

X-Y-Z

Açıcının 1NT rebidinden sonraki **Two Way Forsingi**'ne çok benzer. Açıcının bir seviyesindeki rebidi üzerine kullanılarak avantaj sağlar ve şu 4 durumdan sonra kullanılabilir:

1♣	1♦	1♣	1♦	1♣	1♥	1♦	1♥
1♥		1♠		1♠		1♠	

Bu metot cevapçıya, alt seviyede davet ve güçlü konuşma yapmasına olanak verir.

İlk zamanlarda tüm sıçramalar güçlü el gösterirdi. Sonra birçok sıçrama zayıf ya da davet oldu. X-Y-Z'yi kullanarak bu her iki durumu da sağlayabilirsiniz.

1X	1Y	
1Z	2♣	2♦ 'ya transfer (Sonraki konuşma: Zayıf ♦ 'lar ile Pas olabilir. Ancak çoğunlukla tekrar konuşarak bir davet olacaktır.)
	2♦	Game-forcing (4. Renk Forsingi gibi)
	3♣	Oynamaya (Açış rengi olsa da olmasa da)
	3♦ /Y/Z	İyi renk, okunan renkten şilem olasılığı önerisi

ÖRNEK-1 :

Aşağıdaki ellerle 1♦ açan ortağınıza 1♥ cevabı verdiniz. Ortağınızın 1♠ rebidine sizin rebidleriniz ne olur?

a)	♠ A Q 6 3 ♥ A K J 7 4 ♦ 8 5 ♣ Q 7	Sıçrayarak 3♠: Bu forsing bir konuşmadır ve şilem davetidir.
----	--	--

b)	♠ Q 6 4 2 ♥ A K J 7 4 ♦ 8 5 ♣ Q 7	Önce 2♦: Bu game-forsing gösterir. Pik desteği, daha sonraki konuşmada gösterilecektir.
----	--	---

ÖRNEK-2 :

Aşağıdaki ellerle 1♣ açan ortağınıza 1♥ cevabı verdiniz. Ortağınızın 1♠ rebidine sizin rebidleriniz ne olur?

a)	♠ A 4 ♥ K Q J 10 8 4 ♦ K 7 5 ♣ Q 3	Sıçrayarak 3♥: Bu forsing bir konuşmadır ve şilem isteğidir.
----	---	--

b)	<p>♠ A 4</p> <p>♥ K J 8 6 4 3</p> <p>♦ K 7 5</p> <p>♣ Q 3</p>	2♦ : Bu game-forsing gösterir. Sonraki konuşmada Kör'ü tekrarlar.
----	---	---

c)	<p>♠ K 6 4</p> <p>♥ Q 10 9 7 4 2</p> <p>♦ A J 5</p> <p>♣ 7</p>	<p>2♣ : Bu 2♦ 'ya transferdir. Sonra 2♥ ile davet et.</p> <p><i>(Aynı el ve konuşmalarla açıcı rebidinde 1♠ yerine 1NT deseydi konuşmalar Two-Way olacak ve 3♥ ile davet edilebilecekti. Çünkü bu konuşmada açıcıda Kör olmayabilirken 1NT dediğinde en az ikili olacaktı. Sonra ortağın sizde tek olan ♣ ile başlaması da iyi değil.)</i></p>
----	--	--

ÖRNEK-3 :

Aşağıdaki ellerle 1♣ açan ortağınıza 1♥ cevabı verdiniz. Ortağınızın 1♠ rebidine sizin rebidleriniz ne olur?

a)	<p>♠ K 5</p> <p>♥ A Q J 8 3</p> <p>♦ K Q J 7 4</p> <p>♣ 5</p>	Sıçrayarak 3♦ : Bu forsing bir konuşmadır. İyi Karo'lar ile şilem isteğidir.
----	---	--

b)	<p>♠ A 5</p> <p>♥ A Q 7 5 2</p> <p>♦ K J 7 6 4</p> <p>♣ 5</p>	2♦ : Bu game-forsing gösterir. Sonraki konuşmada 3♦ de. Karolar sıçramak ve şilem daveti için çok zayıf.
----	---	--

ÖRNEK-4 :

Aşağıdaki ellerle 1♣ açan ortağınıza 1♥ cevabı verdiniz. Ortağınızın 1♠ rebidine sizin rebidleriniz ne olur?

a)	<p>♠ 7 2</p> <p>♥ K 8 5 4</p> <p>♦ 8 3</p> <p>♣ K J 8 7 4</p>	Sıçrayarak 3♣ : Bu oynamak içindir. Eğer önce 2♣ daha sonra 3♣ deseydik bu davet olacaktı.
----	---	--

b)	<p>♠ 7 2</p> <p>♥ K Q 5 4</p> <p>♦ J 9 8 6 4 3</p> <p>♣ 6</p>	2♣ . Bu rebide gelecek 2♦ 'ya Pas.
----	---	------------------------------------

ÖRNEK-5 :

Aşağıdaki ellerle 1♣ açan ortağınıza 1♥ cevabı verdiniz. Ortağınızın 1♠ rebidine sizin rebidleriniz ne olur?

