reverse**, minimum açıştan en az bir As fazlalığı (yaklaşık 16+) puan gösterir ve bir tur için forsing'tir. Açıcı, bu Pik deklaresini, cevapçının dört parça Pik'i inkar etmesine karşın verir ve Pik'ten zon çok zordur.

c) Açıcının sıçramalı renk değişikliği zon forsingi'dir ve iyi 19 veya eşdeğerde bir el vadeder.

d) **Forsing Sanzatu**'dan sonra 2 Sanzatu dengeli 18-19 puan gösterir ve hemen hemen forsing'tir. Cevapçıda dengeli minimum puan varsa Pas geçebilir çünkü bu durumda zon görünmez ve ufukta daha iyi bir kontrat da yoktur.

e) Açıcı **Forsing Sanzatu** cevabı üzerine 3 Sanzatu'ya sıçrarsa güzel değerler (yaklaşık 16-18 puan) ve majörden sağlam altı parça renk gösterir. Eldeki diğer kartlar da dengelidir.

f) Açıcının diğer tüm rebidleri iki seviyesinde yeni bir renktir. Açıcı minimumda olabileceği gibi, daha iyi değerlere sahip de olabilir. Açıcının değerleri minimum açışla, sıçramalı rebid için gereken puan aralığındadır. Açıcıda ekstra değerler olduğunda, bunu rebidinde göstermesinin yolu yoktur.

Açıcı ekstra değerlerini gösterme fırsatını artırmanın devamında bulur. Cevapçı davet rebidi yaparsa, açıcı kabul eder, cevapçı deklareyi durdurmak istediğinde de bir tur daha konuşarak ekstra değerlerini gösterebilir. İki seviyesinde minör rebidi yaparsa, gerçek ikinci renk yokken bu renk dört parçadan daha kısa olabilir.

Açıcıda **5-3-3-2** dağılımı varken, ikinci ucuz rengi üç kartlı minör olacaktır. Cevapçı bunun dört parçadan daha kısa olabileceğini bildiği için alert eder.

4-5-2-2 dağılımıyla, 1 Kör açan oyuncunun rebid yaptığı minör üç parçadan da kısa olabilir. Ekstra değerleri yokken **Reverse** yapamayan açıcı sistematik olarak beş parça Kör'ünü de tekrarlamadığı için rebidini doubleton Trefl'den yapar. Artırma yalnızca 1 Kör - (Pas) - 1 Sanzatu - (Pas) - 2 Trefl şeklinde geliştiğinde Trefl iki parça olabilir ve sorulursa rakipler bu olasılığa karşı uyarılmalı.

Doubleton Trefl ile açıcı 2 Trefl diyebileceği için burada kalmak biraz korkutucudur, cevapçının Pas geçmesi için elinin Trefl'e uygun olması gerekir. Cevapçıda singleton veya şikan Kör olsa bile, açıcıda doubleton Trefl olabileceği için Kör tercih eder. Cevapçıda, 1 Kör'e 1 Pik demediği için (singleton Kör ile ve güzel üç parça Pik ile bile 1 Pik derdi) dört parça Pik yoktur. Kör ve Pik'lerin toplamı en fazla dört olan cevapçının minörlerinden biri en az beş parça olmalıdır. Trefl beş parçadan azsa, cevapçı en az beş parça Karo'sunu gösterebilir.

Açıcının 2 Trefl'i siyah renklerden **5-5** uzunluk gösterebilir. Standart deklarede bu dağılımla 1 Trefl açılır. Bu sistemde, 1 Pik açışına cevapçı zayıf elle iki seviyesinde kırmızı renk okuyamaz çünkü bu zona yetecek değer gösterir. Cevapçı kırmızı renklerden biriyle bire iki cevabı verdiğiğinde, açıcının üç Trefl diyebilmesi için ekstra değerleri olmalıdır. Ancak **5-5** siyahları olan açıcıda dağılımsal bir değer olduğu için Trefl'ini üç seviyesinde gösterebilir.

Örnek 36:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı
♠ V4	♠ V54	♠ DV65	♠ R4	♠ R4
♥ RD1087	♥ RD1087	♥ AD874	♥ ADV1096	♥ DV7643
♦ AV3	♦ DV6	♦ V3	♦ 5	♦ 5
♣ DV6	♣ A3	♣ R3	♣ DV43	♣ ADV3
f) Açıcı	g) Açıcı	h) Açıcı	i) Açıcı	
♠ AR	♠ R4	♠ 4	♠ AD984	
♥ ADV63	♥ ARDV63	♥ ADV63	♥ 7	
♦ A53	♦ D7	♦ ARV4	♦ R3	
♣ 986	♣ V95	♣ A95	♣ RV1096	

36'ıncı örnekte a) dan g) ye kadar ki ellerle oyunu 1 Kör açtınız.

36a) da ki elle ortak 1 Pik derse 1 Sanzatu rebidi yapın. Cevap **Forsing 1 Sanzatu** olursa, 2 Trefl deyin.

36b) de 1 Pik cevabına yine 1 Sanzatu deyin. **Forsing Sanzatu**'ya üç kartlı minörünüzle 2 Karo rebidi yapın.

36c) de cevapçı 1 Pik derse iki seviyesine yükselin. Cevap **Forsing 1 Sanzatu** olursa, doubleton'la 2 Trefl rebidi yapın. Ortak doğru deklare verdiyse sorun çıkmaz çünkü Trefl'e Pas geçtiğinde bu rengi uzundur.

36d) de ortağın 1 Pik veya 1 Sanzatu'suna 2 Kör rebidi yapın. Dört parça minörünüz olmasına karşın, Kör'ler cevapçıda singleton veya şikan bile olsa oynanacak güçtedir.

36e) de ortak 1 Pik veya 1 Sanzatu derse 2 Trefl deyin. Altı parça renginiz, tekrarlamak için yeterince güzel değildir ve Trefl'den fit bulabilirsiniz. Ortağınız tercih ederse Kör de oynayabilirsiniz.

36f) de ortak 1 Pik derse 2 Sanzatu'ya sıçrayın, **Forsing 1 Sanzatu** gelirse de Sanzatu'yu 2 seviyesine yükseltin. Bu yükseltme dengeli 18-19 puan gösterir.

36g) de ortak 1 Pik derse 3 Kör'e sıçrayın. Cevapçı 1 Sanzatu derse bu kez 3 Sanzatu'ya sıçrayın. Bu deklare kapalı altı parça Kör ve yaklaşık 16 puan gösterir.

36h) de ortağın 1 Pik veya 1 Sanzatu'suna sıçramalı renk değişikliği yapacak kadar gücünüz olduğundan 3 Karo deyin.

36i) de sistem gereği oyunu 1 Pik açtınız. Ortak **Forsing 1 Sanzatu** derse rahatlıkla 2 Trefl diyebilirsiniz. Ortağın cevabı 2 Trefl olursa mükemmel desteğinizi 3 Kör ile **Splinter** yaparak gösterebilirsiniz. Ortak iki seviyesinde kırmızı bir renk okursa zonu forse etmiştir. Dağılımınız, Trefl'lerinizi üç seviyesinde deklare etmeniz için yetki verir. Ancak, Trefl'ler yalnızca dört parça olsaydı, bu rebid için ekstra değerleriniz olmalıydı. Minimum değerler ve dört parça Trefl ile 2 Pik demeniz gerekir.

CEVAPÇININ FORSİNG SANZATU'DAN SONRA REBİDLERİ

a) Açıcı rengini tekrarladığında cevapçı minimum elle Pas geçebilir. Cevapçı, açıcının renginin en az altı parça olduğunu ve ortağında şikan olmasına aldırmadığını bilir. Cevapçı, üç seviyesinde açıcının renginden daha ucuz bir renk okumuşsa, açıcıyı majörde fit olmadığı için başka bir renk aradığı şeklinde uyarıyor demektir. Cevapçı, minimumda olabilir ancak majörü inkar eder ve başka güzel bir renk göstermektedir.

Cevapçıda davet değerleri (9⁺-12⁻) ve majörde doubleton olduğunda üç seviyesine yükselir. İki kartlı destek yeterlidir ve cevapçının değerleri majörden zon daveti yapacak kadardır.

Cevapçıda üç parça destek ve davet değerleri olduğunda, rebidinde zonu ilan eder. Cevapçı, 1 Sanzatu sonrası majörü üç seviyesinde okuyarak zon daveti yapmayı planlarken, açıcının majörünü tekrar etmesiyle artık karşılıklı değerlerin zon için yeteceğine karar vermiştir.

Cevapçıda davet değerleri (9⁺-12⁻), diğer renklerde durdurucu ve majörden singleton varken 2 Sanzatu diyebilir. Aynı deklare açıcının renginde doubleton'la da verilebilir ancak bu durumda cevapçı altı ikiyle majör oynamak yerine Sanzatu'nun daha iyi olacağından emin olmalıdır.

Örnek 37:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ 5	♠ 5	♠ 97	♠ 5	♠ 53	♠ D3
♥ 63	♥ RV	♥ RV4	♥ RV93	♥ RV93	♥ D93
♦ D42	♦ D42	♦ AD52	♦ R1087	♦ R1087	♦ R1087
♣ RD108532	♣ D1087532	♣ 9873	♣ RV104	♣ RV10	♣ RV104

37a) daki elle, 1 Sanzatu'dan sonra açıcı 2 Pik ile rengini tekrarlamışsa, 3 Trefl deyin. Eliniz Pik'ten oynamak için uygun değildir, koz Trefl olursa elinizin daha değerli olacağı görünüyor. Sisteminiz izin veriyorsa, 1 Pik açışına preemptive olarak direkt 3 Trefl'e de sıçrayabilirsiniz. Sıçrayarak renk değiştirmek için buradaki gibi oldukça uzun renginiz olmalı.

37b) deki elle oyunu 1 Pik ile açan ortağınız **Forsing 1 Sanzatu**'ya 2 Pik derse Pas geçmelisiniz. Kendi renginiz böyle kötüyken ortağınıza önermeyin.

37c) de oyunu 1 Pik açan açıcı **Forsing Sanzatu**'ya 2 Pik derse, 3 Pik'e yükselin. Davet değerleriniz ve doubleton Pik'iniz böyle davranmanıza izin verir. Açıcı oyuna 1 Kör ile başlayıp, **Forsing Sanzatu**'ya 2 Kör derse bu kez 4 Kör'e sıçrayın. **Forsing Sanzatu**'yu kullanırken iki seviyesinde minör

rebidine 3 Kör ile zon daveti yapmayı planlamıştınız. Açıcının kozunda ekstra değerler olduğu için elinizin gücü artık zon için yeterlidir.

37d) de açıcı 1 Pik ve **Forsing Sanzatu**'ya 2 Pik dedikten sonra, değerleriniz ve Pik'i tutmadığınızı göstermek için 2 Sanzatu deyin.

37e) de doubleton Pik'iniz olmasına karşın, diğer renklerden savunma duvarınız olduğu için 37d) deki gibi davranmalısınız.

37f) de aynı artırmadan sonra, Kör'leriniz zayıf ve Pik'te onörünüz olduğu için 2 Sanzatu yerine 3 Pik demelisiniz.

b) Açıcı 1 Kör ile açtıktan sonra 2 Pik diyerek **Reverse** yaptığı zaman, cevapçıda üç parça Kör ve (9⁺-12⁻) puan varsa 4 Kör'e sızdır. Cevapçı ilk renge üç seviyesinde dönmediği için üç parça destek ve davet değerlerinden daha zayıf olamaz.

Cevapçıda ne Kör ne de Pik desteği yoksa, puanına göre uygun seviyede Sanzatu rebidi yapar. Minimum **Forsing Sanzatu** değerleriyle (5⁺-9⁻) 2 Sanzatu, üst aralıktaki puanlarla (9⁺-12⁻) 3 Sanzatu der. **Reverse** yapan açıcının zon için iyi bir eli (en az iyi 16 puanı) vardır. Bu deklare bir tur için forsing olduğundan cevapçı minimum elle bile konuşmak zorundadır.

Minimum güç ve Sanzatu'ya uygun olmayan elle cevapçı doubleton'la ilk rengi olan Kör'ü tercih edebilir.

Kör kısalığı, güzel üç parça Pik ve davet değerleriyle (9⁺-12⁻) cevapçı Pik'i yükselterek elini tanımlayabilir. Cevapçı Kör kısalığını, üç parça güzel Pik desteği, zon için yeterli güç göstermiştir ve dört üçe Pik oynamayı teklif etmektedir.

Cevapçının rebidi üç seviyesinde bir minörse, güzel bir renk ve minimum cevap onörleri gösterir.

Örnek 38:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ R82	♠ V32	♠ V2	♠ D8	♠ RD5	♠ V2
♥ AV4	♥ 8	♥ 84	♥ V4	♥ 7	♥ 7
♦ 97432	♦ R1083	♦ RV932	♦ R7653	♦ A9643	♦ RDV942
♣ DV	♣ DV852	♣ RD105	♣ V875	♣ V875	♣ 9863

Ortağınız artırmayı 1 Kör ile başlattı ve 38'inci örnekteki ellerle **Forsing Sanzatu** cevabınıza 2 Pik diyerek **Reverse** yaptı.

38a) da cevapçı üç kartlı Kör desteğini göstermek için 4 Kör'e sızdır. İlk turda yükseltmediği için cevapçıda davet değerleri (9⁺-12⁻) olmalıdır. Açıcının **Reverse**'ünden sonra zon artık garantidir.

38b) de cevapçı deklareye 2 Sanzatu ile devam eder. Bu, iki majörde de fit olmadığını, minörlerde durdurucu ve minimum puan gösterir.

38c) de cevapçı 3 Sanzatu'ya sızdırarak devam eder. İki minörde de durdurucuları ve zona yetecek değer var.

38d) de cevapçı 3 Kör'ü tercih eder. Kör onörü ve kötü ara kartlar Sanzatu'ya engeldir.

38e) de cevapçı 3 Pik'e yükselir. Dört üç Pik ile zon oynamak Sanzatu'ya göre daha iyi görünüyör.

38f) de cevapçının bir sonraki deklaresi 3 Karo'dur. Bu tanımlayıcı deklare, açıcıda minimum değerlere karşın zon forsingi yapacak güç yoksa, Karo'dan part skor oynamayı teklif eder. Cevapçı Karo dışında hiç bir rengi olmadığını göstermiştir.

c) Açıcı, sızdırarak renk değişikliğiyle zon forsingi yapmışsa, cevapçı elini en iyi tanımlayacak deklareyi bulur. Cevapçıda 5 veya 6 puan olsa bile zona kadar Pas geçemez.

Forsing Sanzatu için maksimumdayken açıcı sıçramalı renk değişikliği yapmışsa, cevapçı Şlem ilgisini göstermelidir. Açıcının renklerinden birinde, zonun altında fitini göstermelidir ancak zon ilan etmemeli.

Bu artırmada zon ilan etmek, hızlı varış prensibinin uygulanmasıdır. Hızlı varış, cevapçının minimumda olduğunu ve daha yüksek seviye ile ilgilenmediğini gösterir.

Hızlı varış prensibinin sadece renk kontratları için geçerli olduğunu unutmayın. Sanzatu'dan sıçramalar daha önce vadedilenden daha fazla değerler olduğunu göstermek için kullanılır.

d) **Forsing Sanzatu**'dan sonra açıcı 2 Sanzatu derse dengeli 18-19 puan gösterir ve cevapçı buna karşı elini açıcıya tarif etmek için sistematik araç setine sahiptir. Cevapçının tüm deklareleri bir tur için transfer halini alır. Bu artırmayı sürdürürken çok farklı dağılım türlerini anlatabilmek için cevapçının kontrolü ele geçirmesini sağlar.

Cevapçı, açıcının orijinal rengine transfer yapıp ardından 3 Sanzatu diyerek üç kartlı destek, davet değerleri (9⁺-12⁻) ile kup değerlerinin olmadığını belirterek açıcıdan tercih yapmasını isteyebilir.

Cevapçı, üç kartlı destek ve limit değerlerini göstermek için açıcının rengine transfer yaptıktan sonra, yeni bir renk okuyarak değerlerinin yerini göstererek Şlem daveti yapabilir.

Zayıf elle, preemptive sıçramalı renk değişikliğinden korktuğunda, kendi rengine transfer yapan cevapçı daha sonra Pas geçebilir.

Açıcı oyunu Pik ile açıp **Forsing Sanzatu**'yu yükselttikten sonra cevapçı beş parça Kör'ünü göstermek için önce transfer yapıp ardından Pik'e destek veya 3 Sanzatu diyebilir. Böylece açıcının doğru kararı vermesi sağlanır.

Kör'e transferden sonra cevapçı altı parça Kör'üyle 4 Kör diyerek kontratın güçlü el tarafından oynanmasını sağlayabilir.

Forsing Sanzatu'nun yükseltilmesinden sonra transfer, cevapçıdaki tahmin edilemeyecek elin tanımlanmasına yarar.

Örnek 39:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ R83	♠ RV4	♠ 6	♠ V4	♠ V4
♥ R105	♥ 75	♥ 642	♥ RD1073	♥ RD10753
♦ D982	♦ ADV93	♦ DV9743	♦ D42	♦ D4
♣ D103	♣ 1074	♣ V63	♣ 1073	♣ 1073

39'uncu örnekteki elle cevapçı 1 Pik açışına **Forsing Sanzatu**'yu kullandıktan sonra 2 Sanzatu'yu duymuştur. Cevapçı bu ellerle şöyle devam eder:

39a) da cevapçı önce 3 Kör diyerek Pik'e transfer yapar ardından 3 Sanzatu der. Böylece üç kartlı Pik desteği ile davet değerleri (9⁺-12⁻) ve kup değeri olmadığını gösterir. Cevapçı ilk turda majörü desteklemediği için davet değerine sahip olmalıdır.

39b) de cevapçı 3 Kör ile Pik'e transfer yapıp üç kartlı destek ve davet değerlerini gösterdikten sonra, puanlarının yoğunlaştığı rengi 4 Karo ile gösterir ve Şlem daveti yapar.

39c) de cevapçı 3 Trefl ile Karo'ya transfer yapar ve Pas geçer. Cevapçı 1 Pik'e Pas geçmeyip deklareyi artırarak kumar oynamıştır. 3 Karo ideal görünüyor.

39d) de cevapçı 3 Karo ile Kör'e transfer yaptıktan sonra 3 Sanzatu diyerek açıcıdan transfer yapmasını ister. Açıcıda üç parça Kör varsa kontratın kendisi tarafından oynanmasını isteyebilir veya Pas geçerek cevapçının 3 Sanzatu oynamasına izin verir.

39e) de cevapçı 3 Karo ile Kör'e transfer yaptıktan sonra 4 Kör ile zon ilan eder. Güçlü taraf böylece 2-6 veya 3-6 Kör fiitiyle zon kontratını oynamış olur.

e) Açıcı, kapalı altı parça kart ve ekstra değerlerini göstermek için 3 Sanzatu'ya sıçradığında, cevapçı genellikle Pas geçer. Cevapçıda 9⁺-12⁻ puan ve üç parça koz desteği bile olsa, Şlem çok uzaktır. Cevapçının tek seçimi Sanzatu'dan mı yoksa majörden mi zon oynamak gerektiğine karar vermektir. Her iki taraf da dengeli olduğu için, genellikle Sanzatu en iyisidir.

f) Açıcı iki seviyesinde daha ucuz bir renk gösterdiğinde, cevapçı **Forsing Sanzatu**'nun alt limitindeyse (5⁺-9⁻) artırmayı limite ederken, üst dilimdeyse (9⁺-12⁻) artırmayı devam ettirerek zon daveti yapar.

Cevapçı alt limitteyken şu seçeneklere sahiptir:

i) Cevapçı iki seviyesinde kendi rengini gösterebilir. Özellikle, açıcı 2 Trefl rebidi yaptığında, cevapçı iki seviyesinde kendi rengini gösterme şansına fazlasıyla sahiptir. İki seviyesinde gösterilen bu renk en az beş parça olmalıdır.

Cevapçı iki seviyesinde artırmayı durdurmak istediğinde açıcı buna saygı göstererek genellikle Pas geçer. Ancak bazı durumlarda artırmayı sürdürebilir de.

Açıcıda gösteremediği ekstra değerler olabilir. Eli güzel 15 ile kötü 19 puan aralığındaysa, cevapçının sign-off'undan sonra zon için bir girişimde daha bulunabilir. Açıcının bir sonraki deklaresi düzeltmeye ihtiyacı olmayıp natürel olmalı.

Açıcının artırmayı devam ettirmesinin bir başka nedeni, cevapçının sign-off rengini düzeltmek olabilir. **Forsing Sanzatu**'dan sonra cevapçının iki seviyesinde gösterdiği renk genellikle beş parçadır. Bu renk açıcıda singleton veya şikan olduğunda, daha oynanabilir bir renk araştırabilir. Açıcı da minimumda olduğu için, yeni renk araştırırken bunu renk atlamadan yapmalı. Açıcı, cevapçıda iki parça destek umarak orijinal rengine de dönebilir.

Örnek 40:

a) Açıcı	b) Açıcı
♠ RD973	♠ RD973
♥ AV5	♥ 6
♦ 62	♦ AV5
♣ R108	♣ R1083

Örnek 40'daki her iki açıcı da artırmaya 1 Pik ile başladıktan sonra **Forsing Sanzatu**'ya 2 Trefl rebidi yapar.

40a) da cevapçının 2 Kör'üne açıcı rahatlıkla Pas geçer.

40b) de açıcı, cevapçının 2 Kör rebidini duyar. Cevapçıda 2 Kör'lerin beş parça olabileceğini bilen açıcı, 2 Pik ile Kör kısalığını gösterir.

Örnek 41:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ V4	♠ 4	♠ 4
♥ R10983	♥ R10983	♥ R10983
♦ 1094	♦ 10984	♦ 1094
♣ A75	♣ A75	♣ A975

41'inci örnekte tüm cevapçılar, 1 Pik açışına 1 Sanzatu'yu kullandıktan sonra, üç parça olabilecek 2 Trefl'i duyarlar. Tüm cevapçılar oynamak için 2 Kör rebidi yapar.

40a) daki eli olan açıcı bu deklareye Pas geçer ve artırma **Forsing Sanzatu** kullanmadan bulunamayacak güzel bir yere gelir. Bu konvansiyon kullanılmazsa açıcı cevapçının 1 Sanzatu'suna büyük olasılıkla Pas geçirdi.

40b) deki açıcı ise beş parça Kör'e karşılık bu renk kendisinde kısa olduğu için 2 Pik der.

41a) daki elle cevapçı açıcının düzeltmesine Pas geçer. Oynanabilir 5-2 fit yerine cevapçı Kör'den daha iyi bir koz araştırması yapmıştır.

41b) de 2 Pik'e gittiğinde sadece beş parça Pik'i bulunabilir. Beş parça Pik ve sigleton Kör'ü varsa en az dört parça Trefl ve üç parça Karo'su olmalıdır. Açıcıda siyah renkler 5-5 ise, 2 Sanzatu'yu 3 Trefl ile düzeltir.

41c) de cevapçı aynı sonuca ulaşır. Ancak burada 2 Sanzatu yerine 4-4 Trefl ile 3 Trefl der.

ii) Cevapçı açıcının yeni rengine Pas da geçebilir. Artırmaya, 1 Pik ile başlayan açıcının 2 Kör rebidi en az dört parça gösterir. Cevapçıda singleton veya şikan Pik ve üç veya daha fazla Kör varken en iyi deklare Pas'tır.

Cevapçı iki parça Pik ve üç parça Kör'ü varken doğru rebidi 2 Pik ile sahte tercihtir. Açıcıda altı parça Pik ve dört parça Kör varsa bu sahte tercih en iyi kontrattır. Bu, açıcıda ekstra değerler varken artırmayı sürdürebilmesine de izin verir.

Sahte tercihten sonra, açıcı 5-4-2-2 dağılımıyla 2 Sanzatu diyebilir. Cevapçı, minimum bölgenin altındaysa Pas geçerken, bu bölgenin üst sınırındaysa 3 Sanzatu der açıcı iyi 15 ile kötü 19 puan göstermiştir.

Açıcı üç Kör ile devam ederse, cevapçı minimum bölgenin en altındayken Pas geçebilir ancak bölgenin üst sınırında üç parça Kör desteğiyle 4 Kör'e yükselir. Açıcıdaki beş beş majörler varken 4 Kör uygundur.

Örnek 42:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ D7	♠ D7	♠ V7
♥ 1083	♥ R83	♥ 1083
♦ R7432	♦ R7432	♦ R1084
♣ V109	♣ 1098	♣ RV109

42'inci örnekte cevapçılar 1 Pik açısına **Forsing 1 Sanzatu** dedikten sonra 2 Kör rebidine, sahte tercihle 2 Pik demek zorundalar. Açıcı çoğunlukla Pas geçer, ancak artırmaya devam ederse ekstra değerleri vardır.

42a) da açıcı 2 Sanzatu veya 3 Kör ile devam ettiğinde cevapçı Pas geçer. Kötü değerlerle daha fazla yükselmek istememektedir.

42b) de açıcı 3 Kör ile devam ederse cevapçı 4 Kör'e yükselir. Açıcı 2 Sanzatu rebidi yaptığında da cevapçı 3 Sanzatu'ya yükselmeli çünkü zon ikramiyesi büyük önem taşır ancak maç puanlamasında Pas geçilebilir.

42c) de açıcı 2 Sanzatu ile devam ederse cevapçı rahatlıkla 3 Sanzatu'ya yükselir. Ancak açıcı 3 Kör derse cevapçı bu kez Pas geçebilir, çünkü dışarıdaki Rua'lar cevapçının elinin değerini düşürür.

Cevapçı, açıcının iki seviyesindeki minörüne Pas geçtiğinde minimumda olmalı ve başka kontrat görülmemeli. Cevapçıda, açıcının majörü singleton veya şikan ve açıcının rebid yaptığı minör en az dört parça olmalı. Cevapçıda, Pas geçmek için, bu minör beş parçadan da uzun olmamalı.

iii) Başka açıklayıcı rebid olmadığında, cevapçıda açıcının majörü iki parça olduğunda tercih yapar. Cevapçıda özel bir dağılımla, yalnızca 1 Sanzatu'ya yetecek güç olabilir. Sadece bu durumda ortaklar **Forsing Sanzatu** kullandıklarına pişman olurlar. Cevapçıda dengeli bir el ve açılan majörde iki parça kart varken 1 Sanzatu en iyi oyun olabilir, ancak **Forsing Sanzatu**'yu kullananlar beş iki majörle iki seviyesinde oynamak zorunda kalırlar. Bununla birlikte **Forsing Sanzatu** artırma sırasında çok önemli ipuçları verir ve beş ikiyle de çoğu zaman 1 Sanzatu'dan daha iyi sonuç alınır.

Cevapçı **Forsing Sanzatu**'nun üst diliminde olduğunda (9⁺-12⁻) rebidiyle zon daveti yapar. Cevapçının zon daveti dört beş formda olabilir:

1. Cevapçı üç kartlı destekle yan renklerden kısalığı olmadan sınırlı artırma değerlerine (9⁺-12⁻) sahip olabilir. Üç parçayla direkt destek için yan renklerden kısalık gerektiği için bu tip ellerle direkt olarak majör yükseltilmez.

Dengeli el, üç parça koz desteği ve davet değerleriyle, majöre üç seviyesinde dönmeyi planlayan cevapçı önce 1 Sanzatu der. Açıcı iki seviyesinde rengini tekrarlarsa, cevapçı planını değiştirerek zona çıkar. Açıcının kozunun altı parça olduğunu bilmek zon için cevapçının aradığı tek bilgidir.

Örnek 43:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ A54	♠ DV6	♠ R953
♥ R63	♥ 54	♥ DV6
♦ 965	♦ R953	♦ A1082
♣ DV82	♣ A1082	♣ 54

43a) da iki majör açışına da cevap **Forsing Sanzatu**'dur. Açıcı iki seviyesinde ucuz renk gösterirse, cevapçı majörde üç seviyesine yükselir ve üç kartlı desteğiyle davet değerlerini gösterir. Açıcı rengini iki seviyesinde tekrarlayarak altı parça olduğunu gösterirse cevapçı zona sıçrar.

43b) de ortak oyunu 1 Pik ile açarsa deklare 43a) daki gibi gelişir.

43c) de 1 Kör açışına 1 Pik cevabı verin. Pik'i atlayarak **Forsing Sanzatu** kullanmayın. Ortak 1 Sanzatu derse üç parça Kör'ünüzü göstermek için 2 Kör deyin. Kör'ü ilk konuşmanızda yükseltmediğiniz için açıcı, dengeli davet değerlerinizin (9⁺-12⁻) olduğunu bilir. Açış deklaresi 1 Pik olduğunda, dört parçayla desteklediğiniz için 3 Pik'e yükselmelisiniz.

2. Cevapçıda davet değerleri ve güzel bir renk olduğunda, bu rengini gösterebilir. Açıcının iki seviyesinde yeni renginden sonra, cevapçı yeni bir renkten üç seviyesine sıçrarsa bu altı veya daha uzun (Nadir olarak çok güzel beş parça da olabilir) güzel bir renk gösterir. Cevapçı, açıcının çıkış yolu bulamayıp bu davete Pas geçebileceğini bilerek açıcıda singleton veya şikan bile olsa bu rengi oynamaya hazırdır.

Örnek 44:

a) Cevapçı	b) Cevapçı
♠ 9	♠ 5
♥ RDV843	♥ D83
♦ R62	♦ ADV954
♣ V83	♣ D107

1 Pik açışından sonra, 44'üncü örnekteki tüm cevapçılar **Forsing Sanzatu**'yu kullanır.

Açıcının rebidi 2 Trefl veya 2 Karo olursa, 44a) daki elle cevapçı altılı güzel Kör'ünü ve davet değerlerini göstermek için 3 Kör'e sıçrar.

44b) de açıcı 2 Trefl rebidi yaparsa cevapçı güzel rengi ve davet puanını göstermek için 3 Karo'ya sıçrayabilir. Açıcı 2 Karo veya 2 Pik derse cevapçının en iyi deklaresi 2 Sanzatu'dur.

3. Cevapçı 2 Sanzatu ile zon daveti yapabilir. 2 Sanzatu rebidi, davet puanı (9⁺-12⁻) ve okunmayan renklerde durdurucu vadedir. Cevapçı ayrıca, genellikle açıcının majörünü iki parçayla destekler, ancak bazı durumlarda singleton'la da bu deklareyi verebilir.

Örnek 45:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ D7	♠ RV7	♠ 976
♥ RV3	♥ 53	♥ V3
♦ A952	♦ DV95	♦ RD104
♣ 9752	♣ R1084	♣ RV108

45a) daki elle majör açışına **Forsing Sanzatu**'yu kullanırsınız. Açış rengi 1 Pik ve açıcının rebidi 2 Trefl'se, davet değerlerinizi ve okunmayan renklerdeki durdurucularınızı göstermek için 2 Sanzatu deyin. Açıcı 2 Pik derse, üç seviyesine yükseltin. Açıcının rebidi 2 Karo veya 2 Kör olursa bu kez seçim yapmak kolay olmaz. Ancak, dokuzludan dört parça Trefl'inizle bu renkten rakibi durdurmak için açıcının yeterli destek vermesini umarak yine 2 Sanzatu deyin. Açış rengi 1 Kör ise, açıcının iki seviyesindeki minör rebidine 3 Kör, 2 Kör rebidine de 4 Kör deyin.

45b) deki elle majör açışına yine **Forsing Sanzatu** kullanın. Açıcı 1 Pik'ten sonra ucuz renkte iki seviyesinde rebid yaparsa 3 Pik'e, iki seviyesinde rengini tekrarlarsa bu kez zona sıçrayın. Açış rengi 1 Kör ise ve açıcının rebidi minörlerden birindense rahatlıkla 2 Sanzatu diyebilirsiniz. Açıcının rebidi 2 Kör olursa, potansiyel çift durdurucularla Kör'den yükselmek yerine 2 Sanzatu demek daha uygundur.

45c) deki elle yine her iki majör açışına da **Forsing Sanzatu** kullanın. Açıcı oyunu 1 Pik ile açtıktan sonra iki seviyesinde minör rebidi yaparsa üç parça Pik desteği ve davet değerlerinizi göstermek için 3 Pik'e sıçrarsınız. Açıcı 2 Pik derse 4 Pik'e yükselin. Açıcının rebidi 2 Kör olursa değerleriniz 2 Sanzatu demenize izin verir. Üç parça Pik'iniz olmasına karşın desteğiniz çok kötü ve minörleriniz güzel.

Açış deklaresi 1 Kör ve açıcının rebidi minör renklerden biriye 2 Pik deyin. Bu rebid, ilk turda Pik'i atlayarak 1 Sanzatu dediğiniz için Pik'leri göstermez. Bu rebid, 2 Sanzatu diyemeyecek güzel bir el gösterir. Açıcının okuduğu minörden güzel destek ancak, Sanzatu oynamak için Pik değeri olmadığını gösterir.

4. Cevapçı, açıcının rebid yaptığı rengi de yükseltebilir. Açıcının ikinci rengini yükseltmek davet değerleri (9⁺-12⁻) gösterir ancak başka tanımlayıcı deklareyi inkar eder. Cevapçıda ne açıcının majöründe fit, ne de göstermeye değer bir renk yoktur, ayrıca 2 Sanzatu da diyemeyecek durumda olduğu için tek yeterli tanımlayıcı deklaresi minörü yükseltmektir.

Bir istisna dışında, cevapçının ikinci rengi yükseltmesi yapıcıdır. Açıcı 1 Kör açmış ve cevapçının 2 Pik'i bir renk göstermiyorsa (Sanzatu araştırması) açıcının minörünü yükseltebilir, bu yapıcı değil preemptivedir. Cevapçı yapıcı yükseltme yapmak istiyorsa, imkansız iki Pik'ten sonra minörü yükseltebilir.

Bu artırmada, 2 Pik deklaresi daima açıcının minöründe fit ve karşılıklı olarak birbirlerini tamamlayan değerler gösterir. Açıcı dengesiz el gösteren deklareyle devam ederse koz büyük olasılıkla minör olur. Açıcıda dengeli bir el ve Pik durdurucusu varsa Sanzatu der.

Örnek 46:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 1083	♠ 103	♠ 103
♥ V9	♥ V	♥ V
♦ AD74	♦ AD74	♦ D743
♣ RV103	♣ RV9754	♣ RV9754

46a) daki elle cevapçı, 1 Kör açışına 1 Sanzatu (Forsing) der. Açıcının rebidi iki seviyesinde minörlerden biri olursa. 2 Pik ile güzel elini tarif eder. Cevapçı, açıcının 2 veya 3 Sanzatu demesini arzu eder, çünkü bu Pik keseri ve seçilen seviye kadar değer gösterir.

46b) de cevapçı 1 Kör açışına yine 1 Sanzatu (Forsing) cevabı verir. Açıcının iki seviyesinde minör okuması durumunda elini beğenir. Bu durumda 2 Pik demesi gerekir, ancak cevapçının amacı şimdi Sanzatu değil minörden oynamaktır. Açıcının minörüne aldirmeden, açıcı 2 Sanzatu demişse 3 Trefl der.

46c) de 1 Kör açışına 1 Sanzatu (Forsing) der. Açıcının rebidi 2 Karo olursa Pas geçer ancak, 2 Trefl ise 3 Trefl'e yükselir. Cevapçı açıcının iki parça Trefl ile 2 Trefl rebidi yapmış olabileceğini bilir ancak burada önemli değildir. Önemli olan, açıcının cevapçı 2 Pik demediği için Trefl'den oynamak istediğini anlamasıdır. Yapıcı artırma varken kullanılmadığı için bu artırma preemptivedir.

PASTAN GELEN CEVAPÇININ 1 SANZATU'SU

Pas'tan gelen cevapçının majöre 1 Sanzatu'su yalnızca hazırlıklı bir forsing'dir. Açıcı, birinci ve ikinci pozisyonlarda oyun açmayacak bir elle majör açmışsa 1 Sanzatu'ya Pas geçme ayrıcalığına sahiptir. Eli zayıfken yeni bir renk okumuşsa, açıcının eline göre renk oynamak Sanzatu oynamaya göre çok daha uygun olmasındandır.

