

Precision++ ve 5'li Majör Briç Sistemi

26.12.2025

V. Ünsal Kalaycıoğlu

vukalaycioglu@gmail.com



İçindekiler

İçindekiler	2
“Precision++” Konuşma Sistemi	13
Referanslar ve turnuva sonuçları için bazı linkler	13
Doküman Hakkında	14
Dokümanın etkin kullanımı için bazı noktalar	14
Doküman içi geçişler	14
Sayfaların son değişiklik tarihleri	14
Kullandığımız Konvansiyonlara Erişim Listesi	14
Suni deklereleler: alt çizgili gösterilmiştir	14
Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar:	14
“Bilgilerinizi sınavın: Cuebid’ler, ...”	14
Precision++ Konuşma Sisteminin Geliştirilme Süreci Hakkında	15
Kullandığımız Konvansiyonlar, As Sorma (Keycard), Defos Yöntemleri	16
Kısım 1	16
Kısım 2	17
Precision++ ve SAYC sistemlerinde kullanılan bazı farklılıklar	18
Kullandığımız ve Uyguladığımız Yöntemler	18
Kullanmadığımız yöntemler (konvansiyonlar)	18
5’li Majör Sistemi – Temel İlkeler (SAYC Yaklaşımı)	19
1. Açılışlar (Opening Bids)	19
Majör Açılışlar:	19
Minör Açılışlar:	19
1NT (Sanzatu) Açılışı:	19
2. Açılışa Yanıtlar (First Responses)	19
Majör Açılışa Yanıt:	19
Minör Açılışa Yanıt:	19
Precision++ Sistemi - Temel Noktalar (P++)	20
İlk açış puan aralıkları	20
Araya girişler	20
Oyun kontrat seviyelerine göre gerekli puan değerleri	20
Dağılım puanları ve koz rengi kalitesi	20
Oyun/şilem olasılığının araştırılması	21
1-Renk Açılış ve Yanıtları	21
Açılışlar	21

Yanıtlar (1-Renk Açılışlarına Yanıtlar)	22
1-Renk Açılışlarına Yanıtlar (P++).....	24
Açılış: 1♣ 13-18 p, 5+ c ♣/♦ (5+c ♥/♠ yok, 2NT ve 1NT açılışına uygun değil).....	24
Açılış: 1♦ 13-18 p, 5+ c renk yok, 1NT açılışına uygun değil	25
Açılış: 1♥/1♠ 13-18 p ^(*) , 5+ c majör renk ^(**)	26
1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar.....	27
Yanıtçının onör puanı 11'den az olduğunda	27
Yanıtçının onör puanı 10-16 arasında olduğunda	32
Rakip araya girdiyse	34
Puanlama sistemi üzerine ve bazı kritik konuşma (deklere) örnekleri – açıklamalar:.....	34
Alert'ler.....	35
Dağılım puanlarının değerlendirilmesi	36
Dağılım puanı hesabı	36
Güzel dağılım ve kaliteli renk tanımları	36
2♣ Açılışı ve Yanıtları (Rakip araya girmedeğinde) (P++).....	37
2♣ açılışı ve ilk yanıt	37
2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar	37
2♦ ve 2♥ yanıtından sonra açan 2NT derse	38
3♦ yanıtı için takip eden konuşmalar	38
2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar.....	39
Açan ortağın 5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olduğunda	39
Açan ortağın 5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olmadığında	40
Toplamda şilem puanı olduğunu hesapladığınızda son konuşan olarak 3NT demeyin.....	41
2♣ açılışında uygulanan <i>Kısaltılmış-Smolen</i> yöntemi	41
"2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar" için bazı örnek konuşmalar	42
2♣ açılışı yanıtları akış çizelgesi	43
2♣ Açılışı ve Yanıtları (Rakip araya girdiğinde) (P++).....	46
Rakip araya girdiğinde DOP1 uygulanması.....	46
Rakip kontur ve 2NT ile araya girerse.....	46
Rakip bir renk ile araya girerse	46
Rakip 3 seviyesinde bir renk (3♦, 3♥, 3♠) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem	47
Rakip 2 seviyesinde bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girdiğinde uyguladığımız yöntem	48
Örnekler: Rakibin bir renk (2♦, 2♥, 2♠) ile araya girdiğinde	48
Rakibin 2♣ açışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek.....	50
Açar (13+) puanımız varsa	50

8/10-12 puanımız varsa	50
Notlar:.....	50
Zayıf açılışlara yanıtlar (SAYC).....	51
Zayıf-2 açılışına yanıt (8-11 p, 6+ c, yarı-kaliteli veya kaliteli) *	51
Zayıf-3 açılışına yanıt (8-11 p, 7+ card, kaliteli)	51
2NT <i>preemptif</i> zayıf açılışı.....	52
4♥ & 4♠ Açılışları (P++)	52
4 seviyesi zayıf majör açılışları	52
SAYC uygulaması.....	52
Savunma	52
4 seviyesi kuvvetli majör açılışları: Ters STAYMAN uygulaması (ROMEX NAMYATS).....	53
Takip eden konuşmalar	53
Puan ve kalite durumuna göre uygulanacak yöntem ve konuşma seviyesi	54
1 Sanzatu Açılışı ve Yanıtları (P++)	56
İçerik	56
1NT açılması için gerekli kurallar	56
1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar	56
Majöre transfer	57
Stayman (<i>Smolen</i> özelliği eklenmiş yöntem)	58
Smolen özet çizelge	58
Açıklamalar	59
Stayman (daha önceki <i>Smolen</i> özelliği eklenmemiş yöntem)	62
Minöre transfer	63
Yanıt veren: 15+ onör puanı (şileme davet)	64
Yanıt veren: 17+ onör puanı (şileme davet)	64
Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar (P++)	65
Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi.....	65
Açan ortağın ikinci bir 5+ c rengine yanıtçının desteği / yanıtçının <i>iyi dağılımlı</i> bir eli var mı?.....	65
<i>İyi dağılımlı</i> elin belirtilmesi.....	67
3 NT Arayışı.....	68
Açan veya yanıt veren ortakta 4 c majör renk olmadığında	68
Majör koz ile oyun olasılığı olmadığı anlaşıldığında	68
Bizim Araya Girmemiz (Overcalls) (SAYC).....	69
Özet	69
Açıklama	69

Neden araya gireriz?.....	69
Araya giriş 3 değişik şekilde yapılır:	69
Rakibin 1-renk açışına 1NT (sanzatu) ile araya girmek.....	69
Rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla 1NT ile araya giriş	70
Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek	71
Notlar:	72
En baştaki gerekler kart sayısı ve dağılım puanlarına göre değerlendirilirse:.....	73
Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek.....	74
Ortağın Renk ile Araya Girişine (Overcall'una) Yanıtlar (SAYC)	75
Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmemişse	75
Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde:.....	75
Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde:.....	76
Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse:	77
Apel (Konuşma) (Take-out) Konturu ile Araya Giriş (P++, SAYC)	78
Apel (Konuşma) (Take-out) konturu.....	78
Apel konturu atma durumları.....	78
Apel konturuna yanıtlar - açıklamalar	79
Seviye, kart sayısı ve dağılım puanlarına göre min puan değerleri ve analizi.....	79
Durumlar (özet)	81
Örnekler.....	81
Apel konturuna yanıtlar çizelgesi.....	82
12 kuralı.....	82
Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar	82
Az puanla apel konturu atmak	83
Araya Girişler (Cuebids) (SAYC).....	84
Michael's cuebid	84
Araya giriş	84
Micheal's cuebid yanıtı	84
Rakip ve ortak konuştuktan sonra cuebid - cuebid opponent's suit:.....	84
Olağan-dışı sanzatu (Unusual notrump).....	85
2NT (olağan-dışı) araya giriş dekleresi.....	85
2NT olağan-dışı sanzatu açılış dekleresi	85
Rakibin çift renkli eline karşı atak ederken	85
Cappelletti - 1 Sanzatu açılışından sonra araya giriş (SAYC) (Weweweb'den)	86
Lebensohl - 16-18 p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde (SAYC)	87

Yanıt veren ortağın dekleresine göre sıralı olarak:.....	87
Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak:.....	88
Açıklamalar ve bir örnek el	89
Sayc: Lebensohl - 16-18p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde	90
Sayc: Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak:.....	91
Mehmet Aydın, “2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız” sayfa 16-21’den alıntılar (SAYC):.....	92
Endirekt / direkt konuşma ne demektir?	92
“Direkt, Stoperi Reddeder” Yöntemi	93
1 NT açışımıza rakip ceza konturu ile araya girdiğinde (SAYC)	94
Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girse (SAYC).....	95
Bir-renk açılışından sonra rakip araya girerse ortağın yanıtı nasıl olmalı?	95
Rakip 1NT, kontur, cuebid ile araya girdiyse	95
Rakip 1NT ile araya girdiyse ortağın yanıtı	96
Rakip kontur ile araya girdiyse ortağın yanıtı	96
Rakip cuebid ile araya girdiyse ortağın yanıtı	96
“Rakip kontur ile araya girdiyse ortağın yanıtı” konusunda notlar	97
Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	98
Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: 4 c majör rengin belirtilmesi:	99
Ortağın 1♣ açılışı üzerine rakip 1 majör renk ile araya girdiğinde ortağa yanıt	100
Araya girişler - özet (SAYC, P++)	101
Rakiplerin oynadığı bazı sistem ve konvansiyonlar	102
Kuvvetli-Sinek (Strong Club) sistemi.....	102
Multi_2♦ (Çoklu_2♦) Açılışı.....	102
‘Puppet Stayman’ ve ‘Concealed Splinter’	102
Drury.....	102
Ghestem Cuebid	102
Roman Keycard Blackwood (RKCB) (SAYC)	103
Son deklere koz ise, 4NT keycard (RKCB) sorusuna yanıtlar (ters RKCB - 1403):	103
Son deklere sanzatu ise:	105
As yanıtı verende boş (0-c) bir renk olduğunda:	105
Notlar:	106
Neden ters RKCB – 1403 kullanıyoruz?	106
Keycard sorulduğunda verilen keycard yanıtı yetersiz olma durumunda 5 seviyesinin geçilmemesi için: ..	107
(Grand) şilem için koz Kızının önemi:	108
İkinci kapalı bir renginiz varsa:.....	108

Exclusion Keycard Blackwood (EKCB)	108
Notlar (P++, SAYC)	110
İçerik	110
Konuşma (bidding).....	111
Ne zaman Stayman ve transfer yapılır?	111
Ne zaman DOP1 yapılır?.....	111
Rakibin transfer, Stayman gibi yapay dekleresine kontur	111
Rakibin keycard yanıtına kontur	111
Zayıf açılışlar ve araya girişler	112
3NT açılışı.....	112
Eliniz açılış kurallarına uygun değilse.....	112
Yetersiz puan ile oyunu zorlamak.....	113
Yüksek seviye davet konuşmaları	114
Kozlu şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise	115
Cappelletti, Lebensohl, Stayman, Jacoby transfer, Smollen yöntemlerini doğru uygulayın	115
Majör koz uyumunda.....	115
1♣, 1♦, 1♥ ve 1♠ açılışlarına doğru puan aralıklarına göre yanıt verin	115
Araya giriş kural ve puan aralıklarına göre konuşun	116
Araya girişler – SAYC kuralları.....	116
Apel konturu ve puan aralıklarına göre konuşun	117
Baraj konuşmaları	117
Ceza konturu.....	117
Rekabette baraj / kontur çekme kararı	117
Rekabet ederken dikkat edilecek noktalar	118
Minimum açış puanları	119
5 c ve 12 puan ile hangi seviyede açmalıyız?.....	119
Hangi majör rengi açıyoruz.....	119
Her iki ortak da dokümana uygun konuşmamışsa.....	119
Oyun sırasında	120
Çıkan kartları sayın.....	120
Kontrat sahibi (<i>declarer</i>) olarak oynarken	120
Savunmada oynarken	125
Briç platformları (internet siteleri)	127
Turnuvada IMP / MP skorlamasına göre strateji belirleme.....	128
IMP / MP puanı tanımı.....	128

IMP / MP stratejileri	131
Ataklar ve Defoslar (Kart kaçma)	133
İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?	134
Komşu kartla davet yöntemi	136
Karşılamanın ortağın renk tercihi yapması	136
Kaçılan kart ile renk tercihi yapılması	136
Ortağa çaktırmak için atılan kartla renk tercihi yapılması	136
Tek/Çift sayılı küçük kart daveti	136
Örnekler	137
Bir not	138
Bir soru	138
Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi	140
Diğer kart kaçma (defos) yöntemleri	141
Standart (direkt) defos:	141
Up-down-count-attitude (UDCA):	141
Romen defos	141
Sanzatu Kontratlarında Kart Daveti (LAVINTHAL: eski kullandığımız yöntem)	142
İlk Elde Hangi Kart Açılmalı? – Ataklar (SAYC)	143
Sanzatu kontratlarına ataklar	143
Atak edilecek rengin seçimi	143
Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi	144
Koz kontratlarına ataklar	145
Atak edilecek rengin seçimi	145
Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi	147
Notlar	148
Ne zaman saldırgan atak edilir?	148
Ne zaman pasif atak edilir?	148
Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan (P++, SAYC)	149
Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları	150
Puanlama sistemi üzerine akla gelen sorular	150
Her bir löve (<i>trick</i>) için gerekli olan 3 puanın tam değeri nedir?	151
Neden 3NT için 26 onör puanı gerekli?	151
Neden 4♥/4♠ için 26 onör puanı gerekli?	151
3NT oynandığında ne zaman dağılım puanı hesaba katılabilir?	151
Çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi	151

3NT oynandığında, oynanan oyunların % 68'inde tam olarak 3NT çıkan puan aralıkları kaçırır?	152
Dikkat edilmesi gereken 3 nokta daha:	153
Konuşma (deklere) üzerine.....	153
Yetersiz kart desteği durumunda	153
1NT? / (2♣ veya 2♦)?	155
1NT? / 1♠?	155
3♦? / 2♦?	156
1♥ (Pas) ?	156
Açan 2NT dediğinde (a).....	156
Açan 2NT dediğinde (b)	156
3NT? / ortağın rengini 1 eksik desteklemek?	157
Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler,	158
Yanıtlar: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler,	159
Turnuva oynarken belirtilecek olan Alert'ler.....	160
Bridge Base Online (BBO) 'da oynarken	161
BBO'daki robotların konuşma sistemi/yöntemi	161
Rakiplerin kısaltılmış mesajlarının anlamları	161
BBO'da oynarken internet (modemde kesilme) sıkıntısı çekiyorsanız	161
Örnek eller (P++, SAYC).....	162
Precision++'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (1):	162
Precision'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (2):	163
3NT arayışı (1).....	163
Stayman mi, transfer mi?	164
3NT arayışı (2).....	165
3NT arayışı: Zor bir el, rakip iyi oynarsa oyun yok.....	166
Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması.....	167
Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması	168
Majöre transfer: Güney 3♥ çıkarabiliyor	169
Rekabetçi (<i>competitive</i>) bir konuşma	170
Majöre transfer: 2 örnek el	171
Güzel dağılım: Şilem denemesi (1)	172
Yüksek puan ve güzel bir dağılım: Şilem denemesi (2).....	173
EKCB uygulanabilecek iki örnek el	174
Rakip araya girdiğinde dağılım puanları daha önemli	175
Ortak 2 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde	176

Rakip bir renk ile araya girdiğinde ortakta 4-4 c majör olduğunda	178
3 seviyesinde zayıf açılış: Bir analiz.....	179
Doğru seviyede zayıf açılış yapmadığınızda doğru kontratı bulunmayabilirsiniz	180
Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek	181
1♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c majör renk olduğunda - bir örnek	182
As veya K ile atak yapıldığında ortağın attığı küçük karta bir örnek.....	184
Atak yaparken renk tercihinin gösterecek uygun bir küçük kart yoksa.....	184
Atak yaparken renk tercihinin gösterecek uygun bir kart yoksa - 2	185
Ortağınızın rengini atak ettiğinizde	185
Çıkabileceğiniz en yüksek seviyenin belirlenmesi (2 örnek).....	186
Komşu kartla rengimizi belirlemek için atak ettiğinizde rakibin yanılgısı.....	188
Tek onörlü renkten atak etmeyin	189
Ataklar – uygun bir kartınız yoksa	190
Atak ederken renginiz 6+c ise (uzun renk)	191
Rakibe baraj yaparken dağılım puanının değerlendirilmesi	192
Apel konturu – örnek 1 (durum 1).....	193
Apel konturu – örnek 2 (durum 2).....	193
Apel konturu: bir soru	194
Apel konturu: bir soru ve yanıtı	195
Apel konturu – örnek 3 (durum 3).....	196
Rakibin 2♣ açılışından sonra atılan apel konturuna yanıtlar ve örnek 5	197
Apel konturu – örnek 6.....	198
Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar konusunda bir öneri ve bir örnek	198
2♣ açılışı ve 2♦/2♥ yanıtından sonra şilem arayışı	199
2♣ açılışı ve yanıtı 1	200
2♣ açılışı ve yanıtı 2	201
Rakibin 1-renk açılışına ortak 1 / 2 renk seviyesinde ile araya girdiğinde	202
Ortak 1 seviyesinde araya girdiğinde 17+ dp ile ortağa desteğiniz olduğunda	203
Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse 4 c majör rengin belirtilmesi	204
1NT açılışında 7-8 p ile Stayman yapıldığında: 2 örnek oyun	205
1NT açılışında ortağın 5-5 c majör renklerini çok yükselmeden gösterebilmesi	206
1NT açılışında ortağın 4+ c majör renkleri olduğunda.....	207
4 c majör rengin gösterilmesi	208
Sanzatu oyununda komşu kart yönteminin yararı	209
Ortağın renginden atak.....	210

Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında	211
Ortağın minör rengine destek ve (rakibin renginden farklı) 5+ c yarı kaliteli majör rengi varsa.....	212
12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBC	213
Ortağın olağan-dışı sanzatu (<i>Unusual notrump</i>) araya girişine yanıt	215
2NT <i>olağan-dışı sanzatu</i> açılışına örnekler	216
<i>Cappaletti</i> : 2NT araya girişi (5+c – 5+c minörler): Minörlerin ikisi de kaliteli olmalı.....	218
<i>Michael's quebid</i> : 17+ p ile de <i>Michael's quebid</i> yapılmalı	219
<i>Ataklar</i> : Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa	220
<i>Ataklar</i> : Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek iki renginiz varsa	221
Güzel bir dağılım ile şilem/grand şilem kararı	222
Ortağın kozuna destekte dağılım puanın önemi	223
<i>Ataklar</i> : Sanzatu oynandığında elinizde kaliteli 5'li renginiz varsa.....	224
Oyun sırasında dağılım puanı sayılan renkten löve almaya çalışmak	225
Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz.....	226
Takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken dağılım puanı ekliyoruz	227
Keycard sorusuna yanıt veren keycard yanıtına kontur	228
Açanın majör kozuna 1NT / 2♦ yanıtından sonra açanın konuşması.....	229
1♥/1♠ açılışında yanıtlayan ortağın 6-9 p ve 7+ c diğer majör/minör rengi varsa	230
1 majör (1♥/1♠) açılışında 1NT ve "1♠/2♥ (diğer majör)" yanıtları.....	231
Ortağın kozuna destek durumu oluştuğunda dağılım puanın önemi.....	232
İki rakip konuştuğundan sonra Apel konturu ile araya giriş	233
Toplamda şilem puanı olduğunda, 3NT ile sanzatu dağılımı göstermek yerine As sorun	233
2♣ açılışında açan ortak 19-20 p ve dengeli dağılımla, 4 c majör renkleri yoksa 3NT diyerek risk almalı mı?	234
Rakibin 1-renk açılışı üzerine 2 atlayarak araya girmek	235
Araya girme fırsatının kaçırılması	235
Rakibin çift renkli eline karşı atak– iki örnek el	236
Rakibin 4 seviyesi majör açılışı üzerine bir apel konturu konuşması.....	237
4 seviyesi 4♥/4♠ majör açılışları	238
4 seviyesi Ters Stayman açılışları.....	238
Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması.....	239
1♣ açılışı ve 1♥, 1♠ veya 1NT yanıtından sonra – 2 atlayarak konuşma	240
Rakibin 1-renk açılışı üzerine 15'den az puanla 1NT ile araya giriş	241
Araya girdikten sonra koz tutuşu bulunduğu doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi	242
İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi – Tarihsel bir not (P++)	243

Terimler ve kısaltmalar	245
“Precision++” konuşma sistemi	245
İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi – Tarihsel bir not.....	245
Precision++ Sistemi - Temel Noktalar	245
Bir-renk açılışlarına yanıtlar	245
Zayıf açılışlara yanıtlar	246
Notlar: Savunma	246
Bizim araya girmemiz (Overcalls)	246
Örnek eller	247
Tüm terimler ve kısaltmalar	248
Oyunlarımızda dikkat etmeye çalıştığımız noktalar:.....	251
Genel olarak turnuva etik kurallarını uyguluyoruz.	251
Konuşmalar (deklerasyon) sırasında:.....	251
Oyun sırasında:	251

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

“Precision++” Konuşma Sistemi

Bizim oynadığımız *Precision Sistemi*, [SAYC \(Standard American Yellow-Card\)](#) 5'li majör sistemi üzerine *Precision* kuralları uygulayarak, 1988'den beri geliştirdiğimiz (İngiliz *Precision* sisteminden farklı) bir sistemdir.

Ortaklığın çıkabileceği maksimum kontrat seviyesi, **dağılım puanları** ile birlikte **toplam puan** doğru hesaplandığında, neredeyse her zaman doğru tahmin edilebilmektedir. Bu nedenle, ortakların dağılım ve onör puanlarını birbirlerine **en az hatayla** bildirmeleri büyük önem taşır.

Sistemi geliştirirken bu hususu temel ölçüt olarak benimsedik. Ortakların ellerindeki toplam puanı çoğunlukla hassas şekilde belirleyebildiğimiz için sisteme “Precision++” adını verdik.

Precision++ Sisteminin SAYC'dan başlıca farkları,

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

Araya girdiğimizde veya rakip araya girdiğinde, SAYC kurallarını uyguluyoruz.

(Ancak araya giriş yanıtlarının alt/üst limitleri **1 puan** farklı olabilir.)

SAYC sisteminden farklı olarak:

1-renk açılışlarını **12-21 puan** yerine **13-18 puan**, 1NT açılışını **16-18 puan**, 2♣ açılışını **19+ puan** ile yapıyoruz.

Zayıf açılış ve yanıtlarında da SAYC kurallarını kullanmaktayız.

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

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

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

Şilem davetlerinde, AS kontrolü için **ters** [“Roman Keycard Blackwood, RKCB”](#) (14-03) ve [“EXCLUSION KEYCARD BLACKWOOD, EKCB”](#) yöntemlerini uygulamaktayız.

Defansta oyun sırasında, ortağa kart daveti bildirirken, **tek-çift sayılı kart kaçışını** (tek: davet, çift: ret); atak yaparken [komşu kartla davet yöntemi](#)ni uyguluyoruz.

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

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

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

Referanslar ve turnuva sonuçları için bazı linkler

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Doküman Hakkında

Dokümanın etkin kullanımı için bazı noktalar

Doküman içi geçişler

Doküman içindeki [linklere](#) tıklayarak aradığınız sayfalara kolayca ulaşabilirsiniz.

Örneğin, bölüm içinden ilgili [örneklere](#) linkler üzerinden erişebilir, ulaşılan örnek sayfasından da incelediğiniz bölüme geri dönebilirsiniz.

Ayrıca, *İçindekiler* sayfasından istediğiniz bölüme geçebilir, bölümdeki sayfadan tekrar *İçindekiler* bölümüne dönebilirsiniz.

Sayfaların son değişiklik tarihleri

Her sayfanın altında o sayfanın son değişiklik tarihi (SDT) yer alır.

Bu bilgiler sayesinde, elinizdeki versiyona göre dokümanda ne gibi güncellemeler yapıldığını takip edebilirsiniz.

Örneğin, 2024 Mart ayında değişiklik yapılan sayfaları görmek için aşağıdaki ifadeyi aratabilirsiniz:

"03/2024 SDT"

Kullandığımız Konvansiyonlara Erişim Listesi

Kullandığımız çizelgelere, konvansiyonlara, as sorma (*keycard*), defos yöntemlerine linklerle hızlı erişim sağlayan bir liste oluşturulmuştur.

Bu liste üzerinden kolaylıkla erişim sağlayabilir; ayrıca gittiğiniz yerden bu listeye ([konvansiyonlar listesine](#)) geri dönebilirsiniz.

Suni deklereleler: [alt çizgili](#) gösterilmiştir

Konuşma çizelgelerinde, kendi seviye ve renk anlamının dışında özel anlam taşıyan **suni (yapay, doğal olmayan, pseudo)** deklereleler (örneğin: [2♣](#)) **altı çizili** olarak gösterilmiştir.

SAYC sisteminde yer almayan bu suni deklerelelerin turnuvalarda **alert edilmesi** gerekir.

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

[Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

"Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ..."

Bu bölümde, ağırlıklı olarak **araya girişler** üzerine verilen bir dizi konuşmanın sonuncusu incelenmektedir. Size, bu deklerelelerin hangi konvansiyona göre yapıldığı, ne anlama geldiği, kaç puan belirttiği ve **forsing (zorlayıcı) olup olmadığı** sorulmaktadır.

Bir sonraki sayfada yanıtlar ve ilgili alt bölümlere yönlendiren linkler yer almakta; böylece bilgilerinizi **sınavınız ve tazelemeniz** hedeflenmektedir.

İlgili bölümlerin sayfalarının altında tekrar "**Sorular**" sayfasına ulaşmanızı sağlayan aşağıdaki link verilmiştir:

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

31/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Precision++ Konuşma Sisteminin Geliştirilme Süreci Hakkında

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

Doküman ilk versiyonu, yalnızca "[İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi – Tarihsel bir not](#)" sayfasının basit bir halinden ibaretti. Daha sonra, ekip arkadaşlarımla yaptığım fikir alışverişleri sonucunda sistem kademeli olarak geliştirildi.

Turnuvalardaki deneyiminize ve karşılaştığımız sorunlar doğrultusunda, gerektiğinde arkadaşlara danışarak dokümanı güncellemeye devam ediyoruz.

Sistemin geliştirilmesine **önemli katkılarda bulunan** arkadaşlarıma içtenlikle teşekkür ederim:

Erdemir Toykan

Gökmen Ergün

Mahmut Eroğul

Mehmet Melih Oskay

Murat Sezen

Şamil Perk

Tevfik Güyagüler

Ünal Halıcı

Yıllar süren bu geliştirme sürecine katkı sağlamış, ancak adını burada anmayı unuttuğum arkadaşlarımdan içtenlikle özür dilerim.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Kullandığımız Konvansiyonlar, As Sorma (Keycard), Defos Yöntemleri

Aşağıdaki linklere tıklayarak arzu ettiğiniz yöntem ve çizelgelere ulaşabilirsiniz.

Kısım 1

1-Renk Açılış ve Yanıtları (P++)

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

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

[Dağılım puanı hesabı](#)

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

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

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

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

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

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

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

[2♣ açılış yanıtları akış çizelgesi](#)

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

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

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

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

Zayıf açılışlara yanıtlar (SAYC)

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

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

[2NT preemptif zayıf açılış](#)

4♥ & 4♠ Majör Açılışları (P++)

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

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

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

1 Sanzatu Açılış (P++)

[Majöre transfer](#)

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

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

[Minöre transfer](#)

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

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

Rakip araya girmedeğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar (P++)

[Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi](#)

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

[Örnekler](#)

[İyi Dağılımlı Elin Belirlenmesi](#)

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

(Bir sonraki sayfada devam ediyor)

10/02/2024 SDT

Kısım 2

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

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

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

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

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

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

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

[Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#)

[Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#)

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

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

[Apel konturu atma durumları](#)

[Durumlar](#)

[Örnekler](#)

[Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#)

[12 kuralı](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[Ortağın 1♣ açılış üzerine rakip 1 majör renk ile araya girdiğinde ortağa yanıt](#)

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

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

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

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

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

[Komşu kartla davet yöntemi](#)

[Karşılaman ortağın renk tercihi yapması](#)

[Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

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

[Örnek eller](#) (P++, SAYC)

[Terimler ve kısaltmalar](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Precision++ ve SAYC sistemlerinde kullanılan bazı farklılıklar

Kullandığımız ve Uyguladığımız Yöntemler

Bir renk açılışları ve yanıtlarında

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

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

[Smolen](#) ve [Lebensohl](#) konvansiyonlarında geliştirmeler

[Apel konturu](#)'nda geliştirmeler ([Apel konturu atma durumları](#), [Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#))

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

Kullanmadığımız yöntemler (konvansiyonlar)

1-renk açılışlarında:

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

1NT açılışlarında veya transferlerde:

- Puppet Stayman
Standart Stayman'dan farklı olarak **5–3 ve 4–4 majör uyumlarının ikisini birden** saptamayı amaçlar.
- Texas transfer → doğrudan kullanmıyoruz, önce **Jacoby** transferi uyguluyoruz.

Drury

Özellikle 3. veya 4. konumdan yapılan hafif (light) 1-majör açılışlara karşı kullanılır. Amaç, açan oyuncunun gerçekten açılışa uygun kuvvette bir eli olup olmadığını anlamaktır. Yani açıcı “pozisyonel” bir açılış mı yaptı, yoksa el gerçekten açış kuvvetinde mi?

Ghestem

Micheal's cuebid'den farklı olarak, **araya giren oyuncunun** (overcaller) elinde **iki uzun renk** bulunduğunu net ve sistematik biçimde göstermek için kullanılır.

Multi-2♦

Çok amaçlı ve *çift anlamlı* bir 2♦ açılışdır. Oyuna **belirsizlik** katarak rakipleri zor durumda bırakmak ve aynı 2♦ açılış ile farklı el tiplerini tanıtmak için kullanılır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

5'li Majör Sistemi – Temel İlkeler (SAYC Yaklaşımı)

Precision++ sistemine geçmeden önce, dünya çapında genel olarak uygulanan ve *Precision++* sistemine geçişte temel oluşturan SAYC (Standard American Yellow Card) sisteminin ana hatlarının özetlenmesi yararlı olacaktır. Bu sistemin en ayırt edici özelliği, majör renk açılışlarında en az **5 kartlı (5+ c)** renk şartı koymasındır. Aşağıda, bu sistemin açılış ve yanıt düzeni ilk tur konuşmalar (açılış ve yanıt) şeklinde özetlenmiştir.

1. Açılışlar (Opening Bids)

Majör Açılışlar:

- **1♠** veya **1♥** → En az **5 kartlı (5+ c)** renk
- Tipik **puan** aralığı: **12–21 onör puanı (p, HCP)**
- Amaç: Majör destekte (**3+ c** destek olduğunda) oyun bulmak

Minör Açılışlar:

- **1♣** → En az **3 c**, genellikle **3-3 c** minörde **♣** tercih edilir
- **1♦** → En az **3 c** (çoğunlukla **4+ c**)
- Minör açılışlar, **0-3 c** majörler, dengeli ellerde veya zayıf majörlerle yapılır

1NT (Sanzatu) Açılışı:

- **15–17 p**, dengeli el
- **5'li** majör içermez

2. Açılış Yanıtlar (First Responses)

Majör Açılışına Yanıt:

Destekli eller:

- **6–9 p** → **2♥ / 2♠**
- **10–12 p** → **3♥ / 3♠** (limit raise)
- **13+ p** → **4♥ / 4♠** veya başka forsing konuşmalar

Desteksiz eller:

- Yeni renk: **6+ p** ve **4+ c**
 - 1 seviyesinde yeni renk: forsing değil
 - 2 seviyesinde yeni renk: **10+ p**, forsing
- 1NT yanıtı: **6–9 p**, dengeli el, majör desteği yok

Minör Açılışına Yanıt:

- Öncelik: **Majör arayışı**
- **1♥ / 1♠** → **4+ c**, **6+ p**
- 1NT: **6–9 p**, dengeli el
- Yeni renk (özellikle 2 seviyesinde): **10+ p** ve forsing

Bu sistemde bazı yanıtların **üst puan limitleri** açık olduğundan oyun / şilem durumları daha sonraki konuşma turlarında belirlenebilmektedir. *Precision++* sisteminde ise, yanıtların **puan aralıklarının** limitli olması, oyun / şilem durumlarının genelde ilk konuşma turunda belirlenmesini sağlamaktadır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

07/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

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

İlk açış puan aralıkları

Precision++ sisteminde açılışlarda aşağıdaki **puan aralıkları** uygulanmaktadır:

1NT	16-18 p, p: Onör puanı (HCP)
2NT (*)	
1-renk	13-18 p
2♣	19+ p
Zayıf-2 ve 3 seviyesi açılışlar	8-11 p
Zayıf-4 seviyesi majör açılışlar	5-12 p

(*)2NT: SAYC sisteminden farklı olarak, "[olağan-dışı sanzatu](#)" (Unusual Notrump) açılış **dekleresi** olarak uygulanmaktadır (7-15 p).

Araya girişler

Bizim araya girmemiz veya 1-renk açılışından sonra rakibin araya girmesi durumunda SAYC kuralları uygulanmaktadır.

1-renk açılışımızdan sonra rakip araya girmediğinde [1-Renk Açılış ve Yanıtları](#) kuralları uygulanmaktadır. Burada uygulanan mantık ve yöntemin iyi anlaşılabilmesi için deklere edilen oyun kontrat seviyelerine göre gerekli **puan değerlerinin** göz önünde bulunulmasında yarar vardır.

Oyun kontrat seviyelerine göre gerekli **puan değerleri**

Oyun kontrat seviyesine göre gerekli **toplam puan aralıkları** aşağıdaki gibi bulunabilir.

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

Buna göre, aşağıdaki kontratlar için gösterilen **toplam puan aralıkları** bulunur.

Aşağıdaki alt bölümlerde ulaşılmak istenen kontratlar öncelik sırasına göre görülmektedir.

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

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

(Diğer seviye değerleri, her bir seviye için 3 puan eklenerek/çıkarılarak bulunabilir.)

Dağılım puanları ve koz rengi kalitesi

Koz kontratların seviyesi belirlenirken **dağılım puanları** ve koz renginin **kalitesi** de önemli olmaktadır:

[Dağılım puanlarının değerlendirilmesi](#)

[Dağılım puanı hesabı](#)

[Güzel dağılım ve kaliteli renk tanımları](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

07/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Oyun/şilem olasılığının araştırılması

Precision++ sisteminin yapısının oluşturulmasında, “ortakların minimum ve maksimum **toplam puanlarına**” göre olası bir zon (oyun) durumunun olup/olmadığının minimum konuşma turunda belirlenmesi esas alınmıştır. 1-renk açılışlarında (rakip araya girmedikçe) açan ve yanıtlayan ortakların **toplam puanı** ilk tur konuşmada belirli limitler arasında belirlenebilmektedir. Buna göre oyun / şilem durumları olasılığı ilk turda kabaca anlaşılmaktadır. Oyun olasılığı öngörüldüğünde oyun kontratı belirleninceye kadar konuşma devam eder. **Oyun olasılığı çok düşükse konuşmalar en düşük seviyede sonlandırılır.**

Koz kontratlarında **çıkılabilecek en yüksek seviye ortakların toplam onör puanına dağılım puanları** eklenerek **bulunabilir.** **Dağılım puanları** doğru hesaplandığında ve değerlendirilebildiğinde kontrat yapılabilir. Hesaplanan bu seviyeden daha fazlası yapılabilirse, **dağılım puanı** eksik hesaplanmış demektir.

Bazı durumlarda **dağılım puanlarının** değerlendirilebilmesi mümkün olmayabilir. İki uzun renginiz yoksa, **dağılım puanları** genelde kozun kısa olduğu taraftaki kozların diğer renklere çakarak değerlendirilir. Diğer renklerin uzunluğu iki tarafta aynı ise, **dağılım puanları** yetersiz kalabilir. Diğer bir sorun, çakılan kozun üstüne rakibin çakmasıdır.

[Çıkılabileceğiniz en yüksek seviyenin belirlenmesi \(2 örnek\)](#)

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

1-Renk Açılış ve Yanıtları

Açılışlar

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

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

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

İlk başta minör rengin hangisi olduğunun belirtilmesi yerine **5'li** bir minör rengin olduğu bilgisi bazı durumlarda daha faydalı olmaktadır. Örneğin, **5'li** bir minör rengin olduğunun ortak tarafından bilinmesi, sanzatu kontratı kararının verilmesine yardımcı olabilmektedir. Ayrıca, rakip minör renkle araya girecekse veya kontur çekecekse zorlanacaktır.

Hangi minör renk olduğu, ortağa daha sonraki konuşma turlarında (oyun doğrudan 3NT'ye veya **4♥/4♠**'e bağlanmayacaksa) gösterilebilir.

Yanıtlayan ortak bir majör renk göstermişse, ikinci turda açan ortak, bu majör renge desteği (**4+ c**) varsa, minör rengini göstermeden önce ortağın majör rengini destekler.

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

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

Açılış: **1♣** - **13-18 p**, **5+ c ♣/♦**, **5+ c ♥/♠** yok, **Olağan-dışı sanzatu (2NT)** ve **1NT açılışı**na uygun değil

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

- Not:**
1. Tanımlamalar ve kısaltmalar: [Terimler ve kısaltmalar](#)
 2. Yukarıdaki gibi, liste ve açıklamalarda alt-çizgili deklerelerin turnuvalarda **alert** edilmesi gerekir.
 3. **1♦** açılışında **♦** rengi en az **1 kart** olabilir (4144 **♣♦♥♠** dağılımı)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Yanıtlar (1-Renk Açılışlarına Yanıtlar)

1-renk açılışlarına atlamadan yapılan tüm yanıtların **üst puan limitleri** vardır. Böylece, rakip araya girmedeğinde genellikle ilk tur konuşmada toplamda **oyun** (zon) **puanının** olup/olmadığı belirlenebilmektedir. Toplamda **şilem puanının** olup/olmadığını belirlemek için, yanıt veren ortağın **17+ onör puanı** olduğunda farklı bir renkte atlayarak konuşması esas alınır.

Kozlu oyunlarda, ortağın rengi desteklenirken **dağılım puanları** oyun / şilem olasılığının doğru belirlenebilmesi için hesaba katılır. Bu nedenle, **1♥/1♠** açılışları desteklendiğinde **dağılım puanı** eklenerek yanıt verilir. Açan ortak (yüksek puanı olduğunda) şilem kararını vermeden önce yanıt verenin **dağılım puanını** sorgulayabilir ([Rakip araya girmedeğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#)).

1♥/1♠ açılışına ilk yanıt

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

(**6-9 dp**: Oyun olasılığı az, **10-12 dp**: Oyuna davet, **13-16 p**: Oyun olasılığı çok yüksek, **17+ p**: Şileme davet)

[1♥/1♠ yanıtları](#) listesi'nden:

2♦	6-9 dp	3+c majör renk desteği var	1-R F
2♥/2♠ (aynı majör)	10-12 dp	3+ c ♥/♠ majör renk desteği	-
3♥/3♠ (aynı majör)	13+ dp & (10-16 p)	(13 p'dan az ise çok iyi veya iyi dağılım) 3+ c ♥/♠ majör r des	G-F
4♥/4♠ (aynı majör)	13+ dp & (5-9 p)	3+ c ♥/♠ majör renk desteği, dengersiz el (preemptive)	-

2♦ yanıtı, (**3♣-Bergen Raise** yöntemindeki gibi) **sunı bir deklere ile az puanla (6-9 p) destek gösterir**.

3♥/3♠ yanıtı **10-16 onör puanı** aralığında, dağılımla birlikte **toplam puan 13** veya daha fazla olduğunda verilir. **Onör puanı 13 p'dan az ise iyi bir dağılım puanını** gösterir.

4♥/4♠ deklereleleri ile, **13 gibi iyi bir dağılım puanı** olduğunda, **az puanla kontrat oyuna bağlanır (sign-off)**.

2♦ yanıtı majör desteği için kullanıldığından, **2♣ deklereleleri (2♣/2♦ - minör renk)** anlamına gelir.

2♣	10-16 d2p	4+ c ♣/♦ minör renk , majör desteği yok ve diğer majör 3 c	1-R F
-----------	------------------	--	--------------

17+ p olduğunda, önce farklı bir renkte atlama yapılarak belirtilir, majör desteği varsa daha sonra koza dönülür.

Majör desteği yoksa, **az puan (6-9 p) ve 7+ kartlı** farklı bir renk varsa, **2 atlayarak bu uzun renk gösterilir**.

3♠/4♣/4♦ (1♥ yanıtı)	6-9 p	7+ c ♠/♣/♦ farklı bir renk (2 atlayarak) - majör desteği yok	-
4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı)	6-9 p	7+ c ♣/♦/♥ farklı bir renk (2 atlayarak) - majör desteği yok	-

Majör desteği yoksa, **6-9 p** ile 1NT; **10-16 p** ile diğer **4+ c** majör renk; yoksa: {**11-12 p** ve NT dağılımı} ile 2NT, {**13-16 p** ve NT dağılımı} ile 3NT; yoksa: {**10-16 p** ile **4+ c ♣** veya **♦** rengi} **2♣** yanıtı ile gösterilir.

1NT (ve 3NT) dışındaki yanıtlar **min 10 puanla** oyuna davet özelliğindedir.

1NT	6-9 d2p	(any distr) ("3+ c majör renk desteği" ve "7+ c farklı bir renk" yok)	-
2NT	11-12 p	Majör desteği yok , diğer majörde ve 1-2 minörde keser, NT dağılımı	-
3NT	13-16 p	Majör desteği yok , diğer majörde ve 1-2 minörde keser, NT dağılımı	-

Yanıtlayan ortakta **17+ p** olduğunda, **4+ kartlı** farklı bir renk atlanarak şileme davet gösterilir.

2♠/3♣/3♦ (1♥ yanıtı)	17+ p	4+ c renk (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F
3♣/3♦/3♥ (1♠ yanıtı)	17+ p	4+ c renk (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F

1♣/1♦ açılışlarına ilk yanıt

Minör renk yanıtlarında (majör koz uyumunu kaçırmamak için) **4+ c majör renk** varsa:

6-11 p ile 1 ♥/♠ (oyun zayıf), 12-16 p ile 2 ♥/♠ (oyun bölgesi), 17+ p ile 3 ♥/♠ (şilem daveti) gösterilir.

([1♣ ve 1♦ yanıtları](#) listeleri)

4 c majör renk yoksa, 0-9 p ile 1NT; yaklaşık **NT dağılımı** ve 11-12 p ile 2NT; **NT dağılımı** ve 13-16 p ile 3NT; sanzatu dağılımı yoksa 10-16 p ile minör renk gösterilir.

Yanıt veren ortağın yetersiz (0-5 puanı) olduğunda, 1♣ açılışına (koz belli olmadığından) 1♦ yanıtı verilir.
(1♦ açılışı için: 0-4 p ile pas geçilir.)

1 açılışına 2♦ yanıtı, atlanarak konuşulduğundan 17+ p gösterir.

Bu nedenle, 2♣ yanıtı 10-16 p ile iki minör renkten en az biri (♣ veya ♦) 4+ c anlamına gelir.

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

17 puandan az, 7+ c farklı bir minör renk 2-atlanarak gösterilir.

Not: 2/1 Sistemine benzer şekilde (1♥ → 1♠ ve 1♥/♠ → 2♦ yanıtları dışında) 1 seviyesindeki renk açılışlarından sonraki 2 seviyesindeki tüm renk yanıtları en az **10 onör puanı** gösterir. (1♥ → 1♠ yanıtı: 10-16 p)

Ayrıntılı açıklamalar için [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#) alt bölümlerine bakınız.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

09/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

1-Renk Açılışlarına Yanıtlar (P++)

(Rakip araya girmemişse)

Açılış: 1♣ **13-18 p, 5+ c ♣/♦ (5+c ♥/♠ yok, 2NT ve 1NT açılışına uygun değil)****Aşağıda 1♣ açılışlarına yanıtçının ilk tur yanıtları (uygulama önceliği sıralı olarak) gösterilmiştir.**

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

Notlar

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

Kısaltmalar:

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

Örnek eller:2 örnek el: 5'li minör açılışından sonra **4+ c** majör koz gösterimi: E1 E21♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c Majör renk olduğunda - bir örnek12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBC

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

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

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-4 p		-
1♥	5/6-11 p (**)	4+ c ♥ (*) (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	-
2♥	12-16 p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	1-R F
3♥	17+ p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	GS-F
1♠	5/6-11 p (**)	4+ c ♠ (*) (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	-
2♠	12-16 p	4+ c ♠ (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	1-R F
3♠	17+ p	4+ c ♠ (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	GS-F
1NT	5/6-9 p (**)	4+ c ♥/♠ yok (Yalnız puan aralıkları önemlidir. Sanzatu dağılımı anlamına gelmez) Açan ortak 17+ onör puanı yoksa pas geçer.	-
2NT	11-12 p	En az 3 renkte keser, yaklaşık sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
3NT	13-16 p	3-4 renkte keser, sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
2♣	10-16 p	4+ c ♣ minör renk, 4+ c majör renk ve daha fazla uzunlukta ♦ yok	1-R F
2♦	10-16 p	4+ c ♦ minör renk, 4+ c majör renk yok	1-R F
3♣/3♦	17+ p	4+ c minör renk, 4+ c majör yok (atlayarak farklı bir renk göstermek)	GS-F

Notlar

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

Örnek eller:

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

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

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

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

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

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

(***) 1♥/1♠ açılışında yanıtlayan ortağın 6-9 p ve 7+ c diğer majör/minör rengi varsa

Örnek eller: Açanın majör kozuna 1NT / 2♦ yanıtından sonra açanın konuşması
Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz
1 majör (1♥/1♠) açılışında 1NT ve "1♠/2♥ (diğer majör)" yanıtları
Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması - iyi dağılımlı el sorusu

1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar

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

Yanıtçının **onör puanı 11'den az olduğunda**

1-renk açılışlarında **yanıtçının puanı 10'dan az olduğunda**

Açan ortağın **onör puanı 17'den az** ise oyun olasılığı düşüktür:

- **1♣** ve **1♦** açılışlarına verilen majör yanıtlarında **dağılım puanları** hesaba katılmadan **onör puanlarına** göre yanıt verilir. **Dağılım puanları** takip eden konuşmalarda hesaba katılır.
Örneğin, yanıtçının **9 onör + 3 dağılım puanı** ve **6 c ♠** rengi olduğunda, **1♣** açılışına **1♠** yanıtı verir. Açanın **2♣** dekleresinden sonra, yanıtçı atlayarak **3♠** diyerek (**8-9 p** ve **6+ c ♠** olduğunu belirterek) ortağını oyuna davet edebilir.
Eğer yanıtçı iyi dağılım ve uzun rengine göre ilk konuşma turunda 2 seviyesinde yanıt verirse, açan ortak yanıtçının **12-16 onör puanı** olduğunu düşünerek oyunu 3NT'ye bağlayabilir.
- **1♦** açılışına 1NT yanıtında (**max 9 onör puanı** var ve **4+ c** majör renk yok), (**yanıtçının 2NT seviyesine çıkmak zorunda kalabileceği düşünülerek**) açan ortak **17+ onör puanı** yoksa 2 seviyesine çıkmaz.
- **Açanın 1-renk dekleresinden sonra yanıtçı 1NT der ve açan ortak da**
 - açılışı için tekrar konuşursa veya
 - açılışı için bir majör renk gösterirse veya
 - **1♥/1♠** açılışları için 3. seviyede kozunu tekrarlar veya farklı bir renk söylerse, **açan ortakta 17-18 p var demektir.**
Bu durumda yanıtçıda 8-9 p varsa konuşmaya devam eder, yoksa pas geçer.
- **1-Renk Açılışlarına Yanıtlar** bölümünde **1♣** veya 1-majör açılışından sonra, yanıtçı 1NT yanıtını verdikten sonra, açan **13-16 puanı** olduğunu belirten bir konuşma yapmışsa, **aşağıdaki durum dışında** yanıtlayanın **pas geçmesi uygun olur:**
 - Eğer yanıtlayan ortağın elinde **7+ kartlı** (AKQJT'den en az 4'ü olmak üzere) **kuvvetli-kaliteli** bir renk varsa, rengini (atlamadan) deklere eder.
 - Açan ortak da: "o renkten en az **2 kart** varsa ve en az biri onör ise" ve diğer renklerden keseri varsa, **3NT deklere eder; yoksa PAS geçer.**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/11/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

1♣ açışı ve ardından 1♥/1♠ yanıtından sonra**Açan ortak:**

- **4 c majör desteği varsa**, majör desteğini:
13-16 onör puanı ile **atlamadan** (2 seviyesinde)
17-18 onör puanı ile **atlayarak** (3 seviyesinde) gösterir.
- Bu majör rengi **0-3 kart** ise, bakınız: **1♣ → 1♥/1♠**; ardından açanın farklı majör dekleresi, yoksa
- **16-18 onör puanı** ve sanzatu dağılımına yakın bir eli {diğer 3 renkte de 3 büyük onörden en az biri (A/K/Q)} varsa **1NT** diyebilir. Bu durumda **yanıtlayan ortak**:
 - Majör {**5-c** ve **9-11 puan** veya **6+ c** ve **8 puan**} ise: en az **yarı kaliteli** majörünü tekrarlar, yoksa
 - diğer renklerde keseri varsa,
 - **7-8 onör puanı** ile 2NT,
 - **9-11 onör puanı** ile 3NT der.
 - Yoksa, **6-8 onör puanı** ile 2♣ veya (**5+ c ♦** ile) 2♦ diyerek minör rengini gösterebilir,
 - yoksa pas geçer.

Örnek el: 1♣ açışı ve 1-majör yanıtından sonra ikinci turda açanın 1NT dekleresi ve yanıt

Açan	Yanıtlayan
♠K83	♠A
♥Q	♥108743
♦AKJ964	♦Q72
♣K96	♣QJ82

1♣, 1♥; 1NT, 3NT

- Yoksa, açan ortak kendi minör rengine döner (sırasıyla):
 - **17-18 onör puanı** varsa rengini 3 seviyesinde (1 atlayarak) gösterir.
 - Ortağının min puanını (6 p) göz önüne alarak, 4♣ veya 4♦ çıkaracak kuvvet ve dağılımda bir eli varsa kendi rengini (2 atlayarak) 4 seviyesinde gösterir. (Yanıtlayan ortak da 2 c destek ve 9+ p ile bir artırır.) Açan ortak, eli daha kuvvetli ise, rengini 5 (veya 6) seviyesinde gösterebilir, yoksa pas geçer.

Örnek el: 1♣ açılışı ve 1♥, 1♠ veya 1NT yanıtından sonra – 2 atlayarak konuşma

Yüksek seviye davet konuşmaları

- Açan ortak **13-16 onör puanı** varsa, 2 seviyesinde atlamadan kendi rengini gösterir.

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

- **6-8 p** ile: Pas
- ♥ yanıtı için: **9-11 p** ve **5+ c ♥** ile: 4♥ (ortaklıkta, toplam minimum **25 dp** var)
- ♠ yanıtı için: **9-11 p** ve **5+ c ♠** ile: 4♠ (**5+ c ♥** de varsa daha az puanla da 4♠ diyebilir)
- ♥ veya ♠ yanıtı için: Yanıtçının **9-11 p** ve **5+ c** minör rengi varsa: Minör renk ♣ veya ♦ (**1-R F**)
(5+ c ♥ veya ♠ yok)

Açan ortak yanıtçının minör rengini **3+ c** ile destekliyorsa majör koz renginde 4'e çıkar yoksa 3 der.

- **1♣** açılışı ve açanın ♥ veya ♠ destek yanıtı için: **Yanıtçı 9-11 p ve 3-4 c minör rengi varsa:**
2NT (relay dekleresi ile) ile açan ortağın minörünü sorar.

Açan ortak da uzun minörünü gösterir.

Eğer minör renklerinde de tutuş varsa, çift renkte koz uyumu olduğundan **yanıtçı dağılım puanını** 2 ile çarpar.

Yanıtçı, açan ortağın 2 seviyesindeki destek yanıtı ile belirteceği **13 min puana** (veya 3 seviyesindeki destek yanıtı ile belirteceği **17 min puana**) kendi **onör** ve **dağılım puanını** ekleyerek bulduğu **toplam puana** göre deklere edeceği majör seviyesine karar verir.

Açan ortak 1♣ açmışsa (1♣ → 1♥/1♠; ardından açanın farklı majör dekleresi)

1♣ açılışı ve 1♥/1♠ yanıtından sonra, açan ortak bu majör rengi **0-3 kart** ise, **15+ onör puanı varsa**, atlama yapmadan 1/2 seviyesinde majör rengini söyleyebilir. **Zonda ise, 17+ onör puanıyla** konuşması uygun olur. Yoksa uzun minörünü gösterir.

Bu minimum puanlara uyulmasının önerilmesinin nedeni:

Ortaklıkta ellerin uyumsuz olması durumunda, ortaklar koz uyumu bulmak için 3. tur seviyeye kadar çıkabilmekte ve toplam puanın yetersiz olması dolayısıyla sonuç çok olumsuz olabilmektedir.

Örneğin,

Konuşma	Açan ve yanıtçının min puanları	Açıklama
1♣ 1♥	13 6	
1♠ 2♥		2. turda açan kendi rengine dönmediğinden yanıtçının kozu 5 c ise rengini tekrarlıyor. (Açanın ♠ rengine 4 c tutuşu yok)
3♣		Açanın 3 c desteği olmadığından kendi rengine dönüyor.

Yanıtçının kozu ♠ olduğunda da 3. tur seviyeye kadar çıkabilmektedir:

1♣ 1♠
2♥ 2♠
3♣

Yukarıda görüldüğü gibi, 3. tur seviyede ortaklığın **toplam min puanı 19** olabilmekte, bu seviyede oyun büyük olasılıkla 2 batabilir: $(23 - 19)/3 = 1,33 \rightarrow$ bir üst sayı: 2. Alınan puan zonda değilse -300, zonda -500 olmaktadır. Açan **min 15 p** ile majör kozunu gösterdiğinde oyun 1 bataabilmekte, zonda değilse alınan puan -100 olmakta, zonda olduğunda açan **min 17 p** ile majör kozunu gösterdiğinde ise büyük olasılıkla oyun çıkacaktır.

Yukarıdaki **min puan limitlerine** göre konuşulduğunda, yanıtçının 1♥/1♠ yanıtından sonra açan kendi rengine (2♣/2♦) dönerse, açanın elinde

- 4 c** diğer majör rengi / yeterli puanı,
- 1NT dağılımı / **16-18 onör puanı** yok demektir.