a)	<p>♠ K 8 5 4 ♥ K 7 5 3 2 ♦ A 4 ♣ 4 3</p>	<p>2♣ ile 2♦ 'ya transfer edip sonra da 2♠ ile tutuş ve davet değerleri gösterilir. Burada neden doğrudan 3♠ ile davet etmedik? Çünkü bunun için çok daha fazla değerlere sahip olmak gerekirdi.</p>
----	--	--

b)	<p>♠ A 4 ♥ A K 8 4 3 ♦ K Q J 5 3 ♣ 3</p>	<p>Sıçrayarak 3♦. Bu forsing bir konuşmadır. İyi Karo'lar ile şilem isteğidir.</p>
----	--	--

ÖRNEK-6 :

Aşağıdaki elle 1♣ açan ortağınıza 1♦ cevabı verdiniz. Ortağınızın her hangi bir majör rebidine sizin rebidiniz ne olur?

a)	<p>♠ 5 ♥ K 8 ♦ A K 6 5 4 ♣ A Q 7 4 2</p>	<p>Burada dikkatli olmak gerek. Sıçrayarak yapılacak 3♣ rebidi zayıf olacaktır. O yüzden önce 2♦ rebidi ile game-forsing yapıp sonra 3♣ söylenmelidir.</p>
----	--	--

ÖRNEK-7 :

Aşağıdaki elle 1♦ açan ortağınıza 1♥ cevabı verdiniz. Ortağınızın 1♠ rebidine sizin rebidiniz ne olur?

a)	<p>♠ 8 4 ♥ K Q J 10 8 2 ♦ A 5 4 ♣ 7 6</p>	<p>Burada Kör'den davet etmek isteyeceksiniz. Önce 2♣ ile 2♦ 'ya transfer edip sonra 3♥ 'e sıçrayarak endişe etmeyeceğimiz Kör'leri göstermiş oluruz.</p>
----	---	---

Özet:

1♣	1♦	
1♥/♠	1♠/—	5+ ♦ ve iyi bir el ile Pik durdurucu sorusu
	1NT	4+ ♦ (4'lü majörü olmayan dengeli limit el)
	2♣	2♦ 'ya transfer. Sonraki konuşma ise Pas ya da bir davet konuşması olacaktır.
	2♦	Game-forcing
	2♥/♠	5+ ♦ ve 4'lü ♥/♠ ile tutuş (<i>Açıcı rebid etmeseydi o renk ile Reverse yapacaktı</i>)
	2♠/♥	5+ ♦ ve 4'lü ♠/♥ (Reverse-Walsh Responses)
	3♣	Oynamaya (<i>Açış rengi olsa da olmasa da</i>)
	3♦	İyi renk, okunan renkten şilem önerisi
	3♥/♠	İyi renk, okunan renkten şilem önerisi

1♣/♦	1♥	
1♠	1NT	4'lü ♥, 4'lü ♠ yok limit el
	2♣	2♦ 'ya transfer. Sonraki konuşma ise Pas ya da bir davet konuşması olacaktır.
	2♦	Game-forcing
	3♣	Oynamaya (<i>Açış rengi olsa da olmasa da</i>)
	3♦/—	5-5 ♥-♦ Şilem daveti
		2♦ 'dan sonra: 5-5 ♥-♦ ancak Karo ve değerler Şilem için yetersiz
		2♣ 'ten sonra: 5-5 ♥-♦ davet
	3—/♦	4-5 ♥-♦ Şilem daveti
		2♦ 'dan sonra: 4-5 ♥-♦ ancak Karo ve değerler Şilem için yetersiz
		2♣ 'ten sonra: 4-5 ♥-♦ davet
	2♥	Doğrudan basit tekrar: Limit değerler ile 5+ ♥ (Kısalığı olan)
		2♣ 'ten sonra: 6'lı (ya da <i>iyi</i> 5'li) ♥ 'ler ile davet değerleri
	3♥	Doğrudan sıçrayarak tekrar: <i>iyi</i> 6+ ♥ 'ler ile şilem daveti
		2♦ 'dan sonra: Zon değerleriyle 6+ ♥
	2♠	2♣ 'ten sonra: <i>iyi</i> 6+ ♥ 'ler ile davet değerleri
		Direkt basit tutuş: Basit destek (3'lü ♠ ve 5 ⁺ -9 ⁻ OP)
	3♠	2♣ 'ten sonra tutuş: Davet değerleriyle destek
		Direkt sıçrayarak tutuş: Şilem davet değerleriyle destek
	2♦ 'dan sonra tutuş: Zon değerleriyle destek	

SONUÇ OLARAK;

- Cevapçı rebidinde 3♣ hariç tüm sıçramalarında elini güçlü yapıyor.
- X-Y-Z, kompetisyonda ya da Pas'tan gelen ellerle uygulanmaz.
- Açıcı 2♦'ya transfer konuşması olan 2♣'e, çok dağılımsal bir elle uymayabilir :

♠	A J 8 3
♥	7
♦	4
♣	K Q J 10 7 5 4

Sağduyulu olunması gereken bu elle 2♦ yerine 3♣ demek büyük bir olasılıkla en iyi konuşma olacaktır.

- Bu konvansiyonun kullanılması hem part-skor hem de şilem konuşmalarını kolaylaştıracaktır.