Açıcı 1 Sanzatu'ya Pas geçmişse çoğunlukla majörü dört parçadır ve eli dengelidir. Açıcı, beş kartlı majörle de, cevapçıda üç kartlı destek olmadığını bildiği için, rahatlıkla Pas geçebilir. Cevapçıda üç

kartlı destek olsaydı minimum puanlarla bir seviye yükseltir, davet değerleriyle de **Drury**'yi kullanırdı.

Açıcıda tam değerler olduğunda (Bu durumda açılan majör en az beş parça olmalı), 1 Sanzatu'nun forsing olduğunu düşünerek rebid yapar. Tüm rebidleri, majör açışına **Forsing Sanzatu**'ya daha önce açıklanan rebidlerle aynıdır.

Cevapçıda dengeli bir el ve açıcının majöründe üç parçadan daha az destek ve Pas için maksimum güç (yaklaşık 11-12) varsa, maksimum Pas'ını göstermek düşüncesiyle aktif deklare vermek için tahrik olabilir. Ancak bu tedbirsizlik olur.

Cevapçı elini göstermek için 2 Sanzatu'ya sıçramamalı, çünkü açıcıda 10 puan bile olabilir. Cevapçının güçlü Pas'lık eli, 1 Sanzatu yeterince açıklar. Cevapçının zon kaçırma korkusu olmamalı çünkü açıcıda tam değer varsa 1 Sanzatu'yu forsing olarak alacaktır.

Cevapçının 2 Sanzatu'su güçlü eli tarif etmez ancak özel bir anlamı vardır. Bir seviyesinde majör açışına 2 Sanzatu'ya sıçramak, açılan majörde singleton veya şikan, ayrıca 5-5 minör gösterir. Cevapçıda üç seviyesinde oynamaya yetecek kadar değer vardır. Önce 2 Karo (**Two Way Drury** kullanılıyorsa natürel değerdir) ardından 3 Trefl ile minörleri göstermek yerine aynı el 2 Sanzatu ile hemen tarif edilir.

Örnek 47:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ R3	♠ 7	♠ 7
♥ AV6	♥ V4	♥ V4
♦ D9743	♦ D974	♦ RD973
♣ V107	♣ RDV953	♣ RV1043

47'inci örnekteki ellerle cevapçı daha önce Pas geçmiştir.

47a) da açış 1 Pik'se, 1 Sanzatu cevabı verin. Açıcıda tam değerler varsa Pas geçmez, zon kaçırmaktan korkmayın. Açış 1 Kör olursa **Drury** konvansiyonunu kullanın. 2 Trefl diyerek limit artırma gücünüzü gösterin.

47b) de açış 1 Pik'se 3 Trefl'e sıçrayın. Bu cevap davet değeri, altı parça güzel Trefl ve kısa Pik gösterir. Açış 1 Kör olursa kozun Kör olabileceğini unutmayın. Oynamak istememenize karşın Forsing olmayan 1 Sanzatu cevabı verin. Rakiplerde Pik varken konuşmamışlarsa eli onlardan çalarsınız. Açıcı Kör'den rebid yapmaz ve ikinci kez konuşma fırsatı bulursanız Trefl renginizi gösterirsiniz.

47c) de açıcı oyunu 1 Pik ile açarsa, 2 Sanzatu'ya sıçrayarak her iki minörü gösterip majörden desteğinizin olmadığını bildirirsiniz.

BİRE İKİ CEVAP

Bu bölümde sistemin temeli tartışılacak. Cevapçı, yeni bir rengi bire iki seviyesinde gösterdiğinde bu, standart deklareden daha fazla değer vadeder. Sisteme göre, cevapçının en az oyun açmaya yetecek kadar değerleri vardır ve cevap 3 Sanzatu veya renkten dört seviyesine kadar forsing'tir.

Cevapçının yeni rengi genellikle zona kadar forsing olmasına karşın, fit olmadığında artırma açık şekilde sürmezse minörde dört seviyesinde Pas geçilebilir. Yalnızca bu özel durumda, cevapçının bire iki seviyesinde cevabından sonra zondan önce durulabilir.

Cevapçının bire iki seviyesinde okuduğu minör en az dört parça gösterir. Çok nadir durumlarda, 1 Pik açışından sonra cevapçıda 3-4-3-3 dağılımı olabilir. Burada cevapçı yalan söylemeyi tercih ederek **Forsing 1 Sanzatu**'yu kullanabilir, veya açıcıya yeniden deklare vermesi için en fazla yer bırakan 2 Trefl de diyebilir.

1 Pik açışından sonra 2 Kör cevabı en az beş parça gösterir. Sadece bu durumda cevapçı beş parça renk gösterir. Bu cevaptan sonra, açıcı minimum değerler ve üç parça destekle, hızlı varış prensibini uygulayarak 4 Kör'e yükselebilir.

3 Kör'e yükselmek ya minimum açışa göre ekstra değerler olduğu için Şlem amacı taşır, ya da Kör'lerin yanında güzel minörleri varsa cevapçıdan 3 Sanzatu demesini ister.

Örnek 48:

a) Cevapçı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ RV3	♠ RV843	♠ RV843
♥ DV82	♥ AV5	♥ AV5
♦ D86	♦ 73	♦ 73
♣ RD5	♣ R103	♣ AD3

48a) da cevapçı ortağının 1 Pik açışını duymuştur. Hiç bir cevap tam olarak açıklayıcı olmadığı için 2 Trefl ile puanlarını gösterebilir. Bu, cevabın natürel olmadığı çok nadir durumlardan biridir.

48b) Açıcı artırmayı 1 Pik ile başlattıktan sonra cevapçıdan 2 Kör gelir. Açıcı hızlı varış prensibinden hareketle, minimum değerleri ve üç parça Kör desteği olduğu için 4 Kör'e sızır.

48c) de açıcı yine 1 Pik açtıktan sonra, 2 Kör cevabı gelir. En az üç parça Kör desteği ve ekstra değerlerini göstermek için açıcı bu kez 3 Kör der.

Bire iki cevaptan sonra, açıcının rebidinde açtığı renkten daha pahalısını okuması artık **Reverse** değildir. Tam tersine, açıcı 1 Karo açtığında 2 Trefl cevabı almışsa, rebidinde majörlerden birini okuması **Reverse** değerini inkar eder.

Açış 1 Karo ve cevap 2 Trefl olduğunda, açıcının beş veya daha fazla Karo varsa rengini iki seviyesinde tekrarlama zorunluluğu vardır (ancak güzel değerler ve en az 5 parça Karo ile rebidinde Karo'dan sıçrayabilir.) Burada beş parça Karo'yu göstermek, dört parça majörü göstermekten önce gelir.

1 Karo'ya 2 Trefl cevabı geldiğinde, açıcının majörden 2 seviyesinde rebidi, bu majörde dört parça gösterirken beş veya daha fazla Karo'yu inkar eder (majörü bir kez daha tekrarlayıp beş parça göstermemişse) ve elinin Sanzatu'ya uygun olmadığını bildirir. Eli dengeli ve Sanzatu'ya uygunsa açıcı minimum değerlerle, iki majörü de dörder parça olsa bile 2 Sanzatu rebidi yapar.

Bu durumda, dört dört majör fiti varsa, majörü cevapçı gösterir. Cevapçıda zon forsingi yapacak değerlerle dört parça majör ve beş veya daha fazla Trefl'lerle, majörünü daha sonra göstermeyi planlayarak natürel deklare verir.

Açıcı, rebidinde **Reverse** yapmayı planlayarak altı beş dağılımla oyunu bir Karo açmışsa, iki seviyesinde majör okuduğunda cevapçı Karo'ların beş parçadan daha kısa olduğuna inanır. Ancak açıcının üçüncü konuşması da majörden olduğunda, cevapçı gerçeği öğrenir.

Bire iki cevap, cevapçıda üç parça majör desteğini inkar etmez. Cevapçı 12⁺-15⁻ aralığında zon forsingi değerleri olduğunda, majöre daha sonra destek vermeyi planlayarak önce bire iki cevapla zon forsingi yapar.

Cevapçının umudu majöre desteği iki seviyesinde vermektir. Açıcı rengini iki seviyesinde tekrarlar veya 2 Sanzatu ile elini limite ederse cevapçı majörde dört seviyesine sızır. Bu da hızlı varış prensibine göre yapılır. Cevapçı, açıcının rengini tekrarlama beşten fazla uzunluk göstermediğini hatırlamalıdır.

Açıcı iki seviyesinde açtığı majörden daha ucuz renk okursa, cevapçı üç parça majör desteğini iki seviyesindeki rebidinde gösterme şansı bulur. Cevapçı, iki seviyesinde majörü destekleme fırsatı varken zona sızarsa bu hızlı varış değil, değerlerinin gösterdiği iki renkte yoğunlaştığı anlamına gelir. Bu artırma, cevapçıda diğer renklerde Dam'dan daha iyi değer olmadığını belirtir ve kısıklığı (singleton veya şikan) inkar eder.

Cevapçı, açıcının majöründe üç seviyesine sızdığına yine üç kartlı koz fiti gösterir ancak bu kez en az güzel 15 puanla Şlem daveti yapacak değerleri vardır.

Açıcı kendi majörünü tekrarladığında, beşten daha uzun renk vadetmemesine karşın, cevapçı rebidinde **Splinter** yapabilir. Bu, Şlem araştırması değerleri (15⁺ veya daha fazla), en az üç kartlı koz desteği ile sıçramalı **Splinter** yapılan renkte kısıklık gösterir. Fit üç parçadan daha fazlaysa bire iki cevap yerine konvansiyonel artırma yapılır.

Örnek 49:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ DV4	♠ DV4	♠ RD4	♠ RD4
♥ 83	♥ 83	♥ V3	♥ AV3
♦ AD5	♦ AR5	♦ 953	♦ 5
♣ RV642	♣ RDV62	♣ ARV82	♣ RD9742

49a) da 1 Pik açışına cevapçı 2 Trefl cevabı verir. Açıcı daha sonra 2 Karo veya 2 Kör deklaresi verirse minimum zon forsingi değerlerini ve üç parça koz desteğini göstermek için cevapçının rebidi 2 Pik'tir. Açıcının rebidi 2 Pik veya 2 Sanzatu olursa hızlı varış prensibiyle hareket eden cevapçı 4 Pik'e sıçrar. Açıcıda limite el olduğunda, Şlem'de ısrar etmeyen limite bir el olduğu böylece belirtilir.

49b) de 1 Pik açışına cevapçı yine 2 Trefl cevabı verir. Açıcının rebidi 2 Karo veya 2 Kör olursa cevapçı 3 Pik'e sıçrayarak üç parça koz desteği ekstra değerlerini gösterir. Açıcının rebidi 2 Pik veya 2 Sanzatu olursa cevapçı Pik fiti ve ekstra değerlerini 3 Pik ile bildirir.

Açıcı artırmayı 1 Pik ile başlattığında 49c) deki elle cevapçı 2 Trefl der. Açıcının rebidi 2 Karo veya 2 Kör olursa, cevapçı 4 Pik'e sıçrayarak elini mükemmel olarak tarif etmiş olur. Bu deklare, açıcı elini henüz limite etmediği için hızlı varış değildir. Açıcının majöründe zona sıçrayan cevapçı, böylece puanlarının iki renkte yoğunlaştığı mesajını vermiş olur. Cevapçı okunmayan renklerde Dam'dan daha değerli kart ve kısalığı inkar eder. Açıcının rebidi 2 Pik veya 2 Sanzatu olursa, cevapçı yine 4 Pik'e sıçrar. Ancak şimdiki amacı, açıcı elini limite ettiği için hızlı varıştır. Açıcının rebidi, bu durumda cevapçının puanlarının yerinin bilinmesini engellemiş oldu.

49d) de 1 Pik açışına cevapçı 2 Trefl cevabı verir. Açıcının rebidi 2 Karo veya 2 Kör olursa cevapçı 3 Kör'e sıçrayarak, üç kartlı desteği ve ekstra değerlerini gösterir. Açıcı 2 Pik derse cevapçı 4 Karo ile **Splinter** sıçrama yapar. Cevapçının bu deklaresi, güzel değerler, Karo kısalığı ve üç parça Pik desteği gösterir.

Cevapçı, bire iki cevaptan sonra, Sanzatu rebidi yaptığında, ilk okuduğu rengin tekrar edilmeyecek özellikte olduğunu, ikinci bir renginin olmadığını ve açıcının majöründe üç parça desteğinin olmadığını gösterir. Açıcının majörünü doubleton'la tutması beklenir ancak bazı durumlarda singleton da olabilir.

Cevapçının rebidi 2 Sanzatu'ysa, gücünün bire iki cevabı için minimumda olduğunu bildirir. Puan aralığı güzel 12 ile kötü 15'dir.

Cevapçı rebidinde 3 Sanzatu'ya sıçrarsa, daha fazla değer gösterir. Güzel 15 ile yaklaşık 18 puan aralığındadır. Sanzatu deklaresi hızlı varış prensibinden hareketle verilmez. Tüm Sanzatu deklareleri puan gücünü göstermek için düzenlenmiştir ve sıçramalar basit rebidlerden daha güçlüdür.

Cevapçıda 18-19 puan varken rebidi 2 Sanzatu'dur. Ardından 4 Sanzatu'ya sıçrayan cevapçı, ilk rebidinde minimum gibi görünen elini zaman kazanarak tam tarif eder.

Örnek 50:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ D3	♠ D3	♠ D3
♥ RD5	♥ RD5	♥ AD5
♦ RV832	♦ RV832	♦ RD832
♣ R109	♣ AV9	♣ RD9

50a) da cevapçı 1 Pik açışına 2 Karo cevabı verir. Açıcının rebidi 2 Kör veya 2 Pik olursa cevapçı 2 Sanzatu ile devam eder. Bu, bire iki cevap için minimum değer gösterir ve majör desteğini inkar eder.

50b) de cevapçı yine 1 Pik açışına 2 Karo der. Açıcının rebidi 2 Kör veya 2 Pik olursa, cevapçı 3 Sanzatu'ya sıçrayarak ekstra değerlerini gösterir.

50c) de cevapçı 1 Pik açışına 2 Karo der. Açıcının 2 Pik veya 2 Kör rebidine 2 Sanzatu rebidi yapar. Artırmanın bu noktasında cevapçının değerlerinin minimumda olduğu izlenimi uyanır. Cevapçı bu izlenimi düzeltmek ve güzel 18–19 puanını göstermek için bir sonraki deklaresinde 4 Sanzatu der.

Diğer dağılımsal ellerle, cevapçı elini en iyi, ilk rengini tekrarlayarak veya ikinci rengini göstererek tarif eder. Cevapçının ilk rengini tekrarlaması, en az altı parça ile Şlem kontratı için güzel bir koz olabileceği anlamını taşır.

Cevapçı rebidinde renk değiştirirse, ilk rengi en az beş, ikinci rengi de en az dört parçadır. Bu, cevapçının elini Sanzatu'dan daha iyi tanımladığı anlamına gelir.

Örnek 51:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ AD83	♠ AV8	♠ A8
♥ 5	♥ 5	♥ 5
♦ RV4	♦ RV4	♦ RD103
♣ AV964	♣ AD10963	♣ AV8764

51a) da cevapçı ortağından 1 Kör duymuştur. Natürel 2 Trefl yerine, 1 Pik deme hatasına düşmemeli. Açıcı 2 Kör derse dört parça Pik ve daha uzun Trefl'lerini göstermiş olur. Açıcı 2 Sanzatu rebidi yaparsa cevapçı 3 Pik diyerek aynı mesajı verir.

51b) de cevapçı 1 Kör açışını duyar. 2 Trefl ile cevap verdikten sonra rebidinde 3 Trefl der. Açıcı oyunu 1 Pik ile açarsa cevapçı deklaresine 2 Trefl ile başlar. Açıcı 2 Sanzatu derse, 3 Pik ile üç kartlı desteği ve ekstra değerlerini gösterir. Açıcı 2 Pik derse açıcı 4 Kör ile sıçramalı **Splinter** yapar.

51c) de cevapçı, herhangi bir majör açışına 2 Trefl cevabı verir. Cevapçı bu elle, açıcının rebidine aldırılmadan rebidinde Karo'ları göstermeyi planlamaktadır. 1 Pik ile oyun açan açıcı rebidinde 2 Karo derse, cevapçı dört Kör **Splinter**'ıyla dört parça Karo desteği ve Kör kısalığı gösterir.

4. BÖLÜM CEVAPÇININ REBİDLERİ

Cevapçının ilk konuşması eli hakkında çok az bilgi verir. Bu cevap sadece beş, hatta bazen daha da az puan vadedebilir. Cevapçı, elinin ayrıntılı tanımına rebidiyle başlar.

NON-FORSİNG MINİMUM REBİDLER: CEVAPÇI 5+–9- ARALIĞINDA

Cevapçının eli minimum bölgedeyken, rebidinde değerlerini limite etmekle yükümlüdür ve düşük seviyede makul bir kontrat bulmaya çalışır.

1) Cevapçı majör gösterdikten sonra açıcı yükseltirse, bu yükseltme çoğunlukla dörtlü destek gösterir. Cevapçı minimumdayken genellikle Pas geçer.

Ortaklar preemptive tekrar yükseltmeyi kullanıyorsa (**1-2-3-Stop**), cevapçı beş veya daha uzun rengi ve minimum değerleriyle baraj amacıyla üç seviyesine yükselir. Açıcı elini limite ettiği ve sistematik olarak dört kartlı destek gösterdiği için, cevapçıda majör beş parçayken bu renkten toplam dokuz kartları ve toplam puanların yarısı veya daha azına sahip olduklarını bilir. Cevapçı rakibi artırmanın dışında tutmak için anlaşılan renkte üç seviyesine yükselir.

Altı parça majörü olan cevapçı, mükemmel ofans ve zayıf savunma değerleriyle zona da sıçrayabilir. Üç seviyesi rakibin uyandırmasına engel olmayabilir ve artırmaya girdiklerinde zona yetecek değerleriyle koz fitini bulabilirler.

Örnek 52:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 842	♠ 73	♠ 7
♥ A763	♥ A9842	♥ A98542
♦ R92	♦ R75	♦ R75
♣ 854	♣ 986	♣ 986

52a) da açıcı oyunu 1 Trefl ile açtıktan sonra, 1 Kör cevabına 2 Kör demiştir. Cevapçı minimum elle Pas geçer.

52b) deki elle "1-2-3-Stop" konvansiyonu kullanılıyorsa, cevapçı preemptive olarak 3 Kör der. İki elin toplam ofansif potansiyeli 8 veya 9 el iken, Pik kontratına karşı defansif potansiyel 3 ile 5 el arasındadır. Bilinmeyen kartlar iyi yerde değilse 3 Kör kontratı olmaz, ancak bu durumda 3 Pik de batmaz.

52c) de cevapçının eli preemptive sıçramak için çok uygundur. Açıcı 1 Kör'ü yükselttiğinde cevapçı preemptive olarak 4 Kör'e sıçrayabilir. Kör altı parça olduğu için 52b) ye göre, ofansif potansiyel bir el artarken defansif potansiyel şimdi bir el azalmıştır.

2) Açıcının rebidi bir seviyesinde daha pahalı bir renktense, minimum değerleri olan (5⁺-9⁻) cevapçının dört seçeneği vardır.

a) Cevapçı açıcının renklerinden birini tercih edebilir. Açıcının rebidinde gösterdiği majörde dört parça desteği olan cevapçı kötü 7 puana kadar Pas geçebilir. Açıcı, gerçekleşmesi mümkün olmayan sıçramalı renk değişikliğini böylece yapamaz. Cevapçı minimum bölgenin üst sınırındayken (7⁺-9⁻), açıcıda sıçramalı renk değişikliği yapabilecek güç (17-18 puan) olabileceği için zon hala mümkündür. Cevapçının yükseltmesi, açıcıya ekstra değerleri varsa zonu bulmasına fırsat verir.

b) Cevapçı ilk rengini tekrarlırsa, bu en az altı parça uzunluk gösterir. Cevapçı preemptive olarak sıçramak mümkünken bunu yapmayıp rengini iki kez tekrarlayarak, preemptive sıçramaya göre daha güzel puanı olduğunu belirtir.

c) Cevapçı eli dengeli ve başka rebidi yokken 1 Sanzatu diyebilir. 1 Sanzatu rebidi, okunmayan renklerden durdurucu gerektirir ancak cevapçı herhangi bir renkten devam etmenin çekici olmadığını hissetmiş de olabilir.

Cevapçıda, birini gösteremediği zayıf iki renkli el olabilir. Rengini tekrarı altı parça göstereceği ve diğer rengi okuması artırmayı kötü yere götüreceğinden cevapçı 1 Sanzatu rebidi yapmaya mecbur kalmış olabilir. Okunmayan dördüncü renkten rebid, minimum bölgeden daha fazla puan gösterir. (Bu bölümde yer alan **Dördüncü Renk Forsingi**'ne bakınız.)

d) Cevapçıda 6-4 dağılım ve zayıf bir el olduğunda, altı parça minörünü henüz gösterememişse, bu minörden sıçrayarak renk değiştirebilir. Bu özel rebid, cevapçıda minimum cevap değerleri (5⁺-9⁻) ve okuduğu dört parça majörle birlikte altı parça minör gösterir. (Cevapçı minörü Karo iken, majörünü göstermek için bu rengi atlamıştır.)

Açıcının rebidi 1 Sanzatu olduğunda bu rebid oldukça güvenlidir. Çünkü cevapçı dengeli olan açıcıda en az iki parça minör olduğunu bilir. Açıcı daha pahalı renkten rebid yaptığında, bu özel rebid hala geçerlidir ancak şimdi açıcıda minör desteği olmayabilir. Altılı rengin yapısı güzel değil ve singleton veya şikan'a karşı makul bir koz olmayacaksa cevapçı dengesiz minimum eliyle 1 Sanzatu diyebilir.

Örnek 53:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ V954	♠ RV94	♠ 95	♠ 8
♥ R863	♥ R863	♥ R863	♥ RDV763
♦ V52	♦ V52	♦ 65	♦ D95
♣ 92	♣ 92	♣ DV763	♣ 1087

e) Cevapçı	f) Cevapçı	g) Cevapçı	h) Cevapçı
♠ 95	♠ 9	♠ 5	♠ 5
♥ R863	♥ R9862	♥ RV82	♥ R982
♦ DV76	♦ DV873	♦ D98632	♦ DV10986
♣ D87	♣ 82	♣ 86	♣ 86

53'üncü örnekteki tüm ellerle artırma 1 Trefl ile başlayıp, açıcı 1 Kör cevabına 1 Pik rebidi yapmıştır.

53a) da cevapçı zon çok uzak ihtimal olduğu için Pas geçer. Cevapçı yükseltirse, açıcı ekstra değerleriyle olmayacak zona sıçrayabilir.

53b) de cevapçıda Pik'i yükseltmek için yeterli değer vardır. Açıcı, çok güzel olmayan bir elle 4 Pik'e sıçrarsa cevapçının eli bu eksiği tamamlar.

53c) de cevapçı 2 Trefl tercihini kullanır. Bu rebid, limite değerlerle Kör ve Trefl'den uzunluk gösterir. Bu örnekte cevapçının eli yarı dengeli olmasına karşın, zayıf doubleton'larla dengesiz olarak düşünülmeli.

53d) de cevapçı 2 Kör rebidiyle renginin altı parça olduğunu gösterir. Bu rebid için rengin bu kadar güzel olmasına gerek yok ancak cevapçı hemen preemptive sıçrama yapmak için çok fazla olan değerlerini gösterir.

53e) de cevapçı 1 Sanzatu rebidiyle değerlerini limite eder ve Karo'dan da bir şeyler vadeder. Böyle dengeli ellerle, Karo'dan değerleri olmasa da cevapçı 1 Sanzatu diyebilir, çünkü diğer rebidler yanlış tarife girer.

53f) de cevapçı sevmese de 1 Sanzatu rebidi yapar. 2 Kör rebidi elini limite etmesine karşın, açıcıda destek olmayabileceğinden altı parça uzunluk vadeder. 2 Karo rebidi de en az davet değerleri (9⁺ veya daha fazla) vadeder. (Bu bölümün sonundaki **Dördüncü Renk Forsingi**'ne bakınız.) Açıcı elini bir kez daha tanımlamazsa bu dengesiz elle 1 Sanzatu en iyi deklare olabilir. Açıcı Pas geçerse her şey yolundadır.

53g) de cevapçı altı dört dağılımını göstermek için sistematik 3 Karo ile 1 Sanzatu arasında seçim yapmak zorundadır. Açıcıda Karo olacağına ilişkin garanti olmadığından 3 Karo'ya sıçramak tehlikelidir. Cevapçının Karo'su, açıcıda destek yoksa tek başına koz olmaya yetecek güzellikte değildir. Tatmin etmese de en iyi kontrat 1 Sanzatu'dur.

53h) de cevapçı aynı seçimi yapmak zorunda, ancak bu kez Karo'lar destek olmadan da oynanabilecek kadar güzel. Cevapçı 3 Karo'ya sıçramalı.

3) Açıcı 1 Sanzatu rebidi yaptığında, minimum değerleri (5⁺-9⁻) olan cevapçının yine dört seçeneği vardır.

a) Dengeli elle cevapçı Pas geçebilir. 1 Sanzatu büyük olasılıkla en iyi kontrattır.

b) Cevapçı ilk rengini tekrar etmeyi seçebilir. Bu artırmada, açıcıda limite ve dengeli bir el olduğundan, cevapçı açıcıda iki veya üç kartlı destek olduğunu bilir. Cevapçının rengini tekrarı, forsing olmadığı ve açıcıdan tekrar konuşmasını istemediği için kontratı belirler.

Cevapçı, renginden beş veya altı parça vadeder. Rengi beş parçayken, cevapçıdan sadece iki kartlı destek olsa bile iki seviyesinde majör oynamanın Sanzatu'dan daha iyi olacağını hissedebilir. Cevapçı bu kararı verdiğinde, açıcıdan üç parça destek bulursa hoş bir sürprizle karşılaşmış olur.

c) Cevapçı açıcının ilk rengini tercih edebilir. Böyle davranan cevapçıda dengesiz el ve açıcının minöründen en az dört (belki de beş veya daha fazla) kartlı desteği vardır. Cevapçı açıcının minöründen koz oynamanın Sanzatu'ya göre daha yararlı olacağından emin olmalıdır.

d) Daha önce bahsedildiği gibi, cevapçı majörünü gösterirken altı parça Karo'sunu atlamış olabilir. 1 Karo açışına majör gösteren cevapçıda altı parça Trefl de olabilir. Her iki durumda cevapçı, zon forsingi yapacak kadar değeri olmadığı için sistem gereği önce majörünü okumak zorundadır.

Minimum değerlerle (5⁺-9⁻) cevapçı rebidinde altı parça minöründen üç seviyesine sıçrar. Açıcı, cevapçıda dört parça majör ve altı parça minör olduğunu bilerek Pas geçer. Açıcı 1 Sanzatu ile dengeli bir el gösterdiğinden en az iki parça destek vadetmiştir ve her iki ortak da ellerini limite ettiklerinden daha fazla konuşmazlar.

Örnek 54:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ RV94	♠ 95	♠ 8	♠ 95	♠ 9	♠ 5
♥ R863	♥ R863	♥ RDV763	♥ R863	♥ R9862	♥ RV82
♦ V52	♦ 65	♦ D95	♦ DV76	♦ DV873	♦ D108632
♣ 92	♣ DV763	♣ 1087	♣ D87	♣ 82	♣ 86

54'üncü örnekteki ellerin tamamı 52'inci örnektekinin tekrarıdır. Açıcı 1 Trefl açıp 1 Kör'e bu kez 1 Sanzatu rebidi yapmıştır.

54a) da cevapçı Pas geçer. Açıcıda dört parçadan daha kısa Pik olduğunu bilen cevapçı, elindeki Pik'lerin kontratı batırmaya engel olacağını görür.

54b) de cevapçı, açıcının ilk rengini tercih eder. 2 Trefl, hemen hemen her zaman 1 Sanzatu'dan daha güvenlidir ve cevapçı bu kontratı oynamaktan hoşnuttur.

54c) de cevapçı Kör'ü tekrar eder. Maç puanına göre 2 Kör iyi bir kontrattır. Açış deklaresi 1 Karo ise puan fitini gören cevapçının 3 Kör'e sıçraması çok mantıklıdır. IMP skoruna göre bu çok makul bir davranış olur.

54d) de cevapçı Pas geçerek açıcının 1 Sanzatu oynamasına izin verir. Cevapçıda Pas için maksimum değer vardır ancak açıcıda üçten fazla olmayan Pik'in durumu güzel değildir. Ancak başka bir davranış da uygun değildir.

54e) de cevapçı 2 Kör rebidi yapar. Açıcıda iki veya üç parça Kör olduğu bilinmektedir ve cevapçı çok dengesiz eliyle Pas geçmek yerine Kör'den oynamayı ısrarla ister.

54f) de cevapçı suçluluk duymadan sistematik olarak 3 Karo'ya sıçrar. Açıcı dengeli bir el ve en az iki parça Karo vadetmiştir. 3 Karo, cevapçıda dağılımsal elle, Sanzatu'ya göre çok daha uygundur.

4) Açıcının iki seviyesinde ilk renginden daha ucuz bir renkten rebid yapması çoğunlukla majör açışından sonra **Forsing Sanzatu** üzerine oluşur. (Tüm bu tip artırmalar için **3. Bölüm**'e bakınız.) Diğer durumlar 1 Kör açışından sonra 1 Pik cevabı üzerine minör veya 1 Karo açışından sonra majör cevabı üzerine 2 Trefl'dir. Minimumda olan (5⁺-9⁻) cevapçının rebid olarak üç seçeneği bulunmaktadır.

a) Cevapçı açıcının ikinci rengini tercih ederek Pas geçebilir.

b) Cevapçı iki kartlı desteği olduğunda açıcının ilk rengini tercih edebilir. Bu, genellikle açış rengi majörken olur. Cevapçı ilk turda yükseltmediği bu rebid ile minimum değer (5⁺-9⁻) gösterdiğinden cevapçıda üç kartlı destek olmadığı kesindir. Minimum puanlarla üç kartlı destek olsaydı ilk turda yükseltirdi. (**3. Bölüm**'de **Forsing Sanzatu**'ya bakınız.)

Açıcı artırmaya 1 Karo ile başlayıp 2 Trefl rebidi yapmışsa cevapçı Karo'ya doubleton'la da dönebilir ancak gerçek bir Karo fiti olmalı. Cevapçının ilk majör konuşması Karo'yu inkar etmez ancak ilk görev oynanabilir majör fiti bulmaktır. 1 Karo açışına bir seviyesinde majör cevabı veren cevapçıda beş veya altı parça Karo da olabilir. Bu dağılımla cevapçı ilk konuşmasında Karo'larını gösteremez ancak limite değerleriyle Karo'ya dönebileceğini bilmenin rahatlığını taşır.

Açıcı 1 Pik açtıktan sonra **Forsing Sanzatu**'ya 2 Kör dediğinde, **3. Bölüm**'de anlatıldığı gibi (42'inci örnek), cevapçı iki parça Pik ve üç parça Kör ile sahte tercih yapar. Benzer sahte tercih, 1 Kör açışından sonra açıcının iki seviyesinde minör rebidi veya Karo açışından sonra Trefl rebidinde de olabilir.

Özellikle, minimum açış değerleriyle açıcı dört parça Karo ve beş parça Trefl ile artırmayı 1 Karo ile başlatabilir. Açıcı böyle davrandığında Karo'ları güzel olmalı, zayıf dört parça Karo ve güzel beş parça Trefl ile açıcı oyunu 1 Trefl ile açar. (**2. Bölüm**'e bakınız.)

c) Cevapçı majörünü tekrarladığında en az altı parça uzunluk vadeder. Cevapçı preemptive sıçramalı renk değişikliği yapma fırsatı varken bunu yapmayı rengini iki kez tekrar ettiğine göre, eli preemptive sıçramaya göre güçlüdür.

Açıcının yeni renginden sonra, cevapçı sıçramadan dördüncü renkten rebid yaparsa;

- 1♥ - (Pas) - 1♠ - (Pas) - 2♦ - (Pas) - 3♣,
- 1♥ - (Pas) - 1♠ - (Pas) - 2♣ - (Pas) - 2♦,
- 1♦ - (Pas) - 1♥ - (Pas) - 2♣ - (Pas) - 2♠,
- 1♦ - (Pas) - 1♠ - (Pas) - 2♣ - (Pas) - 2♥ gibi.

Cevapçı, bu bölümün sonunda tartışılan, **Dördüncü Renk Forsingi'**ni kullanmıştır, eli minimumdan daha güçlüdür.

Cevapçı açıcının yeni renginden sonra üç seviyesine sıçradığında, bazen net bilgi vermesine karşın bazen de karışıklığa yol açabilir. Artırma 1 Karo - (Pas) - 1 Pik - (Pas) - 2 Trefl - (Pas) - 3 Kör veya 1 Karo - (Pas) - 1 Kör - (Pas) - 2 Trefl - (Pas) - 3 Pik şeklinde geliştiğinde cevapçı açık bir şekilde kısıklık ve Şlem araştırması yaptığını gösterir.

Artırma 1 Kör - (Pas) - 1 Pik - (Pas) - 2 Trefl - (Pas) - 3 Karo şeklinde geliştiğinde ise karışıklık doğar. Bu artırma, açıcının rengini destekleyerek **Splinter** anlamı taşıyabileceği gibi, minimum değerlerle dört parça Pik ve altı parça Karo da gösterebilir. Bu artırma gerçekleştiğinde, ortaklar daha önce anlaşmamışsa ortaya komedi abidesi çıkabilir.

Örnek 55:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ V3	♠ V3	♠ 3
♥ 64	♥ 64	♥ 64
♦ RD943	♦ AD63	♦ RD943
♣ AD63	♣ RD943	♣ ADV63

Tüm açıcılar oyunu 1 Karo ile açtıktan sonra, bir seviyesinde majör veya 1 Sanzatu üzerine 2 Trefl rebidi yaptı.

Cevapçının 2 Karo rebidinden sonra,

55a) daki açıcı Pas geçer. Cevapçada sadece iki Karo olsa bile, bu kontrata riayet etmeli, cevapçada uzun Trefl olacak diye bir kural yok.

55b) deki elle aynı deklareden sonra açıcı yine Pas geçer. Karo'dan 4-2, Trefl'den 5-3 fit varsa açıcı acı çekebilir ancak bununla yaşamasını öğrenmeli çünkü elinin gücü tekrar konuşmak için yetki vermiyor.

55c) deki açıcının 3 Trefl ile devam etme yetkisi var. Cevapçada iki parça Karo, üç parça Trefl varsa doğru karar verebilirken, güzel majör fiti olabilecek rakip artırmadan uzak tutulur. Açıcıda minimum değerler olmasına karşın, elinin şekli ve puanlarının yeri üçüncü kez konuşması için yeterlidir.

Örnek 56:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ A652	♠ A62	♠ AD1085	♠ AD1085	♠ R843
♥ D872	♥ D872	♥ 8	♥ A4	♥ 7
♦ V5	♦ V85	♦ A4	♦ 8	♦ R97653
♣ 1072	♣ 1072	♣ RD963	♣ RD963	♣ 93

56a) da 1 Karo açışına 1 Kör diyen cevapçı, açıcının 2 Trefl rebidinden sonra 2 Karo ile tercihte bulunur. Bu sahte tercih genellikle en iyisidir. Açıcıda beş veya altı parça Karo dört parça Trefl ile ekstra değerleri olduğunda 2 Sanzatu veya başka bir konuşma yaptığında bu sahte tercih oldukça işe yarar. Bu cevap, açıcıda dört parça Karo ve beş parça Trefl olduğunda kötü sonuç verebilir. Açıcı 3 Trefl derse cevapçı Pas geçer.