Bu durumda, yanıtçı zonda değilse ve **9-11 puanı varsa 5+ c** rengini bir artırarak göstermesi uygun olur.

(Min toplam puan: $13+9=22$)

Açanın **3 c** tutuşu olabilir, yoksa kendi minör rengine dönebilir.

Açanın **3 c** tutuşu varsa, dağılımla puanıyla birlikte **14-15 puanı** varsa 3 seviyesinde ortağı destekleyebilir.

16+ dp ile ortağın kozunu 4♥/4♠'e bağlayabilir.

Geri dön → 1♣ açılışı ve ardından 1♥/1♠ yanıtından sonra

1♦ açılışı ve ardından 1♥/1♠ yanıtından sonra

Açan ortak:

- 4 c** majör desteği varsa, majör desteğini:
13-16 onör puanı ile **atlamadan** (2 seviyesinde)
17-18 onör puanı ile **atlayarak** (3 seviyesinde) gösterir.
- Yanıtçının 1 seviyesindeki majör yanıtına:
Bu majör rengi **1-3 kart** ise: diğer majörü **4 c** ise: **13-16 p** ile 2, **17-18 p** ile 3 seviyesinde söyler.
Yoksa: Açanın ortağın majör renginden en az **2 kartı** vardır.
Diğer majörü **3 c** ise: **13-16 p** ile 1NT, **17-18 p** ile 2NT der.
Yoksa: **4-4 c** minörleri ve ortağın majör renginden **3 kartı** vardır.
Puan duruma göre, minörlerinden birini 2 / 3 seviyesinde söyleyebilir veya pas geçebilir.
- Daha sonra yanıtçı toplam puana göre konuşmaya devam eder veya kontrata karar verir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/11/2025 SDT

1♦ açışından sonra ortağın majör rengine desteği yoksa ve açanın diğer majörü 1-3 kart ise

Yanıtçının 9-11 puanı varsa, oyun kaçırmamak için 2. tur konuşmada 5+ c majör rengini tekrarlar.

Açanın 17-18 puanı varsa büyük olasılıkla oyun var demektir. (17+9=26 p)

Açanın 13-16 puanı varsa, 2. turdaki açanın minör/1NT dekleresinden sonra yanıtçı 5 c majör rengini tekrarladığında puan durumuna göre açanın dekleresini incelerdek:

Konuşma	Açan ve yanıtçının min puanları	Açıklama
1♦	1♠	13+9=22
1NT	2♠	2 seviyesinde oyun çıkar
Pas		destek yoksa açan pas geçer

3+ c destek varsa, açış puanına göre artırır:

1♦	1♠
1NT	2♠
3♠ veya 4♠	

Açanın 13 açış puanına ek olarak dağılımla birlikte 3-4 puanı daha varsa oyun çıkabilir.

16+9 = 25 p

Açan oyuna bağlar.

14-15 dp ile 1 artırır:

Ortalama toplam 24-25 puan

13 puan ile pas geçer:

13+11=24

Geri dön → 1♦ açışı ve ardından 1♥/1♠ yanıtından sonra

1♣/1♦ açışından sonra yanıtçada 5/6-11 puan ve 5+ kart majör renk varsa

Yanıtçı 1. tur konuşmada 4+ c majör rengini 1 seviyesinde gösterdikten sonra, yanıtçının renginin 5+ kart olduğunu "puanı 9-11 p arasında" ise 2. tur konuşmada rengini tekrarlayarak belirtmesi uygun olur.

Açan ortak sıçrayarak 17-18 puan göstermezse, yanıtçı 8 veya daha az puan ile rengini tekrarlamaz, pas geçer.

Yanıtçı az puan (6-8 puan) ile rengini 2. turda tekrarlarsa, açan ortak yanıtçada daha yüksek puan olduğunu düşünerek yükelebilir ve yetersiz puan nedeniyle oyun batabilir.

Açan ortak yanıtçıyı 2. tur tekrar konuşmasında da desteklemeyse, yanıtçının puanın 9-11 arasında olduğunu düşünerek, 17-18 puanı varsa 3NT veya 5♣/5♦ arayışına girebilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

24/10/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

1♥/1♠ açışından sonra yanıtçıda 6-9 puan varsa

1♥/1♠ açılışına ilk yanıtlar [Precision++ Sistemi - Temel Noktalar](#) bölümünde açıklanmıştır.

Yanıtçının **dağılımla 6-9 puanı** olduğunda:

Yanıtçıda majör desteği varsa, **2♦** yanıtı verir ([1♥/1♠ yanıtları](#) listesinden):

2♦	6-9 dp 3+c majör renk desteği var	1-R F
	Açan: 13-16 p ile	2♥/2♠ -
	17-18 p ve 6+ c ♥/♠ ile	4♥/4♠ , yoksa -
	17-18 p ve 5+ c X ile	2X (X: 2. renk) , yoksa -
	17-18 p ve 5+ c ♥/♠ ile	3♥/3♠ -

Açan ortak ardından **13-16 puanı** varsa kozunu 2 seviyesinde tekrarlar ve konuşmayı sonlandırır.

Açan ortağın **17-18 puanı** varsa:

Açan ortağın ikinci bir **5+ c** rengi veya **6+ c** kozu olması durumunda oyun olasılığı yükselir.

6+ c kozu varsa, **dağılım puanı 3 fazla** olacağından kontratı oyun seviyesinde sonlandırır.

Açan ortağın **5 kartı** varsa, oyun olasılığı yanıtçının **puan aralığına** ve açan ortağın dağılımına bağlıdır.

Açan ortağın ikinci bir **5+ c** rengi varsa (**dağılım puanı en az 3** artacağından) bu ikinci rengini gösterir; yanıtçı da elinin dağılım durumuna bağlı olarak kontratı oyuna bağlayabilir.

Açan ortağın ikinci bir **5+ c** rengi veya **6+ c** kozu yoksa, kozunu 3 seviyesinde tekrarlar.

Bunun üzerine, yanıtçı **puanı 8-9 aralığında** ise kontratı oyuna bağlar.

Yanıtçıda majör desteği yok

Yanıtçının **7+ kartlı** farklı bir rengi varsa, **2** atlayarak bu uzun rengini gösterir ([1♥/1♠ yanıtları](#) listesinden):

3♠/4♠/4♦ (1♥ yanıtı)	6-9 p	7+ c ♠/♣/♦ farklı bir renk (2 atlayarak) - majör desteği yok	-
4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı)	6-9 p	7+ c ♣/♦/♥ farklı bir renk (2 atlayarak) - majör desteği yok	-

Yanıtçının **7+ kartlı** farklı bir rengi de yoksa ([1♥/1♠ yanıtları](#) listesinden):

1NT	6-9 d2p (any distr) ("3+ c majör renk desteği" ve "7+ c farklı bir renk" yok)	-
	Açan: 13-16 p ve " kaliteli renk, 6+ c ♥/♠ , 13-14 puan " durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa	2♥/2♠ , yoksa Pas -
	17-18 p ve 6+ c ♥/♠ ile	3♥/3♠ , yoksa -
	17-18 p ve 5+ c X ile	2X (X: 2. renk) , yoksa Pas -

Açan ortağın **13-16 puanı** varsa:

"**kaliteli** renk, **6+ c ♥/♠**, **13-14 puan**" durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa kozunu 2 seviyesinde tekrarlar ve konuşmayı sonlandırır. Yoksa, pas geçer.

Açan ortağın **17-18 puanı** varsa:

Açan ortağın **6+ c** kozu varsa rengini atlayarak 3 seviyesinde tekrarlar. Yanıtlayan ortak **6-7 puan** ile pas geçebilir. **8-9 puanla** elinin dağılımına göre 3NT'ye veya **4♥/♠**'e bağlayabilir.

2♦ yanıtındaki gibi, açan ortağın ikinci bir **5+ c** rengi varsa (**dağılım puanı en az 3** artacağından) bu ikinci rengini gösterir; yanıtçı da elinin dağılım durumuna bağlı kontratı belirler.

Açan ortağın ikinci bir **5+ c** rengi veya **6+ c** kozu yoksa, pas geçer ve kontrat 1NT'ye bağlanır.

Dağılım puanı yüksek bir dağılım şekli daha söz konusudur:

5'li majör renk, 2 diğer **4 c** renk ve bir boş renk (**5 dağılım puanı**).

Açan ortağın bu dağılımı yanıtlayan ortağın dağılımına uygun olmadığında oyunda **dağılım puanı** değerlendirilemeyebilir. Bu durumda, ortaklar koz uyumu ararken fazla yükselmiş olabilirler.

Bu dağılımın olasılığı da az olduğundan listeye eklenmemiştir.

[Konvansiyonlar](#)

Yanıtçının onör puanı 10-16 arasında olduğunda

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

- Her iki ortak da, ortağının majör rengini tutuyorsa (toplam koz sayısı en az 8 olmuşsa) kendi uzun rengini göstermeden/tekrarlamadan önce ortağının kozunu destekler.
(Kendi kozu da uzunsa, dağılım puanları içinde değerlendirir.)
- 1♣ ve 1♦ açılışlarına, yanıtçının 2 veya 3 seviyesindeki majör yanıtında, en az 4'lü majör olabilir.
Bu nedenle açan ortak bu majör renkten en az 4 kartı varsa ortağı destekler.

17/09/2025 SDT

Takip eden konuşmalarda ne durumda atlayarak konuşuruz?

Majör koz uyumunun araştırılması:

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

“ilk-koz-sayısı” + “tekrar-sayısı”

kadar koz olduğunu anlar.

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

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

Henüz oyun seviyesine ulaşılmamışsa, yanıt veren ortak da:

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

Örnekler:

1♥, 2♣; 3♥ Açanın onör puanı 16-18, kaliteli 7+ c
1♦, 2♣; 2♥; 4♣ Yanıtlayanın onör puanı 14-16, kaliteli 6+ c

[Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Optimum koz uyumunu bulunması

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

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

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

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

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

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

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

[3NT arayışı \(1\)](#)

[3NT arayışı \(2\)](#)

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

[Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek](#)

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

Rakip araya girdiyse

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

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

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

[Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Alert'ler

- SAYC sistemine uymayan deklerelelerin alert edilmesi gerekir. Bu deklereleler liste ve açıklamalarda (1♣ gibi) alt-çizgili gösterilmiştir.
- Örneğin, Precision++ sisteminde **1♣ ve 1♦** açılışları SAYC'a göre farklı olduğundan, rakibe fazla bilgi vermeden SAYC'a göre daha avantajlı bir konuşma yapmış oluyoruz.

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

1♦: **5'li** renk yok demek olduğundan)

Minör açılışlarında **alert** etmemiz gerekiyor.:

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

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

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Dağılım puanlarının değerlendirilmesi

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

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

İlk defa konuşulduğunda,

- açarken,
- araya girerken,
- rakip araya girdikten sonra ortağa destek dışında bir renk gösterildiğinde

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

Dağılım puanı hesabı

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

(Dağılım puanlarının yukarıdaki gibi sayılabilmesi için el-yer toplam koz sayısının en az 8 olması gerekir.)

Örnek eller:

[Rakibe baraj yaparken dağılım puanın değerlendirilmesi](#)

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

[Ortağın kozuna destekte dağılım puanın önemi](#)

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

Güzel dağılım ve kaliteli renk tanımları

Güzel dağılım: Bir **eldeki dağılım puanları** toplamı 3 ve üzeri

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

(**AKxxx, AQxxx, KQxxx**)

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

(**AJTxx, KJTxx, QJTxx**)

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

Onörsüz veya onörlerden **yalnız J** varsa rengimiz **kalitesizdir** (no-quality).

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

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

[Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/01/2019 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

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

2♣ açılışı ve ilk yanıt

Açan ortak

Puan Deklere

19+ p 2♣

Yanıtlayan ortak

Puan & delereler

0-3 p: 2♦, 4-6 p: 2♥, 7-10 p: 2♠, 11-13 p: 2NT, 14+ p: 3♣ (kozlu şilem aralığı)

2♦ ve 2♥ yanıtı için takip eden konuşmalar

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

- Açan ortak kesin olarak bir oyun veya olası bir şilem durumu görüyorsa, 2. tur konuşmada aşağıda açıklanan 2♠ ve üzeri yanıtlarda uygulanan 3♣ relay dekleresini yapar:

([2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar](#) alt-bölümündeki [2♣ açan ortağın 3♣ \(/4♣\) dekleresine yanıtlar](#) yöntemi)

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

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

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

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

Ardından açan ortak uzun bir rengi varsa gösterir.

Yanıtçı açan ortağın uzun bir rengine desteği varsa belirtir. Yoksa daha önce transfer ettiği renge döner.

Daha önce bir rengini transfer etmediyse, (tekrar) sanzatu der.

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

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

- 2♥ yanıtı için:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Açanın bir renk dekleresine yanıtlayanın 4/5 p ile (özellikle majör desteği dışında) pas geçmesi beklenir.

Açanın 2NT dekleresine ise yanıtlayanın 5'li majörünü transfer etmesi olumlu sonuçlanabilir.

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

2♦ ve 2♥ yanıtından sonra açan 2NT derse

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

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

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

transfer yapabilir:

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

Minör transferlerinde açan 3NT diyerek transferi kırabilir.

Sakıncalar:

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

3♦ yanıtı için takip eden konuşmalar

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

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

Açan ortak:

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

Açan ortak 4+ c ♥ ile transferi alırken:

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

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

Açan 3♥ derse:

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

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

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

2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar

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

Açan ortağın 5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olduğunda

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

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

Yanıt veren ortak da sırasıyla:

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

Açan ortağın 5+c majörü yoksa:

1. Yanıt veren ortağın 2♠ yanıtı için:

Açan ortak

- Sanzatu dağılımı ile 2NT,
- Yoksa 3♣ relay konuşması ile
Yanıt veren ortağın 4+ c majör veya uzun minör renklere transfer yapabilmesi için (5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olmadığını belirten) boş bir deklere yapar.

Yanıt veren ortak da açan ortağın:

- 2NT deklaresine:
Uygun bir elle STAYMAN veya (5+ c majör veya 6+ c uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der.
(1NT açılışındaki gibi - 3♣: Stayman; 3♦: ♥'e, 3♥: ♠'e; 3♠: minöre transfer)
Yanıtçada "4+ c ♥ ve 4+ c ♠" majörler olduğunda Kısaltılmış-Smolen'i aşağıdaki gibi uyguluyoruz.
- 3♣ deklaresine de yanıt veren ortak yukarıdaki gibi,
(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der (***).
Açan ortağın buna yanıtı aşağıda verilmiştir.

2. Yanıt veren ortağın 2NT yanıtı için açan ortak (tek seçenek olarak) 3♣ der.
(Daha önce, Sanzatu dağılımı olduğunda 3NT diyorduk. Ancak yanıtlayan ortakta 5+ c majör ve açan ortakta da bu majör renkten 3 c olduğunda, yanıtlayan ortağın pas geçmesi durumunda, toplam 8+ c majör renk ile Sanzatu oynanıyordu. Bu nedenle, diğer seçenek olan açan ortağın 3NT deklaresini iptal ettik.)

Yanıt veren ortak da yukarıdaki gibi (3 seviyesinde):

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

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

Yanıt veren ortak da yukarıdaki gibi (4 seviyesinde):

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

(***): "2♣ açan ortağın 3♣ (/4♣) deklaresine yanıtlar" konusunda bir sonraki sayfaya bakınız.

Açan ortağın 5+ c majörü veya sanzatu dağılımı olmadığında
(2♣ açan ortağın 3♣ (/4♣) dekleresine yanıtlar)

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

Yanıtlayan ortak:

3♦/4♦ ile 4+ c ♥ rengini,

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

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

[Örnek el 1](#)

[Örnek el 2](#)

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

Yanıtçı Açan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Açan ortak toplamda şilem puanı hesaplamışsa,

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

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

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

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

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

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

Toplamda şilem puanı olduğunu hesapladığınızda son konuşan olarak 3NT demeyin

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

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

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

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

2♣ açılışında uygulanan *Kısaltılmış-Smolen* yöntemi

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

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

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

“2♣ açılışına 2♠ ve üzeri yanıtlar” için bazı örnek konuşmalar

Açan	Yanıtlayan	Açıklama (açan)	Açıklama (yanıtlayan)
2♣	2♠		
2NT	3♥		♠'e transfer
Açan	Yanıtlayan	Açıklama (açan)	
2♣	2♠		
2NT		büyük olasılıkla NT dağılımı	
Açan	Yanıtlayan	Açıklama (açan)	
2♣	2♠		
3♣(*)		Açanın elinde 4 c majör renk(ler) olması olasılığı büyük, 5+ c majör renk yok, NT dağılımı olasılığı küçük	
Açan	Yanıtlayan	Açıklama (açan)	Açıklama (yanıtlayan)
2♣	2NT		
3♣(*)		Açanın dağılımı belli değil	Yanıtçı 4+ c majör renklerini veya 6+ c minör renklerini transfer eder.
		Minör renk transferinde açan 3NT'ye bağlayabilir.	
Açan	Yanıtlayan	Açıklama (açan)	Açıklama (yanıtlayan)
2♣	2NT		
3♣(*)	3♦		Yanıtçı 4+ c ♥ majör rengine transfer yapıyor.
		Açanın elinde 3 c ♥ varsa 3♥, 4 ♥ varsa 4♥ ile transferi alır.	
		Açanın elinde 0-2 c ♥ varsa, 4 c ♠ ile 3♠ der, yoksa en küçük deklere olarak 3NT diyebilir.	
Açan	Yanıtlayan	Açıklama (açan)	
2♣	2♠ / 2NT		
4♣		2♣ açılışından sonra, açan uzun ♣ rengini göstermek istiyorsa, 3♣ yerine 4♣ eder.	

(*)Açanın 3♣ konuşması (yanıtçının 2♠ ve 2NT yanıtlarından sonra) *relay* konuşmasıdır.

Yanıtçının 4+ c majör renklerini veya 6+ c minör renklerini transfer edebilmesi için bir *soru* konuşmasıdır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

17/08/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2♣ açılışı yanıtları akış çizelgesi

Açan ortak	Yanıt veren ortak
19+ p : 2♣	4-6 p ve 4+ c ♥ rengi olduğunda: 3♦ yanıtı Yoksa: 0-3: 2♦, 4-6: 2♥, 7-10: 2♠, 11-13: 2NT, 14+: 3♣
Yanıt veren ortağın 3♦ yanıtı için: o 4+c ♥ ile transferi alsın, yoksa o 3♠ veya 3NT der. <u>Açan ortak 4+ c ♥ ile transferi alırsa</u>	
Yanıt veren ortağın 2♦ ve 2♥ yanıtı için:	
a) Açan ortak kesin olarak bir oyun veya olası bir şilem durumu görüyorsa, 2. tur konuşmada aşağıda açıklanan 3♣ relay dekleresini yapar. Yanıtçı 4+ c majör veya uzun minör renkleri varsa açana 3♣ relay yöntemi ile transfer eder, yoksa sanzatu der. Ardından açan ortak uzun bir rengi varsa gösterir. Yanıtçı açan ortağın uzun bir rengine desteği varsa belirtir. Yoksa daha önce transfer ettiği renge döner. Daha önce bir rengini transfer etmediyse, (tekrar) sanzatu der.	
b) Oyun için yeterli puan olmadığını hesaplarsa,	
1) Dengesiz dağılımla, en uzun rengini (eşit uzunlukta birden fazla uzun renk varsa, sırasıyla ♥, ♠, ♣, ♦)	
2) Dengeli dağılımla, sırasıyla 4+c kaliteli majörünü (her ikisi de 4+ c ise önce ♥), yoksa sanzatu dağılımı ile 2NT, yoksa uzun minörünü göstermelidir.	
	Açan yanıtçının 2♦ yanıtından sonra 2NT derse: Yanıtçı: • en az 6+ c ve 1 p içeren majör renge, • 7/8+ c ve 3 p içeren minör renge transfer yapabilir: 3♣ --> ♦, 3♦ --> ♥, 3♥ --> ♠, 3S --> ♣ Minör transferlerinde açan 3NT diyerek transferi kırabilir. Yoksa: 5-6 puan ile 4+ c majör desteğini, yoksa diğer 4+ c majörünü, yoksa 3NT ile 2NT'ye destek gösterebilir. Daha az puan ile (özellikle majör desteği dışında) pas geçmesi beklenir. Ancak, majör desteği varsa, dağılım puanları ile birlikte 5-6 puanı ile desteklemelidir.

Yanıt veren ortağın 2♣ veya üzeri yanıtı için:

Açan ortağının 5+c majörü varsa (Majörleri eşit uzunlukta ise önce ♥'ü söyler.)	1. Destek varsa majör rengini 1 artırır. Yoksa, 2. Sanzatu dağılımıyla 2NT/3NT der. Yoksa, 3. Kaliteli ve uzun rengi (5+ c diğer majör veya 6+ c minör) varsa gösterir. Yoksa, 4. 3NT'yi kaçırmamak için yine de 2NT/3NT der.
Açan ortağının 5+ c majörü yoksa	
Yanıt veren ortağın 2♣ yanıtı için:	
• Sanzatu dağılımı ile 2NT,	STAYMAN, transfer veya 3NT
• Yoksa 3♣ ile boş (relay) bir deklere yapar.	(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der
Yanıt veren ortağın 2NT yanıtı için: 3♣	(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der
Yanıt veren ortağın 3♣ ve üzeri yanıtı için: 4♣	(4+ c majör veya uzun minör renklere) transfer yapar, yoksa 3NT der

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

04/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

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

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

Rakip araya girdiğinde DOP1 uygulanması

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

Rakip kontur ve 2NT ile araya girerse

2♣ açılışımıza rakip **kontur çekerek** araya girmişse, yalnız **onör puanı** seviyesini (XX: 0-3 p, Pas: 4-6 p, 2♦: 7-10 p, 2♥ 11-13 p, 2♠: 14+ p) şeklinde gösteriyoruz.

2♣ açılışımıza rakip **2NT** ile araya girmişse, yine yalnız **onör puanı** seviyesini (X: 0-3 p, Pas: 4-6 p, 3♣ 7-10 p, 3♦: 11-13 p, 3♥ 14+ p) şeklinde gösteriyoruz.

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

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

Rakip bir renk ile araya girerse

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

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

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

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

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

Yanıtçı yeni bir renk belirttiğinde veya Stayman yapmak istediğinde, rakibin renginden keser gösterebilmek için *Lebensohl konvansiyonuna* (*) benzer bir yöntemin kullanılması düşünülmüş, ancak bazı durumlarda oynanabilecek kontrat seviyesi geçilebildiğinden vazgeçilmiştir.

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

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

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

Örneğin, 2♣ açılışına yanıtta,

rakip 2♠ ile araya girmişse, ortağın yanıtı:

Kontur 0-3, pas 4-6, 2NT 7-10, 3♣ 11-13, 3♦ 14+ **dağılım+onör puanı** anlamına gelir.

Rakip 2♥ ile araya girmişse:

Kontur 0-3, pas 4-6, 2♠ 7-10, 2NT 11-13, 3♣ 14+

Rakip 2♦ ile araya girmişse:

Kontur 0-3, pas 4-6, 2♥ 7-10, 2♠ 11-13, 2NT 14+

2) 2♣ **açan 5'li majör** rengi veya **uzun** bir **minör rengi** varsa gösterir, yoksa **açan** yanıtçının uzun rengini transfer edebilmesi için 2NT geçilmemişse *relay* konuşması olarak **2NT**, yoksa 3NT der.

a) 2♣ açanın **uzun** bir renk göstermesi durumunda

i) Yanıtçı, ortağın **uzun rengine destek durumunda** desteğini belirtir.

ii) Açanın rengine **destek yoksa**:

(1) Yanıtçı uzun rengi varsa doğrudan (transfer yapmadan) söyler,

(2) yoksa yanıtçı en düşük seviyede NT (relay) der.

b) 2♣ açanın **NT demesi durumunda**

i) Yanıtçı, uzun rengi varsa transfer eder: ♣ → ♦, ♦ → ♥, ♥ → ♠, sıçrayarak ♣ → ♣

ii) Yanıtçının uzun rengi yoksa: Açan 3NT'den az konuşmuşsa **3NT**, 3NT demişse **Pas**, yoksa **3NT** (relay) (geçilmişse 4NT).

3) Yanıtçının açanı veya açanın yanıtçısı (uzun rengini) desteklemesi durumunda, şilem olasılığı varsa

a) Açan **0 c** kayıplı (As içeren veya **0 c**) bir rengi varsa **EKCB** yaparak, yoksa

b) Açan **4NT geçilmediyse 4NT** ile **RKCB** uygulayarak keycard sorabilir.

4) Bundan sonra açan ortak yanıtçının yanıtına ve elinin dağılımına göre kontratı bağlar.

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

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

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

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

(Açanın ♦ rengine 0 c var)

2♣ açan	Rakip 1	Yanıtçı	Rakip 2	Açıklama
2♣	2♠	3♣	P	Yanıtçının puanı: 11-13 p
3♥	P	4♥	P	Destek var
5♦	P	5NT	P	5♦: EKCB - Yanıt (5NT): 3. basmak: 2 keycard, koz Q yok
6♥	P	P	P	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

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

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
<u>2♣</u>	2♥	<u>3♣</u>	P	Yanıtçının puanı: 14+ p
3♠	P	4♠	P	Destek var
4NT	P	<u>5♣</u>	P	5♣: RKCB - Yanıt (5♣): 1. basmak: 1-4 keycard, koz Q belli değil
6♠	P	P	P	(Yeterli keycard olmasaydı açan 5♠’de bırakabilirdi)

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

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

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
<u>2♣</u>	2♠	<u>3♣</u>	P	Yanıtçının puanı: 11-13 p
3♥	P	4♣	P	Destek yok, Yanıtçı uzun rengi varsa doğrudan söyler
4NT	P	P	P	Açanın yanıtçıya desteği yok, 4NT: 4NT oynamak için

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

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
<u>2♣</u>	2♠	<u>2NT</u>	P	Yanıtçının puanı: 7-10 p
3♥	P	3NT	P	Destek yok, Yanıtçının uzun rengi yok, NT der
P	P	P	P	Açan 3NT oynamak için pas geçer

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

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

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
<u>2♣</u>	2♠	<u>2NT</u>	P	Yanıtçının puanı: 7-10 p
3NT	P	5♣	P	Yanıtçı uzun rengi varsa transfer eder: ♣ → sıçrayarak ♣
P	P	P	P	

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

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

<u>2♣ açan</u>	<u>Rakip 1</u>	<u>Yanıtçı</u>	<u>Rakip 2</u>	<u>Açıklama</u>
<u>2♣</u>	2♠	<u>2NT</u>	P	Yanıtçının puanı: 7-10 p
3NT	P	P	P	Açan 3NT’den az konuşmuşsa yanıtçı 3NT (relay); açan 3NT demişse yanıtçı Pas geçer.

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

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

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

Rakibin 2♣ açışından sonra biz baraj yaparak araya girmek istersek

Açar (13+) puanımız varsa

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

8/10-12 puanımız varsa

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

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

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

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

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

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

Devam eden konuşmaları *Cappelletti* listesindeki gibi yapalım.

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

Notlar:

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

8 onör puanı ile toplam 20 puanımız olur.

3-seviyesindeki bir oyun için büyük olasılıkla $(20-23)/3 = -1$ löve → 1 batar ile baraj yapmış oluruz.

Zonda değilsek, kötü bir dağılım olasılığına karşın, 2 batarı göze alıp, 8 onör puanı ile de baraj yapabiliriz.

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Zayıf açılışlara yanıtlar (SAYC) (Weweweb'den)

Zayıf-2 açılışına yanıt (8-11 p, 6+ c, yarı-kaliteli veya kaliteli)*

Yanıt	Durum	Açıklama
Pas	12- p	Destek yok (0-1 c)
1 artır	8-13 p	Açanın rengine 1 artırarak destek (11-13 p: 2+ c ile, 8-10 p: 3+ c ile destek)
Yeni Renk	13+ p Kaliteli 5/6+ c (Ortağa destek olabilir)	(Kaliteli 5/6+ c farklı bir renk yoksa: 2NT) 1 tur forsing Açan ortağın tekrar konuşması 1 artır: Yanıtçıya 3+ c destek veya yanıtçının rengine en az Qx Yeni renk: 10-11 p ve yeni renkte en az Kx NT: 10-11 p, açış rengi kaliteli (tercihen AKQ) (yan renklerde A/K/Q yok) Açış renginin tekrarı (daha iyi bir seçenek yok) Daha sonra yanıtçı karar verir
2NT	3+ c destek: 14+ p 2 c destek: 15+ p 0-1 c destek: 17+ p	Açanın tekrar konuşması Ogust yöntemi (Açanın kozunun puan ve kalitesini gösteren kodlama) Puan ≥ 10 p Kaliteli Deklere (İkili sayı sistemine göre) Hayır Hayır 3♣ 0 0 0 Hayır Evet 3♦ 0 1 1 Evet Hayır 3♥ 1 0 2 Evet Evet 3♠ 1 1 3 SAYC (Weweweb) 1 artır: 8-9 p Yeni renk: 10-11 p, (yeni renkte A veya Kx/Qxx) 3NT: 10-11 p, yan renklerde A/K/Q yok, fakat açış rengi kapalı (AKQJTx) Daha sonra yanıtçı karar verir
3NT	17+ p	Oynamak için (to play) (yanıtçının diğer renklerde keserleri varsa)

Zayıf-3 açılışına yanıt (8-11 p, 7+ card, kaliteli)

Yanıt	Durum	Açıklama
4-seviyesi majöre artır	13+ p	Açan ortak pas geçmeli Örnek el: Bir analiz
4-seviyesi minöre artır	13-15 p	Açan ortak kuvvetli bir elle 5 seviyesine yükseltir, yoksa pas geçer
3♥/3♠ (3♣/3♦ açış) 4♣/4♦ (3♥/3♠ açış) 3♠/4♥ (3♥/3♠ açış)	17+ p for major 19+ p for minor Kaliteli 6+ c	Farklı bir majör renkte oyun forsingi Bir minör renkte oyuna davet 3NT (yanıtçının diğer renklerde keserleri varsa)
3NT	17+ p	Oynamak için (to play) (yanıtçının diğer renklerde keserleri varsa)
4NT	24+ dp	RKCB (aynı renkte şilem oynamak için)
5NT	28+ dp	Grand Şilem Forsingi (2 veya daha fazla koz kontrolü ile yanıtçı 5NT diyerek açanın kozunda açanı Grand şileme davet eder) Yoksa, yanıtçı açanın kozunda şilem dekleresi yapar (sign-off)

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

*Notlar ve açıklamalar: [Zayıf açılışlar ve araya girişler](#)

[Atlayarak araya girişler ve yanıtları](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

2NT preemptif zayıf açılışı

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

4♥ & 4♠ Açılışları (P++)**4 seviyesi zayıf majör açılışları**

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

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

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

Not:

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

Ek not: 13 puandan az, 8 veya daha fazla minör kartımız varsa, 3 seviyesinde açıyoruz.

SAYC uygulaması

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

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

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

Savunma**5 seviyesi açılışa karşı**

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

4 seviyesi açılışa karşı

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

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

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

gösterir.

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

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

4 seviyesi kuvvetli majör açılışları: Ters STAYMAN uygulaması (ROMEX NAMYATS)

("NAMYATS", "STAYMAN"nin tersten yazılışdır.)

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

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

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

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

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

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

Gerekler:

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

NAMYATS açılışı yapabilecek ellere örnekler:

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

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

(Yukarıdaki bağlantıdan)

Açan	Yanıtçı	Açıklama
4♣/4♦	4♥/4♠	Yanıtçıda "2 keycard ve uygun dağılım" yok: Sign-off (açıcı pas geçmelidir)
4♣/4♦	4♦/4♥	Yanıtçıda 2 keycard olduğunda şilem olasılığı → bir üst renkle keycard sorusu

Yanıtçının keycard sorusuna açanın yanıtları:

Açanda en az 2 Keycard olduğundan

- basamak 2 keycard,
- basamak 2 keycard ve koz kızı,
- basamak 3 keycard,
- basamak 3 keycard ve koz kızı gösterir.

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

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

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Açan	Yanıtçı	Açıklama
4♣ (♥'e transfer)	4♦	Keycard sorusu
	4♥	Transferin kabulü: Sign-off
	4♠	♠ kontrolü
	4NT	♠ kontrolü yok, minörlerin her ikisinden de kontrol var.

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

Açan	Yanıtçı	Açıklama
4♦ (♠'e transfer)	4♥	Keycard sorusu
	4♠	Transferin kabulü. Sign-off
	4NT	Minörlerin her ikisinden kontrol var. İyi el

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

Açıcının keycard sorusuna cevapları:

Açan	Yanıtçı	Açıklama
4♣ (♥'e transfer)	4♦	Keycard sorusu
4♥		2 keycard
4♠		2 keycard + Koz kızı
4NT		3 keycard
5♣		3 keycard + Koz kızı

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

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

Puan ve kalite durumuna göre uygulanacak yöntem ve konuşma seviyesi

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

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

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

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

1 Sanzatu Açılışı ve Yanıtları (P++)

İçerik

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

1NT açılması için gerekli kurallar

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

Ayrıca biz aşağıdaki kuralları da uyguluyoruz:

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

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

1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar

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

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

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

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

dp: [dağılım](#) + onör puanı (HCP)

Açıklama (Transfer / STAYMAN seçimi)

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

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

Majöre transfer

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

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

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

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

Smolen yöntemi kullanılmayacaksa, yanıt verenin:

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

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

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

♠: 2♠ ♥: 3♥ 3♣: 3♣ ♦: 3♦

0-1 löve kayıplı renk örnekleri

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

NOTLAR:

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

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

[Majöre transfer: 2 örnek el](#)

[Bölüm başına geri dön](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Stayman (Smolen özelliği eklenmiş yöntem)

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

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

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

Smolen özet çizelge

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

Not:

/ : veya

& : ve

Not: Burada yazılan kurallar internetten bulacağınız kurallar değiştirilerek oluşturulmuştur.

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

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

1NT açılışında ortağın 4+ c majör renkleri olduğunda

Bölüm başına geri dön

İçindekiler sayfasına geri dön

Konvansiyonlar

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

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

Yanıtlar puan ve özelliğe göre sıralı olarak:

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

Açıklamalar

2♦ yanıtı için açıklamalar

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

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

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

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

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

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

9-14 dp & 6+ c ♣ / 6+ c ♦ **3♦**

Yanıt veren uzun minörü olduğunu belirtir.

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

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

Açan ortağın 4 c majörü varsa:

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

Açanın 2♦ yanıtı için iki örnek

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

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

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

Açan

Yanıtlayan

1NT

2♣

2♥

3♦

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

4♥

Pas

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

2♥ ve 2♠ yanıtları için açıklamalar

1NT Açan

Konuşma

4 c ♥/♠

2♥/2♠

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

7-8 dp & koz uyumu var

3♥/3♠

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

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

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

3♣

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

Açan ortak majör koz rengine karar verir.

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

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

3♦

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

9-14 dp & koz uyumu var

4♥/4♠

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

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

7-8 p & koz uyumu yok

2NT

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

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

12-14 p & koz uyumu yok & 6+ c Minör renk

3♠/3♥

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

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

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

9-14 p & koz uyumu yok

3NT

Smolen özelliği eklenmemiş yöntem ile aynı:

Açan pas geçerek oyun 3NT'e bağlanır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

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

Stayman (daha önceki *Smolen* özelliği eklenmemiş yöntem)

(Yanıt verenin 7+ onör puanı olması gerekir)

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

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

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

p: onör puanı (HCP)

dp: dağılım + onör puanı**NOT:**Koz uyumu yoksa yanıt veren (9+ puanla) *zayıf rengini* göstererek, 1NT açanın da o zayıf renkten keseri yoksa 3NT yerine, 1NT açanı koz oynamaya yöneltmelidir.**Zayıf renk:** x, Q, xx, Jx, xxx, 10 xx, xxxx şeklinde olabilir.
(o renkten onör puanı – dağılım puanı ≤ 0)**Örnek el:** Stayman mi, transfer mi?1NT açılışında 7-8 p ile Stayman yapıldığında: 2 örnek oyunBölüm başına geri dönİçindekiler sayfasına geri dönKonvansiyonlar

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

Minöre transfer

Amaç:

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

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

1NT Açan

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

Yanıt veren

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

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

Yanıt veren

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

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

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

3NT 2-2 kart zayıf majörler, kuvvetli minörler

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

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

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

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

p: onör puanı (HCP)
dp: dağılım + onör puanı

[Bölüm başına geri dön](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

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

1NT

3♦/3♥**5+ c majör (majöre transfer)**

3♥/3♠

3NT

...

♥/♠ renkte 4 kart yok

1NT

3♣**4 c majör (Stayman)****3♦**

♥/♠ renkte 4 kart var

3♥/3♠

3NT

koz uyumu yok

4♥/4♠

koz uyumu var

Keycard sorar

4NT

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

1NT

3♠**2 minör renk de 5+ c (minöre transfer)****3+ c minör**

4♣/4♦

4♥!

koz uyumu yok

4♠!

koz uyumu var

(Key card sorar)

4NT

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

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

1NT

4NT

Key card sorar

1NT

4♣**Gerber ile As sorar**

4♦/4♥/4♠/4NT (0/1/2/3/4 As)

...

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

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

Rakip araya girmede uyguladığımız diğer konvansiyonlar (P++)

Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

İkinci 5+ c renk koz uyumunun değerlendirilmesi

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

- Yanıtçı açanın **ikinci 5+ c rengini destekledikten** sonra, **açan ortak** "diğer renklerdeki toplam **dağılım puanı**"nın iki katını alarak kontratın seviyesine karar verir.
Örnek el: [Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması](#)
- Yanıtlayan ortağın açanın ikinci **5+ c** renginden **0-2 kartı** varsa (**ikinci renk koz uyumu yoksa**)
 - Yanıtçı **3+ p dağılım puanı** varsa, en iyi dağılımlı rengini belirtir:
Dağılım puanı 3 civarında (~3: 3 ± 1) ise artırmadan,
5+ p dağılım puanı varsa, yanıt 4 seviyesini geçmiyorsa **atlayarak**, yoksa artırmadan belirtir.
 - Yanıtçının **iyi dağılımlı** eli yoksa **ortağın kozuna** artırmadan döner.

Örnekler

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

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

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

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

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

İyi dağılımlı elin belirtilmesi

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

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

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

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

♣: ~3 dağılım puanı,

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

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

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

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

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

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

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

Güney	Kuzey	Kuzeyin dekleresi
1♥	2♥	2♥: Açan ortağa 3+ c ile destek
2NT	4♦	4♦: 5+ dağılım puanı
4NT!	5♠	
5NT!	6♦	
7♥		

Örnek el: [5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi ve iyi dağılımlı el sorusu ile yanıtı](#)

3 NT Arayışı

Açan veya yanıt veren ortakta 4 c majör renk olmadığında

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

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

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

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

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

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

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

Majör koz ile oyun olasılığı olmadığı anlaşıldığında

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

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

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Bizim Araya Girmemiz (Overcalls) (SAYC)

Özet

([Weweweb](#)'den)

Deklere	Açıklama
1. seviye	8-15 p, normal olarak 5+ c (majör renk ise iyi 4-kart olabilir), forsing değil
2. seviye	10-15 p, 5+ c, forsing değil
1NT	15-18 p, SAYC: açanın renginde 1 keser içerir
Sıçrayarak araya giriş	Zayıf araya giriş (pre-emptive), zayıf açışlardaki puan ve kart sayısı içerir

Önemli çizelgeler:

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

Açıklama

(*Mehmet Aydın'ın* dokümanından yararlanılmıştır)

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

Neden araya gireriz?

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

Araya giriş 3 değişik şekilde yapılır:

- Yeni renk söyleyerek,
- 1NT diyerek,
- Apel Konturu atarak.

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

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

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

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

(1-renk) 1NT (X) "majör transferi"

Not:

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

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

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

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

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

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

Açar puana yakın bir elle,

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

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

Örnekler: Rakibin 1-renk açışı üzerine 15'den az puanla 1NT ile araya giriş

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

Ortak yanıt verirken, **4 c** bir majör rengi olduğunda,

Stayman yaptıktan sonra daha büyük olasılıkla **4-4 c** majör uyumunu bulabiliriz.

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

Özetle:

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

1NT ile araya girebiliriz.

Ortakla bu durumlarda 1NT ile araya girmek konusunda anlaştığımızda:

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

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

Dikkat etmemiz gereken **diğer durumlar**:

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

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

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

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

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

iyi sonuç alınması açısından yararlı olmaktadır.

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

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

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

- **Kart sayısına göre puan:** 6. ve 7. kartlar için: 2 ve 1 puan
- **Rengin kalitesine göre puan:** **Kaliteli** renk için: 2 puan **yarı kaliteli** renk için: 1 puan eklenerek bulunan **toplam puan**
- 1. seviye için en az **13 puan**,
- 2. seviye için en az **15 puan**

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

Yukarıdaki araya giriş gerekleri sağlanmıyorsa pas geçmek daha iyi olacaktır.

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

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

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

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

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

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

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

İki tane 5'li renginiz varsa **Michael's cuebid** veya **Unusual notrump** yapıyoruz.

16/17+ onör puanınız varsa **apel konturu** çekiyoruz.

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

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

Notlar:

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

2 örnek

1 K dqdeer 2 ♠ 9632 ♥ 54 ♦ KQJ2 ♣ 765	B K D G Pas Pas 1♠ ♠ AQ8 ♥ A86 ♦ 7543 ♣ J32	G hunterhu ♠ KJ754 ♥ Q109 ♦ 8 ♣ AQ94
2 K ido100 ♠ KQ1083 ♥ QJ2 ♦ 107 ♣ KQ8	B K D G Pas Pas ♠ 76 ♥ A9 ♦ KJ653 ♣ AJ92	G msmsms2 7 ♠ 9542 ♥ K10864 ♦ 42 ♣ 104

Örnek 1

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

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

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

Örnek 2

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

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

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

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

En baştaki gerekler kart sayısı ve dağılım puanlarına göre değerlendirilirse:

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

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

Kaliteli ise

(5 c ve 3 dp) veya 6+ c

5 c ve 3 dp

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

6 c

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

7 c

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

Yarı kaliteli ise As: 0,5 p

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

5 c ve As + 3 dp

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

6 c ve As

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

Kalitesiz ise

(6 c ve 3 dp) veya 7+ c

7 c veya

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

6 c ve 3 dp

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

2 seviyesinde araya girildiğinde toplam puan 2 fazla olmaktadır.

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

Kart sayısına göre dağılım puanları:

7 c: 7222 (3 dp) ...

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

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

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

Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek

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

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

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

Ancak **zayıf açılış** kurallarına uygun konuşulması rekabet açısından genellikle daha iyi sonuç vermektedir.

Buna göre,

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

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

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

Notlar ve açıklamalar: [Zayıf açılışlar ve araya girişler](#)

Yanıtlayan ortak da (sağındaki rakip pas geçmişse) [Zayıf açılışlara yanıtlar](#) bölümündeki gibi yanıt veriyor.

Önemli not:

Ortaklar **az puanla atlayarak** araya girme yöntemine göre oynamaya karar vermişse, **12 ve üzeri onör puanı** ile **atlayarak** araya girilirse, (seviye yükseldiği için) **yanıtlayan ortak ortaklığın toplam puanını yetersiz bulup**, ortağa destek olmasına rağmen **pas geçebilir**.

Ayrıca, rakibin 1-renk açılışı üzerine ortak 1 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde,

[1 seviyesi araya girişlere yanıtlar](#) çizelgesine göre:

Destek varsa en az **dağılımla 6 puanla** destekliyoruz.

Destek yoksa, **9+ onör puanı** (ve **5+ c**) ile farklı bir renk gösteriyoruz.

Ortak 1-renk üzerine 2 seviyesi bir renk ile araya girdiğinde,

[2 seviyesi zayıf açılışlara yanıtlar](#) çizelgesine göre:

Destek varsa en az **8 onör puanıyla** destekliyoruz.

Destek yoksa, **13+ onör puanı** ile **5+ c** farklı bir renk gösteriyoruz.

Özet olarak, ortak 1-renk üzerine 1 seviyesi bir renk ile araya girmek yerine 2 seviyesinde araya girdiğinde, elimizde:

Destek varsa en az **2 onör puanı**,

destek yoksa en az **4 onör puanı**

daha fazla olması gerekiyor.

Bu nedenle, yanıtlayan ortağın yanıt verebilmesi için

Elimizde **12+ puan** (ve **6+ c**) varsa,

Rakibin bir seviyesi açılış rengi üzerine

2 veya 3 yerine 1 seviyesinde araya giriyoruz.

(3 seviyesinde araya girişlerde **puan farkları** daha yüksek)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 06/04/2025 SDT

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

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

Ortağınız **1** seviyesinde araya girdiğinde:

Desteyiniz varsa, **öncelikle** ortağınızı desteklemelisiniz.

Yanıt	Puan	Açıklama	Forcing
Pas	0-5 dp		
3+ c destek varsa			
Artırarak destek	6-10 dp		-
Cuebid	11-16 dp	(limit-raise)	1-R F
Atlayarak yeni renk	9+ p	5+ c - KALİTELİ ve 3+ c destek VAR	1-R F
Cuebid sonra Oyun seviyesine çıkmak	17+ p	Önce cuebid yapıp sonra atlayarak ortak desteklenir	1-R F
3+ c destek yoksa			
Pas	0-8 p		
Yeni renk (5+ c)	9+ p	(kalitesiz ise 6+ c)	1-R F
1NT	8/9-11 p	Rakip renk keserli (dengesiz olabilir)	-
2NT	12-14 p	Rakip renk keserli (dengeli)	-
3NT	15+ p	Rakip renk keserli (dengeli)	-

Not: “Rakibin minör rengi üzerine ortak diğer minör renk ile araya girmişse” durumu iki sonraki sayfada

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

Örnek yanıtlar: Rakibin 1-renk açılışına ortak 1 / 2 renk seviyesinde ile araya girdiğinde
Ortak 1 seviyesinde araya girdiğinde 17+ dp ile ortağa desteyiniz olduğunda
Ortağın kozuna destek durumu olduğunda dağılım puanının önemi

Araya girdikten sonra koz tutuşu olduğunda doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi

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

Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde:

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

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

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-7 p		
3+ c destek varsa			
Ortağın minör rengine destek ve (rakibin renginden farklı) 5+ c yarı kaliteli majör renginiz varsa :			
Yeni majör renk (5+ c)	9+ p	Zonda 2 puan fazla	-
Yoksa:			
Artırarak (üç seviyesinde) destek	8-10 dp	Zonda 1 puan fazla	-
Cuebid	11+ dp		1-R F
3+ c destek yoksa			
Yeni renk (5+ c) (kalitesiz ise 6+ c)	11+ p	Zonda veya bir üst seviyede 2 puan fazla	-
2NT	12-14 p	5+ c renk yok Rakip renk keserli ve dengeli	-
3NT	15+ p	Rakip renk keserli - (dengeli)	-

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

Örnek eller:

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

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid’ler, ...](#) 19/07/2025 SDT

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

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

4 c majör rengin gösterilmesi

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

(1♣) 1♦ (Pas)

Konuşmalarından sonra yanıt veren ortak 12+p ile:

2♣ derse (cuebid yapmak yerine)

4-c ♥ rengini,

2♦ derse (ortalığı desteklemek yerine)

4-c ♠ rengini gösterir.

(1♦) 2♣ (Pas)

Konuşmalarından sonra yanıt veren ortak 12+p ile:

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

4-c ♥ rengini,

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

4-c ♠ rengini gösterir.

Oyunun çıkması için uygun puan değeri

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

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

(3♥/3♠ için 3. seviye değeri) – (2♣ için 2. seviye değeri) = 23 – 10 = 13 p

Ancak çizelgede ortalama olarak 12+ p olarak gösterilmiştir.

Araya giren ortağın yanıtı olarak:

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

(**) Örnek el : 4 c majör rengin belirtilmesi

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

Apel (Konuşma) (Take-out) konturu

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

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

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

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

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

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

(R), P, (P), **X** veya (R1), P, (R2), **X**

Apel konturu atma durumları

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

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

Apel konturu atarken dikkatli olmamız gerekir.

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

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

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

Örnek el: [İki rakip konuştuktan sonra Apel konturu ile araya giriş](#)

Apel konturuna yanıtlar - açıklamalar

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

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

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

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

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

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

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

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

0 c varsa -> min **8 onör puanı**,

1 c varsa -> min **10 onör puanı**,

2 c varsa -> min **12 onör puanı**

olması durumunda rekabette avantajlı çıkılabileceğini açıklıyor ve örneklerle gösteriyor.

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

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

(Gelecek sayfada devam ediyor.)

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

23/06/2023 SDT

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

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

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

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

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

Bu nedenle ortağın 2♣ yerine 1NT dediğini düşünebiliriz.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Buna göre, rakibin renginden elimizde

0 c varsa -> min 8 onör puanı,

1 c varsa -> min 10 onör puanı,

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

Böylece, yukarıdaki sonuçların doğruluğunu puan hesabı sonucu görmüş oluyoruz.

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

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

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

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

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

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

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

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

Durumlar (özet)

Kontur çeken ortağın eli:

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

Örnekler

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

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

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

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

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

Bir soru (örnekler)

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

30/12/2023 SDT

Apel konturuna yanıtlar çizelgesi

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

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

- : Fark etmez (Evet veya Hayır)

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

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

12 kuralı

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

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

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

Minimum puanlar:

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

Bizim toplam max p: 28 / 22

5 seviyesinde oyun olasılı görülmüyor. R2 konuşursa, 3 veya 4 seviyesinde de oyun olasılı görülmüyor.

Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar

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

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

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

[Az puanla apel konturu atmak](#)

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

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

Örnekler

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

Örnek 1: Apel konturu atılmadığında 22 puan alınmış

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

Örnek 2: Apel konturu atıldığında batmasına rağmen 84 puan alınmış

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

N	E	S	W
1♦	X	2♦	2♠
P	P	P	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Araya Girişler (Cuebids) (SAYC)

Michael's cuebid

Araya giriş

(Ortak henüz konuşmamış ve rakiplerden yalnız biri bir renk konuşmuşsa)

Rakibin rengini tekrarlamak: (1♦), 2♦ veya (1♥), 2♥ gibi

7/8+ onör puanı ile rakibin renginden 0-1 kart, diğer iki renkten 5+ kart dağılımı gösterir.

Söylenen renk **majörse**, uzun renklerden **biri diğer majördür**.

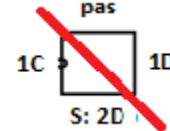
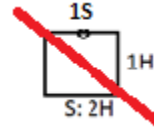
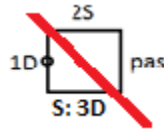
Söylenen renk **minörse**, diğer uzun renkler **majördür**.

Not: a) 5+ c renklerin en az yarı kaliteli ve 2 onör kart içermesinde ve zonda iken olumsuz sonuç almamak için en az 10 puanınızın olmasında fayda vardır.

b) Biri majör, 5+ c çift renginiz olduğunda, 4 seviyesinde majör söylemek yerine Michael's cuebid yapmak ortağınızla doğru koz uyumunun bulunması açısından daha iyi olur.

Michaels Cue Bid - Bridge Articles - Bridge with Larry Cohen

<https://www.larryco.com/bridge-articles/michaels-cue-bid>



Bakınız: [Araya giren ortağa yanıt](#) [Açan ortağa yanıt \(cuebid\)](#) [Apel konturu - Durum 5](#)

Michael's cuebid yanıtı

Sırasıyla:

- Öncelikle ortağınızın ima ettiği renklerden birine 3+ c desteniz varsa: ortağınızı destekleyin. İki renge de desteniz varsa ve biri minörse, majör rengini destekleyin - *non-forcing*.
- Ortağınız bir **majör** renk ima etmiş ve sağdaki rakip de konuşmuşsa ise: Sağdaki rakibin rengini tekrarlamak ortağınızın rengine destek ve 17+ p gösterir. (A *cuebid* of *responding opponent's* suit - *Game or slam try*)
- 2NT** : Ortak majör renk söylemişse, ortağın minör rengini belirtmesini ister. Ortak minör renk söylemişse, ortağın ima ettiği majör renklere destek olmadığını belirtir. For major cuebid, *ask for minor*. For minor cuebid, *no fit for major(s)*.
- Ortağınızın ima ettiği renklere desteğiniz yoksa:
 - 5 c kaliteli veya 6 c yarı kaliteli veya 7+ c kalitesiz **yeni bir renk** - *A new suit*, *non-forcing*.
 - Böyle bir renginiz yoksa, son çare olarak, ortağın ima ettiği renklerden en kuvvetli rengi söylemeniz en az zararlı deklere olabilir.
- Atlayarak farklı bir renk: Rakibi bloklayan baraj (*Preemptive*) konuşmasıdır.
- 3NT**: Oynamak içindir (*to play*).

Örnek el: [Michael's quebid: 17+ p ile de Michael's quebid yapılmalı](#)

Rakip ve ortak konuştuğundan sonra cuebid - *cuebid opponent's suit*:

Ortak konuştuğundan sonra rakip araya girdiğinde, rakibin rengini tekrarlamak ([Açan ortağa yanıt](#)),

dengeli bir el, 10-12 p ve 4 c ile ortağın rengine destek gösterir. Oyun forcing'idir. Örneğin, 1♠-(2♣)-3♣

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 14/05/2023 SDT

Olağan-dışı sanzatu (Unusual notrump)

2NT (olağan-dışı) araya giriş dekleresi

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

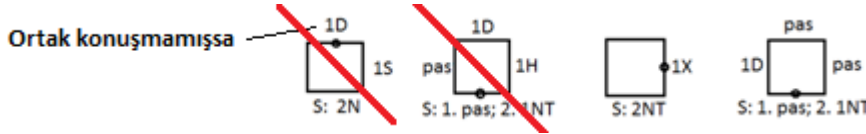
2NT → Konuşulmayan renklerin en ucuz ikisini ve 7/8+ onör puanı gösterir:

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

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

Unusual Notrump - Bridge Articles - Bridge with Larry Cohen

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



RAKİP

SİZ

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

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

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

2NT olağan-dışı sanzatu açılış dekleresi

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

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

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

- Not:**
- a) Puanların çoğunun minör renklerde olmasında yarar vardır.
 - b) Puanların çoğu minör renklerde değilse, **13-18 onör puanı** ile **1♣** açılmalı, yoksa Pas geçilmeli.
 - c) **15/16-18 onör puanı** ile **1♣**, **19+ onör puanı** ile **2♣** açıyoruz.

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

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

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

Rakibin çift renkli eline karşı atak ederken

Aşağıdaki örnek sayfasında açıklanan durumlar söz konusu ise rakibi batırabilmek için koz atak ediniz.

Örnek eller: [Rakibin çift renkli eline karşı atak – iki örnek el](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 24/04/2024 SDT

Cappelletti - 1 Sanzatu açılışından sonra araya giriş (SAYC) ([Weweweb](#)'den)

16+ puan ve **Sanzatu dağılımı** ile kontur çekilir (*).

8-15 onör puanı ve (bir renkten **6+ c** veya iki renkten **5+ c - 5+ c**) ile **Cappelletti** uygulanır:

Araya giren	Araya girene ortağının yanıtı
2♣ (Kaliteli) bir renk 6+ c	- Pas: En az 6+ c kaliteli ♣ ve başka bir renkte onör yoksa - 2♦: Sağdaki rakip pas geçmişse, ortağa “rengini belirt” dekleresidir. - 2♥/2♠: Kaliteli 5+ c bir majör renk (ve 10+ onör puanı) varsa - 2NT: 11+ p, bütün renklerde makul destek - Not: (1NT)-2♣-(X)’dan sonra atılacak bir Sür-kontur dekleresi 9+ p, ortağın belirteceği herhangi bir renk için destek ve ortağa 3-seviyesine davet belirtir.
2♦ 5+c - 5+c majörler	- Pas: En az 6+ c kaliteli ♦ ve majör renklere destek yok - 2♥/2♠: 3+ c bir majör renk seçimi, yoksa: - 2NT: 5+ - 5+ c minörler varsa: Araya giren ortağa en iyi minörünü belirtmesini ister. - 3♣: 6+ c kaliteli ♣ ve majör renklere destek yok - 3♥/3♠: 4+ c majör desteği ile oyuna davet
2♥/2♠ 5+ c - 5+ c majör ve minör renk	- Pas: 0-6 p ile ortağın dekleresini oynamak için - 3♥/3♠: 7-10 p ile ortağın desteklenmesi durumunda: ortağın majör rengini bir artırmak - 5+ kartlı farklı bir renk: natural ve <i>forsing</i> değil - 2NT: Araya giren ortağa 5+ c minörünü belirtmesini ister. Eğer araya giren ortak deklere ettiği majör rengini 3-seviyesine artırırsa, 14-15 p ile bu majör renkte oyun için bir davettir.
2NT 5+ c - 5+ c kaliteli minörler	- 3♣/3♦: Uygun bir seçim - 7+ c kaliteli majör renk Örnek el: Cappaletti: 2NT araya girişi (5+c - 5+c minörler): Minörlerin ikisi de kaliteli olmalı
Üçüncü seviyede bir renk	(Çok iyi kaliteli, 7+ c bir renk olması durumunda araya giriştir.)

“İki renkli el” belirten araya girişlerde (**2♦/2♥/2♠**), ortağın “**2NT**” dekleresi: araya giren ortağa “**en iyi minörünü**” belirtmesini” istemek için yapılır.

Kontur için 16+ onör puanımız veya “Cappelletti kurallarına uygun” elimiz yoksa araya kesinlikle girmiyoruz.

Rakibin **2NT** açılışlarından sonra da (zonda değilsek) **10-15 p** ile 3 seviyesinde **Cappelletti** uyguluyoruz. Ancak, **üçüncü seviyede** uzun renk ile **Cappelletti** yaptığımızda **7+ c** olmasına dikkat ediyoruz.

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

* Ortak rakibin 1NT açılışına kontur çekmişse, **7+ p**, **5+ c** ve **yarı kaliteli** bir rengimiz varsa transfer ediyoruz: (1NT), X, (P), ... **2♦ → ♥, 2♥ → ♠, 2♠ → ♣, 2NT → ♦**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 26/01/2022 SDT

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

Yanıt veren ortağın deklaresine göre sıralı olarak:

Yanıt	Puan	Kart sayısı	Açıklama	Rakibin renginden keser	Forsing
Kontur*	9+ p	0-2/3 c	Negatif - 2 veya 3 seviyesinde	(Yok)	GS-F
(Doğrudan) 2/3. seviyede yeni renk	0-8/9 p (kaliteli ise 0-8 p)	5+ c	Oynamak için (<i>Signoff</i>) (kalitesiz ise 6+ c) (5/6+ c)	Belirsiz	
Doğrudan 3/4. seviyede yeni renk	9/10+ p (kaliteli ise 9+ p)	5+ c	Atlayarak (<i>Forcing</i>) (kalitesiz ise 6+ c)	Yok	GS-F
2NT Lebensohl Ortağı 3♣ demeye davet	5-8/9 p 5-8/9 p 7-8/9 p 9/10+ p 9/10+ p	6/7+ c 5/6+ c 5+ c	Lebensohl → Yanıt veren ortağın 3♣'e yanıtı: - Pas : Uzun ♣ - Araya girişin altında yeni bir renk: <i>Signoff</i> - Araya girişin üstünde yeni bir renk: oyuna davet - Cuebid : Stayman - 3NT - 4+ c majör renk yok	Var Var Var Var Var	GS-F
Doğrudan Cuebid	7/8+ p		Stayman	Yok	
Doğrudan 3NT	9/10+ p		4+ c majör renk yok	Yok	
4♦ / 4♥	9/10+ p	6+ c	4♥ / 4♠'e Texas transfer (artırarak veya atlayarak)	Belirsiz	GS-F
Pas	0-8/9 p		Rakibin 2♣ <i>Cappelletti</i> deklaresinden sonra 2NT ile Lebensohl yapılabilir veya Pas geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviyede Lebensohl yanıtları verilebilir.	Belirsiz	

Bakınız: [Açıklamalar ve bir örnek el](#)

p: Onör puanı (HCP)

GS-F: Oyun/Şilem forsingi

* **Kontur**: SAYC'da ceza veya apel konturudur. 12 kuralına göre 2. seviyede ceza konturu atabilmek için, eldeki kozlardan en az 4'ü ile löve alınabilmeli, büyük veya çakarak. Bu olasılık **negatif** kontur şartı olan "rakibin renginden (0-1 c) olması"na göre daha zayıf olduğundan, **ceza konturu yerine negatif kontur olarak ve rakibin renginden elimizde kısa (0-2/3 c) olması durumunda uyguluyoruz.**

Yukarıdaki çizelge [SAYC-Lebensohl kuralları](#) değiştirilerek elde edilmiştir. SAYC-Lebensohl kurallarında **Lebensohl**'dan geçildiğinde arayagirişin altında bir renk söylenecekse, çizelgede 7-9 p aralığında bir seçenek bulunmamaktadır. Bu boşluğu gidermek için çizelge değiştirilmiştir. Puan aralıklarının değişmesi sonucunda, bir renk söylendiğinde **Lebensohl**'dan geçilmesinin yararı kalmayınca, **Lebensohl**'dan geçilmesi durumunda bir renk söylendiğinde de rakibin renginden keser zorunluluğu konulmuştur.

2♣ açışımızdan sonra [Rakip 3 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde: Kısıtlı Lebensohl yöntemi](#)[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 23/11/2025 SDT

Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak:

Puan	Yanıt	Kart sayısı	Rakibin renginden keser	Forcing
0-8/9 p	2/3. seviyede yeni renk (Doğrudan)	5+ c	Belirsiz	
5-8/9 p	Lebensohl → Pas: Uzun ♣	6/7+ c	Var	
5-8/9 p	Lebensohl → Araya girişin altında yeni bir renk	5/6+ c	Var	
0-8/9 p	Rakibin 2♣ Cappelletti dekleresinden sonra 2NT ile lebensohl yapılabilir veya Pas geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviye lebensohl yanıtları verilebilir.		Belirsiz	
7-8/9 p	Lebensohl → Araya girişin üstünde yeni bir renk	5+ c	Var	
9+ p	Negatif Kontur - 2 veya 3 seviyesinde	0-2/3 c (rakibin renginden)	(Yok)	
9/10+ p	3/4. seviyede yeni renk – Doğrudan (Forcing)	5+ c	Yok	GS-F
7/8+ p	Stayman (Cuebid) - Doğrudan		Yok	
9/10+ p	Lebensohl → Stayman (Cuebid)		Var	GS-F
9/10+ p	3NT- Doğrudan - 4+ c majör renk yok		Yok	GS-F
9/10+ p	Lebensohl → 3NT - 4+ c majör renk yok		Var	GS-F
9/10+ p	4♦ / 4♥ → 4♥ / 4♠'e Texas transfer	6+ c	Belirsiz	GS-F

Not:

- “Rakibin renginden keser” için elde o renkten A veya K,Q, veya Q,J,10 olması anlaşılmalıdır.
- Lebensohl kurallarının uygulanması rakip Cappelletti yapmamış olsa da faydalı olacaktır.
- Lebensohl'dan geçildiğinde (raya girişin üstünde yeni bir renk) rakibin renginden keser var demektir.
- Doğrudan bir renk söylendiğinde, Stayman yapıldığında veya 3NT deklere edildiğinde keser yoktur.
- Stayman (Lebensohl'dan geçildikten sonra) ancak 9/10+ p ile yapılabilir.
- Lebensohl uygulanmadığında rakip araya girmezse deklere edilebilen 2NT dekleresinin anlamını belirten bir konuşma bulunmamaktadır.

Burada yazılan kurallar internetten bulacağınız kurallar değiştirilerek oluşturulmuştur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

23/11/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Açıklamalar ve bir örnek el

Lebensohl konvansiyonu ortağın 1NT açışından sonra rakip bir renk ile araya girdiğinde ortağa yanıt verirken rakibin rengini kesip kesmediğimizi belirten bir yöntemdir. Rakip doğal (natürel) konuştuğunda veya *Cappalletti* yaptığında rengi anlaşıldığı durumda etkili olmaktadır. Rakip majör renk söylemişse, *Cappalletti* yapıp yapmadığından bağımsız olarak, rakibin 2 rengi olsa bile en az bir rengi bellidir. *Lebensohl* uygularken belli olan bu rengini kesip kesmediğimizi ortağa belirtmiş oluruz. (Rakip bir minör renk ile araya girdiğinde, ortakla önceden anlaşmamıza bağlı olarak, rakibin doğal konuştuğunu kabul ederek söylediği rengi veya *Cappalletti* yaptığını varsayarak ima etti rengi kesip kesmediğimizi belirtebiliriz. 3. bir seçenek olarak da rakibin rengini kesmiyor gibi konuşabiliriz.)

Lebensohl konvansiyonunda rengimizi doğrudan söylersek, rakibin rengini kesmediğimiz anlamına gelir. 2NT deklerimiz ve ortağın 3♣ *relay* konuşmasından sonra (*Lebensohl'dan* geçerek) rengimizi söylersek, rakibin rengini kestiğimiz anlamına gelir. Ancak, bu durumda seviye fazla yükseldiğinden, puanımızın da yüksek olması gerekir.

Ortağa 5+ c rengimizi belirtirken atlayarak konuşursak, puanımızın yüksek olduğunu, fakat rakibin rengini kesmediğimizi belirtmiş oluruz. Atlamadan konuşuyorsak puanımız yüksek değil, ancak rakibin rengini kesip kesmediğimiz de belli değil demektir.

Cuebid veya 3NT deklerelerinde de *Lebensohl'dan* geçerse rakibin rengini kestiğimizi belirtiyoruz.

Örnek el

[Lebensohl listesine dön](#)



Güney 2NT diyerek *Lebensohl'u* uygulamak istiyor. Rakibin kozunu kestiği için, elindeki 8 puanın yeterli olacağını düşünerek 2NT diyor. Ancak, yanıtçının kozu rakibin kozundan büyük olduğundan, ortağında 16 puan varsa 8 puan oyun için yeterli olmuyor. Bu durumda, puanının en az 10 puan olması gerekiyor.

Yanıtçının rakibin kozunu kesmesi durumunda, yanıtçı 2NT diyerek *Lebensohl'dan* geçme sürecini başlatıyor. Bundan sonra, açan ortak 3♣ *relay* dekleresi ile yanıtçının kozunu göstermesini bekler. Yanıtçının kozu (♠) rakibin kozundan (♥) büyük olduğundan, yanıtçı 3♠ dediğinde elinde en az 10 puanı var demektir.

Yanıtçı rakibin kozunu kesmediğinde, 5+ c renk ve 10+ puan ile bir atlayarak rengini gösteriyor.

Puanımız daha az ise atlamadan rengimizi gösteriyoruz. (Bu durumda, rakibin rengini kesip kesmediğimiz belli olmuyor.) Bu durumda, yanıtçının 2♠ diyerek 5+ c ve puanının 0-9 p aralığında olduğunu ortağına belirtmesi gerekiyor.

[Lebensohl listesine dön](#)

Not: 2 uzun bir rengimiz veya iyi bir dağılımımız olduğunda yukarıdaki 9 limiti 8 puan olabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

23/11/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Sayc: Lebensohl - 16-18p ile 1 NT açışımıza rakip bir renk ile araya girdiğinde

<u>Yanıt</u>	<u>Puan</u>	<u>Kart sayısı</u>	<u>Açıklama</u>	Rakibin renginden bir keser	<u>Forsing</u>
Kontur (ceza)	9+ p		2 veya 3 seviyesinde		
(Doğrudan) 2. seviyede yeni renk	0-6/7 p	5+ c	Oynamak için (<i>signoff</i>) (kalitesiz ise 6+ c)		
Doğrudan 3. seviyede yeni renk	7/8+ p	5+ c	Artırarak veya atlayarak (<i>forcing</i>) (kalitesiz ise 6+ c)		GS-F
2NT! Lebensohl Ortağı 3♣ demeye davet	0-5/6 p 0-5/6 p 6-8 p 9/10+ p 9/10+ p	5/6+ c 5/6+ c 5+ c	Lebensohl → Yanıt veren ortağın 3♣'e yanıtı: - Pas: Uzun ♣ - Araya girişin altında yeni bir renk: <i>signoff</i> - Araya girişin üstünde yeni bir renk: <i>oyuna davet</i> - Cuebid: Stayman - 3NT	Belirsiz Belirsiz Belirsiz Var Var	GS-F
Doğrudan Cuebid	7/8+ p		Stayman	Yok	GS-F
Doğrudan 3NT	9/10+ p		4+ c majör renk yok	Yok	
4♦ / 4♥	9/10+ p	6+ c	4♥ / 4♠'e Texas transfer (artırarak veya atlayarak)		GS-F
Pas	0-9 p		Rakibin 2♣ <i>Cappelletti</i> dekleresinden sonra 2NT ile lebensohl yapılabilir veya Pas geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviye lebensohl yanıtları verilebilir.		

Yukarıda 7/8 şeklinde gösterilen puan değerleri için: renginiz **kaliteli** ise küçük değer, yoksa büyüğü dikkate alınmalıdır.

Lebensohl ile ilgili linkler:

<https://kwbridge.com/leb-1nt.htm>

<https://www.bridgehands.com/L/Lebensohl.htm>

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

16/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Sayc: Yanıt veren ortağın puanına göre sıralı olarak:

Puan	Yanıt	Kart sayısı	Rakibin renginden bir keser	Forsing
0-6/7 p	2. seviyede yeni renk (Doğrudan)	5+ c		
0-6 p	Lebensohl → Pas: Uzun ♣	5/6+ c		
0-6 p	Lebensohl → Araya girişin altında yeni bir renk	5+ c	Belirsiz	
0-9 p	Pas Rakibin 2♣ Cappelletti dekleresinden sonra 2NT ile lebensohl yapılabilir veya Pas geçilip, rakibin rengi belli olduktan sonra 3. seviye lebensohl yanıtları verilebilir.			
6-8 p	Lebensohl → Araya girişin üstünde yeni bir renk	5+ c	Belirsiz	
9+ p	Kontur - 2 veya 3 seviyesinde			
7/8+ p	3. seviyede yeni renk - Doğrudan	5+ c		
7/8+ p	Stayman (Cuebid) - Doğrudan		Yok	
9/10+ p	Lebensohl → Stayman (Cuebid)		Var	GS-F
9/10+ p	3NT- Doğrudan		Yok	
9/10+ p	Lebensohl → 3NT - 4+ c majör renk yok		Var	
9/10+ p	4♦ / 4♥ → 4♥ / 4♠'e Texas transfer	6+ c		GS-F

Not:

- Araya girişin altında bir renk söylenecekse, çizelgede 7-9 p aralığında bir seçenek bulunmamaktadır.
- Doğrudan veya Lebensohl'dan geçildikten sonra, rakibin renginden farklı bir renk deklere edildiğinde, rakibin renginden keser olup / olmadığı belli değildir.
- Rakip araya girmediğinde deklere edilebilen 2NT dekleresinin anlamını belirten bir konuşma bulunmamaktadır.

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

16/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Mehmet Aydın, “2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız” sayfa 16-21’den alıntılar (SAYC):

Lebensohl, 1NT açışa, açıcının solundaki (cevapçının sağındaki) rakip natürel olarak bir renkle araya girdiğinde, cevapçının konuşma problemlerine çözüm getiren bir konvansiyondur.

1NT açışına araya girilince doğan problemler şunlardır:

- 2♣ Stayman için yer kalmadığından, 4’lü majörü nasıl soracağız?
- Cue bid ederek sorduğunuzda, 3 seviyesine çıkmış olursunuz. 4-4 majör fiti bulamadığınızda 3NT oynayacaksanız, stoperinizi olduğundan emin misiniz?
- Rakibin konuşması ile 3 seviyesine çıkmış olursunuz. Cevapçının 5’li rengi varken davet ve zon konuşmalarını nasıl ayırt edeceksiniz?
- Cevapçı majörle ilgilenmiyor ve 3NT oynamak istiyor, stoper olup olmadığını nasıl kontrol edecek?

Açıcı Rakip Cevapçı

1NT ⇒ 2♥ ⇒ ? Cevapçı nasıl konuşacak?

Lebensohl fikri, cevapçının yapabileceği konuşmaları **direkt** ve **endirekt** olarak iki şekilde yapmasını sağlayarak, aynı konuşmalara değişik iki anlam yüklenmesini sağlamaktır.

Cevapçı, konuşmalarını önce 2NT deyip, açıcının 3♣ demesini bekledikten sonra yaparsa, endirekt olarak yapmış olacaktır. Cevapçının 2NT konuşması 3♣’e transferdir ve açıcı 3♣ deyip bekleyecektir. Cevapçının bu konuşması mutlaka trefl’leri olduğu anlamına gelmez. Ancak trefl’yi de reddetmez.

Açıcı Rakip Cevapçı

1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣’e transferdir.

3♣ : Zorunludur.

Konuşmaları direkt ve endirekt olarak ikiye ayırarak yapan cevapçı, aynı konuşmalara değişik anlamlar yüklemiş olacak ki, bu da cevapçının rakibin araya girmesinden doğan problemlerini çözmek için gerekli konuşma aralığını kazandıracaktır. Bu şekilde ortaklık, davet/forsing ve stoper var/yok bilgilerini ayrı ayrı iletebilecektir.

Lebensohl kullanarak, şu 3 durumda problemleri çözeceğiz:

1. Cevapçının 5’li rengi var; ancak, davet ve forsing elleri ayırt etmek istediğinde.
2. Cevapçının 4 kart majörle birlikte zon forsing bir eli var; ancak, fit bulunamadığında 3NT oynayabilmek için, rakip renkte stoper olup olmadığını kontrol etmek istediğinde.
3. Cevapçının majör fiti bulmak istemediği, 3NT oynamayı hedeflediği zon forsing bir eli var; ancak, rakip renkte stoperleri olup olmadığını kontrol ederek konuşmak istediğinde.

Endirekt / direkt konuşma ne demektir?

Bu konvansiyon, **direkt** ve **endirekt** olarak (*Lebensohl’dan* geçerek) söylenen olarak iki kısma ayrılır. Yanıtçının konuşmalarının anlamı, direkt mi yoksa endirekt mi konuştuğuna bağlı olarak değişmektedir. Konvansiyonel olarak, rakip araya girişinden sonra 2NT diyerek ortağı 3♣ demeye zorlamaktır. Bu durumda natürel olarak 2NT deklarasyonu kalmamıştır. Açıcı mecburen 3♣ demek zorundadır. Bunsan sonra söylenecek her şey, endirekt olarak söyleniyor demektir. Bundan anlaşılacağı gibi, yanıtçı 2NT’den geçmeden üç seviyesinde bir konuşma yaparsa direkt konuşuyor demektir.

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

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Direkt / Endirekt konuşmalara örnekler:

Açıcı Rakip Cevapçı
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 3NT: Direkt 3NT.

Açıcı Rakip Cevapçı
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.
3♣ : Zorunludur. 3NT: Endirekt 3NT.

Açıcı Rakip Cevapçı
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 3♦ : Direkt 3♦.

Açıcı Rakip Cevapçı
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.
3♣ : Zorunludur. 3♦ : Endirekt 3♦.

Açıcı Rakip Cevapçı
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 3♥ : Direkt cue bid. (Overcall rengini cue bid, staymandır.)

Açıcı Rakip Cevapçı
1NT ⇒ 2♥ ⇒ 2NT: 3♣'e transferdir.
3♣ : Zorunludur. 3♥ : Endirekt cue bid. (Overcall rengini cue bid, staymandır.)

“Direkt, Stoperi Reddeder” Yöntemi

a) 3NT demek:

- Overcall üzerine cevapçının direkt 3NT demesi; 3NT oynayabilecek güçte bir elinin olduğunu, ancak 4'lü majörünün ve stoperinin olmadığını gösterir. Açıcıda stoper varsa, 3NT'ya oynamak ister.
- Endirekt 3NT ise stoper vaat eder.

b) Rakip rengi cue bid: Daima 4'lü majör sorusu ve 10⁺ puanla **stayman**'dır. Majörlerden en az biri 4'lüdür. (8/9 puanla negatif konturu kullanıyoruz)

- Rakip rengi direkt cue bid, stoperi reddeder.
- Rakip rengi endirekt cue bid ise, stoper vaat eder. Ancak, bizim 1NT açışımıza rakip 2♣ ile araya girdiğinde endirekt cue bid stayman yapabilmemiz için; cevapçının 2NT ile lebensohl yapması ve açıcının da zorunlu olarak 3♣ demesi gerekir. Bundan sonra cue bid için 4 seviyesine çıkılmaktadır. Bu nedenle sadece bu sekans için, endirekt cue bid'i 3♦ ile yapıyoruz. Yani 2NT lebensohlden geçmiş gibi rakip renkte keseri olan endirekt cue bid stayman olarak uyguluyoruz.

c) Yeni renk söylemek:

- 2 seviyesinde yeni renk söylemek oynamak içindir. Cevapçının 5⁺ bir rengi ve 0–7 puanlı zayıf eli var.
- 3seviyesindeki direkt yeni renkler, 5⁺ bir renk ve 10⁺ puanla forsingdir.
- 3seviyesindeki endirekt yeni renkler, 5⁺ bir renk ve:
 - Overcall renginden daha küçük bir renk ise oynamak içindir ve 0–7 puanlı zayıf el gösterir. Overcall renginden küçük olduğu için 2seviyesinde oynamak için söylenemedi.
 - Overcall renginden daha büyük bir renk ise 8/9 puanlı davet eli ifade eder. Stoper var/yok.

d) DBL, ceza değil negatiftir:

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

2NT, direkt ve endirekt konuşmaları ayırt etmek için kullanıldığından, davet konuşmalarımızı negatif kontur ile yapacağız. Dolayısıyla rakip araya girdikten sonra, cevapçının konturu negatiftir ve 8/9 puanlı davet gücü gösterir. 4'lü majör olabilir.

1 NT açışımıza rakip **ceza konturu** ile araya girdiğinde (SAYC) ([Weweweb](#)'den):

If an opponent doubles, all conventional responses are "on." For example:

1NT - (X) - 2♣ = Stayman

1NT - (X) - 2♦ = transfer to heart

If an opponent bids over your 1NT opener, conventional responses like Stayman and transfers are "off."

[1NT açışımıza rakip **ceza konturu** ile araya girdiğinde](#) de transfer ve Stayman uygulanır.

1NT, (X),...

1NT açışımıza rakip renk ile araya girdiğinde transfer veya Stayman uygulanmaz.

1NT, (renk),... [Lebensohl](#)

(1x), 1NT, (P) ve (1NT), X, (P) sonrası da transfer ve Stayman uygulanır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girerse (SAYC)

Bir-renk açılışından sonra rakip araya girerse ortağın yanıtı nasıl olmalı?

Bir-renk açılışından sonra rakip araya girerse, araya giren rakibin elinde **8-15 onör puanı** olduğu varsayımı ile, yanıtlayan ortağın elinde en fazla **40-13-8 = 19 onör puanı** olacaktır. Bu durumda, ancak açanın elinde **16-18** puanı varsa, küçük bir olasılıkla, geriye kalan puanların çoğu yanıtlayan ortakta ise (**17+15 = 32 onör puanı** ile) kozlu-şilem çıkacaktır. (**Dağılım puan**larına bağlı olarak, kozlu-şilem olasılığı artmakta, ancak kozsuz-şilem için **35 onör puanı** gerektiğinden, geriye kalan puanların neredeyse tamamının yanıtlayan ortakta olması gerekecektir.) Bu nedenle şilem çıkma olasılığı küçük olduğundan, öncelikle oyun olup/olmadığına yoğunlaşılmalıdır.

Diğer taraftan, geriye kalan **19 onör puanın** büyük olasılıkla diğer rakip ve yanıtlayan ortak arasında paylaşılacağı düşünülerek, ortaktaki puan dağılımı **9 puan** merkezli Gaussian çan eğrisi olacaktır. Bu nedenle, ortağın yanıtları, "[Ortağın Renk ile Araya Girişine \(Overcall'una\) Yanıtlar](#)" bölümündeki gibi olması mantıklı gelmektedir.

Bir-renk açılışından sonra, rakip **1NT, 1-renk, kontur, cuebid** ile araya girebilir.

Rakip 1NT, kontur, cuebid ile araya girdiyse

Rakip **1NT** veya **kontur** ile araya girdiyse, elinde en az **açar puan** olması beklenir. **1NT** ile araya girdiyse, yanıtlayan ortağın elinde ortalama **6**, en fazla **12 onör puanı** olacaktır. Bu durumda, oyun olasılığı da düşük olacaktır. Bunun için, yanıtlayan ortak öncelikle mümkünse açanı desteklemeli, destekleyemiyorsa ikinci bir renkten **6+ c** ve en az **10 puanla** konuşmalıdır. Rakip araya **kontur** ile girdiyse, durum **4 puan** daha sizin lehinize olabilmekle beraber, çok da farklı değildir. Bu her iki durumda da yanıtlar "[Ortağın Renk ile Araya Girişine \(Overcall'una\) Yanıtlar](#)" bölümündeki ilk üç maddedeki gibi olmalıdır. **Desteğiniz varsa biran önce göstermelisiniz**, yoksa bir daha gösteremeyecek kadar seviye yükselmiş olabilir. (**Ortağın rengine tutuş varken yeni bir renk okumayı aklınızdan geçirmeyin**.)

Not: Bazı çiftler rakibin 1-renk açışı üzerine 1NT ile de araya girebilmektedir. Bu noktaya da dikkat etmekte yarar vardır. ([Rakibin 1-renk açışı üzerine az puanla 1NT ile araya giriş](#))

Rakip araya **cuebid** ile girdiyse, rakibin elinde açanın renginden farklı iki uzun renk ve **8-15 puanı** var demektir. Ortağın yanıtı, eline bağlı olarak, yukarıdaki gibi olabilir veya Mehmet Aydın'ın notlarındaki gibi ("Rakip İki Renkli El Gösteren Overcall Yaptıktan Sonra"), rakibin renkleri ortaklarda iyi olduğunda **ceza konturu** atılabilir. Ortaklar zonda ise, dağılımla **15+ puan** varsa **kozlu bir oyun** da aranabilir.

"[Rakip 1NT, 1-renk, kontur, cuebid ile araya girdiğinde ortağın yanıtı](#)" çizelgeleri konusunda açıklama:

Bu çizelgelerin ilk kısmı ("**3+ c** destek varsa") **Precision++ sisteminde** ♣ ve ♦ açılışları için (koz belli olmadığından) geçerli değildir. Ortağın ♣ ve ♦ yanıtları da yeni renk anlamına gelir.

"Rakip **kontur** ile araya girdiyse ortağın yanıtı" çizelgesi için (Precision++ sisteminde):

Ortağın **1♣** açılışı üzerine **rakip kontur çekmiş** ve **sizin sür-kontur çekmeniz** "Yeni renk" satırındaki gibi **9+ p** ve **5+ c** kaliteli ♣ (veya **6+ c** yarı-kaliteli ♣) anlamına gelir. Ortağın **1♦** açılışı üzerine rakip kontur çektikten sonra sür-kontur ise **5+ c** kaliteli ♦ (veya **6+ c** yarı-kaliteli ♦) anlamına gelir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

27/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakip **1NT** ile araya girdiyse ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
3+ c destek varsa			
Pas	0-6 dp		
Atlayarak yeni renk	10+ p	5+ c KALİTELİ ve destek	1-R F
Artırarak destek	7-12 dp	Seviye 2	
Atlayarak destek	13+ dp	Seviye 3	(?)
Destek yoksa			
Pas	0-9 p		
Yeni renk	10+ p	5+ c (kalitesiz ise 6+ c)	
Kontur (Ceza)	10+ p		

Rakip **kontur** ile araya girdiyse ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
3+ c destek varsa			
Pas	0-4 dp		
Sür-Kontur ^(*)	5-7 dp	(Ortağın majör rengine destek için)	
Atlayarak yeni renk	9+ p	(5?)/6+ c KALİTELİ ve destek	1-R F
Artırarak destek	8-12 dp	Seviye 2	
Atlayarak destek	13+ dp	Seviye 3	1-R F
Destek yoksa			
Pas	0-8 p		
Yeni renk	9+ p	5+ c (kalitesiz ise 6+ c)	(?)
1NT ^(*)	9+ p	(dengesiz olabilir)	

(*) [Açıklamalar](#) için bir sonraki sayfaya bakınız.

Rakip **cuebid** ile araya girdiyse ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
3+ c destek varsa			
Pas	0-4 dp		
Kontur	5-9 dp	destek/Rakibin renkleri iyi	
Artırarak destek	10-12 dp	Seviye 3	
Atlayarak destek	13-15 dp	Seviye 4	1-R F
Destek yoksa			
Pas	0-8 p		
Yeni renk (rakibin ima etmediği)	9+ p	5+ c (kalitesiz ise 6+ c)	(?)
	15+ p	kozlu bir oyun da aranabilir	

“Rakip kontur ile araya girdiyse ortağın yanıtı” konusunda notlar**Yanıtlayan ortağın Sür-Kontur yanıtı**

Listede görüldüğü gibi, ortağın majör rengine destek durumunda **5-7 dp** gösterir.

Açan ortağın 1♣ / 1♦ açışı üzerine **rakip kontur çektikten sonra** yanıtlayan ortağın sür-kontur çekmesi yeni renk söyler gibi

9+ p ve 5+ c kaliteli ♣/♦ (veya 6+ c yarı-kaliteli ♣/♦)

anlamına gelir.

Yanıtlayan ortağın 1NT yanıtı

Yanıtlayan ortağın **5+ c** rengi yoksa (açan ortak “minör açmışsa” veya “majör açmışsa majör rengine destek yoksa”), yanıtlayan ortak **9+ p** ile 1NT der.

Açan ortağın yüksek puanı varsa yanıtlayan ortağın 1NT yanıtına oyun kaçırmamak için pas geçmemesi gerekiyor. Araya giriş listeleri SAYC’a göre düzenlendiğinden, Precision’a göre üzerlerinde listelerin özünü değiştirecek değişiklikler yapılmamıştır. Bu nedenle, yanıtlayan ortak daha yüksek puanı olsa da 1NT yanıtı verir.

Açan ortak, eli sanzatu dağılımına uygunsa,

14-16 p ile: 2NT

17+ p ile: 3NT

der.

İyi dağılımlı eli varsa, 2NT/3NT yerine tercih ettiği rengi belirtebilir.

Yukarıdaki puan aralıkları açan ve yanıtlayan ortakların minimum puan konuşma limitlerine göre düzenlenmiştir. Yanıt veren ve açan ortağın minimum puanı toplamı sanzatu seviyesini belirlemektedir.

Açan ortak 2NT demişse, yanıt veren ortağın **12-14 puanı** varsa 3NT der.

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

13/09/2025 SDT

Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-5 d2p		
Yalnız majör açılışı durumunda, majör desteği de varsa			
Splinter*	9-12 p	4+ c ile destek , okunan renk 0-1 c (dağılımdan 3 + 2 veya 3 puan geliyor)	GS-F
Cuebid**	10-12 p	4+ c ile destek , dengeli el (4-3-3-3 ; 4-4-3-2 dağılım)	GS-F
2 seviyesinde majör desteği	6-9 dp	3+ c ile destek	
3 seviyesinde majör desteği	10-12 dp	3+ c ile destek	
4 seviyesinde majör desteği	13-15 dp	3+ c ile destek	
Majör açılışına destek yoksa veya minör açılışı durumunda			
Kontur	6-15 p	Negatif (rakibin renginden kısa), konusulmamış majör renk(ler)de 4 c (majör açılışına destek yok)	1-R F
1NT	6-9 p	rakip renk keserli ve “majör açılış için tutuş ve 4'lü majör” yok	
x♣ / x♦***	10+p	Minör açılış için rakip minör ile araya girdi ise: 4 c majör rengin belirtilmesi***	
Yeni renk (5+ c) (kalitesiz ise 6+ c)	9+ p (6'lı iyi renkle 7 p)	Zonda veya bir üst seviyede 2 puan fazla (majör açılışına destek yok)	3-L F
2NT	10-12 p	biri rakip renkte 2 keser , NT dağılımı (4+ c - majör yok / majör desteği yok)	
3NT	13-15 p	biri rakip renkte 4 keser , NT dağılımı (4+ c - majör yok / majör desteği yok)	
Atlayarak yeni renk	17+ p	uygun bir renk (majör desteği olabilir)	GS-F
Pas		Yukarıdaki konuşmaların (kontur dahil) hiçbirine uygun olmayan el gösterir. Ancak, mutlaka zayıf el anlamında değildir. Ortağın rengine tutuşu olmayan ve rakip renginde uzunluğu olup da konuşamayan (<i>trap-pass</i>) el olabilir.	

***Splinter:** 4 seviyesine sıçrayarak 0-1 kartlı bir renk söylemek (**dağılımsız 9-12 puan**)

****Cuebid:** Burada, diğer cuebid anlamlarından farklı olarak, 4'lü koz uyumu, dengeli el gösteriyor.

Renklerden biri 2'li olabilir. Dağılımsız 10-12 puan.

(yalnız minörler konuşmuşsa, iki majör renkte de **4-kart**)

*****x♣/x♦** Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: **4 c majör rengin belirtilmesi: Bir sonraki sayfada**

p: Onör puanı (HCP) (2NT ve 3NT yanıtlarında) **dp:** Dağılım+ onör puanı (koz desteklendiğinde)

d2p: **dağılım puanı**nın yarısı + **onör puanı**

GS-F: Oyun/Şilem forsing **1-R F:** 1-round forcing (1-tur forsing) **3-L F:** 3 seviyesine kadar forsing

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 26/01/2022 SDT

Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse: **4 c** majör rengin belirtilmesi:

Michael's cuebid yapmadıysa ve **puan** durumu şöyle ise:

Seviye:

2. **10+ p**
3. **12+ p** ve rakibin rengini kesiyorsa
(zonda **1-2 puan** fazla)

Rakip üstüne konuşulan

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

(Her iki majör de dörtlü ise kontur çekiyoruz)

x♣ / x♦ dekleresi açılımı				
Açan	Rakip	Rakip Michael's cuebid yapmadıysa	Yanıt veren ortak	Anlamı
4 c majör renk belirten deklereler:				
1♣	(1♦/2♦)		2♣/3♣ veya 2♦/3♦	4 c ♥ veya 4 c ♠
1♣	(2♣)	!	3♣ veya 2♦	4 c ♥ veya 4 c ♠
1♦	(2♣)		3♣ veya 2♦	4 c ♥ veya 4 c ♠
1♦	(2♦)	!	3♣ veya 2♦	4 c ♥ veya 4 c ♠

5 c majör renk belirten deklereler:

Ortak ve rakibin konuştuğu renkten farklı bir **majör** renk

5 c minör renk belirten deklereler:

Ortak majör açmışsa rakibin deklere etmediği bir **minör** renk

4 c majör renk belirten deklere:

Kontur: Ortak ve rakibin konuşmadığı **majör** renk(ler)

Örnek bir oyun

Örnek eller:

[Rakip araya girdiğinde dağılım puanları daha önemli](#)

[Rakip bir renk ile araya girdiğinde ortakta 4-4 c majör olduğunda](#)

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

[Ortağın kozuna destekte dağılım puanının önemi](#)

[Bir oyunun çıkabileceği seviyeyi belirlerken her iki tarafın da dağılım puanları sayılabilir mi?](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 28/01/2022 SDT

Ortağın 1♣ açılışı üzerine rakip 1 majör renk ile araya girdiğinde ortağa yanıt

Precision++ sisteminde ortak 1♣ ile açılış yaptığında rengi ♣ veya ♦ olabildiğinden ortağı doğrudan desteklemek mümkün olmamaktadır. Majör bir renkte uyum olmadığında, ortağın minör rengini destekleyebilmek rekabette önemli olmaktadır. Bu nedenle, öncelikle majör renkte uyum araştırıldıktan sonra, minör renkte uyum araştırılabilir. Bunun için bu alt-bölümün başındaki liste ([Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#)) aşağıdaki gibi uygulanabilir.

Aşağıdaki listede, yanıtlayan ortağın 2♣ yanıtında:

Öncelikle ortağın rengini desteklemek öncelikli olduğundan, yanıtlayan ortağın 3+ ♣ ve 3+ ♠ dağılımı olduğunda (3 ♣, 4+ ♠ durumunda bile) açan ortağın (♣ veya ♠) minör rengini desteklemek amaçlanmaktadır. Yanıtlayan ortağın puanı 6-10 dp arasında olduğunda, yanıtlayan ortak 2♣ der. Ardından açan ortak, rengi ♦ ise, puanına göre ortak 2♦/3♦ diyerek kontratı kendi rengine çevirir. (Diğer rakip konuşursa, açan ortağın pas geçmek yerine rengini belirtmesi yararlı olabilir.)

Yanıtlayan ortağın (3+ ♣ ve 3+ ♠ dağılımı ile) puanı 11+ dp ise, rakibin rengini tekrarlayıp *Cuebid* yaparak, koz uyumu ve yüksek puanı olduğu belirtilir. Bu *Cuebid* deklaresi 1-R F olup, diğer rakip konuşsa bile açan ortağın konuşmaya devam etmesinde yarar vardır.

2♦ yanıtı (diğer majör yanıtı gibi) yeni renk olarak değerlendirilir ve ♣ tutuşu olmayan, 5+ ♠ renk gösterir: 0-2 ♣ ve 5+ ♠, 9+ p.

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
Pas	0-5 dp		
Diğer majör (5+ ♣) (kalitesiz ise 6+ ♣)	9+ p (6'lı iyi renkle 7 p)	Zonda veya bir üst seviyede 2 puan fazla	3-L F
Kontur	6-15 p	Negatif, Diğer majör 4 ♣	1-R F
2♣ (Ortağın ♣/♦ rengine destek)	6-10 dp	3+ ♣ ve 3+ ♠ (ortağın rengi ♦ ise, ortak 2/3♦ der)	
Cuebid	11+ dp	3+ ♣ ve 3+ ♠	1-R F
2♦ (Yeni renk)	9+ p	0-2 ♣ ve 5+ ♠	1-R F
1NT	6-9 p	rakip renk keserli ve diğer majör 0-3 ♣	
2NT	10-12 p	biri rakip renkte 2 keser, NT dağılımı diğer majör 0-3 ♣	
3NT	13-15 p	biri rakip renkte 4 keser, NT dağılımı diğer majör 0-3 ♣	
Atlayarak yeni renk	17+ d2p	uygun bir renk	GS-F
Pas		Yukarıdaki konuşmaların hiçbirine uygun olmayan el gösterir.	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 21/06/2025 SDT

Araya girişler - özet (SAYC, P++)

(Aşağıdaki SAYC çizelgesi Precision++'a göre değiştirilmiştir.)

Puan	Dağılım	Deklere
8-11 p	Yarı kaliteli 6-7 c	Zayıf-araya giriş
8-15/16 p	5-7 c renk	Rakibin rengi üzerine renk ile araya giriş
7/8+ p	İki renkte 5+ c – 5+ c	Michael's cuebid veya Unusual notrump
8/10/12-16 p	Minör açılışlar için, 4-4 c majör renkler, Majör açılışlar için diğer majör 4 c	Apel konturu
17-18 p	Hiçbir renkte 5 c yok	Michael's cuebid Apel konturu
17-18 p	5 c renk	Apel konturu
15-18 p	Rakibin renginden 1+ keser içerir	1NT 1NT (Sanzatu) ile araya girmek
19+ p	Dengeli el (SAYC: ikinci turda NT deklere edilir) (P++: İkinci turda cuebid)	Apel konturu

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 09/01/2034 SDT

Rakiplerin oynadığı bazı sistem ve konvansiyonlar

Kuvvetli-Sinek (Strong Club) sistemi

https://en.wikipedia.org/wiki/Strong_club_system?wprov=sfla1

<http://www.acblunit390.org/Simon/strongclub.htm>

Multi_2♦ (Çoklu_2♦) Açılışı

“Çoklu_2♦ Açılışı” 2♥ veya 2♠ zayıf açılışları yerine yapılan yapay bir zayıf açılış olup, doğal 2♦ zayıf açılışı ile ilgisi yoktur. Biz bu açılışı kullanmamaktayız. Ancak, bazı rakipler kullandığından, bilgi açısından, aşağıdaki kaynakta bu konuşma yöntemine ait bilgiler bulunabilir. Yine bu kaynakta bu yönetime karşı uygulanan iki yönetime ait bağlantılar (linkler) bulunmaktadır.

https://www.bridgebum.com/multi_2d.php

‘Puppet Stayman’ ve ‘Concealed Splinter’

‘Puppet Stayman’ 5-kartla 1NT açılan konvansiyonlarda kullanılıyor.

Precision++’a göre 5-kartla 1NT açmadığımızdan Puppet Stayman’a gerek kalmıyor.

‘Concealed Splinter’ Splinter, rakibin kontur/pas deklere ile karşı önlem almaması için kullanılıyor. Biz ise Splinter kullanmıyoruz.

Drury

<http://www.bridgebum.com/drury.php>

Precision++ sisteminde Drury’ye gerek kalmıyor.

(6-9 dp ile 2♦, 10-12 dp ile kozu destekliyoruz)

("1-renk açılışına yanıtlar" bölümü)

Ghestem Cuebid

Araya girişlerde 5-5 c renklerimiz göstermek için Michael's cuebid kullanıyoruz.

5-5 c renkleri göstermek için Ghestem konvansiyonu kullanılıyor.

Michael's cuebid kullandığımızda bir major renk ve bir minör renk belirtiyorsak minör rengin hangisi olduğu belli olmuyor.

Ghestem'de bu kesinlikle belirtilmiş oluyor.

Ancak Ghestem'de 3. seviye çıkmak gerekli olabiliyor.

<https://www.bridgebum.com/ghestem.php>

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

09/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Roman Keycard Blackwood (RKCB) (SAYC)

(Emin Yaykın'ın dokümanından, değiştirilmiştir.)

Koz oynandığında, renginizin Papazı da As gibi düşünülerek toplam 5 As olduğu düşünülür ve bu 5 karta *keycard* adı verilir. (Sanzatu oynadığında, 4 keycard)

4NT keycard (RKCB) ve Papaz sorularına yanıtlar, son deklerin sanzatu veya bir renk (koz) olmasına göre verilir.

Son deklere koz ise, 4NT keycard (RKCB) sorusuna yanıtlar (ters RKCB - 1403):

- 5♣ 1 veya 4 keycard (Koz Kızı belirsiz) (Koz Kızı grand-şilem için önemlidir.)
- 5♦ 0 veya 3 keycard (Koz Kızı belirsiz)
- 5♥ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı yok
- 5♠ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı var

5♣: 0 veya 3, 5♦: 1 veya 4 şeklinde yanıt vermeye düz RKCB – 0314 denir. Biz ters RKCB kullanıyoruz (Notlar).

Keycard soran ortak koz Kızına sahip değilse ve ortağı RKCB kullanıldığında 5♣ veya 5♦ yanıtı verirse koz Kızının yerini hala bilemez. Koz Kızının ortağında olup olmadığını öğrenmek için:

RKCB yanıtının bir üst rengi ile (koz rengi atlanarak) ortağına **koz Kızına** sahip olup olmadığını sorabilir.

(Koz Kızı kendinde olduğunda, Kız sormayı atlayarak, doğrudan 5NT ile Papazları sorabilir. – Bir sonraki sayfada)

Koz Kızı sorulduğunda Kız yanıtı, Papaz yanıtı ile birlikte verilir:

- **Koz Kızı sorusunun bir üst rengi:** koz Kızı yok
- Koz Kızı varsa, Papaz yanıtına geçilir:
 - Hiç papaz yoksa (koz Papazı dışında):
 - 5NT (geçilmediyse),
 - Yoksa: 6 seviyesinde koz rengi
 - Koz Papazı dışında diğer 3 Papazdan:
 - 1 Papaz varsa: Papazın rengi,
 - 2 Papaz varsa: olmayan Papazın rengi
 - Koz Papazı dışındaki diğer 3 Papaz da varsa: 7 seviyesinde koz rengi

Örnekler:

Açan	Açan - açıklama	Yanıtçı	Yanıtçı – açıklama
1♠		2♥	
3♥	Koz: ♥	3NT	İyi Dağılımlı El Sorusu
4♣	2/3+ p	4NT	Keycard_sorusu
Yanıtçının keycard yanıtı ve keycard soranın bazı deklere seçenekleri			
a) 5♣	1-4 keycard	5♦	Koz Kızı sorusu
b) 5♦	0-3 keycard	5♥	Keycard soran ortak koza dönerse, 5♥ oynamak istiyordur.
c) 5♥	2-5 keycard, koz kızı yok	5NT	Papaz sorusu
d) 5♠	2-5 keycard, koz kızı var	...	Koz Kızı ve 2 keycard varsa, 5♥ atlandığından keycard soran ortak en az 6♥ oynamak istiyordur.

Soran Yanıtçı Soran – açıklama

1♠ 3♠ koz: ♠

4NT 5♦ 4NT: keycard sorusu

5♥ bir üst renk ile koz Kızı ve Papaz sorusu
(arada koz rengi varsa, atlanır)**Yanıtçının yanıt seçenekleri**

5♠ bir üst renk: koz Kızı yok

5NT koz Kızı var fakat Papaz yok
(5NT denebildiğinden, 6♠ yerine söylenir.)

6♣ koz Kızı var ve (♣ Papaz veya ♦+♥ Papaz)

6♦ koz Kızı var ve (♦ Papaz veya ♣+♥ Papaz)

6♥ koz Kızı var ve (♥ Papaz veya ♣+♦ Papaz)

7♠ 3 Papaz da var

Yanıtçı – açıklama

5♦: 0 veya 3 keycard yanıtı

Soran Yanıtçı Soran – açıklama

1♥ 3♥ koz: ♥

4NT 5♦ 4NT: keycard sorusu

5♠ koz rengi atlanarak bir üst renk
ile koz Kızı ve Papaz sorusu**Yanıtçının yanıt seçenekleri**

5NT bir üst renk: koz Kızı yok

6♣ koz Kızı var ve (♣ Papaz veya ♦+♠ Papaz)

6♦ koz Kızı var ve (♦ Papaz veya ♣+♠ Papaz)

6♥ koz Kızı var fakat Papaz yok
(5 seviyesinde Kız yanıtından
sonra söylenemediğinden)

6♠ koz Kızı var ve (♠ Papaz veya ♣+♦ Papaz)

7♥ 3 Papaz da var

Yanıtçı – açıklama

5♦: 0 veya 3 keycard yanıtı

4NT sorusunun yanıtı 5♥ veya 5♠ ise, 4NT'nin yanıtından sonra 5NT ile yalnız koz Papazı dışındaki diğer 3 Papaz sorulabilir.

5♣ ve 5♦ yanıtlarından sonra da Koz Kızı sorusu atlanarak diğer Papazlar doğrudan 5NT ile de sorulabilir:

... (koz ♠)

4NT 5♥ (2 veya 5 keycard ve koz Kızı yok)

5NT 6♣ ♣ Papaz veya ♦+♥ Papaz

6♦ ♦ Papaz veya ♣+♥ Papaz

6♥ ♥ Papaz veya ♣+♦ Papaz

6♠ Papaz yok

7♠ 3 Papaz da var

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

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

Son deklere sanzatu ise:

Sanzatu oynanacaktır ve koz Kızı söz konusu olmadığından

4NT keycard (ters RKCB) sorusuna As yanıtları:

5♣ 1 veya 4 As

5♦ 0 veya 3 As

5♥ 2 As

Keycard (As) yanıtı (koz Papazı ve Kızı söz konusu olmaksızın) koz oynandığında verilen 4 yanıtın ilk üç seçenektен biri olarak verilir.

Keycard soran ortak, 4NT ile ortağından öğrendiği As sayısı yetersiz ise, kontratı 5NT’de sonlandırmak isteyebilir. Bu nedenle, **papaz sayısını keycard yanıtının bir üstü ile sorar**. Ancak, koz söz konusu olmadığından papaz yanıtı yukarıdaki gibi verilemez. Papaz rengi yerine, **keycard yanıtın bir üstünden başlayarak verilir**.

Örneğin keycard yanıtı 5♦ ise:

Papaz sorusu: 5♥

Papaz yanıtı:

5♣: papaz yok, 5NT: 1 papaz, 6♣: 2 papaz, 6♦: 3 papaz, 6♥: 4 papaz

Papaz yanıtı 6 seviyesine çıkılabileceğinden, **soran ortak 6 veya 7 sanzatu oynamayı planlıyorsa papaz sorar, yoksa konuşmayı 5NT’de keser**.

As yanıtı verende boş (0-c) bir renk olduğunda:

4NT keycard sorusundan sonra:

5♣ 1 veya 4 keycard (**Koz Kızı** belirsiz)

5♦ 0 veya 3 keycard (**Koz Kızı** belirsiz)

5♥ 2 (veya 5) keycard ve **Koz Kızı yok**

5♠ 2 (veya 5) keycard ve **Koz Kızı var**

5NT Çift sayıda (0 veya 2) keycard ile bilinmeyen bir renkte boşluk (şikan) (**0 c**)

6X Tek sayıda (1 veya 3) keycard ile söylenen renkte boşluk (6 seviyesinde kozu geçmemek şartıyla)

5NT ve üzerindeki yanıtlar boş renk gösteren yanıtlardır. As yanıtında, yanıtlayanda boş bir renk varsa, yukarıdaki gibi, “5NT, 6x ve 6-koz rengi” yanıtları uygulanır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

19/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Notlar:**Neden ters RKCB – 1403 kullanıyoruz?**

Aşağıdaki linkteki yazının yazarı uzman bir briççinin, deneyimli oyuncuların %75'inin ters RKBC kullandıklarını 60 kadar deneyimli briççiye sorarak öğrendiğini yazıyor.

[https://www.bridgebum.com/roman_key_card_blackwood.php#:~:text=Roman%20Key%20Card%20Blackwood%20\(Key,or%20the%20trump%20suit%20king.](https://www.bridgebum.com/roman_key_card_blackwood.php#:~:text=Roman%20Key%20Card%20Blackwood%20(Key,or%20the%20trump%20suit%20king.)

Yazısına şöyle devam ediyor:

"Bu neden? 'Roman Keycard Blackwood: The Final Word' kitabının yazarı Eddie Kantar, RKCB'nin genellikle **güçlü** bir el şilem ile ilgilendiğinde ve **zayıf** elin keycard'larını öğrenmek istediğinde kullanıldığını belirtiyor. Sonuç olarak:

"Roman Key Card Blackwood'u normal Blackwood yerine kullanmanın güzelliklerinden biri, 4NT diyenin ortağa koz Kızının elinde olup olmadığını sorabilmesinin yanında ve diğer olanaklara da izin vermesidir. Bunu ekonomik olarak yapabilmek için soru soran kişinin (Kız sorusu ve yanıtı için 5NT'den önce) yeterli aralığa gerek vardır.

"0314 oynarken, 5♣ yanıtı 0 veya 3'ü gösterir. '3' değeri daha güçlü el daha zayıf ele sorulduğunda pek olası olmayan bir yanıttır, bu nedenle 5♦ yanıtı "0" keycard göstermektedir. Bu nedenle, 4NT'ye en yakın yanıt olan 5♣'den sonra 5♦'nın Kız sorusu için en uygunu olmaktadır.

"0" keycard yanıtından sonra soran genellikle şilem oynanmaktan vazgeçmektedir. Sonuç olarak, 5♣ yanıtı keycard sorgusunda son deklere olmaktadır.

"Koz ♥ olduğunda, Kız sorusunun 5♦ olması bu nedenle önemli olmaktadır. Böylece 'Kız-yok' yanıtı 5NT'den önce verilebilir.

"Düz RKBC oynarken, '1' yanıtının 5♦ olması Kız sorusunun daha yüksek seviyede sorulmasına neden oluyor. Açıkça 1430, güçlü el zayıf ele sorduğunda en iyi sonucu verir."

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

18/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Keycard sorulduğunda verilen keycard yanıtı yetersiz olma durumunda 5 seviyesinin geçilmemesi için:

Soran ortak yanıtçının verdiği keycard sayısını yetersiz bulup 5 seviyesinde oynamak isterse, yanıtçının dekleresinin durulmak istenilen kontratı geçmemesi gerekir.

Durumu ters RKBC için incelersek, verilen keycard sayısı yetersi bulunduğu aşağıdaki durumlarda 5 seviyesi geçilmekte, 6 seviyesinde oynamak zorunda kalınmaktadır:

- **Kozlu bir oyunda:**

Keycard yanıtlarını kolaylık açısından tekrar yazarsak:

- 5♣ 1 veya 4 keycard (Koz Kızı belirsiz)
- 5♦ 0 veya 3 keycard (Koz Kızı belirsiz)
- 5♥ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı yok
- 5♠ 2 (veya 5) keycard ve Koz Kızı var

- Koz ♣ ise: "0 keycard (kc)" yanıtı (5♦), 5♣ kontratını geçmektedir.
- Koz ♦ ise: "2 keycard" yanıtı (5♥ veya 5♠) 5♦ kontratını geçmektedir.
- Koz ♥ ise: "2 keycard" + Koz Kızı (Q) yanıtı (5♠) 5♥ kontratını geçmektedir.