56b) de cevapçı, açıcının 2 Trefl rebidi üzerine yine Karo'yu tercih eder. Açıcı 3 Trefl ile devam ederse açıcı Pas geçer çünkü 5-3 fit bulunmuştur ve açıcı daha fazla yükselmek istememektedir. Cevapçı tekrar Karo'ya dönerse, açıcı yeni bir deklare verip artırmayı kötü bir yere getirebilir.

56c) de açıcının 1 Karo'dan sonra 2 Trefl rebidi üzerine, daha önce 1 Pik diyen cevapçı Trefl'den güçlü desteği ve Kör kısalığını göstermek için 3 Kör **Splinter**'ı yapar.

56d) de açıcı 1 Kör ile başlayıp 1 Pik'i duyduktan sonra 2 Trefl rebidi yaptığında, ortaklar daha önce anlaşmışsa, cevapçı 3 Karo'ya sıçrayabilir. 3 Karo **Splinter** değilse, cevapçı **Dördüncü Renk Forsingi**'ni kullanarak 2 Karo der.

56e) de açıcı oyunu 1 Kör ile açıp, 1 Pik'e 2 Trefl derse cevapçı altı dört dağılımı ve zayıf elini göstermek için 3 Karo'ya sıçrayabilir. Cevapçının elini bu şekilde tarif etmesi avantajlıdır (ancak üç seviyesine sıçramak deklareyi çok yükseltmiş de olabilir) çünkü bu el başka türlü tarif edilemez. Kötü yere geldiyseniz aldırmayın, çünkü herkes aynı problemle karşı karşıyadır.

DAVET REBİDLERİ: CEVAPÇI 9⁺-12⁻ ARALIĞINDA

1. Açıcı, cevapçının majörünü bir seviye yükselttiğinde dört kartlı destek ve minimum değer gösterir. Cevapçıda 9⁺-12⁻ aralığında puan olduğunda zon araştırması yapar.

Ortaklar **1-2-3-Stop** oynuyorsa, tekrar yükseltme zon araştırması değil, rakibi artırmadan uzak tutmak için barajdır. **1-2-3-Stop** kullanılmıyorsa, kozu tekrar yükseltmek açıcıya güzel kozu olup olmadığını sorar.

Cevapçı zon araştırmasını 2 Sanzatu ile yaparsa, elinin dengeli, değerlerinin dağınık, majörünün dört parça ve fazla çekici olmadığını gösterir. Açıcının yalnızca, cevapçının kötü kozlarını dolduracak kaliteli kartla zona sıçraması önerilir. Limite rebid için maksimum elle, koz değerleri orta şekerliyen 4-4 fitin bilinmesine karşın cevapçı 3 Sanzatu'yu tercih eder.

Diğer ellerle, **2. Bölüm**'de anlatılan açıcının zon araştırması gibi, cevapçı onör fiti araştırması yapar.

Ortaklar **Kokish Oyun Araştırması**'ni kullanıyorsa (**2. Bölüm**'de anlatıldı) açıcının yükseltmesinden sonra aynı yöntem geçerlidir.

Örnek 57:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ 6	♠ RV6	♠ R105	♠ D105	♠ R105
♥ V1084	♥ V843	♥ AD63	♥ AD63	♥ AD63
♦ AD106	♦ R87	♦ D984	♦ 95	♦ RV83
♣ RV92	♣ R109	♣ 65	♣ R1085	♣ 95

57a) da cevapçı bir minör açışına 1 Kör deyip açıcı 2 Kör'e yükseltti. Ortaklar **1-2-3-Stop** oynamıyorsa cevapçı 3 Kör ile açıcıdan güzel Kör'leri olup olmadığını sorabilir. Diğer türlü, cevapçının en iyi deklaresi 3 Trefl'dir. Bu deklareyle, Pik'i atlayan cevapçı Pik dışında onörü (As hariç) olup olmadığını araştırır ve onörlü rengini okumasını ister. Açış rengi Trefl olsa da, anlaşılan bir majör fiti olduğu için bu deklare forsing'tir.

57b) 1 Kör dedikten sonra açıcının yükseltmesi üzerine cevapçı en iyi zon araştırmasını 2 Sanzatu ile yapar. Bu, davet değerleri (9⁺-12⁻), zayıf Kör'ler ve diğer renklerden puan gösterir. Açıcının eli de dengeli olduğunda, kötü Kör'ler yerine 3 Sanzatu ile zona ulaşmak daha iyidir.

57c) de 1 Kör deyip açıcının yükselttiği cevapçı zon araştırmasını 2 Pik ile yapar. Açıcı karşı araştırmayla 3 Trefl derse 3 Kör ile artırmayı bitirir ancak karşı araştırma 3 Karo'dan olursa cevapçı bunu kabul edip zona gider.

57d) de cevapçı zon araştırmasını 2 Pik ile yapar ve Trefl'den karşı araştırmayı kabul eder. Açıcı karşı araştırmayı 3 Karo ile yaparsa cevapçı 3 Kör ile artırmayı bitirmek zorunda kalır.

57e) de cevapçı zon araştırması yapmaz. Değerleri davet bölgesinin üzerindedir ve zon deklare edilmesi gerektiğini bilir. Açış 1 Trefl ise, cevapçı 3 Sanzatu diyerek açıcıdan tercih yapmasını isteyebilir.

2. Açıcı bir seviyesinde daha pahalı bir renk göstermişse cevapçının şu seçenekleri vardır:

a) Açıcının gösterdiği dört parça majöre dörtlü destekle (Cevapçıda davet değerleriyle birlikte dört parça Kör yoksa bu majör Pik olmalıdır. Bu aralıktaki cevapçı dört parça majörü varken 1 Trefl açışına 1 Karo diyemez) cevapçı açıcının ikinci renginde üç seviyesine sızdırır.

Cevapçının ilk renginden (minör) destekle cevapçı üç seviyesine sızdırmayı tercih eder. Cevapçıda genellikle dengesiz bir el ve minörden beş parça destek vardır.

Cevapçının minörde üç seviyesine sızdırması genellikle davet değerleri (9⁺-12⁻) göstermesine karşın, bunun bir tek istisnası vardır. 1 Trefl açışına 1 Karo diyen cevapçı ikinci konuşmasında 3 Trefl'e sızdırarsa bu forsing'tir. Sistemde yalnızca cevapçının ilk konuşmasında Karo gösterdikten sonra 3 Trefl'e sızdırması forsing'tir. Diğer tüm araştırmalarda cevapçının üç seviyesinde minöre sızdırması forsing değildir.

b) Cevapçı kendi altı parça renginde de üç seviyesinde davet sızdırması yapabilir. Bu, açıcının Sanzatu rebidi yoksa risklidir çünkü açıcıda destek garantisi yoktur.

Cevapçı majörden üç seviyesine sızdırarsa bu okuduğu renkten zon araştırması demektir. Minörden sızdırırsa bu kez hedef 3 Sanzatu'dur.

c) Makul dengeli bir el ve okunmayan renklere durdurucularla cevapçı 2 Sanzatu'ya sızdırabilir. Okunmayan renklere birinde durdurucu ve açıklayıcı başka bir deklare yokken cevapçı **Dördüncü Renk Forsing'i** yapabilir. Ortaklık anlaşmasında dördüncü renk zona kadar forsing ise davet değerleriyle bu kullanılmaz. Her iki anlaşmanın faziletleri "**Dördüncü Renk Forsing'i**" başlığı altında tartışılacak.

Örnek 58:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠RV94	♠84	♠9	♠6
♥RD63	♥RV63	♥RDV843	♥V1084
♦D52	♦D6	♦R62	♦AD106
♣92	♣RD542	♣V53	♣RV92
e) Cevapçı	f) Cevapçı	g) Cevapçı	h) Cevapçı
♠RV6	♠R105	♠D105	♠6
♥V843	♥AD63	♥AD63	♥D84
♦R87	♦D984	♦95	♦ADV1064
♣R109	♣65	♣R1085	♣V106

Diğer örnekte kullanılan bazı eller 58'inci örnekte tekrar kullanıldı çünkü burada cevapçının rebid problemleri farklı. 58h) hariç tüm ellerde açıcı oyunu bir seviyesinde minörle açtıktan sonra 1 Kör cevabına 1 Pik ile devam etmiştir.

58a) da cevapçı 3 Pik'e sızdırarak devam eder. Bu konuşma dört kartlı destek ve davet değerleri (9⁺-12⁻) gösterir.

58b) de açış 1 Trefl ise cevapçı sızdırarak 3 Trefl tercihi yapar. Açış 1 Karo ise cevapçı bu kez yarı dengeli eliyle 2 Sanzatu'ya sızdırır.

58c) de cevapçı rebidinde 3 Kör'e sızdırır. Açıcıdan hiç destek gelmese bile cevapçının rengi yeterli güçtedir.

58d) de cevapçı açıcının minöründe üç seviyesine sızdırır. Açıcıda üç parça Trefl varsa elinde tam olarak 4-3-3-3 dağılımı vardır ve 4-3 fit olan Kör'e düzeltir.

58e) de cevapçı 2 Sanzatu'ya sızdırarak devam eder.

58f) de açıcı oyunu 1 Trefl ile açmışsa, cevapçı rebidinde 2 Sanzatu diyerek Karo durdurucusu olduğu için zon daveti yapabilir. Açıcının ilk deklaresi 1 Karo ise cevapçı açıcıda en az dört parça Karo olduğunu bildiğinden 3 Karo'ya sızdırır (Açıcıda Karo üç parça olsaydı Kör'ü yükseltirdi. Dağılımı bu durumda 4-4-3-2 olmalıydı.)

58g) de açış 1 Trefl ise sıkıntı vardır. Cevapçı, Trefl mi, 4-3 majör mü yoksa Sanzatu mu oynamak gerektiğini bilmemektedir. Dördüncü renk zona kadar forsing değilse en iyisi bu konvansiyonu kullanmaktır. Ancak dördüncü renk zon forsingi ise 3 Trefl'e sıçramak en iyi deklaredir.

58h) de cevapçı 1 Trefl açışına 1 Karo cevabı verir. Açıcının rebidi bir seviyesinde majörlerden biri olursa cevapçı güzel rengi ve davet değerleriyle (9⁺-12⁻) 3 Sanzatu'ya ulaşmak amacıyla 3 Karo rebidi yapar.

3. Açıcının rebidi iki seviyesinde daha ucuz bir renktense, cevapçı ya 1 Kör açışına 1 Pik demiş, ya da **Forsing Sanzatu** kullanmıştır. Burada tartışılan puan aralığı cevapçıya majör açışına iki seviyesinde konuşma izni vermemektedir.

1 Kör açışına 1 Pik veya 1 Karo açışına herhangi bir majör cevabından sonra, açıcı iki seviyesinde ilk renginden daha ucuz bir renk gösterdiğinde cevapçının seçenekleri şunlardır:

a) Cevapçı açıcının ilk renginde üç seviyesine sıçrayabilir. Açıcının ikinci renginde dört veya daha uzun bir destek varsa, bu rengi üç seviyesine yükseltebilir.

b) Cevapçı altı parça olan kendi renginde üç seviyesine sıçrayabilir. Yine, bu renk açıcıda şikan olabileceğinden cevapçının güzel olmayan renginde üç seviyesine sıçraması risklidir.

c) Makul derecede dengeli ve okunmayan renklerde durdurucuyla cevapçının en açıklayıcı davet deklaresi 2 Sanzatu'dur. Cevapçı sadece daha önce okunan renklerden kaçmak için 2 Sanzatu diyemez. 2 Sanzatu rebidi davet değerleri gösterir.

Örnek 59:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ V843	♠ R105	♠ RDV843	♠ RV63	♠ AD63
♥ RV6	♥ AD63	♥ 9	♥ 84	♥ 95
♦ R87	♦ DV98	♦ R62	♦ D6	♦ D105
♣ R109	♣ 65	♣ V53	♣ RD542	♣ R1085

59a) da cevapçı 1 Kör açışına 1 Pik cevabı verir. Açıcı iki seviyesinde minörlerden birini gösterirse, cevapçı davet değerleriyle 3 Kör'e sıçrar. Bu tercih üç parça Kör desteği ve davet değerleri (9⁺-12⁻) gösterirken yan renklerden kısalığı inkar eder. Yan renklerden kısalık olduğunda cevapçı direkt olarak 3 Kör'e sıçrar.

59b) de cevapçı 1 Karo açışına 1 Kör cevabı verir ve açıcı 2 Trefl rebidi yapar. Cevapçının ikinci konuşmasında 3 Karo demesi suç olmasa da, dengeli el ve Pik durdurucusuyla 2 Sanzatu daha açıklayıcıdır.

59c) de cevapçı bir seviyesindeki renk açışlarına 1 Pik der. Açıcı, iki seviyesinde ilk renginden daha ucuz bir renk gösterirse cevapçı davet değerleriyle 3 Pik'e sıçrar.

59d) de cevapçı bir seviyesindeki renk açışlarına 1 Pik der. Açıcı 2 Trefl ile rebid yaparsa, cevapçı güzel Trefl rengi ve davet değerleriyle 3 Trefl'e yükselir.

59e) de cevapçı 1 Kör açışına 1 Pik ile cevap verir. Açıcı rebidinde iki seviyesinde bir minör gösterirse, cevapçı 2 Sanzatu ile devam eder.

4. Açıcı, rebidinde 1 Sanzatu derse, hem elinin dağılımını hem de puan aralığını gösterir. Mesajı, 12⁺-15⁻ puanlık bir eldir. Okunmayan renklerden durdurucu garanti etmez, sadece elinin şekli ve puan aralığı hakkında bilgi verir.

Davet değerleri olan cevapçı şöyle devam eder:

a) Açıcının ilk renginde sıçramalı tercih yapabilir. Cevapçı minörden sıçrarsa elinin dengesiz olduğu varsayılır. Sıçramalı tercih Trefl'dense, açıcıda sadece üç parça olabileceğinden cevapçıda bu renk beş parça olmalı.

Açıcının üçten daha fazla Trefl gösterdiği bazı artırımlar vardır. Örneğin, artırma 1 Trefl - (Pas) - 1 Kör - (Pas) - 1NT şeklinde gelişirse açıcı en az dört parça Trefl garanti eder. Çünkü elinde ne dört parça Kör, ne de dört parça Pik vardır, Karo'su dört Trefl'i de üç parça olsaydı bu kez oyunu Karo ile

açardı. Bununla birlikte, artırma 1 Trefl - (Pas) - 1 Pik - (Pas) - 1NT şeklinde gelişirse dağılımı 3-4-3-3 olabilir.

b) Cevapçı kendi altı parça renginde sıçrayabilir. Açıcı 1 Sanzatu dediği için, cevapçı rengine en az iki veya üç parça destek bulacağından emindir. Bu artırmada, cevapçı sıçramasını diğer artırma şekillerine göre çok daha rahat şekilde yapar.

c) Cevapçı Sanzatu'yu iki seviyesine yükseltebilir. Bu artırmada cevapçının 2 Sanzatu'su daha önce belirtildiği gibi sıçramalı olmaz. Cevapçının rebidi 2 Sanzatu olduğunda puanları 9⁺-12⁻ aralığındadır.

d) Açıcı oyunu 1 Kör ile açtıktan sonra 1 Pik cevabına 1 Sanzatu demişse, cevapçı 2 Kör ile zon daveti yapabilir. İlk deklaresinde yükseltmediğine göre, cevapçıda minimumdan (5⁺-9⁻) daha fazla puan olmalı. Cevapçının Sanzatu'yu gönüllü olarak kaldırıp 2 Kör demesi üç parça Kör desteği, davet değerleri ve dengeli el gösterir. Bu artırmada cevapçının 3 Kör'e sıçraması forsing'tir ve 12⁺ üzeri puan gösterir.

e) Cevapçı **Yeni Minör Forsingi** konvansiyonunu kullanabilir. Bu konvansiyon şimdi tartışılacak. **Yeni Minör Forsingi**'nin kullanımı, cevapçıda davet veya daha iyi değer gösterir. Cevapçıda değerlerin üst limiti yoktur ancak davet değerleri de olabileceği gibi Şlem ilgisi de olabilir.

Örnek 60:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ 84	♠ 9	♠ RV94	♠ V843	♠ 6	♠ D105
♥ RV63	♥ RDV843	♥ RD63	♥ RV6	♥ V1084	♥ AD63
♦ D6	♦ R62	♦ D52	♦ R87	♦ AD106	♦ 95
♣ RD542	♣ V53	♣ 92	♣ R109	♣ RV92	♣ R1085

60a) da cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör der. Açıcının 1 Sanzatu'su üzerine de 3 Trefl'e sıçrar. Bu deklareye göre genellikle okunmayan renklerde singleton veya şikan vardır.

60b) de cevapçı minör açışlarına 1 Kör der. Açıcı 1 Sanzatu derse cevapçı 3 Kör'e sıçrayarak altılı rengini gösterir ve zon daveti yapar. Bu artırmada, açıcıda en az iki parça Kör olduğundan cevapçının renginin bu kadar güzel olmasına gerek yoktur.

60c) de cevapçı minör açışlarına 1 Kör cevabı verir. Açıcı 1 Sanzatu derse cevapçı 2 Sanzatu ile devam ederek davet değerlerini gösterir. Açıcı her iki majörü inkar ettiğine göre kontrat Sanzatu'dan olmalıdır ve cevapçının daveti üzerine seviyenin kararını verir.

60d) de cevapçı 1 Kör açışına 1 Pik der. Açıcının 1 Sanzatu'su üzerine cevapçı 2 Kör diyerek dengeli ve üç parça Kör destekli eliyle davet yapar. Cevapçıda davet değerleri olmalı çünkü Kör'den üç kartlı destek göstermesine karşın, bu desteği ilk turda vermedi.

60e) de cevapçı bir majör açışına 1 Kör der. Açıcı 1 Sanzatu ile devam ederse cevapçı açıcının minöründe sıçramalı tercih yapar.

60f) de cevapçı 1 Karo açışına 1 Kör dedikten sonra, açıcı 1 Sanzatu derse 2 Sanzatu rebidi yapar.

YENİ MİNÖR FORSİNGİ

Standart deklarede en beceriksiz artırmalardan biri cevapçıda beş parça majör ve davet değerleri varken açıcı 1 Sanzatu rebidi yaptığında ortaya çıkar. Özel silahlar olmadığında cevapçının zon daveti için tek seçeneği 2 Sanzatu'dur.

Cevapçının **Reverse**'ü veya yeni renkte sıçraması davet değil zon forsingi'dir ve en az 12⁺ puan gösterir. Bunun yerine, cevapçı sıçrama veya **Reverse** yapmadan yeni bir renk gösterirse, bu deklare forsing değildir ve cevapçının davet değerlerini göstermez. Kısacası, cevapçı 2 Sanzatu'dan başka davet değerini gösterecek deklare bulamaz.

Cevapçının 2 Sanzatu'sundan sonra, açıcıda cevapçının majöründe üç parça kart ve yeterli değer varsa cevapçının rengini üç seviyesinde okuyarak tercih yapmasını isteyebilir. Cevapçıda majör dört parçaysa 3 Sanzatu'ya düzeltir, beş parçaysa 5-3 fitle majörden zon ilan eder.

Diğer durumlarda, açıcıda daveti kabul edecek kadar değer yoksa cevapçının 2 Sanzatu ile davetine Pas geçer. Pas geçen açıcıda cevapçının majöründen üç kartlı destek olabilir ve cevapçıda beş parça majör varken yanlış kontrat oynanır. Part skor kontratı da majörden oynanması gerekirken Sanzatu'dan oynanmış olur.

Sistemin bu ikileme getirdiği çözüm, cevapçıya açıcıdan daha fazla bilgi istemesini sağlayan "**Yeni Minör Forsingi**" silahıdır. Cevapçı, açıcının 1 Sanzatu'yu minimum puanla mı (12⁺, 13⁻), maksimum puanla mı (13⁺-15⁻), majörünü kaç parçayla desteklediğini öğrenebilir.

Yeni Minör Forsingi'ni kullanmak için cevapçıda en az davet değerleri (9⁺ üzeri açık) olmalı. Değerleri yalnızca davet aralığında (9⁺-12⁻) olduğunda cevapçının temel amacı 5-3 fitin olup olmadığını araştırmaktır. Beş parça majörü olmayan cevapçı basitçe 2 Sanzatu ile zon daveti yapar.

Cevapçıda zon forsingi değerleri (12⁺ veya daha fazla) olduğunda **Yeni Minör Forsingi**'ni, 5-3 fiti ve açıcının değerlerini öğrenmek için kullanır. Bu durumda Şlem araştıran cevapçının forsing deklaresi açıcının ilk okuduğu minör veya kendisinin ikinci olarak gösterdiği minördür. Açıcının 1 Sanzatu'sundan sonra cevapçının minör göstermesi artırmayı forse etmenin tek yoludur.

Bu konvansiyonun kullanıldığı bir çok artırmada açıcı deklareyi bir minörle başlatır ve cevapçının daha fazla bilgi istemek için kullanabileceği yeni bir minör vardır. Bazen açıcı 1 Kör ile açıp 1 Pik cevabına 1 Sanzatu rebidi yapar. Bu durumda iki minör de yenidir. İki minör de yeni olduğunda cevapçı bu konvansiyonu kullanırken en natürel olanını deklare eder.

İlk turdaki artırmaya aldırılmaksızın, açıcı 1 Sanzatu deyip, cevapçı iki seviyesinde daha önce okunmayan bir minör deklare ederse bu forsing'tir ve açıcıdan özel bilgi deklaresiyle elini tarif etmesini ister. Açıcının görevi, minimumda mı, maksimumda mı, cevapçının rengini iki parçayla mı, üç parçayla mı desteklediğini bildirmektir.

Açıcının **Yeni Minör Forsingi**'ne rebidleri:

1. Açıcı, cevapçının majöründen üç kartlı destek ve minimum değerlerle (12⁺, 13⁻) cevapçının majör rengini iki seviyesinde okur.
2. Açıcıda cevapçının majöründe üç kartlı destek ve maksimum değer (13⁺-15⁻) varken, bu desteğini üç seviyesinde gösterir. **Yeni Minör Forsingi** kullanılıyorsa, cevapçının majöründe üç seviyesine sıçramak en basit formdur.

Anlaşmada, **Yeni Minör Forsingi**'ne **Hardy Adjunct** veya **Wittes Adjunct** varsa, açıcı üç seviyesinde tüm deklareleri verebilme avantajına sahiptir, üç kartlı majör desteği ve maksimum puanın yanında eli hakkında özel bilgiler de verir. **Hardy Adjunct** açıcıya dağılımı hakkında bilgi vermesine olanak tanırken, **Wittes Adjunct** desteğinin kalitesini gösterme fırsatı verir. Her ikisi de bu bölümde ayrıntılı olarak incelenecek.

3. Cevapçının renginde doubleton ve maksimum puanla (13⁺-15⁻), okuyacak beş parça Karo'su olmadığında açıcı 2 Sanzatu rebidi yapar.
4. Cevapçının majöründe doubleton ve minimum puanla (12⁺, 13⁻) açıcı artifisyonel olarak, deklaresini okunmayan majörden verir. (Rebidinde gösterebileceği beş parça Karo'su yoksa.) Diğer majördeki bu artifisyonel deklare bu rengi nasıl tuttuğu hakkında bilgi vermez, sadece açıcının majörünün iki parça olduğunu gösterir. Açıcıda cevapçının majöründe üç parça yoksa, artifisyonel olarak gösterilen diğer majör dört parça olabilir ancak eğer böyleyse bu sadece rastlantıdır.
5. Açıcı deklareye 1 Karo ile başladığında, cevapçının **Yeni Minör Forsing** deklaresi 2 Trefl'dir. Yukarıda tanımlandığı gibi, açıcıda cevapçının majörüne üç kartlı destek olduğunda bunu puan aralığına göre göstermek zorundadır. Açıcıda üç kartlı majör desteği olmadığında ikinci görevi beş parça Karo'su olup olmadığını göstermektir.

Açıcıda beş parça veya daha fazla Karo olduğunda bunu göstermek için 2 Karo der. Bu deklare, Sanzatu rebidi yapan açıcının maksimumda mı, minimumda mı olduğu hakkında bilgi vermez.

6. Kör ile açıp Pik cevabına 1 Sanzatu diyen açıcı iki seviyesindeki minöre, üç parça Pik'i olup olmadığını göstermediğini göstermek zorundadır. Yukarıda belirtildiği gibi, minimum değerlerle (12⁺, 13⁻) iki seviyesinde, maksimum değerlerle (13⁺-15⁻) üç seviyesinde deklare verir. Açıcı, iki parça Pik'i varken elini en iyi tanımlayan konuşmayı yapabilir.

Maksimum elle hala 2 Sanzatu diyebilir. Minimum değerlerle, minör Karo olduğunda açıcıya kalan tek seçenek 2 Kör'dür.

Yeni minör Trefl olduğunda, açıcı yalnızca minimum değerler, iki parça Pik ve güzel Kör'lerle 2 Kör diyebilir. Kör rengi güzel olmadığında artifisyel olarak 2 Karo der.

Yeni Minör Forsingi kullanmak yerine cevapçı, iki seviyesinde başka bir renk okursa bu natürel ve non-forsing'tir. Cevapçı majörünü tekrarlar bu renkte en az beş parça uzunluk ve minimum cevap değeri (5⁺-9⁻) ile artırmayı bitirir. Cevapçının iki seviyesinde açıcının majörüne dönmesi de sign-off'tur. (Her iki durum da bu bölümde tartışılmıştı.)

Cevapçının, açıcının 1 Sanzatu'sundan sonra üç seviyesine sıçramasının anlamı daha önceki deklarelere bağlıdır. Cevapçı kendi majörünü tekrarlar veya açıcının minöründe üç seviyesine sıçrarsa bu natürel ve davettir.

Cevapçı 1 Pik dedikten sonra açıcının 1 Sanzatu'su üzerine 3 Kör rebidi yaparsa bu natürel, zon forsingi değerlerle 5-5 majör gösterir. Cevapçıda beş parça Pik ile dört parça Kör varsa davet artırması yapamaz.

Cevapçı rebidinde 2 Kör derse non-forsing'tir ve beş parça Pik ile dört veya beş parça Kör vadeder. Cevapçı **Yeni Minör Forsingi**'ni kullandıktan sonra 3 Kör derse beş parça Pik, dört parça Kör ve zon forsingi yapar.

CEVAPÇININ ZAYIF 6-4 DAĞILIMI

1 Trefl açışından sonra cevapçıda dört parça majör, altı parça Karo ve zayıf bir el olduğunda, Karo'yu atlayarak majör gösterir. Cevapçı sadece zonu forse edecek değerleri (12⁺ veya daha fazla) olduğunda önce Karo'yu gösterebilir.

Karo'yu atlamak zorunda kalan cevapçının değerleri maksimum bölgedeyken (9⁺-12⁻) rebidinde 2 Sanzatu der. Karo'daki uzunluk çoğunlukla Sanzatu'da el üretmek için iyi kaynaktır ve Karo'nun koz olmasına gerek yoktur. Deklare veren tarafın, anlaşılabilir seviyede Sanzatu oynamak için yeterince tepe kartı vardır.

Cevapçının değerleri konuşmak için minimumdayken (5⁺-9⁻), Karo'su da beş parçaysa açıcının 1 Sanzatu'suna Pas geçer. Cevapçıda Karo altı parça ise en iyi kontrat Karo'dandır ve 3 Karo rebidi yapar.

Cevapçı oynamak için 2 Karo diyemez, çünkü bu **Yeni Minör Forsingi**'dir. Tamamen artifisyel olan bu deklare, açıcıdan eli hakkında ek bilgi ister.

Açış 1 Karo ve cevapçıda benzer şekilde dört kartlı majör ve altı parça Trefl varken, değerleri zon forsingi yapacak düzeydeyse (12⁺ veya daha fazla) cevapçı ilk turda beş veya daha uzun kartlı Trefl'ini gösterir. Daha az değerlerle, cevapçı majörünü okur ve bir seviyesinde kalır.

Açıcı 1 Sanzatu rebidi yaparsa, cevapçı yukarıda bahsedilen, Karo'ları olan cevapçı gibi davranıp, 3 Trefl ile sıçramalı rebid yaparak minimum değerleriyle dört parça majör ve altı parça Trefl gösterir. Cevapçı, **Yeni Minör Forsingi** olduğundan, bu elle yine 2 Trefl rebidi yapamaz.

YENİ MİNÖR FORSİNGİNDEN SONRA CEVAPÇININ DEVAMI

Açıcı cevapçının forsing'ine maksimum göstermişse, **Yeni Minör Forsingi** kullanan cevapçı zon ilan ettiğinde sadece davet değerleri (9⁺-12⁻) olduğunu belirtir. Cevapçı, majörden 5-3 fit bulunursa, anlaşılabilir majörden, bu fit bulunmazsa da Sanzatu'dan zon ilan eder.

Açıcı minimum değer gösterirse, davet değerleri olan cevapçı artırmayı zonun altında bitirir. Açıcı minimum değerler ve üç kartlı destek göstermek için majörü iki seviyesinde okuduğunda cevapçı bu kez Pas geçer.

Açıcı, cevapçının majöründe iki kartlı destek ve minimum değer gösterirse cevapçı 2 Sanzatu ile artırmayı bitirebilir. Ancak Kör'lerini beğenen cevapçı 5-2 majörle de oynamayı tercih edebilir. Bu durumda, cevapçının rengi Pik'ken, açıcı artifisyel olarak 2 Kör deyip minimum değer ve Pik'ten doubleton gösterir ve cevapçı da 2 Pik diyerek artırmayı bitirir. Açıcı natürel 2 Karo cevabı verirse, cevapçı her iki majörde de rengini iki seviyesinde okuyarak veya 2 Sanzatu ile artırmayı bitirebilir.

Açıcı natürel 2 Karo rebidi yaptığında, maksimumdaysa cevapçının sing-off girişimine uymaz, çünkü zon için yetecek değer olduğunu bilir.

Cevapçı 2 Sanzatu'yu aşarak deklareyi sürdürürse konuşması natürel ve zon forsingi'dir. Üç seviyesinde majör okursa, bu gösterilen minörden Şlem araştırmasıdır. Açıcı da bu araştırmaya **Cue-Bid** ile katılabilir veya 3 Sanzatu ile artırmayı bitirebilir.

Örnek 61:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı	g) Cevapçı
♠ A63	♠ A63	♠ AD985	♠ A6	♠ AD985	♠ A6	♠ 7
♥ RV1076	♥ RV1076	♥ AR83	♥ RD95	♥ AR853	♥ RD95	♥ RD953
♦ D93	♦ R8	♦ 52	♦ R86	♦ 2	♦ R6	♦ AV876
♣ 54	♣ D93	♣ 96	♣ AV76	♣ 96	♣ AV876	♣ A6

61a) da cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör dedikten sonra açıcının 1 Sanzatu rebidini duyar. Cevapçı şimdi, **Yeni Minör Forsingi**, 2 Karo diyerek, açıcıda kaç puan ve Kör sayısını öğrenir. Açıcı üç parça destek gösterirse Kör'den, doubleton gösterirse Sanzatu'dan oynanır. Açıcı iyi 12 veya kötü 13 gösterirse cevapçı part skorda kalırken, (13⁺-15⁻) puan gösterilirse zon ilan eder.

61b) de cevapçının değerleri zon için yeterlidir. Oynanacak kontrat, **Yeni Minör Forsingi**'ne açıcının vereceği cevaba bağlıdır.

61c) de cevapçı minör açışına 1 Pik cevabı verir. Açıcı 1 Sanzatu rebidi yaparsa cevapçı **Yeni Minör Forsingi**'ni kullandıktan sonra 3 Kör deklare eder. Bu artırma, beş parça Pik, dört parça Kör ve zon forsingi yapacak değer gösterir.

61d) de cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör dedikten sonra açıcı 1 Sanzatu der. Cevapçı dört parça Kör'ü ile, açıcıdaki Kör sayısı ile ilgilenmese de, Trefl'den Şlem daveti yapmak ister. İkinci turda hemen 3 Trefl'e sıçramak davet değerleri gösterdiğinden, cevapçı önce **Yeni Minör Forsingi**'ni kullanıp ardından Trefl desteğini belirtir. (**Hardy Adjunct** veya **Wittes Adjunct** anlaşması varsa açıcının deklaresine göre cevapçı 3 Sanzatu ile artırmayı bitirebilir veya natürel 4 Trefl ile Şlem denemesi yapar.)

61e) de cevapçı minör açışına 1 Pik cevabı verir. Açıcı 1 Sanzatu derse, cevapçı ikinci turda 3 Kör'e sıçrayarak beş beş majörleriyle zon forsingi yapar.

61f) de cevapçı 61d) deki gibi deklare verir. Açıcı artırmayı Karo ile başlatmışsa, cevapçı **Yeni Minör Forsingi** 2 Trefl ile devam eder. Açış 1 Trefl ise cevapçı önce 2 Karo ile önce **Yeni Minör Forsingi**'ni kullanıp ardından 3 Trefl ile Şlem daveti yapar.

61g) de cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı verir. Açıcının 1 Sanzatu'suna da **Yeni Minör Forsingi** 2 Karo der. Açıcı Kör desteği gösterirse Kör'den, göstermezse de Karo'dan Şlem daveti yapar.

Örnek 62:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı
♠ R94	♠ R2	♠ R109	♠ D109	♠ D109
♥ D63	♥ D86	♥ D4	♥ V4	♥ V4
♦ A42	♦ AD4	♦ A963	♦ A96	♦ AD853
♣ A1063	♣ RD865	♣ AV85	♣ AV853	♣ A96

62a) da açıcı oyunu 1 Trefl ile açıp, bir seviyesinde majör cevabına 1 Sanzatu rebidi yapar. Cevapçı daha sonra 2 Karo derse, açıcı minimum değerler ve üç kartlı destekle 2 Kör der. Açıcının puanları dağınık ve elinin şekli kötü.

62b) Açıcı 1 Trefl ile başlayıp bir majör cevabına 1 Sanzatu rebidi yapar. Cevapçı, **Yeni Minör Forsingi** 2 Karo ile devam ederse, cevapçının majörü Pik ise, doubleton Pik ve minimum puanla 2 Sanzatu, Kör ise üç parça destekle 3 Kör'e sıçrar.

Hardy Adjunct anlaşması varsa, açıcı 3 Karo ile doubleton Pik, **Wittes Adjunct** anlaşması varsa yine 3 Karo der, ancak bu kez doubleton Pik değil, koz Dam'ını göstermiş olur.

62c) de açıcının majörü bu elde değişti. Yine bir minörle (hangisinin olacağı ortakların anlaşmasına bağlıdır. **1. Bölüm'e** bakınız) açar ve bir majör cevabına 1 Sanzatu rebidi yapar. Daha sonra cevapçı **Yeni Minör Forsingi**'ni kullanırsa, cevapçının majörü Kör iken 2 Sanzatu diyerek doubleton Kör ve maksimum değerlerini gösterir. Cevapçının majörü Pik ise açıcı üç seviyesine çıkararak maksimum değerleri ve üç parça desteğini gösterir. **Hardy Adjunct** kullanılıyorsa açıcı açmadığı minörü üç seviyesinde okuyarak doubleton Kör'ü gösterir. **Wittes Adjunct** anlaşması olduğunda da açıcı 3 Kör diyerek koz Rua'sını gösterir.

62d) de açıcı oyunu 1 Trefl ile açarak, bir majör cevabına 1 Sanzatu rebidi yapar. Cevapçı **Yeni Minör Forsingi** 2 Karo ile devam ederse 2 Pik der. Bu, açıcının majörü Pik ise üç kartlı minimum destek, Kör ise doubleton Kör ve minimum puan gösterir.

62e) de açıcıyı artırmayı 1 Karo ile başlatır ve bir majör cevabına 1 Sanzatu rebidi yapar. Cevapçı daha sonra **Yeni Minör Forsingi** 2 Trefl derse, cevapçının majörü Pik iken maksimum el ve üç kartlı Pik desteğiyle 3 Pik der. **Hardy Adjunct** kullanılıyorsa açıcı doubleton Kör ve puanlarının seviyesini göstermek için 3 Trefl der. **Wittes Adjunct** anlaşması varsa 3 Karo ile Pik Dam'ını gösterir. Açıcının majörü Kör ise, açıcı beş parça Karo'sunu göstermek yerine 2 Sanzatu der.

HARDY ADJUNCT

Yeni Minör Forsingi'ne **Hardy Adjunct**'ın fonksiyonu, maksimum değerler ve cevapçının majöründe üç kartlı destek varken açıcının dağılımını gösterebilmesidir. Doubleton almadığında, açıcı cevapçının renginde üç seviyesine sıçrar veya 3 Sanzatu diyerek verilebilecek ek bir bilgi olmadığını belirtir.

Hardy Adjunct değişik dağılımlarla beş farklı deklareye izin verir. Açıcı, cevapçının majöründe üç seviyesine sıçradığında **4-3-3-3** dağılım ve majörde As, Rua veya Dam vadeder. Açıcıda **4-3-3-3** dağılım varken, cevapçının renginde tepe önör yoksa 3 Sanzatu'ya sıçrar.

Açıcı üç seviyesinde başka deklare verirse, okuduğu ve ima ettiği (cevapçının majörünün olduğunu ima eder) renklerin doubleton olmadığını gösterir (1 Sanzatu rebidi yapan cevapçıda doubleton'dan daha kısa renk olamaz.) Açıcı oyunu bir renkle açtı, **Yeni Minör Forsingi**'ne yeni bir renk gösterdi ve cevapçının majöründe de üç parça olduğunu göstererek, diğer rengin doubleton olduğunu ilan etmiş oldu. Örneğin, açıcı Trefl ile oyun açıp, 1 Kör'e 1 Sanzatu rebidi yapmışsa, cevapçının **Yeni Minör Forsingi**'ne de 3 Pik derse Karo'su doubleton'dur. Açıcıda Pik üç parça (dört parça olsaydı 1 Kör cevabına 1 Pik rebidi yapardı), üç parça Kör ve iki parça Karo'su olduğu bilindiğinden dağılımı **3-3-2-5** şeklindedir.

Bunun yerine, açıcı cevapçının 2 Karo **Yeni Minör Forsingi**'ne 3 Karo derse, Pik'inin iki parça olduğunu göstermiş olur. Dağılımı **2-3-3-5** veya **2-3-4-4** olabilir. (Bazı ortaklık anlaşmalarına göre, **4-4** minörle Trefl açılırken, bazı anlaşmalarda da artırma Karo ile başlatılır.)

Aynı artırmada açıcı 3 Trefl derse, iki renginin doubleton olduğunu ilan etmiş olur. Bu el **2-3-2-6** dağılım ve güzel doubleton gösterir, çünkü doubleton'lar güzel olmasaydı açıcı altı parça Trefl ile 2 Trefl rebidi yapardı.

Örnek 63:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı
♠ RV4	♠ R106	♠ R6	♠ R64	♠ RV
♥ 1063	♥ D103	♥ D103	♥ D103	♥ D103
♦ AV6	♦ AV3	♦ AV62	♦ A6	♦ A6
♣ RD92	♣ RV92	♣ RV92	♣ RD1063	♣ R96432

Hardy Adjunct'ı kullanan açıcı 63'üncü örnekte 1 Trefl açıp, 1 Kör cevabına 1 Sanzatu rebidi yaptı. Cevapçı **Yeni Minör Forsingi** 2 Karo ile devam etti.

63a) da açıcı 3 Sanzatu'ya sığırayarak **4-3-3-3** dağılım, maksimum puan vadederken, Kör'den tepe onörü inkar eder.

63b) de açıcı 3 Kör'e sığırar. Yine **4-3-3-3** dağılım vadeder ancak bu kez kozdan da tepe kart gösterir.

63c) de açıcı 3 Karo der (Oyunu 1 Karo ile açmışsa **Yeni Minör Forsingi** 2 Trefl'e 3 Trefl der) ve doubleton Pik, üç parça Kör ve maksimum değerlerini gösterir.

63d) de açıcı 3 Pik ile devam eder ve doubleton Karo'su ile **3-3-2-5** dağılımını gösterir.

63e) de açıcı 3 Trefl ile devam ederek, okumadığı iki rengin de doubleton olduğunu ve **2-3-2-6** dağılımını gösterir.

WITTES ADJUNCT

Dünya Şampiyonu Los Alamitos'lu *Jon Wittes*'in tasarladığı diğer **Adjunct**'la açıcı **Yeni Minör Forsingi**'nden sonra maksimum değerler ve üç kartlı desteği varken kozun kalitesini gösterir.

Cevapçının majörü ne olursa olsun, açıcının üç seviyesindeki rebidleri şöyledir: 3 Trefl, cevapçının majöründe Vale'li veya üç parça küçük Kör desteği, 3 Karo, Dam'lı üç parça destek, 3 Kör As veya Rua'lı üç parça destek, 3 Pik tepe iki onörlü üç parça destek ve 3 Sanzatu üç küçük kartla veya Vale ile destek ayrıca güçlü bir şekilde 3 Sanzatu oynama isteği gösterir.

Wittes Adjunct geliştirildiği ilk dönemlerde, Şlem için koz kalitesinin önemli olduğu durumlarda çok yararlıydı. Bu yaşamsal bilgiye göre Şlem'e gidip gitmeme kararı veriliyordu.

Ancak şimdilerde, ciddi turnuvaların hemen hepsinde oyuncular koz kalitesini gösteren başka bir araç kullanmaktadır. Bu araç **Roman Key Card Blackwood**'tur (**RKC**). **RKC**, Şlem artırımlarında koz kalitesi hakkında da bilgi verdiği için, **Wittes Adjunct** yaşamsal bir silah olmaktan çıkmıştır.

ZONA GİDİŞ REBİDLERİ: CEVAPÇININ PUANI 12+

Cevapçıda zon forsingi yapacak kadar puan varken, Şlem ilgisi yoksa direkt olarak zon ilan edebilir. Bu durumda cevapçının aralığı (12⁺-15⁻) dir.

1. Açıcı rebidinde dört parça majör gösterir ve cevapçıda da bu renk en az dört parça olursa, cevapçı bu renkten oynamak gerektiğini bilir. Açıcının majöründe dört seviyesine sığırayarak dört kartlı desteği ve limit değerlerini gösterir ancak bu deklare için cevapçının eli dengeli olmalı. Eli dengesiz olduğunda daha önce anlatılan faktörleri uygulayarak, açıcının fiti değerlendirmesine fırsat vermek için **Splinter** yapar.

2. Cevapçıda güzel altı parça (veya daha uzun) majör varken bu rengi gösterdikten sonra açıcı 1 Sanzatu rebidi yaparsa, en az iki parça destek olduğunu bildiğinden rahatlıkla zona sığırayabilir.

Açıcı rebidinde fit göstermese bile, cevapçı açıcının desteğine ihtiyaç duymayacak kadar güzel majörlerle de zona sığırayabilir. Daha kalitesiz majörüyle önce forsing deklare verip ardından kendi renginden rebid yapar.

3. Açıcı 1 Sanzatu der veya cevapçının rengini yükseltirse cevapçı baskın olan yerden zon ilan etmek gerektiğini bilir. Cevapçı, majörü dört parçayken 1 Sanzatu'yu üç Sanzatu'ya yükseltebilir veya beş parça majörüyle ortağının 1 Sanzatu'sundan sonra **Yeni Minör Forsingi**'ni kullanabilir.

Renginin uzunluğuna aldırmaksızın, açıcının limite bir el ve dört parçayla desteklediği majörden cevapçı zona sığırayabilir. Eğer elinde bir singleton veya şikan renk varsa cevapçı yine direkt olarak zona gitmeyip **Splinter** yaparak, açıcıdan puanlarını yeniden değerlendirmesini ister.

4. Açıcı rebidini bir seviyesinde daha pahalı renkten yaptığında cevapçı 3 Sanzatu'ya sığırayabilir. Bu, tartışılan aralıkta puan, makul dengeli ve okunmayan renklerde kontrol gösterir. Bu artırmada, açıcının eli henüz limite değildir ve cevapçının zon ilanını duyunca Şlem'e gidebilir.

Örnek 64:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ RD86	♠ R6	♠ R95
♥ RV86	♥ RV10963	♥ AD76
♦ A54	♦ AD4	♦ RV10
♣ 72	♣ 84	♣ V95

64a) da cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı verir. Açıcının rebidi 1 Sanzatu veya 1 Pik olursa cevapçı açıcının söylediğinden zona sıçrar.

64b) de açıcının rebidi 1 Sanzatu veya Kör'e basit destek olursa cevapçı 4 Kör'e sıçrar. Açıcıdan yeterli destek vardır. Açıcı 1 Pik veya 2 Trefl derse cevapçı 2 Karo ile forsing deklare verir. Bu, açıcıda üç parça Kör'ü varsa göstermesine izin verir. Açıcı Kör desteği göstermezse, cevapçı 3 Kör diyerek açıcıdan onörlü singleton veya doubleton varsa 4 Kör'e yükselmesini ister. (Açıcının rebidi 1 Pik olursa, 2 Karo rebidi bu bölümde ayrıntılı olarak incelenen **Dördüncü Renk Forsingi**'dir.)

64c) de açıcı sıçramadan rebid yaparsa, cevapçı 3 Sanzatu ile elini tarif edebilir.

5. Sıçramalı tercihler genellikle cevapçıda davet değerleri (9⁺-12⁻) göstermesine karşın, sistemde bunun bir istisnası bulunmaktadır. Sistemi kullananlar buna dikkat etmeli.

Cevapçı bazen güzel bir Karo'su varken, makul Trefl'lerle de ilgilenebilir. Cevapçıda böyle bir el varken açıcı oyunu bir Trefl ile açtığında, ilk tercihi Karo olan cevapçı **Inverted Minör Yükseltmesi** yerine Karo cevabı verir.

1 Karo cevabından sonra açıcı, ikinci bir renk gösteren cevapçıda iyi bir el olduğunu bilir. İkinci renk majörse bu açış değerleri gösterir.

Cevapçının ikinci rengi Trefl ise, açıcının açış rengindeki fitinden minimum değerlerle (5⁺-9⁻) en ucuz seviyede tercih yapar. Cevapçıda davet değerleri (9⁺-12⁻) ile Trefl'ler ve Karo'lar varken renklerinden birini gizler. 1 Karo cevabı verip, 1 Sanzatu üzerine 2 Karo'ya yükselebilir veya **Inverted Minör Yükseltmesi**'ni kullanabilir.

Cevapçı ilk konuşmasında 1 Karo'yu seçip ardından üç Trefl'e sıçramışsa bu rebid 12⁺ üzeri puan gösterir ve zon forsingi'dir. Bu rebidi davet yerine zon forsingi olarak kullanmak minör renkten Şlem bulmada büyük yarar sağlar. Cevapçıda yalnızca davet değerleri olduğunda, dağılımsal bir eli olsa bile Sanzatu'ya daha yakındır.

Örnek 65:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ R5	♠ R5	♠ R5
♥ 3	♥ 3	♥ -
♦ ADV63	♦ V10542	♦ ARD1075
♣ V10542	♣ ADV63	♣ DV954

65a) da 1 Trefl açışına cevapçı 1 Karo cevabı verir. Açıcı 1 Sanzatu rebidi yaptığında cevapçı 2 Sanzatu der. El, 3 Trefl ile zon forsingi yapacak kadar güzel değildir. Cevapçı Trefl fitini diğer artırımlarda gösterebilir ancak bu durumda açıcının değerleri limitedir ve görünen tek zon 3 Sanzatu'dur.

65b) de cevapçının en iyi tanımlayıcı deklaresi **Inverted Minör Yükseltmesi**'dir. Elini ikinci turda limite edebilir. Zon yine Sanzatu'dan görünmekle beraber açıcı Trefl'den oynamak isterse cevapçı güzel Trefl'lerini göstermiştir.

65c) de cevapçı 1 Trefl'e önce Karo'larını gösterebilir. Trefl fitini göstermek için forsing konuşma yapar. İyi ki 3 Trefl forsing'miş.

ŞLEM ARAŞTIRMA REBİDLERİ

CEVAPÇININ FİT İLANI, ARAŞTIRMASI VE KONTROLLERİ

Açıcının rebidi üzerine cevapçının eli birden değer kazanınca, Şlem araştırmak isterse bunu **Splinter** veya soru deklaresiyle yapar.

Sistemik anlam taşımayan ani sıçrama **Splinter**'dir. **Splinter**, zon için yeterli değer (birkaç istisna dışında), sıçranan renkte kısalık (singleton veya şikan) ve ortağın son gösterdiği renkten güzel bir destek vadeder.

İlk okunan renkten sonra **Splinter** en az dört kartlı destek göstermesine karşın, renk tekrarından sonra üç parça destekle de **Splinter** yapılabilir.

Zonu forse etmeyen **Splinter**, açıcının, cevapçının rengini destekleyerek yaptığı sıçramalı **Splinter**'dir. (3. Bölüm'e bakınız) Bizim önerdiğimiz diğer **Mini Splinter**, majör renge rakibin **Take-Out Kontru**'ndan sonra yapılandır. (7. Bölüm'e bakınız) Bununla birlikte **Splinter**'ların önemli bölümü zon forsingi'dir.

Zon forsingi yapıldığında, **Splinter**, marjinal değerlerle olabilecek bir Şlem'i bulmayı sağlar. Mükemmel fit olduğunda, Şlem bazen toplam 40 puanın yarısından azıyla da olur. Açıcı veya cevapçının **Splinter** fırsatı varken zona sıçraması, **Splinter** yapacak kısa bir renk olmadığını gösterir.

Herhangi bir artırmada, beklenmedik sıçramanın **Splinter** olduğu yerde, bir üst deklare sorudur. Soru deklare özel bir amaca yönelik bir silahtır. Şlem'e gitmek görünüşe göre mümkünken, bir renkten kayıplar varsa, bu renge yoğunlaşıp problemi çözecek bilgi edinilebilir.

Soru deklaresine cevap, ortağın elindeki renkten kontrol olup olmadığını gösterir. Kontrol varsa Şlem deklare edilebilir.

Bu genel kuralın tek istisnası, açıcının sıçramalı **Reverse**'ünden sonra, soru deklaresi yeni renkte gerekenden bir seviye daha yüksektir. Açıcı sıçramalı **Reverse** yaptığında daima singleton gösterir. Çift sıçramalı **Reverse** de kısalık gösterir ancak şimdi bu renk şikan'dır. Hem sıçramalı **Reverse**, hem de çift sıçramalı **Reverse** ancak zonun altında kalırsa yapılabilir.

Soru deklareleri hakkındaki tam bilgi, ne zaman uygulandığı ve ne cevaplar verildiği 8. Bölüm'de ayrıntılı olarak anlatıldı.

Örnek 66:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 6	♠ RV104	♠ AR62
♥ ARV83	♥ ARV83	♥ RD843
♦ A54	♦ 6	♦ V75
♣ RV104	♣ A54	♣ 4

66a) daki örnekte cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör der. Açıcı 2 Trefl dediğinde, cevapçı güzel Trefl desteği, Pik kısalığı ve Şlem ilgisini göstermek için **Splinter** konuşma yaparak 3 Pik der.

66b) de cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör deyip 1 Pik rebidini duyar. Cevapçı Pik desteği ve Şlem ilgisini göstermek için 4 Karo'ya sıçrar. Cevapçı burada 3 Karo'ya sıçrayamaz, çünkü bu artırmada 3 Karo, 4 parça Kör, 6 parça Karo ve zayıf bir el tanımlar.

66c) de cevapçı 1 Karo açışına 1 Kör cevabı verir. Açıcı 1 Pik ile devam ederse cevapçı 4 Trefl ile **Splinter** sıçrama yapar.

Örnek 67:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 64	♠ AR104	♠ 62
♥ ARV83	♥ ARDV3	♥ ARV63
♦ A5	♦ 62	♦ AR5
♣ AV104	♣ A3	♣ A42

67a) da cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı verir. Açıcı 2 Trefl rebidi yaparsa cevapçı Şlem'in Pik kontrolüne bağlı olduğunu bilir. 3 Pik'e sıçramak **Splinter** olacağından cevapçı, soru deklaresi olan 4 Pik ile devam eder.

67b) de cevapçı yine 1 Trefl açışına 1 Kör der. Cevapçı 1 Pik rebidi yaptığında cevapçı Karo'lar hakkında bilgiye ihtiyaç duyar. Soru deklaresi olan 5 Karo'ya sıçrayarak devam eder. Burada 3 Karo'ya sıçramak zayıf 6-4 dağılım, 4 Karo'ya sıçramak da **Splinter**'dir.

67c) de cevapçı herhangi bir minör açışına 1 Kör der ve açıcının 2 Kör'ünü duyar. Cevapçı yine kontrollere ihtiyaç duyar ve 4 Pik'e sıçrayarak soru deklaresi verir. 3 Pik'e sıçramak burada **Splinter**'dir.

AÇICININ REVERSE'ÜNDEN SONRA CEVAPÇININ REBİDLERİ

Açıcı **Reverse** yaptığında (2. Bölüm'e bakınız) özel dağılımı ve elinde en az kaç puan olduğunu belirtir. Açıcı iki renk okuduktan sonra, ilk renginin ikinciden daha uzun olduğunu vadeder ve puanlarının en az güzel 16 olduğunu belirtir. Maksimum puanı ise 2 Trefl açışı için gereken kadar olabilir.

Bazı durumlarda açıcı oyunu bir seviyesinde açar ve **Reverse** rebidiyle iki renk gösterip forsing ile artırmanın bitmesini engelleme kararı verebilir. Bunu 2 Trefl gücü varken de yapabilir çünkü iki renkli el varken ilk natürel renk de daha pahalıysa elin tarifi yüksek seviyede çok zordur.

Cevapçı açıcının **Reverse** rebidini duyduğunda artırmanın sadece bir tur forsing olduğuna dikkat etmeli, elinde en az 9⁺ puan yoksa toplam puanları zona yetmeyebilir. Cevapçıda yalnızca minimum cevap değerleri (5⁺-9⁻) varken açıcıda minimum **Reverse** değeri varsa zona gidilmez.

Cevapçı rebidinde puan aralığını gösterir ve açıcı durumu değerlendirir. Açıcı zona yetecek değerlerle **Reverse** yapmışsa problem çıkmaz ve cevapçı minimumda olsa bile (5⁺-9⁻) açıcı zona gider. Açıcının değerleri **Reverse** için yeterli olmasına karşın zona yetmiyorsa, fazla yükselmeden cevapçının minimumu hakkında bilgiye ihtiyaç duyar.

Bu durumlar için elit deklare teoristi *Monroe Ingberman* aşağıdaki kompleksi geliştirmiştir. Birçok durumlarda en iyi kontrata ulaşılan, inandırıcı bilgi alışverişini sağlayan bu düşünceleri sisteme dahil etmek gerektiğini hissettik.

1. Cevapçı rebidinde orijinal majörünü okursa minimum değerler (5⁺-9⁻) gösterir ve en az beş parça olduğunu belirtir. Açıcı bu tip rebid duyduğunda, cevapçının majörünü üç kartla destekliyorsa Pas geçer. Kontratın seviyesi yeterlidir.

2. 1 Trefl – (Pas) – 1 Pik – (Pas) – 2 Karo şeklindeki artırmadan sonra cevapçı 2 Kör rebidi yaparsa beş parça Pik ve en az dört parça Kör vadeder. Açıcı yalnızca minimum **Reverse** puanı, 0-3-4-6 dağılım ve güzel üç parça Kör ile Pas geçebilir. Diğer ellerle 2 Kör kontratı davet olamaz (açıcı **Reverse**'ü Kör'den yapmadığına göre dört parça olamaz.)

3. Artırmanın 1 Trefl – (Pas) – 1 Kör – (Pas) – 2 Karo – (Pas) – 2 Pik şeklinde gelişmesi oldukça farklıdır. Burada 2 Pik **Dördüncü Renk Forsingi**'dir. Açıcıda dört parça Pik olmadığı bilindiğinden, natürel 2 Pik anlamsızdır. Cevapçıda en az davet değerleri (9⁺, açıcının **Reverse**'ünden sonra zona yetecek değer) ve üç kartlı Trefl desteğiyle dört parça Karo desteğini inkar eder.

Cevapçı, Sanzatu oynanabileceğini hissetmektedir ve bunun açıcının oynaması gerektiğine inanmaktadır. **Dördüncü Renk Forsingi** artırımlarda cevapçı ilk renginden üç kartlı destek arar. Ancak **Dördüncü Renk Forsingi**'nin amacı öncelikle puanları göstermektir.

4. Cevapçı 2 Sanzatu derse minimum cevap değerleri gösterir. Cevapçı, açıcıdan zon forsingi yapacak değerleri yoksa 4 Trefl demesini ister. Açıcı cevapçıda minimum değerler olmasına karşın zona yetecek gücü varken 3 Trefl demeyip başka açıklayıcı bir konuşma yapar.

Cevapçının niyeti 3 Trefl'e Pas geçmek veya zayıf altı parça rengini göstermek olabilir.

Cevapçının deklareyi 3 Trefl'e aktarması, kozun daima Trefl olmasını istediği anlamına gelmez. Bunu, minimum cevap puanlarıyla açıcının diğer rengini tercih etmek için de kullanabilir. Bunu, açıcının renklerinden birine dönerek de yapabilir.

Açıcı zon forsingi yapacak değerleri yokken cevapçının 2 Sanzatu'suna 3 Trefl der. Bunun tek istisnası, 1 Karo açışından sonra 2 Sanzatu'ya 3 Karo'dur. Açıcıda muhteşem altı parça Karo ve Trefl kısalığı varken cevapçının 3 Trefl'e Pas geçmesine izin vermez.

Cevapçı 2 Sanzatu demez veya kendi rengini iki seviyesinde tekrarlamaz ve açıcının renklerinden birini üç seviyesine yükseltirse bu artırma zona kadar forsing'tir. Cevapçı açıcının renginden en az üç kartlı destek ve minimum **Reverse**'e karşı bile zona yetecek değer (9⁺ veya daha fazla) göstermiştir. Cevapçının değerleri Şlem'e yetecek kadar fazlaysa bunu artırmanın devamında gösterir.

Cevapçının 3 Sanzatu rebidi, (9⁺-12⁻) puanla, daha fazla yükselmekle ilgilenmeyen, açıcının renklerinden desteği inkar eden ve okunmayan renklerden durdurucuların olduğu bir el gösterir.

Cevapçı yukarıda bahsedilenlerin dışında **Dördüncü Renk Forsingi** yaparsa bu belirsiz ve forsing'tir. Cevapçıda, açıcının renklerinden destek olmadan, zona yetecek puan vardır ve artırmayı makul şekilde yürütebilmek için açıcıdan daha fazla bilgi istemektedir.

Örnek 68:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ A6	♠ AD6	♠ AV
♥ AD105	♥ AD105	♥ AD105
♦ ADV1073	♦ ADV76	♦ AV1098
♣ 5	♣ 5	♣ 104

68a) da açıcı oyunu 1 Karo ile açtıktan sonra 1 Pik cevabı üzerine 2 Kör ile **Reverse** yapar. Cevapçı 2 Sanzatu rebidi yaparak minimum değer gösterip 3 Trefl demesini isterse açıcı buna uymayıp 3 Karo demeli, çünkü cevapçı buna Pas geçebilir. Açıcının bu rebidi minimum **Reverse** değerinden daha fazlasını vadetmez.

68b) de açıcı yine 1 Karo ile açtıktan sonra 1 Pik cevabı üzerine 2 Kör ile **Reverse** yapar. Cevapçı 2 Sanzatu ile artırmayı bitirmek isterse açıcı 3 Pik deklaresi verir. Bu rebid, zon forsingi değerleri ve üç kartlı Pik fiti gösterir. Cevapçı 4-3 ile Pik'ten veya Sanzatu'dan oynamanın seçimini yapar. 3 Sanzatu'yu yalnızca güzel Trefl'ler ve kötü Pik'lerle tercih eder çünkü açıcı singleton veya şikan Trefl göstermiştir.

68c) de açıcı yine 1 Karo ile açıp 1 Pik cevabına 2 Kör ile **Reverse** yapar. Bu kez artifisyonel 2 Sanzatu'ya açıcı riayet edip 3 Trefl cevabı verir. Cevapçı Pas geçerse 3 Trefl oynamaya razıdır.

Örnek 69:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ R10953	♠ R10953	♠ R1093	♠ R1093
♥ R6	♥ R964	♥ R96	♥ 84
♦ 542	♦ 52	♦ R54	♦ 42
♣ 876	♣ 86	♣ D72	♣ D9872

69a) da cevapçı bir minör açışına 1 Pik cevabı verir ve açıcının **Reverse**'ünü duyar. Açıcı daha sonra minimum değerleri ve beş parça majörünü göstermek için 2 Pik der. Açıcıda **Reverse** için minimum değerler varsa iki veya üç parça Pik ile Pas geçebilir ve kontrat oynanabilecek düzeydedir. Açıcının bir sonraki deklaresi 2 Sanzatu veya üç seviyesinde orijinal rengeyse artırma artık forsing değildir ve cevapçı Pas geçebilir.

69b) de cevapçı 1 Trefl açışına 1 Pik der. Açıcı 2 Karo ile **Reverse** yaparsa cevapçı forsing olmayan 2 Kör rebidi yapar. Açıcı 2 Kör ile **Reverse** yaparsa, **Reverse** bir tur forsing olduğu için cevapçı Pas geçemez ve zon forsingi olacağından 3 Kör de diyemez. Bu yüzden, 2NT diyerek açıcıdan 3 Trefl demesini isteyen cevapçı, zon forsingi değerlerini inkar eder 3 Kör'e yükseltir. Açıcı 3 Trefl demezse zon forsingi yapmıştır ve cevapçı ilk fırsatta Kör fitini gösterir.

69c) de cevapçı bir seviyesinde minör açışına 1 Pik cevabı verir. Açıcı **Reverse** ile devam ederse cevapçı (9+ ve üzeri) puanları ve açış renginden üç parça destekle direkt olarak üç seviyesinde destek verir. 5-3 (veya daha fazla) fit gösterilmiştir ve artırma zona kadar forsing'tir.

69d) de cevapçı 1 Karo açışına 1 Pik cevabı verir. Açıcı 2 Kör ile **Reverse** yaparsa cevapçı 3 Trefl'e kaçmak için 2 Sanzatu rebidi yapar. Açıcı riayet ederek 3 Trefl derse Pas geçer. Açıcı 3 Pik diyerek üç parça Pik desteği ile zon forsingi yaparsa cevapçı 3 Sanzatu demeli. Çünkü Trefl'ler yeterli ve açıcının üç parça desteğiyle 4 Pik daha tehlikelidir. (68'inci örnekteki açıcıyla 69'uncu örnekteki ellerin tamamını eşleyerek deklareleri karşılaştırın).

AÇICININ SIÇRAMALI 2 SANZATU REBİDİNDEN SONRA CEVAPÇININ REBİDLERİ

Açıcının rebidi 2 Sanzatu olduğunda, dengeli bir el ve 1 Sanzatu açmak için gereken puan ile 2 Sanzatu açmak için gereken puan arasında olduğu mesajı verir. (Yaklaşık güzel 18'den köyü 20'ye kadar). Açıcı rebidinde ayrıca cevapçının majörüne dört parça desteği inkar eder ancak diğer majörü dört parça olabilir.

Dengeli el varken cevapçının majörünü dört parça kartla destekliyorsa açıcı bu renkten sıçrar, genellikle dört seviyesine yükselir ancak 18 puanla üç seviyesine de yükselebilir. **Splinter** deklare vermediğinden açıcının eli dengeli olmalıdır.

Cevapçının majörünü dikkate almaksızın, açıcıda diğer majör dört parça olsa bile bu rengi göstermek yerine 2 Sanzatu'ya sıçrayarak açıcı elinin dağılımı ve gücünü gösterir. Cevapçı 1 Pik demişse, açıcı 2 Kör de diyebileceği halde 2 Sanzatu'ya sıçramışsa elinin şekli genellikle **Reverse** yapmak için aranan özelliklere sahip olmadığı anlamını taşır. Cevapçı 1 Kör demişse açıcı 1 Pik veya 2 Pik deme şansına sahiptir ancak güç ve şekil tanımı öncelik taşıdığı için yine 2 Sanzatu rebidi yapar. Açıcı 1 Kör cevabına 2 Pik veya 1 Karo'dan sonra 2 Kör, 2 Pik gibi bir deklare verirse elinin dengersiz olduğunu göstermiş olur.

Cevapçı, açıcının dengeli 18+–20- puanlık tanımını duyduğunda normal cevap değerleri varsa zona gitmeli. Ancak, cevapçıda dengeli bir el ve kendisinden beklenen değerler yoksa 2 Sanzatu'ya Pas geçebilir.

Cevapçı ilk konuşmasını normalde gerekenden daha az değerle yapmışsa, üç seviyesinde kendi renklerinden birinin koz olmasını planlamış demektir. Standart deklarede cevapçının üç seviyesine yükselmesi forsing olmasına karşın, bir çok kez dünya şampiyonu olmuş **Bobby Wolff**'un yarattığı **Wolff Signoff** konvansiyonuyla, cevapçı üç seviyesinde artırmayı bitirebilir.

Wolff Signoff'ta açış rengini dikkate almaksızın, cevapçının 3 Trefl ile devamı artifisyeldir ve açıcıdan iki şeyden birini söylemesini ister. Açıcıdan, cevapçının majörünün üç parça olup olmadığı sorulur, yoksa 3 Karo demesi istenir. Açıcı üç seviyesinde cevapçının majörünü okursa, cevapçı Pas geçip artırmayı bitirebilir. Açıcı bunun yerine 3 Karo derse, cevapçı Pas geçebilir, kendi majörünü üç seviyesinde gösterebilir veya 4 Trefl diyerek artırmayı bitirebilir.

Cevapçı artifisyonel 3 Trefl'i kullanıp ardından 3 Sanzatu rebidi yaparsa bu Trefl'den Şlem isteğidir. Açış 1 Trefl değilse, cevapçı Şlem denemesi yaptığında elinde en az beş parça Trefl vardır.

Cevapçıda puan problemi yokken başka artırmalar da mümkündür. Eli dengeliyken, cevapçı değerleri oranında Sanzatu deklaresi verir. 3 Sanzatu sign-off, 4 Sanzatu Şlem daveti, 6 Sanzatu oynamak için ve 5 Sanzatu 7 Sanzatu davetidir ve 6 Sanzatu'ya kadar forsing'tir.

Cevapçının majörü altı parçayken dört seviyesine sıçrayarak sign-off yapabilir veya üç seviyesinde gösterip Şlem daveti yapabilir. Açıcı majörü dört seviyesine yükselterek veya 3 Sanzatu diyerek Şlem davetini reddedebilir veya en yakın As'ını göstererek, As sorarak daveti kabul edebilir. Zona yetmeyecek değerlerle cevapçı **Wolff Signoff**'u kullanarak altı parça majörüyle 3 seviyesinde oynar.

Cevapçı, açıcıdan majör fiti araştırdığında artifisyonel 3 Karo deklaresini kullanır. Cevapçıda her iki majör de beş parça olabilir ve açıcıdan üç parça majör desteği arıyor olabilir veya majörleri dörder parçaysa açıcıdan dört parça Pik'ini soruyordur. Cevapçı 1 Pik cevabı vermişse beş parça Pik ve dört parça Kör ile de 3 Karo'yu kullanır.

Cevapçıda beş parça Kör ve dört parça Pik varken önce 1 Kör der ve artifisyonel 3 Karo yerine natürel **Reverse** yaparak Kör'ünün daha uzun olduğunu gösterir. Eğer cevapçı 1 Pik'ten sonra 3 Kör derse majörlerinin 5-5 olduğunu göstermiş olur.

Cevapçı artifisyonel 3 Karo'yu kullandığında açıcının ilk yükümlülüğü Kör'leri göstermektir. Cevapçı 1 Kör demişse, açıcı üç parça Kör'üyle destekler. Cevapçı bir seviyesinde Pik göstermişse açıcı Kör'ünü dört parçayla okur. Eğer açıcı Kör'lerini gösterdikten sonra cevapçı 3 Sanzatu derse, Kör'lerle değil Pik'lerle ilgilendiğini göstermiş olur.

Cevapçıda 4-4 majör varsa önce Kör'ünü okur ve açıcının 2 Sanzatu rebidine 3 Karo'yu kullandıktan sonra 3 Kör'ü düzelterek 3 Sanzatu der. Açıcıda üç parça Kör ve dört parça Pik varsa kontratı 4 Pik olarak düzeltir. Cevapçı ilk deklaresinde 1 Pik demişse ve açıcı dört parça Kör'ünü göstermişse, cevapçının 3 Sanzatu'su beş parça Pik'ine üç parça destek aradığını gösterir.

Elbette, açıcı kendisine teklif edildiği gibi Kör desteği verirse, cevapçı elindeki değerlere bağlı olarak zon ilan eder veya Şlem araştırmasıyla devam eder.

Cevapçı artifisyonel 3 Karo'yu kullandığında açıcıda Kör desteği yoksa ikinci yükümlülüğü Pik'leri göstermektir. Cevapçının ilk deklaresi Kör'dense, ortağında 4-4 majör olabileceğini dikkate alan açıcı Pik'lerini gösterir. Cevapçının ilk deklaresi Pik'se, ortağında beş parça Pik olduğunu bilen açıcı üç parçayla da destekler.

Örnek 70:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ V54	♠ R954	♠ D9742	♠ V5
♥ D109853	♥ 5	♥ D10964	♥ A963
♦ V6	♦ V107652	♦ 85	♦ 42
♣ 43	♣ 97	♣ 7	♣ RD942

70a) da cevapçı 1 Trefl açışına preemptive renk değişikliği yapar. Ortaklar bunu kullanmıyorsa, cevapçı Pas geçmeyip 1 Kör der. Açıcının 2 Sanzatu'ya sıçraması üzerine cevapçı 3 Trefl ile **Wolff Signoff**'u kullanır. Açıcı üç parça Kör'üyle 3 Kör derse, cevapçı Pas geçebilir. Açıcı doubleton Kör'üyle 3 Karo derse cevapçı 3 Kör der ve açıcı buna Pas geçmek zorundadır.

70b) de cevapçı sistematik olarak, 1 Trefl açışına 1 Pik cevabı verir ve renklerinden birinin koz olmasına çalışır. Açıcının rebidi 2 Sanzatu olursa 3 Trefl (**Wolff Signoff**) rebidi yapar. Açıcı üç kartlı destek gösterirse cevapçı Pas geçerek 4-3'e oynar. Açıcı üç kartlı Pik'i inkar ederek 3 Karo derse, cevapçı bu yapay deklareyle güzel bir koz bulmuş olur.

70c) de cevapçı yine 1 Trefl açışına 1 Pik der. Açıcı 2 Sanzatu'ya sıçrarsa cevapçı 3 Trefl ile **Wolff Signoff**'u kullanır. Açıcı 3 parçayla 3 Pik derse cevapçı Pas geçer ancak açıcı doubleton'la 3 Karo derse cevapçı 3 Kör'e düzeltir ve açıcı Pas geçmek zorundadır.

70d) de cevapçı minör açışlarından birine 1 Kör cevabı verir. Açıcı 2 Sanzatu derse, cevapçı sign-off gibi görünen 3 Trefl rebidi yapar. Açıcı 3 Karo veya 3 Kör dedikten sonra cevapçı 3 Sanzatu diyerek Trefl'den Şlem ilgisini gösterir.

Örnek 71:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ D93	♠ R93	♠ RV1062	♠ RV83
♥ A109642	♥ A109642	♥ 4	♥ DV95
♦ 84	♦ 4	♦ D62	♦ 62
♣ 64	♣ A64	♣ V943	♣ V104

71a) da cevapçı bir minör açışına 1 Kör cevabı verir. (Bu elin preemptive renk değişikliği için çok güçlü olduğuna dikkat edin.) Açıcı 2 Sanzatu'ya sıçarsa, cevapçı oynamak için 4 Kör der. Bu rebid altı parça Kör ve ancak zona yetecek toplam değer gösterir.