Bu nedenle, soran ortak grand şilem olanağını sınamak istiyor ve 5 keycard'ın hepsini de araştırıyorsa:

- Koz ♣ ise: Sorandaki keycard sayısından bağımsız olarak **risk bulunmaktadır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **4 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ ise: Soranda **4 kc veya (3 kc ve Q) veya Q** olması durumunda sorun olmayacaktır.
 $4\text{ kc} + (3\text{ kc} * Q) + Q =$
 $a + (b * Q) + Q = a + (b + Q) * Q$ (kısalmıyor)
- Koz ♠ ise: Yanıt 5♠'den büyük olamayacağı için **sorun bulunmamaktadır**.

- **Kozsuz bir oyunda, 4 keycard (As) olduğundan:**

As yanıtlarını kolaylık açısından tekrar yazarsak:

5♣ 1 veya 4 As; 5♦ 0 veya 3 As; 5♥ 2 As

- Koz ♣ ise: Yanıt "0 As" (5♦) olabileceğinden yukarıdaki gibi **risk yine vardır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **3 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ veya ♠ ise: Yanıt en fazla 5♥ olabileceğinden **sorun bulunmamaktadır**.

Soran keycard sayısını 1 eksik bulduğunda şilem oynamak zorunda kalacaktır. Bu durumda, soran ortak şilem olanağını sınamak istiyor ve toplamda 4 keycard'ın olma durumunu araştırıyorsa:

- **Kozlu bir oyunda (kolaylık açısından tekrar yazarsak):**

- Koz ♣ ise: 0 keycard (kc) yanıtı (5♦), 5♣ kontratını geçmektedir.
- Koz ♦ ise: 2 keycard yanıtı (5♥ veya 5♠) 5♦ kontratını geçmektedir.
- Koz ♥ ise: 2 keycard + Koz Kızı yanıtı (5♠) 5♥ kontratını geçmektedir.

Bu nedenle, soran ortağın 4 keycard'ın varlığını araştırdığında:

- Koz ♣ ise: Sorandaki keycard sayısından bağımsız olarak **risk bulunmaktadır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **3 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ ise: Soranda **2 keycard veya koz Kızı** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♠ ise: Yanıt 5♠'den büyük olamayacağı için **sorun bulunmamaktadır**.

- **Kozsuz bir oyunda, 4 keycard (As) olduğundan:**

- Koz ♣ ise: Yanıt "0 As" (5♦) olabileceğinden yukarıdaki gibi **risk yine vardır**.
- Koz ♦ ise: Soranda **1 keycard** olması durumunda sorun olmayacaktır.
- Koz ♥ veya ♠ ise: Yanıt en fazla 5♥ olabileceğinden **sorun bulunmamaktadır**.

Yukarıdaki çıkarımlar toplam puanın şilem/grand şilem için yeterli yetersiz olması durumunda geçersiz olacaktır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

19/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

(Grand) şilem için koz Kızının önemi:

Şilem oynamak (6 seviyesi) için: ya beş keycard tamam olmalıdır ki bu durumda koz Kızının olup olmaması önemli değildir, ya da bir keycard rakiplerde ise o zaman koz Kızı mutlaka sizin takımında olmalıdır.

Grand-şilem oynamak için ise beş keycard ve koz Kızının olduğu kesinleşmelidir.

Şilem oynayabilmek için bir keycard rakipte ise koz Kızının yeri önem kazanır.

İkinci kapalı bir renginiz varsa:

Ayrıca Papaz sorusuna en az beş kartlı kapalı (hepsini alacağınız) veya ortağın gösterdikleri ile kapalı hale gelen bir yan renginiz varsa yine Papaz sorusuna yanıt vermeden Grand-şilem deklare etmelisiniz, çünkü bütün kayıplar o renge kaçılacaktır.

Exclusion Keycard Blackwood (EKCB)

(Mehmet Aydın, "briç_notları_Mehmet aydın_2016_Sept", sayfa 105)

As soranın elinde bir renkte **0-kart** (şikan) olduğunda, As-papaz sorulduğunda, ortağınızın gösterdiği keycard'lerden birinin, sizin boş (şikan) renginizin As'ı olup olmadığını anlayamazsınız. Bu problemin çözümü için *Exclusion keycard blackwood (EKCB)* uygulanır.

Keycard'ları soracak olan oyuncu boş rengi varsa, boş renge (**genellikle 4. seviyede**) gereksiz bir sıçrama yaparak ortağından, boş rengin As ve papazı hariç olmak üzere anlaştıkları koz üzerinden keycard'ları bildirmesini ister.

Bir renkten elde As/papaz olduğunda da, 0 c (şikan) olmadan, diğer renklerdeki As/papazı öğrenmek için o renk üzerinden EKCB uygulanabilir.

(RKCB'de olduğu gibi, ortakların anlaştığı koz henüz belli değilse, son söylenen veya ima edilen renk koz kabul edilir. **Rakip araya girdiğinde de DOP1 uygulanır.**)

EKCB'ye hem As ve hem de **papaz** yanıtları, 03–14 sırasında sayı olarak verilir:

	<u>As için</u>	<u>Papaz için</u>
1.inci basmak:	0 veya 3	0 veya 3
2.inci basmak:	1 veya 4	1
3.üncü basmak:	2, koz Q yok	2
4.üncü basmak:	2, koz Q var.	

Yukarıdaki keycard yanıtlarından herhangi birinden sonra açıcının koza dönmesi oynamak içindir. Şileme gitmek istemiyordur.

Keycard yanıtından sonra papaz sormak istiyorsak, keycard yanıtının bir üstü ile (koz rengi atlanarak) soruyoruz. (Mehmet Aydın, keycard yanıtının 5. seviyesi ile papaz soruyor.)

Kız'ın yeri belli olmamışsa, papaz sorduktan sonra, papaz yanıtının bir üstü ile de (koz rengi atlanarak) koz kızı sorulabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

SİZ ORTAK

1♥

2♥

2NT

3♦

(iyi dağılımlı renk sorusu ve yanıtı: 7+ c içeren bir el)

4♣

♣ As'ı hariç ♥ üzerinden As-EKCB sorusu

(Koz belirlemiş olduğundan sıçrama yapmadan keycard soruyor)

4♦: 0 veya 3 keycard.

(Açıcı: 4♠ derse papaz sorusudur)

4♥: 1 veya 4 keycard.

(Açıcı: 4♠ derse papaz sorusudur)

4♠: 2 keycard ve koz kızı yok.

(Açıcı: 4N derse Papaz sorusudur)

4NT: 2 keycard ve koz kızı da var.

(Açıcı: 5♣ derse papaz sorusudur)

Keycard sorusuna "4♦: 0 veya 3 keycard" yanıtı gelseydi:

4♥

Oynamak için

4♠

Papaz sorusu için:

4NT: 0 veya 3 Papaz

5♣: 1 Papaz

5♦: 2 Papaz

Keycard sorusuna "4♥: 1 veya 4 keycard" yanıtı gelseydi:

5♥ Pas

Oynamak için

4♠

Yine papaz sorusudur

Papaz yanıtı 5♦ ise, keycard yanıtının bir üstü (koz rengi atlanarak), 5♠ koz kızı sorusudur:

4NT: koz kızı yok

5♣: koz kızı var

EKCB uygulanabilecek iki örnek elÖrnek el 1: 12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBCÖrnek el 2: Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulamasıÖrnek el 3: Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması[İçindekiler sayfasına geri dön](#)[Konvansiyonlar](#)

15/12/2018 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Notlar (P++, SAYC)

Benim deneyimlerime göre briçte başarının temel noktası ortakların birbirini doğru anlayabilmesidir. Konuşma sırasında elinizi ortağınıza en doğru gösterecek deklereyi yapmanız, defansta oynarken atak ve defosların renk tercihinizi doğru göstermesi ve renk tercihi yapabileceğiniz iki renk varsa (sanzatu veya koz oynandığına bağlı olarak) renk tercihinizi doğru yapmanız çok önemli olmaktadır. Bunun için de ortaklar arasındaki anlaşma protokolü olan sistem ve konvansiyonların doğru uygulanması gerekmektedir. Bu nedenle de sistem ve konvansiyonları tanımlayan dokümana (doküman hatalı bile olsa) en uygun şekilde konuşmak ve oynamak önemli olmaktadır. (Dokümana uyulduğu halde olumsuz sonuç alınıyorsa, oyun sonrası yapılan analizlere göre gerekirse dokümanı iyileştirmeye çalışmak daha iyi sonuçların alınmasını sağlamaktadır.)

İçerik

Konuşma (bidding)

Ne zaman Stayman ve transfer yapılır?

Ne zaman DOP1 yapılır?

Rakibin transfer, Stayman gibi yapay dekleresine kontur

Zayıf açılışlar ve araya girişler

3NT açılışı

Eliniz açılış kurallarına uygun değilse

Yetersiz puan ile oyunu zorlamak

Yüksek seviye davet konuşmaları

Kozlu şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise

Cappelletti, Lebensohl, Stayman, Jacoby transfer, Smollen yöntemlerini doğru uygulayın

Majör koz uyumunda

1♣, 1♦, 1♥ ve 1♠ açılışlarına doğru puan aralıklarına göre yanıt verin

Araya giriş kural ve puan aralıklarına göre konuşun

Araya girişler – SAYC kuralları

Apel konturu kural ve puan aralıklarına göre konuşun

Baraj konuşmaları

Ceza konturu

Rekabette baraj / kontur çekme kararı

Rekabet ederken dikkat edilecek noktalar

Minimum açış puanları

5 c ve 12 puan ile hangi seviyede açmalıyız?

Hangi majör rengi açıyoruz

Her iki ortak da dokümana uygun konuşmamışsa

Oyun sırasında

Çıkan kartları sayın

Kontrat sahibi (declarer) olarak oynarken

Oyun sırasında dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi

Oyun taktikleri

Savunmada oynarken

Briç platformları (internet siteleri)

Turnuvada IMP / MP skorlamasına göre strateji belirleme

IMP / MP puanı tanımı

IMP / MP stratejileri

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 03/05/2024 SDT

Konuşma (bidding)

Ne zaman Stayman ve transfer yapılır?

Ortağın **1NT** açılışından (veya ortağın **2♣** açılışından sonra 2. turda **2NT** dekleresinden) sonra yanıtçı elindeki puan durumuna göre ve majör renklerdeki kart sayısına bağlı olarak, öncelik sırasına göre "**transfer-bid**", **Stayman**, 2NT veya 3NT yanıtı verir. [1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar](#)

1NT açılışımıza rakip **ceza konturu** ile araya girdiğinde de **transfer** ve **Stayman** uygulanır: **1NT,(X),...**

1NT açılışımıza rakip renk ile araya girdiğinde **transfer** veya **Stayman uygulanmaz**: **1NT,(renk),...** [Lebensohl](#)

(1x), 1NT, (P) ve **(1NT), X, (P)** sonrası da **transfer** ve **Stayman** uygulanır.

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

Ortak rakibin 1NT açılışına kontur çekmişse, **7+ p**, **5+ c** ve **yarı kaliteli** bir rengimiz varsa **transfer** ediyoruz: **(1NT), X, (P),...** **2♦ → ♥, 2♥ → ♠, 2♠ → ♣, 2NT → ♦** [Cappelletti](#)

Ne zaman DOP1 yapılır?

- Ortak **RKCB** / **EKCB** ile keycard sorduktan sonra **rakip araya girerse**, **DOP1** (Double: 0, Pass: 1, ...) uygulayarak keycard yanıtı seviyesini belirtiyoruz. Örneğin, ortağın **4♠ EKCB** keycard sorusundan sonra **rakip kontur çekerse**:
"Sür-kontur: 1-4 keycard, **Pas**: 0-3 keycard, **2NT**: 2 keycard ve koz kızı yok, **3♣**: 2 keycard ve koz kızı var" anlamına gelir.
- Ortağın 2♣ açılışından sonra** rakip araya girdiğinde, [2♣ Açılışı ve Yanıtları \(Rakip araya girdiğinde\)](#) bölümünde açıklanan yöntemleri uyguluyoruz. Rakibin X, 2NT, 3. seviyede renk ile araya girişlerinde **DOP1** uygulayarak elimizin puan aralığını (seviyesini) fazla yükselmeden *step-response* şeklinde belirtiyoruz. Takip eden konuşmalar bu bölümde açıklandığı gibi yapılarak uygun kontratı bulmaya çalışıyoruz.

Rakibin transfer, Stayman gibi yapay dekleresine kontur

Rakip 1NT açtıktan ve ortağı **Stayman** veya **transfer** yanıtı verdikten sonra:

Kontur çekersek, yanıt veren rakibin söylediği renk, ortağımızın yapacağı **atak** için renk tercihi gösterir.

Örneğin **(1NT), Pas, (2♣), X** **(1NT) Pas (2♦) X**

Bu durumda renginizin 5+ c ve As içermesi önemlidir.

Rakibin keycard yanıtına kontur

Rakip şileme giderken keycard sorduğunda, yanıt veren rakibin rengine kontur çekerken dikkatli olmalıyız.

Öncelikle rakibin kontura Pas geçme olasılığını düşünerek, kaç batabileceğimiz hesabını iyi yapmalıyız.

Konturlu batma durumunda avantajlı çıkıyorsak, kontur çekmemiz ortağımızın bu renkten atak etmesini istiyoruz anlamındadır.

Elimizde bu renkten As yoksa rakibe hamle kazandırmış oluruz.

Örnek el: [Keycard sorusuna yanıt veren keycard yanıtına kontur](#)

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#) [Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...](#) 18/11/2022 SDT

Zayıf açılışlar ve araya girişler

- **Zayıf açılışların** (2 veya 3 seviyeli koz söylemenin) amacı, rakiplerin konuşmasına baraj uygulamaktır. İlk iki kişi pas geçtikten sonra genellikle uygulanmaz. Ancak, rengimiz **kaliteli** ise genellikle yararlı olabilir.
- Rakibin 1-renk (1-seviyesi bir renk) konuşması üzerine:
 - **Atlayarak** renk ile araya girmek “**2 ve 3 seviyesi zayıf açılışlarla**” **puan**, **kart sayısı** ve **kalite** açısından aynı **baraj (preemptive – zayıf araya giriş)** konuşmasıdır.
 - Ortak **atlayarak** (**6+ c**, **8-11 p** ve) bir renk ile araya girdiğinde sağımızdaki rakip pas geçmişse [Zayıf açılışlara yanıtlar](#) bölümündeki gibi yanıt veriyoruz. Örneğin (**1♦**), **2♥**, (**P**), **?** konuşmasından sonra (özellikle ortağa destek durumunda) **14+ p** ile **2NT** diyerek **Agust** yöntemini uyguluyoruz. Araya giren ortak da (diğer rakip de pas geçerse) **Agust** yanıtı veriyor.
 - Eliniz yukarıda açıklanan **zayıf araya giriş** konuşması kurallarına uygun değilse: [Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya giriş](#) kurallarına uygunsa **atlamadan** araya giriyoruz. Bu durumda ortak da araya girdiğiniz seviyeye göre [Ortağın Renk ile Araya Girişine Yanıtlar](#) bölümündeki çizelgelere göre yanıt veriyor. Elimiz bu kurallara uygun değilse **pas** geçiyoruz.
- Rakibin 2-seviyesi (zayıf) bir renk konuşması üzerine **açar puandan** az puanla araya giriyorsanız, **puanınızın 8+ ve dağılımla açar (13) puan** civarında puanınızın olmasında yarar vardır. Yanıtlayan ortak ise, ortağa destek yoksa, araya giren ortakta **8+ onör puanı** olabileceğini düşünerek konuşmalıdır.
- Bizim 2 seviyesi zayıf açışımızdan sonra rakip kontur ile araya girerse, örneğin **2♥**, (**X**), **?**, yine [Zayıf açılışlara yanıtlar](#) bölümündeki gibi yanıt veriyoruz. [Yanıt çizelgesindeki kurallar geçerli olmak üzere, tercihen 2 keser ile 2NT ile Ogust yapıyoruz](#). Açar ortak da (diğer rakip de pas geçerse) **Agust** yanıtı veriyor. Diğer rakip konuşursa, DOP1 yöntemine göre **Agust** yanıtı veriyor.
- Ortağın 2 seviyesi zayıf açışından sonra rakip 1 renk ile araya girerse, yanıt veren ortağın **az puan** ve **2+ c** destek ile ortağının rengini bir artırarak baraj yapması (daha sonra rakip kontur çekse bile) pas geçmeye göre daha iyi sonuç verebilir. (Yanıt veren ortak destek verebilecek zayıf bir elle pas geçerse, rakip daha yüksek puan alabilir.)

Yanıt veren ortakta oyun çıkarabilecek bir el varsa, elinin dağılımına göre sıçrayarak yanıt verebilir, yeni bir renk söyleyebilir veya NT diyebilir.

(Yanıt veren ortak sıçramadan destek verdiğiğinde, zayıf bir eli olduğunu düşünerek, açan ortağın pas geçmesi beklenir.)

3NT açılışı

3NT açılışında, **7+ c** - **minör renk** zayıf açılıştır ve ortağın yanıtları [KONUŞMA ÖZETİ](#) sayfasında verilmiştir.

Eliniz açılış kurallarına uygun değilse

Eliniz açılış kurallarına uygun değilse pas geçin, rakip açtıktan sonra araya girersiniz veya ortağınıza yanıt verirsiniz.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

06/04/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Yetersiz puan ile oyunu zorlamak

Çok büyük olasılıkla **yetersiz puan ile oyunu zorlamak olumsuz sonuçlanır**:

([Oyun/şilem olasılığının araştırılması](#) bölümündeki oyun seviye puanları)

Kozlu oyunlarda [dağılım puanları](#)na güvenip oyun seviyesine çıkmak da yine iyi sonuç vermeyebilir. Bunun için belki [dağılım puanlarının](#) yarısını [onör puanlarına](#) ekleyip oyun seviyesini belirlemek faydalı olabilir.

Bazı olumsuz sonuçlar da **3NT'yi atlayıp** 5♣ veya 5♦ oynamaktan kaynaklanır.

3NT için [26 puan](#), 5♣ veya 5♦ için [29 puan](#) olması gerektiğinin (aradaki [3 puan](#) farkın) göz ardı edilmemesi uygun olur.

3 seviyesine kadar konuştuktan sonra, son olarak ortak 3♠ demişse, yeterli puan olmadığında (3-renk ve 3NT kontratların gerekli puan değeri) arasındaki [3 puan](#) farkı dikkate alıp 3NT dememek iyi olur.

Rakip araya girmişse daha dikkatli olmak gerekir.

Örnekler:

- 1♠, (2♥), **2NT** konuşma sırasında 2NT demek için elinizde en az:
23 - 13 (ortağın minimum puanı) = [10 onör puanı](#) olmalıdır.
- (1♦), 1♥, (P), **2NT** konuşma sırasında 2NT demek için elinizde en az:
23 - 8 (1-seviyesinde ortağın minimum araya giriş puanı) = [15 onör puanı](#) olmalıdır.
- (1♣), P, (1NT), ? konuşması sırasında
(rakip 1-renk açtıktan sonra ortak pas geçmiş ve diğer rakip 1NT demişse)
rakiplerde [12+6 minimum puan](#) vardır.
Böyle bir durumda kozlu bir oyun için [iyi bir dağılım puanı](#) gerekir ve
[17-18 puan](#) olmadan oyun aranmaması genellikle iyi olur.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

03/12/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Yüksek seviye davet konuşmaları

3NT, (ortağınızın renginden farklı) 4 seviyesi majör oyun, 5 seviyesi minör oyunlar için (ortağınızın **minimum puanı** ile birlikte elinizde **oynamak istediğiniz seviyenin 1 eksiği için yeterli puanınız varsa**) ortağınıza davet konuşması için bu bir alt seviyede bir deklere verebilirsiniz. Bu konuşma davetinizi **ortağınızın 1 seviyesindeki bir deklere üzerine** yapıyorsanız, ortağınızın elinin dağılımını çok net bir şekilde bilemediğinizden daha dikkatli olmanız gerekir.

Özellikle 1 seviyesinden 4 seviyesine atlayarak konuşurken bu durum daha da önemli olmaktadır:

- Dağılım puanlarına pek güvenmeden **toplam puanın** yeterli olup olmadığını kontrol etmek,
- majör ve minör renk oyunları için seviye yükseldikçe **dağılım puanlarına** çok güvenmemek,
- rakibe verebileceğimiz löveleri hesaplamak,
- renginizin **kaliteli** olması

gerekir.

İlgili alt-bölüm: [1♣ açışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra](#)

Ortağınız da konuştuğu min seviyeye göre 1 löve (veya ~3 p daha) fazla varsa, davetinize uyup deklereyi bir artırmalı, yoksa (daha kuvvetli ise kendi rengine dönebilir, yoksa) pas geçmelidir.

Örnekler:

a) Pas (Pas) 1♣ (1♥)

1NT (Pas) ?

Konuşmaları üzerine ortağı 3NT'ye davet için 2NT diyecekseniz elinizde en az:

$23 - 6 = 17$ **onör puanı** olmalıdır. (6: ortağın min puanı)

Rakip araya girdiğinden, ortağın 1 keserine ek olarak, sizde de 1 keser olmalıdır. Yoksa, pas geçmelisiniz.

b) (Pas) 1♠ (Pas) 4♦?

Ortak bir ♠ açmış, en az **13 puanı** var.

Elinizde uzun bir ♦ renginiz var.

Nasıl bir dağılımla 4♦ diyerek ortağınızı 5♦ demeye davet etmelisiniz?

Yukarıdaki bilgilere göre, **dağılım puanlarınıza** güvenmeden:

- $26 - 13 = 13$ **onör puanınız**,
- renginizin **kaliteli** olması,
- elinizin en fazla 2 löve verecek kadar kuvvetli (2 renkten hiç löve vermemeniz)

olması gerekir.

Örneğin aşağıdaki elde (Doğu olarak) 4♦ diyerek ortağınızı 5♦ demeye davet etmeli misiniz?

Eliniz yukarıdaki gerekleri karşılamadığından 4♦ diyerek ortağınızı 5♦ demeye davet etmeniz olumsuz sonuçlanacaktır. Bu nedenle, 4♦ yerine 2♣ diyerek 4+ c minör bir renginiz olduğunu belirtmeniz daha doğru olacaktır.

N Robot		S Robot	
♠ 1084		♠ J92	
♥ A982		♥ 743	
♦ Q65		♦ 9	
♣ 532		♣ AKJ1086	
W		E	
♠ KQ7653		♠ A	
♥ KQ105		♥ J6	
♦ K		♦ AJ1087432	
♣ Q4		♣ 97	

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

07/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Kozlu şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise

Kozlu bir şilem arayışında onör puanınız şilem için yetersiz ise, dağılım puanlarınızın en az eksik kalan onör puanlarınız kadar olması gerekir. Dağılım puanlarınızla ancak toplam puanınız yeterli oluyorsa, 4 As'ın da ortaklıkta bulunması önemli olmaktadır.

Cappelletti, Lebensohl, Stayman, Jacoby transfer, Smollen yöntemlerini doğru uygulayın

- Rakibin 1NT açılışından sonra araya girecekse mutlaka [Cappelletti](#) uygulayın.
1NT açan rakibin solundaki ortak ve diğer rakip pas geçmişlerse, 1NT açan rakibin sağındaki ortak da [Cappelletti](#) yapabilir. Örneğin, 8-15 puanı ve 5 c – 5c majörleri varsa 2♦ ile [Cappelletti](#) yapar.
Cappelletti'ye uygun eliniz yoksa araya girmeyin.
Rakip [Cappelletti](#) ile araya girerse mutlaka [Lebensohl](#) 'a göre konuşun.
- Ortağınızın 1NT açılışından sonra yanıt verirken **Stayman** veya **transfer**'e uygun olduğunda mutlaka [1 Sanzatu Açılışına Yanıtlar](#) bölümünde açıklandığı gibi (doğru olarak) uygulayın.
- 5-4 c majörleriniz varsa**, dokümandaki [Smolen uygulanmış Stayman](#) çizelgesini uygulayın.

Majör koz uyumunda

Oyuna/şileme gitmeden önce ortağın majör rengi desteklenerek majör koz belirlenmişse, [Rakip araya girmediginde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#) bölümündeki yöntemleri uygulayarak en uygun kontrat seviyesini belirleyelim.

1♣, 1♦, 1♥ ve 1♠ açılışlarına doğru puan aralıklarına göre yanıt verin

- Ortağınızın 1♥ ve 1♠ açılışlarına yanıt verirken 6-9 p ve 5+ c farklı bir renginiz varsa, renginizi söylemek yerine 1NT deklere edin.
- 1♣ ve 1♦ açılışlarına yanıt verirken [1-renk açılışları](#)ndaki kuralları uygulamayı unutmayın:
6-9 p ile 1NT yerine, 4+ c majör renginizi 1 seviyesinde gösterin.
12-16 p ile 4+ c majör renginizi 2 seviyesinde gösterin. (Majör renginizin 5 c olduğu anlamına gelmez.)
Elinizin puanına göre, ilgili çizelgedeki seçenekleri yazım sırasına (listedeki sıraya) göre uygulayın.

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

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

23/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Araya giriş kural ve puan aralıklarına göre konuşun

- Rakibin 1-renk açılışından sonra 1 veya 2 seviyesinde bir renk ile araya giderken [Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek](#) bölümündeki gerekleri dikkatli uygulayın.

Özellikle renginizin **kalitesi**, **kart sayısı** ve **onör+dağılım puanına** göre açıklanan **değerlendirme** sonucunun 1. seviye için en az **13 p**, 2. seviye için en az **15 p** olması önemlidir.

Değerlendirme sonucu yetersiz olduğunda ortağınız kontratın sağlanamayacağı seviyeye çıkabilir.

Onör puanınızın da 1. seviye için en az **8 p**, 2. seviye için en az **10 p** olması da önemli olmaktadır. Rekabette rakip çıktığı seviyede oyunu yapıp/yapamayacağını değerlendirirken sizin araya girdiğiniz seviyeye göre en az gerekli puanı da göz önünde bulunduracaktır. Eğer yetersiz puan ile araya girmişseniz ortağınız rakibin yeterli puanı olmadığını hesaplayarak rakibe kontur çekebilir, rakip de konturlu olarak oyunu çıkarabilir.

Yetersiz **onör puanı** ile araya girmek yerine göre düşünüldüğünden de önemli olmaktadır. Az **onör puanı** ile **dağılım puanlarına** göre araya girerseniz, savunmada oynadığınızda rakibin renginden olan **dağılım puanı** rakibin lehine olacaktır. Bu durumda rakip, sizin veya ortağınızın düşündüğünden daha fazla löve çıkaracaktır.

Araya girerken **onör puanınızın 1 veya 2 puan** az olması size önemsiz görünebilir. Örneğin 1 eksik **onör puanı** ile (8 yerine 7 p ile) araya girmişseniz, rakibin **onör puanı 1 p** fazla olacak ve aradaki fark **2 p** olacaktır. Bu durumda, (her 3 puanın 1 löve yaptığını düşünerek) rakip büyük olasılıkla 1 löve fazla alacaktır. Ortak da sizin puanınıza güvenip kontur çekmişse **rakip çıkan bir oyunu bir fazla çıkaracaktır**.

16+ onör puanınız varsa **kontur** çekin. Yüksek puan ile bir renkle araya girseniz, ortağınız **8 puan** ile pas geçebilir ve oyun kaçırabilirsiniz. [Apel konturu atma durumları](#)

- Bir renk ile araya giren ortağınıza yanıt verirken ortağınızın gösterdiği renge **tutuşunuz varsa**, başka uzun renginiz olsa bile, mutlaka **önce ortağınızı destekleyiniz**.

Bu kural ortağınız açtıktan ve **rakip araya girdikten sonra**, ortağınıza yanıt verirken de geçerlidir (majör renkler için).

Ortağınız 1♣ açtıktan ve rakip araya girdikten sonra, (4♣ majör renginiz ve sanzatu dağılımınız olmadığında **10-16 p** ile) minör gösterecekseniz, **en uzun minörünüzü gösterin**.

Araya girişler – SAYC kuralları

- Rakip açtıktan sonra** (ilk konuşmamızda), [SAYC araya giriş kurallarını](#) uygulayarak araya giriyoruz.

Rakibin 1-renk açılışına ortak 1-renk ile araya girdiğinde, sağımızdaki rakip pas geçerse, [“Ortağın Renk ile Araya Girişine Yanıtlar”](#) kısmındaki çizelgeye göre yanıt verelim. Rekabet açısından **ortağın rengine destek varsa öncelik destek olmalı ve dağılım puanını hesaba katarak yanıt verelim**.

- Ortak 1-renk ile açtıktan sonra rakip araya girerse**, [“Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girerse”](#) bölümünde açıklanan kurallara göre yanıt verelim. Rakip 1-renk ile araya girmişse, [“Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı”](#) kısmındaki çizelgeye göre yanıt verelim. **Ortağın rengine destek varsa, öncelik yine destek olmalı ve dağılım puanını hesaba katalım**.

Yukarıdaki “araya girişlere yanıtlar”da **puanları ezberlemek istemezseniz**, genel olarak, varılacak seviyenin **puan aralığına** göre karar verebilirsiniz.

- Yukarıdaki araya girişlerde ortak yeni bir renk belirtmişse ve ortağın bu rengi için tutuşunuz varsa puan durumunuza bağlı olarak öncelikle ortağı desteklemelisiniz.
- 5’li** rengimiz olmadığından araya giremezsek, puanımız yeterli ve uygun dağılım varsa, [apel konturu](#) ile araya girelim.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

10/01/2023 SDT

Apel konturu ve puan aralıklarına göre konuşun

Apel (Konuşma) (*Take-out*) Konturu ile araya giriş / [Apel konturu atma durumları](#) alt bölümünde belirtilen gereklere eliniz **puan**, **dağılım** ve **kalite** açısından uygun olduğunda **Apel konturu** çekin. **Yeterli puanımız veya uygun dağılımınız yoksa açar puanınız olsa bile (16 puana kadar) apel konturu atmıyoruz.**

Rakibin 1-renk konuşması üzerine (**durum 1**'e göre) kontur çekerseniz, ortağınız diğer majör renk(ler)in sizde **4 c** olduğunu anlayarak kendi **4 c** majör rengini söylediğinde majör koz uyumunu bulacaksınız.

Kontur çeken ortağınıza yanıtınızı [Apel konturuna yanıtlar çizelgesi](#)'nde açıklandığı gibi veriniz.

Ardından ortağınız gösterdiniz majör renginizi desteklemez, farklı bir renk söylerse **durum 2** veya **3**'e uygun uzun bir rengi ve **16+ puanı** var demektir.

Baraj konuşmaları

- Özellikle zonda olmadığımızda, **alçak sevideki konuşmalarda** veya uygun durumlarda rakibin kontratını yükselerek engelleyelim.
- Rakiplerin** oynadıkları zon kontratının **batma olasılığı varsa, baraja girişmeyelim.**
- Oyun mantığı da aynı. Fazlaları değil, emniyeti düşünmeliyiz. (MP skorlaması: [IMP / MP stratejileri](#))
- Rakibi batırma olasılığı daha yüksekse, fazla yaptırmaktan korkmayalım.

Ceza konturu

Kesin emin olmadan **şileme** kontur çekmeyelim.

Rakibin 3 seviyesi açılışı dışında, 3 ve üzeri konuşmalarına atılan konturlar ceza konturudur.

Ortak tarafından apel konturu olarak değerlendirilmez.

Rekabette baraj / kontur çekme kararı

Rakibin alacağı puandan daha az puan vererek kontratı alabileceksek rakibe **baraj** yapıyoruz. Bunun için, kaç löve alabileceğimizi iyi hesaplamamız gerekir. **Alabileceğimiz max löve sayısı - oyun seviyesi [(onör + dağılım puanları) - (14+3*n)] / 3 olduğundan** ([Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları](#)), **dağılım puanlarını** iyi değerlendirmemiz gerekir. (Örneğin, toplam **23 puanımız** varsa, 4 seviyesi için $(23 - 26)/3 = -1$ lövedir.)

Ancak, aşağıdaki durumlar **dağılım puanlarını** iyi değerlendirmemize engel olabilir:

- Eldeki ve yerdeki **onör puanları** miktarı çok dengesizse, kozun kısa olduğu taraftaki kozlarla çakarak löve almamız mümkün olmayabilir. (Diğer taraftaki **onör puanı** az olduğundan, o tarafa geçemeyebiliriz veya rakip bizim kozumuzun üstüne çakarak löveyi alabilir.)
- Onör puanımız** fazla eksikse löve kontrolünü sağlayamadığımızdan, biz koz çakamadan rakip koz oynayarak, çakabileceğimiz kozların harcanmasını sağlayabilir.

Ayrıca, rakip K, Q gibi onör kartlarımız empasa gelebilir veya onör kartlarımıza çakabilir.

Bu nedenle, **onör puanlarımızın** bir kısmını değerlendiremeyebiliriz.

Rakip yetersiz puan ile gerçekleştiremeyeceği bir seviyeye çıkmışsa veya rakibe daha az puan vererek baraj yapamıyorsa, rakibe baraj yaparak rakibin kontratı sağlamayacak kadar yükselmesini sağlayabilirsek **kontur** çekiyoruz.

Ancak, **rakibi 2 batıracağımıza emin değilsek kontur çekmiyoruz.**

Rakibin dağılımı çok iyi olabilir ve en güvendiğimiz yüksek onör kartlarımıza çakabilir.

Rakibin kendi kozlarına göre **dağılım puanı** yüksek olabilir ve **dağılım puanını** iyi değerlendirip kontratı çıkarabilir.

Kontur çektiğiniz için daha fazla puan alabilir.

(Rakibin uzun veya çift rengi olabilir.)

([Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları](#): [Dikkat edilmesi gereken 3 nokta daha](#): 3. madde)

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

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

11/04/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rekabet ederken dikkat edilecek noktalar

Oyun seviyesine göre **gerekli löve sayısına ulaşabilmek için:**

- [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#) alt bölümündeki açıklamaları göz önüne alalım.
- Açılış ve araya giriş çizelgelerindeki **min ve max puan limitlerine** uygun konuşalım. Böylece ortağımız bizim elimizdeki **puanı** daha doğru anlayabilir ve rekabet ederken çıkabileceğimiz seviyeyi deha iyi belirleyebilir:
 - [Rakibin 1-renk veya zayıf açılışına yeni bir renk ile araya girmek](#) alt bölümündeki önerilere göre araya girdiğimizde, ortağa elimizi daha iyi tanımlamış olacağız ve ortak çıkabileceğimiz seviyeyi daha iyi belirleyebilecektir.
 - Ortak araya girdikten sonra ortağa yanıt verirken [Ortağın Renk ile Araya Girişine Yanıtlar](#) alt bölümündeki çizelgelerdeki **alt limitlerin** altında konuşmamız ortağın fazla yükselmesine neden olabilir.
Ortağa destek gösterirken (ikinci uzun rengimiz yoksa) **Puanımız 11'den fazla olduğunda mutlaka cuebid yapalım**. Böylece rekabette alt seviyelerde kalıp, rakibe kontratı kaptırmamış oluruz.
Ortağa destek (tutuş) olmadığında yeni bir renk göstereceksek, **9 onör puanın altında göstermeyelim**.
 - Rakip araya girdikten sonra ortak araya girdiğinde de [Bir-Renk Açılışından Sonra Rakip Araya Girerse](#) bölümdeki benzer noktalara dikkat edelim.
- Kontratı alırsak, **dağılım puanlarını** gerçekleştirecek şekilde oynayarak alabileceğimiz max löve sayısına ulaşmaya çalışalım. [Dağılım puanı hesabı](#)'na göre hangi dağılım özelliğinden dolayı dağılım puanımız varsa, oyun stratejisini ona göre belirleyelim:
 - Kısa bir rengimiz varsa, bu renge çıkmaya çalışalım.
 - Ortaklıktaki en uzun rengimizi koz olarak belirlemeye çalışalım.
 - Ortaklıkta **5+c** uzunlukta çift rengimiz varsa, koz olmayan ikinci rengimizi sağlamaya çalışalım. Koz çekiş sırasını buna uygun uygulayalım.
 - **5 – 4 kartlı** dağılımlarda, **4 kartlı** rengimizdeki 4. kartı sağlamaya çalışalım.
- Ayıca, K, Q gibi onör kartlarımızın empasa gelmemesi için:
 - Bir K veya Q kartınızın empasa geleceğini anladığınızda ilk önce kartın bulunduğu tarafın solundaki rakibi bu renkten oynamaya zorlamalısınız (end play).
 - Bir renkte elde ve yerde K ve Q kartları varsa, yine rakibi sizden önce rakibin oynamasına zorlamalısınız. Rakip oynadığında da, rakipten sonraki K / Q kartını oynamayıp, diğer rakip As ile almazsa, diğer taraftaki (dördüncü pozisyondaki) K / Q kartıyla löveyi alınız.
- **Rakibin onör kartlarımıza çıkmaması için de dikkatli olmamız gerekir.**
Rakip araya girdiyse bir renkten kısa ve özellikle de apel konturu çektiyse o renkten **0-1 kartı** olması olasılığı yüksek olur.
Bu nedenle, rakibin (kendi rengi değilse) atak ettiği veya kontur çektiği renkten oynamadan önce kozları çekmenizde yarar vardır.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

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

13/04/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Minimum açış puanları

- 1. ve 2. pozisyonlarda aşağıdaki dağılımlar dışında **13'den az puanla** açmıyoruz:
 - 12 p - 5+ c** ve **kaliteli** bir renk (**1♠ / 1♥ / 1♣** açışları)
 - 12 p** - her iki majör de **4 c** ve **puanların** çoğu majör renklerde (**1♦** açışı)
- 3. ve 4. pozisyonlarda aşağıdaki dağılımlarda zonda değilsek **11/12 onör puanıyla** açalım:
 - 5+ c kaliteli** veya **6+ c yarı kaliteli** veya As içeren **5+ c** bir renk, tercihen **dağılım puanı** da varsa,
 - her iki majör de **4 c** ve **puanların** çoğu majör renklerde ise.
- Zayıf açılışları **8'den az onör puanı** ile açmak (1 seviyesi açılışları **açar puandan** az açmak gibi) olumsuz sonuçlanır. Ortağınız sizin **en az 8 onör puanı** ile açtığınızı düşünerek konuşacaktır. Yapabileceğiniz kontrat seviyesinin üstüne çıkabilirsiniz.

5 c ve 12 puan ile hangi seviyede açmalıyız?

- 2 seviyesi için kuvvetli sayılacak bir eli, 2 seviyesinde açmak yerine 1 seviyesinde açmanız doğru kontrat seviyesini bulmanız açısından yararlı olur. 2 seviyesinde açarsanız, ortağınız puan yetersiz diye yanıt vermeyebilir veya doğru kontratı bulamayabilirsiniz.
- Majör bir kozla, özellikle koz ♠ ise, *partial* bir oyun için alt seviyelerde ortakla uygun bir koz uyumu bulmak için 1 seviyesinde açılabilir. Minör bir kozla rakibe baraj için 2 seviyesinde açmak iyi olabilir.
- 1. ve 2. pozisyonlarda:
As içeren **kaliteli** bir majör kozla 1 seviyesinde açmanın daha çok faydası var.
Yarı kaliteli majör kozla yine 1 seviyesinde açmak iyi olabilir.
Kalitesiz bir renk veya koz ♦ ise, rakibe baraj için 2 seviyesinde açmayı düşünebiliriz.

1 seviyesinde oyun açılmasının tercih edilmesinin nedeni:

- 1 seviyesinde açtığımızda daha düşük seviyede ortakla uygun bir koz uyumu bulunabilir. Özellikle ortağın fazla puanı yoksa *partial* bir oyun için.
- 1-renk açılışına yanıtlarda daha çok seçenek olduğundan ve yanıt **puan aralıkları** daha az olduğu için oyun seviyesini daha doğru belirlemek mümkün olabilir.

2-seviyesi açılış yanıtları ise:

Hem daha az seçenekli ve hem de ortakta fazla puan varsa üst **puan limitleri** açık.
Ayrıca ortak en az **8 puan** ile destek veriyor, destek yoksa en az **13 puan** ile konuşabiliyor.
1-renk açılışına yanıtlarda ortak **daha az puan** ile bir renk gösterebiliyor.

Hangi majör rengi açıyoruz

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

Her iki ortak da dokümana uygun konuşamamışsa

İlk farklı konuşan ortak sorumluluğu alır.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

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

24/04/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Oyun sırasında

Çıkan kartları sayın

Kozu da içermek üzere tüm renklerden çıkan kartları saymaya gayret edin. Kontrat sahibi de olsanız, savunmada da olsanız bunu bir alışkanlık olarak yapmaya çalışın. Oyunda başarılı olmanın en önemli noktalarından biri kartları saymak, elinizdeki **orta seviyeli kartlardan büyük olanların** çıkıp çıkmadığını takip etmek ve hatırlamaya çalışmaktır.

Kontrat sahibi (declarer) olarak oynarken

Oyun sırasında **dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi**

Kozun kısa olduğu taraftaki kozların çakılarak değerlendirilmesi

Oynanan kontrat seviyesine göre **onör ve dağılım puanlarının** toplamı yeterli, ancak **onör puanları** tek başına yeterli değilse, kontratın çıkabilmesi **dağılım puanlarının** değerlendirilebilmesine bağlıdır. Bunun için de (iki uzun renk yoksa) **genel olarak** kozlu oyunlarda kozun kısa olduğu taraftaki kozların çakılarak değerlendirilmesi gerekmektedir. (Çakılarak değerlendirilen her bir koz **3 onör puanı** sayılabilir.)

Savunmada oynarken de, atak yaparken ve her löve alındığında, rakibin böyle bir durumda kısa taraftaki kozları çakmasının koz oynanarak engellenmesi gerekmektedir. Savunmada değil de oynayan sizseniz, rakip yeterli **onör puanınız** olmadığını anlamışsa veya (ve kısa taraftaki koz sayısı fazla değilse), rakibin her fırsatta koz oynayacağını düşünerek, koz çekmeden önce kısa taraftaki kozları çakarak değerlendirmeye çalışmalısınız.

Örnek el:



Oyun 4♣, Kuzey oynuyor.

Kuzey-Güneyin toplam **onör puanı** oyun seviyesi için yeterli olmadığından el çakar - yer çakar şeklinde kozlarını değerlendirmek zorunda. Bunu engellemek için savunmanın her löve alışında koz oynamaları gerekir. Bu nedenle, Batı elinde **16 onör puanı** olduğundan Kuzeyin kozlarını çakarak değerlendirmek zorunda olduğunu anlar ve ♥Q ile aldıktan sonra koz oynaması, ortağı da ilk löve aldığı anda koz oynaması gerekir.

Örnek el: [Oyun sırasında dağılım puanı sayılan renkten löve almaya çalışmak](#)

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

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

27/04/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Bir oyunun çıkabileceği seviyeyi belirlerken her iki tarafın da dağılım puanları sayılabilir mi?

Bir oyunun çıkabileceği seviyeyi belirlerken dağılım puanlarının değerlendirilmesi konusunu araştırırken bir yazarın yalnız bir tarafın puanların sayılması gerektiğini okumuştum. Ancak yeterli el-yer geçişleri varsa, her iki tarafın da kısa renklerinden dolayı hesaplanan dağılım puanları sayılabilir(**).

Bazı oyunlarda, rakibin kozları çekildikten sonra ikinci uzun renkler çekilerek de dağılım puanları değerlendirilebilir. Bazı çok dağılımlı ellerde rakip sıkıştırılarak (*squeeze*) veya el-yer geçişleri dengesiz olan ellerde rakibin löveyi zayıf tarafa geçirmesi sonucu da az puanla oyunlar çıkabilmektedir.

Kozlu bir oyunda (genelde sanzatu açılışlarında kozun transfer edildiği durumlar dışında) özellikle majör koz açılışlarında kozun uzun olduğu taraf el, diğeri yer olmaktadır. Bu alt-bölümde bu tanımlamayı kolaylık olması açısından kullanacağız.

İkinci uzun bir rengimiz yoksa yerdeki kozları çakarak, yerin kısa renklerinden kaynaklanan dağılım puanlarını değerlendiriyoruz. Elden (kozun uzun olduğu taraftan) çaktığımızda ise alır kozlarımız azaldığından, elden çakmanın genellikle bir yararı olmamaktadır. Bu nedenle, eldeki kısa renklerden kaynaklanan dağılım puanlarını yerin o renkteki alır(*) kartlarına diğer renklerdeki kayıp(*) kartları kaçarak değerlendiriyoruz.

Renk transfer edilmediyse genellikle el daha kuvvetli, yer daha zayıf olmaktadır. Yere geçiş löve sayısı yeterli olacak kadar yer kuvvetli ise, ancak o zaman elin kısa renklerinden kaynaklanan dağılım puanlarını değerlendirebiliriz. Bunun için, yerin zayıf olmaması gerekir. Yoksa yere geçip bu uzun renklere elin diğer renklerdeki kayıp kartlarını kaçamayız.

Savunma stratejisi olarak, yer yeteri kadar kuvvetli olmadığında, öncelikle rakip koz çekmeye çalışacak; yer geçişlerini zorlaştırmak için de löveyi ele vermeye – yere vermemeye çalışacaktır.

(*) Alır kart: Bir löveyi (*trick*) alan kart

(*) Kayıp kart: Löveyi kaybeden kart

(**) Dağılım puanlarının “[Dağılım puanı hesabı](#)” alt-bölümündeki gibi sayılabilmesi için el-yer toplam koz sayısının en az 8 olması gerekir.

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

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

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

30/04/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Örnek el:

Aşağıda toplam **onör puanları** 23, el ve yerdeki **dağılım puanları** 3 olan, ancak **yetersiz yer geçişi olan** bir oyun görülmektedir. Rakip doğru oynadığında oyunun çıkması olası görülüyor. (Eldeki **dağılım puanlarının** değerlendirilebilmesi için yeterli yer geçişi bulunmamaktadır.) Elden oynaması gerektiğinde, yere koz K ve Q ile iki kere geçebilmektedir. Eldeki **dağılım puanlarını** değerlendirmek için 2 ♥ kayıp kartını (♥Q ve 6'lıyı kaçmak) için yere 3 kere geçip, ♦J ve ♣Q'ını sağlaması gerekmektedir. Bu arada da, ♦J'yi çektiğinde rakibin çıkmasının önlemesi gerekmektedir.

D 8	K ankara77 5				
	♠973 ♥1085 ♦865 ♣10742				
B Gdebam	B K D G	Pas Pas 1♠ X	D gsjaishwal1 2		
♠KQ2 ♥43 ♦J1043 ♣Q863	2♠ Pas 3♠ Pas	Pas Pas	♠AJ10654 ♥AQ6 ♦92 ♣KJ		
	G silani 3				
	♠8 ♥KJ972 ♦AKQ7 ♣A95				
				3♠ Doğu	0 0

Konuşma

Doğu 15 onör puanı ile açtıktan sonra Güney 5 c ♥ rengi olmasına rağmen, 17 puanı olduğundan Durum 2'ye göre **Apel konturu** çeker. Batı 8+1 onör+dağılım puanı ve 3 c destek ile **Araya giren rakibin konturu üzerine ortağa yanıt** çizelgesine göre ortağının kozunu 1 artırır. Doğu ortağının (8) min puanı ile yer geçişlerinin yeterli olmayabileceğini düşünerek, (ayrıca kendi 15 onör puanı ve ortağının min puanı ile toplam 23 puanın oyun için yeterli olmayacağını hesaplayarak) 4♠ yerine 3♠ der ve doğru bir karar verir. (Ortakta üst bantta, 10-12 puan varsa 4♠ diyecektir.)

Oyun

Yukarıdaki açıklamalara göre, Güney bir keser (Q) bırakarak ♦'dan alır kartlarını (♦A ve ♦K) çeker. Ardından, yerin koz dışında büyük onörleri olmadığından yer geçişlerinin yeterli olmadığını düşünerek, rakibin ♣Q ve ♦J alırlarını sağlamadan önce, koz-yer geçişlerini engellemek için koz oynar. Doğu yerde büyük kartlarını bırakarak koz J ile alır.

D 8	K ankara77 5				
	♠973 ♥1085 ♦86 ♣10742				
B Gdebam		♦5	D gsjaishwal1 2		
♠KQ2 ♥43 ♦J104 ♣Q863		♦3 ♦2	♠AJ10654 ♥AQ6 ♦9 ♣KJ		
		♦A			
			G silani 3		
	♠8 ♥KJ972 ♦Q7 ♣A95				
				3♠ Doğu	1 0

D 8	K ankara77 5				
	♠973 ♥1085 ♦8 ♣10742				
B Gdebam		♦6	D gsjaishwal1 2		
♠KQ2 ♥43 ♦J10 ♣Q863		♦4 ♦9	♠AJ10654 ♥AQ6 ♦9 ♣KJ		
		♦K			
			G silani 3		
	♠8 ♥KJ972 ♦Q7 ♣A95				
				3♠ Doğu	2 0

D 8	K ankara77 5				
	♠97 ♥1085 ♦8 ♣10742				
B Gdebam		♠3	D gsjaishwal1 2		
♠KQ ♥43 ♦J10 ♣Q863		♠2 ♠J	♠AJ10654 ♥AQ6 ♦9 ♣KJ		
		♠8			
			G silani 3		
	♠8 ♥KJ972 ♦Q7 ♣A95				
				3♠ Doğu	2 1

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

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

30/04/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Doğu ♣Q'ını sağlamak için ♣K oynar ve Güney As ile alır.

Güney ♦ keserini koruyarak, oynayabileceği tek renk olan ♣ oynar. Doğu J ile alır.



Ardından, Doğu yere koz ile geçer ve sağlanan ♣ Kızını çekerek bir kayıp ♥ kaçar.



Bu noktada Doğunun bir löve daha vermeden oyunu alabilmesinin tek yolu, Koz Papazını As ile alarak (rakipteki son kozu da çektikten sonra), tüm kozları ve ♥ As'ını çekerek rakibi sıkıştırmak, rakibin yanlış oynamasını beklemektir.

Bu noktaya kadar hem Güney ve hem de Doğu oynayabilecekleri en doğru kartları oynamışlar.

Üçüncü lövede Güney ♦Q'ını da çekseydi, şimdi Doğu yerde sağ kalan ♦J'e ♥Q'ını kaçarak oyunu bir fazla çıkaracaktı.

Sonuç olarak, gerek yeterli önör puanı olmadığından ve gerekse yeterli yer geçişi olmadığından, oyun ancak rakip yanlış oynadığı takdirde 4♠ çıkmaktadır.

Turnuvada 132 takımda, 6 takım 4♠X= çıkararak % 91 puan, 5 takım 4♠ çıkararak % 76 puan, 14 takım 3♠ çıkararak % 55 puan almışlar.

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

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

30/12/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Oyun taktikleri

Oyuna başlarken oyun stratejinizi kurun. Kesin-alır kartlarını sayın. Kesin-alır kartlarınız yeterli ve el-yer koz tutuşu varsa, kozlu bir oyunda rakipteki kozları çektikten sonra yerdeki kozlarınızı çakarak değerlendirin.

Kozlu bir oyunda (iki uzun renginiz yoksa) **toplam onör puanınız oyun seviyesi puanından az ise** (kesin-alır kartlarınız yetersizse) öncelikle kozun kısa olduğu taraftaki kozların bir kısmını çakarak değerlendirmeniz gerekecektir. Önce çakmanız gerekmeyen koz sayısı kadar koz çekiniz. Örneğin, 3 kozdan birini çakacaksanız, önce 2 tur koz çekin. Bu arada “el geçer - yer geçer” durumunu da göz önünde bulundurun.

Solunuzdaki rakip **♦** atağı yaptı diyelim. **Yerde As ve Q, elinizde K var.**

(M. Melih Oskay’dan)

Eğer rakip **♦** atağına devam etsin isterseniz yerden As’ ı koyun;

♦ atağına devam etmesin istiyorsanız Kızı oynayın.

İkinci bir öneri:

(M. Melih Oskay’dan)

Rakip diyelim **♥** açıldı ve **elinizde AKQ.... var.** Eğer rakip el tutarsa **♥** gelsin isterseniz As ile alın ama **♥** gelmesin istiyorsanız Q ile alın

Elinizde Axx..., yerde Qxx olduğunda (Papazın yerini bilmiyorsanız):

Önce As’ı çekin (rakipte K tekse düşün), sonra Kıza doğru oynayın.

Elinizde Ax..., yerde Qx olduğunda:

Önce Kıza doğru oynayın, sonra As’ı çekin.

Rakipler araya girmemişse herhangi bir renkten tek kartlı olma olasılıkları zayıftır. Bunun tersi de doğru olabilir. Rakip araya girdiyse, özellikle de apel konturu çektiyse o renkten kısa olabilir.

Örneğin aşağıdaki oyunda:

D

1

K naz67

♠ J64

♥ 732

♦ AQ94

♣ A82

B Unsalkal

♠ K875

♥ AKQJ6

♦ 10

♣ Q63

B

K

D

G

Pas

Pas

Pas

1 ♥ Pas

2 ♥ Pas

4 ♥ Pas

Pas

Pas

Pas

D Etykn

♠ AQ

♥ 984

♦ K8652

♣ J54

G Robot

♠ 10932

♥ 105

♦ J73

♣ K1097

4♥

Bati

0

0

Kuzey **♠4**’lüyü oynuyor, siz yerden As ile alıyorsunuz.

Nasıl devam edersiniz?

Oyunu çıkarmak için **♠Q** çektikten sonra kozları çekmelisiniz.

♠Q çektiğinizde rakip çakabilir mi?

Konuşma sırasında rakipler araya girmedikten çakma olasılıklarının zayıf olduğunu düşünüp, **♠Q**’ı çektikten sonra kozları çekebilirsiniz.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

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

13/12/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

K kaçırma:

K yerdeyse, elden K'a doğru küçük bir kart oynayın. As soldaki rakipte ise, büyük olasılıkla As'ı koyacaktır. Rakip As koymazsa, K'ı koymayın.

Ancak elinizde bu renkten tek kart varsa tersini uygulamak daha iyi olabilir.

K eldeyse, yerden K'a doğru küçük bir kart oynayın. As sağdaki rakipte ise, büyük olasılıkla As'ı koymayacaktır. Rakip As koymazsa, K'ı koyun.

Örneğin yukarıdaki oyunda:

Kozları ve ♠'leri çektikten sonra yere doğru ♦10'luyu oynayın. Soldaki rakip As'ı koymazsa, K ile alır ve oyunu çıkarırsınız.

Soldaki rakip As'ı koyarsa: Daha sonra sağdaki rakip ♦ gelirse, K'e bir ♣ kaçır ve oyunu çıkarırsınız.

♣ gelirse, yine oyunu çıkarırsınız.

Savunmada oynarken**Temel olarak**

- [Tek-çift sayılı kart atılışı/kaçışı](#) (defosu), **ilk oynanan/kaçılan küçük kart** dışında, ortak veya rakip bir renkten ilk defa bir büyük kart oynadığında uygulanır. Her iki ortak için de geçerlidir. Eldeki kartlar bu tercihi belirtmeğe uygun değilse, renk tercihi belirtmeyen orta büyüklükte bir kart oynayınız.

- Elimiz [Ataklar ve Defoslar](#) bölümündeki komşu kart yöntemine uygun olduğunda uyguluyoruz.

Bu yöntem uygun olmadığında, ne zaman koz atak eldir, ne zaman edilmez gibi, [İlk Elde Hangi Kart Açılmalı? – Ataklar](#) bölümündeki önerileri dikkate alıyoruz. Örneğin, rakiplerde 4-4 c majör kozlar olduğunda [Koz atak etmek](#) alt-bölümündeki önerilere dikkat etmekte yarar vardır.

Örnek el: [Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında](#)

- Hem kozlu ve hem de sanzatu oyunlarında [Komşu kartla davet](#) yöntemini uygulamaya çalışıyoruz.
- Atak dışında tek/çift kuralına ve yerin kuvvetli / zayıf rengine göre oynuyoruz.
- **Oyun sırasında atak yapan ortak bir seriden oynadığı zaman serinin en büyük kartını, karşılayan ortak da serinin en küçük kartını oynar. Karşılayan ortak serinin büyük kartını oynarsa, rakip aldığı atak yapan ortak küçük kartın ortağında olduğunu bilemez. Ama karşılayan ortak serinin hep en küçük kartını oynarsa, rakip aldığı bir küçük kartın ortağında olmadığını atak yapan ortak anlar.**

Örneğin karşılayan ortak kız ve valeden önce valeyı oynarsa, rakip papaz ile aldığı atak yapan ortak 10'lunun ortağında olmadığını anlar, ama kız ortağında da olabilir.

- Ortak As atak ederse:
 - Konuşma sırasında ortağın 5+ c rengine 3+ c ile destek vermişsek, (ortağın elinde K da olduğunu düşünerek) kızın elimizde olduğunu 3, 5, 7 oynayarak belirtiyoruz. Kız elimizde yoksa 2, 4, 6 oynuyoruz. Elimizde uygun kart yoksa, mümkünse 9 oynayarak “kız var”, 8 oynayarak “kız yok” yanıtı verebiliriz.
 - Ortağın dekleresine destek vermemişsek, elimizde ortağın renginden (onör dışında) 2 kart varsa büyük bir kartı, daha fazla kart varsa küçük bir kart atıyoruz.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

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

19/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Bir kaynaktan çevrilmiştir (http://www.kantarbridge.com/tips_def.htm):

- Rakiplerde koz uyumu yoksa koz atak etmeyin. (Büyük olasılıkla rakibin onör puanı oyun için yeterlidir ve rakibin oyun stratejisi de kozları çektikten sonra diğer renklerdeki onör kartlarını oynamaktır.)
- Yer tarafındaki rakip (dummy) konuşma sırasında koz desteğinin yanında ikinci bir uzun renk de göstermiş ise, rakibin ikinci renginden sizde uzunsu koz atağı tercih edilir; yoksa çok olumsuz sonuç alırsınız.

Aşağıdaki örnek sayfasında açıklanan durumlar söz konusu ise rakibi batırabilmek için koz atak ediniz.

Örnek eller: [Rakibin çift renkli eline karşı atak – iki örnek el](#)

- Rakip şilem oynadığında elinizde bir As'ınız varsa tek kartlı bir renkten atak yapmayın. Büyük bir olasılıkla ortağınız atak ettiğiniz kartı As ile alamayacak, ortağı empasa sokarak rakibin oyunu çıkarmasına yardımcı olacaksınız.
- Diğer taraftan, elinizde bir As olmadığı zaman rakip şilem oynadığında tek kartlı bir renkten açılmak rakibi batırmak için iyi bir şans olabilir. Bir şans eseri ortağınızda sizin atak ettiğiniz tek kartlı renkte As olabilir veya elinde koz As'ı olabilir.
- Ortak, bir renk konuştuğundan sonra bir şilem kontratına kontur atmışsa, ortağın renginden veya koz atak etmeyin. Ortağın büyük olasılıkla boş bir rengi vardır (veya başka bir renkten As ve Papazı vardır), hangisinin olduğunu bulmak size kalmış.
- Stayman, Jacoby Transfer, cuebid ve Blackwood yanıtları gibi suni deklere renklerinden size doğru atak etmesini istiyorsanız bu deklerele **kontur** çekmek üzere tetikte olun, kontur çekmeyi kaçırmayın. Bu konturlara **atak beliren konturlar** denir. Bu suni deklerele dikkat etmek atak rengi belirtmek için çok önemlidir. ([Rakibin transfer, Stayman gibi yapay deklerele kontur](#))
- Düşük bir seviyede, özellikle de iki seviyesinde bir **atak beliren kontur** konuşması yapmak için, **5/6 c kaliteli** renginiz olması gerekir. Dört seviyesinde veya daha yüksek seviyede yapılan suni deklereye kontur çekmek için ihtiyacınız olan tek şey rengin kuvvetli olmasıdır, uzunluk değil (KQx). Eğer sağınızda rakip As belirtiyorsa QJx yeterli olabilir.
- Atak ederken elinizde As ve K içeren iki renk (♠xx ♥xxx ♦AKxx ♣AKxx) varsa, ilk lövede renklerden birinden As atak ettikten sonra (örneğin ♣A), **daha sonraki lövede** diğer renkten As oynamak isterseniz, ♦As yerine ♦K oynayın. Eğer ♦K yerine ♦As oynarsanız ortağınız ♦K'nı sizde olmadığını düşünebilir. Eğer ♦As'ı oynarsanız ♦K sizde değil demektir.
- Eğer ortağınız konuştuğunuz renkten atak etmediyse, aşağıdaki durumlardan biri söz konusu olabilir:
 - Ortağınızda bu renkten kart olmayabilir.
 - Tek kartlı bir renkten atak ediyor olabilir.
 - Bir dizinin en büyük kartını atak ediyor olabilir.
 - (Özellikle ortağınız sizin renginizi desteklediyse) As kendisindedir ve rakipte K olmasından korkuyordur.
 - Konuşmaları unutmuştur.

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

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

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

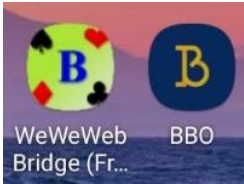
- Aşağıdaki notlar **Komşu kartla davet** yöntemini uyguladığımızdan geçersiz olmaktadır.
 - Kozlu kontratlarda, **3+ c** bir renkten açılırken küçük, **2- c** ise büyük açılın. (Atak edilecek renk 3'lü veya daha fazla ise, sayısıyla 3.üncü veya 5.inci büyük olanı atak ediyoruz.)
 - Kozdan açılırken 109x'dan 9, QJ ikilisinden J açılarak rakibi yanıltabilirsiniz.
 - 6NT'ye atak ettiğiniz gibi 3NT ve 4NT'ye atak etmeyin. Örneğin elinizle şöyle bir el olabilir:
♠K10764 ♥Q84 ♦Q76 ♣83
- Eğer konuşma (1NT) – pas – (3NT) (veya 4NT) – pas şeklinde ise, otomatik olarak ♠ atak edersiniz. Bununla birlikte, konuşma (1NT) – pas – (6NT) – pas şeklinde ise, ♠ atağı çok kötü olur. Neden? Rakiplerin büyük olasılıkla 6NT için kontrat yapacak yaklaşık 33 onör puanı vardır, bu da ortağınızın el alamayacağı anlamına geliyor. Bu nedenle ♠ atağı iyi olmaz. ♣ atak edin ve deklaran ters yönde empas yaparsa iki löve yapmayı umun.
- Sanzatu oyununda daha önce konuşulmamış **4 c** onörsüz renkten atak ederken, kuvvet gösteren küçük bir kart oynamak çok yanıltıcıdır. En yüksek veya bir sonraki en yüksek kartınızı atak etmelisiniz. En yüksek kartınız sekizli veya daha düşükse, yüksek açın. En yüksek kartınız 9'lu veya 10'lu ise, ikinci en yüksek kartınızı açın. 8543'ten 8'i, ama 9642'den 6'yı atak edin. Eğer başka bir renkten ortağınızın dönmesini istiyorsanız 10732'den 7'liyi atak edin.

Savunma konusunda diğer kaynaklar

- Bridge – defense: <http://www.bridgebears.com/bridge-card-game/defense/index.html>
- Defensive Strategy: <http://www.hamiltonbridge.com/Articles/DefensiveStrategy.html>

Briç platformları (internet siteleri)

Gerek kontrat sahibi olarak, gerekse savunmada olduğunuzda oyununuzu geliştirmek için Bridge Base Online (BBO) ve Weweweb platformlarından yararlanabilirsiniz.



BBO'da "Play / Play or watch Bridge" altında tek başınıza oyununuzu geliştirebilir veya oyun masalarına / turnuvalara katılabilirsiniz. Özellikle bu bölümdeki "Practice/Bridge Master" seçeneği altında yer alan oyunları açarak yer oyununuzu (dolaylı olarak da savunma oyununuzu) geliştirebilirsiniz. Level 1'den başlayarak tüm oyun taktiklerini deneyebilir, kendinizi sınavabilirsiniz. (Her bir oyunda oyuncuların yaptığı konuşmalar (deklereler) gösteriliyor, ardından sizin Güneyde oynayan oyuncu olarak kontratı yapmanız isteniyor.) Briç seviyeniz yüksek olsa da yararlanacağınızı düşünüyorum.

Weweweb'de "Solo game", "Solo tournament", "Solo Practice" altındaki oyun seçeneklerini deneyebilirsiniz. Özellikle, "Solo Practice" altındaki (bir yan masa ile) scor'u cumulative olarak tutulan, robotlara karşı oynanan 8 board'luk bridge turnuvasına katılabilirsiniz. Her bir oyundan sonra elleri inceleyebilir, elleri (öncekinden farklı kartları atarak) yeniden oynayabilir, oyun tekniğinizi geliştirebilirsiniz.

[Notlar sayfasına dön \(içerik\)](#)

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

27/07/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Turnuvada IMP / MP skorlamasına göre strateji belirleme

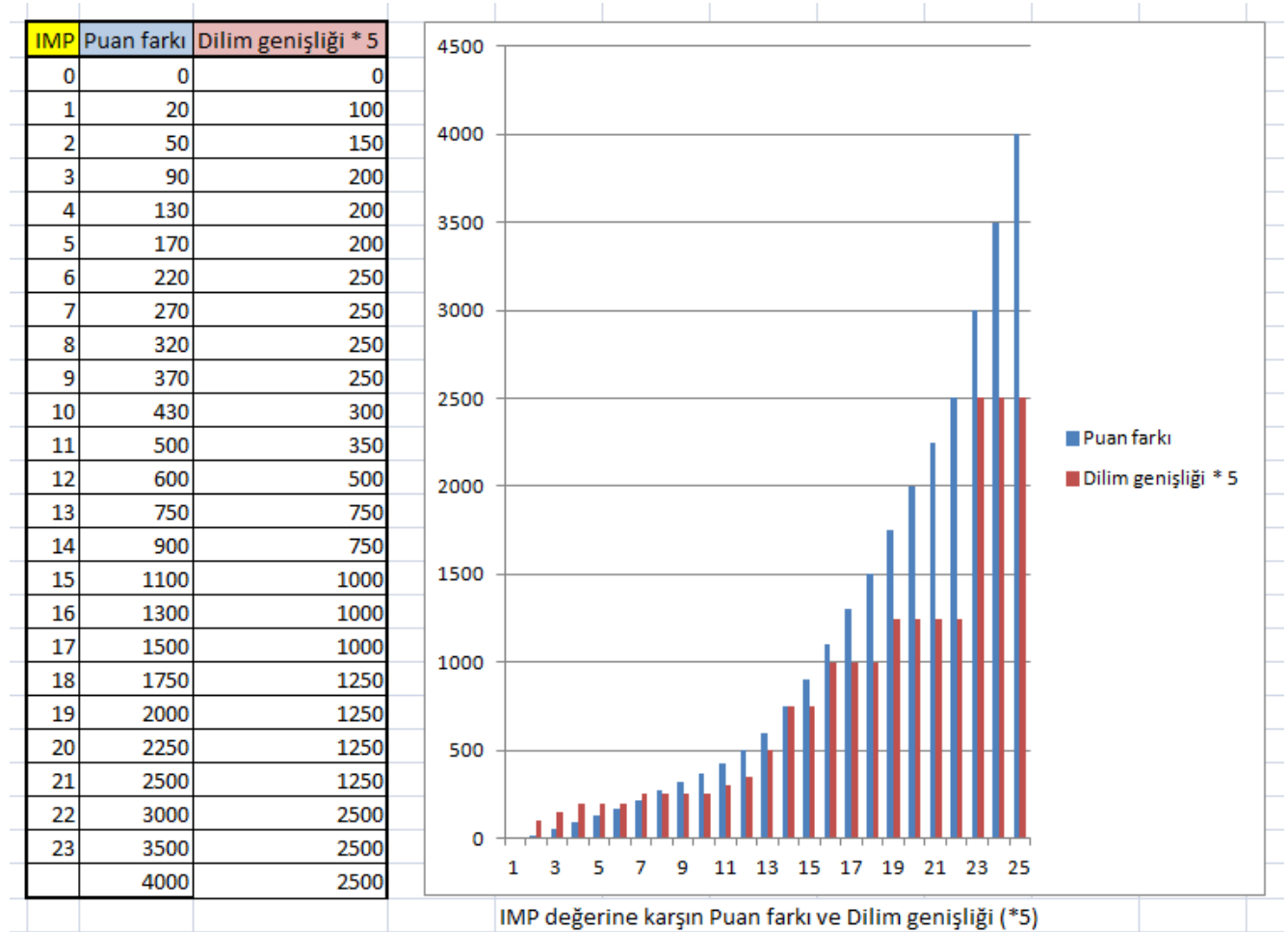
IMP / MP puanı tanımı

IMP: Oyun skorlarının tarafların kazandıkları puan farklarına göre belirlenen turnuvalar BBO'da bir oyunda kazandığınız puan aynı yöndeki diğer masalardaki çiftlerin puanları ile karşılaştırılır ve **IMP**'ye çevrilir. Karşılaştırma sonucu elde edilen **IMP** skorlarının ortalaması alınarak sizin o oyun için **IMP** puanınız bulunur.

Puan farkları **IMP**'ye çevrilirken aşağıdaki şekilde görülen çizelge kullanılır.

Şekilde görüldüğü gibi, dilim genişlikleri puan farkına paralel gitmemekte; küçük **IMP** değerleri için üstte, büyük **IMP** değerleri için altta kalmaktadır.

Bunun anlamı, oyun puanının üstünde aldığınız fazla lövelerden dolayı (dilim puan sınırını geçmiyorsa) **IMP** skorunuz artmamaktadır. Aynı şekilde oyun puanının altında kalan puan aralıklarında da **MP**'de aldığınız puana göre **IMP** puanınız daha az artmaktadır. Buna karşın oyun/şilem çıkan masalarla çıkmayan masalar arasındaki **IMP** farkları büyük olmaktadır.



[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

04/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

MP: Oyun skorlarının yüzde olarak belirlendiği turnuvalar

Aynı yönde oynayan çiftlerin puanları en büyük değer % 100, en küçük değer % 0 olacak şekilde transform edilerek **MP** değerleri bulunur. Transform ederken puanların yoğunlaştığı (puanların histogramının tepe yaptığı) bölgelerde **MP** aralıkları daha büyük alınır.

Her oyunun histogramı farklı alacağından **MP** transform fonksiyonu da farklı olacaktır.

El puanlarının çiftler arasında yakın olduğu (oyun çıkması zor olan) oyunlarda **MP** puan dilimleri küçük oyun puanı değerlerinde daha büyük olacaktır.

Ortaklıklardaki puan ve dağılımların büyük olduğu oyunlarda **MP** puan dilimleri büyük oyun puanı değerlerinde daha büyük olacaktır.

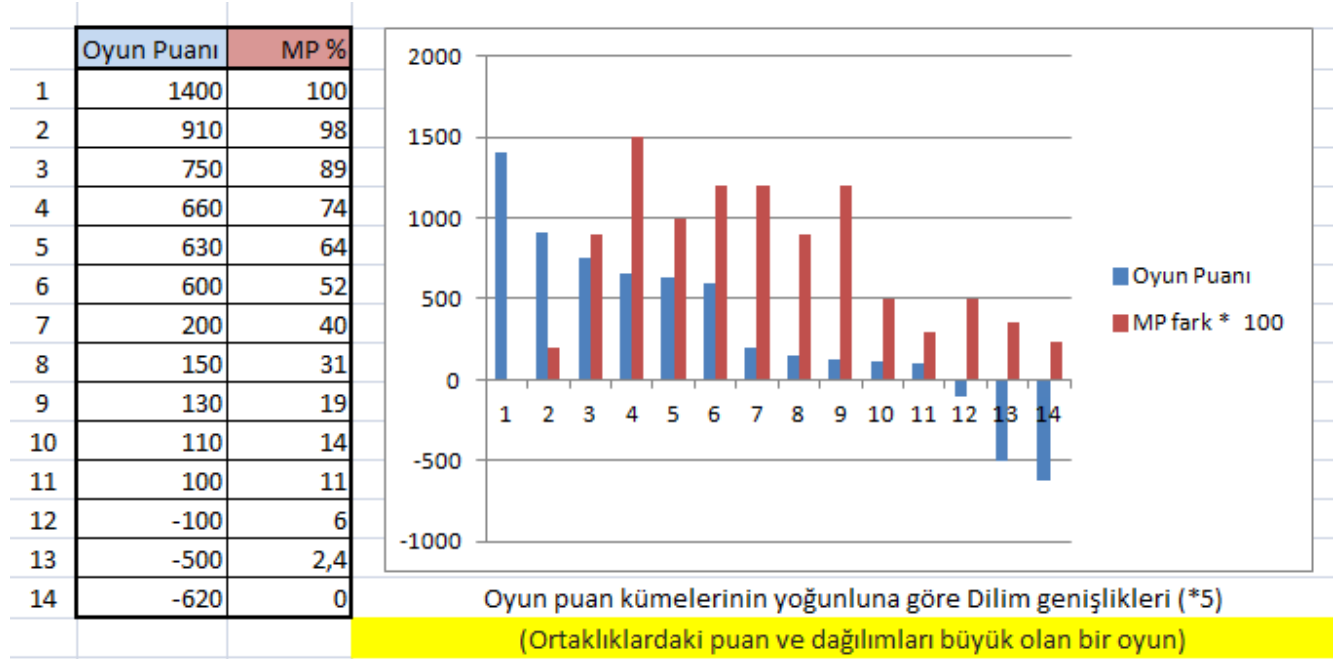
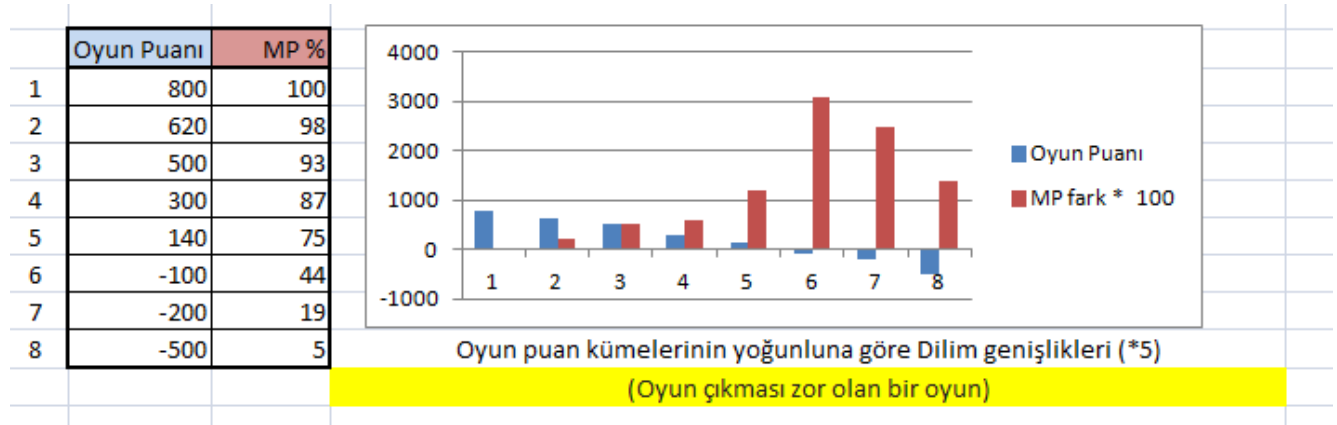
Buradan çıkardığımız sonuç, oyun puanı üstündeki **fazla löveler önem kazanacaktır.**

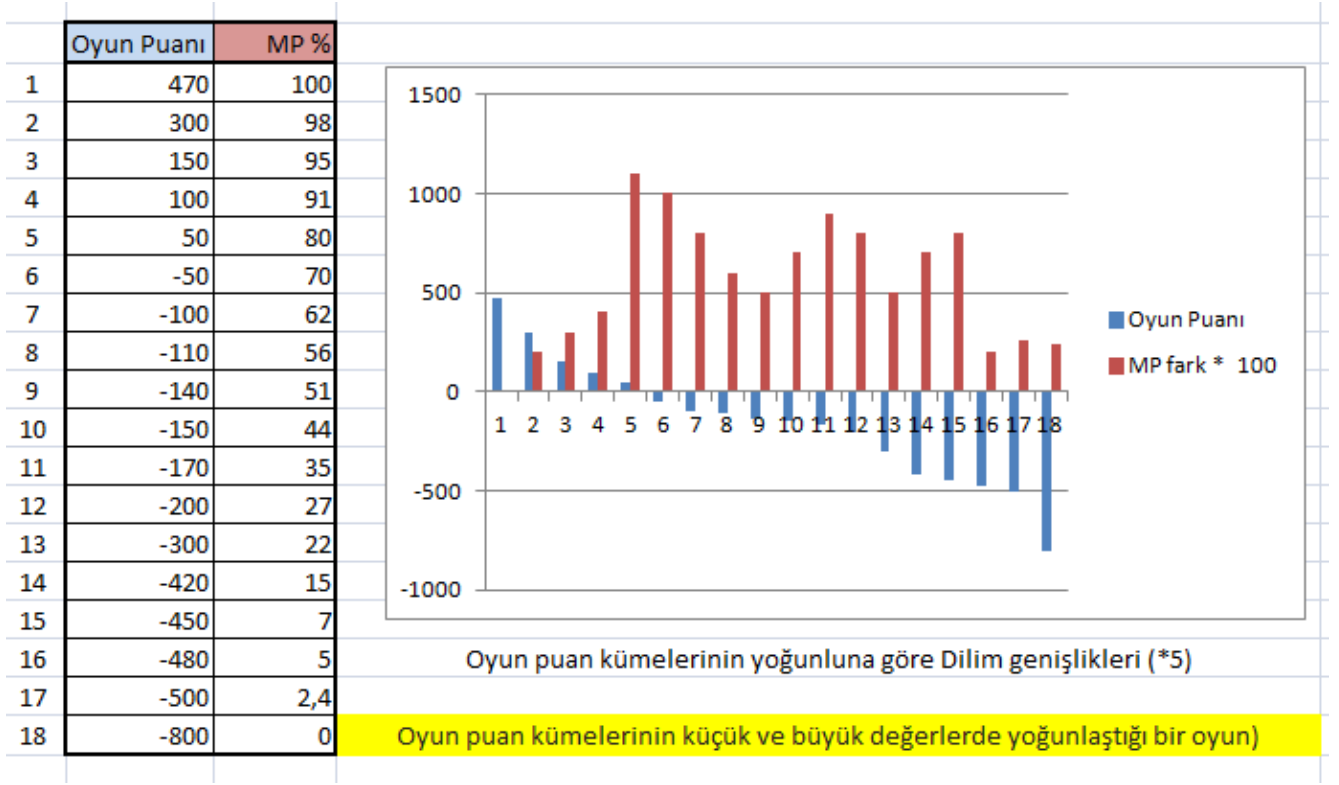
(Örneğin, her fazla löve % 30 MP değeri daha fazla kazandırabilir.)

İki tarafında puanları oyun için yetersiz olan oyunlarda **rakipler arası rekabet** aynı şekilde önem kazanacaktır.

Buna karşılık oyun çıkan ve çıkmayan masalar arasındaki puan farkı **IMP**'ye oranla çok fazla kaybettirmeyecektir.

Aşağıdaki 3 şekilde 3 tip oyun puanı dağılımı için **MP** puan dilimlerinin (**MP** farklarının) oyun puanına göre değerleri görülmektedir.





[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

04/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

IMP / MP stratejileri

Yukarıda açıklanan turnuva puanlarının bulunma yöntemine (IMP / MP olmasına) bağlı olarak değişik oyun stratejileri uygulanması ve yukarıda ([Notlar](#) bölümünde) açıklanan noktalarda buna dikkat edilmesi genellikle daha iyi sonuçlar getirecektir.

Brice yeni başladıysanız **IMP** skorlamasını kullanan turnuvaları, uzun zamandır oynuyorsanız **MP** skorlamasını kullanan briç turnuvalarını tercih edin.

Her iki turnuva türünde de oyun ve şilem puan sınırlarına dikkat edin.

IMP'ye göre oynarken	MP'ye göre oynarken
Dağılım puanlarına çok güvenmeden ortaklıktaki toplam onör puanlarınıza ağırlık vererek oyun ve şilem kararı verin.	Onör + dağılım puanlarına göre oyun ve şilem kararı verin.
Toplam onör puanı yetersiz olduğu durumlarda (oyun ve şilem çıkmayacak oyunlarda) sınırları zorlayıp batmanın cezası MP'ye göre daha ağırdır.	
Oyun ve şilem çıkarmak için garantili oynayın, fazla löveler için risk almayın. Savunmada da rakibi öncelikle batırmaya çalışmalısınız. Ancak, daha fazla batırmak için risk alıp oyunu çıkarmasına neden olmayın.	Fazla çıkaracağınız löveler önemli olup size daha iyi puan kazandıracaktır. Bunun için risk almaya değer.
	Oyun için ortaklıktaki toplam onör puanınız yeterli olmadığı durumlarda onör + dağılım puanları yeterliyse dağılım puanlarını iyi değerlendirebileceğinizi düşünerek rakiplerle rekabette girişmekten kaçınmayın.
Dağılım puanlarına güvenerek oyun / şilem sınırlarını zorlamayın.	
	Yukarıdaki nedenlerle, MP'ye göre oynanırken dağılım puanlarının iyi hesaplanması ve değerlendirilmesi gerekir.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

05/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Aşağıdaki notlarda M. Melih Oskay'ın önerilerinden ve Mehmet Aydın'nın notlarından yararlanılmıştır.

IMP'ye göre oynarken	MP'ye göre oynarken
Araya giriş gerekleri tam olarak sağlanmıyorsa araya girmeyin. Rakibin batma olasılığı varsa rekabete girişmeyin. Rakibi batırmak önceliğiniz olmalı. Rakibi iki batıracağınıza inanmadıkça asla kontur atmayın.	Araya giriş gerekleri uygunsa mutlaka araya girin. Ancak, rakiplerde koz uyumu yoksa daha dikkatli olmalısınız. Ortağın rengini tutuyorsanız Düşük seviyede 6-10 dp ile mutlaka 1 artırın. Yüksek seviyede de uzun koz ile baraj yapın. Rakiplerin yapabilecekleri kontratları engelleyin. Rakip batabilecek kadar yükselmişse, yetersiz koz sayısı ile kontratı almak için fazla yükselmeyin. Rekabette kar/zarar hesabının iyi yapılması MP skorlamasında daha önemlidir. Küçük oyun puan farkları --> büyük MP puanı Zonda iken konturlu batma riski varsa rekabete girişmeyin. Özellikle, rakibin (zonda değilken) oyununu engellemek için (siz zonda iken) yükselip 2 batarsanız MP puanı olarak çok yüksek bedel ödersiniz.
Emniyetli 5-minör kontratı söz konusu ise, 3NT oynayarak risk almayın. 4-majör kontratı için de aynı. Söz konusu olabilecek 3NT / 4-majör kontratlarını kaçırmayın. Oyun ve şilem kontratlarını kaçırmamak gerekli. Kaçırıldığında alınmayan bonus puanı büyük IMP puanının kaybedilmesine neden olur.	Seçeneğiniz varsa öncelikle 3NT, sonra 4-majör kontratını tercih edin. En son 5-minör. Yapacağınız kontrata bağlı olarak göre alacağınız önemsiz görebileceğiniz küçük oyun puan farkı yüksek MP puanı sağlayabilir. (3NT için onör puanlarınız yetersiz ve dağılım puanlarıyla 5-minör olanağı olması durumu dışında) Şilem oynayacaksanız emniyetli olanı seçmek daha önemlidir. Oyun kontratları için de.

Zorlandığınızda aynı elin diğer masalarda da oynandığını, diğer oyuncuların nasıl oynayabileceklerini düşünün.

Turnuvalarda iyi sonuç alabilmek için hem MP ve hem de IMP skorlamasında önceki bölümlerde açıklanan yöntem ve konvansiyonların iyi uygulanması önemli olmaktadır.

Empaslarda da olasılık hesabının iyi yapılması turnuva sonucunu etkileyebilecek kadar önemli olabilir.

[Notlar sayfasına dön \(İçerik\)](#)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

05/02/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ataklar ve Defoslar (Kart kaçma)

Rakip oynadığında, uygun durumlarda atak yapan ortak aşağıda açıklanan '**komşu kart**' yöntemine göre, **oynadığı ilk küçük kart ile** ortağının ilk löveyi aldığı anda kendisine geri dönmesini **tercih ettiği rengi** belirtebilir. Daha önce büyük bir kart (A / K) oynamışsa, oynayacağı küçük kart yine renk tercihinin gösterecektir. Bunun dışında ortaklar renk tercihlerini kaçacakları küçük kartlar ile "**tek/çift sayılı kart**" yöntemine göre yaparlar.

Bu yöntem ile **sanzatu oyunlarında (2-10 arasındaki)**, **kozlu oyunlarda (2-7 arasındaki)** kartlar farklı renklerden hangisinin tercih edildiğini belirtmek için kullanılmaktadır. Uygun bir kart olmadığında, **kozlu oyunda** yanlış bir renk tercihi belirtmemek için (mümkünse onörsüz bir renkten) **orta büyüklükte** (8,9,10) bir kart oynanabilir. Atak yaparken orta büyüklükte bir kart oynandığında renk tercihi yapılmamış olur. Bu durumda, aşağıda **Ataklar** bölümünde açıklanan önerilere göre atak yapılması genellikle iyi sonuç verir.

Bu yeni **komşu kart yöntemi**ni kullanmamızın nedeni, elinizde As veya papazdan başlayan 'devamlı bir dizi' içermeyen bir renkten açılmanız rakibin işine gelebilir. Böyle bir eliniz olduğunda, koz dışındaki farklı uygun bir renkten **renk tercihinizi** yaparsınız. Ortağınız ilk löveyi aldığı anda size tercih ettiğiniz renkten dönmesi daha iyi sonuç verecektir. Böylece, ara dizili renklerden açılmaya gerek kalmamakta, (As'lı/As'sız) ara dizili renklerden açılmanın olumsuzlukları ortadan kalkmaktadır. (iki kartlı komşu kartlar da dizi sayılır.)

*Örnek olarak, elinde bir renkten (Kxx gibi) tek keseri olan rakip (ortağı ile koz uyumu olmadığında) genelde **sanzatu** oynamayı yeğlemektedir. Sizde uzun olan bu renkten açıldığınızda bir fazla çıkaracaktır. Daha da kötüsü, diğer renklerden size löve vermeden 8 löve alabiliyorsa, 3NT'yi çıkarmış olacaktır. Bunu önlemek için ortağınıza **komşu kart** yöntemi ile renginizi belirttiğinizde ise, ortağınız ilk defa löve aldığı anda öncelikle bu renkten size dönecek ve rakibin bir fazla yapmasını engelleyeceksiniz.*

Komşu kart yönteminin diğer bir faydası da, rakibin oynanan küçük kartı büyük olasılıkla yanlış değerlendirmesi olacak ve tercihinizin bu renk olduğunu düşünecektir. ([Rakibin yanlışına örnek bir el](#))

Kozlu bir oyunda defans olarak oynarken atak yapacağınızı düşünelim. Elinizde de çakabilecek kozunuz ve **bir renkten tek kart** var. Bu tek kartı açıldığınızda, ortağınız bu kartı renk tercihi olarak mı anlar, yoksa ilk löveyi aldığı anda bu renkten size döner mi? Eğer bu renk rakip ve ortağınızda uzun ise, sizde tek kart olabileceğini düşünerek size geri dönecektir.

Örneğin, ortağınızın elindeki uzun majör rengi ortağınız konuşmadan önce rakip deklere etmişse, sizde bu rengin tek kart olabileceğini düşünebilir. Bu durumda, bu renkten küçük bir kart açıldığınızda, sizde tek kart olması olasılığını göz önüne alarak, ilk defa löve aldığı anda size bu renkten dönecektir. Bu nedenle, eğer **iki** küçük kartınız varsa, rakibe löve kazandırmamak için bu renkten atak yapmayın.

Örnekler:

[As veya K ile atak yapıldığında ortağın attığı küçük karta bir örnek](#)
[Atak yaparken renk tercihinin gösterecek uygun bir küçük kart yoksa](#)
[Atak yaparken renk tercihinin gösterecek uygun bir kart yoksa - 2](#)
[Ortağınızın rengini atak ettiğinizde](#)
[Sanzatu oyununda Komşu kart yönteminin Yararı](#)

İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?

Atak yaparken büyük veya küçük kart oynanacağı aşağıdaki önerilerle (sırasıyla) açıklanabilir:

- Deklere sırasında ortağınız **5 ve üzeri kartlı** bir renk belirttiyse, **öncelikle ortağınızın rengini** açılmayı tercih edin.

Rakip ortağınızın gerçek rengi üzerine ceza konturu atmış veya sanzatu demişse:

- Ortağınızın renginden 1-2 küçük (onörsüz) kartınız varsa ortağınızın renginden açılmayın, ortağınızı empasa sokabilirsiniz.
- 1-2 onörlü 2 kartınız varsa en büyüğünü açılın.
- 3+ kartınız varsa:
 - Birden fazla onörünüz varsa büyüğünü,
 - Q ve üzeri tek onörünüz varsa en küçük kartınızı (**Örnek – ortağın renginden atak**),
 - Q ve üzeri kartınız yoksa en büyük kartınızı açılın.

Ancak, **As ve K ile başlayan farklı bir renginiz varsa**, iki kartlı bir renkten **K**'ı, **daha fazla sayıda** kartlı bir renkten **As**'ı çektikten sonra, ortağınızın rengini oynayın. (Rakibin çakma olasılığı büyük olduğundan her ikisini de çekmeyin. Ortağınızın daha sonra size bu renkten dönmesini bekleyin.)

- As veya papazdan başlayan devamlı bir dizi içeren bir renginiz varsa, dizinin en küçük onöründen başlayarak oynayın: **AKQJ.. AKQ.. KQJ..** (J'den küçük varsa, J'den başlayarak yukarı doğru) Löveyi her aldığınızda bir büyük kartı oynamaya devam edin: **AKQJ.. : sırasıyla J, Q, K, A**
- Elde bir renkten **AK..** varsa: **önce As**, sonra farklı bir renkten küçük kart ile **renk tercihinizi** ortağınıza belirtin. Ortağınız daha sonra bir löve alınca size ilk fırsatta tercih ettiğiniz renkten dönecektir.
- Özellikle sanzatu oynandığında **Q/J onörleriyle başlayan bir seri içeren, 6+ c** uzun bir renginiz varsa, **serinin en büyük kartını** atak etmeniz hamle kaybetmemek açısından faydalı olabilir. **Örnek – uzun renk**
- Kozlu bir oyunda defans olarak oynadığınızda atak yaparken, rakiplerden biri, oynanan koz dışında, uzun bir renk deklere ettiyse ve **o renkten sizde tek kart varsa**, bu kartı açılın. Bu rengi rakipler koz olarak oynamadıklarından, büyük bir olasılıkla ortağınız da uzundur. Bu nedenle, büyük bir olasılıkla ortağınız ilk löveyi aldığında, size **bu renkten çakmanız** için geri dönecektir.
- Özellikle elinizde **AQ..** veya **KJ..** gibi **çatakli bir renk varsa**, bu rengi **tercih rengi** olarak belirten farklı bir renkten küçük (2-7 arası) bir kart atak ediniz.

Tercih ettiğiniz rengi belirten küçük bir kart atak ederken, **onör veya ara-dizi içermeyen bir renkten** tercih ettiğiniz rengi belirten uygun bir küçük kartınız varsa oynayın.

Atak kartının rengini seçerken dikkatli olunuz.

Davet için açıldığınız renge doğru rakip daha sonra empas yapmayı genellikle tercih edeceği için **tek onörlü renkten davet kartı oynamamanız iyi olur**. **Örnek ve önemli bir not** **İkinci bir örnek el**

İkinci bir tercih renginiz de varsa, örneğin **QJxx** gibi, ilk defa löve aldığınızda bu renkten devam edin. Bu renkten ortağınızda bir büyük onör olabilir.

Eğer rakip bir renkten oynamıyorsa, o renkten ortağınızda büyük bir olasılıkla büyük bir onör vardır.

Kozlu oyunda tercih ettiğiniz rengi belirlerken, büyük kart içermeyen uzun bir renk yerine, **daha kısa büyük kart içeren bir rengi** yeğleyin. Mümkünse rakiplerin konuşmadığı rengi tercih rengi seçin.

Deklere konuşmalarından ortağınızın **puanını 5'den az hesaplıyorsanız**, küçük atak ederek renginizi ortağınıza göstermek için hamle kaybetmeyin. Yukarıdaki diğer durumlara uygun atak yapın. **Örnek el**

- Sanzatu oynandığında:
 - Renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa, en uzun renginizin 8, 9, 10 kartlarından biri varsa, onu atak edin. **Örnek el:** [Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa](#)
 - Tercih edebileceğiniz yaklaşık aynı kuvvette iki renginiz varsa, uzun olanı tercih renginiz seçin. Sizdeki kısa renk rakipte büyük olasılıkla uzun olacağından, rakip bu renkten oynamak zorunda kalacak. Ayrıca, uzun renginizi tercih olarak göstermezseniz, sizin uzun renginizin rakipte kısa olma olasılığı büyük olduğundan rakip bu renkten oynamayacak, ortağınız da bu renkten size dönmemiş olacak.
Örnek el: [Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek iki renginiz varsa](#)
- Tercih edebileceğiniz bir renginiz yoksa:
 - **Onörlü** ‘bir dizi veya ara-dizi’ içeren renkten: **Dizi veya ara-dizinin en büyük (onör) kartını** oynayın. Genel olarak, rakibe löve kazandırmamak için (ortağınızda kartınıza komşu olmayan daha büyük bir onör varsa) **ortağın da bu renkten en büyük kartı oynaması beklenir.**
 - **Orta büyüklükte** bir kart ile başlayan bir dizinin en büyüğünü
 - **Tercih belirtmeyen orta büyüklükte bir kart (8, 9, 10)**
(Bir renkte birden fazla **orta büyüklükte** kart varsa büyüğünü oynayın)
(Başlangıçta, sanzatu oyunlarında orta büyüklükte **bir** kart oynadığımızda 2 renk uzaklıktaki rengi belirtmiş oluyorduk. Ancak, büyük olasılıkla komşu renklerle bunu yapmak mümkün olduğundan, orta büyüklükteki kartların bir renk tercihinin göstermemesini daha yararlı bulduk.)
 - 2 veya 1 kartlı **kısa bir renkten küçük bir onör** (J veya Q)
 - [Ataklar bölümü](#)ndeki durumlara uygun bir elle, **kozlu oyunda: koz**
Örnek el: [Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında](#)

Yine de, ilk küçük kartınızı oynarken elinizde uygun bir kart olmadığından ortağınıza yanlış bilgi vermek zorunda kaldıysanız, oyunun devamında **tek/çift sayılı küçük kart** yöntemi ile düzeltebilirsiniz.

Oynayan rakibin sağındaki ortak (atağı **karşılayan ortak**) löve aldığı anda, “ortağı **büyük bir onör (A/K/Q) atak etmiş** ve takip eden lövelerde el alıp küçük bir kart ile farklı bir renk tercihi henüz yapmamışsa,” atak yapan ortağın büyük onör atak ettiği renkten karşılayan ortak (kartı kaldıysa) öncelikle bu renkten ortağına geri döner.

Atak ettiğiniz karta bağlı olarak, karşılayan ortak hangi kart grupları için size atak kartının renginden döner veya dönmez?

- **1-7 arası küçük bir kart** atak edildiğinde:

Yukarıdaki maddelerden birinde **atak kartının renginde tek bir onör bulunmaması** öneriliyor. Atak eden ortağın atak edilecek kartın rengini seçerken bu öneriye dikkat edeceğini düşünerek, **karşılayan ortağın atak edilen küçük kartın renginden geri dönme**yeceği söylenebilir.

Kozlu oyunlarda, **8-10 arasında bir kart** atak ettiğinizde, o renkten elinizde büyük bir onör olmaması iyi olabilir.

Bir not:

As veya **K** atak edildiğinde, karşılayan ortağın attığı tek sayılı küçük kart “üç büyük onörden üçüncüsünün” kendisinde olduğunu gösterir. (“Bende bu renk kısa, çakacağım” anlamına gelmez.) Ancak, atak eden ortak, karşılayan ortağın başka seçenek olmadığından bu kartı attığını da göz önünde bulundurması gerekir.

Komşu kartla davet yöntemi

Ortaktan size dönmesini istediğiniz rengi, (koz dışındaki renklerden) aşağıdaki kartları oynayarak belirtebilirsiniz.

Tek sayılı küçük bir kart (3,5,7):	Dairesel (<i>round-robin</i>) olarak komşu olan iki renkten büyüğünü ,
Çift sayılı küçük bir kart (2,4,6):	Dairesel olarak komşu olan iki renkten küçüğünü ,
Büyük bir kart (8,9,10): Sanzatura:	(*) 2-uzaklıktaki rengi (♠ ↔ ♦, ♥ ↔ ♣) veya atak edilen rengi belirtir .
Büyük bir kart (8,9,10): Kozlu oyunda:	Bir renk tercihi belirtmez .
Onör (As, K, Q):	Oynanan onör kartın rengi renk tercihi olabilir.

(*) Ortakların anlaşmasına bağlı

Not: ♣, ♠'in dairesel olarak üst komşusudur.

Kozlu oyunlarda, renk tercihi **koz dışındaki bir renkten** oynanan küçük kart ile yapılır.

Bu yöntem **kozlu** oyunlarda kullanıldığında, komşu renk **koz rengi atlanarak** belirlenir. Bu nedenle, 2-uzaklıktaki renk söz konusu olmaz.

Karşılayan ortağın renk tercihi yapması

Karşılayan ortağın renk tercihinin '**komşu kart**' yöntemine göre yapması genellikle uygun olmamaktadır. Ancak ortaklar aralarında **anlaştığı takdirde**, karşılayan ortak ilk defa bir löve aldığıda **yerin onörsüz bir rengine doğru** oynayacağı **küçük bir kart ile** renk tercihinin (eli uygunsa) belirtebilir.

2,4,6:	Bir alt renk;	
3,5,7:	Bir üst renk;	(kozlu oyunda koz rengi atlanarak)
8,9,10:	Renk tercihi yok;	
A,K,Q,J:	Karşılayan ortak, atak yapan ortağın kendisine bu renkten daha sonra geri dönmesini istiyor.	

Kaçılan kart ile renk tercihi yapılması

Koz veya sanzatu oynandığında, eldeki boş renge ilk defa bir kart kaçıldığında atılan küçük kart ile yukarıdaki gibi **komşu kart yöntemine göre** renk tercihi yapılabilir. Her iki ortak da (eğer daha önce renk tercihi yapmadıysa) kaçacağı ilk küçük kart ile renk tercihinin yapabilir.

Ancak, biz bu yöntemi (şimdilik) **uygulamıyor**, "**tek/çift sayılı küçük kart yöntemi**"ni uygulayarak o renkten ortağımıza gelip/gelmemesi isteğimizi belirtiyoruz.

Bazı durumlarda tercih ettiğimiz renkten (tek sayılı kart olsa da) kart kaçmamız uygun olmayabiliyor. Eğer ortağın seçenek olarak gelebileceği iki renk varsa, istemediğimiz renkten küçük, çift sayılı kart atıyoruz. Böylece ortağa renk tercihimizi dolaylı olarak göstermiş oluyoruz.

Ortağa çaktırmak için atılan kartla renk tercihi yapılması

Ortağa çaktırmak için bir kart atıldığında da aşağıdaki gibi **komşu kart yöntemine göre** renk tercihi yapılabilir.

Koz: ♥ (koz çakan ortakta ♠ yok)	
Diğer ortak 2'li, 4'lü, 6'lı ♠ attı ise: ♦ istiyor.	(Kozu atlayarak renk tercihi)
Diğer ortak 3'lü, 5'li, 7'li ♠ attı ise: ♣ istiyor.	(Döngüsel olarak bir üst renk)

Not: 8'li ve üzeri kartlar atıldığında bir renk tercihi yapılmamış oluyor.

Tek/Çift sayılı küçük kart daveti

Tek sayılı kart: Davet, **Çift** sayılı kart: Red eder.

Kaçılacak tek sayılı küçük kart olmadığında, davet için 6'dan büyük bir kart atılabilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

01/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Örnekler

Örnek 1

Kuzey (N): ♠: KJ987, ♥: T73, ♦: K75, ♣: KJ
 Güney (S): ♠: 63, ♥: J92, ♦: AQ82, ♣: 8532
 (Batı 2NT oynuyor.)

Oyun:

Kuzey atak ettiğinde:

♥3 atarak ♠ rengini tercih ettiğini gösteriyor.

Örnek 2

Koz rengi ♠ olan bir oyunda, bir renkten küçük oynadığınızda:

♥3 (tek) -> ♣ (koz rengi olan, ♠ atlanır)

♥2 (çift) -> ♦

♦5 (tek) -> ♥

♦4 (çift) -> ♣

♣7 (tek) -> ♦

♣6 (çift) -> ♥ (koz rengi olan, ♠ atlanır) gösterir.

Örnek 3

Sanzatu oynandığında:

♠3 (tek) -> ♣

♠4 (çift) -> ♥

♠ 7,8,10 -> ♦

♥5 (tek) -> ♠

♥6 (çift) -> ♦

♥ 7,8,10 -> ♣

♦7 (tek) -> ♥

♦2 (çift) -> ♣

♦ 7,8,10 -> ♠

♣3 (tek) -> ♦

♣4 (çift) -> ♠

♣ 7,8,10 -> ♥ gösterir.

Bu örnekte görüldüğü gibi, tercih edilen renk, uygun olan iki farklı renkten birinden atılacak küçük kart ile gösterilebilir.

Bu nedenle, bu yöntemin kullanılması (*LAVINTHAL* yöntemine göre) daha uygundur.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Bir not

Komşu kart kuralına göre atak yaptığımızda
sanzatu oyunlarında
 8 9 10 --> iki uzaklıktaki rengi gösteriyor.

♠ --> ♦

♦ --> ♠

♥ --> ♣

♣ --> ♥

Bu, şu açıdan da dikkate değer olabilir:

Örnek olarak

Tercih ettiğimiz renk ♦ olsun.

Elimizde

♠ 10,9,x

♣ K,5,3

varsa

♣3 yerine ♠10'lu oynamak daha iyi sonuç verebilir.

Bir soru

Aşağıdaki masada turnuvada doğuda oturduğumuzu düşünün.

Soru:

- Karşınızda SAYC'a göre oynayan yabancı birisi varsa,
- Karşınızda bizim ekipten bir arkadaş varsa

Hangi kartı oynayarak atak edersiniz?



Yanıt bir sonraki sayfada.

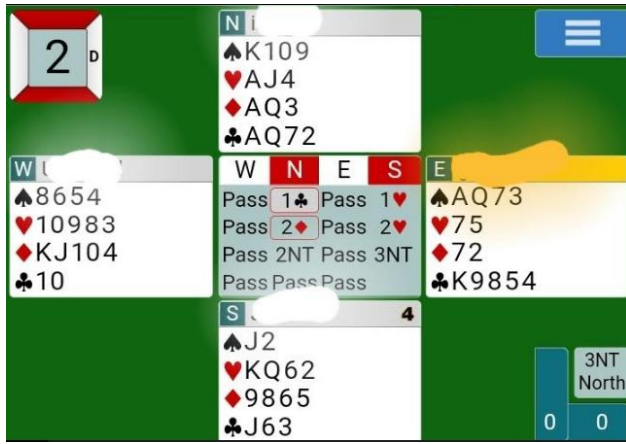
[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

16/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Bir önceki sayfadaki sorunun yanıtı:

- a) Karşımızda bizim ekipten birisi değilse, SAYC'a göre oynayan yabancı birisi varsa Sanzatuya karşı 11-kuralına göre tercih ettiğimiz rengin 4. kartını açmalıyız. Hangi rengi tercih etmeliyiz?
- Elimizde ♣ uzun olmasına rağmen, sanzatu oynayan rakibin ♣ dekleresi olduğundan ve ♠'i hiç söylememiş olduklarından ♠'i tercih edilen renk olarak seçmek doğru olur. Bu durumda 11-kuralına göre ♠3 ile atak etmeliyiz.
- b) Karşımızda bizim ekipten birisi varsa komşu kart ile renk tercihimizi gösterebiliriz. ♠ tercihinizi ♥7, ♥5 veya ♣4 ile gösterebiliriz. Rakibin ♣ dekleresi olduğundan ve ayrıca ♣ renginde tek bir onör kart olduğundan ♣ açılmamız büyük bir olasılıkla rakip için avantaj sağlayacaktır. ♥'den 2 kartımız olduğundan büyüğünü açılmamız doğru olacaktır: ♥7



Değerlendirme:

- (a) Durumunda ♠3 ile atak edildiğinde rakip 1 löve daha fazla alıp oyunu çıkaracaktır.
- (b) Durumunda ♥7 ile atak edildiğinde rakibin yer geçeri yeterli olmadığından ve ♠ papazı da empasa geldiğinden oyun batacaktır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

16/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi

Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda olumlu / olumsuz sonuçlarının izlenmesi ve istatistiklerinin çıkarılması için bir çalışma yapılmıştır. Bunun için turnuvalarda defans durumunda oynanan 35-40 kadar oyun incelenmiş, bu oyunlardaki komşu kart kuralına göre yapılan atakların sonuçları ile eski yöntemle göre atak yapılmış olsaydı alınacak sonuçlar başarı yönünden karşılaştırılmıştır.

Çalışma sonucu raporlanmış ve aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

Komşu kart kuralına göre yapılan ataklarda yaşanan olumlu / olumsuz durumların değerlendirilmesi

Sonuç

Turnuvalarda oynana 70 kadar oyun değerlendirilmiş, istatistikler çıkarılmaya çalışılmıştır. Bunların yarısının defans oyunu düşünülürse, değerlendirme için yeterli sayıda oyunun incelendiği varsayılabilir.

Dokümanda belirtilen kural ve esaslara göre atak kartı seçildiğinde çoğunlukla olumlu, bazen da çok olumlu olmakta, seyrek olarak olumsuz sonuçlanmaktadır.

Doğru bir renk tercihi yapıldığında raporda dokümanite edilen eller görülmüştür. Bir renk tercihi yapılmayan oyunlar ele alınmamıştır. Dokümanda belirtilen kural ve esaslara uygun atak kartı seçilmediğinde olumsuz durumlar ortaya çıkmaktadır. Doğal olarak bunlar da incelemeye alınmamıştır.

Komşu kart yöntemi kullanıldığında sonuç

- % 40 çok olumlu,
- % 30 olumlu,
- % 10 olumsuz olmakta,
- % 20 fark etmemektedir.

Çoğunlukla rakip atak yapılan rengi tercih edilen renk olarak düşündüğünden veya sanzatu oynandığında atak kartını 11 kuralına göre değerlendirdiğinden yanılgıya düşüp löve kaybetmektedir.

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

17/02/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Diğer kart kaçma (defos) yöntemleri

Standart (direkt) defos:

Bu yöntemde, büyük defos ederek defos ettiğimiz rengi istediğimizi, küçük defos ederek ise o rengi istemediğimizi belli ediyoruz.

Up-down-count-attitude (UDCA):

Ortağa apel vermek için büyük kartların harcanmasını engellemeye yönelik bir apel sistemidir. Standart defosların tersi gibidir: Büyük attığımız rengi istemiyoruz, küçük attığımız rengi istiyoruz.

Kurallar:

- 1) Önce küçük kart, sonra büyük kart: DEVAM
- 2) Önce büyük kart, sonra küçük kart: DEVAM ETME
- 3) Önce küçük kart, sonra büyük kart: Elimizde o renkten çift sayıda (2-4) kart olduğunu gösterir.
- 4) Önce büyük kart, sonra küçük kart: Elimizde o renkten tek sayıda (3-5) kart, olduğunu gösterir..

Kozlu oyunda:

Standart (direkt) defos:

Bu yöntemde, büyük defos ederek defos ettiğimiz rengi istediğimizi, küçük defos ederek ise o rengi istemediğimizi belli ediyoruz.

Sanzatu: tersi

Küçük defos ederek defos ettiğimiz rengi istediğimizi, büyük defos ederek ise o rengi istemediğimizi belli ediyoruz.

Romen defos

(<https://bricci.tr.gg/Romen-Defos.htm> kaynağından)

Discards (Defos), Elde oynanan renkte kağıt bulunmaması halinde başka bir renkte (koz haricinde) kağıt verilmesi durumudur.

Roman (Odd/Even) anlaşması şu temellere dayanır:

1. Tek sayıda (3'lü, 5'li, 7'li, 9'lu gibi) verilen defos bu renkte cesaret verir.
2. Küçük ve çift sayıda (2'li, 4'lü gibi) verilen kart bu renkte cesaret kırar, kalan renklerden düşüğünü ister (koz haricinde).
3. Büyük ve çift sayıda (8'li, 10'lu gibi) verilen kart bu renkte cesaret kırar, kalan renklerden büyüğünü ister (koz haricinde).

Not 1: Genellikle sadece yapılan ilk defosda uygulanır.