71b) de cevapçı bir minör açışına 1 Kör cevabı verir ve açıcının 2 Sanzatu rebidini duyar. Cevapçı daha sonra 3 Kör diyerek altı parça Kör ile Şlem ilgisini gösterir. Açıcı Şlem ile ilgilenirse **Cue-Bid** yapar ancak onörlü iki parça Kör ile 4 Kör, onörsüz iki parça Kör ile de 3 Sanzatu der.

71c) de cevapçı minör açışına 1 Pik dedikten sonra açıcının 2 Sanzatu rebidini duyar. Cevapçı şimdi açıcının üç parça Pik'i olup olmadığını öğrenmek için artifisyel 3 Karo'yu "**Check Back**" kullanır. Açıcı dört parça Kör'ünü göstermek için 3 Kör derse cevapçı 3 Sanzatu diyerek Kör ile ilgilenmeyip, Pik desteği aradığını belirtir. Açıcı doubleton Pik ile Pas geçer, üç parça destekle de 4 Pik'e düzeltir. Açıcı ne Pik'i ne de Kör'ü yokken 3 Sanzatu der ve cevapçı Pas geçer.

71d) de bir minör açışına 1 Kör cevabı verir ve açıcının 2 Sanzatu rebidini duyar. Cevapçı daha sonra 3 Karo ile **Check Back** yapar, çünkü açıcıda dört parça Pik olabilir. Açıcı 3 Kör ile üç parça Kör'ünü gösterirse cevapçı 3 Sanzatu diyerek Kör'ünün dört parça olduğunu, ve dört parça Pik araştırdığını gösterir. Açıcıda dört parça da Pik varsa 4 Pik'e düzeltir. Eğer açıcı 3 Pik diyerek üç parça Kör'ü inkar ederek dört parça Pik gösterirse cevapçı 4 Pik diyerek artırmayı bitirir.

DÖRDÜNCÜ RENK FORSİNGİ

Birkaç istisna dışında, cevapçının rebidinde daha önce okunan bir renkte sıçramasının davet değerleri gösterdiğini daha önce anlatmıştık. Cevapçının puanı güzel 9 ile kötü 12 arasındadır.

Sıçramalar forsing olmadığından cevapçı anlamı olan bazı deklarelerle artırmayı forse edebilir. Birkaç istisna dışında, briç deklarasyonunda yaygın prensip, **PASTAN GELMEYEN CEVAPÇININ YENİ RENK GÖSTERMESİ FORSİNGTİR.**

İstisnaları ise şunlardır:

1. Standart deklarasyonda açıcının rebidi 1 Sanzatu ise, cevapçı **Reverse** veya sıçrama yapmadıysa yeni renk forsing değildir. Sistemde biz bunu sıçramaları zayıf ve **Yeni Minör Forsing** olarak değiştirdik, **Reverse** ise hala natürel ve forsing'tir. Sistematik olarak, açıcının 1 Sanzatu rebidinden sonra, cevapçı daha önce okunmayan bir minör deklare ederse bu, açıcıdan eli hakkında daha fazla bilgi isteyen artifisyel ve forsing deklaredir. Standart deklarede ise bu rebid natürel ve forsing değildir.

2. Açış deklaresine **Take-Out Kontru** atılmışsa cevapçının bir seviyesindeki deklaresi forsing'tir. **Take-Out Kontru**'ndan sonra cevapçı iki seviyesinde yeni bir renk göstermişse bu natürel ve nonforsing'tir. Cevapçı açıcının renginden singleton veya şikan ve kendi renginden en az beş parça uzunluk vadeder.

Ortağının renginde kısa olduğundan, **Take-Out Kontru** atanın da bu renkten kısa olduğu varsayılırsa, kontru atanın ortağı Pas geçerek bunu cezaya çevirebilir. Cevapçı bu durumda ortağını en az iki parçayla desteklemek ister.

3. Açış deklaresine rakibin natürel 1 Sanzatu ile araya girmesinden sonra, cevapçı yeni bir renk okursa bu da natürel ve nonforsing'tir. Cevapçıda oynama gücü yüksek ancak savunma gücü az olan bir el vardır. Güzel bir savunma eliyle cevapçı 1 Sanzatu araya girişine kontr atar. Cevapçı 1 Sanzatu'nun "**psişik**" olduğunu hisseder veya başka nedenden ötürü forsing deklare vermek isterse 2 Sanzatu ile devam eder. İstisnaları sıraladıktan sonra, cevapçının forsing deklare vermek istediğinde temel prensibi nasıl uygulayacağına bakalım.

Açıcı ilk ve ikinci konuşmasında iki renk gösterdiğinde, cevapçı da daha önce üçüncü renk göstermişse, cevapçı zon için yeterli değerleri varken (normal olarak 12+ puan veya buna eşit onör dağılım puanı) forsing bir deklareye ihtiyaç duyar. Daha önce okunan rengin sıçramalı tekrarı yalnızca davet puanı gösterdiği için, cevapçı kalan renkle forsing yapar ve elinde bu renkten ne olduğu önemli değildir.

Dördüncü Renk Forsing'ni kullanabilmesi için cevapçıda, yukarıda tanımlandığı gibi, zona yetecek değer olmalı. Ancak bazı nadir durumlarda sadece davet değerleriyle de (9+–12-) cevapçı, **Dördüncü Renk Forsing**'ni kullandıktan sonra açıcının minimumda olduğunu görürse, artırmayı zondan önce

bitirmeye hazırlanmalı. Bu yüzden, **Dördüncü Renk Forsingi** üzerine açıcı minimumda olduğunu göstermişse, cevapçının 2 Sanzatu veya daha düşük düzeydeki bir deklaresi forsing değildir.

Cevapçının davet değerleriyle de (9⁺-12⁻) uygulayabileceği yönünde ortaklık anlaşması varsa, bu silahı Pas'tan gelen cevapçı da kullanabilir.

Burada şunu belirtmekte yarar var: Bir çok sorunu çözebilen **Dördüncü Renk Forsingi**'nin karışıklığa yol açmaması sağlanmalı. Bir çok usta oyuncu, **Dördüncü Renk Forsingi**'ni zona kadar forsing olarak kullanır. Cevapçı **Dördüncü Renk Forsingi**'ni kullanarak daha fazla bilgi istediğinde, açıcı bazı öncelikleri dikkate alarak elini tanımlar. Açıcının **Dördüncü Renk Forsingi**'ne karşı deklaresi şöyledir:

1) Açıcının birinci önceliği, cevapçının ilk rengindeki üç kartlı desteğini göstermesidir, özellikle de bu renk majörse. Üç kartlı desteğini gösteren açıcı aynı zamanda puan aralığını belirtmekle de yükümlüdür. Açıcı 12⁺ veya 13 puanlı cevapçının rengini en ucuz seviyede desteklerken, daha fazla değerlerle daha yüksek seviyede destek verir. Açıcıda güzel değerler varken sıçramadıysa cevapçı da davet değerleriyle Pas geçer ve böylece de zon kaçırılmış olur.

2) Açıcıda, cevapçının renginde üç kartlı destek yokken ikinci önceliği Sanzatu diyerek dördüncü renkte durdurucu göstermektir. Açıcı yine puanlarına göre Sanzatu'nun seviyesini belirler, puanları minimumdayken (12⁺, 13) en ucuz seviyede, daha fazlayken sıçrayarak (bu zondur) Sanzatu okur. Yine, değerleri bu şekilde davranmasına izin verirken açıcı bunu yapmazsa, cevapçı davet değerleriyle Pas geçer ve zon kaçar.

3) Bir istisna dışında cevapçı üçüncü rengi yükseltirse bu renkten dört parça vadeder. Tek istisna da artırma şu şekilde geliştiğinde doğar: 1 Karo – (Pas) – 1 Kör – (Pas) – 2 Trefl – (Pas) – 2 Pik. Açıcı Pik yerine 2 Trefl dediği için dört parça Pik'i inkar etmiştir. Açıcı burada Pik'i yükseltirse dağılımını gösterir. Elinde 3-1-5-4 veya 3-1-4-5 dağılımı ve üç parça küçük Pik'i vardır çünkü Pik'ten onörü olsaydı, Pik'i yükseltmeyip Sanzatu derdi.

4) Açıcının rebidlerinde ilk öncelikler yoksa en natürel şekilde elini tanımlar. Eğer ilk rengi altı parça veya çok güzel beş parçaysa, açıcı bu renkten rebid yapar. İlk renk beş parça ve güzel değilse, bu renkten rebid isteğe bağlıdır.

5) Bazı nadir durumlarda açıcının elini tanımlaması imkansızdır. Ne cevapçının ilk renginden üç kartlı destek, ne dördüncü renkten durdurucu olmadığından Sanzatu, ne uzunluk olmadığından dördüncü rengi yükseltmek ne de ilk rengini, yeterli uzunluk olmadığından, tekrar edemez. Açıcı bu çıkmazla karşılaştığında en akla uygun olan rebidi yapar.

Açıcı ikinci rengini okursa, bu ikinci renkten en az beş parça ilk renkten de en az altı parça uzunluk gösterir. 5-6 dağılım çok zor geldiğinden, cevapçı açıcının rebid problemi olduğunu düşünür. Bu nadir durumlarda, açıcıda gerçekten altı beş kart varsa ikinci rengini bir kez daha okur.

Açıcının başka türlü davranması durumunda cevapçı için belirsiz olabilecek bir artırma için sistematik cevap vardır. Açıcı oyunu 1 Trefl ile açıp, 1 Karo cevabına da 1 Kör rebidi yaptığında, cevapçının 1 Pik'i kesinlikle **Dördüncü Renk Forsingi**'dir. Bu artırmada cevapçıda dört veya daha fazla Pik olamaz. Bu artırmada cevapçıda dört parça Pik ve aynı zamanda beş veya daha uzun Karo ile zon forsingi değerleri olmalıdır. Cevapçıda böyle bir el yoksa bu şekilde davranmayıp önce Pik'leri gösterir. Dört parça Pik ile beş veya daha uzun Karo'larla zon değerleri varken cevapçı durumu netleştirmek için sistematik olarak 2 Pik'e sıçrar ve dört parça Pik'i olduğunu gösterir.

Örnek 72:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı
♠RV63	♠AR64	♠AD43	♠RV54	♠RV54
♥V54	♥D93	♥62	♥3	♥A982
♦92	♦62	♦R85	♦RD103	♦3
♣AR86	♣AV42	♣R1096	♣A984	♣RD103

f) Açıcı	g) Açıcı	h) Açıcı	i) Açıcı
♠ AD43	♠ R954	♠ AD65	♠ RD93
♥ 62	♥ 86	♥ D7	♥ D2
♦ 5	♦ V3	♦ 762	♦ V94
♣ AR8432	♣ ARV83	♣ AV83	♣ RDV4

72a) da 1 Trefl ile başlayıp 1 Kör cevabına 1 Pik rebidi yapar. Cevapçı **Dördüncü Renk Forsingi** 2 Karo ile devam ederse üç parça Kör ve minimum değerlerini göstermek için 2 Kör der.

72b) de açıcı yine 1 Trefl ile başlayıp, 1 Kör cevabı üzerine 1 Pik der. Cevapçı **Dördüncü Renk Forsingi** 2 Karo rebidi yaparsa maksimum değerleri ve üç kartlı fiti göstermek için açıcı 3 Kör'e sıçrar.

72c) Aynı artırmadan sonra cevapçının **Dördüncü Renk Forsingi** üzerine açıcı 2 Sanzatu diyerek üç parça Kör'ü inkar eder ve minimum puanlarla dördüncü renkte keser gösterir.

72d) de açıcı 1 Karo ile başlar ve 1 Kör cevabı üzerine 1 Pik rebidi yapar. Cevapçı **Dördüncü Renk Forsingi** 2 Trefl ile devam ederse, açıcı dördüncü renkten dört parça uzunluk ve Kör desteğini inkar ettiğini göstermek için 3 Trefl der. Açıcı dört parça Trefl gösterdiğinde bu renkten onörü olmadığı varsayılır ancak 4-1-4-4 dağılımını göstermek Trefl durdurucusunu göstermekten daha önemlidir.

72e) de açıcı 1 Trefl ile başlayıp 1 Karo cevabına 1 Kör rebidi yapar. Cevapçı **Dördüncü Renk Forsingi** 1 Pik ile devam ederse açıcı bunu yükselterek dört parça Pik'ini gösterir. Cevapçıda Pik olmadığı bilinmekle birlikte, açıcı Pik uzunluğunu öyle veya böyle göstererek elini tanımlar.

72f) de açıcı 1 Trefl ile başlayıp kırmızı bir renk cevabından sonra 1 Pik rebidi yapar. Cevapçı daha önce okunmayan kırmızı renkten rebid yaparsa açıcı altı parça Trefl ile natürel olarak 3 Trefl der.

72g) de artırma aynı şekilde gelişir ancak açıcı bu kez beş kartlı renginden rebid yapar. Burada renk güzeldir ancak her zaman böyle olmayabilir.

72h) de açıcı yine 1 Trefl ile başlayıp, 1 Kör cevabına 1 Pik rebidi yapar. Cevapçının daha sonraki 2 Karo **Dördüncü Renk Forsingi**'ne açıcının açıklayıcı bir deklaresi yoktur. Kör'den üç parça destek gösteremez, Karo'da durdurucu yok ve dördüncü rengi yükseltmez. Bu problemi çözmek için açıcı en acayip yalanı söyleyerek ikinci rengini tekrarlar. Bu rebid beş parça Pik, altı parça Trefl veya bu tip tanımlanamayan iki elden birini gösterir. Açıcı Pik'ten daha fazla ilerlemediğinde, cevapçı ortağında ne tip bir el olduğunu anlar.

72i) de aynı artırmadan sonra açıcı, **Dördüncü Renk Forsingi**'ne elini tanımlamak için aynı yolu seçebilir ancak burada Karo Vale'yi hemen hemen bir durdurucu kabul ederek 3 Sanzatu'ya sıçramak çok acayip olmaz. En şanssız durum, cevapçının Karo'larının çok kötü olması üzerine savunmanın kontratı batırmasıdır.

Bir istisna dışında, cevapçı üç veya daha yüksek seviyede daha önce okunan bir renge dönerse, artırma zona kadar forsing'tir. Varsayım cevapçının desteğini üç türlü gösterebileceği üzerinedir. İlk veya ikinci konuşmasında en ucuz seviyede desteklerse minimum puan (5⁺-9⁻) gösterir. İlk veya ikinci konuşmasında sıçrayarak desteklerse davet puanları (9⁺-12⁻) gösterir. Önce **Dördüncü Renk Forsingi**'ni kullanıp üç seviyesinde desteklerse zona yetecek kadar puanı vardır (12⁺ veya daha fazla) ve artırma artık zona kadar forsing'tir.

Tek istisna, cevapçının dördüncü rengi tekrarıdır. Bu, cevapçının dağılımsal elinin tek tarif yoludur ve artırma güçlü bir davettir ancak forsing değildir.

Örnek 73:

Cevapçı

- ♠ 6
- ♥ AV1085
- ♦ RV9763
- ♣ 5

73'üncü örnekte cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı verir ve açıcı 1 Pik ile devam eder. Şimdi cevapçının Sanzatu ile devam etmesi çok acayip kaçır çünkü eli dağılımsaldır. **Dördüncü Renk**

Forsingi'nin daha iyi el vadettiğini bilmesine karşın cevapçı 2 Karo diyerek açıcının Kör'ü tercih etmesini umar. Bu olmazsa, cevapçı dördüncü rengini tekrar ederek dağılımsal eli ve davet değerlerini gösterir.

Aşağıdaki örnekler cevapçının minimum (5⁺-9⁻), davet (9⁺-12⁻) ve zon forsingi değerleriyle seçimlerini özetleyerek, **Dördüncü Renk Forsingi**'nin kullanımını özetler.

Örnek 74: Cevapçı açıcının ilk rengine döner.

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 954	♠ D93	♠ 62
♥ V643	♥ A643	♥ AD43
♦ 92	♦ 62	♦ R85
♣ AR86	♣ AV42	♣ R1096

74'üncü örnekte cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı verir.

74a) da minimum puanlarını (5⁺-9⁻) göstermek için cevapçı 2 Trefl rebidi yapar.

74b) de cevapçı 3 Trefl'e sıçrayarak davet değerlerini (9⁺-12⁻) gösterir.

74c) de ikinci turda cevapçı, açıcı 1 Pik demişse **Dördüncü Renk Forsingi**, 1 Sanzatu demişse de **Yeni Minör Forsingi**'ni kullanır. Her iki durumda da daha sonra 3 Trefl diyerek zon forsingi değerleri (12⁺) ve Trefl desteğini göstermek için 3 Trefl der.

Örnek 75:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ R642	♠ RV64	♠ RV64	♠ RV64	♠ RV64	♠ RV64
♥ DV64	♥ RV104	♥ RD104	♥ AD1064	♥ AD1064	♥ AD104
♦ 93	♦ 93	♦ 93	♦ 93	♦ 9	♦ 93
♣ 653	♣ 653	♣ D53	♣ D5	♣ AD3	♣ AD3

75'inci örnekte cevapçı 1 Trefl açışına 1 Kör dedikten sonra açıcı 1 Pik rebidi yapar.

75a) da cevapçı Pas geçer. Açıcı sıçramalı renk değişikliği yapmadığından cevapçı zona yetecek toplam değer olabileceğini ummaz.

75b) de cevapçı 2 Pik'e yükseltir. Açıcı sıçramalı renk değişikliği yapmamasına karşın göstereceği ekstra değerleri olabilir ve bunlarla Pik'ten zon olabilir.

75c) de cevapçı 3 Pik ile davet sıçraması yaparak (9⁺-12⁻) puanı gösterebilir.

75d) de cevapçı 4 Pik'e yükseltir. Bu deklare, değerlerini limite eder ve oynamak içindir.

75e) de cevapçı 4 Karo ile **Splinter** sıçrayarak güzel değerleri, dört parça Pik desteği ve Karo kısalığı gösterir.

75f) de cevapçı önce **Dördüncü Renk Forsingi**'ni kullanıp ardından Pik'i yükseltir. 4 Pik'e sıçrama seçeneği varken bunu kullanmadığı için, bu artırma zon için gerekenden daha fazla değer gösterir, **Splinter** özelliğini inkar eder ve Şlem davetidir.

Örnek 76:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 8	♠ 9	♠ 9
♥ RDV763	♥ RDV763	♥ RDV763
♦ V95	♦ R62	♦ AD3
♣ 1087	♣ V83	♣ V83

76'ıncı örnekteki tüm cevapçılar bir minör açısına 1 Kör ile başlayıp, puanlarını da içererek altılı rengini gösterirler.

76a) da cevapçı, açıcının herhangi bir minimum rebidinden sonra 2 Kör diyerek minimum değerlerini gösterir.

76b) de cevapçı 3 Kör'e sıçrayarak davet değerlerini (9⁺-12⁻) gösterir.

76c) de açıcı Kör'ü yükseltir veya 1 Sanzatu derse cevapçı fiti bulduğundan 4 Kör'e yükselir. Açıcı 1 Pik rebidi yaparsa cevapçı 2 Karo ile **Dördüncü Renk Forsingi**'ni kullanır. Cevapçı daha sonra 3 Kör diyerek altı parça Kör'ünü gösterir ve açıcıdan onörlü singleton veya doubleton Kör ile destek vermesini ister.

5. BÖLÜM SANZATU AÇIŞLARINA CEVAPLAR

Sanzatu açışlarına cevaplar kompleks ancak tam açıklayıcıdır **Stayman**, **Jacoby Transfer**, **Texas Transfer**, **Minör Stayman**, **Walsh Relay** (aktarma) ve diğer aktarmalarını, **Stayman**'dan sonra **Smolen Transferi** ve müdahaleden sonra **Lebensohl**'u içerir. Bunlara ek olarak, Sanzatu açışları ve açıcının 2 Trefl açışından sonra Sanzatu rebidine **Puppet Stayman** ile özel minör Şlem denemeleri yapılabilir.

Bu kompleks, ortaklara her türlü elini tanımlayabilmesine izin verir. Yapılması gereken sadece eli tanımlayacak doğru sistematik parçayı kullanmaktır.

Bu bölümde Sanzatu puan aralıklarının şu şekilde olacağı varsayılmaktadır:

1 Sanzatu açışı güzel 15 ile kötü 18 aralığında puan gösterir. Güzel 15'te 4-3-3-3 dağılımı olmaz ve onör puanı olarak onör puanı olarak sayılmayan güzel ara kartlar içerir. Güzel beş parça renk (veya altı parça da olabilir) olan ellere mutlaka bir puan eklenir. 1 Sanzatu açan oyuncuda, zayıf doubleton yok ve majörlerden biri üç parça ise diğer majör beş parça olabilir, veya beşli majör çok zayıfsa bu dört parça gibi de düşünülebilir.

2 Sanzatu açışı, güzel 20 ile 22 arası puan gösterir. Elde yine beş parça majör olabilir ancak bu beşli majör hemen gösterilmeli. Çok güzel 22 puan da 23 puan olarak düşünülebilir.

23 veya 24 puanla oyun 2 Trefl ile açılıp ardından 2 Sanzatu rebidi yapılır. 2 Trefl açışından sonra 3 Sanzatu rebidi 25-27 arası puan, 4 Sanzatu rebidi de 28-30 arası puan gösterir.

STAYMAN

1 Sanzatu açışından sonra **Stayman**'ı kullanan cevapçıda, bir özel durum dışında, en az dört parça majör vardır. Dengeli eliyle Sanzatu'dan zon daveti yapmak isteyen cevapçıda güzel 7 ile kötü 9 arası puan olmalıdır. Cevapçı bu elle 1 Sanzatu'yu direkt olarak 2 Sanzatu'ya yükseltemez çünkü bu özel bir eli tanımlayan aktarma sekansıdır. Sanzatu'dan zon daveti için cevapçı önce **Stayman**'ı kullanır, ardından da 2 Sanzatu rebidi yapar.

Stayman'dan sonra açıcı 2 Karo veya 2 Pik rebidi yaparsa cevapçının 2 Sanzatu'su üzerine elinde dört parça majörünün olup olmadığı belli değildir. Açıcı **Stayman**'a 2 Kör dediğinde cevapçı 2 Sanzatu derse dört parça majörünün olmadığı bilinir. Kör'den dört parça desteği varsa Pas geçer veya bu rengi yükseltir, dört parça Pik'i varsa da davet değerleriyle (7⁺-9⁻) 2 Pik der.

Stayman'dan sonra, açıcıda her iki majör de dört parçaysa önce Kör'lerini gösterir. 2 Kör dediğinde dört parça Pik'inin olması hala mümkündür ve cevapçı davet değerleriyle dört parça Pik'i olduğunda bu fiti araştırır. Bu durumda, **Jacoby Transferi**'ni kullanmadığı için cevapçıda beş parça Pik olamaz.

Cevapçıda beş parça Pik ve dört parça Kör varken **Stayman** kullanmışsa, Pik yerine, bilinen fitten oyun tercih edilir. Cevapçıda dört parça Kör yokken beş parça Pik'i varsa zaten **Stayman**'ı değil, **Jacoby Transferi**'ni kullanır.

Cevapçı, açıcının rebidine Pas geçmeyi planlıyorsa, **Stayman** sıfır puanla da yapılabilir. Bu durumda cevapçının klasik dağılımı 4-4-5-0'dır. Açıcı dört parça majör gösterirse, bu Sanzatu'dan daha iyidir.

Cevapçı, açıcının majörleri inkar eden 2 Karo'sunu da Sanzatu'ya göre daha çok sever. Cevapçının kumarı sadece, açıcıdaki dağılımın 3-3-2-5 olması durumunda iyi sonuç vermeyebilir.

Cevapçı diğer dağılımlarla daha büyük riske de girebilir ancak 4-4-4-1 veya 4-3-5-1 (yada 3-4-5-1) dağılımlarıyla bu daha güvenlidir.

Açıcının 2 Karo'sundan sonra cevapçı 2 Kör veya 2 Pik ile devam ederse bunun anlamı ortaklar arasında daha önce varılan anlaşmaya bağlıdır. Bir tür anlaşmaya göre cevapçı 5-4 majörler ve zayıf elle açıcıda majör bulmayı umut eder. Açıcı dört kartlı majörü inkar ederse cevapçı beş parça majörünü okuyarak artırmasını bitirir.

Başka bir anlaşmaya göre de, **Stayman**'a açıcının 2 Karo'sundan sonra majör okuyan cevapçı **Smolen** Konvansiyonu'nun versiyonunu kullanır. Bu bölümde daha sonra ayrıntılarıyla anlatılacağı gibi, **Smolen**'in iki versiyonu vardır.

Stayman'a açıcının 2 Karo'sundan sonra cevapçı 3 Sanzatu'ya sıçrarsa 9⁺-15⁻ aralığı puan gösterir. Cevapçıda dörtlü majör olduğu bilinmektedir çünkü cevapçı yalnızca elinde davet değerleri varken (7⁺-9⁻) 2 Sanzatu diyebilmek için majörü olmadan **Stayman** kullanır. Cevapçı Sanzatu'da yüksek bir seviyeye sıçrarsa ya Şlem daveti yapar ya da direkt olarak oynamak için Şlem ilan eder. 4 Sanzatu'ya sıçramak Şlem daveti, 5 Sanzatu'ya sıçramak Şlem'e kadar forsing olup Grand Şlem davetidir.

Açıcının **Stayman**'a 2 Karo demesinden sonra cevapçının üç seviyesinde minörlerden birini okuması, söz konusu minörden en az beş parça, majörlerden birinde dört parça uzunluk ve Şlem ilgisi gösterir. Artırmanın bu noktasında, cevapçıdaki dört parça majör bilinmemektedir.

Açıcı **Stayman** ile dört parça majör gösterdikten sonra da artırma benzer şekilde gelişir. Cevapçı, açıcının 2 Kör'üne üç seviyesinde bir minörle devam ederse, en az beş parça minörünün yanında dört parça Pik'ini de göstermiş olur.

Açıcı cevapçının minöründen Şlem ile ilgileniyorsa elindeki As'lı renkten **Cue-Bid** yaparak devam eder, Şlem ile ilgilenmiyorsa da 3 Sanzatu rebidi yapar. **Stayman**'a önce Kör'lerini gösteren açıcının üç seviyesindeki minör üzerine As'larını göstermeye Pik'ten başlayamadığına dikkat edin. Çünkü bu Kör'lerin yanında dört parça da Pik gösterir.

Açıcı **Stayman**'a dört parça majör gösterdiğinde, cevapçıda bu renk dört parçaysa Pas geçer veya uygun seviyeye yükselir. Davet değerleri (7⁺-9⁻) varsa majörü üç seviyesine, güzel 9 puanla dört seviyesine yükselir.

Stayman 4-4 majör fitini ortaya koyduğunda Şlem'i gören cevapçı şu yollardan biriyle devam eder:

1) **Romen Key Card (RKC) Gerber** olan 4 Trefl'e sıçrayabilir. Bu sıçrama, açıcının **Stayman**'a gösterdiği majörün koz olduğunu gösterir ve cevapçı açıcıya kaç tane anahtar kartı olduğunu sorar. Anahtar kartlar dört As ve koz Rua'sını içerir. (Ayrıntılar 8. Bölüm'de **RKC**'da anlatıldı.)

2) Cevapçıda, açıcının **Stayman**'a gösterdiği majörden destek, yan bir renkten kısalık ve Şlem araştırması değerleri olduğunda, cevapçı elini üç seviyesinde diğer majörü okuyarak tarif eder. Açıcı bu deklareyi duyduğunda Şlem oynamak istemiyorsa anlaşılan renkte zon ilan ederek artırmayı durdurabilir. Cevapçının manken deklaresi yan renklerden birinde kısalık göstermesine karşın açıcı bu bilgiye ihtiyaç duymaz ve araştırmayıp defansın ataktan avantaj yakalamasını önlemeye çalışır.

Açıcının eli bulunan majörden Şlem oynamaya uygunsa cevapçıya kısa rengi en ucuz deklareyle sorar.

Anlaşılan majör Kör ise, cevapçı elinin şeklini 3 Pik ile duyurur ve açıcı 3 Sanzatu ile cevapçıya kısa rengini sorar. Cevapçı 4 Trefl ve 4 Karo ile okuduğu rengin, 4 Kör ile de Pik'in kısa olduğunu belirtir.

Anlaşılan renk Pik olduğunda, cevapçı elinin tipini 3 Kör ile duyurur ve açıcı kısa rengi 3 Pik ile sorar. Cevapçıda kısa renk singleton ise 4 seviyesinde kısa rengi okur.

Anlaşılan renk Pik olduğunda, artırmanın devamında ekstra bir adım daha vardır ve cevapçı bu adımı kısa rengi şikan olduğunda kullanır. Cevapçı ekstra adımı açıcının 3 Pik sorusu üzerine 3 Sanzatu diyerek kullanır.

Cevapçı 3 Sanzatu dediğinde açıcı 4 Trefl ile şikan'ı sorar. Cevapçı 4 Karo ve 4 Kör ile okuduğu rengin, 4 Pik ile de Trefl'in şikan olduğunu gösterir.

3) Cevapçıda kısa renk yok ve eli **RKC Gerber** kontrolü için uygun değilse, Şlem ilgisini ve dört kartlı desteğini göstermek için artifisyel 4 Karo'ya sızdır. 4 Karo ile cevapçı elinin özelliğini tarif ederek, Şlem'e gidip gitmeme kararını açıcıya bırakmış olur. Açıcı artırmayı anlaşılan majörü dört seviyesinde okuyarak bitirebilir veya **RKC Blackwood** halini alan 4 Sanzatu ile devam edebilir. (8. Bölüm'e bakınız.)

Örnek 77:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ V874	♠ V874	♠ D954	♠ D9	♠ RV86
♥ 9853	♥ D95	♥ RD3	♥ RD3	♥ A5
♦ V7532	♦ 108652	♦ V1062	♦ V1062	♦ R1095
♣ -	♣ 9	♣ 82	♣ 10685	♣ 963
f) Cevapçı	g) Cevapçı	h) Cevapçı	i) Cevapçı	
♠ RD94	♠ A92	♠ RD103	♠ AD83	
♥ 6	♥ RD103	♥ 954	♥ RV986	
♦ ADV96	♦ R4	♦ A6	♦ 5	
♣ RV8	♣ RV86	♣ AD83	♣ R65	

77a) da cevapçı, açıcının rebidi ne olursa olsun Pas geçer. Açıcı rebidini majörden yaparsa 1 Sanzatu' ya göre kesinlikle daha iyi olacak iki seviyesinde majör oynar. Açıcı bunun yerine 2 Karo derse, yine güzel bir koz fiti bulunmuştur.

77b) de cevapçı 4-3 ile Kör oynamak zorunda kalılabileceğini bilmesine karşın yine 2 Trefl cevabı verir. Eğer korkulduğu gibi olursa 2 Kör de 1 Sanzatu'dan kötü değildir.

77c) de, açıcı 2 Karo ile dört parça majörü olmadığını belirtirse cevapçı 2 Sanzatu der. Açıcı 2 Pik derse cevapçı zon daveti için 3 Pik rebidi yapar. Açıcı 2 Kör rebidi yaparsa, bu deklare dört parça Pik'i inkar etmediğinden davet değerleri olan cevapçı 2 Pik ile devam eder. Pik fiti yoksa açıcı değerlerine bağlı olarak, 2 veya 3 Sanzatu der. Açıcıda Kör'lerin yanında dört parça da Pik varsa Pas geçebilir veya değerlerine bağlı olarak seviyeyi yükseltir.

77d) de cevapçının 2 Trefl'i gerçek **Stayman** değildir. Çünkü cevapçı burada majörlerle ilgilenmemekte, bir sonraki turda 2 Sanzatu diyerek davet değerlerini göstermeyi planlamaktadır. Sistemde 2 Trefl'in alternatif bir anlamı olduğundan, 2 Trefl cevabı geldiğinde alert edilmelidir.

77e) de açıcı **Stayman**'a Pik'leri gösterirse cevapçı 4 Pik'e sızdır. Açıcı 2 Karo veya 2 Kör derse cevapçı bu kez 3 Sanzatu'ya sızdır. Bu artırma cevapçıda açıcının okumadığı bir majörün dört parça olduğunu gösterir.

77f) de açıcı **Stayman**'a 2 Karo veya 2 Kör derse cevapçı dört parça majörüne ek olarak, uzun Karo'larını ve Şlem ilgisini göstermek için 3 Karo ile devam eder. Açıcı 2 Pik derse, cevapçı 3 Kör diyerek Pik fiti ve yan renklerden birinden kısalık gösterebilir veya kısalıktan önce ikinci güzel yan rengi göstermenin daha önemli olduğunu düşünürse 3 Karo da diyebilir.

77g) de açıcı **Stayman**'a 2 Karo veya 2 Pik derse cevapçı 4 Sanzatu'ya sızdırarak davet yapabilir. Açıcı dört parça Kör göstermişse cevapçı bu kez 4 Karo'ya sızdırarak dört parça Kör fiti ve dengeli eliyle Şlem daveti yapar.

77h) de cevapçının artırması Pik fiti bulunduğu aynıdır ve 4 Karo'ya sızdır. Açıcı 2 Karo veya 2 Kör derse cevapçı 4 Sanzatu'ya sızdır.

77i) de açıcının rebidi 2 Karo olursa cevapçı **Smolen Transferi** (bu bölümde ayrıntılı olarak anlatılacak) yapar. Açıcı majörlerden birini gösterirse cevapçı 3 seviyesinde diğer majörü okuyarak yan renklerden kısalık gösterir.

SMOLEN TRANSFERİ

Smolen Transferi'ni uzman *Mike Smolen* of Marina Del Ray, California bulmuştur. **Stayman**'dan sonra açıcının dörtlü majörü inkar eden 2 Karo'sundan sonra kullanılır. **Stayman** yapanda majörlerden biri dört diğeri beş parça veya daha uzun olduğunda kullanılır. Konvansiyonun fonksiyonu cevapçıda uzun majörler varken Sanzatu açanı deklaran yapmaktır.

Kavram, konvansiyonun iki varyatesiyle birlikte doğmuştur. Birinci varyete cevapçıda zon forsingi değerleri varken (**Forsing Smolen**), ikincisi de cevapçıda davet değerleri varken (**Davet Smoleni**) kullanılır.

Forsing Smolen anlaşması olduğunda, açıcının **Stayman**'a 2 Karo deklaresi üzerine cevapçı dört parça majöründe 3 seviyesine sığar. Cevapçının bu sığraması, okunan majörde dört parça gösterir ve açıcı dört parça majörü inkar ettiğinden bu renk koz olmaz. Bununla birlikte, okunmayan majör cevapçıda en az beş parçadır.

Açıcıda cevapçının uzun majörü sadece iki parçaysa açıcı cevapçıda uzun majörün beş parça olduğunu varsayarak 3 Sanzatu der. Cevapçıda uzun majör tam beş parça olduğunda, açıcının iki parçayla desteklediğini bildiği için Pas geçer.

Cevapçının uzun majörü altı veya yedi parçaysa, dört seviyesinde uzun rengin bir altındaki renkle tekrar transfer yapar. Cevapçı transferini, uzun majörü Kör olduğunda 4 Karo ile, Pik olduğunda da 4 Kör ile yapar.

Forsing Smolen anlaşması olduğunda, açıcı **Stayman**'a 2 Karo rebidi yapmışsa ve cevapçıda zayıf değerler varsa beş parça majörünü iki seviyesinde okuyarak açıcıdan Pas geçmesini ister. Açıcıda davet değerleri varsa ya majörleri göstermeyip 2 Sanzatu der, ya da gücünün üzerinde deklare vererek kısa majörünü üç seviyesinde okur.

Davet Smoleni kullananlar **Stayman**'a 2 Karo cevabından sonra dört parça majörünü iki seviyesinde okur. Bu yine, cevapçıda okunmayan majörden en az beş parça uzunluk ve en az davet değeri gösterir.

Açıcıda cevapçının bilinen majörü iki parçayken minimum değerleri varsa 2 Sanzatu ile devam eder ancak açıcının maksimum değerleri varsa cevapçının davetini kabul ederek 3 Sanzatu'ya sığar. Açıcıda cevapçının majörü üç parçaysa, 5-3 fitle oynamak Sanzatu'ya göre daha avantajlı olduğundan bu renkten rebid yapar, ancak yine değerlerini de gösterir. Minimum değerlerle bu renkten minimum seviyede konuşurken, maksimum değerlerle zona sığar.

Açıcı minimum değer göstermişse, cevapçıda davet değerleri varken Pas geçer, daha iyi değerlerle zona sığar.

Açıcı majörde doubleton göstermişse, cevapçı daha uzun renkle transfer yapar.

Smolen'in her iki formunda da, açıcının **Stayman** cevabından sonra 2 Karo rebidi üzerine cevapçıda altı veya daha uzun majör varsa bu renge dört seviyesinde hemen transfer yapabilir. Açıcının 2 Karo'sundan sonra hemen dört seviyesinde transfer yapan cevapçı zon için yeterli değeri olduğunu ancak Şlem ile ilgilenmediğini gösterir.

Bu hızlı transfer Şlem ilgisini reddettiği için, cevapçı önce kısa majörünü gösterip ardından altılı majöre transfer yaparsa en azından ılımlı bir Şlem ilgisi olduğunu belirtir. Eli Şlem'e çok uygunsa, transfer yerine **Cue-Bid** yapar veya **RCK Blackwood** haline gelen 4 Sanzatu ile devam eder.

Davet Smoleni anlaşması olduğunda cevapçıda zayıf puan ve 5-4 majörler varken, **Stayman**'dan sonra majörlerini gösterme lüksünü kullanmaz ve uzun majörüne transfer edip Pas geçer.

Açıcının **Stayman**'a 2 Karo rebidinden sonra, **Davet Smoleni**'nde, cevapçının üç seviyesinde majör okuması ayrı bir anlam taşır. Bu artırmada cevapçı 3 Kör'e sığarsa majörlerde 5-5 uzunluk ve davet değerleri gösterir. Açıcı Pas geçebilir, 3 Pik'e düzeltilebilir veya daveti kabul edip majörlerden birinden zon ilan edebilir.

Açıcı aynı artırmada 3 Pik'e sığarsa, 5-5 majör ve zon forsingi değerleri gösterir. Açıcı dört seviyesinde majörlerden birini tercih ederek devam eder.

Örnek 78:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı	g) Cevapçı
♠ AD85	♠ AD85	♠ AD8542	♠ AD8542	♠ AD854	♠ A9854	♠ RD842
♥ RV963	♥ V10963	♥ AR96	♥ DV96	♥ RV963	♥ DV963	♥ 96532
♦ 84	♦ 84	♦ 84	♦ 84	♦ 84	♦ 84	♦ 84
♣ 62	♣ 62	♣ 6	♣ 6	♣ 6	♣ 6	♣ 6

78a) da cevapçı 2 Trefl ile **Stayman**'ı kullanır. Açıcı majörlerden birini gösterirse cevapçı zona yükselir. Açıcı 2 Karo derse, **Davet Smoleni** anlaşması varken cevapçı 2 Pik diyerek, dört parça Pik ve daha uzun Kör'leri olduğunu gösterir. Açıcı daveti 2 Sanzatu ve 3 Kör ile reddederse cevapçı zona yükselir. **Forsing Smolen** anlaşması olduğunda, cevapçı elini 3 Pik ile tarif ettikten sonra açıcının deklarinesine Pas geçer.

78b) de cevapçı yine **Stayman**'ı kullanır ve majör rengi üç seviyesine yükseltir. Açıcı 2 Karo derse, **Davet Smoleni** anlaşması olduğunda cevapçı 2 Pik ile devam edip açıcının tüm deklarelerine Pas geçer. **Forsing Smolen** anlaşması olduğunda, cevapçı zayıf konuşarak 2 Kör ile artırmayı bitirebilir, güçlü konuşarak 3 Pik diyebilir veya 2 Sanzatu ile puanını tam tarif edebilir ancak bu kez Kör'lerinin beş parça olduğunu bildiremez.

78c) de cevapçı **Stayman**'ı kullanır ve açıcı dört kartlı bir majör gösterirse, diğer majörü üç seviyesinde okuyarak yan renklerden kısalık olduğunu gösterir. Açıcı 2 Karo derse, cevapçı **Davet Smoleni** anlaşması varken 2 Kör ile, **Forsing Smolen** anlaşması varken de 3 Kör ile uzun Pik'lerini gösterir. Açıcı doubleton Pik gösterirse cevapçı 4 Kör ile Pik'e transfer yaparak ılımlı Şlem ilgisini gösterir.

78d) de **Stayman**'la açıcıda dört parça majör bulunmazsa cevapçı 4 Kör'e sıçrayarak Pik'e transfer yapar ve Şlem ilgisini inkar eder.

78e) de **Davet Smoleni** anlaşması varsa, **Stayman**'a 2 Karo rebidi üzerine, cevapçı 3 Pik diyerek majörlerinin 5-5 ve zon değerleri olduğunu gösterir. **Forsing Smolen** anlaşması varsa, ortaklar 1 Sanzatu açışına direkt okunan 3 Kör'ün davet değerleriyle 5-5 majör, 3 Pik'in de zon değerleriyle 5-5 majör verdiği anlaşması da yapmış olmalıdır. Cevapçı bu durumda direkt 3 Pik cevabı verir.

78f) de cevapçı davet puanları ve 5-5 majörleriyle kullandıkları **Smolen**'e bağlı olarak, **Stayman**'dan sonra veya direkt olarak 3 Kör der.

78g) de **Forsing Smolen** anlaşması varsa cevapçı **Stayman**'ı kullanır ve açıcıda dört parça majör bulamazsa 2 Pik ile artırmayı bitirir. **Davet Smoleni** anlaşması varsa cevapçı majör araştırması lüksünü kullanmayıp, Pik'e transfer eder ve ardından Pas geçer.

JACOBY TRANSFERİ

Son dönemlerde briçe olan katkılardan belki de en popüler büyük briç teknisyeni *Oswald Jacoby*'nin Sanzatu açışına getirdiği transferdir. Transferleri kullanmanın iki temel düşüncesi vardır. Transfer, uzun renk olduğunda, güçlü ve dengeli eli olanın deklaran olmasını sağlar ve cevapçıda davet değerleri olduğunda deklareyi sıkıştırmaz.

1 Sanzatu açışına 2 Kör cevabı Pik'e transferdir. Bu, beş veya daha uzun Pik vadeder ancak elinin geri kalan bölümü hakkında bilgi vermez. Cevapçı daha sonra Pas geçebilir veya eline göre artırmayı sürdürebilir.

Açıcıda dörtlü Pik ve güzel el varken, transfer cevabını duyduğunda elini tarif etmek için 2 Pik yerine 3 Pik diyebilir. Cevapçı transferden sonra Pas geçmeye niyetliken elinde davet değerlerine yakın puan varsa, cevapçı normalde ilan etmeyeceği zona yükselir.

Cevapçının eli çok zayıf olduğunda 3 Pik bir bataabilir. Ancak bu kez, oynanabilecek bir kontratı olan rakip preemptive olarak artırmanın dışında tutulmuş olur.

Açıcıda oynamaya uygun üç parça Pik varken, üç seviyesinde daha iyi minörünü okuyarak elini tarif eder. Üç ve dört kartlı destekleri ayırmak, sadece oyunun seviyesini belirlemek için değil, aynı zamanda rakibin müdahalesi durumunda ne yapılması gerektiğini bilmek açısından da çok önemlidir.

Açıcı üç kartlı desteğini gösteren açıklayıcı deklare verdiğinde, cevapçı transferin devamı olan 3 Kör ile devam eder. Bu, seviyesi ne olursa olsun açıcının deklaran olmasını sağlar. Cevapçı daha sonra eline göre Pas geçer veya artırımını sürdürür.

Örnek 79:

a) Açıcı	b) Açıcı
♠ RD87	♠ AR7
♥ A5	♥ A943
♦ AV98	♦ 86
♣ R65	♣ RDV4

79'uncu örnekteki ellerle açıcı artırmayı 1 Sanzatu ile başlatır ve cevapçının Pik transferi 2 Kör'ünü duyar.

79a) daki elle açıcı dört parça Pik desteği ve maksimum gücünü göstermek için 3 Pik'e sığırar. Cevapçı, zon daveti için yeteri kadar gücü olmadan da, çoğunlukla gerçekleşen 4 Pik'e gidebilir. Cevapçıda Vale'den beş parça Pik ile Karo kısalığı yoksa bu elin oynama gücü düşer ancak 4 Kör yapabilecek rakip artırma dışında kalır.

79b) deki elle açıcı oynama gücü yüksek üç parça Pik ve puanlarının yoğunlaştığı rengi göstermek için 3 Trefl der. Bu, cevapçıya 3 Kör ile tekrar transfer yapabilmesi için yer bırakır.

1 Sanzatu açışına 2 Karo diyen cevapçıda iki türlü el olabilir. Açıcı, çoğunlukla olduğu gibi, cevapçıda beş parça Kör olduğunu varsaymalı. Cevapçı buna Pas geçer veya 2 Pik'ten başka bir deklare verirse Kör'leri olduğunu belirtmiş olur.

Cevapçı 2 Pik ile devam ederse, Kör değil, tanımlamak istediği uzun bir minörü olduğunu göstermiş olur. Cevapçı bunu, minörden Şlem denemesi yapmak veya kapalı rengini göstermek istediğinde kullanır.

2 Pik diyen cevapçı açıcıdan 2 Sanzatu demesini ister ve ardından uzun minörünü gösterir.

Cevapçı delikli uzun Trefl'lerle 3 Trefl, delikli uzun Karo'larla da 3 Karo rebidi yapar. Cevapçı bunun yerine, 3 Kör ile devam ederse hemen hemen kapalı Trefl'ler (üç tepe onörden en fazla biri yok), 3 Pik ile de hemen hemen kapalı Karo'larını göstermiş olur.

Açıcı 3 Sanzatu dediğinde, açıcı hala devam ederse tamamen kapalı renk ve yedi löve gösterir. Şimdiye dek rengini göstermeyen açıcı artık bunu belirtmelidir.

Bu sekans **Walsh Relay** (Walsh aktarması) olarak adlandırılır. Yaratıcısı, bir dönem turnuvaların yıldızı olan ve brici bıraktıktan sonra İsviçreye yerleşen *Richard Walsh*'tur.

Örnek 80:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ AD3	♠ RD3	♠ AD3	♠ D92	♠ ARDV63
♥ 5	♥ 5	♥ 2	♥ A63	♥ 5
♦ R97	♦ AV10876	♦ 954	♦ ARV1074	♦ A14
♣ RV10964	♣ A97	♣ ADV1085	♣ 5	♣ 732

1 Sanzatu açışına 80'inci örnekteki tüm cevapçılar Şlem ile ilgilenen bir rengi göstermek ihtiyacı duyar. Tüm cevapçılar, açıcının önce Kör'e transfer olarak algıladığı, 2 Karo ile başlar. Açıcının iki Kör'ünden sonra cevapçılar 2 Pik diyerek Kör transferini inkar edip açıcıdan 2 Sanzatu demesini isterler. Açıcının 2 Sanzatu'sundan sonra sekanslar şöyledir:

80a) da cevapçı 3 Trefl diyerek delikli Trefl'ini gösterir.

80b) de cevapçı 3 Karo diyerek delikli Karo'ları olduğunu belirtir.

80c) de cevapçı 3 Kör diyerek, üç tepe onörden ikisine sahip hemen hemen kapalı Trefl'lerini gösterir.

80d) de cevapçı artifisyel olarak 3 Pik diyerek üç tepe onörden ikisine sahip hemen hemen kapalı Karo'ları gösterir.

80e) de cevapçı kapalı bir renk ve yedi löve gösteren 3 Sanzatu der. Elinde hiç Pik onörü olmayan açıcı bu kapalı rengin Pik olduğunu anlar.

Açıcı, 2 Karo cevabından sonra güzel dört parça Kör'ü varken, cevapçının **Walsh Relay** yapmış olabileceğini dikkate alarak artırmayı çok dikkatli sürdürmeli. Açıcının güzel Kör desteğini göstermesi Pik'ten farklıdır.

Güzel Kör desteğini göstermek için açıcı 2 Pik der. 2 Pik diyen açıcı güzel Kör desteğini gösterir ve cevapçıdan gerçekten Kör'leri varsa 2 Sanzatu diyerek tekrar transfer yapmasını ister. Cevapçı üç seviyesinde başka bir deklareyle devam ederse **Walsh Relay** ile devam etmiş olur ve Şlem ilgisi olan uzun minör gösterir.

Örnek 81:

a) Açıcı	b) Cevapçı
♠ RV5	♠ A4
♥ AD97	♥ V86532
♦ A4	♦ 962
♣ R1097	♣ 83

81a) daki açıcı oyunu 1 Sanzatu ile açar. 81b) deki cevapçı Kör'e transfer yaptığında açıcı mükemmel dört parça Kör desteğiyle 2 Pik der. Cevapçının ilk planı Kör'e transfer yapıp Pas geçmekken, açıcıda güzel Kör olduğu bilgisinden sonra zona gider. Burada, açıcının güzel Kör desteğini göstermemesi durumunda zonu bulmak mümkün değildir.

Cevapçı herhangi bir renge transfer yapıp, açıcı kendisinden istendiği gibi bunu kabul ettikten sonra, zayıf elle Pas geçer ve açıcının 2 Kör oynamasına fırsat tanır.

Cevapçının eli dengeli ve değerleri artırmayı devam ettirmesini gerektiriyorsa uygun seviyede Sanzatu der. Açıcı cevapçının Sanzatu deklaresini duyduğunda majörünün tam beş parça olduğunu anlar. Açıcıda cevapçının majörü iki parçayken Sanzatu'dan oynamayı tercih eder ancak bu majör üç parçaysa cevapçının majöründen deklare verir.

Cevapçı 2 Sanzatu ile elini tanımlayarak açıcıdan doğru tercih yapmasını isteyebilir.

Bu artırma forsing olduğu için, açıcı yalnızca cevapçıdaki renklerin hangisinin daha iyi olduğunun bilgisine ihtiyaç duyar.

Açıcı cevapçının majörüne dönerek üç veya dört parça destek gösterebilir. 3 Sanzatu ile majörde doubleton ve cevapçının ikinci rengiyle ilgilenmediğini gösterebilir. Cevapçı okuduğu iki renkten toplam en az dokuz parça uyarısında bulunduğu için, açıcıda diğer iki renkten iyi durdurucular olması gerekir.

Cevapçının ikinci rengi açıcıya Şlem için çekici gelir ve Şlem ile ilgilenirse, As'ının olduğu renkten **Cue-Bid** yapabilir. Cevapçı, sadece zona yetecek değerleri varsa 3 Sanzatu ile artırmayı bitirir, ancak onun değerleri de Şlem ile ilgilenmeyi gerektiriyorsa aynı şekilde, **Cue-Bid**'leyerek açıcıyı durumdan haberdar eder.

Transfer yapan cevapçı bu majörü yükseltirse en az altı parça uzunluk gösterir. Üç seviyesine yükseltme zona davettir. Cevapçı majörü dört seviyesine yükseltirse bu ılımlı bir Şlem davetidir. Cevapçı Şlem ile ilgilenmeyip yalnızca zon oynamak istiyorsa, iki seviyesinde transfer yerine **Texas Transferi**'ni (bu bölümde anlatıldı) kullanır. Cevapçı iki seviyesinde transfer yapıp zona sıçarsa, açıcı Pas geçebilir, **Cue-Bid** yapabilir veya 4 Sanzatu ile **RKC Blackwood** kullanabilir.

Açıcı **Stayman** veya **Jacoby Transfer** cevabına 2 Sanzatu rebidi yaparsa, 1 Sanzatu açışı için beklenmedik bir el tarifi yapmış olur. Eli bir renkte yoğunlaşmıştır ve dağılımı **6-3-2-2** veya **7-2-2-2** şeklindedir. Açıcı yalnızca cevapçının majörü yerine Sanzatu veya kendi minöründen oynanması gerektiğinde bu şekilde davranır. Cevapçı 3 Trefl ile açıcının minörüne kaçabilir, bu durumda açıcı da Pas geçebilir veya 3 Karo'ya düzeltebilir.

Bu artırmada, cevapçıda yeterince değer var ve zon oynamak istiyorsa açıcının elini öğrenmiş olur. Cevapçı Sanzatu'ya göre daha iyi olacağını hissettiğinde kendi majöründen oynamakta ısrar etmeli. Bu durumda, açıcıda iki küçük kartla destek bu majörün koz olması için yeterli görünmelidir.

Örnek 82:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ D8543	♠ 1082	♠ A82	♠ 42	♠ 43
♥ V106432	♥ RD943	♥ RD943	♥ RD9843	♥ RV985
♦ 8	♦ D5	♦ D54	♦ D86	♦ AV102
♣ 6	♣ V96	♣ 95	♣ 95	♣ 95
f) Cevapçı	g) Cevapçı	h) Açıcı	i) Açıcı	
♠ 4	♠ 4	♠ R6	♠ A7	
♥ RD9843	♥ RD9843	♥ R8	♥ R6	
♦ RV6	♦ RV6	♦ D105	♦ ARD965	
♣ 954	♣ A95	♣ AR9865	♣ 876	

82a) da 1 Sanzatu açışı üzerine, iki seviyesinde bir majöre kaçmak istersiniz. Bu tip ellerle de genellikle Kör'e transfer yapıp Pas geçersiniz. Ancak **Forsing Smolen** anlaşmanız varsa, açıcıda dört parça Pik bulmak amacıyla **Stayman**'ı kullanırsınız. Açıcı 2 Karo derse, 2 Kör ile artırmayı bitirirsiniz.

82b) de 1 Sanzatu açışına önce Kör'e transfer yapıp ardından 2 Sanzatu demelisiniz. Bu, zon davetidir ve açıcıdan eline göre tercih yapmasını ister.

82c) de 1 Sanzatu'ya önce Kör transferi yapıp ardından 3 Sanzatu demelisiniz. Açıcıda Kör iki parçaysa Pas geçer, üç veya daha fazlaysa 4 Kör'e düzeltir.

82d) de önce Kör transferi yapıp ardından üç seviyesine yükseltmelisiniz. Bu, ortağa altı veya daha uzun Kör göstererek, seviyeyi belirlemesini ister ancak oyunun Kör'den olmasında ısrar eder.

82e) de 1 Sanzatu açışı üzerine önce Kör'e transfer yapıp ardından 3 Karo demelisiniz. Bu artırma Kör'leri inkar etmeyip aynı zamanda Karo'lar olduğunu gösterir. Bu deklare, beş parça Kör, en az dört parça Karo ve zona yetecek değerler olduğunu belirtir.

82f) de, iki seviyesinde transfer yapıp 4 Kör'e sıçramayın çünkü bu ılımlı Şlem denemesidir. Bu tip ellerle **Texas Transferi**'ni kullanın.

82g) de eliniz, 2 Kör'e transfer yapıp ardından 4 Kör'e sıçramak için yeterince güçlüdür. Değerleriniz Şlem daveti yapmaya yetiyor.

82h) veya 82i) de oyunu 1 Sanzatu ile açıp açmamanın kararını vermelisiniz. (82h) deki elle oyunu başka türlü açmanız için bir sebep yoktur) ve cevapçı **Stayman** veya Transfer yaparsa alışılmadık 2 Sanzatu rebidi yaparsınız. Bu, cevapçığı Sanzatu veya kendi minöründen oynamak için elinin daha uygun olduğu konusunda bilgilendirir.

TEXAS TRANSFERİ

Oswald Jacoby, transferlerine hızlı şekilde yapılan **Texas Transferi**'ni de eklemiştir. 1 Sanzatu açışına cevapçı dört seviyesine sıçrayarak transfer yaparsa, iki seviyesinde transferden farklı bir el tanımlamış olur. Daima, altı veya daha uzun renkle zona yeten ancak Şlem ile ilgilenmeyen değer gösterir. Şlem teklifi değerleriyle cevapçı elini tanımlamak için iki seviyesinde transfer yapıp ardından dört seviyesine yükselir.

Texas Transferi, rekabet konuşması sırasında geniş bir alana sahiptir. Rakibin iki seviyesinde tüm deklareleri ve 3 Trefl'inden sonra da geçerlidir, 4 seviyesinde rahatlıkla transfer yapılabilir.

Rakip, 3 Trefl'den daha yüksek seviyede müdahale ederse, **Texas Transferi**'nin kullanılmasında karışıklık doğar çünkü şimdi rakibin rengini **Cue-Bid**'lemek **Stayman** amacına yöneliktir. 1 Sanzatu

açısından sonra rakip 3 Karo ile araya girerse 4 Karo **Stayman**'dır ve açıcı elinde dört parça majör varsa bunu okumak zorundadır.

Rakibin 3 Trefl'in üzerinde müdahalesinden sonra, ortaklarda üç seviyesinde müdahaleye negatif kontr anlaşması varsa problem yoktur. Bu anlaşma olduğunda, **Cue-Bid**'e gerek kalmaz çünkü negatif kontrla majörler gösterilir. Böylece, cevapçı 3 Trefl'in üzerindeki müdahalelerden sonra da **Texas Transferi**'ni kullanabilir.

Örnek 83:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ 87	♠ A8	♠ 8
♥ RD9864	♥ RD9864	♥ RDV864
♦ RV6	♦ R106	♦ RD5
♣ 52	♣ 52	♣ A109

83a) daki cevapçı 1 Sanzatu açışı üzerine 4 Karo'ya sıçrayarak Kör'e **Texas Transferi** yapmalı. Bu elle cevapçı iki seviyesinde **Jacoby Transferi** yaptıktan sonra dört seviyesine yükselmez çünkü bu Şlem teklifidir ve bu değerler böyle davranmaya yeterli değil.

83b) de cevapçı, 1 Sanzatu açışı üzerine **Jacoby Transferi** yaptıktan sonra 4 Kör'e sıçrayıp Şlem davetinde bulunacak puan ve Kör uzunluğuna sahiptir.

83c) de 1 Sanzatu açışına cevapçı 4 Karo ile Kör'e transfer yapıp, **RKC Blackwood** olan 4 Sanzatu ile devam eder.

83'üncü örnekteki ellerin tümünde, 3 Trefl'den daha düşük seviyede müdahale olmuşsa veya Sanzatu açışından sonra 3 seviyesindeki araya girişlere negatif kontr anlaşması varsa, **Texas Transferi** hala geçerlidir. 83b) deki elle Şlem denemesi yapmak zorlaşır ancak Kör'e **Texas Transferi**'nden sonra 4 Pik **Cue-Bid**'i ile hala teklifte bulunulabilir.

MINÖR STAYMAN

1 Sanzatu açışına Pik'leri göstermek için 2 Pik'e ihtiyaç olmadığından (cevapçı bunun yerine transfer yapar), 2 Pik cevabı minör renk **Stayman**'ı haline gelir. Cevapçı bu konuşmayı yaptığı zaman, açıcıdan dört parça veya daha uzun minörü olup olmadığını sorar.

Cevapçıda üç türlü elden biri vardır: Karo'lar, her iki minör (5-5) veya Şlem ile ilgilenen en az 5-4 minör dağılımı.

Cevapçı **Minör Stayman**'ı kullandığında açıcı kendisine sorulan soruyu yanıtlamalı. Üç seviyesinde minör rebidi en az dört parça gösterir. Açıcıda her iki minör de en az dört parça olduğunda, Şlem kontratı için daha iyi olan rengi seçer.

Açıcıda minör olmadığına 2 Sanzatu ile ortağına durumu bildirir. Açıcı dört kartlı minör göstermediğinde cevapçının devam deklareli şöyledir:

1) Cevapçıda zayıf Karo'lar olduğunda, 3 Karo ile devam eder. Bu durumda Karo'lar en az altı parça ve değerler de az olmalı. Sanzatu kontratı büyük olasılıkla batacaktır. Açıcı **Minör Stayman**'a 3 Karo derse, cevapçı böyle ellerle Pas geçer. Açıcı 2 Sanzatu veya 3 Trefl dediğinde, cevapçı 3 Karo'ya düzeltir ve açıcı da Pas geçer.

2) Cevapçı zayıf iki minörle, açıcının **Minör Stayman**'ına gösterdiği minöre Pas geçer. Açıcı iki minörü de inkar ederek 2 Sanzatu derse, cevapçı 3 Trefl ile devam eder. Cevapçının 3 Trefl rebidini duyan açıcı durumu görerek daha uzun minörü tercih eder. Açıcıda üç parça Trefl, iki parça Karo varsa Pas geçer, üç parça Karo iki parça Trefl varsa Karo'ya düzeltir. Minörleri 3-3 ise açıcı seçim yapar ancak güçlü elin deklaran olması için genellikle 3 Karo der.

3) Cevapçıda Şlem ile ilgilenen iki minör varsa rebidinde elinin yapısı hakkında daha fazla bilgi verebilir.

- a) Cevapçı 3 rebidi yaparsa 2-2-5-4 veya 2-2-4-5 dağılımıyla ılımlı Şlem denemesi gösterir.
- b) Cevapçı 4 Sanzatu ile devam ederse aynı dağılım ve çok güçlü Şlem isteği gösterir. Açıcı tam minimumda değilse Şlem'e gitmeli.
- c) Cevapçı üç seviyesinde majör okursa, gösterdiği renkten singleton veya şikan gösterir. Açıcı cevapçının gösterdiği kısa renkten sonra onörlerinin dağılımına göre elini tekrar değerlendirir.

Açıcının puanları cevapçının kısa renginde yoğunlaşmışsa, Şlem oynarken çöpe gidecek ancak Sanzatu'da durdurucu görevi yapacak değerlerini göstermek için 3 Sanzatu der.

Açıcıda cevapçının kısa renginde çöpe gidecek değerler yoksa Sanzatu oynarken de yeteri kadar durdurucusu yok demektir. Açıcı rebidinde dört parça minör göstermişse koz belirlenmiş demektir. Açıcı rebidinde dört parça minör göstermişse koz belirlenmiş olur ve cevapçının Cue-Bid'i birinci derecede kontrol gösterir. Açıcı minörü önce inkar etmişse, 5-3 fit bulmak amacıyla üç parça minörünü okur.

Açıcı Minör Stayman'a üç seviyesinde minör göstermişse, cevapçının aynı minörü dört seviyesine yükseltmesi RKC Blackwood'tur. Ucuz seviyede As sorusunun mantığı, yeterince As bulunamazsa Şlem'den önce durmaktır.

Örnek 84:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı	g) Cevapçı
♠ 1063	♠ 5	♠ 102	♠ R2	♠ A5	♠ 9	♠ 7
♥ 9	♥ 86	♥ R4	♥ R4	♥ 6	♥ A63	♥ 5
♦ 9108762	♦ R8532	♦ RD105	♦ RD105	♦ RD642	♦ RD95	♦ AD984
♣ V43	♣ V10654	♣ AD963	♣ AV963	♣ AV985	♣ AV1086	♣ RDV763

84a) daki elle 1 Sanzatu açışı üzerine cevapçı Sanzatu yerine üç seviyesinde bile olsa Karo'dan oynamak ister. Cevapçı Minör Stayman'ı olan 2 Pik der. Açıcı dört parçayla 3 Karo derse cevapçı Pas geçer, açıcı 2 Sanzatu veya 3 Trefl derse 3 Karo'ya düzeltir ve açıcı Pas geçmek zorunda kalır.

84b) de cevapçı, 1 Sanzatu açışından sonra minörlerden birinden part skor oynamanın daha iyi olduğunu bilir. 2 Pik ile Minör Stayman'ı kullanan cevapçı, açıcının minörlerden birini tutması durumunda Pas geçer. Açıcı 2 Sanzatu ile minörleri inkar ederse, cevapçı 3 Trefl diyerek açıcıdan minörlerden birini tercih etmesini ister. Açıcı eline göre Pas geçebilir veya 3 Karo'ya düzeltilebilir.

84c) de Minör Stayman'ı kullanan cevapçı daha sonra 3 Sanzatu rebidi yapar. Bu rebid majörlerde ikişer, minörlerde 4-5 dağılım ve Şlem ilgisi gösterir.

84d) deki artırma yukarıdakine benzer ancak cevapçıda bu kez 4 Sanzatu'ya sıçrayacak değer vardır ve dağılımını göstererek güçlü Şlem isteğinde bulunur.

84e) de cevapçı Minör Stayman'ı kullandıktan sonra Kör kısalığını gösterir. Açıcı Kör değerlerini göstermek için 3 Sanzatu derse cevapçı Pas geçer. Açıcı kontrol göstererek veya minör fiti araştırarak devam ederse, cevapçıda Şlem için güzel bir el vardır ve tüm değerlerinin çalışacağını bilir.

84f) de cevapçı yine Minör Stayman'ı kullandıktan sonra kısa majörünü gösterir. Bu kez açıcı minör fiti göstermez ve 3 Sanzatu diyemezse, cevapçı, açıcıdan üç parça destek bulamaması durumunda Trefl'den fazla yükselmeye dikkat etmeli.

84g) de açıcı 2 Sanzatu derse cevapçı Pik kısalığını gösterir. Açıcı 3 Sanzatu derse cevapçı daha sonra 4 Kör ile Kör'ünün de kısa olduğunu belirtir açıcı bu kez 4 Sanzatu derse, değerlerinin önemli bölümünün majörlerden olduğunu gösterdiğinden cevapçı artık Pas geçer.

Açıcı dört kartlı minör göstermişse cevapçının bu minörü dört seviyesine yükseltmesi RKC sorusudur. Cevapçı iki minörü olduğunu belirttiğinden, dört As ve minörlerden iki Rua olmak üzere toplam altı key kart vardır. Hangi minörde anlaşma olduğuna bakmaksızın, açıcı üç key kart gösterirse Şlem'i bulmak kolaydır, dört key kart gösterirse Grand Şlem deklare edilmeli.

2 SANZATU TRANSFER ARTIRMALARI

1 Sanzatu açışına cevapçı 2 Sanzatu dediğinde bu konvansiyondur. Sanzatu'dan davet yerine, cevapçı aktarma konuşması yaparak açıcıdan 3 Trefl demesini ister. Cevapçıda iki türlü elden biri olabilir.

1) Cevapçıda zayıf uzun Trefl'ler olabilir. 3 seviyesinde olmasına karşın, cevapçı Sanzatu yerine üç seviyesinde Trefl'den part skor oynamanın çok daha iyi olacağını bilir. Cevapçıda en az altı parça Trefl ve çok az onör puan vardır.

2) Cevapçıda, Şlem ile ilgilenen üç renkli el olabilir. Dağılımı 5-4-4-0 veya 4-4-4-1 şeklindedir. Beş kartlı rengi varsa bu majör değil, minördür. 5-4-4-0 dağılımla, majörleri 5-4 olan cevapçı Stayman'ın ardından Smolen transfer kullanır. Minörleri 4-4 ve bir majör de beş parçayken cevapçı önce majöre transfer yapıp ardından Trefl'den deklare verir. Beş parça majör bu konvansiyondan çıkarılmıştır çünkü 5-3 majör fiti çok önemlidir.

Cevapçı 2 Sanzatu deyip, açıcı da kendisinden istendiği gibi 3 Trefl dediğinde, güzel üç renkli elini kısa rengi okuyarak gösterir. Açıcı şimdi cevapçının diğer üç renkten Şlem ile ilgilendiğini bilir.

Cevapçının kısa rengi Trefl ise, mesajını Şlem isteği ılımlıysa 3 Sanzatu ile, güçlüyse 4 Trefl ile gönderir.

Açıcıdan puanlarının yerlerine göre, elini tekrar değerlendirmesi istenir. Puanlarının cevapçının kısa renginde yoğunlaşması durumunda açıcı artırmayı Sanzatu ile bitirir. Cevapçı 4 Trefl dememişse, 3 Sanzatu ile sign-off deklare verebilir. 4 Trefl üzerine de açıcı, cevapçıda mükemmel değerler olduğunu bilerek, artırmayı 4 Sanzatu ile bitirir.

Açıcı, cevapçının renklerden birinden Şlem ile ilgilendiğinde, koz rengini seçmeli. Majör rengi seçer ve bunu dört seviyesinde okursa, açıcı sadece bu renkten Şlem ile ilgileniyor demektir. Açıcı majörü üç seviyesinde okuyarak Şlem artırımına girebilir, davet olarak majörden beş seviyesine sıçrayabilir veya majörden basitçe Şlem ilan edebilir.

Açıcının seçtiği renk minörse ve bunu zonun altında göstermişse artırma forsing'tir. Cevapçının artırması Şlem daveti olduğu için deklare part skorda kalmaz, en az zona gidilir.

Örnek 85:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ 854	♠ RV104	♠ AR94	♠ RV64
♥ V3	♥ 7	♥ RD63	♥ RD63
♦ 96	♦ AV83	♦ AV942	♦ AV94
♣ R98543	♣ AD104	♣ -	♣ 7

85a) daki elle cevapçı 1 Sanzatu açışı üzerine Trefl'den part skor oynamak ister. Bunu yapmak için davet olmayan 2 Sanzatu deklaresi verir. Bu, açıcıyı zorunlu olarak 3 Trefl demek zorunda bırakır ve cevapçı Pas geçer.

85b) de 3 Trefl'e aktarmadan sonra, cevapçı 3 Kör ile devam eder. Bu, Kör'den kısalık ve üç renkten Şlem ile ilgilenen bir el gösterir. Eğer açıcı 3 Sanzatu derse, cevapçı Pas geçmeli. Açıcının bu konuşması, Sanzatu oynarken güzel durdurucu rolü oynayacak, ancak renk Şlem'inde çöpe gidecek Kör değerleri gösterir.

85c) de cevapçı 3 Trefl'e aktarmadan sonra, Trefl kısalığı ve güçlü Şlem isteğiyle 4 Trefl der. Açıcıda çöpe gidecek Trefl değerleri yoksa, cevapçının renklerinden birinden Grand Şlem'e gitmek çok makuldür. Açıcı 4 Sanzatu ile artırmayı bitirmek isterse, bu kadar güçlü elle cevapçı Sanzatu veya Karo'dan Şlem isteğinde ısrar eder. 6 Karo'ya sıçrayarak, cevapçıda beş parçadan daha uzun Karo olamayacağından, cevapçıdan seçim yapmasını ister.

85d) de cevapçı yine 3 Trefl'e aktardıktan sonra Trefl kısalığını gösterir. Ancak, Şlem ilgisi bu kez ılımlı olduğundan Trefl kısalığını 4 Trefl ile değil, 3 Sanzatu ile belirtir.

RENKTEN SİÇRAMALI CEVAPLAR

1) Cevapçının Sanzatu açışına üç seviyesinde bir minöre sıçraması 3 Sanzatu davetidir. Cevapçı minöründen altı veya yedi parça uzunluk ile bu renkten As-Dam veya Rua-Dam gösterir ve başka değerleri olmadığını belirtir. Açıcının minöründen As-Rua varsa eli bu şekilde davranmak için çok güçlüdür.

Açıcıda cevapçının minöründen onör var ve diğer renklerden makul durdurucu da varsa, cevapçının rengi Sanzatu kontratında başarı sağlamak için yeterince el üretebilir. Bu yapıdaki elle cevapçı daveti kabul ederek 3 Sanzatu demeli.

Cevapçının minöründe onör yoksa, açıcı maksimum değerlerle bile daveti kabul etmez. Çünkü onör fiti olmadan Sanzatu için gerekli olan ele ulaşılması çok zordur. Üç seviyesinde cevapçının minöründeki kontrat oynamak için en iyi yer olduğundan açıcı Pas geçer.