Not 2: Açılışta cesaret kırmak veya cesaretlendirmek içinde kullanılabilir. Örneğin cesaret vermek için tek sayıda kart oynayabilir veya çift sayıda büyük/küçük kart vererek açılış yapılan renkte cesaret kırarken diğer renklerden yüksek/düşük olanını isteyebilirsiniz.

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

Sanzatu Kontratlarında Kart Daveti (LAVINTHAL: eski kullandığımız yöntem)

Ortağınıza davet etmek istediğiniz rengi belirtirken o renkten kart kaçmak bir el az almanıza neden olabilir. Özellikle sanzatu oynandığında bu durumun olması olasılığı daha fazladır. Aşağıdaki yöntemler bu olumsuz durumu engellemektedir.

LAVINTHAL yöntemi

<u>Oynanan renk</u>	<u>Davet edilen renk</u>	<u>Kaçılacak kart</u>
Majör	Diğer majör	Büyük minör
Majör	Minör	Diğer küçük minör
Minör	Majör	Diğer büyük majör
Minör	Diğer minör	Küçük majör

CARD INVITATION - LAVINTHAL:

no ♠ to follow: high ♣ or ♦ discard wants ♥, low ♣ (♦) wants ♦(♣)
 no ♥ to follow: high ♦ or ♣ discard wants ♠, low ♦(♣) wants ♣(♦)
 no ♦ to follow: high ♠ (♥) discard wants ♥(♠), low ♠ or ♥ wants ♣
 no ♣ to follow: high ♥(♠) discard wants ♠(♥), low ♥ or ♠ wants ♦

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

İlk Elde Hangi Kart Açılmalı? – Ataklar (SAYC)

(Mehmet Aydın'ın dokümanından, değiştirilmiştir)

Bu bölümdeki öneriler [Komşu kart yöntemi](#)nden bağımsız olarak, daha iyi sonuç alabilmek için hazırlanmıştır.

Sanzatu kontratlarına ataklar

Atak edilecek rengin seçimi

Ortak 3NT'ya kontur atmışsa:

- **Yer** bir renk söylemişse, ortak yerin ilk rengini ister.
- **Yer** bir renk söylememişse,
 - Ortak bir renk söylemişse (veya her ikimiz de bir renk söylemişsek), ortak **kendi rengini** ister.
 - Ortak bir renk söylememişse, ♠ **ister**.

Ortak 3NT'ya kontur atmamışsa:

- Atak edilecek renk, genellikle **ortaklığın uzun** rengi,
- Ortağınız bir renk konuşmuşsa, **ortağınızın** rengi,
- Rakiplerinizin konuşmadığı **kendi uzun** renginiz.
- Uzun renginiz yoksa ve rakipler bütün renkleri konuşmuşlarsa, **yerin söylediği 2. renk** atak edilir. Çünkü o renk, konuşulan renklerin en zayıfıdır.
- Ortak, rakiplerin konuştuğu majör bir renge negatif kontur atmışsa, **diğer majör**ün ortakta olma ihtimali çok yüksek olduğundan, atak edilebilir.

(Ortak da, rakiplerin 3NT dekleresinden önce, yukarıdaki renk seçimlerini göz önünde bulundurarak 3NT'ya kontur çeker veya çekmez.)

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

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

Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi**Konuşulmayan veya kendi renginizden****Elinizde As varsa:**

- **As ve K varsa As:** **AK**xxxx, **AK**xxx, **AK**xx, **AK**x, **AK**
- **As var, K yok, iç (ara) dizi varsa:** **AQ**Jxx, **AQ**Jx, **AJ**10xx, **AJ**10x

As oynamamışsanız, ortak 11 kuralını uygular. Q açıldıysanız eli 11 kuralına uymaz.

Aynı şekilde, J açıldığınızda, elinde en az bir onörü varsa, eli 11 kuralına uymaz.

Eli 11 kuralına uymuyorsa, ara dizinin en büyüğünü oynadığınızı anlar.

(As oynamışsanız, zaten 11 kuralına uymadığınız bellidir.)

11 kuralı: Sanzatu atağında, büyükten küçüğe dördüncü kart atak edildiğinde, “11 – (kart numarası)” kadar açılan karttan daha büyük kart diğer üç kişide vardır. Örneğin, 5 atak edildiyse 11-5=6 kart yerde+ortakta ve oynayanda vardır. Ortak, 5’ten büyük olan yerdeki ve elindeki kart sayısını çıkartarak oynayanda 5’ten büyük olan kart olduğunu hesaplar. (J,Q,K,As’ın bu değerleri 11,12,13,14’dür.)

Elinizde As yoksa:

- Elinizde 4 veya daha fazla kart varsa, dördüncüyü açılın (Q98**5**42, KJ6**5**, QJ5**4**2 gibi).

Onörle başlayan iki bitişik kartınız (KQxx, QJxx gibi) olsa bile dördüncüyü açılın.

Ancak, tek onörlü **4’lü** bir renkten mümkünse açılmayın. Yoksa, yine de dördüncüyü açılmanız ortağın yanılmasını önleyecektir.

Elinizde bir dizi varsa ve baştan itibaren dördüncü karta kadar kesintisiz değilse:

- Ortağınızın uzun bir renkten mi yoksa kısa bir renkten mi açıldığınızı kesin olarak anlayabilmesi için dördüncüyü açılmanız faydalı olur.
- Ortağınızla anlaşarak, dördüncü kart yerine Mehmet Aydın’ın önerdiği gibi dizi başındaki kartı açılabilirsiniz. Ancak bu durumda ortağınızın 11 kuralını uygulaması mümkün olmayacaktır, uygularsa da yanlış değerlendirme yapması söz konusudur.

- Dizi Başı: **KQ**J4, **KQ**42, **QJ**1032, **J**10952 gibi
- Kırık Dizi: **QJ**93, **KQ**T52 gibi
- Ara Dizi: **AJ**106, **AQ**J5, **KJ**T93, **QT**94 gibi.

- Elinizde 3 veya daha az kart varsa, en büyüğünü açılın.

Ortağınız 11 kuralını uygulayarak, uzun mu yoksa kısa renkten mi oynadığınızı anlar.

Ortağınızın konuştuğu bir renkten atak ederken

- Doubleton ise, **büyük** olan kartı
- Ortağınızın renginde 3 veya daha fazla kartınız varsa:
 - Birbirine değen iki kart varsa **büyük** olanı
 - Yoksa, en **küçük** kartınızı atak edeceksiniz (bu durumda dördüncüden atak etmiyoruz).

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

Koz kontratlarına ataklar**Atak edilecek rengin seçimi*****Ortak konuşmuşsa***

- Ortak bir renk konuşmuşsa atak yaparken öncelikle **ortağın konuştuğu renk** atak edilmelidir.
- Ortak, rakiplerin konuştuğu bir renge **negatif kontur** atmışsa, o rengin ortakta kısa olma ihtimali yüksek olduğundan, çaka için atak edilebilir.
- Kendi elinizde gördüğünüz çok geçerli bir atak rengi yoksa **ortağınızın oyun açtığı** veya **araya girdiği** rengi çıkmanız iyi sonuç verecektir.

Ortak konuşmamışsa

- Oyunun herhangi bir aşamasında kontratın batmayacağı anlaşılmışsa alacağımız löveler badem olmadan toplanmalıdır.
- Singleton rengi atak etmek:
Genellikle en tesirli olabilecek ataktır. Alıcı koz zaten kozları toplamak için kullanıldığından, elde bir miktar alıcı olmayan koz hâkimiyeti varken (A x veya R x x veya x x x x gibi) singleton rakiplerin rengi değil ve elde de puan yoksa demek ki ortakta puan vardır. Singleton atak edip, ortağın alıp dönmesi ile çaka ümit edilir. Sizin kısanız, genellikle deklerin uzun rengidir. Eğer koza hâkimiyetiniz varsa deklerin kozlarını toplayıp sizin kısa, kendi uzun rengini sağlayamaz. **A veya Q ya da J singleton ise atak edilebilir. K singleton ise atak edilmez.**

O nedenle:

- a) Koza hakimiyet yokken singleton rakiplerin rengi ve konuşulmamış 2 renkte çok puan varsa çok tehlikelidir. Singleton çıkıldığında deklerin alır ve kozları toplayıp sizin singletona kendi uzun rengini sağlayıp kayıplarını kaçır. Burada önemli olan, hamle kaybıdır.
- b) Singleton deklerin yan rengi (2.rengi) ise felakettir. Çünkü ortağın onörü yakalatılır. Ayrıca, rengin tek olduğu anlaşıldığından, rengin dağılımı da belli olur. Deklerin bütün empasları ortağa atar.
- c) Singleton bir renk varken koz da singleton ise saçmalaktır. Ancak, ortağın rengi ise çıkılır. Ortakta da A varsa alıp döner ve çakılır. Ancak çok zayıf ihtimaldir.
- d) **Koz uzunsa, uzun renkten çıkılır. Singleton çıkılmaz.** Kozlar 4'lü ve onörlü hakimiyet varsa, yani eldeki kozlar alıcıysa, (AQxx, A9xx, KJxx, QJ10x, Q10x vb) singleton atak edip çakmağa çalışılmaz, aksine, deklerana elden çaktırmağa çalışılır. Çünkü sizin kısalmanız deklerin işine gelir.

Alıcı ve kozlar var iken, uzun rengi atak ederek, deklerini çaktırıp kısaltmağa çalışılır. Bazen de ortağın kısalığı bulunup atak edilir.

Hangi renkler ortağın rengine tercih edilebilir?

AK, KQJ gibi onörleri olan ve rakibin olmayan renkleri, ortağın rengine tercih edebilirsiniz.

Singleton bir rengi atak etmek de ortağın rengine tercih edilebilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

Koz atak etmek

- Yer'de bir kısa renk olabileceği konuşmalardan bilinebiliyorsa veya tahmin edilebiliyorsa, çaktırmamak için koz atak edilmelidir.
- Başka bir renkten atak etmek tehlikeli ise koz atak ederek pasif defans yapılmalıdır. Bilhassa, **rakip 7 seviyesinde koz kontratına oynuyorsa**, 7 oynayan rakibin en sağlam rengi olduğundan, koz atak edip eli rakibe vererek bir löve kaybetmesini beklemek gibi pasif defans gerektiren sebeplerle koz atak etmek faydalı olabilir.
- Konuşmalardan, **rakiplerin tek ortakStayman (daha önceki Smolen özelliği eklenmemiş yöntem) renginin kozları olduğu anlaşılıyorsa**, koz atak edilmelidir. Bu daha çok **4-4 c koz tutuşlarında** olur (**Stayman** veya 1 minör açıp, ortağın gösterdiği 4' lü majörü tutuş v.b). Böyle durumlarda **rakibin gösterdiği yan renkten stoperlar da varsa** koz atak edilir ve el tutuldukça da koz oynanarak, rakibin koz kaçması önlenip uzun renk sağlanmağa çalışılır.

Örnek el: [Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında](#)

- Ancak, **dekleranın 4-4 c koz tutuşu olduğu biliniyor ve yer açıldığında yan renklerinin de kuvvetli ise koz oynanmaz** (zaten bu durumda dekleran kozları toplar).
- **Rakip oyunculardan biri sanzatu teklifini reddedince genellikle koz atak etmek gerekir.**
- Ataktan sonra da, yer açıldığında yerde kısalık varsa, deklerana kup yaptırmamak için koz oynanır.
- **Dekleran 2. renginde oynuyorsa, koz atak edilir.** Bu durumda dekleranın 1. rengi yerde kısa olacağından, 1. rengindeki kayıplarını, yere kup yapmak isteyecektir.
- **Rakipler baraj yapıtırsa**, koz atak edilir.
- **Karşılıklı artırma ile gelinmişse** de kısalık vardır ve koz atak edilir.
- **Kontura pas geçilirse** koz atak edilir.
- **Uyandırma pozisyonunda da, pas geçilirse** koz atak edilir.
- **Dekleranın 2 renkli eli varsa (5-5 c) koz atak edilir.** Mesela, **Michael's cuebid'e** koz atak edilir. Çünkü renklerden birine tutuş yapıldığından, diğerine çakılacak demektir veya **1NT açışına rakip 2 veya daha fazla seviyede araya girerse**, kısalığı olabileceğinden, kupu önlemek için koz atak edilir.
- **Dengesiz dağılımlı 5 minör kontratlarına**, en iyi atak kozdur.
- **Puan çoksa, dengeli dağılım deklerasyonlarına** koz atak edip, kozlar bitirilerek oyun sanzatuya çevrilmeğe çalışılır.
- **Yerin uzun rengine hâkimiyet varsa**, koz atak edilir (pasif atak).
- **Elde çatal renk varsa ve dekleranın eli de dengeliyse**, koz atak edilir.
- **Atak edecek bir renk yoksa** da koz atak edilir. Ancak, **tek koz çıkılmaz**. Ortağın onörü yakalatılabilir.
- **Üste çaktıktan sonra, dekleran elden ve yerden çakamasın diye, kesinlikle koz oynanır.** İstisnası: ortağın bir renge çakma ihtimali varsa çaktırılır. Koz çekip, kozu bitirilmez.
- **Rakibin koz tutuşu (toplam 8 kozu) yoksa koz atak edilmez.**

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

Atak edilecek rengin seçiminden sonra atak kartının seçimi***Kurallar/yasaklar*****Ortağınızın rengi değilse,**

- **A altından (Ax.. gibi bir renkten) atak yapılmaz:**
Kısayken çakabilmek, uzunken ortağa çaktırmak amacı dışında, desteksiz **As'lar (altında K olmayan)** **çıkılmamalıdır**. Ancak yer kuvvetliyse As altından oynanabilir. K altından da atak edilmemeğe çalışılır.
- **Kx, Qx gibi 2'li bir onörün altından atak edilmez.**
- **"Doubleton olan ve birbirine değen iki onör renkten" atak yapılmaz.**
- **Koz kontratlarında, ortaktan herhangi bir deklare gelmemişse doubleton'dan atak yapılmamalıdır.**
Eğer yapılmışsa doubletondan büyüğü atak edilir. Bu durumda **atak edende 1.nci veya 2.nci tur koz kontrolü var demektir.**
Ortak bunu hissetmişse 1. atağı almayacaktır (tabii ki elinde As varsa) ve daha sonra As'ı oynayıp rene devam ederek, 3.ncü karta ortağına çaktıracaktır.
- Ortağınız sizin attığınız 1 seviyesindeki negatif konturu pas geçerek cezaya çevirmedikçe, **Singleton koz atak edilmez**, ortağın onörü yakalatılabilir.

Büyük kart atak edilecek durumlar:

- Onör ataklarında (3 veya daha uzunsa), **birbirine değen iki onörden büyüğü.**
- Ortağınızın konuştuğu renkten atak ederken, **yerde onör olduğu düşünülüyorsa veya bizde hiç onör yoksa** rengin en büyüğü atak edilmelidir.
- Ortağınızın konuştuğu renkten atak ederken:
Ax.. gibi bir elle: **A95**
(Ortağınızın rengi değilse, Ax.. gibi bir renkten atak yapılmaz.)
Doubletondan veya iki veya daha fazla birbirine değen onörden büyük olanı: **92, Q5, QJ5, JT3, KQ3**
- Eğer deklerasyon sırasında ortağın rengine tutuş göstermişsek, 3–4 küçük karttan **büyükçe bir kart** çıkarak **onörsüz tutuş** yapmış olduğumuzu belli edebiliriz:
963, 9752
- Ortağın renginden 3 veya daha fazla kart varsa: **Q52, K952, 963**
- **AK... dan A çıkarılır. Ancak AK sek ise K çıkarılır.**

Küçük kart atak edilecek durumlar:

- Atak edilecek renk 3'lü veya daha fazla ise,
Sayısıyla 3.üncü veya 5.inci büyük olanı atak ediyoruz.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

Notlar

- Ortağın ilk atağına biz dizi oluşturan onörlerden küçüğünü koyarız. Ancak rakip de alırken dizisinin en büyüğüyle alır. Böylece **bir onör gizli kalabilir**. (Atak yapan için) Ortağı bu konuda bilgilendirmemiz gerekir. Bunun için **rakibin ilk hamlesine** vereceğimiz marka önemlidir. Eğer **tek sayılı bir marka verirse gizli onör kartın bizde olduğunu anlatmış oluruz**.
- Sanzatu oyunlarında da, koz oyunlarında olduğu gibi, **ortağın attığı bir rengin ilk kartına vereceğimiz aynı renkten tek sayılı bir marka davet, çift sayılı bir marka o rengi arzu etmediğimiz** anlamına gelir. Eldeki kartlar bu tercihi belirtmeğe uygun değilse, **orta sayılı bir marka** vermeye çalışırız.
- Sanzatu oyunlarında deklerin uzun bir rengi ve defansın kart yeme sorunu varken, **herhangi bir renkten ilk kartı yiyen oyuncu, ortağına ben bu rengi terk ediyorum, sende bu renkten kart varsa bekle der**.
- **Koz kontratlarında, ortak konuşulmamış bir rengi atak etmezse, büyük bir ihtimalle As ondadır.**
- **Deklerin kozları çekerken, tercih apeli verilir:**
Büyük markalı koz büyük renge, küçük markalı koz küçük renge ilgi gösterir (Mehmet Aydın, 2/1).
Ancak biz TEK sayılı markayı BÜYÜK RENGİ, ÇİFT sayılı markayı KÜÇÜK renge tercih olarak oynuyoruz.

Ne zaman saldırgan atak edilir?

- Deklarasyon, **rakiplerin** anlaştıkları **koz rengi dışında, sağlam uzun bir renklerinin daha olduğunu** söylüyor veya tahmin ediliyorsa, saldırgan atak edip, ne alınabiliyorsa alınmağa çalışılır. Çünkü deklerin uzun rengini sağlayıp, kayıplarını kaçacaktır.
- **Deklerin dengesiz dağılımı** biliniyorsa ne alınabiliyorsa alınır. Böyle durumlarda pasif atak edilmez. Onörlü renklerden saldırgan atak edilir. K altından, hatta KJ altından küçük veya çatal renkten bile atak edilebilir.
- **Gambling deklarasyonlara en onörlü kartlar atak edilir. Koz atak edilmez.** Çünkü rakiplerde koz zaten çok uzundur ve dengesiz dağılımı vardır. En onörlü kartlar atak edilir.
- **Şilem deklarasyonlarına genellikle saldırgan atak edilir.**

Ne zaman pasif atak edilir?

- **Deklerin dengeli dağılımlı** ellerine pasif atak edilir.
- Puanlar sağda ise kucağa atak edilmez. Pasif atak edip aralıklı renkleri deklerin oynaması beklenir.
- Kozlar uzun ve uzun bir renk varken, uzun renk atak edilir ve yerde o renk biterse, deklerin yerinin kozlarının bitirilmesine, koz hakimiyeti sizde kalmak üzere yardımcı olunup, kozlar bitince tekrar elden çıkartmak üzere, uzun renk oynanır.
- **1, 2 ve 6NT kontratlarına** genelde pasif çıkılmalı; çıkış yapılan renk, kontratı yaptırmamalıdır.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

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

Oyun seviyesine göre gerekli toplam puan (P++, SAYC)

([Vişnelik Briç kulübü](#) dokümanından)

Bu bölümdeki formüller, belli bir seviyede koz/sanzatu oynamak için gerekli olan yeterli puanı hesaplamak için uygulanır. Genelde, ortakların toplam puanları bulunurken, dağılım puanları da hesaplandığında doğru sonuçlar veriyor.

Özellikle, oyun veya şileme giderken, daha iyi bir karar verebilmek için çok yararlı.

Kozlu:

$$14 + 3 * (n-1) \pm 1, n: \text{oyun seviyesi}$$

Kozsuz:

$$14 + 3 * n \pm 1$$

Örnekler:

$$4\spadesuit \text{ için: } 14 + 3*4 \pm 1 = \text{25-27 puan}$$

$$3NT \text{ için: } 14 + 3*(3+1) \pm 1 = \text{25-27 puan}$$

$$\text{Kozlu - şilem için: } 14 + 3*(6) \pm 1 = \text{31-33 puan}$$

$$\text{Kozsuz - şilem için: } 14 + 3*(6+1) \pm 1 = \text{34-36 puan}$$

$$\text{Kozlu - grand şilem için: } 14 + 3*(7) \pm 1 = \text{34-36 puan}$$

$$\text{Kozsuz - grand şilem için: } 14 + 3*(7+1) \pm 1 = \text{37-39 puan}$$

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

Puanlama sistemi, Bazı Sorular ve Yanıtları

Puanlama sistemi üzerine akla gelen sorular

- Sizce neden 3NT için 26 onör puanı gerekli?
- Niçin 4♥/4♠ için 26 onör puanı gerekli?
- 3NT oynandığında ne zaman [dağılım puanı](#) hesaba katılabilir?
- Her bir löve (*trick*) için gerekli olan 3 puanın tam değeri nedir?
- “Onör ve dağılım puanlarını doğru hesaplayabilirsek, çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi onör ve dağılım puanlarının toplamına göre belirleyeceğimiz seviyeden daha fazla olamaz.”

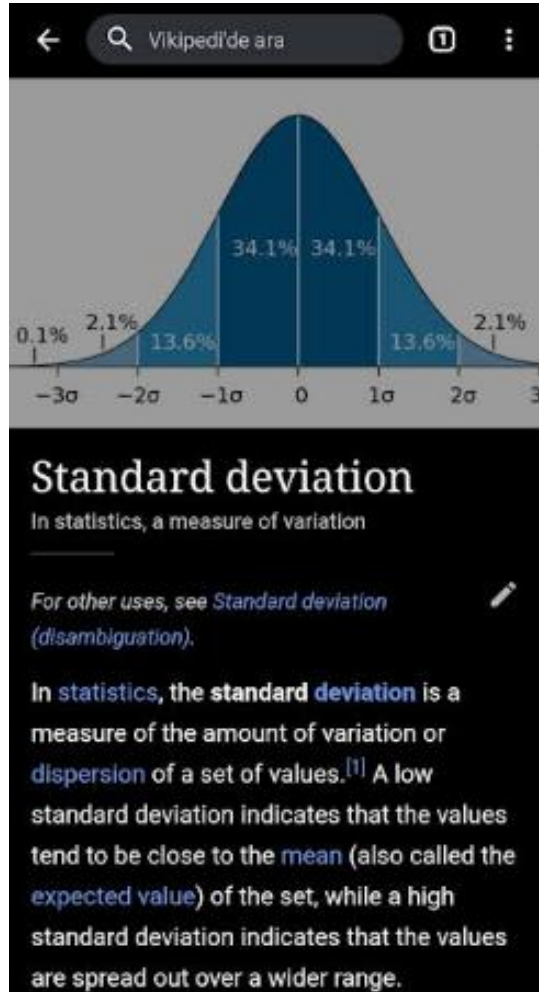
Bu sav doğru mudur?

- 3NT oynandığında, oynanan oyunların % 68'inde “tam olarak 3NT” çıkan kontratların puan aralıkları kaçtır? Diğer bir deyişle, ortalama puan değeri (μ) = 26 için, aşağıdaki Gaussian eğrisine göre, 26-x ile 26+x puan aralığındaki ellerin % 68'inde tam olarak 9 löve alınıyorsa, x'in değeri nedir?

Bu x değerine bildiğiniz gibi **standart deviation** (σ) değeri diyoruz. Örneğin $\sigma = 1$ ise:

Ortalama (μ) **Standart Sapma (σ)** **Puan Aralığı** **Olasılık (%)**

26	$\pm 1 \sigma$	25–27	% ~68
26	$\pm 2 \sigma$	24–28	% ~95



Her bir löve (trick) için gerekli olan 3 puanın tam değeri nedir?

Her bir löve alındığında, löve puan değeri:

Ellerdeki toplam puan değeri / löve sayısı = $40 / 13 p = 3,077 p$ olarak gerçekleşmektedir.

Bununla ilgili olarak:

Onör kartlarına verilen puan değerleri oyun sırasında kartların löveyi kazanmasına bağlı olarak gerçek değerlerini bulmaktadır.

Örneğin,

Bir löve As ile alındığında,

oyun öncesi As'ın 4 p olarak varsayılan olası puan (*expected*) değeri 3,077 p olarak gerçekleşmektedir.

J için ise, 1 p olası puan (*expected*) değeri 3,077 p olarak gerçekleşmektedir.

Küçük bir koz kartı ile çakılarak kazanılan bir löve için önceden hesaplanan dağılım değeri 3,077 p olarak gerçekleşmektedir.

Rakibin Kızı Papaz ile alındığında, rakibin Kızının önceden (2 puan olarak) hesaplanan puan değeri sıfır olarak gerçekleşmektedir.

Neden 3NT için 26 onör puanı gerekli?

1NT oynadığınızda sizdeki ve rakiplerdeki onör puanlarının eşit olması varsayımı ile 20 onör puanı gerektiği düşünülerek:

Her bir löve için 3 puan daha gerektiğinden, 3NT için 26 onör puanı gerekmektedir.

Neden 4♥/4♠ için 26 onör puanı gerekli?

Ortağınızda ve sizde 5 ve 3 koz kartı olduğu ve yerdeki bir küçük kozu çakarak değerlendirdiğimizi düşünürsek:

3NT için 26 p gerektiğinden

3♥/3♠ için 23 onör puanı,

4♥/4♠ için 26 onör puanı

gerekecektir.

3NT oynandığında ne zaman dağılım puanı hesaba katılabilir?

Ortaklardan birinde uzun bir renk varsa dağılım puanları da hesaba girebiliyor.

Örneğin,

Ortak 3♦ açtıktan sonra, (sizde Kxx veya Axx ♦ ve renklerden de birer keser olduğundan) 3NT oynadığınızda sizdeki ve ortağınızdaki fazla ♦'ların dağılım değerini hesaplıyorsunuz demektir.

Çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi

Onör ve dağılım puanlarını doğru hesaplayabilirsek, çıkabileceğimiz maksimum kontrat seviyesi onör ve dağılım puanlarının toplamına göre belirleyeceğimiz seviyeden daha fazla olamaz.

Bu sav doğru mudur?

Bu savın doğruluğunu, 4♥ ve 4♠ için, *Gaussian* eğrisine göre irdelleyecek olursak:

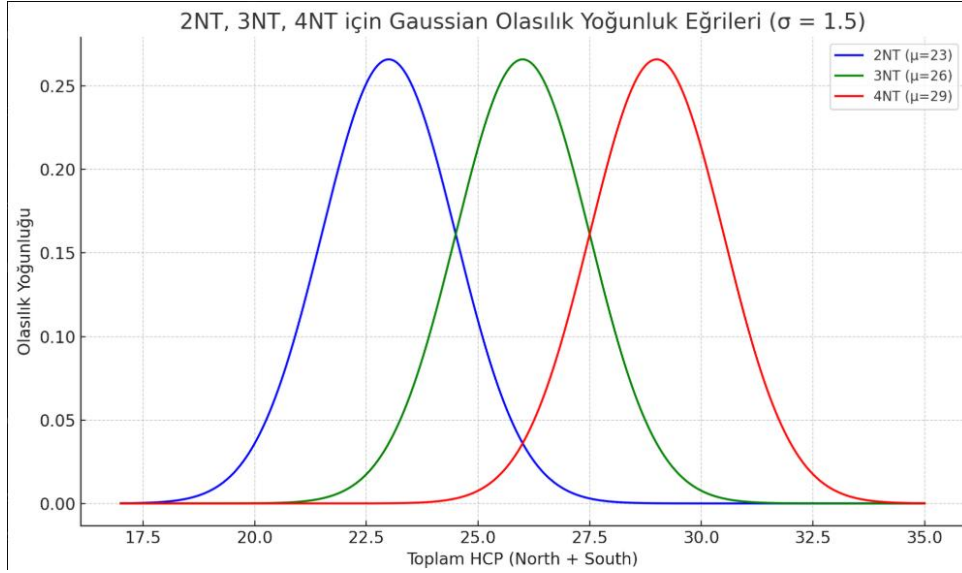
Bu koz kontratı ($\mu = 26$ ve $\sigma = 1$ için) yukarıdaki listeye göre 26 ± 1 puan aralığında % ~68, 26 ± 2 puan aralığında % ~95 olasılıkla çıkmaktadır. Buna göre, toplamda 25 puandan daha az puan varsa bu kontratı gerçekleştirme olasılığı ($50 - 34.1 =$) % ~16 puan kadar düşüktür. Örneğin, ortaklıktaki toplam puan 24 olduğunda kontratın gerçekleştirme olasılığı çok düşmektedir.

Bu nedenle, rekabet söz konusu değilse, ortaklıktaki toplam onör ve puanlarının toplamından daha fazla puan gerektiren kontrat seviyelerine çok iyi dağılımlı bir elimiz olmadığı takdirde çıkmamak gerekir.

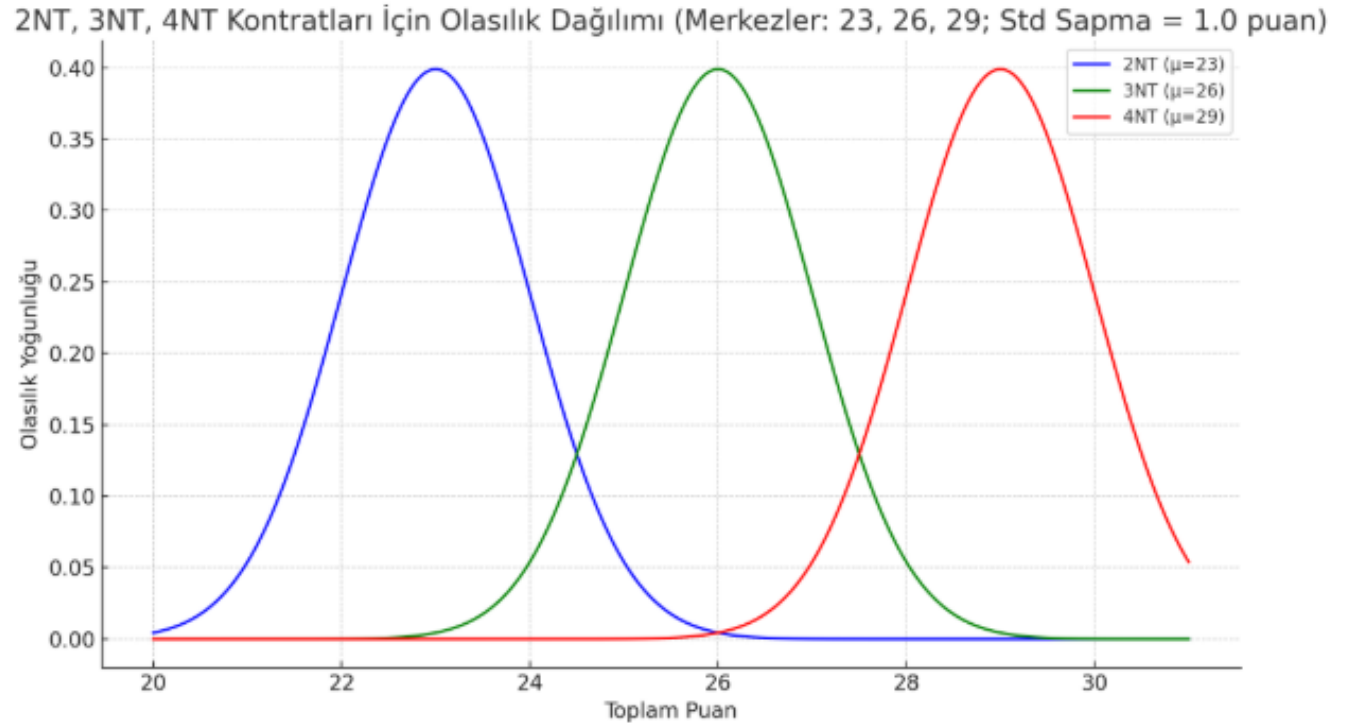
3NT oynandığında, oynanan oyunların % 68'inde tam olarak 3NT çıkan puan aralıkları kaçırır?

Genel bir görüşe göre 3NT kontratı büyük olasılıkla **25 - 27 puan aralığında** çıkacağı belirtilmekle birlikte, olasılık (yani *standart deviation* σ) değerinden söz edilmemektedir. Bu aralık için, (yukarıdaki resimde görülen Gaussian eğrisine göre) olasılık değeri % 68,2 ise $\sigma = 1$ p, olasılık değeri % (68,2 + 2 * 13,6 =) % 95,4 ise $\sigma = 0,5$ p (daha dar bir Gaussian eğrisi) olmaktadır.

Yapay zekanın (ChatGPT) belirttiğine göre, briç simülasyon yazılımlarından elde edilen verilerde **3NT kontratının başarı aralığı**, %68 olasılıkla **24,5 – 27,5 HCP** aralığında yoğunlaşmakta. Bu durumda $\sigma \approx 1.5$ puan olmaktadır:



23, 24, 25 puan merkezli 2NT, 3NT ve 4NT Gaussian eğrileri $\sigma \approx 1.0$ puan için daha dar ve yüksek olmaktadır:



Sizin deneyiminize standart sapma değeri (σ) nedir?

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

18/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Kontrat seviyesine göre gerekli toplam puan:

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

Grand şilem seviyesinde

Kozlu oyun için $(14 + 3 * 7) = 35 \pm 1$, kozsuz oyun için $(14 + 3 * 8) \pm 1 = 38 \pm 1$

Grand şilem seviyesindeki aralık değerinde yarım puan fark oluşuyor.

Bu da gerçek puan değeri olan 3,077'nin ondalık kısmından kaynaklanıyor.

$(6 * 0,077 = 0,462)$

Bir soru:

Diyelim, oyunu 3NT'ye bağlamak isterken bir renkte keser olmadığında ortağınızın rengini 1 eksik kart ile (♠ renginde 5-2 c dağılımla) ve 23 dp (dağılım + onör puanı) ile 3 seviyesinde desteklemek zorunda kaldınız.

Kaç löve alacağınızı umarsınız?

Yanıt:

Olasılıklara göre, yerin üçüncü kartını çakarak, 5-3 c dağılım ve 23 dp ile 9 löve almanız beklenir. Yerin üçüncü kartı olmadığından, 8 löve alabilmeyi düşünmelisiniz.

Dikkat edilmesi gereken 3 nokta daha:

- Onör + dağılım puanı toplamı ilgili seviyenin mutlaka çıkacağı anlamına gelmez. Bunun doğru olabilmesi için dağılım puanlarının değerlendirilebilmesi gerekir. Örneğin, elinizdeki boş bir renge yerden çakamazsanız, 3 dağılım puanınız boşa gitmiş demektir.
- Çıkarabildiğiniz kontrat seviyesi puanı onör + dağılım puanı toplamından daha fazla ise dağılım puanlarınızı eksik sayıyorsunuz demektir.
- Rakip ile rekabet ederken ortağınız 4♥ dedikten sonra rakibiniz 5♣ demişse, ortağınızın onör puanlarına güvenip kontur çekerken dikkatli olun. Büyük olasılıkla ortağınız dağılım puanlarına göre 4♥ demiştir. Rakip oynadığında sizin dağılım puanlarınız geçersiz olur. Rakibin kendi dağılım puanlarına göre 5♣ çıkarması mümkün olabilir. Kontur çektiğiniz için daha fazla puan alabilir.
- Siz 5♣ oynayacak olursanız, eğer solunuzdaki rakibin deklare ettiği bir renkte elinizdeki onör(ler) için empas ihtiyacınız varsa, o empasın tutmayacağı, ancak solunuzdaki rakibi son oynayan kişi (end play) yapacak şekilde oynamak gerekeceğini de düşünmek gerekir (M. Oskay'dan).

Konuşma (deklere) üzerine

Yetersiz kart desteği durumunda

Diyelim ki

1♥ açılışınızdan ve 2. tur konuşmadan sonra ortağınız 2 kart destek ile sizin kozunuza dönmek zorunda kaldı:

5-2 c ♥ ile 3♥ oynuyorsunuz.

Ortağınızda 2 kart ♥ desteği var ve birlikte toplam 5 bulunuyor.

Amacınız: ♥ A-K-Q oynadığınızda rakipte koz kalmaması.

Hedef, Doğu-Batıdaki rakiplerki 5 kozun, onların arasında en çok 3-2 dağılması.

Ortağınızın 3 c ♥ desteği olma durumu ile karşılaştırmak amacı ile:

Ortağınızda 3 c ♥ desteği varsa % ? olasılıkla rakiplerdeki tüm kozları çekersiniz?

Ortağınızda 2 c ♥ desteği varsa % ? olasılıkla rakiplerdeki tüm kozları çekersiniz?

Olasılıklar arasında büyük fark var mıdır?

Yanıt**1. Rakipte toplam 5 koz varsa**

Yani sizde ve ortağınızda toplam 8 koz var ($13 - 8 = 5$).

Olasılık dağılımları (Doğu-Batı):

- 0-5: %6,25
- 1-4: %31,25
- **2-3: %62,5** ← (İstenen durum)

Hesaplama (doğrudan):

- Tüm olası 5 kart dağılımları = $2^5 = 32$
- 2-3 dağılımı = $C(5,2) = 10$ durum → Her biri $1/32$ olasılık
- 2 rakip için $10 \times 2 = 20$ durum → Toplam olasılık:
 $20 \times (1/32) = 10/16 = 0,625 = \%62,5$

2. Rakipte toplam 6 koz varsa

Yani sizde ve ortağınızda toplam 7 koz var.

Olasılık dağılımları (Doğu-Batı):

- 0-6: %3,125
- 1-5: %18,75
- 2-4: %46,875
- **3-3: %31,25** ← (İstenen durum)

Hesaplama (doğrudan):

- Tüm olası 6 kart dağılımları = $2^6 = 64$
- 3-3 dağılımı = $C(6,3) = 20$ durum → Her biri $1/64$ olasılık
- 1 durum çünkü 3-3 dağılım tek biçimde olur (diğerleri simetrik).
Toplam olasılık = $20 / 64 = 0,3125 = \%31,25$

Sonuç:

- Ortağınızda 3 kart destek varsa (yani toplam 8 koz): Rakipte 5 koz → **2-3 dağılım** gerekir → %62,5 başarı olasılığı
- Ortağınızda 2 kart destek varsa (toplam 7 koz): Rakipte 6 koz → **3-3 dağılım** gerekir → %31,25 başarı olasılığı

Yorum:

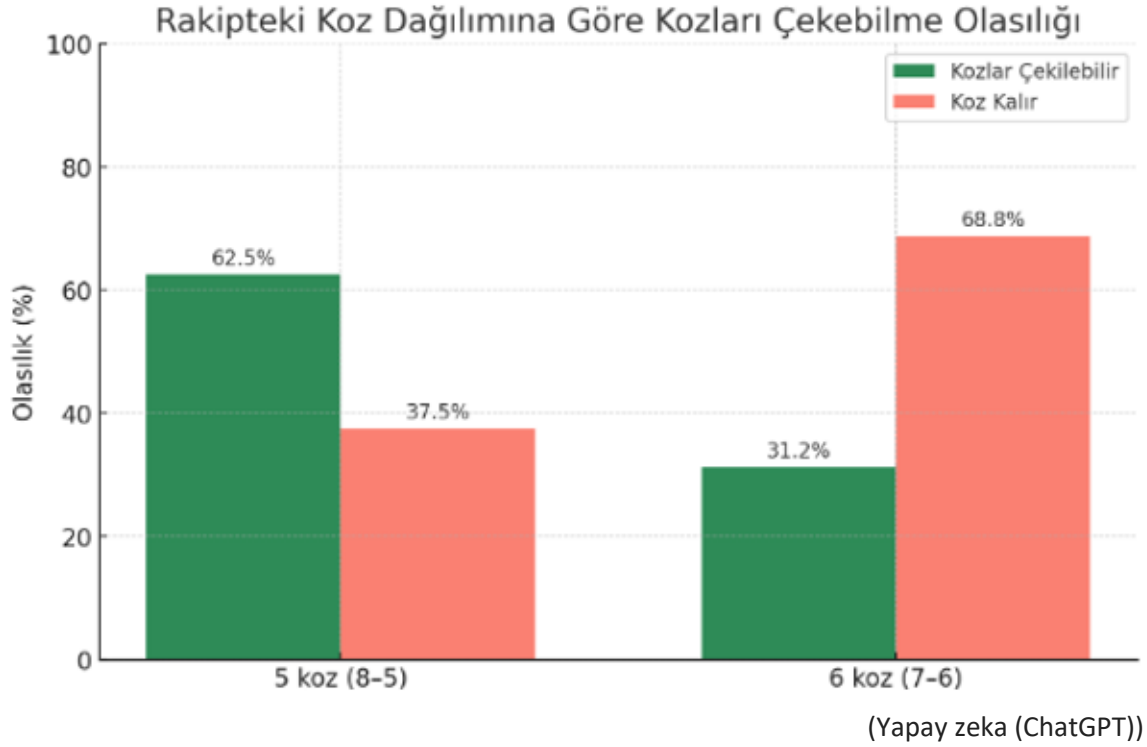
Kartlar rakipler arasında ne kadar **eşit dağılırsa**, koz çekebilme olasılığı o kadar artar.

Bu nedenle ortağın 2 yerine 3 kart destek vermesi, **olumsuz olasılığı iki kat azaltır**.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

19/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)



1NT? / (2♣ veya 2♦)?

Konuşma: 1♦ (Pas) ? (Aradaki rakip Pas geçiyor)

Elinizde 10 p var, 4'lü majör yok.

Ne konuşursunuz?

1NT? / (2♣ veya 2♦)?

Yanıt

1NT dersanız, ortağınız 6-9 p aralığının ortalaması olan 7,5 p değerine göre, 2♣ veya 2♦ dersanız 10-16 p aralığının ortalaması olan 13 p değerine göre veya bu aralıkların min/max değerlerine konuşmaya devam edecektir. Buna göre, 1NT dersanız ortağınızda 16 p varsa oyun kaçırabilirsiniz.

Bu nedenle 2♣ / 2♦ daha doğru olacaktır.

1NT? / 1♠?

Konuşma: 1♥ (Pas) ? (Aradaki rakip Pas geçiyor)

Elinizde 9 p var, 5'li ♠ var.

Ne konuşursunuz?

1NT? / 1♠?

Yanıt

1♠ dersanız, ortağınız 10-16 p aralığının ortalaması olan 13 p değerine göre veya bu aralıkların min/max değerlerine konuşmaya devam edecektir.

Açanın 16+ puanı olması durumunda, toplam olarak en az oyun puanınız olduğunu düşünerek (4'lü ♠'i yoksa ve diğer renklerden de keseri varsa) 3NT'ye çıkabilir. Bu durumda yetersiz toplam puandan dolayı oyun batabilir. Bu nedenle önce 1NT diyerek puanınızın 6-9 p aralığında olduğunu belirtmeniz daha doğru olacaktır.

Eğer ortağınızda 17+p varsa tekrar konuşacaktır. Daha sonra ♠'inizi gösterirsiniz.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

19/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

3♦? / 2♦?

Konuşma: **1♦** (Pas) ?

Elinizde **15 p** ve **7 c ♦** var.

Ne konuşursunuz?

3♦? / 2♦?

Yanıt

3♦ dersanız ortağınıza **17+ p** göstermiş olursunuz. Bu nedenle, önce **2♦**, daha sonraki turda atlayarak konuşmanız uygun olacaktır.

1♥ (Pas) ?

Konuşma: **1♥** (Pas) ?

Elinizde **2 c ♥**, **7 p** var.

Ne konuşursunuz?

2♦? / 1NT?

Yanıt

Ortağınıza **3 c** desteğiniz olmadığından 1NT demeniz gerekir. ([Yetersiz kart desteği durumunda](#))

Açan 2NT dediğinde (a)

Konuşma:

1♦ (Pas) **1♠** (Pas)

2NT

a) 2NT dediğine göre açanın puanı en az kaç olmalı?

Yanıt

2NT oynayabilirim demektir:

22 - 6 = **16 p** min !

b) Yanıtçının min puanı (**6 p**) olması durumunda, açanın max kaç puanı olabilir?

Yanıt

Ancak 2NT oynayabilirim demektir:

24 - 6 = **18 p** max

Açan 2NT dediğinde (b)

Konuşma:

1♥ (Pas) **1♠** (Pas)

2NT

için:

22 - 10 = **12 p** min

24 - 10 = **14 p** max !

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

31/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

3NT? / ortağın rengini 1 eksik desteklemek?

Ortağınız bir **majör** renkle oyunu açtı.

Sizin minör renk

(2♣ ile 10-16 p, 4+ c ♣/♦, 0-2 c ♠)

göstermenizden sonra

ortağınız 2. renk olarak 3♣ gösterdi ve 3 seviyesine kadar çıktınız:

1♥/♠ (Pas) 2♣ (Pas)

3♣ (Pas) ?

Sizin minör renginiz ise: ♦ ve 2 c ♠ renginiz var.

Ortak Siz

1♠ 2♣ (2♣: 10-16 p, 4+ c ♣/♦)

3♣ ? (3♣: 3+c ♣)

2. tur deklareniz ne olur?

Yanıt

4 seçeneğiniz var:

1. Minör renginizi belirtmek,
2. Ortağınızı 1 eksik kart ile desteklemek,
3. 3NT deklare etmek?
4. Pas geçmek.

Öncelikle, ortağınızın 13 min puanı olduğunu düşünerek, puanınız 3NT için yeterli mi?

1. Yeterli değilse (10-11 p ise),
3♠ veya 3♦ veya Pas?

3♠ dersiniz, daha önce açıklandığı gibi ortağınızın rakiplerdeki kozları çekmesi % 62 oranında olumsuz olacaktır.

Bunu düşünerek, ortağınızın 2. rengini 5 kart ile destekliyorsanız, Pas geçmeyi düşünebilirsiniz.

Ancak o zaman ortağınızın ♥ keseri varsa 3NT'yi kaçırabilirsiniz.

Ortağınızın 2. rengini 5 kart ile desteklemiyorsanız, kendi renginiz olan ♦ kaliteli ise onu belirtebilirsiniz.

Bu durum da olumsuz ise o zaman ortağınızı bir eksik kart ile desteklersiniz.

Ortağınızı **sonradan** desteklediğiniz için ortağınız sizin kendisini 1 eksik kartla desteğinizi anlayıp, ♥ keseri varsa 3NT diyecektir. Yoksa Pas geçecektir.

2. Puanınız 3NT için yeterli ise,
♥ keseriniz varsa, 3NT dersiniz .

Not:

- a) ♥ keseriniz varmış gibi 3NT diyebilirsiniz. Rakip ♥ keseriniz olduğunu düşünerek ♥ dönmeyebilir. Ancak bu bir kumar olur.
- b) Ortağınızı (2 c ♠ ile) destekleyip, 3NT/4♠ kararını ortağınıza bırakabilirsiniz. Ancak bu durumda da ortağınız puanınızın az olduğunu düşünerek, kendisinin puanı da az ise, Pas geçebilir.

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

29/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Sorular: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...

Aşağıdaki çizelgedeki kırmızı ile yazılan (son) deklerelelerin anlamını yazınız.

(Yanıtlar bir sonraki sayfada)

	Deklere	Convention	Açıklama	Puan	Forsing
1	(1♥),1♠,(P),2♥				
2	1♥,(1♠),2♠				
3	(1♠),2♥,(P),2♠				
4	(1♦),2♠,(P),3♦				
5	1♦,(1♥),2♥				
6	(1♣),2♣				
7	(1♥),2♥				
8	1♠,(2♣),3♣				
9	(1♥),2NT				
10	P,(1♦),P,(P); 1NT				
11	1♦,(1♠),2NT				
12	P,(P),1♦,(1♥); 1NT				
13	1♦,(1♠),X				
14	(1♦),X				
15	(1NT),P,(2♦),X				
16	(1♥),2♠				

[İçindekiler sayfasına geri dön](#)

[Konvansiyonlar](#)

27/01/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Yanıtlar: Bilgilerinizi sınavın: Cuebid'ler, ...

	Deklere	Convention	Açıklama	Puan	Forsing
1	(1♥),1♠,(P),2♥	Cuebid	Ortağa 3+ c ile destek Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde	11-16 dp	1-RF
2	1♥,(1♠),2♠	Cuebid	4+ c ile majöre destek, dengeli el Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	10-12 p	GS-F
3	(1♠),2♥,(P),2♠	Cuebid	Ortağa 3+ c ile destek Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde	11+ dp	1-RF
4	(1♦),2♠,(P),3♦	Cuebid	Ortağa 3+ c ile destek Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde	11+ dp	1-RF
5	1♦,(1♥),2♥	Cuebid (ortak minör açıldığında)	SAYC için geçerli, Precision++'da uygulamıyoruz. Minöre destek (limit-raise)	11+ p	1-RF
6	(1♣),2♣	Michael's Cuebid	Majörler 5+ c ♥ & 5+ c ♠	7/8+ p	1-RF
7	(1♥),2♥	Michael's Cuebid	Diğer majör ve minörlerden biri 5+ c 5+ c ♠ & 5+ c minör	7/8+ p	1-RF
8	1♠,(2♣),3♣	Cuebid	4+ c ile majöre destek, dengeli el Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	10-12 p	GS-F
9	(1♥),2NT	Unusual Notrump	Konuşulmayan en ucuz ikisi Rakibin 1♥ dekleri için: 5+ c ♣ & 5+ c ♦	7/8+ p	1-RF
10	P,(1♦),P,(P); 1NT	Unusual Notrump	Konuşulmayan renklerin en ucuz ikisi Rakibin 1♦ dekleri için: 5+ c ♣ & 5+ c ♥	7/8+ p	1-RF
11	1♦,(1♠),2NT	Rakibin araya girişi	Biri rakip renkte 2 keser, NT dağılımı (4+ c - majör yok / majör desteği yok) Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	10-12 p	-
12	P,(P),1♦,(1♥); 1NT	Rakibin araya girişi	rakip renk keserli ve "majör açılış için tutuş ve 4'lü majör" yok Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı	6-9 p	-
13	1♦,(1♠),X	Negatif Kontur	Negatif (rakibin renginden kısa), konuşulmamış majör renk(ler)de 4 c,	6-15 p	1-RF
14	(1♦),X	APEL Konturu	Apel konturu atma durumları'ndan biri	8-17+ p	-
15	(1NT),P,(2♦),X		Kontur çeken ortakta ♦'dan Axx... var. Rakibin transfer, Stayman gibi yapay dekleresine kontur	8+ p	-
16	(1♥),2♠	Preemptive (zayıf) araya giriş	Rakibin 1-renk açılışına bir renk ile atayarak araya girmek (Kaliteli 6-7 c)	8-11 p	-

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

20/07/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Turnuva oynarken belirtilecek olan Alert'ler

Precision++ sistemine göre turnuva oynadığımızda aşağıdaki Alert açıklamalarının belirtilmesi yaşanabilecek olumsuzlukları önleyecektir:

<u>1♣</u>	5+c, C or D	5+c ♣ veya ♦
<u>1♦</u>	Can be short	♦ kısa olabilir
2♦, 2♥, 2♠, 3♣	Weak, 8-11 p, 6-ε	Zayıf, 8-11 p
3♦, 3♥, 3♠	Weak, 8-11 p, 7+ε	Zayıf, 8-11 p, 7+c
<u>2♣</u>	19+ p, any (distr)	19+ p, herhangi bir dağılım
<u>2♣</u> yanıtları	x-x p, any (distr)	x-x p, herhangi bir dağılım
<u>2♣</u> -> X -> <u>3♣</u>	Relay	Soru

Minöre 2♥, 2♠ yanıtı	11-16 p , 4+ε GF (game forcing)	
<u>1♣</u> 'e <u>1♦</u> yanıtı	"Low points" or "no 4+c H/S"	
<u>1♣</u> 'e <u>2♣</u> yanıtı	10-16 p , 4+c C or D	
1-Majöre <u>2♦</u> yanıtı	6-9 p , supporting p (partner) (with low points)	az puan ile ortağa destek
1-enge farklı bir renkte atlayarak yanıt	17+ p GF (game forcing)	
Majöre 3♥, 3♠ yanıtı	13-15 p GF (game forcing)	
1-enge farklı bir renkte 2 atlayarak yanıt	EKCB	
1NT'ye Smolen	...	
1♥ -> 2♥, <u>2NT</u>	Relay	Soru
1♠ -> 2♠, <u>2NT</u>	Relay	Soru
Tüm Cuebid'ler	... cuebid	
1-renk -> <u>2NT</u>	Unusual NT (minors)	
CAPPELLETTI ve yanıtları	...	
Lebensohl – <u>2NT</u>	Relay (to Lebensohl)	
RKCB yanıtı	<u>5♣</u> / <u>5♦</u> için: 1403	

Not

- 1C ve 1D alertlerini yukarıdaki gibi yazmanız rakibin itirazlarını geçersiz kılacaktır.
- Alertlerinizde Türkçe karakterler kullanmayın, diğer bilgisayarlarda değişik çıkıyor.

Bridge Base Online (BBO) 'da oynarken

BBO'daki robotların konuşma sistemi/yöntemi

Zaman zaman BBO'da ortağınızla oynarken ortağınızın interneti kesilmesi sonucu robotla oynamak zorunda kalmış olabilirsiniz.

Robotun konuşma sistemini (özellikle GIB) öğrenmek isterseniz aşağıdaki belgeler yardımcı olabilir.

Understanding GIB Bid Descriptions

GIB robotunun bir deklereyi seçmeden önce hangi kriterleri dikkate aldığı, hangi bilgileri açığa çıkardığı gibi daha teknik detaylar.

https://www.bridgebase.com/doc/gib_descriptions.php?utm_source=chatgpt.com

Yapay zekadan alınan açıklama:

“GIB” aslında “Ginsberg’s Intelligent Bridgeplayer” ifadesinin kısaltmasıdır.

Kaynağı: Matthew Ginsberg adlı yapay zekâ araştırmacısının geliştirdiği bilgisayar programıdır. 1990’larda akademik bir proje olarak başladı, daha sonra Bridge Base Online tarafından lisanslanarak bugünkü robot oyuncuların temelini oluşturdu.

GIB System Notes

GIB robotlarının genel sisteme dair açıklamaları (2/1 Game Force, açılışlar, respond’ler, yeniden konuşmalar, rekabetçi açık artırmalar, vb.)

https://www.bridgebase.com/doc/gib_system_notes.php?utm_source=chatgpt.com

GIB Convention card

<https://webutil.bridgebase.com/v2/acblcc/acblCC.html?x=656469743d6e266b65793d4143424c2f4e2f7261696e2f313239383931343233395f313038365f667265642f3132393839313432333926706172746e65723d7261696e>

Rakiplerin kısaltılmış mesajlarının anlamları

Lol: laugh out loud (sesli gülüyorum, kahkaha atıyorum)

Glp: good luck partner (iyi şanslar ortak)

Gl: good luck

bjr tous: herkese merhaba

BBO'da oynarken internet (modemde kesilme) sıkıntısı çekiyorsanız

Telefonunuzun Mobil internetini kullanabilirsiniz.