Cevapçıda As Rua'lı altı parça minör olduğunda, açıcıda iki küçük Karo olsa bile 3 Sanzatu'nun olma şansı çok fazladır. As Rua'lı altı parça Karo ile cevapçı önce **Stayman**'ı kullanıp ardından 2 Sanzatu ile davet yapmalı.

Örnek 86:

a) Cevapçı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ 963	♠ AR4	♠ AR4
♥ 4	♥ DV6	♥ RDV6
♦ AD9862	♦ R32	♦ 73
♣ 987	♣ R653	♣ RV65

86a) da ki elle cevapçı 1 Sanzatu açışına 3 Karo cevabı verir.

86b) de açıcı, altı veya yedi parça Karo içeren davet 3 Karo'sunu duyduğunda, Karo Rua'sı olduğu için Sanzatu oynarken altı veya yedi eli bu renkten yapabileceğini görür. Diğer renklerden de durdurucusu olan açıcı 3 Sanzatu demeli.

86c) de açıcıda 1 Sanzatu için çok güzel el vardır ancak 3NT dememeli. Karo'dan onör fiti olmadığından el üretilmeye bilir.

2) Cevapçının üç seviyesinde majöre sıçraması dört beş türlü elin tarifi için kullanılabilir. Sistemi uygulayanların büyük çoğunluğu ise şunlardan birinde anlaşılırlar.

a) Üç seviyesinde majöre sıçramak Şlem ile ilgilenen altı veya yedi parça delikli renk gösterebilir. Açıcı, Şlem oynamak istiyorsa, bu renkten en az bir tane onör kartının olması gerektiği yönünde uyarılır. Diğer türlü, 12 eli almayı koz kayıpları engeller.

Üç seviyesinde majöre sıçramayı burada anlatılanlardan farklı bir anlamda kullanıyorsanız, bu tip elleri **Walsh Relay**'i kullandıktan sonra, 4 Trefl ile delikli Kör, 4 Karo ile da delikli Pik göstererek tarif edebilirsiniz.

Walsh Relay'i kullanan cevapçı 4 Kör veya 4 Pik'e sıçrarsa, üç tepe onörden biri olmayan hemen hemen kapalı bir el göstermiş olur.

b) Ortaklar **Forsing Smolen** anlaşması yapmışsa, bu konvansiyonda, 3 Kör'e sıçramak 5-5 majör ve davet değerleri, 3 Pik'e sıçramak da 5-5 majör ve zon değerleri gösterir.

Bu anlaşma olduğunda, cevapçı 3 Kör'e sıçrarsa minimum değerleri olan açıcı Pas geçebilir veya 3 Pik'e düzeltebilir. Maksimum değerlerle açıcı daha iyi fiti seçerek zona yükselir.

Cevapçı 3 Pik'e sıçradığında, açıcı değerlerine bakmaksızın, 4 Kör veya 4 Pik'i seçer. Bazı nadir durumlarda, açıcıda her iki majör de doubleton olabilir. Bu durumda açıcı 3 Sanzatu diyerek 5-3 fit olmadığını bildirir ve cevapçı da Pas geçer.

c) Üç seviyesinde majöre sıçramanın başka bir kullanım şekli, okunan majörde kısalık, minörlerde en az 5-4 dağılım ve zon için yeterli ancak Şlem'e yetmeyecek değer (Şlem ile ilgileniyorsa bunun yerine **Minör Stayman**'ı kullanır) göstermek içindir.

Açıcı, cevapçının belirttiği kısa renkte yoğunlaşan değerleriyle 3 Sanzatu kontratı oynayabilir ancak bu renkteki değerleri Sanzatu oynamak için yeterince iyi değilse (çift durdurucu gereklidir) renk kontratı oynamak gerekir. Okunmayan majörde dört parça kartıyla açıcı bu rengi koz olarak önerebilir, çünkü cevapçıda üç kartlı destek bulabilir ve en iyi kontrat da 4-3 ile oynamak olabilir.

Cevapçı kısa majörünü gösterdikten sonra, açıcının 3 Sanzatu diyememesi üzerine, oynanabilecek bir koz araştırmasına girer. Açıcı diğer majörü dört parçayla teklif etmişse ve cevapçıda da bu renk dört parçaysa kabul edebilir. Diğer türlü, cevapçı beş parça minörünü gösterir. Açıcı bir minörden teklif getirmişse, açıcı daha önce en az dört kartlı fit gösterdiğinden hemen destekler.

3) Cevapçının dört seviyesinde kırmızı renklere sıçraması **Texas Transferi**'dir. (Ayrıntılar bu bölümde daha önce anlatıldı.)

4) Cevapçının 4 Trefl'e sıçraması **Gerber**'dir, açıcıdan As sayısını sorar. **RKC** anlaşması varsa açıcı 0 veya 3 As'ı göstermek için 4 Karo, 1 veya 4 As göstermek için 4 Kör, 2 As ancak Şlem ile ilgilenmeyen elle 4 Pik, 2 As ve Şlem ilgisi olan ellerle 4 Sanzatu der.

5) 1 Sanzatu açışı üzerine 4 Pik'e sıçramanın anlamını ortaklar daha önce kararlaştırmalı. Biz bunun, Sanzatu'dan Şlem daveti ve kontrolleri göstermek için kullanılmasını öneririz.

Ası iki kontrol ve Rua'yı da bir kontrol olarak sayarsak masada toplam 12 kontrol vardır. Eğer Şlem ilan edilecekse toplam 10 veya daha fazla kontrol olmalı. Bir As veya iki Rua dışarıdayken Şlem olabilir ancak üç Rua veya bir As ve bir Rua dışarıdayken Şlem çok risklidir, ilan edilmemelidir.

Cevapçı 1 Sanzatu açışı üzerine 4 Sanzatu'ya sıçrayarak Şlem daveti yaptığında en fazla beş kontrol gösterir. Açıcıda kontroller fazlaysa Şlem'e gidebilir, ancak kontrol yeterli değilse elindeki kontrol sayısını gösterir ve cevapçı 6 Sanzatu veya sign-off olan 5 Sanzatu'dan birini seçer.

Açıcı devamında 5 Trefl ile beş kontrol (cevapçı maksimumdaysa, en az bu kadar kontrole ihtiyaç vardır), 5 Karo ile altı kontrol, 5 Kör ile de yedi kontrol gösterir. Cevapçı şimdi tam olarak kaç kontrolleri olduğunu öğrenir ve 5 Sanzatu mu, yoksa 6 Sanzatu mu demesi gerektiğini görür.

Açıcı, elbette minimum elle Şlem davetini kabul etmeyip Pas geçebilir.

Daha güçlü ellerle, cevapçı Sanzatu'dan Şlem daveti yapmak için 4 Pik'i kullanır. 4 Pik ile cevapçı en az altı kontrol vadeder. Açıcı minimumdaysa Şlem denemesini reddederek 4 Sanzatu der ve cevapçı da Pas geçer. Cevapçıda daveti kabul edecek değer varsa, ki çok nadir durumlarda yoktur, Şlem ilan eder.

Örnek 87:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ A8	♠ A9854	♠ AD854
♥ RV109542	♥ DV963	♥ RV963
♦ 6	♦ 84	♦ 84
♣ R32	♣ 6	♣ 6

87a) da cevapçı delikli Kör'lerini göstererek Şlem daveti yapmak ister. Eğer ortaklık anlaşmasında hemen 3 Kör'e sıçramak bu tip elleri gösteriyorsa cevapçı 3 Kör'e sıçrar. 3 Kör anlaşması başka bir anlam taşıyorsa cevapçı **Walsh Relay**'i kullandıktan sonra 4 Trefl ile elini tarif edebilir.

87b) de ortaklar davet **Smolen**'i kullanıyorsa bu el **Stayman**'ı kullandıktan sonra açıcıdan 2 Karo cevabı geldiğinde 3 Kör diyerek tarif edilebilir. Böylece 5-5 majör ve davet değerleri gösterilir. **Forsing Smolen** anlaşması varsa bu yukarıdaki gibi anlatılmaz. 3 Kör'e direkt sıçramak bu tip eller için kullanılıyorsa cevapçı bu şekilde davranır.

87c) de durum 87b) dekiyle benzerdir ancak cevapçı şimdi zon değerlerini göstermek için 3 Pik'e sıçrar.

Örnek 88:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ AV52	♠ ADV6	♠ AV5	♠ R83	♠ R3
♥ ADV6	♥ A653	♥ A653	♥ 5	♥ 5
♦ V105	♦ V105	♦ R109	♦ AD74	♦ AD742
♣ R7	♣ R7	♣ R73	♣ D10865	♣ D10865

88'inci örnek, 1 Sanzatu açışından sonra, cevapçının kısıklık göstermek için üç seviyesinde majöre sıçrayıp minörlerin de en az 5-4 olduğunu belirtmesi üzerine Şlem ilgisi olmayan zona yetecek değerdeki elleri tanımlar.

88a) da cevapçının 3 Kör'e sıçraması üzerine, açıcı bu renkteki güzel durdurucularıyla 3 Sanzatu rebidi yapar ve artırmayı bitirmeyi planlar.

88b) de, cevapçının aynı deklaresi üzerine, el şimdi 3 Sanzatu oynamak için yeterince güçlü değildir ve minörlerden oynamak gerekir. Açıcı 4-3 ile oynamayı teklif etmek için 3 Pik der.

88c) de açıcı ne diğer majörden zon teklif edebilir, ne de Sanzatu oynayabileceği için 4 Trefl'e yükselir. Cevapçıda dört parça Trefl, beş parça Karo varsa bunu düzeltir ve daha iyi minör koz olarak seçilir.

88d) ve 88e) deki cevapçıların ikisi de Sanzatu açışına 3 Kör diyerek kısa renklerini gösterirler. Açıcı 3 Sanzatu derse bu ellerle Pas geçmek kuraldır. 88d) de cevapçı, açıcının 3 Pik'ini duyduğunda 4 Pik'e yükseltir ve 4-3 Pik ile zon oynanır. Açıcı 4 Trefl derse 5 Trefl'e yükseltir ancak elinde Karo'lar beş, Trefl'ler dört parça olsaydı 4 Karo ile Karo'dan oynamayı teklif ederdi.

88e) de cevapçı, açıcının 3 Pik demesi durumunda, 4 Trefl rebidi yapar ve üç parça Pik'i inkar eder. Açıcı da üç parça ile Trefl'e yükselir ancak doubleton Trefl ve üç parça Karo ile 4 Karo der.

Örnek 89:

a) Açıcı	b) Açıcı
♠ RD7	♠ AD7
♥ A105	♥ A83
♦ A987	♦ RDV107
♣ R65	♣ 105

89a) da açıcı oyunu 1 Sanzatu ile açıp 4 Trefl cevabını duyar. Anlaşmada RKC Gerber anlaşması varsa, açıcı 4 Pik diyerek iki As ancak Şlem de ısrar etmeyen bir el gösterir.

89b) de artırma aynı şekilde geliştiğinde açıcı şimdi 4 Sanzatu diyerek iki As ve Şlem ilgisini sevdiğini gösterir. Güzel beş parça Karo'suyla löve üretebilir.

Örnek 90:

a) Açıcı	b) Cevapçı	c) Cevapçı
♠ RD7	♠ V6	♠ V6
♥ AV5	♥ R107	♥ RD10
♦ A9632	♦ RD5	♦ DV5
♣ D8	♣ AR943	♣ AR943

90a) da 1 Sanzatu ile oyunu açan açıcı, cevapçının beş veya daha az kontrol gösterip Şlem daveti yapan 4 Sanzatu deklaresini duyar. Açıcıda daveti kabul edecek değerler vardır ancak kontrollerin belirlenmesini ister. 5 Trefl diyerek elinde tam olarak beş kontrol olduğunu bildirir.

90b) deki cevapçının yalnızca dört kontrolü vardır. Üç kontrolün eksik olduğunu gören cevapçı 5 Sanzatu ile artırmayı bitirir.

LEBENSÖHL

Lebensohl konvansiyonu, uzman *Ken Lebensold* tarafından bulunduğu söylenmekle birlikte, ilk kez Bridge World dergisindeki bir makalede yer almıştır. Makalenin yazarı konvansiyona, *Lebensold*'un ismini vermek istemiş ancak üstadın ismini yanlış yazdığından konvansiyonun ismi **Lebensohl** olarak kalmıştır.

Lebensohl konvansiyonunun fonksiyonu, 1 Sanzatu açışına rakibin müdahalesinden sonra el tanımlamasına izin vermesidir. Cevapçının deklareleri şöyledir:

- 1) Hemen 3 Sanzatu'ya sıçramak zon için yetecek değer gösterir ancak araya girilen renkten durdurucuyu inkar eder.
- 2) Cevapçının **Cue-Bid**'i **Stayman**'dır, açıcıdan dörtlü majörünü göstermesini ister. Bu artırma ayrıca, araya girilen renkten durdurucuyu inkar eder. **Cue-Bid** yapan oyuncunun değerleri zona yetmelidir.
- 3) Araya girişten sonra iki seviyesinde okunan renk natürel ve non-forsing'tir. Cevapçıda limite değerler ve okuduğu renkten en az beş parça uzunluk vardır.
- 4) Üç seviyesinde yeni bir renk yine en az beş parça uzunluk gösterir ancak bu forsing'tir. Anlaşmayla, ortaklar yalnızca üç seviyesindeki majörü forsing olarak kullanmayı tercih edebilir çünkü güzel bir el ve minörleri olan cevapçı rekabete bir çok kez 3 Sanzatu ile katılır. Eğer bu anlaşma varsa, 3 seviyesinde minör okumak tıpkı daha önce anlatılan, 1 Sanzatuya müdahale olmadan direkt 3 seviyesinde minörden sıçramak gibi davettir.

Konvansiyonun özü, aktarma 2 Sanzatu'dan sonra yukarıdaki anlaşmaların kullanılabilmesidir. Cevapçının müdahaleden sonra 2 Sanzatu'su açıcıdan 3 Trefl demesini ister. Açıcı, kendisinden istendiği gibi 3 Trefl dediğinde cevapçının devamı şöyledir:

- 1) 3 Sanzatu deklaresi araya girilen renkten durdurucu ve zona yetecek değer gösterir. Araya girilen renkten durdurucu yokken cevapçı yukarıda bahsedildiği gibi, direkt olarak 3 Sanzatu'ya yükselir.
- 2) Araya girilen renkten **Cue-Bid**, **Stayman**'dır ve açıcıdan dört kartlı minör sorar ancak bu artırma araya girilen renkten durdurucu da gösterir. Durdurucu yokken cevapçı yukarıda söylendiği gibi hemen **Cue-Bid** yapar. Cevapçının değerleri yine zona yetecek kadar olmalı.
- 3) Cevapçı iki seviyesinde gösteremediği yeni rengi 2 Sanzatu'dan sonra gösterir. Bu, natürel ve non-forsing'tir. Rengi iki seviyesinde göstermek mümkünken cevapçı **Lebensohl**'ü kullanıp üç seviyesinde okursa bu davettir. Cevapçıda bu renk en az beş parçadır ve açıcıdan zon ile part skor arasında tercih yapmasını ister.
- 4) Araya giriş natürel 2 Trefl ise, cevapçının aktarmadan sonraki 3 Karo'su **Stayman**'dır ve Trefl'den durdurucu vadeder. Cevapçı Karo'dan oynamak istiyorsa zayıf elle 2 Karo, davet değerleriyle direkt 3 Karo'ya sıçrayabilir. 2 Trefl ile araya giriş artifisyonel ve ikinci turda göstermek üzere tek renkli el gösteriyorsa (Bu çok popüler Hamilton veya Cappelletti konvansiyonunun parçasıdır), cevapçı **Lebensohl** konvansiyonunu kullanmaz. Bu artırmada cevapçının kontr **Stayman** iken, diğer tüm deklareler hiç araya girilmemiş gibi verilir.

2 Sanzatu natürel olarak söylenemediği için, araya girişe atılan kontr, dengeli el ve 2 Sanzatu'ya yükselme değerleri gösterir. Kontr, araya girilen renkten de en az iki parça vadeder. Kontr ceza olmadığından (ancak açıcı bunu cezaya çevirmekte serbesttir) alert gerekir.

Örnek 91:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ R108	♠ R1086	♠ R10875	♠ V8	♠ R10985
♥ 754	♥ 75	♥ 75	♥ 75	♥ 75
♦ AD75	♦ AD75	♦ D75	♦ V63	♦ AD7
♣ V63	♣ V63	♣ V63	♣ RD9765	♣ V63

f) Cevapçı	g) Cevapçı	h) Cevapçı	i) Cevapçı	j) Cevapçı
♠ R10985	♠ R108	♠ R1085	♠ D8	♠ R108
♥ 75	♥ A75	♥ A7	♥ 75	♥ 754
♦ A75	♦ D754	♦ D754	♦ D109763	♦ A875
♣ V63	♣ V63	♣ V63	♣ V63	♣ V63

91'inci örnekteki ellerin tümünde ortağınız 1 Sanzatu ile oyun açtı ve sağınızdaki rakip 2 Kör ile araya girdi.

91a) da 3 Sanzatu deyin. Zona yetecek değerleriniz var ve konuşmanız ortağınıza Kör durdurucusu olmadığını bildirir.

91b) de 3 Kör deyin. Bu deklare **Stayman**'dir, 4-4 Pik fiti araştırır ve zona yetecek değer gösterir ancak Kör keserini inkar eder.

91c) de 2 Pik deyin. Bu natürel ve non-forsing'tir.

91d) de anlaşmanızda üç seviyesinde minör okumak forsing değilse 3 Trefl deyin. 3 Trefl'iniz güzel bir renk gösterir ve 3 Sanzatu'ya davettir. Açıcıda Kör durdurucusu ve Trefl'den tepe onör varsa 3 Sanzatu der. Anlaşmanızda 3 Trefl forsing ise tek deklareniz 2 Sanzatu deyip açıcının 3 Trefl'ine Pas geçmektir. Böyle bir anlaşmanız varken davet yapamazsınız.

91e) de 2 Sanzatu deyip, 3 Trefl'ine 3 Pik ile devam edin. Bu beş kartlı renk ve davet değerleri gösterir.

91g) de 2 Sanzatu deyip, açıcıya 3 Trefl dedirtin ve ardından 3 Sanzatu rebidi yapın. Bu artırma, zona yetecek değer ve Kör durdurucusu gösterir.

91h) de 2 Sanzatu deyip açıcının 3 Trefl'inden sonra 3 Kör ile devam edin. Bu, dört parça Pik gösteren **Stayman**'dir, ayrıca zona yetecek değerlerle Kör durdurucusu gösterir.

91i) de 2 Sanzatu deyip açıcının 3 Trefl'ini 3 Karo'ya düzeltin. Bu artırma sign-off'tur.

91j) de kontr atın. Bu, klasik ceza kontru olmayıp, araya giriş olmasaydı **Stayman**'dan sonra 2 Sanzatu diyecek el gösterir. Açıcı Pas geçerek cezaya çevirebilir veya renk gösterebilir.

2 SANZATU AÇIŞINA CEVAPLAR

Açıcı güzel 20 ile kötü 22 arasında puan ve dengeli elle oyunu 2 Sanzatu ile veya 2 Trefl ile açıp rebidinde 2 Sanzatu diyerek dengeli bir elle 23-24 puan gösterdiğinde sistemin önemli bir bölümü hala geçerlidir.

Cevapçı hala üç veya dört seviyesinde transfer yapabilir ve **Jacoby** ile **Texas Transferler**'i arasındaki ayırım yine geçerlidir.

Cevapçının 3 Sanzatu'ya yükselmesi natürel veya Trefl'e transfer olabilir. Bu eğer Trefl'e transferse, cevapçı uzun zayıf Trefl'lerle bunu kullanabilir. Trefl ile aktarmadan sonra devam sekansı daha önce anlatıldığı gibi olabilir veya zayıf Karo'larla düzeltebilir.

3 Sanzatu'yu natürel değil de, Trefl'e transfer olarak kullanmayı kararlaştıran ortaklara önemli bir tavsiyede bulunmak gerekir. Ortaklardan birinin bunun anlamını unutup artırmayı yüzüne gözüne bulaştırması çok kolaydır. Eğer bu anlaşmanız varsa, 2 Sanzatu'yu 3 Sanzatu'ya yükseltmek istediğinizde **Stayman**'ı kullanın.

1 Sanzatu açışındaki gibi, açıcı **Stayman**'a 3 Karo dediğinde cevapçının majörle devam etmesi **Smolen Transferi**'dir. Cevapçı dört parça majörünü okuyarak diğer majörünün daha uzun olduğunu gösterip açıcıyı deklaran yapmak isteyebilir.

PUPPET STAYMAN

Açıcıya 20 puan ve 5-3-3-2 dağılımı sık gelir. Beş parça minör olduğunda, artırmaya Sanzatu ile başlamanın sakıncası yoktur. Ancak beş parça renk majörse, problemi çözmek için varsa 5-3 fiti bulmak gerekir.

Buna, oyunu beş parça majörden açmak veya 2 Trefl ile açıp ikinci turda majörü göstermek çözüm olabilir. Ancak bu çözümler, majörü çok güçlü şekilde vurgular ve elin dengeli olduğunu tam olarak tanımlamaz. Bu artırımlarda bir başka çözüm de **Puppet Stayman**'dır.

Puppet Stayman anlaşması olduğunda, cevapçı 3 Trefl ile açıcıya beş parça majörünün olup olmadığını sorar. Açıcıda beş parça majör yok ancak majörlerden en az biri dört parçaysa artifisyel 3 Karo'yu kullanır. Beş veya dört parça majörü olmayan açıcı rebidinde 3 Sanzatu der.

Açıcı 3 Karo diyerek, majörlerden en az birinin dört parça olduğunu gösterirse, cevapçının devam deklareleri şöyledir:

- 1) Cevapçı elinde dört parça majörü yokken 5-3 majör fiti bulmak amacıyla **Puppet Stayman**'ı kullanırsa 3 Sanzatu diyerek artırmayı bitirir.
- 2) Cevapçıda majörün biri dört parçaysa diğer majörü okur. Açıcı, cevapçının majörünü öğrendiğinde 4-4 fiti görmüşse deklaran olur.
- 3) Cevapçıda her iki majör dört parçaysa 4 Karo ile bunu gösterir. Açıcı, 4 Karo'dan sonra kendi majörüne dört kartlı destek olduğunu bildiğinden bu renkten zona gider.
- 4) Bu fikrin mantıksal uzantısı, cevapçının 4-4 majör gösteren 4 Karo'sunun Şlem ilgisi göstermemesidir. Şlem ilgisi olduğunda, cevapçı 4-4 majörlerini göstermek için 4 Trefl'i kullanır. Açıcı da Şlem'e ilgi duyarsa, 4 Karo ile devamı **RKC** As sorusu halini alır. (Şimdi iki majörün de Rua'larını içeren altı key kart vardır.) 8. Bölüm'de, iki renk önemli olduğunda **RKC**'i kullanmanın önemi tartışılacak.

Örnek 92:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı
♠ RV6	♠ RDV6	♠ AD985	♠ A53
♥ AD	♥ AD9	♥ AV7	♥ ARV75
♦ RV765	♦ RV76	♦ AV	♦ A109
♣ ADV	♣ AV	♣ AD6	♣ RV

92a) da oyunu 2 Sanzatu ile açın. Cevapçı **Puppet Stayman** 3 Trefl derse, 3 Sanzatu diyerek ne beşli, ne de dörtlü majörünüz olmadığını belirtin.

92b) de oyunu 2 Sanzatu ile açın ve cevapçı 3 Trefl derse 3 Karo diyerek dörtlü bir majörünüz olduğunu belirtin. Cevapçı 3 Pik derse dört parça Pik'i inkar ederek, dört parça Kör'ü olduğunu göstermiş olur. Bu durumda 3 Sanzatu ile artırmayı bitirirsiniz. Cevapçı bunun yerine, 3 Kör derse dört parça Pik vadetmiş olur ve Pik'ten deklare vererek oyunu siz oynarsınız. Cevapçı 3 Trefl'den sonra 4 Karo derse, her iki majörünün de dörder parça olduğunu bildiğinizden 4 Pik dersiniz.

92c) de 2 Trefl ile açıp 2 Sanzatu rebidi yapın. Cevapçı 3 Trefl derse 3 Pik ile Pik'inizin beş parça olduğunu gösterin.

92d) de oyunu 2 Sanzatu ile açın. Cevapçı 3 Trefl derse 3 Kör diyerek beş parça Kör'ünüzü gösterin.

Örnek 93:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı
♠ 10943	♠ 10943	♠ V106	♠ V1094	♠ RV106
♥ R84	♥ R842	♥ 853	♥ D62	♥ D1098
♦ D2	♦ D2	♦ R832	♦ D5	♦ RD4
♣ 8765	♣ 876	♣ V94	♣ 8642	♣ 87

93a) da açıcı oyunu 2 Sanzatu ile açmış veya 2 Trefl ile açıp 2 Sanzatu rebidi yapmışsa, 3 Trefl (**Puppet Stayman**) deyin. Açıcı 3 Sanzatu diyerek beşli ve dörtlü majörü inkar ederse Pas geçin. Beş parça majör gösterirse dört seviyesine yükseltin. Eğer 3 Karo diyerek dört parça majör gösterirse, 3 Kör diyerek Pik'inizin dört parça olduğunu gösterin. Bu eli 92a ve 92b'deki ellerle karşılaştırabilirsiniz.

93b) de güçlü 2 Sanzatu açısından sonra 3 Trefl deyin ve açıcı 3 Sanzatu derse Pas geçin. Beş kartlı majör gösterirse dört seviyesine yükseltin. 3 Karo diyerek majörlerinden en az birisinin dört parça olduğunu gösterirse, 4 Karo diyerek majörlerinizin dörder parça olduğunu bildirin.

93c) de 3 Trefl diyerek 5-3 majör fiti araştırın. Açıcıda 92c'deki gibi bir el varsa, 4 Pik oynamak 3 Sanzatu'dan daha iyidir. Açıcıda beş parça majör yoksa 3 Sanzatu deyin.

93d) de yine 3 Trefl ile majör fiti araştırın. Açıcıda 92d'deki gibi bir el varsa 4 Kör 3 Sanzatu'dan çok daha güzeldir.

93e) de **Puppet Stayman** kullanın ve açıcı 3 Karo derse her iki majörden Şlem ile ilgilenen elinizi göstermek için 4 Trefl deyin. Açıcı 4 Karo ile devam ederse, altı key kart üzerinden **RKC** cevabı verin.

MINÖRDEN ŞLEM ARAŞTIRMASI 3 PİK

Açıcı, ilk veya ikinci konuşmasında 2 Sanzatu diyerek 20'nin üzerinde puan gösterdiğinde cevapçı genellikle minör renklerden birinden Şlem düşünür. Cevapçıda tek renkli veya her iki minör olabilir. Cevapçının minör renk **Stayman**'ı veya **Walsh Relay** yerine, 3 Pik'i kullanarak minörlerden Şlem ilgisini gösterme seçeneği vardır.

3 Pik'i duyan açıcı 3 Sanzatu diyerek cevapçının devamını dinler.

Cevapçı minörle devam ettiğinde, diğer minörden Şlem ile ilgilendiği mesajını verir. Bu durumda, cevapçıda tek renkli bir el vardır. Açıcı da Şlem le ilgileniyorsa diğer minörü okuyarak **Cue-Bid** yapar ve kontrol sorar. (Cevapçının minörü öğrenildikten sonra açıcının en ucuz deklaresi **RKC** kontrol sorusu olmalı.) Şlem'e ulaşıldığında çoğunlukla, deklaran güçlü taraf olur.

Cevapçı, dört seviyesinde bir majörle devam ederse, bu majörde kısalık ve her iki minörden Şlem ilgisi gösterir. Cevapçının kısa rengini öğrenen açıcı daha sonra elini yeniden değerlendirerek Sanzatu ile cevapçının kısa renginden güzel durdurucuları olduğunu gösterir veya çöpe gidecek değerleri yokken Şlem'e doğru **Cue-Bid** veya key kart sorusuyla yol alır.

Örnek 94:

a) Cevapçı	b) Cevapçı
♠ D92	♠ A5
♥ A5	♥ 7
♦ RV8764	♦ RV786
♣ 98	♣ D10983

94a) da cevapçı, 2 Sanzatu veya 2 Trefl in ardından 2 Sanzatu'ya 3 Pik diyerek açıcıdan 3 Sanzatu demesini ister. Ardından 4 Trefl diyerek Karo'lardan Şlem ile ilgilendiğini gösterir.

94b) de aynı artırmada, 3 Pik ile 3 Sanzatu'ya aktarmanın ardından cevapçı 4 Kör ile, Kör kısalığı ve her iki minörden Şlem ilgisini gösterir.

6. BÖLÜM

YÜKSEK SEVİYEDE AÇIŞ VE REBİD

2 Trefl açışı güçlü, artifisyel ve forsing'tir. Bu, sistemde iki seviyesindeki tek güçlü açıştır. Açıcının eli dengeliyse 2 Sanzatu açışı için çok güçlüdür. En az 23 puanı vardır. Açıcının eli dengesizken, bir istisna dışında, rengi koz olduğunda dokuz veya on el vadeder.

Tek istisna, bir majör tamamen kapalıyken sekiz veya sekiz buçuk elle 2 Trefl açılabilir. **Namyats** konvansiyonu adını taşıyan açış bu bölümde ayrıntılı olarak incelenecek.

Tüm güçlü eller 2 Trefl'e açılmaz. Tanımı güç olan iki renkli eller veya mükemmel minör renkle 2 Trefl açıldığında bu bilgi alışverişini oldukça zorlaştırır. 2 Trefl'e elin gücü büyük ölçüde sınırlandırılmasına karşın, çok güzel elle oyunu bir seviyesinde açıp daha fazla yer kazanmak güzel bir düşüncedir. Güçlü iki seviyesinde açış, psikolojik olarak açıcıyı havalandırır. Bu kişiler kendilerine neşe veren bir güç hissederler. Bir seviyesinde açan açış elleri ise o kadar çok gelir ki bu artık heyecan vermez.

Bununla birlikte, dört beş farklı deklare imkanı varken eli tanımlamak için daha fazla yer bırakan yöntemi seçmek daha iyidir. 2 Trefl'e açmak için işinizi görecektir başka deklare olmamalı ve gücünüzü bir defada göstermek zorunda olmalısınız. Güçlü, dengeli ellerde sorun yoktur. Açıcı elinde 23 veya daha fazla puanı saydığına, rebidden de 2 Sanzatu diyerek elinin hikayesini anlatır. Dengesiz ellerle yukarıda bahsedilen konular dikkate alınmalı. Cevapçının, arttırmayı 2 Trefl'e başlatan açıcının gücünü göstermesine izin vermesi çok önemlidir. Kendi elini bir deklarede tanımlayamıyorsa, cevapçının açıcıya gücünü göstermesine izin vermeli. Cevapçı olarak, açıcının yoluna amaçsız olarak girmeyin.

2 Trefl açışına cevapçının zayıf elini göstermek için iki yolu vardır. Geleneksel yaklaşım, cevapçının ilk turda 2 Karo demesidir. 2 Karo tamamen artifisyeldir ve Karo'lar hakkında hiçbir vaatte bulunmaz. 2 Karo, açıcının mükemmel elini tarif etmesine izin vermek için bekleme deklaresidir. Bu deklare ayrıca tamamen artifisyel olup açıcıya elini tarif etmesi için en fazla yeri bırakır ve değerleri hakkında bilgi vermez. Açıcı rebidinde güzel elini tanımladıktan sonra cevapçının konuşması artık puan aralığı hakkında bilgi verir. Cevapçı rebidinde, üç seviyesinde mümkün olan en ucuz rengi okursa bu artifisyel ve güçlü açışa negatif cevaptır.

Cevapçının ikinci konuşması üç seviyesinde en ucuz renkten değilse bu natürel ve pozitif cevap değerleri gösterir. Pozitif değer en az bir As, bir Rua veya iki Dam'dır. Cevapçıda bu kadar değer varsa, 2 Trefl açışı doğrusu oyunda zon mümkündür.

Modern, alternatif bir kullanımda, cevapçının negatif konuşmasını ikinci turda yapması yerine hemen 2 Kör demesidir. Şimdi 2 Karo pozitif ve bekleme amacına yöneliktir.

2 Trefl açışına, 2 Kör'ün artifisyel negatif anlaşması olduğunda, cevapçı pozitif değerler ve Kör'lerle 2 Sanzatu cevabı verir. Yer değiştirerek, güçlü eli olan oyuncuyu deklaran yapmak için 2 Pik Kör'leri, 2 Sanzatu'da Pik'leri göstermek için kullanılabilir.

Açıcının güçlü 2 Trefl'e arttırmayı başlatmasından sonra, cevapçı yalnızca kendi rengiyle ilgilendiğinde açıcının hesaplarını bozabilir. Cevapçı (bir tek) bu durumda ilk konuşmasında kendi rengini göstererek açıcının elini tekrar değerlendirmesine izin verir. Cevapçıda rengi en az beş parça ve üç tepe onörden ikisi vardır. Bu renkten açıcıda da üretebileceğini böylece görür.

Ortaklık anlaşmasında, 2 Karo bekleme ve üç seviyesindeki en ucuz deklare negatifse, cevapçı üç tepe onörden ikisi olmadan da Trefl'lerini direkt olarak gösterebilir. 2 Karo beklemesinden sonra 3 Trefl natürel değil, çünkü negatif artifisyel deklaredir.

Renk göstermenin dışında, cevapçı açıcının yoluna girmeye ihtiyaç duymaz. Cevapçıda güzel değerler olsa bile sabırlı olup, açıcının rebidini duyduktan sonra arttırmayı sürdürmelidir.

2 Trefl açışından sonra, açıcının Sanzatu'dan rebidi puan aralığı ve dengeli el gösterir. Sanzatu forsing değildir ve cevapçıda hiç değer yokken Pas geçip bunu kontrat haline getirebilir. Diğer ellerle, cevapçı **Stayman**, **Jacoby**, **Texas Tranferler**'i gibi Sanzatu açışına uygulanan tüm cevapları kullanılabilir.

Açıcının, 2 Trefl'den sonra, rebidi renktense, cevapçı negatif cevap verse bile bu forsing'tir. Açıcı majörünü üç seviyesinde veya minörünü dört seviyesinde tekrar etmediği sürece forsing devam eder. Cevapçının, sadece açıcı rengini tekrarlarsa, zonun altında Pas geçmeye hakkı vardır.

Açıcı rebidinde sıçrayarak renk okursa, bu en az 7 parça ve tamamen kapalı renk gösterir. Açıcı bu sıçramayla, bu rengin koz olması için cevapçı desteğine ihtiyacı olmadığını belirtir. Bu sıçrama ayrıca, ayrıntıları 8. Bölüm'de anlatılan, soru deklaresi sekansını da başlatır.

Cevapçı negatif değerlerle 2 Karo demişse, açıcının majör rebidinden sonra, farklı negatif devam yöntemi vardır. Cevapçının, açıcının majöründe hemen zona sıçraması üç veya daha uzun destek gösterir ancak Şlem'de ise yarayabilecek kontrol kartlarını inkar eder. Cevapçı As ve Rua'yı inkar eder ve yan renklerden birinde kısalık gösterir. Cevapçıda bir Dam veya sayısı önemli olmayan Vale olabilir ancak iki Dam'ı da inkar eder.

Cevapçıda As, Rua, iki Dam veya daha fazla değerlerle dengeli el olduğunda fitini üç seviyesine yükselerek gösterir. Eli dengesizken, cevapçı pozitif değerlerle fitini göstermek için kısa renginden **Splinter** yapar. Cevapçı yeni bir renk okursa açıcının rengine desteği inkar eder. Cevapçının renginin beş veya daha uzun olduğu varsayılır.