Hazırladığım aşağıdaki doküman cep telefonundan Laptop'a nasıl hot-spot yapılacağını gösteriyor:

[Mobil internet kullanımı.pdf](#)

Dokümanı benim Samsung Android telefonuma göre hazırladım.

Diğer telefonlar için de benzer olabilir.

Arzu eden arkadaşlara gönderebilirim.

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

15/09/2025 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Örnek eller (P++, SAYC)

Precision++'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (1):

Konu: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

[İyi dağılımlı elin belirtilmesi](#)

D/V: N/N-S
Play: N/A
By: ?

North
♠ K J 8 5
♥ 7
♦ Q 9 5
♣ A K 9 5 3

West
♠ 7 3 2
♥ K 5 3
♦ K J 8 7 3
♣ J 7

↑

East
♠ 10 4
♥ J 10 8 2
♦ A 10 4 2
♣ Q 10 2

Turn: 0
NS won: 0
EW won: 0

South
♠ A Q 9 6
♥ A Q 9 6 4
♦ 6
♣ 8 6 4

Dağıtan: Kuzey
Kuzey-Güney zonda

K G

1♣, 2♥; Yanıtçının 12-16 puanı var.

2♠, 3♠; Yanıtçının dağılımla 12+2+2 puanı var. (İkinci 5'li renginden dolayı dağılım puanına 2 p ekleyebiliriz.)

3NT, 4♣; Koz uyumu sağlandığından açanın yüksek puanı varsa [iyi dağılımlı el sorusu](#) ve yanıtı: ♣: 2/3+ dağılım puanı

4♠, P

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

21/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Precision'a göre, 5'li minör açılışından sonra 4+ c majör koz gösterimi (2):Konu: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

29	AKQ3	1♣, 2♥; 2♠, 3♥; 4♥, P
	A92	
	109532	
	6	
J874	1095	
---	Q1075	
Q874	KJ	
KQJ95	8742	
62		
KJ8643		
A6		
A103		

7♥ S 2210
N ♠ ♥ ♦ ♣
N 12111210 -
S 12111310 -
E - - - - 7
W - - - - 7

(Dağıtan: Kuzey, iki taraf da zonda)

3NT arayışı (1)Konu: [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

33	A8642
	AJ
	K105
	KJ3
KQ75	103
KQ105	832
8	J7632
A1082	954
J9	
9764	
AQ94	
Q76	

3N N 400
N ♠ ♥ ♦ ♣
N 9 9 8 9 8
S 9 9 8 9 8
E - - - - -
W - - - - -

(Dağıtan: Kuzey, iki taraf da zonda değil)

K G
 1♠, 1NT;

2NT, 3♦; Açan en az 2NT'lik toplam puan; Yanıtçı, max puanla 3. renk (keser) gösteriyor.

3NT, P

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

Stayman mi, transfer mi?

Konu: [Stayman](#) [2♣ açılışında uygulanan Kısaltılmış-Smolen yöntemi](#)

30	KJ104	
	AKJ	
	A1094	
	K4	
32		A87
2		10754
KQJ8		653
Q109865		J73
	Q965	
	Q9863	
	72	
	A2	

5♥ S 450
N ♠ ♥ ♦ ♣
N 101011 9 -
S 101011 9 -
E - - - - 7
W - - - - 7

(Dağıtan: Doğu, iki taraf da zonda değil)

Smolen özelliği kullanılmıyorsa,

(5, 4) majörlerle koz uyumunu artırmak için Stayman tercih edilebilir:

3 Pas'dan sonra:

K G
 2♣, 2♠;
 2NT, 3♣; 3♣: Stayman
 3♠, 4♠

Smolen özelliği kullanılıyorsa,

[2♣ Açılışı ve Yanıtları \(Rakip araya girmedeğinde\)](#)

K G
 2♣, 2♠;
 2NT, 3♣; 3♣: Stayman
 3♠, 4♦ Koz uyumu var & diğer majör 5+c
 4♥

Yukarıdaki çizelgeden anlaşıldığı gibi, ♠ koz olduğunda 10 löve, ♥ koz olduğunda 11 löve alınabiliyor.

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

22/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

3NT arayışı: Zor bir el, rakip iyi oynarsa oyun yok

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

5	AKQ92	
	632	
	Q9	
	A32	
J3		10654
J1075		A84
J1064		2
QJ5		K10874
	87	
	KQ9	
	AK8753	
	96	

3♠	N 140
N	♠ ♥ ♦ ♣
N	8 9 8 10 7
S	8 9 8 10 7
E	- - - - -
W	- - - - -

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 36	3N	N = ♠5	600	64 36
2	2 -			Bye	56
3	3 23	3N	N -2 ♠7	-200	14 86
8	8 33	5♠	N -1 ♦5	-100	41 59
9	9 35	3N	S +2 ♥5	660	86 14
10	10 37	4♠	N = ♦2	620	73 27
11	11 22	3N	N -2 ♠7	-200	14 86
12	12 24	3N	N -1 ♠6	-100	41 59
13	13 26	4♠	N -1 ♦2	-100	41 59
14	14 28	3N	S +3 ♠Q	690	100 0
15	15 30	3N	N -1 ♠Q	-100	41 59
16	16 32	3N	N -3 ♠4	-300	0 100
17	17 34	3N	S +2 ♥J	660	86 14

(Dağıtan: Kuzey, K-G zonda)

K G

1♠, 2♣; 2♣: Minör renk

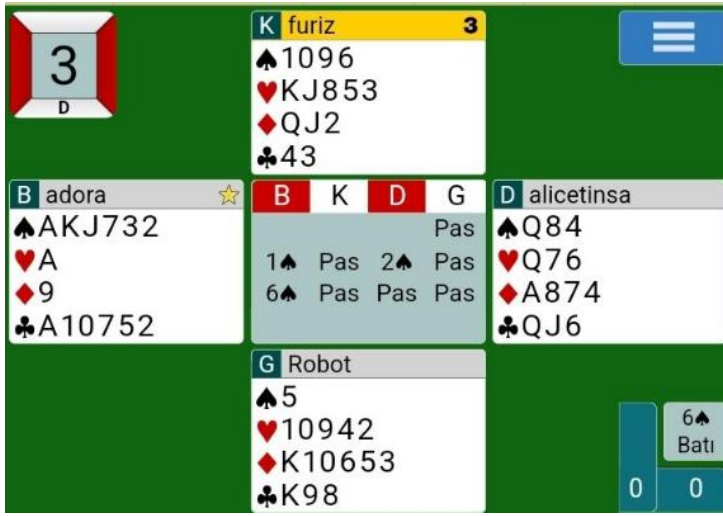
3♣, 3♦; 3♣: ♣'de kontrol

3♠, 3NT

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

Majör koz uyumunda ikinci 5 c renk uyumu kontrolü ve EKCB uygulaması

Konu: [Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar](#) - [Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)



(Dağıtan: Güney, D-B zonda)

Yüksek puan ve güzel bir dağılım olduğunda, 1-renk açılışına ortak 1-renk ile yanıt verdiğinde şilem olasılığı araştırılmalıdır.

Yukarıdaki el turnuvada bir masada oynanmış, toplam puan ve As sayısı araştırılmadan kontrata karar verildiğinden çıkabilecek en iyi kontrat seviyesi iyi belirlenememiştir.

Precision++ sistemini ve kullandığımız yöntemleri uygularsak:

Açan Yanıtlayan Açıklama

- | | |
|--------------------|---|
| 1♠ | 13-18 p & 5+ c ♠ |
| 2♠ | 10-12 p & 3+ c ♠ |
| 3♣ | İkinci 5+ c renk (Rakip araya girmediğinde uyguladığımız diğer konvansiyonlar) |
| 4♣ | 3+ c ♣ desteği
Bu durumda açanın puanı $16 + 2 \cdot (2+2) + 3 = 27$ dp
Yanıtçının min puanı 10 p
Toplam 37 dp
Yanıtçıda dördüncü As varsa 7♠ çıkabilir. |
| 4♥ | 4. seviyede farklı renk: EKCB (Exclusion Keycard Blackwood (EKCB)) |
| 4NT | 1 keycard
4NT ile de keycard sorulabilirdi: 0 keycard olsaydı yanıt 5♦ olacaktı
(EKCB yanıtı olan 4NT'den büyük)
(Ayrıca, Papaz sayısı sorulacak olsaydı, ♥ dışındaki Papazlar sorulmuş oluyor.) |
| 6♠ / 7♠ | Açan risk alırsa: 7♠, almazsa 6♠ |
| Çıkan oyun sonucu: | 7♠ |

Majör koz desteğinden sonra EKCB uygulanması

Konu: [Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi](#)
[Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

Majör koz desteğinden sonra [EKCB](#) yapmak istediğimizde yanıtlayan ortak kozumuzu destekledikten sonra [atlayarak](#) farklı bir renk söylüyoruz.

İkinci bir **5+c** rengimiz olduğunda, bu rengimizi göstermek istediğimizde ise [atlamadan](#) rengimizi gösteriyoruz.

Örneğin aşağıdaki elde Batı Doğunun majör kozunu 2 seviyesinde destekleyerek dağılımla birlikte **10-12 puan** göstermektedir.

Doğu **16 onör** ve **4 dağılım puanı** ve boş bir ♥ rengi ile, ortağında en azından diğer iki renkten birinde As varsa şilem olasılığı görmektedir. Bu nedenle, ortağının desteğinden sonra atlayarak 4♥ dekleresi ile EKBC yaparak ortağının ♥ dışındaki keycard'larını soruyor.

Yanıtlayan ortağın 4NT ile 1 keycard göstermesinden sonra Doğu oyunu 6♠'e bağlar.

D 5	N ♠Q87 ♥A10954 ♦103 ♣AJ6	
W ♠432 ♥KJ7 ♦AK98 ♣752	W N E S Pass 1♠ Pass 2♠ Pass 4♥ Pass	E ♠AKJ95 ♥ ♦QJ62 ♣KQ98
	S ♠106 ♥Q8632 ♦754 ♣1043	4+ 0 0

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

25/11/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Majöre transfer: Güney 3♥ çıkarabiliyor

Konu: [Majöre transfer](#)

20	A4	
	J10962	
	1093	
	QJ2	
J863		972
Q85		K4
A4		K8752
K763		1085
	KQ105	
	A73	
	QJ6	
	A94	

3N	N	600			
	N	♠	♥	♦	♣
N	9	8	8	7	7
S	9	8	9	7	7
E	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 25	3N S	+1 ♠3	630	77 23
2	2 27	3N S	+2 ♠3	660	100 0
3	3 29	3N S	+1 ♠6	630	77 23
4	4 32	3N S	+1 ♠8	630	77 23
5	5 -			Bye	40
6	6 22	3N S	+1 ♠3	630	77 23
7	7 24	3N S	= ♠3	600	55 45
8	8 26	4♥ S	-1 ♦A	-100	23 77
9	9 28	3N S	-1 ♠3	-100	23 77
10	10 30	4♥ S	-2 ♥Q	-200	5 95
12	12 33	4♥ S	-2 ♦A	-200	5 95
13	13 21	3♥ S	= ♦A	140	41 59
14	14 23	2♥ N	+1 ♦5	140	41 59

(Dağıtan: Batı, iki taraf da zonda)

3 Pas'dan sonra:

G K
1NT 2♦
2♥ 2NT
3♥ P

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

Rekabetçi (*competitive*) bir konuşmaKonu: [Apel \(Konuşma\) \(Take-out\) Konturu ile araya giriş](#) (SAYC'a göre)

11	K1062		
	K42		
	KJ43		
	A7		
A8		4	
AQJ7		10653	
A7		108652	
KJ1052		Q83	
	QJ9753		
	98		
	Q9		
	964		

4♠x 5 -100
N ♠ ♥ ♦ ♣
N - 9 - - -
S - 9 - - -
E 7 - 10 8 9
W 7 - 10 8 10

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	%
1	1 31	1♠ W	+3 ♦ 3	-130	23 77
2	2 33	3♠x S	+1 ♦ A	630	100 0
3	3 35	2♠ S	+2 ♦ A	170	68 32
4	4 22	2♠ S	+2 ♦ A	170	68 32
5	5 24	3♥ E	+1 ♠ Q	-170	5 95
6	6 26	4♠x S	= ♦ A	590	86 14
9	9 32	4♠ W	= ♠ K	-130	23 77
10	10 34	5♥x W	-1 ♠ K	100	45 55
11	11 21	3♠ N	= ♠ Q	140	55 45
12	12 23	3♥ W	+1 ♠ A	-170	5 95
13	13 25	4♠x S	= ♦ A	590	86 14
14	14 27	4♠x S	-1 ♦ A	-100	36 64
15	-- 29			Bye	59

(Dağıtan: Güney, iki taraf da zonda değil)

G B K D
P, 1♣, X, P
1♠, 2♥, 2♠, P
P, 3♥, 3♠

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

Majöre transfer: 2 örnek el

Konu: [Majöre transfer](#)[Örnek el 1](#)[Örnek el 2](#)

12	A42	
	A95	
	A107	
	A984	
J8		Q76
J87		KQ1043
K9862		43
J76		Q103
	K10953	
	62	
	QJ5	
	K52	

(Dağıtan: Batı, K-G zonda)

1 Pas'dan sonra:

K G K G K
 1NT, 2♥; 2♠, 3NT; 4♠

Masam	Diğer Masalar	Yakın geçmişteki eller		Yakın geçmiş	
Board	Sonuç	Biz	Onlar	Biz	Onlar
2	3NT-2	200		88.4%	13.6%
3	2♦S-3	150		73.5%	26.5%
4	3NTN-1	100		76.5%	23.5%
5	2♥E=	110		94.7%	5.3%
6	2♥E+1	140		32%	68%
7	3NTS=		600	83.3%	16.7%
8	3NTN+3		490	55.3%	44.7%
				63.4%	36.6%

D

5

K

loretta_12

♠A1093

♥86

♦A52

♣Q873

B

K

D

G

D

UnsallKal

♠KJ74

♥AJ

♦K987

♣KJ5

G

leffe1939

2♦

♠Q6

♥KQ43

♦Q1064

♣A42

2♥

Doğu

0

0

(Dağıtan: Kuzey, Kuzey zonda)

Onörsüz, 1 onör puanı ve 5 c bir renkte transfer
 0 onör puanıyla bile majöre transfer genel olarak
 olumlu sonuçlanır.

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

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

Güzel dağılım: Şilem denemesi (1)

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

9	AKQ975		
	9		
	A		
	KQ543		
103		82	
Q83		K10742	
KQ1054		976	
A107		J96	
	J64		
	AJ65		
	J832		
	82		

Tbl	Pair	Contr		Ld	Result	Score
1	1 31	6♠	N	=	♦6	980 13 3
2	2 21	6♠x	N	=	♥7	1210 16 0
3	3 23	4♠	N	+2	♦7	480 5 11
7	7 30	5♠	N	+1	♦6	480 5 11
8	8 32	4♠	N	+2	♣J	480 5 11
9	9 22	4♠	N	+2	♥2	480 5 11
10	10 25	4♠	N	+2	♣6	480 5 11
11	11 27	5♠	N	+1	♦6	480 5 11
12	12 29	6♠	N	=	♦6	980 13 3

(Dağıtan: K, D-B zonda)

Kuzey, 2 AS'dan birini güneyde bulursa 6♠ deneyebilir.

Çünkü ilk iki konuşma (1♠, 2♦) güneyin ♠ desteğini gösteriyor:

K	G
1♠	2♦
2NT	3♠
4NT	5♣
6♠	P

3♠: yanıtlayan ortağın [iyi dağılımlı](#) eli yok (0 – 1/2 dağılım puanı var)

5♣: 1-4 keycard

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

Yüksek puan ve güzel bir dağılım: Şilem denemesi (2)

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

Yüksek puan ve güzel bir dağılım olduğunda, 1-renk açılışına ortak 1-renk ile yanıt verdiğinde şilem olasılığı araştırılmalıdır.

23

65

Par : 7Dx 1700

A652

A53

9874

AT85

QJT

JT743

9

6

+

•

KQJT9742

972

AK32

4

N

♠

♥

♦

♣

N 12 11 11 - 13

S 12 11 11 - 13

E - - - 7 -

W - - - 7 -

12

8

1

9

18

KQJ63

N 12 11 11 - 13

S 12 11 11 - 13

E - - - 7 -

W - - - 7 -

Ms	Çift	Kontr	Atk	Sonuç	%
1	1 18	6♣	S +1	♦ 6 1390	96 4
2	2 20	5♦ X	E -4	♥ K 1100	83 17
3	3 22	5♣	S +1	♦ 6 620	25 75
4	4 24	3NT	N +2	♦ K 660	54 46
5	5 26	3NT	S +2	♥ 3 660	54 46
6	6 28	5♣	S +1	♦ 6 620	25 75
7	7 16	4♦ X	E -2	♣ K 500	4 96
8	8 15	4♥	N =	♣ 4 620	25 75
9	9 17	4♦ X	E -3	♣ K 800	75 25
10	10 19	6♣	S +1	♦ 6 1390	96 4
11	11 21	3NT	S +2	♦ 6 660	54 46
12	12 23	3NT	N +2	♦ K 660	54 46
13	13 25	3♦ X	E -2	♣ K 500	4 96
14	-- 27			Bye	49

(Dağıtan: G, iki taraf da zonda)

Konuşma:

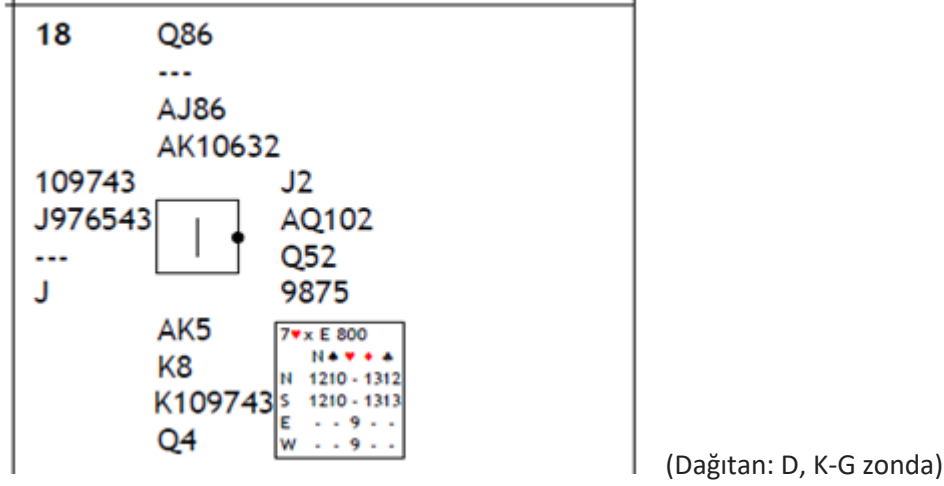
G K
 1♣, 2♥;
 2♠, 2NT;
 3♣, 4♣;
 4NT, 5♦;
 6♣

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

EKCB uygulanabilecek iki örnek el

Konu: [Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

Örnek el 1:



(Dağıtan: D, K-G zonda)

Yukarıdaki elde EKCB uygulayınca şilem bulunabiliyor.

1♣, 2♣; 2♦, 3♥ (EKCB); 4♣ (2 KC, koz Q yok), 4♥^{*}; 4NT (1 KC), 6 veya 7♦

KC: keycard

* ♦ ve ♥ dışında K sayısını sorar.

Örnek el 2:



(Dağıtan: D, K-G zonda)

Yukarıdaki elde EKCB uygulandığında koz dışındaki As'ın yeri öğrenilebilir ve daha iyi bir şekilde şileme karar verilebilir:

S	N	Açıklama
1♠	2♥	
3♠	4♠	
5♦	5♥	5♦: EKCB As sorusu, yanıt: (koz dışındaki) diğer iki renkte As yok
6♠		

Not: Kuzey 4♠ yerine 3NT yanıtı verirse, açan yine 5♦ ile EKCB yaparak As sorabilir.

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

28/07/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakip araya girdiğinde dağılım puanları daha önemli

Konu: [Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#)

10	83	
	KQJ1052	
	A5	
	KJ6	
J6542		Q107
---		A8
J3		K10742
A107543		Q98
	AK9	
	97643	
	Q986	
	2	

Tbl	Pair	Contr	Ld	Result	Score
1	1 30	4♥ N	= ♣8	620	6 10
2	2 32	4♥ N	+1 ♣7	650	12 4
3	3 22	4♥ N	+1 ♦2	650	12 4
4	4 24	4♥ N	+1 ♦2	650	12 4
8	8 31	4♥ N	= ♣6	620	6 10
9	9 21	5♥x N	-1 ♣8	-200	0 16
10	10 23	4♥x N	= ♣9	790	16 0
11	11 26	5♥ N	-1 ♣8	-100	2 14
12	12 28	4♥ N	= ♣Q	620	6 10

(Dağıtan: D, iki taraf da zonda)

Dağılımla Kuzeyin 14, Güneyin 9+2+5 puanı var.

D G B K
P, P, P, 1♥;

(2♦, 2♥, 3♣, 4♥; Güney 2♥ derse, rakip baraj yapmaya devam eder.)

2♦, 3♥, 4♣, 4♥; Güney dağılımla 3♥ demeli, yoksa rakip daha rahat baraj yapar.

P, P, P

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

Ortak 2 seviyesinde bir renk ile araya girdiğinde

Konu: [Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#) Apel konturu: [Durumlar \(özet\)](#)

Aşağıdaki ellerle Kuzey-Güney SAYC'a ve Precision++'ya göre nasıl konuşmalı?

D/V: W/E-W Play: 2♦ By: North	North ♠ Q 8 6 ♥ K J ♦ A Q 10 8 7 5 2 ♣ A
West ♠ A K J 9 5 ♥ Q 8 ♦ 4 ♣ K 10 6 4 3	→ East ♠ 7 4 3 2 ♥ 9 6 5 4 2 ♦ 6 ♣ J 5 2
Turn: 0 NS won: 0 EW won: 0	South ♠ 10 ♥ A 10 7 3 ♦ K J 9 3 ♣ Q 9 8 7

Dağıtan: Batı, Doğu-Batı zonda

SAYC'a göre K-G nasıl konuşmalıdır?

Yanıt:

Kuzeyin 16 onör ve 7 dağılım puanı var.

Güneyin 10 onör ve en az 2 dağılım puanı var.

(Şilem çıkmasını bu puanlar açıklıyor.)

Batının 1♠ açılışı üzerine Kuzey 2♦ ile araya girer.

Güney pas geçerse zaten oyun yoktur.

“[Ortağın Renk ile Araya Girişine \(Overcall'una\) Yanıtlar](#)” Bölümünde,
“[Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#)” altındaki çizgeye göre,
Güney 2♠ ile cuebid yapabilir.

Ancak, Güneyin hesabı şöyle olabilir:

Kuzeyde en az 10+2+2 puan var. Kendi puanları ile en az toplam puan 27.

Bu nedenle, 4♦ demesi elini (minör renk için) daha iyi tanımlayabilir.

Daha sonra, Kuzey şileme gitmek üzere ♣ üzerinden EKCB yapabilir: 5♣

Güney 2-key card yanıtı verir: 5♠

Son olarak, Kuzey 6♦'ye bağlar.

(Precision++'ya göre konuşma: bir sonraki sayfada)

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

Precision++'ya göre K-G nasıl konuşmalıdır?

Yanıt:

D/V: W/E-W	North	
Play: 2♦	♠ Q 8 6	
By: North	♥ K J	
	♦ A Q 10 8 7 5 2	
	♣ A	
West		East
♠ A K J 9 5	→	♠ 7 4 3 2
♥ Q 8		♥ 9 6 5 4 2
♦ 4		♦ 6
♣ K 10 6 4 3		♣ J 5 2
Turn: 0	South	
NS won: 0	♠ 10	
EW won: 0	♥ A 10 7 3	
	♦ K J 9 3	
	♣ Q 9 8 7	

Kuzey 16 onör ve 7 dağılım puanı ile Durum 2/3'e göre Apel konturu çekmesi ortağının da konuşmasını garanti eder. ([Apel konturu: Durumlar](#))

B	K	D	G	
(1♠)	X	(P)	2♥	x: Apel konturu
(P)	3♦	(P)	4♦	3D: 16+ p (Apel konturu - Durum 2/3)
(P)	5♣	(P)	5♠	5♣: ♣ üzerinden EKCB, 5♠: 2-key card
(P)	6♦			

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

26/06/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakip bir renk ile araya girdiğinde ortakta 4-4 c majör olduğunda

Konu: Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı

Ortak (G) 1-renk ile açıldığında, rakip bir renk ile araya girerse, ortakta **4-4 c** majör renk ve **6-15 puanı** varsa, kontur çeker.

Par : 2H 110

KQ64
KT98

65
Q76

AJT
A643
K7
JT98

J52
JT2
A542

N ♠ ♥ ♦ ♣
N - 7 8 - 8
S - 7 8 - 8
E 7 - - 8 -
W 7 - - 8 -

Ms	Çift	Kontr	Atk	Sonuç	%
1	1 25	2♥	S+1 ♠ 7	140	81 19
2	2 27	3♥	S = ♦ 3	140	81 19
3	3 15	2♥	N = ♦ 10 110		58 42
4	4 17	4♥	S-1 ♠ 5	-100	31 69
5	5 19	3♥	S = ♠ 5	140	81 19
6	6 22	2♥	N = ♦ 2 110		58 42
7	7 24	4♥	S-1 ♦ A	-100	31 69
8	8 21	2♥	S+2 ♦ A	170	100 0
9	9 23	4♥	S-2 ♠ 5	-200	4 96
10	10 26	4♥	S-1 ♠ 7	-100	31 69
11	11 28	3♥	S = ♦ A	140	81 19
12	12 16	4♥	N-2 ♦ J	-200	4 96
13	13 18	3♥	N-1 ♦ J	-100	31 69
14	14 20	4♥	S-1 ♠ 5	-100	31 69

(Dağıtan: D, iki taraf da zonda)

D	G	B	K
(P),	1♦,	(2♦ ?),	X
(P),	2♥,	(P),	3♥

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

3 seviyesinde zayıf açılış: Bir analiz

Konu: [Response to a Weak 3 Opener](#)

D/V: S/N-S	North
Play: 5♣	♠ J
By: West	♥ K 5 4 3
	♦ K Q 7 4 3
	♣ J 5 3
West	East
♠ -	♠ K 9 6 5 2
♥ A Q J 10	♥ 8 6 2
♦ A J 8	♦ 9 6 2
♣ A K Q 10 9 7	♣ 6 2
Turn: 0	South
NS won: 0	♠ A Q 10 8 7 4 3
EW won: 0	♥ 9 7
	♦ 10 5
	♣ 8 4

(Dağıtan : Güney, K-G zonda)

Olası kontratlar ve sonuçları:

Oynayan	Kontrat	Sonuç	Açılış	Kazanılan puan
Batı	5♣	=	♠ J	400
Batı	3NT X	=	♦ K	550
Güney	4♠	-2	♣ As	-500

Olası konuşmalar:

Konuşma 1 (Dokümana göre):

Güney:	3♠	(Weweweb'te robot da 3♠ diyor.)
Batı:	X	(17+ HCP, 5-c suit) (Dokümanda: "Araya girişler – ÖZET") (Weweweb'te robot pas geçiyor.)
Kuzey:	P	(HCP < 13 p) ("Response to a Weak 3 Opener")
Doğu:	P	(Ortağın konturunu cezaya çevirir. 12 kuralı: 3 seviyesi için, 12 - 9 = 3 koz gerekir. 5 kozu var.) ("Apel konturuna yanıtlar")
Güney:	P	

Konuşma 2:

Güney	Batı	Kuzey	Doğu
3♠	P	P	X (???)
P	3NT	X	P
P	P		

Konuşma 3:

Güney	Batı	Kuzey	Doğu
3♠	5♣	P	P
P	P		

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

Doğru seviyede zayıf açılış yapmadığınızda doğru kontratı bulunmayabilirsiniz

Konu: [Zayıf açılışlara yanıtlar](#)

Aşağıdaki oyunda Kuzey 3 seviyesi yerine 2 seviyesinde 2♦ zayıf açılış yaptığından doğru kontrat bulunamamış. Güney, ortağının 6♦ kartı olduğunu düşünerek, 5♦ için yeterli dağılım olmadığını hesaplayarak 5♦'ye çıkmamış.

D 5		N			
		♠ 106			
		♥ J			
		♦ AK108765			
		♣ 953			
W	2+	W	N	E	S
♠ K8532		2♦	3♣	4♦	
♥ 8763		Pass	Pass	Pass	
♦ 42					
♣ J4					
		S		E	
		♠ AJ94		♠ Q7	
		♥ AK1054		♥ Q92	
		♦ QJ9		♦ 3	
		♣ 7		♣ AKQ10862	
				4♦ North	
				0 0	

Aşağıdaki ikinci oyunda ise, 7♣ ile Kuzey 3 seviyesi yerine 2 seviyesinde araya girdiğinden, Güney yukarıdaki gibi ortağının 6♣ kartı ile yeterli dağılımı olmayabileceğini düşünerek, 4 seviyesine çıkmamış.

D 6		N			
		♠ AQ108753			
		♥ 7			
		♦ A8			
		♣ J42			
W	2+	W	N	E	S
♠ 96		1♦	Pass		
♥ A106532		1♥	2♠	Pass	Pass
♦ J3		3♥	3♠	Pass	Pass
♣ 876		Pass			
		S		E	
		♠ K4		♠ J2	
		♥ Q8		♥ KJ94	
		♦ KQ1095		♦ 7642	
		♣ Q1093		♣ AK5	
				3♠ North	
				0 0	

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

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

Kozu atlayarak tekrarlamaya güzel bir örnek

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

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

8

75

Par : 6N 990

AJ94

T8

864

AKJ96

KJ

T86



K52

643

A752

QT73

AQT932

8542

N

♠

♥

♦

♣

N 12 12 11 12 10

S 11 12 11 11 10

E - - - - -

W - - - - -

13

2

11

14

N 12 12 11 12 10

S 11 12 11 11 10

E - - - - -

W - - - - -

Ms

Çift

Kontr

Atk

Sonuç

%

1

1 34

3NT

N +2

♦ 2

460

41

59

2

2 36

4♣

S +2

♥ 6

480

69

31

3

3 20

2♣

S +4

♦ 3

230

12

88

4

4 22

3NT

N +1

♥ 5

430

19

81

5

5 29

2♣

S +2

♣ 7

170

6

94

6

6 31

4♣

S +2

♥ 6

480

69

31

7

7 33

6♣

S =

♦ 3

980

97

3

8

8 35

5♣

S +1

♣ 7

480

69

31

9

9 19

4♣

S +2

♣ 3

480

69

31

10

10 24

4♥

N -1

♦ A

-50

0

100

11

11 26

4♣

S +2

♣ 8

480

69

31

12

12 28

3NT

N +2

♦ 2

460

41

59

13

13 30

4♣

S +1

♣ 4

450

25

75

14

14 32

3NT

N +2

♦ 2

460

41

59

15

15 21

3NT

N +3

♥ 5

490

88

12

16

16 23

6♣

S =

♥ 10

980

97

3

17

17 25

3NT

N +2

♥ 2

460

41

59

18

- 27

Bye

45

(Dağıtan: B, iki taraf da zonda değil)

Konuşma:

1 Pas'dan sonra:

K G
 1♣, 2♠;
 3♥, 4♠;
 ...

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

1♣ ve 1♦ açılışlarında ortakta 4+ c majör renk olduğunda - bir örnek

Konu: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

Örnek bir el:

Eski konuşma yöntemimize göre:

Board	Result	We	They	We	They
9	3♠S+1		170		2.1
9	2♦E-2		200		2.8
9	3♥W-2		200		2.8
9	4♥Ex-1		200		2.8
9	3♥W-2		200		2.8

9 W UnsaiKal ♠QJ10 ♥9542 ♦K3 ♣J1064	N hayat41 ♠K985 ♥6 ♦QJ985 ♣A92	E gutevfik ♠A ♥QJ108 ♦A10764 ♣Q53	S dicileli ♠76432 ♥AK73 ♦2 ♣K87
---	---	--	--

Previous deal Previous trick Next trick Next deal My Table

Play Messages People History Account Shop

(Dağıtan : K, D-B zonda)

Rakipler 2,8 puan alıyorlar.

(Devamı bir sonraki sayfada)

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

Yeni uyguladığımız yöntemle göre:

Board	Result	We	They	We	They
9	2♥W=	110		4.9	
9	2♥W=	110		4.9	
9	2♥W=	110		4.9	
9	4♠S-2	100		4.9	
9	4♠Nx-1	100		4.9	

Board 9	N hayat41	W UnsaiKal	E gutevfik	S dicileli
♠K985	♠K985	♠QJ10	♠A	♠76432
♥6	♥6	♥9542	♥QJ108	♥AK73
♦QJ985	♦QJ985	♦K3	♦A10764	♦2
♣A92	♣A92	♣J1064	♣Q53	♣K87

Pass	1♣	Pass	Pass	Pass
1NT	Pass	2♦	Pass	Pass
Pass	Pass	Pass	Pass	Pass

Previous deal	Previous trick	Next trick	Next deal	My Table
Play	Messages	People	History	Account
Shop				

(P) 1♣ (P) 1♥; (P) P (P)

İki ♥ oynayıp çıkardığımızda 4,9 puan alıyoruz.

Rakipler araya girdiğinde 3 ♥ oynamak zorunda kalırsak:

Board	Result	We	They	We	They
9	3♠N-1	50		3.5	
9	3♥W-1		100		0.1
9	3♥W-1		100		0.1
9	2♥W-1		100		0.1
9	3NTW-1		100		0.1

Board 9	N hayat41	W UnsaiKal	E gutevfik	S dicileli
♠K985	♠K985	♠QJ10	♠A	♠76432
♥6	♥6	♥9542	♥QJ108	♥AK73
♦QJ985	♦QJ985	♦K3	♦A10764	♦2
♣A92	♣A92	♣J1064	♣Q53	♣K87

Pass	1♣	Pass	Pass	Pass
1NT	Pass	2♦	Pass	Pass
Pass	Pass	Pass	Pass	Pass

Previous deal	Previous trick	Next trick	Next deal	My Table
Play	Messages	People	History	Account
Shop				

Bir battığımızda 0,1 puan kaybediyoruz.

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

As veya K ile atak yapıldığında ortağın attığı küçük karta bir örnek

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Kuzey 2♥ oynuyor:

Atak yapan ortak (E) As veya K ile atak yapıldığında, ortağı (W) tek sayılı küçük bir kart atarsa (AS, K, Q)'den üçüncünün kendisinde olduğunu göstermiş olur.

Atak yaparken renk tercihini gösterecek uygun bir küçük kart yoksa

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Doğu 1NT oynuyor, Güney komşu kart yöntemine göre atak yaparken:

- ♠ ve ♥'de tek büyük onör olduğu için uygun değil.
- ♦ açılmak yanlış renk tercihi (♣) gösterecek.
- En uygunu 2 onör kartlı ♣ kalıyor.
- ♣ Q bir tercih göstermiyor. Ancak (Q, Qx değilse) J bende demek.

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

Atak yaparken renk tercihini gösterecek uygun bir kart yoksa - 2

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Batı 4♥ oynuyor:

Deklere sırasında ortağınız bir renk belirttiyse (♠) öncelikle ortağınızın rengini açılmayı tercih edin.

Ortağınızın ♠ deklere olmasıydı:

♣ tercihini gösterecek uygun bir küçük kart yok:

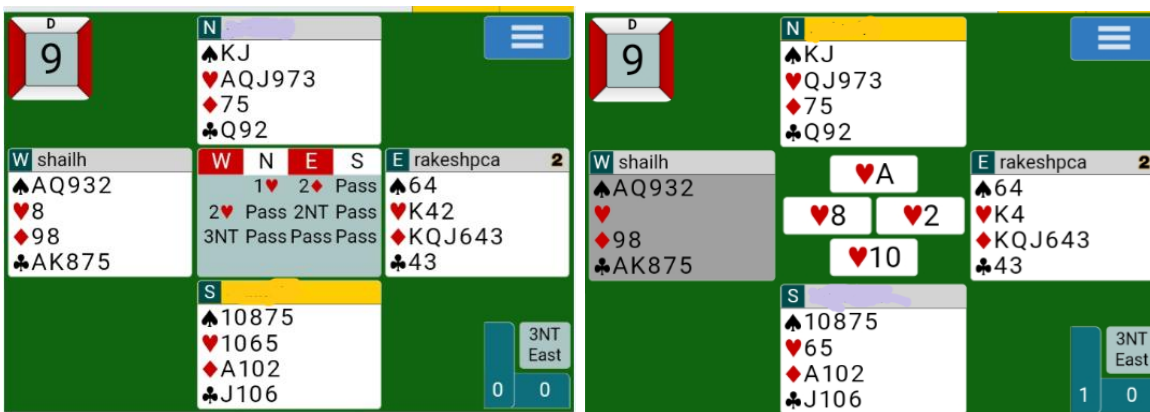
♠ 2'li → ♦ gösterir (koz atlandığından).

♦ 5'li → ♠ gösterir (koz atlandığından).

En uygunu bir tercih göstermeyen orta büyüklükteki ♠ 9'lu

Ortağınızın rengini atak ettiğinizde

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)



Doğu 3NT oynuyor:

Ortağınızın rengini atak ettiğinizde, atak yaptığınız kart bir renk tercihi göstermez.

Ortağınızın renginden en büyük kart olan ♥ 10'luyu atak ediniz.

(Eğer ortağınızın rengini atak etmeseydiniz, ♥ 10'lu iki uzaklıktaki sineği gösterecekti.)

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

Çıkabileceğiniz en yüksek seviyenin belirlenmesi (2 örnek)

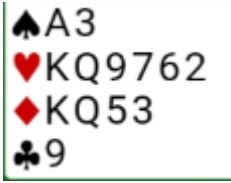
Konu: [Oyun/şilem olasılığının araştırılması](#)

Açıklama

Çıkabileceğiniz en yüksek seviyeyi *iki tarafın onör puanlarına [dağılım puanlarını](#)* ekleyerek bulabilirsiniz. Dağılım puanları eklenerek bulunan bu seviye batmadan çıkılabilecek en yüksek seviyedir. Bu seviyede oyunun çıkması için bu *hesaplanan onör + dağılım puanları gerekli* olup, *yeterli* olmayabilir.

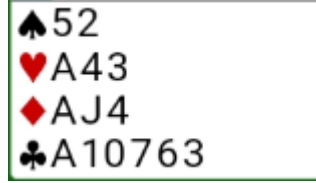
Örnek 1

Açan



14+1+3+1+2 puan

Yanıtçı



13+1 puan

Dağılım puanları:

3 p 6. ♥'den,

1 p 4c-♦'dan

Toplam 27+8 p

Yukarıda açıklandığı gibi, bu dağılım puanları mutlaka şilem çıkacağını garanti etmez.

Şilem çıkıyorsa, **onör + dağılım puanları** mutlaka şilem aralığındadır.

Dağılım puanları doğru sayılırsa, yukarıdaki ifadenin doğru çıktığı görülecektir.

Konuşma

1♥ 3♥

3NT 4♥ [iyi dağılımlı el sorusu](#)

4NT 5♦ [Keycard sorusu](#)

5NT 6♥ Papaz sorusu

Pas

Yanıt: 13-15 onör puanı

Yanıt: Yok (koza dönerek)

Yanıt: 0-3 keycard

Yanıt: Papaz yok (koza dönerek)

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

Örnek 2Açan

14+1+1(?) puan

Dağılım puanları:

1 p 4c-♥'den,
 1 p 1c-♦'dan (?) (tek Q)

Toplam 29+2+2(?) p

Yanıtçı

15+1+1(?) puan

1 p 4c-♦'dan,
 1 p 1c-♣'den (?) (tek Q)

Konuşma

1♦ 2♠
 3♥ 3♠
 4♠ ?

Soru: Yanıtçı şilem düşünür mü?

Yanıt: 12-16 onör puanı

Yanıt: 5 kart ♠

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

Komşu kartla rengimizi belirlemek için atak ettiğinizde rakibin yanılışı

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)

Komşu kartla rengimizi belirlemek için atak ettiğimizde, rakip hem asıl rengimizi ve hem de atak ettiğimiz rengin uzunluğu konusunda yanılabilmekte, oyunun sonucunu önemli ölçüde değiştirebilecek hata yapabilmektedir.

Buna bir örnek olarak:

7	3NTN-4	400	96.5%	3.5%
8				
7 brwllke ♠1083 ♥AKJ106 ♦AJ65 ♣9 W UnsaiKai ♠A ♥Q9753 ♦K10982 ♣Q5 W N E S Pass 3NT Pass Pass Pass E gutevfik ♠KJ7654 ♥84 ♦Q73 ♣102 S petevai ♠Q92 ♥2 ♦4 ♣AKJ87643 3NT North 0 0				

Rakip Doğunun ♣ açılmasını yanlış değerlendirerek, Doğu veya Batının ♣'ten keseri olduğunu düşünmüş ve sineğe devam etmemiş, 3NT oyunu 4 batırmış:

7	3NTN-4	400	96.5%	3.5%
8				
7 brwllke ♠1083 ♥AKJ106 ♦AJ65 ♣9 W UnsaiKai ♠A ♥Q9753 ♦K10982 ♣Q W N E S ♣9 ♣5 ♣2 ♣K E gutevfik ♠KJ7654 ♥84 ♦Q73 ♣10 S petevai ♠Q92 ♥2 ♦4 ♣AJ87643 3NT North 1 0				
7	3NTN-4	400	96.5%	3.5%
8				
7 brwllke ♠1083 ♥AKJ106 ♦AJ65 ♣9 W UnsaiKai ♠A ♥Q975 ♦K10982 ♣Q W N E S ♥10 ♥3 ♥4 ♥2 E gutevfik ♠KJ7654 ♥8 ♦Q73 ♣10 S petevai ♠Q92 ♥2 ♦4 ♣AJ87643 3NT North 2 0				

Diğer masalardan bazı sonuçlar:

Board	Result	We	They	We	They
7	4♥Nx-4	1100		100%	0%
7	3NTNxx-2	1000		99.2%	0.8%
7	3NTNx-2	500		98%	2%
7	6♥S-5	500		98%	2%
7	3NTN-4	400		96.5%	3.5%
7	4♥N-4	400		96.5%	3.5%
7	6NTN-3	300		94.5%	5.5%
7	4♥N-3	300		94.5%	5.5%

Board	Result	We	They	We	They
7	3NTS+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTN+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTS+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTS+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTN+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTN+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTN+4	720		22.8%	77.2%
7	3NTN+4	720		22.8%	77.2%

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

Tek onörlü renkten atak etmeyin

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Rakip davet için atak ettiğiniz renkten sizde en az bir onör olduğunu düşünerek daha sonra bu renge empas yapmayı tercih edecektir. Renk tercihinizi tek-onörsüz bir renkten küçük bir kart ile yapmanız mümkünse o renkten atak yapınız. Böyle bir renginiz yoksa renk tercihi yapmamanız daha iyi olabilir.

Örnek olarak, aşağıdaki elde Batı 3NT oynuyor ve siz Kuzey olarak Sineği renk tercihiniz olarak ortağınıza göstermek istediğinizi düşünelim. Bunun için ♠5 veya ♦6 veya iki uzaktaki rengi belirten ♥8'i oynayabilirsiniz.

- ♠5 oynarsanız, rakip büyük olasılıkla ♠ papazının sizde olduğunu düşünerek yere doğru empas yapıp ♠Q ile alıp oyunu bir fazla çıkaracaktır. (Bir fazla çıkan masalarda Kuzey-Güney'ler % 27 almış.)
- ♦6 oynarsanız, rakip oyunu çıkarabilmek için ♠ veya Sineğe empas yapmak zorunda kalacak ve ♠ empası ile oyunu eşit çıkaracaktır. (Eşit çıkan masalarda Kuzey-Güney'ler % 64 almış.)
- ♥8 oynarsanız, bir üstteki seçenekle benzer durum olacak, ancak sona doğru yerden ele doğru oynamak zorunda kalabilecektir. Bu durumda da daha önce ♠ empası atmadıysa oyun batacaktır. (Masalardan birinde oyun bir batmış.) (Bir batan masalarda Kuzey-Güney'ler % 93 almış.)

1	N Robot ♠ K95 ♥ 8432 ♦ 765 ♣ KJ9	
W 4suiters 2 ♠ 864 ♥ K107 ♦ AQJ4 ♣ AQ4	W N E S Pass 1 ♦ Pass 3NT Pass Pass Pass	E mongkolt 3 ♠ AQ7 ♥ A6 ♦ K932 ♣ 8732
	S poojachhab 3 ♠ J1032 ♥ QJ95 ♦ 108 ♣ 1065	3NT West 0 0

Önemli bir not:

Her zaman yukarıda önerildiği şekilde oynarsanız (tek onör içeren bir renkten küçük bir kart atak etmezseniz) ortağınız onörlerinin diğer renklerde olduğunu anlayarak gereksiz yere hamle kaybetmeyip, bu renkten size dönmeyecektir. (Yukarıda açıklandığı gibi, aksine rakip atak ettiğiniz renkten sizde onör olduğunu düşünüp, ters yöne empas yapacaktır.)

Sanzatu oyunlarında, ortağınızla anlaşmışsanız, tercih ettiğiniz rengi komşu rengin küçük kartı yerine iki uzak renkteki 8, 9, 10 kartları ile belirtmeniz daha iyi sonuç verebilir.

Renk tercihinizi belirtecek yukarıda açıklandığı gibi uygun bir kartınız yoksa renk tercihi belirtmeyen bir kart oynamanız daha iyi olacaktır. (Sanzatuda J, kozlu oyunlarda 8, 9, 10, J).

Örnek bir el: [Ataklar – uygun bir kartınız yoksa](#)

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

Ataklar – uygun bir kartınız yoksa

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)
[Tek onörlü renkten atak etmeyin](#)

Aşağıdaki elde Doğu olarak hangi kartınızla atak edersiniz?



Yanıt

Koz açılmanız durumunda ortağınız empasa girebilir.

♠5 ile atak ederseniz, rakip bir löve fazla alabilir.

Ayrıca, ortağınız sizin onörsüz bir renkten atak ettiğinizi düşünerek size büyük olasılıkla ♠ dönmeyecektir.

Bu nedenle, onörlü bir renkten açılmaktansa, ♥Q açılmanız daha olumlu sonuçlanabilir.

Nitekim, bu elde Doğu ♥Q açılmış ve rakip 3 batmış, K-G % 70 puan almış.

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

10/07/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Atak ederken renginiz 6+c ise (uzun renk)

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Atak ettiğimizde, renginiz onörle başlayan bir seri içeriyorsa ve 6+c gibi uzunsa, serinin en büyük kartını atak etmeniz hamle kaybetmemek açısından faydalı olabilir.

Aşağıdaki örnekte ♥ papazını atak ettiğinizde, rakip alır-kartlarını çektikten sonra size veya ortağınıza teslim olacaktır.

7		N gutevfik ♠ 973 ♥ J2 ♦ Q1072 ♣ Q875		E abis 68 ♠ J852 ♥ 75 ♦ KJ94 ♣ A42	
W taiwin ♠ A64 ♥ A83 ♦ 865 ♣ KJ96		W N E S 1♥ Dbl Pass 1NT Pass Pass Pass		S UnsalKal ♠ KQ10 ♥ KQ10964 ♦ A3 ♣ 103	
				1NT East 0 0	

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

Rakibe baraj yaparken dağılım puanının değerlendirilmesi

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı

Aşağıdaki el rakibe baraj yaparken dağılım puanının değerlendirilmesi açısından çok ilginç:

8	5♠E=		450		0.7
9	3NTS-3		150		5
				12.4	21.5
D 8 N ♠642 ♥KJ85 ♦J6 ♣KJ87 W deepak_IT 4 W N E S ♠QJ83 ♥64 ♦K10 ♣A10953 E SRIVICTOR 3 W N E S ♠AK10975 ♥A7 ♦Q852 ♣6 S ♠Q10932 ♥A9743 ♦Q42 5♠ East 0 0					

EW 5♠ oynayıp çıkarmış

Board	Result	We	They	We	They
8	5♥N-1		50	8.2	
8	5♥S-2		100	7.2	
8	5♥N-2		100	7.2	
8	1♠E+4		200	5.2	
8	3♠E+2		200	5.2	
8	2♠E+4		230	4.8	
8	6♥Sx-2		300	3.1	
8	5♥Sx-2		300	3.1	

Diğer Masalar

Bizim (NS) puanımız:

S puanı: **8p onör** ve **2*3p** (2 5'li renk) **dağılım** = **8 + 6 p**

N puanı: **9 onör** ve **1p** (2'li renk) + **1p** (ikinci 4'lü renk) **dağılım** = **9 + 2 p**

Toplam: **17 + 8 p** → 4♥ çıkabilir, ancak 5♥ çıkmaz.

Gerçekten de 4♥ çıkıyor.

(Kuzey 3 seviyesinde destek verdiği için

Güney de, Kuzeyin puanının dağılımla birlikte en az **13** olacağını ve rakibin rahatlıkla 4♠ çıkarabileceğini düşünmüş.)

Bu nedenle rakip 4♠ dedikten sonra,

rakibe baraj yapmak için Güney bir batarına 5♥ demiş.

Rakibin 5♠ dekleresinden sonra Güney 6♥ deseymiş, 2 batacaklardı.

Rakip kontur çekerse, 300 verecek ve 3.1 puan kazanacaklardı.

Rakibin (EW) toplam puanı:

E puanı: **13 onör** ve **3p** (6. Koz) + **1p** (2'li renk) + **2p** (1'li renk) + **1p** (4'lü renk) **dağılım** = **13 + 7 p**

W puanı: **10 onör** ve **2p** (2 2'li renk) **dağılım** = **10 + 2 p**

Toplam: **23 + 9 p** → 6♠ çıkabilir.

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

Apel konturu – örnek 1 (durum 1)

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

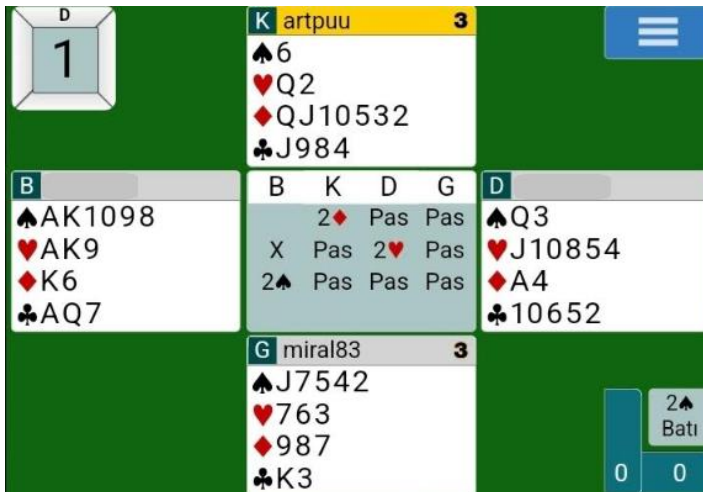


Yuarıda, kontur çeken ortak oyun olasılığı gördüğünden **cuebid** yapıyor. Ancak, **cuebid** yapmak **durum 2**'de uygulandığından, **17+ puanı** puan yoksa (Precision++'ya göre) biz ortağın rengini 2 veya 3 seviyesinde tekrarlıyoruz.

Apel konturu – örnek 2 (durum 2)

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

Kontur çeken ortağın **17+ puanı** varsa (**durum 2**), ortağının yanıtından sonra ikinci turda (ortağının renginden farklı) **5+ c** rengi varsa bu **rengini** gösterir, yoksa **cuebid** yapar.



Batı kontur çektikten ve ortağının (D) ♥ renginden sonra ikinci turda 2♠ ile farklı bir renk göstererek elinin **durum 2** veya **3'e** uygun olduğunu göstermiş ve **16+ puanı** ve **5+ c** rengi olduğunu belirtmiş olur.

Bu durumda Doğunun bir üst seviye için yeterli puanı varsa:

- tutuş varsa ortağını desteklemesi, yoksa
- önce belirttiği rengi (♥) **5+ c** ise tekrarlama,
- yoksa en uzun farklı bir rengini göstermesi

uygun olur.

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

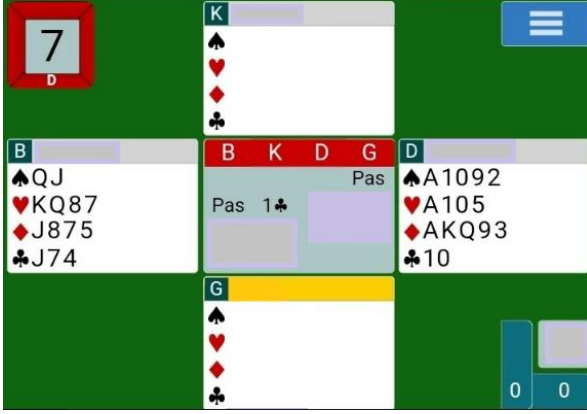
25/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Apel konturu: bir soru

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

Aşağıdaki elde doğu ve batı konuşmaya nasıl devam etmeli?

Not: Güneyin yalnız 2 onör puanı var.



Yanıt bir sonraki sayfada

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

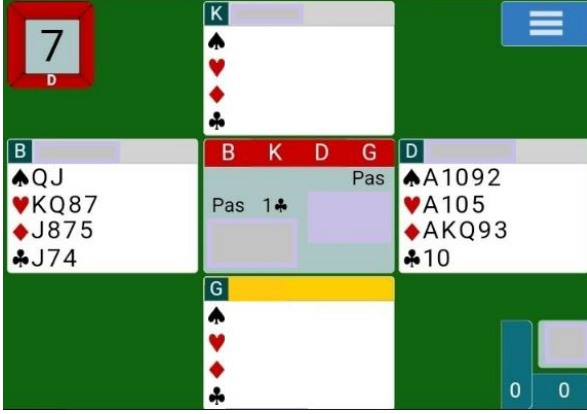
31/10/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Apel konturu: bir soru ve yanıtı

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

Soru: Aşağıdaki elde Doğu ve Batı konuşmaya nasıl devam etmeli?

Not: Güneyin yalnız 2 onör puanı var.



Yanıt:

<u>B</u>	<u>K</u>	<u>D</u>	<u>G</u>		
			P		
P	1♣	X	P		
2♥	P	2♦	P	2♥: 9-13 p, 4 c	2♦: Farklı renk: 17+ p, 5+ c
3♦	P	...			