Örnek 95:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı	e) Cevapçı	f) Cevapçı
♠ AD1087	♠ RV865	♠ A87	♠ R3	♠ 862	♠ V62
♥ 653	♥ 653	♥ AR6	♥ 853	♥ 6543	♥ 6543
♦ 98	♦ A8	♦ 987	♦ V4	♦ V5	♦ 5
♣ 542	♣ 542	♣ 6542	♣ RV9864	♣ D963	♣ R9632

95'inci örnekteki cevapçılar ortağının 2 Trefl açışını duyarlar.

95a) da cevapçı 2 Pik cevabı verir. Ortaklık anlaşmasında 2 Trefl'e 2 Kör negatifse, 2 Pik Kör'leri, 2 Sanzatu Pik'leri gösterir. Nasıl gösterilirse gösterilsin, cevapçı Pik'leri olduğunu belirtir ve açıcıda da Rua'dan üç parça Pik varsa bu renkten en az beş el üretebileceğini görür.

95b) de cevapçı Pik'lerini ilk turda göstermez, 2 Karo ile zaman kazanır. Açıcının rebidi Kör veya Trefl'den olursa desteğini göstermek için bunu bir seviye yükseltir. Diğer türlü cevapçı ikinci konuşmasında Pik'lerini gösterir.

95c) de cevapçı yine 2 Karo ile bekler. Açıcının rebidi renkten olursa bunu yükseltir, rebid 2 Sanzatu olursa Şlem ilan eder.

95d) de cevapçı ilk deklaresini anlaşılabilir metoda göre verir. 2 Karo bekleme deklaresinden sonra 3 Trefl "ikinci negatif" ise cevapçı güzel Trefl'lerini ilk konuşmasında gösterir. 2 Trefl'e direkt 2 Kör negatif ve 2 Karo pozitif beklemeyse, cevapçı Trefl'lerini ikinci konuşmasında gösterir.

95e) de cevapçı negatif değerlere sahiptir. 2 Trefl'e direkt 2 Kör negatifse cevapçı bu deklareyi vermeli. Negatif cevap rebide karar verilemiyorsa cevapçı bunu rebidinde gösterir. Açıcı iki seviyesinde majörlerden birinden rebid yaparsa, cevapçı bu renkten dört seviyesine sıçrayarak Şlem için uygun değerleri olmadığını belirtir.

95f) de cevapçı ilk turda bekleme deklaresi 2 Karo der. Açıcı rebidinde 2 Pik derse, cevapçı bunu üç seviyesine yükselterek Pik fiti ve makul değerlerini gösterir. Açıcının rebidi 2 Kör olursa, cevapçı dört parça desteği ve kısa Karo'suyla 4 Karo **Splinter**'ı yapar.

ZAYIF İKİ AÇIŞLAR

İki seviyesinde majör açışları zayıftır ve genellikle 5-11 arası puan gösterir. Puan aralığının sınırları biraz değişebilir ancak aralık yedi puandan fazla veya alt sınır beşten düşükse bunun kullanılmasına ACBL izin vermez.

Modern eğilimde güzel beş parça majörle zayıf iki açılmasına karşın rengin uzunluğu genellikle altı parçadır. Renk bazen yedi parça da olabilir ancak bu yalnızca deklaresinin tarafı zonda, rakip zonda değilken olabilir. Zayıf iki açışında dağılım disipline göre değişir. Zayıf iki açışında iki renk veya

vahşi bir dağılım varsa doğru kontratı bulmak hemen hemen imkansız hale gelir. Birinci veya ikinci pozisyonda zayıf iki açanın dağılımı şunlardan biri olabilir: 6-3-2-2, 6-3-3-1, 5-3-3-2, 5-4-2-2 daha nadir olarak 5-4-3-1, 7-2-2-2, 7-3-2-1.

İlk iki sıradaki oyuncuların birinin zayıf iki açısına dağılımı en tipik olanlardır. Üçüncü pozisyonda zayıf iki açan oyuncuda diğer majör dört parça olamaz ancak minörü olabilir. Zayıf iki açan elde majör beş parçaysa majör bu renk güçlü, dörtlü ikinci renk zayıf olmalı. Yedi kartlı zayıf iki açışlar, siz zonda rakip değilken ve üç seviyesinde açmanın çok tehlikeli durumlarında olabilir.

Rengin kalitesi ortaklık anlaşmasına bağlıdır. Klasik zayıf iki açışları güzel renk gösterip yanlardan değeri inkar eder. Bazı ortaklık anlaşmaları üç tepe onörden ikisini gerektirir. Rengin güzel olduğu bilindiğinden, cevap ve rebid mekanizmaları zayıf açanın elinin minimumda mı, maksimumda mı, maksimumdaysa yan değerlerin yerini bulmak için kullanılır.

Ortaklar klasik zayıf açışında anlaşmışsa, 2 Sanzatu cevabı minimum mu, maksimum mu sorusudur. Zayıf açan minimum değerlerle rengini tekrarlar. Maksimum değerlerle zayıf açan ek değerlerin bulunduğu rengi gösterir.

Hangi değerlerle yan rengin okunabileceği ortaklardan ortaklara değişir. Bazı ortaklar As veya Rua anlaşması yapar. Bazıları buna Dam'ı da ekler, bazıları kısalığı da özellik olarak belirtir. Zayıf iki açışını kullanmaya karar verirken, ortağınızla hangi özelliklerle yan rengi okuyacağınız konusunda anlaşın.

İkinci bir yaklaşım delikli renkle de zayıf iki açmanıza izin verir. Ortaklar bu yaklaşımı seçerse, örneğin kalitesini öğrenmek için bazı silahları vardır.

Bu yaklaşımın kullanıcıları sisteme, Goren takımının kaptanı ve başarılı oyuncusu *Harold Ogust* tarafından üretilen, **Ogust** konvansiyonunu adapte ederler. **Ogust** anlaşması olduğunda, açıcının 2 Sanzatu soru deklaresine cevapları şöyledir.

1) Açıcının 3 Trefl rebidi kötü bir renk ve kötü bir el gösterir. Ataktan kazanmak için rengin tepesinden en az Dam olmalı. Zondagken, zayıf iki açışında rengin yapısı yeterince iyi olmalı çünkü rakip savunmada kalmayı tercih edebilir.

2) Açıcının 3 Karo'su güzel bir renk ancak kötü bir el gösterir. Bu el, diğer zayıf açışın düşüncesiyle aynıdır.

3) Açıcının üç Kör'ü kötü bir renk ve iyi bir el gösterir. Bu durumda açıcının değerleri savunma için de yararlıdır. Bu durumda cevapçı, yalnızca elinde bir onör veya en az üç parça desteği varken açıcının kozundan oynar.

(Briç Ansiklopedisi ve bazı konvansiyon kitaplarında yukarıdaki 2. ve 3. maddeler yer değiştirilmiştir, ancak birçok ortak konvansiyonu burada anlatıldığı şekliyle kullanmakta. Bu maddelerin yer değiştirilmesindeki amaç, daha güçlü elle daha fazla konuşmaya yer bırakmaktır.)

4) Açıcının 3 Pik'i güzel bir renk ve güzel bir el gösterir. Cevapçıda soracak kadar güzel bir olduğundan, tek karar hangi kontratın olacağıdır.

5) Açıcının 3 Sanzatu'su tamamen kapalı bir renk gösterir. Cevapçı da tüm renkleri durduruyorsa Pas geçer, çünkü açıcı altı el vadetmiştir. Cevapçı, koz kaybı olmadığını bildiğinden Şlem ile de ilgilenilebilir.

Örnek 96:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı	e) Açıcı
♠ 64	♠ RDV1084	♠ RV8653	♠ R5	♠ 62
♥ RV863	♥ 96	♥ A64	♥ ADV963	♥ 953
♦ D9	♦ 63	♦ D95	♦ 9642	♦ ARDV64
♣ 642	♣ 842	♣ 3	♣ 3	♣ 52

96a) da, güzel renk anlaşması varsa açıcı oyunu zayıf iki açamaz. Ortaklık anlaşmasında **Ogust** konvansiyonu varsa açıcı zayıf ikiyi kullanabilir ve 2 Sanzatu cevabına 3 Trefl diyerek elinin de, renginin de kötü olduğunu belirtir.

96b) deki elle otomatik iki Pik açılır. Eğer elin özelliği hakkında daha fazla bilgi istenirse 3 Pik ile minimumda olduğu gösterilir. Pik'in zaten güzel olduğu varsayılır. **Ogust** konvansiyonunu kullananlar 2 Sanzatu soru deklaresine 3 Karo diyerek kozun iyi, puanların minimumda olduğunu gösterirler.

96c) de güzel renk anlaşması varsa yine açılmaz. **Ogust**'u kullananlar, 2 Sanzatu 3 Kör diyerek güzel el, kötü renk gösterir.

96d) de açıcıda zayıf iki açışı için tam doğru olmayabilir **Ogust** konvansiyonunu kullananlar 2 Sanzatu soru deklaresine 3 Pik diyerek kozun iyi, puanlarında iyi olduğunu söyler.

96e) deki elle yine zayıf iki yerine bir seviyesinde açmayı tercih edenler olabilir. **Ogust** kullananlar kapalı renk cevapçının 2 Sanzatu'sunu üç seviyesine yükseltir.

2 Sanzatu daima, zayıf açanın eli hakkında daha fazla bilgi araştırmasına yönelik deklare olmasına karşın, cevapçının yeni renk okuması ortaklık anlaşmasına bağlıdır. Yeni rengin forsing olup olmaması gerektiği hakkında farklı görüşler vardır. Yeni rengi bazı oyuncular forsing, bazıları non-forsing bazıları da bu renk majörse forsing minörse non-forsing olarak kullanılır.

Yeni majör forsing ise ve cevapçı iki seviyesinde majör okumuşsa (2 Karo açışları da zayıf olabilir). Zayıf açanın bu renkteki gücünü araştırıyor demektir. Cevapçıda, uzun majöründe fit araştırıyor olabilir, bu yüzden cevapçının okuduğu majör koz haline gelebilir. Cevapçı, Sanzatu oynamak için bu renkten durdurucu da araştırıyor olabilir.

Cevapçı iki seviyesinde majör okuduğunda, açıcının el tarif deklaresi şöyledir:

1) Açıcıda As, Rua veya Dam'dan üç parça varsa, cevapçının iki seviyesinde okuduğu majörü bir seviye yükseltir.

2) Açıcıda cevapçının okuduğu majörde üç küçük parça veya As, Rua veya Dam'dan doubleton varken 2 Sanzatu rebidi yapar.

3) Bu renk daha kısayken, açıcı, cevapçı 2 Sanzatu demiş gibi varsayarak rebid yapar.

a) Cevapçının 2 Sanzatu'su, açıcıdan minimumdaysa rengini tekrar etmesini, maksimumdaysa değerlerinin yerini göstermesini istiyorsa, açıcı cevapçının majörünü yükseltecek ve 2 Sanzatu diyecek kadar desteklemiyorsa bu şekilde davranır. Açıcıda, cevapçının majörü üç tepe onörden birisi ile üç parça değilse bu majördeki durum anlatılamaz.

b) 2 Sanzatu **Ogust** konvansiyonu ise, açıcıda cevapçının majörünü destekleyecek el yokken kendi renginin ve elinin kalitesini gösterir. Yalnız şimdi bir **Ogust** adımı iptal edilmelidir. Açıcıda güzel bir el olduğunda bu cevapçının okuduğu majörü kullanarak anlatılamaz. **Ogust** konvansiyonundan bir majör atıldığından açıcı renginin kalitesini belirtemez.

Örnek 97:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ R83	♠ R8	♠ 83
♥ 5	♥ 543	♥ AD10973
♦ AV10862	♦ AV10862	♦ V106
♣ 543	♣ 53	♣ 75

97a) da açıcı oyunu 2 Karo ile açar. Cevapçı 2 Pik derse, açıcı bir tepe onörlü üç parçasıyla bunu bir seviye yükseltir. Cevapçı 2 Kör derse, 2 Pik ile devam etmenin hiçbir maliyeti yoktur. Elinde en fazla üç parça Pik olabileceği bilinmektedir ve bu renkteki onörünü en ucuz şekilde göstermiştir.

97b) Açıcı 2 Karo ile oyun açar. Cevapçı iki seviyesinde majörlerden birini okursa, onörlü iki parça veya üç küçük kartlı destek vadeden 2 Sanzatu rebidi yapar.

97c) de açıcı 2 Kör ile oyun açar. Cevapçı 2 Pik derse açıcının rebidi, yan renklerden bir özelliği olmayan eli göstermek için 3 Kör veya, güzel renk kötü el göstermek için Karo'dur.

Birinci ve ikinci pozisyonda zayıf iki açışları varılan anlaşmaya göre belli bir prensibe bağlıyken, üçüncü pozisyonda daha düzensizdir. Özellikle zonda değilken, ortak Pas geçmiş ve sizin değerleriniz azsa, rakibe büyük bir olasılıkla zon vardır. Burada göreviniz, rakibin doğru kontratı bulmasını

zorlaştırmaktır. Asıl amacı kontratta başarı sağlamak olmayan zayıf iki açışı, rakibi yanlış kontrata götürmek veya artırmaya sokmayan bir ilahtır.

Dördüncü pozisyonda zayıf iki başka bir taktiktir. El dağılımla birlikte güzelse rakibi arttırmanın dışında tutmak için zayıf iki açılışı, diğer türlü bir seviyesinde açış yapılır.

Dördüncü pozisyonda zayıf iki açışı birinci ve ikinci pozisyona göre daha güçlüdür. Yaklaşık 10-13 arası puan ve yukarıda anlatılan klasik dağılımlardan birini gösterir.

Üçüncü ve dördüncü pozisyondaki zayıf açışlara cevaplar birinci ve ikinci pozisyonda zayıf açışlara göre farklılıklar gösterir. Cevapçı Pas'tan geldiği için okuduğu yeni renk forsing olmamalı.

Zayıf iki açışından Pas'tan gelen cevapçının zona gitmesi yalnızca çok iyi fit olduğunda doğru karardır. Özellikle dördüncü pozisyonda zayıf iki açışının maksimum olduğu bilindiğinden, 2 Sanzatu cevabına açıcıya kısa rengini soran bir anlam yüklemek daha iyi sonuçlar verebilir.

Cevapçı Pas'tan gelmediğine, sistematik bir araç soru deklaresi olan, sıçramalı renk değişikliğidir. Soru deklarelerinin tamamı 8. Bölüm'de bulunmaktadır.

Ortağın zayıf iki açışında, rakibin **Take-Out Kontru** ile araya girmesinden sonra **McCabe Adjunct** yararlı bir araçtır. Cevapçı güzel elini sürkontrla gösterebilir veya preemptive olarak rengi yükseltebilir.

Cevapçının zayıf ikiyi yükseltmesinden sonra, atağı genellikle zayıf açan yapar ve genellikle kendi renginden atak eder. Bunun sebebi, kontrdan sonra cevapçı istediği atak olsaydı bu rengi zaten okurdu.

Bu tip atak yönlendirme konuşmasıyla cevapçı açıcının renginde fit olduğunu gösterir. Bu deklareyle cevapçı, açıcıdan renge dönmesini savunmaya düşülürse bu renkten atak edilmesini ister.

Cevapçı oynamak için renk göstermek istediğinde 2 Sanzatu der. Açıcı bunun üzerine 3 Trefl deyince cevapçı Pas geçer veya kendi rengiyle devam eder.

Örnek 98:

a) Cevapçı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ 83	♠ 83	♠ A3
♥ R74	♥ 1074	♥ 5
♦ DV2	♦ RD10	♦ RD1084
♣ D10962	♣ V10962	♣ V1083

98'inci örnekteki cevapçılar ortağının zayıf iki Kör açışını ve kendisinden önceki rakibin **Take-Out Kontru**'nu duyar.

98a) da cevapçı 3 Kör'e yükselmeli. Bu artırma hem preemptive hem de Kör'den atak istediğini gösterir.

98b) de cevapçı 3 Karo demeli. Bu artırma Kör'den destek vadederken, savunmaya düşülürse açıcıdan Karo atağı yapmasını ister. 3 Karo'dan sonra rakip Pas geçerse açıcı bunu 3 Kör'e düzeltir.

98c) de cevapçı **Take-Out Kontru**'ndan sonra 2 Sanzatu der. Bu konvansiyonel konuşma açıcıdan 3 Trefl demesini ister ve cevapçı Pas geçer veya kendi rengine döner. Burada cevapçı daha sonra 3 Karo diyerek burada oynamak istediğini belirtir.

2 KARO AÇIŞLARI

2 Karo açışının yeterince preemptive etkisinin olmadığı yönünde (bu kitabın yazarının katılmadığı) genel bir kanı vardır. Bu yüzden, 2 Karo açışının çok sayıda kullanımı vardır.

Anlaşmanız, zayıf Karo'larsa, zayıf majörlerde anlatılanların tümü 2 Karo açışı için de geçerlidir. Bu anlaşma, diğer kullanımlar kadar güzel olduğu gibi, birçok durumda daha yararlıdır.

Büyük popülaritesi olmasına karşın, 2 Karo **Flannery** olarak kullanılmasına bu sistemde ihtiyaç yoktur. Açıcıda 5 parça Kör ve 4 parça Pik olduğunda, cevapçı 1 Pik derse bunu yükseltir. Cevapçı bire iki minörlerden birini okursa, açıcı elinin şeklini göstermek için 2 Pik diyebilir. Sistematik olarak, bire iki seviyesinde cevap zona yetecek değer gösterdiğinden, 2 Pik **Reverse** değerlidir. Bu deklare açıcının elini tarif eder ancak minimum açış puanından daha fazlasını vadetmez.

Açıcının deklaresi **Forsing Sanzatu** olursa, minimum değerlerle (12⁺-15) açıcının Pik'lerini gösterme lüksü yoktur. Cevapçının puanları limite olduğundan, 2 Pik için açıcıda **Reverse** yapacak değerler (en az 16⁺) olmalıdır. Minimum değerlerle açıcı iki seviyesinde minör okur.

Açıcıda okunacak üç veya dört kartlı minör varsa, **Forsing Sanzatu**'dan sonra açıcının üç kartlı minör okuyabileceği bilindiğinden arttırma normaldir. Tek problem açıcıda 4-5-2-2 dağılımı olduğunda doğar.

Açıcının böyle bir problemi olduğunda, doubleton Trefl'lerini okuyarak devam eder. Cevapçıda minimum değerlerle doubleton Kör varsa, açıcının Kör'üne dönerek sign-off deklaresi verir. Cevapçıda ikiden az Kör ve en fazla üç parça Pik varsa en az beş parça bir minörü vardır. Cevapçının minörleri Trefl ise 2-5 veya 2-6 en iyi fittir. Cevapçının uzun minörleri Karo ise, 2 Karo ile devam eder ve açıcı da Pas geçer. En iyi fit yine bulunur.

Açıcıda 4-5-2-2 ve cevapçıda 3-1-5-4 veya 3-1-4-5 dağılımı olduğunda **Flannery**'yi kullananlar da benzer problemlerle karşılaşır ve 2 Pik oynarlar. 4-3 fit güzelse bu sistemi kullananlar da **Flannery**'yi kullananlarla aynı kontrata ulaşırlar.

Cevapçı 3-1-5-4 veya 3-1-4-5 dağılım ve makul Pik'leriyle, minimum değerler varsa, açıcıda dört parça Pik olabileceğini dikkate alarak 1 Pik der. Cevapçı bunu, açıcı yükseltirse 2 Pik oynamak niyetiyle yapar ayrıca açıcıya Pik'leri kısa iken 1 Sanzatu oynama şansını da tanımış olur.

Flannery konvansiyonu, dört parça majörle oyun açanlar için yararlıdır. Bu durumda, açıcıda beş parça Kör ve dört parça Pik varken sorunu çözecek bir sistematik araç yoktur.

Roman 2 Karo anlaşması, belirli puan aralığını göstermek kaydıyla, oldukça yararlı bir başka konvansiyondur. Orijinal **Roman 2 Karo**, açıcıda güçlü ve üç renkli el varken doğan problemleri çözmek için yaratılmıştır. Birçok zaman, cevapçıda çok az değer olmasına karşın, koz fiti olması zon için yeterlidir. Güçlü ve üç renkli eli gösteren 2 Karo'yu kullanmak bu durumlarda büyük avantaj sağlar.

Normal açış için gerekenden daha az puanla, **Roman** tipi üç renkli ellerle 2 Karo açmak da benzer sonuç verir. Cevapçıda güzel bir fit olduğunda, cevapçının Pas geçmesi durumunda bulunamayacak zona gidilebilir. 10-13 puan aralığı bu açış için yeterlidir ve konvansiyon konuşan tarafı kötü yere getirmedeği gibi rakibin üstesinden gelemes.

Açıcının değerleri 12⁺-15⁺ aralığındaysa oyunu bir seviyesinde açar ve cevapçının Pas geçmesi durumunda zaten zon olmadığını bildiğinden rahattır. Cevapçı konuştuğunda, elinin dağılımını hemen hemen tarif edilebilir. Bu puan aralığında, 2 Karo'nun işlevinin bir seviyesindeki açış da görebilir ancak 2 Karo bu puan aralığında kullanıldığında daha önce bahsedilen değerler olduğunda eli tarif etmek imkansızlaşır.

Daha korkunç kompleks, 2 Karo'yu 12⁺-15⁺ aralığında üç renkli eli tanımlayan **Roman**, **Flannery**'nin de 2 Kör ile kullanılması durumunda doğar. **Flannery** 2 Kör ile kullanıldığında zaten yeterince problem doğurur. 2 Kör açışı **Flannery** olduğunda, zayıf iki Kör açışı yapamayacağımızdan durum daha da kötüleşir. Bu sistematik olmayan oyun için çok yararlı bir aracı bırakmak pahalı bir bedeldir.

2 Karo açılışlarının başka türlü kullanımı da mümkündür ancak burada en yaygın kullanımları üzerinde yoğunlaşmıştır. Tavsiyemiz 2 Karo'nun zayıf Karo'lar, etkisine göre belirlenecek puan aralığında **Roman** veya başka özel araç olarak kullanılmasıdır.

ÜÇ SEVİYESİNDE AÇIŞLAR

Sistemde üç seviyesinde açışlar makul derecede standarttır. Trefl haricinde (zayıf Karo'ları göstermek için kullanılıyorsa 3 Karo da) üç seviyesinde açış genellikle yedi parça uzunluk gösterir. İki seviyesinde Trefl'ken (bazen Karo'dan da) preemptive açış mümkün olmadığından, üç seviyesinde açış altı parça uzunlukla da yapılabilir.

Yıllardır preemptive deklareye rehberlik yapan iki ve üç kuralı, iki, üç ve dört kuralına da rehberlik yapmıştır. Bugünün turnuva alanlarında kazanan taktikler, oyuncuların daha fazla preemptive ihtiyaç duymasını sağlamıştır ve eski yıllara göre artık daha zayıf ellerle de bu kullanılmaktadır. Yakın tarihte (bu kitabın yazıldığı dönemde) ulusal şampiyonaların en başarılı çiftinin acayip bir preemptive stili vardı. *Marty Bergen* ve *Larry Cohen*, bu kitabın okuyucularının en az yarısını ölüme götürecek stil kullanıyorlardı.

İki, üç ve dört kuralı, artırmayı felakete götürmesi gereken makul bir kuraldır. Bu kural, preemptive deklare verene, zodayken rakip zonda değilse şart koşar. Zon durumu eşitse, (iki taraf da zonda veya her iki taraf da zonda değilken) preemptive açış en fazla üç el verir. Zonda değilken, rakip zondaysa preemptive açış dörde löve vadeder. Preemptive açışlarda bu rehberi kullanmaya karar verirseniz makul bir zemine oturtun.

Renk açışına üç seviyesinde renk cevabı natürel ve forsing'tir. Preemptive açan, mümkünse cevapçının rengini yükseltmeli. Yükseltme üç kartlı destek, veya yanlardan kısa bir renkle doubleton destekle yapılır.

Üç seviyesinde açışa sıçramalı renk değişikliği, **8. Bölüm**'de ayrıntılarıyla anlatılan, soru deklaredir.

Üç seviyesinde açışlarda önemli bir kavram, ofansif ve defansif güçtür. Ofansif gücün ölçüsü, iki, üç ve dört kuralıdır ve önemli olan elin defansif gücünün fazla olmamasıdır.

Preemption'ın sebebi güzel oyun ve savunma gücüdür. Savunma gücü yüksek ellerle preemptive açış kuralın amacına aykırıdır.

Zayıf savunma gücü olduğunu düşünerek açıcının ortağı rekabet konuşmasında fedakarlık yapabilir. Bu, açıcıda savunma değerleri varsa gerçek bir problem olur ve fedakarlık "Fantom" halini alır. Burada, rakibin ilan ettiği zon olmayacaktır çünkü.

Preemptive üç açışında maksimum savunma lövesi bir buçuktur ve aslında bu bile çok fazla olabilir. Preemptive açışın sebebi büyük oyun, zayıf savunma gücüdür. Elin gücünü saptamak için puanlarınızı saymayın. Renginiz koz olursa, kaç el alabileceğinize ve diğer renk koz olursa kaç el alabileceğinize bakın. Eliniz belirtilen oyun gücüne sahipken baraj açışı yapan ancak savunma gücünüz de varsa bu arttırma yoluna başvurmayın.

Deklare teoristi *Marty Bergen*, preemptive açanın ortağı Şlem ile ilgilendiğinde Blackwood'la kontrol öğrenmek yüzünden oyuncular genellikle olmasa bile kendilerini Şlem'de bulurlar.

Bergen preemptive açışa karşı **Gerber** konvansiyonunun kullanılmasını önermiştir. Şlem'e gidilse de gidilse de açıcının rengi koz olacağından, **Gerber**, **Roman Key Card** uyarlamasını içerir. Üç seviyesinde açışa cevapçının 4 Trefl'i, açıcının kozu üzerinden **RKC Blackwood**'tur.

Örnek 99:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ 96	♠ RDV9853	♠ AR87543
♥ 84	♥ 63	♥ 854
♦ 932	♦ A82	♦ A2
♣ ADV1087	♣ 6	♣ 9

99a) da beş ofansif kazanıcısı olan mükemmel Trefl vardır. Zonda değilken rakip zondaysa 3 Trefl açılabilir çünkü el iki veya üçe değil 4 kuralına uygundur. Maç puanlarında, diğer zon durumlarında da taktik kumarıyla 3 Trefl açılabilir çünkü ceza kontru gelme olasılığı düşüktür.

99b) de koz Pik olursa 7 el vardır. Zodayken rakip zonda değilse iki kuralını uygulamayıp 3 Pik ile oyun açın. Diğer zon durumlarında bu el 3 Pik açışı için güçlüdür ve 4 Pik ile açılmalı. Maksimum savunma gücünün Karo As'ıyla sınırlı olduğuna dikkat edin, burada Pik'ten savunma lövesi zor görünüyor.

99c) de el preemptive açış için çok fazla savunma değerlerine sahiptir. Oyun 1 Pik'le açılmalı.

DÖRT SEVİYESİNDE AÇIŞLAR

Dört seviyesinde açışlar da sistematik olarak aynı doğrultudadır. Dört Kör veya Pik açışı, 2-3-4 kuralına dayalıdır, zon durumuna göre açıcıdaki löve sayısını gösterir. Açıcıda maksimum 7,5 el vardır.

Açıcıda hemen hemen veya tamamen kapalı bir el olduğunda (bu ortaklık anlaşmasına bağlıdır) sekiz veya 8,5 el olduğunda **Namyats** konvansiyonu kullanır.

Sam Stayman 4 Trefl ve 4 Karo açışı preemptive amaçlı zayıf Kör ve Pik'leri, 4 Kör ve 4 Pik de daha iyi elleri göstermesini önermiştir. Bazı teoristler bunu güzel düşünce olarak nitelendirmelerine karşın, Sam'in bunu ters çevirmesi gerektiğini belirtmişlerdir. 4 Kör ve 4 Pik daha fazla preemptive etkisine sahiptir. Böyle düşünen teoristler, konvansiyonu ters çevirerek, ismini de **Stayman**'ın tersten okuyarak koymuşlardır.

Namyats'ta 4 Trefl açışı Kör'leri 4 Karo açışı da Pik'leri gösterir. Elin değeri kesinlikle 8-8,5 lövedir. Ortaklık anlaşmasına göre rengin kalitesi değişebilir. Bazı anlaşmalara göre bu tamamen kapalı renk, bazı anlaşmalara göre de üç tepe onörden en az ikisi olan renk gösterir.

Ortaklık anlaşmasında 4 seviyesinde minörle açış majörde bir önörün olmamasına izin veriyorsa, açıcı 8-8,5 lövelik tamamen kapalı majör olan ellerle 2 Trefl açar. Cevapçının beklenen 2 Karo veya negatif cevabından sonra açıcı majörünü 4 seviyesinde okur. Bu, dört seviyesine sıçrama, yukarıda tanımlandığı gibi, tamamen kapalı bir renk ve 8-8,5 löve vadeder. Cevapçıda açıcıyı destekleyecek güç yokken, rakiplere en az zon genellikle de Şlem vardır.

4 seviyesindeki minör açışından sonra, cevapçı devam yollarından birini seçer. Majörü direkt okuyarak arttırmayı bitirebilir veya açıcının rengine transfer yapabilir. Cevapçının aktarmasından sonra, cevapçı rengini ilk fırsatta mutlaka okumalı ve deklaran olmalı.

Cevapçı 4 seviyesinde majörü ilk konuşmasında geçerse bu soru deklaresidir. (8. Bölüm'de bulunuz.)

Örnek 100:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı
♠ ADV10853	♠ A93	♠ ARV10953
♥ 6	♥ ARDV653	♥ 8
♦ RDV	♦ 5	♦ A1052
♣ 95	♣ 84	♣ 7

100a) da anlaşmanızda kapalı renk şartı yoksa **Namyats** 4 Karo ile açabilirsiniz. Kapalı renk şartı varsa 1 Pik açıp rebidinizde 4 Pik'e sıçramalısınız. Eliniz direkt 4 Pik açışı için çok güçlüdür.

100b) de, anlaşmanız üç tepe onörden birini inkar etmiyorsa, **Namyats** 4 Trefl ile açabilirsiniz. Anlaşmanıza göre bu bir tepe önörü inkar ediyorsa 2 Trefl ile açıp, kapalı renginizi göstermek için 4 Kör'e sıçramalısınız.

100c) de, anlaşmanızda bir tepe önör inkarı varsa **Namyats** 4 Karo ile açın. Anlaşmamıza göre bu tamamen kapalı renk gerektiriyorsa, 1 Pik açıp rebidizde 4 Pik demeyi planlayın. Eliniz direkt 4 Pik açışı için çok güçlüdür.

3 SANZATU AÇIŞI

4 Trefl ve 4 Karo açışları artifisyel olarak kullanıldığından, 3 Sanzatu açışı standart deklarede dört seviyesinde minör açışlarına karşılık gelir. Bu açış delikli sekiz parça minör gösterir.

Örnek 101:

a) Açıcı	b) Açıcı	c) Açıcı	d) Açıcı
♠ 5	♠ 96	♠ 86	♠ D5
♥ 86	♥ 4	♥ -	♥ 7
♦ 73	♦ AV1096432	♦ 432	♦ 86
♣ RD1085432	♣ 54	♣ AD1098742	♣ DV987532

Namyats anlaşması yoksa yukarıdaki ellerin tamamı dört seviyesinde minörle açılabilir. Bu ellerin tamamında 3 Sanzatu alternatif tanımlanmalıdır.

101d) deki el biraz farklı olduğundan zodayken, rakip zonda değilse 3 Sanzatu ile açılmamalı. Bu elde, koz olduğunda Trefl'den sadece altı el alınabilir bu yüzden zodayken tek başına dört seviyesine çıkılmamalı. Zon durumu eşitken de bu el kuralı aşar, üç seviyesinde aşılmalı.

3 Sanzatu açışı üzerine, cevapçıda güzel bir el ve diğer renklerde durdurucu varken Pas geçebilir. Açıcının minöründe onör fiti varken bu renkten çok sayıda löve üretilebilir.

Cevapçıda tanımlanamayacak el varsa 4 Trefl der, açıcıda Pas geçer veya 4 Karo ile düzeltir.

Cevapçının diğer konuşmaları, minörden hangi seviyede oynamak istediğinde bağlıdır. Cevapçıda zayıf Trefl'ler ile zon veya Şlem ile ilgilenecek düzeyde Karo'ları varsa 4 Trefl der. Açıcı bunu 4 Karo ile düzeltirse, cevapçı daha sonra oyunun seviyesini eline göre belirler.

Cevapçı Karo'lardan part skor, Trefl'lerden zon veya Şlem oynamak istediğinde bu kez 4 Karo der. Açıcı Pas geçer veya 5 Trefl'e düzeltir.

Cevapçı her iki minörden de zon oynamak istediğinde 5 Trefl der ve açıcı Pas geçer veya 5 Karo'ya düzeltir. Cevapçıda her iki minörden de Şlem oynama isteği olduğunda aynı yöntemle 6 Trefl der. Karo'dan zon Trefl'den Şlem isteği olduğunda da cevapçı 5 Karo deklaresi verir.

3 Sanzatu açışına dört seviyesinde majör cevabı soru deklaresidir. Cevapçı her iki minörden de zon istemekte ve okuduğu renkte keser araştırmaktadır.

4 Sanzatu cevabı renk ve rengin kalitesi hakkında soru olarak kullanılabilir. Açıcı 5 Trefl veya 5 Karo derse, As veya Rua'sız rengini göstermiş olur.

Açıcı 5 Kör derse, As veya Rua'dan Trefl'lerini göstermiş olur. Aynı şekilde, 5 Pik As veya Rua'dan Karo'ları belirtir.

Açıcı 6 Trefl veya 6 Karo derse As Dam'ı veya Rua Dam'dan renk gösterir. Açıcı 5 Sanzatu derse, rengini göstermez ancak renginin As Rua'dan olduğunu belirtir.

Açıcıdaki sekiz löveyle birlikte 13 eli sayan cevapçı Grand Şlem ilan eder. Cevapçının bir sonraki konuşması 6 veya 7 Trefl'dir, açıcı rengi Karo ise bunu 6 veya 7 Karo'ya düzeltir. Cevapçının 6 veya 7 Sanzatu'suna da açıcı Pas geçer.

Örnek 102:

a) Cevapçı	b) Cevapçı	c) Cevapçı	d) Cevapçı
♠ A95	♠ A943	♠ A9	♠ AD742
♥ RD3	♥ R6542	♥ AR1073	♥ AR92
♦ D1032	♦ 95	♦ A95	♦ 6
♣ R63	♣ 83	♣ A62	♣ RV5

102a) da, ortağın delikli sekiz parça minör gösteren **Namyats** 3 Sanzatu'sunu duyduunuz. Tüm renklerdeki onörlerinle Sanzatu'dan dokuz löve umabilirsiniz. Pas geçin.

102b) de ortak 3 Sanzatu açarsa 4 Trefl demelisiniz. Minör renkten mümkün olduğu kadar düşük seviyede kalmak istiyorsunuz.

102c) de 6 Trefl deyin. Her iki minörden de Şlem oynamak istiyorsunuz.

102d) de 4 Karo deyin. Ortağın rengi Trefl ise, Trefl'den zon, Karo ise part skor oynamak istiyorsunuz.

Bu kitabın orijinali internet ortamında bulunmaktadır. Çeviri olduğunu düşündüğüm bu kitabın yazarı ve çevirenini bulamadım. Düzenlenmemiş halinde oldukça çok hatalar olan bu kitabı düzenleyip renkli hale getirirken aldığım yardımlarla düzeltmeye de çalıştım. Ayrıca kitabın 7. ve 8. Bölümleri'nin de olması gerekirken o bölümler de yoklar.

Düzeltilme işlemlerinde yardımlarını esirgemeyen Ömer Erdoğan ve Filiz Uygan Erdoğan'a çok teşekkür ederim.

Bu kitabın gerek eksik bölümleri gerekse yazarı veya çevireni hakkında bilgiye sahip olanlar varsa ve benimle paylaşırsa sevinirim. ankerium@gmail.com (2008)

Ferudun Cangurus