Doğunun 5+ c rengi olmasaydı, *sanztu dağılımı* ile bir renk söylemek yerine *cuebid* yapması ortağına 17+ puanı olduğunu gösterecekti.

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

31/10/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Apel konturu - örnek 3 (durum 3)

Konu: [Apel konturu - örnekler](#) (16+ dp ve 6+c kaliteli uzun renk ile apel konturu)

Örnek 1

Araya giderken 16+ dp ve 6+c kaliteli uzun rengimiz varsa, renginizi söylemek yerine **apel konturu** çekin (N). Rakip pas geçse bile ortağınız mutlaka konuşacaktır. Daha sonra renginizi söyleyiniz. Böylece ortağınızda yeterli puan ve dağılım varsa oyun kaçırmazsınız.



W	N	E	S
(2♦)	X	(P)	3♣
(P)	3♠	(P)	3NT veya 4♠

Örnek 2



E	S	W	N
P	(1♥)	X	(XX)
2♣/P	(2♠)	3♦	(P)
4♦	(P)	P	(P)
P			

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

27/01/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakibin 2♣ açışından sonra atılan apel konturuna yanıtlar ve örnek 5

Konu: Apel konturu: [Apel konturu - durum 6](#) [Durumlar \(özet\)](#)

Rakip 2♣ açtıktan sonra özel bir durum olarak, (rakibin zayıf-2♣ açışına önlem olarak) elimizde açar (13+) puan ve 5+ c kaliteli ♦/♥/♠ olduğunda da apel konturu atıyoruz.

Böylece, diğer ortağın elinde 8+ p varsa, rakibin az puanla konuştuğunu anlamış oluyor ve kontur çeken ortağa vereceği yanıt ile durumu belirtiyor.

Önemli not: Rakip kuvvetli (20+ p ile) 2♣ açmışsa, bizim dekleremize kontur çektiğinde zor durumda kalmamak için, 5+ c bir rengimiz yoksa apel konturu atmamak daha uygun olur.

Yanıt veren ortak, elinin durumunu ortağına [1♣ açılışına verilen yanıt](#)a benzer şekilde konuşarak belirtir:

Yanıt	Puan	Açıklama	Forsing
2♦	0-7 p		-
2♥	8-16 p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	-
3♥	17+ p	4+ c ♥ (Minör renkleri uzun olsa bile) (daha fazla uzunlukta ♠ yok)	GS-F
2♠	8-16 p	4+ c ♠ (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	-
3♠	17+ p	4+ c ♠ (Minörler uzunsu da) (aynı veya daha fazla uzunlukta ♥ yok)	GS-F
2NT	8-12 p	♣ dışında en az 2 renkte keser, yaklaşık sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
3NT	13-16 p	♣ ile birlikte 3-4 renkte keser, sanzatu dağılımı, 4+ c majör yok	-
3♦	8-16 p	3/4+ c ♦, 4+ c majör yok	-
4♦	17+ p	3/4+ c ♦, 4+ c majör yok	GS-F
Pas	8-16 p	Uzun ♣: Rakibin zayıf-2♣ açışına karşın konturu cezaya çevirecek uzunlukta ♣ (Ortağın eli puan ve dağılım açısından çok iyi ise olumsuz sonuçlanabilir.)	

Aşağıdaki elde Batı'nın 2♣ açışından sonra Kuzey apel konturu attığında, Güney ortağının elinde açar puan olduğunu anladığından:

0-7 p ile 2♦, 8-16 p ile 4+ c majör bir rengi varsa onu gösterir, eşit dağılımla sanzatu, yoksa 3♦ der. Elinde yüksek puanı (17+ p) varsa, atlayarak konuşur. Aşağıdaki el için konuşmalar:

B	K	D	G
(2♣) X	(P)	2♠	
(P)	3♥	(P)	4♥
(P)	...		

(Kuzey ilk defa konuşuyormuş gibi, 5'li majörü varsa gösterir.)

şeklinde olabilir.

D 8	K ♠K ♥KQ864 ♦AQ984 ♣J2	
B jan52 2	B K D G 2♣	D KAJTEK 1 ♠87532 ♥53 ♦1075 ♣763
♠AQ ♥1072 ♦K2 ♣Q109854	G ♠J10964 ♥AJ9 ♦J63 ♣AK	2♥ Kuzey 0 0

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

16/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Apel konturu – örnek 6

Konu: [Apel konturu - örnekler](#)

İki rakip de konuştuktan sonra 16+ p ve 6+ c kaliteli uzun renk ile apel konturu yerine Cuebid

Araya giderken 16+ dp ve 6+ c kaliteli uzun rengimiz varsa, renginizi söylemek yerine apel konturu çekiyoruz (N). Ancak ortak henüz konuşmamış, iki rakip de konuşmuşsa apel konturu atılamayacağından Cuebid yapmak daha uygun olur. Daha az puan fakat üç büyük onörü de içeren (AKQxxxx şeklinde) 7+ c kaliteli uzun renginiz varsa yine Cuebid yapmanız uygun olur.

11	N yq113		
	♠ Q3		
	♥ AKQ109765		
	♦ 8		
	♣ A9		
W Unsalkal	W N E S	E Etykn	
♠ J62		♠ 9854	
♥	1♦ 2♦ Pass 2♠	♥ J43	
♦ KQ1063	Pass 3♥ Pass 4♣	♦ AJ74	
♣ J10874	Pass 4NT Pass 5♠	♣ 52	
	S hamada47		
	♠ AK107		
	♥ 82		
	♦ 952		
	♣ KQ63		
		6♥ North	
		0	0

Kuzey uzun rengini doğrudan söylemek yerine Cuebid yapıyor.

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

Konu: Apel konturu - [Apel konturuna ortağın yanıtından sonraki konuşmalar](#) ve [12 kuralı](#)

Apel konturuna yanıt verirken elimizde 4 c majör renk olmadığında, elimiz zayıf olsa da 12 kuralını uygulama konusunda kararsız kalıp, rakibin rengi dışındaki en uzun olan rengimizi (ortağı yanıltmamak için minör rengimizi) belirtebiliyoruz. (Yanıt veren ortak konturdan kaçmak için söylemiş de olabilir.) Özellikle, (aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi, Batı olarak) rakibin rengi elimizde uzun olduğunda belirttiğimiz renk (♦) (3 c gibi) kısa olabilir. Bu nedenle, apel konturuna verilen yanıtta belirtilen renk majör olmadıkça kontur atan ortak tarafından hemen (ilk konuşma turunda) desteklenmemeli. Ancak 2. tur konuşmada yanıt veren ortak minör rengini tekrarlırsa, rengi uzun (5+ c) demektir; o zaman desteklenebilir.

Aşağıdaki örnek elde böyle bir durum görülmektedir. Doğru 4 – 4 c majör renkleri ve rakibin minör renginden tek kartı olduğundan, 10 onör puanı ile kurallara uygun olarak apel konturu çekmiştir. Batı kontura pas geçmeyi uygun bulmayarak (*) (3 c olan) diğer minör rengini göstermiştir. Rakibin majör rengini belirtmesinden sonra Doğru hemen 1. turda ortağını desteklediğinden oyun olumsuz sonuçlanmıştır. Apel konturu atan ortak (Doğru) pas geçip, konuşmalar devam eder ve ortağı rengini tekrarlırsa, ortağını desteklemesi uygun olurdu.

6	K Robot		
	♠ KQ97		
	♥ AK52		
	♦ 52		
	♣ Q96		
B	B K D G	D	
♠ J6	Pas Pas	♠ 8542	
♥ 96	Pas 1♣ X Pas	♥ Q1087	
♦ 1074	1♦ 1♥ 2♦ X	♦ AKJ8	
♣ KJ5432	Pas Pas Pas	♣ 8	
	G AcolM2176		
	♠ A103		
	♥ J43		
	♦ Q963		
	♣ A107		
		2♦x Batı	
		0	0

(*) 12 kuralı:

Apel konturunu ceza konturuna çevirmek için
Rakibin alması gereken löve sayısı ile
bizim "rakibin rengindeki alıcı kozlarımız"ın
toplamı en az 12 olmalıdır.

12 kuralına göre de kontura pas geçilmemesi gerekiyor:

Rakibin alması gereken löve sayısı: 7

Rakibin rengindeki alıcı kozlarımızın sayısı: 3

Toplam (10) < 12

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

17/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

vukalaycioglu@gmail.com

2♣ açılışı ve yanıtı 1

Konu: [2♣ açan ortağın 3♣ \(/4♣\) dekleresine yanıtlar](#)

The screenshot shows a Precision++ bridge game interface. At the top left, a red and white card with the number '2' and a diamond symbol is displayed. Below it, the player 'W hajiveliko' is shown with a hand of 1087652, A, A84, and 932. To the right, the player 'N' is shown with a hand of 94, J10854, KQ952, and Q. Below the 'N' hand, the player 'S' is shown with a hand of AK3, KQ76, 7, and AK764. To the right of the 'S' hand, the player 'E Krassimira' is shown with a hand of QJ, 932, J1063, and J1085. In the center, a bidding table shows the following sequence: W Pass, N 2♣, E Pass, S 3♣, W Pass, N 3♥, E Pass, S 3♠, W Pass, N 4♦, E Pass, S 4♥. At the bottom right, a small box shows '4♥ North' and '0 0'.

Açan (S)

Yanıtlayan (N)

2♣ (19+ p)

2♠ (7-9 p)

3♣ (relay)

3♦ (4 c ♥'e transfer)

4♥ (4 c ♥)

P

P

Açanın 3♣ dekleresi 5-c majör ve sanzatu dışı bir dağılım gösteriyor ve açanın 3♣ dekleresi ortağından transfer için bir relay dekleresidir.

Yanıtçı elindeki 4-c ♥ rengini belirtmek için 3♦ ile 4-c ♥'e transfer yapar, açan elinde 4-c ♥ olduğu için 4♥ deklere eder.

Böylece 3♣ - 3♦ deklereleri üzerinde 1 turda koz belirlenmiş olur.

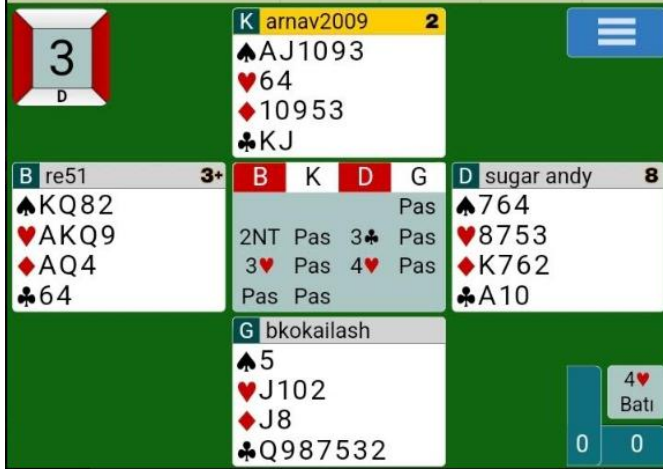
[İçindekiler sayfasına geri dön](#) [Konvansiyonlar](#)

11/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2♣ açılışı ve yanıtı 2

Konu: 2♣ açan ortağın 3♣ (/4♣) dekleresine yanıtlar

Aşağıdaki elde SAYC sistemine göre konuşulan bir el görüyoruz.



Precision++ sistemine göre konuşursak:

Açan (B) **Yanıtlayan (D)**

2♣ (19+ p) 2♠ (7-9 p)
 3♣ (relay) 3♦ (4 c ♥'e transfer)
 4♥ (4 c ♥) P
 P

Açanın 3♣ dekleresi 5-c majör ve sanzatu dışı bir dağılım gösteriyor ve açanın 3♣ dekleresi ortağından transfer için bir relay dekleresidir.

Yanıtçı elindeki 4+c ♥ rengini belirtmek için 3♦ ile 4-c ♥'e transfer yapar, açan elinde 4-c ♥ olduğu için 4♥ deklere eder.

Böylece 3♣ - 3♦ deklereleri üzerinde bir önceki örnekteki gibi 1 turda koz belirlenmiş olur.

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

11/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakibin 1-renk açılışına ortak 1 / 2 renk seviyesinde ile araya girdiğinde

Konu: Ortağınız 1/2 seviyesinde araya girdiğinde

RAKİP ORTAK RAKİP SİZ
(1♦) 1♥ (Pas) ?

- 1♠ ► 5+ c ♠ ve 9+ p, tutuş yok, **forsing**
- 1NT ► 8/9-11 p, tutuş yok ve **rakip renk keserli** (dengesiz olabilir)
- 2♣ ► 5+ c ♣ ve 9+ p **forsing** ama tutuş yok
- 2♦ ► 3+ c tutuş ve 11+ p (Cuebid)
- 2♥ ► 3+ c tutuş ve 6-10 p
- 2♠ ► 3+ c tutuş ve 5+ c kaliteli ♠, 9+ p, **forsing**
- 2NT ► 12-14 p. Tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el
- 3♣ ► 3+ c tutuş, 5'li kaliteli ♣, 9+ p, **forsing**
- ~~3♦ ► 3+ tutuş ve 11+ p (Splinter: 0-1 kart ♦)~~
- ~~3♥ ► 3+ tutuş ve 11-12 p~~
- 3NT ► 15+ p. Tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el
- ~~4♥ ► 5'li tutuş ve 11-12 p~~

- Yeni renk **1 tur forsingdir**.
- Sıçrayarak yeni renk; tutuş, 5'li renk ve **9+ p** gösterir, **forsingdir**.
- Splinter* (söylenen renkte kısalık: 0-1 kart) sadece rakip renkte cuebid ile yapılır.

RAKİP ORTAK RAKİP SİZ
1♠ 2♥ Pas ?

- 2♠ ► 3+ c tutuş ve 6-10 p (Cuebid).
- 2NT ► 12-14 p, tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el.
- 3♣ ► 5+ c ♣ ve 11+ p **forsing** ama tutuş yok.
- 3♦ ► 5+ c ♦ ve 11+ p **forsing** ama tutuş yok.
- 3♥ ► 3+ c tutuş ve 11+ **puan**.
- 3NT ► 15+ p. Tutuş yok, rakip renk keserli ve dengeli el.

Diğer örnekler için Mehmet Aydın, "2/1 Sistem ve Konvansiyonlarımız" sayfa 111-112'ye bakınız.

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

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

Ortak 1 seviyesinde araya girdiğinde 17+ dp ile ortağa desteğiniz olduğunda

Konu: [Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#)

Hand 4

N Unlhc
 ♠ A53
 ♥ KJ965
 ♦ 107
 ♣ J76

W jacks bjm
 ♠ 98
 ♥ A
 ♦ A863
 ♣ A109843

E margawa
 ♠ 10764
 ♥ 10743
 ♦ Q9542
 ♣

S UnsalKal
 ♠ KQJ2
 ♥ Q82
 ♦ KJ
 ♣ KQ52

Bidding:
 W: 1♣, 1♥, Pass, 3♥, Pass, Pass, Pass
 N: Pass, Pass, Pass, Pass, Pass, Pass, Pass
 E: Pass, Pass, Pass, Pass, Pass, Pass, Pass
 S: Pass, Pass, Pass, Pass, Pass, Pass, Pass

Score: 0 - 0
 North is declarer.

Ortak (N) 1 seviyesinde araya girdiğinde, 17+ dp ve ortağa desteğiniz varsa, önce [cuebid](#) yapıp sonra atlayarak ortağa desteğinizi göstermeniz daha uygun olur.

Bu örnekte, 3♥ yerine 2♣ dedikten sonra:

W	N	E	S
(1♣)	1♥ (P)		2♣
(P)	2♥ (P)		4♥

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

25/03/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Minör açılış için rakip minör ile araya girdiyse 4 c majör rengin belirtilmesi

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



Yukarıdaki linkte belirtilen yöntem ile Kuzey 4c ♥ rengini 2♥ yerine 3♣ ile gösterebilir.

Açan ortak da, yanıtlayan ortağın 4c ♥ rengi ve 12+ puanı olduğunu anlayacak ve elindeki 15p ile toplam 27+p olduğundan 3NT oynamaya karar verebilecektir.

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

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

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

Konu: [STAYMAN \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

[STAYMAN \(Daha önceki Smolen özelliği eklenmemiş yöntem\)](#)

1NT açılışından sonra Stayman yapıldığında 7-8 p ile koz uyumu olduğunda yanıtlayan ortağın elindeki 10'lu sayısına bakılmaksızın 3 seviyesine çıkıyorduk.

Turnuvada aşağıdaki 2 oyunda olumsuz durum yaşamamız sonucu, puan ve 10'lu sayısına göre 3 seviyesine çıkmaya veya pas geçmeye linklerdeki çizelgelerde görüldüğü gibi karar vermeyi uygun bulduk.

Board	Result	We	They	We	They
4	4♠S=	620		71.9%	28.1%
5	2♣S+1	110		89.1%	10.9%
6	Pass			46.8%	53.2%
7	4♥E-1		100	9.4%	90.6%
8	1NTE=	90		33.6%	66.4%
9	3NTN=		400	21.4%	78.6%
				52.5%	47.5%

1. oyun

Board	Result	We	They	We	They
4	6♣W-3	300		5.4	
5	3♦S+1	130			1.1
6	2♠W+1		140		0.5
7	2♥N-1		100		11.4
8	6♥W=		980		2.9
9	3♥S-1		50		3.1
				17.5	21.3

2. Oyun

Özellikle sanzatu oyunlarında, valeyı destekleyen bir 10'lu empas tutmadığında önemli olmakta.

Bu nedenle bazı yayınlarda 10'luların yarım puan sayılması önerilmekte.

Bu fikirden hareket ederek:

Koz uyumunda yanıt veren ortak elinde

7 p ve 2 10'lu varsa veya

8 p ve 1 10'lu varsa

3 seviyesine çıkabilir, yoksa pas geçsin şeklinde çizelgeyi değiştirdik.

Böylece dokümandaki puan aralıkları değiştirilmeden bu ek şart ile genel olarak olumlu sonuç alınabileceğini düşündük.

1. oyun:

Yerde ve elde 7 + 17 = 24 puan var.

Ayrıca yerde 2 10'lu da olduğundan yukarıdaki şartı sağlıyor ve yanıtlayan ortak 3 seviyesine çıkabilir.

Ancak 4♥ çıkabilmesi için en az 25 puan gerektiğinden, açan ortak ise yanıtlayan ortağın elinde 7 puan olabileceğini düşünerek elinde 18 puan var ise 4 seviyesine çıkmalı yoksa pas geçmeli diyebiliriz.

2. oyun:

Yerde ve elde 8 + 16 = 24 puan var. Ancak yerde hiç 10'lu yok. ♠ ve ♦'dan da tek keser olduğundan batmış. Hiç 10'lu olmadığından 3 seviyesine çıkılmaması, pas geçilmesi uygun olur.

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

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

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

Konu: [STAYMAN \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

Aşağıdaki oyunda Kuzey ortağına majör renklerinin 5-5 c olduğunu gösterebilmek için 4 seviyesine kadar çıkıyor. Bu nedenle ortağına 3NT oynama olasılığını da bırakmamış oluyor. Bu konuşmanın bir olumsuzun yönü de Kuzeyin **min puan değerinin** de belli olmaması. Ayrıca da, Güneyin majör renklerinden biri 3 c olmasına rağmen doğru koz uyumu da bulunamamış.

D	K	D	G	D
1	varsha			Etykn
	♠ QJ963			♠ 72
	♥ K8765			♥ J4
	♦ 7			♦ AQ104
	♣ Q6			♣ J9854
B	B	K	D	G
UnsalKal				
♠ K854	Pas	Pas	1NT	
♥ A109	Pas 2♥	Pas	2♠	
♦ 8652	Pas 3♥	Pas	3NT	
♣ 32	Pas 4♥	Pas	4♠	
	G	mrinal_aic		
	♠ A10			
	♥ Q32			
	♦ KJ93			
	♣ AK107			

Kuzey yerinde siz olsaydınız nasıl konuşur dunuz?

Yanıt

Yukarıdaki soruların kısa ve net çözümü Stayman yönteminin (bizim eklediğimiz ek özellikleri de kullanarak) Smolen eklenmiş şeklinin ([Stayman \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)) kullanılması:

Açan	Yanıtlayan	Açıklama
1NT	2♣	Stayman
2♦	3♣	9-14 p, 5 c ♥ & ♠
3♥	3 c ♥	
	4♥	

Bu yöntem uygulandığında

- Yanıtlayan ortak 3-seviyesinde 5 c ♥ & ♠ renklerinin olduğunu ve **puan aralıklarını** gösterebiliyor.
- Açan ortakta 3 c ♥ veya ♠ olduğunda doğru koz uyumu sağlanabiliyor.
- Açan ortakta 3 c ♥ veya ♠ yoksa 3NT diyerek oyunu 3NT'ye bağlayabiliyor.

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

19/04/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

1NT açılışında ortağın 4+ c majör renkleri olduğundaKonu: [STAYMAN \(Smolen özelliği eklenmiş yöntem\)](#)

Ortağınız 1NT açtıktan sonra aşağıdaki elle nasıl konuşursunuz?

**Yanıt**

5'li ♠'i transfer etmek yerine Stayman yönteminin Smolen eklenmiş şeklinin kullanılması ortağın elinde 2 c ♣, 4 c ♥ olması durumunda majör koz uyumunun bulunması açısından önemli olmaktadır.

Açan Yanıtlayan
1NT 2♣

Seçenekler:

- a) 2♥
3♦ 9-14 p & koz uyumu var & diğer majör 5+ c
- b) 2♠
3♣ 9-14 p & koz uyumu var & diğer majör 4 c

(b) seçeneğinde diğer majörün 4 c olduğunun belirtilmesi açan ortağa dağılımın belirtilmesi açısından faydalı olabilir.

(a) seçeneğinde ise, diğer majörün 5 c olduğunun belirtilmesi açanın 3+ c ♠ rengi olduğunda, çift majör renk uyumundan dolayı daha kuvvetli kozun seçilmesi ve açanın dağılım puanını daha iyi hesaplayarak şilemi kaçırmamasını sağlayabilir.

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

17/05/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

4 c majör rengin gösterilmesi

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

Rakip veya ortak araya girdiğinde 10+p ile farklı 2 minör konuşma üzerine söylenen minör renk hangi majör'ün dörtlü olduğunu gösterir.

Aşağıdaki örnek elde:

Rakip 1♣ açıldıktan sonra ortak (W) 1♦ ile araya girdi.

(Ortağın elinde ♣5'li yerine ♦5'li olduğunu düşünelim)

Diğer ortak (E) 4'lü ♠'ini gösterebilirse ♠'ten koz uyumunu yakalayacaklar.

Bu yöntem kullanılmazsa, bu konuşmalar üzerine Doğunun yanıtı 1NT oluyor ve 4-4 c ♠ uyumu bulamıyor.

Bu yöntem kullanıldığında, rakip araya girdiğinde 2♦ dekleresi dörtlü ♠ olduğunu gösterecek ve 4-4 c ♠ uyumu bulanabilecek.



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

09/04/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Sanzatu oyununda komşu kart yönteminin yararı

Konu: [Ataklar ve Defoslar](#)

Aşağıdaki örnek elde komşu kart yöntemine göre atak yapıldığında oyun batıyor, yoksa rakip oyunu çıkarıyor.

4	N ♠AK1054 ♥972 ♦94 ♣J32	
W afler ♠Q632 ♥Q543 ♦AK7 ♣K7	W N E S 1♦ Pass 2♦ Pass 2NT Pass 3NT Pass Pass Pass	E ganesha732 ♠87 ♥K6 ♦Q10862 ♣A964
	S ♠J9 ♥AJ108 ♦J53 ♣Q1085	3NT West 0 0

Kuzey ♠ açıldığında rakip 9 el alarak oyunu çıkarıyor. Komşu kart yöntemine göre Kuzey ♥7, ♣2 veya ♦9 ile atak ettiğinde tercih ettiği rengin ♠ olduğunu gösterir ve ortağı löve aldığında ♠J oynarsa, rakip en fazla 8 löve alabiliyor.

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

16/06/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ortağın renginden atak

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Ortağınızın **5+ kartlı** rengi üzerine rakip ceza konturu atmış veya sanzatu demişse: **{3+ c}** ve {Q ve üzeri tek onörünüz} varsa en küçük kartınızı atak ediniz.

Örneğin aşağıdaki elde

- Batının küçük kart atak ettiği masalarda Kuzey-Güney en fazla 3NT çıkarmış ve Doğu-Batı %60 puan almış.
- Batının Q atak ettiği masalarda Kuzey-Güney 3NT+2 çıkarmış ve Doğu-Batı %25 puan almış.

8	N terskj 4+ ♠3 ♥A963 ♦Q764 ♣AQ72	
W malafaya 7+ ♠Q654 ♥1075 ♦832 ♣J86	W N E S Pass 1♣ 1♠ 3NT Pass Pass Pass	E Zoe195 4+ ♠A10982 ♥J42 ♦A9 ♣1053
	S brynjar 3+ ♠KJ7 ♥KQ8 ♦KJ105 ♣K94	3NT South 0 0

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

22/09/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakiplerin 4-4 c koz tutuşlarında

Konu: [Savunmada oynarken](#) [Koz atak etmek](#) [İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

“Konuşmalardan, **rakiplerin tek ortak renginin kozları olduğu anlaşılıyorsa**, koz atak edilmelidir. Bu daha çok **4-4 c koz tutuşlarında** olur ([Stayman](#) veya 1 minör açıp, ortağın gösterdiği 4' lü majörü tutuş v.b). Böyle durumlarda **rakibin gösterdiği yan renkten stoperlar da varsa** koz atak edilir ve el tutuldukça da koz oynanarak, rakibin koz kaçması önlenip uzun renk sağlanmağa çalışılır.” [Koz atak etmek](#)

Örneğin aşağıdaki elde D-B'nın ♠'lerinin 4-4 c olduğu, konuşmalardan anlaşılıyor. Ancak Güneyin elinde ♠Q ve ♠8'li 2-c olduğundan ([Komşu-kart yöntemi](#)ni de göz önüne alarak) bir renk tercihi göstermeyen ♣10'luyu oynaması uygun olur. Güneyin, küçük bir kart yerine (onörsüz bir renk olan Sinekten) ♣10'luyu oynaması Kuzeyin onörlerini gereksiz harcamamasını sağlayacaktır. Aynı zamanda, renk tercihi gösterecek uygun bir rengi de yok. (♥ rakiplerin rengi; ♣5'li ile ♦'yu gösterse, ortak ♦ oynadığında, ♦ As'ı Batıda olsa ♦K empasa gelecek.)

Daha sonra, yer açılıp, Kuzey el aldıktan sonra (Doğu Batının Kör'ünü desteklemediğinden, Güneyin Kör'lerinin kuvvetli olduğunu anlayıp) koz oynaması Doğunun Karo ve Kör'lere daha az çakmasını sağlayacaktır.

5	K asit7788 2 ♠754 ♥K62 ♦Q75 ♣KJ96	
B yhfns ♠AK92 ♥J8543 ♦9 ♣AQ2	B K D G Pas Pas Pas 1♥ Pas 1♠ Pas 3♠ Pas 4♠ Pas Pas Pas	D shengle12 3 ♠J1063 ♥7 ♦AJ10862 ♣43
	G wahab55 ♠Q8 ♥AQ109 ♦K43 ♣10875	4♠ Doğu 0 0

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

15/07/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ortağın **minör** rengine destek ve (rakibin renginden farklı) **5+ c yarı kaliteli majör** rengi **varsa**

Konu: [Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde](#)

Ortağınız 2 seviyesinde araya girdiğinde, ortağınızın **minör** rengine destek ve “(rakibin renginden farklı) **5+ c yarı kaliteli majör** renginiz ve **9+ puanınız**” **varsa**, yeni majör renginizi gösterdiğinizde, “ortağınızın yeni renginizi destelemesi durumunda çift renkte uyum bulmuş olacaksınız. Bu durumda dağılım puanınız ikiye katlanacağından majör renkte oyun yapma olasılığınız yükselecektir.

Örneğin aşağıdaki elde Doğu, ortağını (B) hem minör renginde destekliyor ve hem de “rakibin renginden farklı **5+ c yarı kaliteli majör** rengi” ve **9+ puanı** var. Bu durumda, Doğu ortağını hemen desteklemek yerine majör rengini gösterse majör renkte de koz uyumu yakalayacaklar.

Aşağıdaki durumda rakip 3♠ oymamış ve D-B % 7 puan almışlar. Doğunun 3♥-1 yaptığı masalarda % 20, 3♥+1 yaptığı masalarda % 81, 4♥ yaptığı masalarda % 98 puan almışlar.

6^D	K takenoko 3 ♠10642 ♥Q5 ♦1052 ♣10763	
B ♠9 ♥K32 ♦AKJ3 ♣Q9852	B K D G Pas 1♠ 2♣ Pas 3♣ 3♠ Pas Pas Pas	D ♠J85 ♥A9876 ♦87 ♣KJ4
	G eugene0609 3 ♠AKQ73 ♥J104 ♦Q964 ♣A	3♠ Güney 0 0

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

03/10/2022 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

12 p ve 7+ c minör renk ile şilem olasılığı - RKBCKonu: [1-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#) [Exclusion Keycard Blackwood \(EKCB\)](#)

İlginç bir oyun:



Kuzey-Güney olarak nasıl konuşursunuz?

Yanıt:Kuzey 1♦ açıldığında:

Koz olarak ♦ oynandığında (diğer ortak ♦'yu desteklediğinden) Kuzey'in 12 onör ve 6 dağılım puanı var.

Güney'in 11 onör ve ikinci rengi de olduğundan 2x3 + 4. ♦ ile ek dağılım puanı var.

Ortaklığı toplam olarak 23 onör ve en az 12 dağılım puanı var.

Buna göre şilem ♦ olasılığı yüksek görünüyor.

Kuzey SAYC'a göre 1♦ açtığında 6♦ kontratına ulaşılabilir.

Precision++'ya göre ise:

Kuzey	Güney
1♣	13-18 p, 5+c ♣ or ♦
2♥	12-16 p, 4+c ♥
3♦	Minör renk: ♦
4♦	3+c ♦

Güneyin ♦ desteğinden sonra Kuzey kendi puanını 12 onör + (1+2+3) dağılım puanı olarak ve toplam puanı en az 30 puan hesapladığından şilem arar.

(Turnuvada 2 masada Doğu 2♣ ile araya girmiş.

Biz Precision'a göre 1♣ açtığımızdan Doğu 2♣ ile araya giremiyor, çünkü ortağı Michael's cuebid anlıyor.)

Yukarıdaki konuşmalardan sonra nasıl garantili olarak şilem / grand şilem aranır?

Kuzey	Güney
4♥	Elinin kuvvetli olduğunu belirtir.

Bundan sonra Güneyin sineği boş olduğundan Güney araştırır:

Kuzey	Güney
5♣	EKCB (Exclusion Keycard Blackwood) yaparak kuzeyin key-card sayısını sorar. 5♣ dekleresi (♣ ortakların koz rengi olmadığından) EKBC'ye göre ♣ rengi dışındaki keycard sorusudur.

Kuzey'in ♣ dışında

0 As'ı varsa 5♦

1 As'ı varsa 5♥

2 As'ı varsa 6♦

3 As'ı varsa 7♦

oynayabilirler.

Kuzey'in EKCB yanıtı:

5♦: 0 veya 3 key-card

5♥: 1 veya 4 key-card

5♠: 2 key-card, koz kızı yok

6NT: 2 key-card, koz kızı var

Son konuşulan renk ♥ olduğundan ve Güney'in elinde ♥ K ve Q olduğundan Kuzey'in yanıtı:

5♦: 0 veya 3 key-card

5♥: 1

5♠: 2 key-card

olabilir.

Ayrıca, Kuzey'in daha önce 4♥ dekleresi olduğundan büyük olasılıkla ♥ As'ı ondadır. Bu durumda:

Kuzey'in yanıtı:

5♦: 3 key-card

5♥: 1 key-card

5♠: 2 key-card

olabilir.

Yukarıdaki ellere göre Kuzey'in yanıtı 5♠ olacağından 6♦ oynarlar.

Kuzey'in yanıtı 5♥ olursa Güney pas geçerek oyunu 5♥'e bağlar.

Kuzey'in yanıtı 5♦ olursa Güney oyunu 7♦'ya bağlar.

Kuzey'in 2♠ yanıtından sonra, Güney oyunu 6♦'ye bağladıktan sonra:

Doğu küçük atak ederse Kuzey yerden de küçük,

Q atak ederse Yerden K koyar.

Böylece rakip ancak bir ♠ alabilir.

Kuzey 3♦ açılırsa:

Kuzey	Güney
3♦	8-11 p, 7+c ♦
	3♥ 17+ p, 4+c ♥
4♦	Minör renk: ♦
	5♦ (?)

Diğer seçeneklerle birlikte:

Güney (pas geçmezse) 3♥ ile rengini gösterebilir veya 4♦ ile ortağını destekleyebilir.

Ardından Güney'in yanıtına göre oyun en iyi olasılıkla 5♦'ye bağlanır.

Bu sonuca göre, **Kuzey'in kuzeyin 12 p, 7+c ile oyunu 3 seviyesinde değil, 1 seviyesinde açması gereği ortaya çıkmaktadır.**

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

19/03/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ortağın olağan-dışı sanzatu (*Unusual notrump*) araya girişine yanıt

Konu: [Olağan-dışı sanzatu \(*Unusual notrump*\)](#)

Aşağıdaki 1. örnek elde Güneyde oynayan ortağınızın Olağan dışı sanzatu (*Unusual notrump*) dekleresine nasıl yanıt verirsiniz?

K Robot
♠Q10873
♥42
♦K3
♣Q864
B K D G
Pas Pas 1♣ 2NT
Pas 3♦ Pas Pas
Pas
G Robot
♠K
♥AQJ85
♦A10764
♣95

Yanıt:

Olağan-dışı sanzatu yanıtı *Michael's cuebid* yanıtı ile aynı olduğundan:

Ortağınızın belirttiği (ima ettiği) ♥ ve ♦ renklerini **3 c** ile desteklemiyorsunuz ve **5 c kaliteli** yeni bir renginiz de yok. Bu durumda ortağınızın ima ettiği renklerden en kuvvetli rengi (♦) söylemeniz en az zararlı deklere olacaktır.

♦ deklere eden masalar % 83,

♠ veya ♥ deklere eden masalar % 22

puan almışlar.

4	3♦N=	110	83%	17%
D 4	K Robot			
	♠Q10873			
	♥42			
	♦K3			
	♣Q864			
B kageu 3+	B K D G	D chanstar 3		
♠A954	Pas Pas 1♣ 2NT	♠J62		
♥1093	Pas 3♦ Pas Pas	♥K76		
♦J985	Pas	♦Q2		
♣J2		♣AK1073		
	G Robot			
	♠K			
	♥AQJ85			
	♦A10764			
	♣95			
			3♦ Kuzey	0 0

Örnek el 1

D 4	K			
	♠1097532			
	♥AQ643			
	♦9			
	♣7			
B pes_6	B K D G	D pbeura 3		
♠Q	Pas Pas 1♣ 2NT	♠AK864		
♥10972	Pas 3♥ Pas 4♥	♥85		
♦107542	Pas Pas Pas	♦K6		
♣J105		♣Q984		
	G			
	♠J			
	♥KJ			
	♦AQJ83			
	♣AK632			
			4♥ Kuzey	0 0

Örnek el 2

Yukarıdaki 2. örnek elde Güney'in Olağan dışı sanzatu (*Unusual notrump*) araya girişinden sonra Kuzey minör renklere desteği olmadığından **5 c kaliteli** majör rengini belirtmiş, Güney de destekleyerek 4♥ oynamışlar ve 1 fazla çıkarak % 98 puan almışlar.

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

13/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışına örnekler

Konu: [2NT *olağan-dışı sanzatu* açılış deklere](#)

Aşağıda 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışına örnek olarak ikisi az, ikisi yüksek puanla dört el görülmektedir.

Batı 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışı ile rakibin iletişimini engelleyerek % 63 gibi daha yüksek bir puan almayı sağlamıştır.

8	5♣Ex-2	300	37.2%	62.8%
8	2♠N+3	200	34.9%	65.1%
8	3♥N+2	200	34.9%	65.1%
8	3♠N+2	200	34.9%	65.1%
8	A==		50%	50%
8	A==		50%	50%

The screenshot shows a Precision++ bridge game interface. The top left displays a hand with 8 cards. The top right shows the hand's composition: ♠ J8753, ♥ KJ1063, ♦ AQ, ♣ K. The bottom left shows the hand's composition: ♠ Q6, ♥ J10972, ♦ Q86532, ♣ Q86532. The bottom right shows the hand's composition: ♠ A104, ♥ 8542, ♦ 64, ♣ J1097. The bottom center shows the hand's composition: ♠ K92, ♥ AQ97, ♦ K853, ♣ A4. The bottom right shows the hand's composition: ♠ A104, ♥ 8542, ♦ 64, ♣ J1097. The bottom right shows the hand's composition: ♠ A104, ♥ 8542, ♦ 64, ♣ J1097. The bottom right shows the hand's composition: ♠ A104, ♥ 8542, ♦ 64, ♣ J1097.

Aşağıdaki ikinci örnek elde K-G oyunu 3NT'ye bağlayıp, 2 batarak % 11 puan almışlar.

Güney oyunu 2NT *olağan-dışı sanzatu* açılışı ile açsaydı, büyük bir olasılıkla aşağıdaki gibi oyunu 5♦'ya bağlayabilirlerdi.

2NT, (P), 3♦, (P);

4♦, (P), 5♦, (P);

P, (P), P

2	♠ AJ1084 ♥ A53 ♦ Q75 ♣ K5	3	♠ K63 ♥ KQJ10 ♦ 986 ♣ 762
B randomanne	B K D G	D Tim East	B K D G
♠ Q95 ♥ 98642 ♦ K2 ♣ Q83	Pas 1♣ Pas 2♠ Pas 3♦ Pas 3NT Pas Pas Pas	♠ K63 ♥ KQJ10 ♦ 986 ♣ 762	Pas 1♣ Pas 2♠ Pas 3♦ Pas 3NT Pas Pas Pas
	G		G
	♠ 72 ♥ 7 ♦ AJ1043 ♣ AJ1094		♠ 72 ♥ 7 ♦ AJ1043 ♣ AJ1094

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

13/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

2NT olağan-dışı sanzatu açılışına örnekler (devam)

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

Aşağıdaki üçüncü örnek elde Kuzeyin 2NT olağan-dışı sanzatu açılışından sonra Güney (elinde 6 c ♠ olmasına rağmen) Kuzeyin minörlerinden kendinde en uzun olanı destekleyerek, K-G oyunu 5♣'e bağlayıp, oyunu çıkararak % 74 puan almışlar.

D 4	K		
	♠ Q97		
	♥ AKJ63		
	♦ KJ1063		
B porus69 4+	B K D G	D Isabella7 3	
♠ KJ2	Pas 2NT Pas 3♣	♠ Q976	
♥ A542	Pas 4♣ Pas 5♣	♥ KJ108	
♦ 97542	Pas Pas Pas	♦ Q8	
♣ 5		♣ 987	
	G		
	♠ A108543		
	♥ 63		
	♦ 10		
	♣ AQ42		
			5♣ Güney
			0 0

Aşağıdaki dördüncü örnek elde D-B 3NT oynayıp, bir batarak % 2 puan almışlar.

Batı 2NT olağan-dışı sanzatu açılışını yapsaydı, aşağıdaki kontratlardan yüksek puanlı olanlardan birini yapabilirlerdi.

Ayrıca, 2NT açılışından sonra Kuzey ♠ ile araya girmemiş olacak ve oyun sanzatuya bağlanırsa büyük olasılıkla ♠ atak etmeyeceklerinden 3NT+3 bile çıkacaktı.

Aşağıda yapılan bazı kontratlar ve alınan puanlar görülmektedir.

6♦=	% 95
5♦x+1	% 89
3NT+3	% 78
5♦+1	% 54
3NT	% 34
3♦+3	% 15
3♦+2	% 7

8	3NTE-1	50	2.2%	97.8%
D 8	K gopiachand			
	♠ KQJ76			
	♥ 762			
	♦ Q2			
	♣ 742			
B hala1914	B K D G	D mariadi		
♠ 5	1♣ 1♠ 1NT 2♠	♠ A109		
♥ K3	3♦ Pas 3NT Pas	♥ A109		
♦ AJ965	Pas Pas	♦ 10873		
♣ AKQ95		♣ J63		
	G rrkoneru			
	♠ 8432			
	♥ QJ854			
	♦ K4			
	♣ 108			
			3NT Doğu	
			0 0	

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

15/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Cappaletti: 2NT araya girişi (5+c – 5+c minörler): Minörlerin ikisi de kaliteli olmalı

Konu: [Cappelletti - 1 Sanzatu açılışından sonra araya giriş](#)

Aşağıdaki örnek elde D-B'nin toplam 20 puanı var. (1NT açılışına karşın oldukça iyi bir değer)

Doğu 5+ c – 5+ c minörler ile Cappelletti yaptığında minör renkleri kaliteli olmadığından Batı 3♣ oyununu çıkaramamış, 1 batarak % 25 puan almışlar.

Daha önce böyle bir gerek yoktu. Bu olumsuz durumu önlemek için (ortaklıktaki toplam onör puanının en az 3 seviyesi için genellikle yeterli olamayacağı varsayımı ile) minör renklerin kaliteli olması gereği dokümana eklendi.

4	K miranclau ♠ A94 ♥ AK87 ♦ 10962 ♣ KJ	
B ♠ QJ1083 ♥ Q643 ♦ 5 ♣ A74	B K D G Pas 1NT 2NT Pas 3♣ Pas Pas Pas	D ♠ K ♥ 105 ♦ KQJ73 ♣ Q10532
	G mariepal5 ♠ 7652 ♥ J92 ♦ A84 ♣ 986	0 0 3♣ Batı

Aşağıdaki 2. örnek elde de Kuzey her ikisi de kaliteli olmayan bir elle 5+ c – 5+ c minörler ile Cappelletti yaptığından oyun batarak olumsuz sonuçlanmış.

3	N ♠ ♥ 82 ♦ Q97642 ♣ AK1073	
W 2 ♠ J95 ♥ AKQ ♦ AK83 ♣ J92	W N E S 1NT 2NT Pass 3♣ PassPass3NT Pass Pass 4♣ Dbl Pass PassPass	E 2 ♠ AQ86 ♥ 10765 ♦ J10 ♣ Q54
	S ♠ K107432 ♥ J943 ♦ 5 ♣ 86	0 0 4♣x South

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

03/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Michael's quebid: 17+ p ile de Michael's quebid yapılmalıKonu: [Michael's cuebid](#)

Daha önce 8-15 onör puanı ile *Michael's quebid* yapıyor, daha yüksek puan ile apel konturu atıyorduk.

Aşağıda örnek elde Doğu yüksek onör puanı ile *Michael's quebid* yerine apel konturu atmış.

Rakip araya girdiğinden Batı az puan ile pas geçmiş.

Doğu *Michael's quebid* yapılmış olsaydı, rakip büyük olasılıkla araya girmeyeceği için Doğu ve Batı 4♥ kontratını alabilecekti.

The image shows a bridge game interface with four players: D (Declarer), K (Kuzey), B (Bakir), and G (Hayumi). The cards are distributed as follows:

- D (Declarer):** ♠AKQJ32, ♥75, ♦865, ♣J5
- K (Kuzey):** ♠AKQ43, ♥AQ743, ♦AQ6, ♣AQ6
- B (Bakir):** ♠1096, ♥862, ♦K1092, ♣1032
- G (Hayumi):** ♠8754, ♥J109, ♦J, ♣K9874

The game is in a 4♠x contract, and the score is 0-0.

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

03/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ataklar: Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa

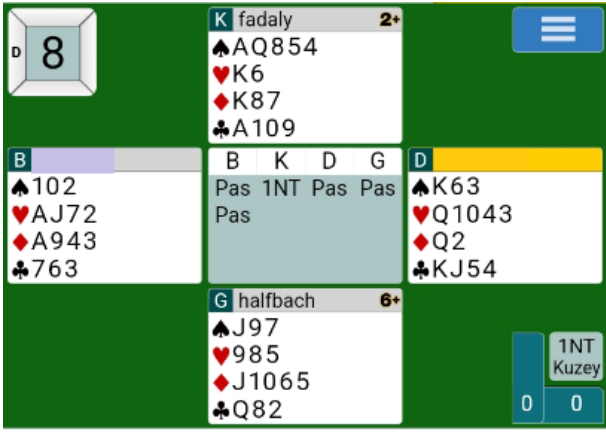
Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek bir renginiz yoksa, en uzun renginizin 8, 9, 10 kartlarından biri varsa, onu atak edin.

Aşağıdaki örnek elde (Doğu'nun) bütün renkleri onör kart içermekte ve renk tercihi yapabileceği iki rengi bulunmakta.

Sanzatu oynandığında rakipler başka bir renk konuşmadığında majör renk atak etmenin genellikle faydalı olduğundan, ♥10'luyu atak etmek en iyisi olabilir.

Bunun bir yararı olarak da: Rakip ♥10'lunun "11 kuralına göre 4. küçük kartınız olamayacağını" ve bu nedenle kısa renginizden ortağınıza doğru açıldığını düşünecektir.



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

07/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ataklar: Sanzatu oynandığında renk tercihi yapabilecek iki renginiz varsa

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Sanzatu oynanan aşağıdaki örnek elde Doğu olarak tercih edebileceğiniz aynı kuvvette iki renginiz, ♠ ve ♦ var.

Uzun olanı tercih renginiz seçin.

Sizdeki kısa olan renk rakipte büyük olasılıkla uzun olacağından, rakip bu renkten oynamak zorunda kalacak. Ayrıca, uzun renginizi tercih olarak göstermezseniz,

- sizin uzun renginizin rakipte kısa olma olasılığı büyük olduğundan rakip bu renkten oynamayacak,
- ortağınız da bu renkten size dönmemiş olacak.

5	K mgeles ♠ AJ3 ♥ AQJ3 ♦ 432 ♣ KQ4	
B ♠ 105 ♥ 109874 ♦ 9765 ♣ A9	B K D G 1NT Pas Pas Pas	D ♠ KQ872 ♥ 5 ♦ AQJ ♣ J1032
	G ketty70 ♠ 964 ♥ K62 ♦ K108 ♣ 8765	1NT Kuzey 0 0

Bu örnek elde daha uzun olan ♠ renginizi ortağınıza renk tercihi olarak belirtebileceğiniz ♥5 ve ♣2'li var.

Sanzatuda kısa renginizden atak etmek istemeyeceğinizden ♣2'liyi atak etmeniz iyi olur.

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

07/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Güzel bir dağılım ile şilem/grand şilem kararı

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı

Güzel dağılımlı bir eliniz olduğunda, özellikle ortağınız kozunuzu desteklediğinde, ortağınızın verdiği yanıtı göre, dağılım puanlarını iyi hesaplamanız ve buna göre kontrat seviyesine karar vermeniz oyun/şilem/grand şilem durumlarının kaçırılmaması açısından çok önemlidir.

Aşağıdaki elde, Güney (Precision++'a göre) 10-12 onör puanı ile destekledikten sonra, Kuzey toplam puanını dağılım puanlarını da ekleyerek bulduğunda:

Kuzeyin dağılım puanı: $2 * (3 \heartsuit + 1 \clubsuit) = 8$ (5+ c çift renk olduğundan toplam dağılım puanını 2 ile çarpıyoruz)

Toplam min puan: 14 (K) + 10 (Güneyin min puanı) + 8 dağılım puanı = 32 puan

Toplam puan 32 - 34 arası olduğundan Kuzey, Batı'nın araya girişinden bağımsız olarak, şilem kararı verebilir.

Dağılım puanlarıyla birlikte toplam puanın o seviye için kontratın kesin çıkacağı anlamını gelmez. Ancak Kuzey'in çift 5+ c eli için, Güney ikinci rengi de desteklerse, dağılım puanlarının geçerliliği olasılığı büyük oranda artar. Bu nedenle, Batı 4♥ ile araya girmeseydi, Kuzey [ikinci 5+ c ♦ rengine Güneyin desteğini sorgulayabilir](#) ve daha sonra ikinci rengine de destek aldıktan sonra şileme daha rahat olarak karar verebilirdi:

1♠ 2♠
3♦ 4♦
6♣

2. resimde şilem/grand şilem oynayan ve gerçekleştiren masaların aldığı puanlar görülmektedir.

D 5	K hakkiakki 2+	♠AQ10875 ♥A8764 ♦A7 ♣A7
B mariuci 4	B K D G	♠94 ♥107 ♦953 ♣QJ8632
	G tatel 2	♠J32 ♥Q3 ♦KJ102 ♣K954

5	7♠N=	2210	100%	0%
5	6♠Nx=	1660	98.4%	1.6%
5	6♠N+1	1460	95.2%	4.8%
5	6♠N+1	1460	95.2%	4.8%
5	6♠N+1	1460	95.2%	4.8%
5	6♠N=	1430	92.1%	7.9%

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

13/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ortağın kozuna destekte dağılım puanının önemi

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı
[Rakip araya renk ile girdiğinde ortağın yanıtı](#)

Rakip araya girdikten sonra ortağın kozuna destek verilirken **dağılım puanının** göz önüne alınması rekabette daha da önem kazanmaktadır.

Örneğin, aşağıdaki elde Güney'in ♠'ine Kuzey'in 3 onör ve 5 **dağılım puanı** ile toplam 8 **puan** desteği bulunmakta (3 p - 4. ♠ kartı, 1 p - ♥, 1 p - ♦).

İkinci turda Kuzey Pas geçmeyip dağılım ile birlikte toplam 8 **puan** ile ortağını destekleseydi, Doğu büyük olasılıkla Apel konturu çekerek ortağını uyarmayacak ve kontratı rakibe kaptırmayacaklardı. Kuzey'in ortağına daha sonra destek göstermesi rakipler iletişim kurmuş olduğundan çok geç olmuş.

3 D	K ♠8752 ♥96 ♦75 ♣K9543	
B slakshmi ♠J96 ♥K532 ♦KQ102 ♣106	B K D G 1♠ Pas Pas X Pas 2♥ 2♠ Pas Pas 3♥ Pas Pas Pas	D Robot ♠4 ♥A1074 ♦J9843 ♣AQ8
	G ♠AKQ103 ♥QJ8 ♦A6 ♣J72	3♥ Batı 0 0

Batı 3♥ oynayarak %80 puan almış.

Kuzey 2S oynasaydı, kontratı yapıp %83 puan alacaktı.

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

13/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ataklar: Sanzatu oynandığında elinizde kaliteli 5'li renginiz varsa

Konu: [Ataklar ve Defoslar - İlk önce büyük mü yoksa küçük kart mı oynamalı?](#)

Rakip sanzatu oynadığında, elinizde kaliteli bir renginiz varsa ve konuşmalardan ortağınızda 5-6 puandan az olması gerektiğini hesaplıyorsanız, komşu kart tekniğini kullanmadan, kendi renginizden atak ediniz. Ortağınızın löve alıp size dönmesi çok geç veya mümkün olmayabilir.

Ayrıca, **hamle kaybetmiş** ve atak edeceğiniz farklı renkten ortağınızı da empasa sokmuş olabilirsiniz.

Örneğin aşağıdaki oyunda Batının 3 ♣ alır-kartı var.

♦'dan 1 vererek yine 3 alır-kartı var.

♥'den ♥K'a vererek 2 alır-kartı var.

♠K'ı her durumda alabiliyor. (Güney küçük ♠ gelse de küçük koyarak, daha sonra ♠K'ı alabiliyor.)

Böylece, 9 alır-kartı var.

Bu nedenle komşu kart tekniği kullanıldığına 9 löve alabiliyor.

Kuzey'in oyunu batırmasının tek yolu baştan ♠ atak ederek, Batı ♠K ile alıncaya kadar ♠'e devam etmesi.

Daha sonra ♥K ile löve alınca geri kalan ♠'ler ile oyunu batıracaktır.

3	K		
	♠AQJ87		
	♥K962		
	♦87		
	♣85		
B gracz6111 3+	B K D G	D chyp 3	
♠K54	1NT Pas 3NT Pas	♠1092	
♥A103	Pas Pas	♥QJ5	
♦A952		♦KJ64	
♣A102		♣KQ6	
	G		
	♠63		
	♥874		
	♦Q103		
	♣J9743		
		3NT	
		Batı	
		0	0

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

18/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Oyun sırasında dağılım puanı sayılan renkten löve almaya çalışmak

Konu: [Oyun sırasında dağılım puanlarına göre strateji belirlenmesi](#)

Oynanan kontrat seviyesine göre onör ve dağılım puanları toplamı yeterli, ancak onör puanları tek başına yeterli olmadığı durumda, dağılım puanı bulunan renklerden el almaya çalışmak gerekir. Aksi halde oyunu çıkarmak çok büyük olasılıkla mümkün olmayacaktır.

(Onör ve dağılım puanları toplamı oyun seviyesine göre fazla olduğunda da dağılım puanı bulunan renklerden el almaya çalışılması oyun seviyesine göre fazla el alınmasını sağlayacaktır.)

Örneğin, aşağıdaki elde

Batı'nın 14 onör, ♥'den 2, ♦'dan 1 dağılım puanı, Doğu'nun 8 onör puanı, toplam 25 puan ile 4♠ çıkması hesaplanabilir.

♦'dan sayılan dağılım puanı ile oyun puanı ancak çıktığından ♦ renginden fazla löve alınması gerekmektedir. Oyun stratejisi baştan buna göre kurulduğunda oyunu çıkarmak mümkün olabilir.

Aşağıdaki elde Kuzey'in ♣ atak etmesi, Güney'in de ♦ oynaması yüksek olasılık olduğundan, Batı ♦ As'ı ile alıp, ♥'den yere doğru oynayarak Q'ı kaçırmayı ve ♥ As'na 1 ♣ kaçırmayı, ardından ♠K'ına empas yaparak ♠'leri temizlemesi, daha sonra yere doğru ♦ oynayarak ♦Q'ını alması ve ele doğru ♦ oynayarak, rakip ♦J ile aldığı anda ♦10'luyu sağlaması (böylece ♦'dan gelen dağılım puanının değerlendirilmesi) oyunu çıkaracaktır.

The image shows a card game interface with a green background. At the top left is a white box with a blue border containing the letter 'D' and the number '8'. To its right is a yellow box with a blue border containing the letter 'K', the name 'PlamenR', and the number '6'. At the top right is a blue button with a white three-line menu icon. Below these are three hand displays. The left hand, labeled 'B' in a purple box, contains: ♠AQJ84, ♥8, ♦A1053, and ♣K63. The center is a bidding table with a light blue background and a grey header row with labels 'B', 'K', 'D', and 'G'. It contains four rows of bids: 1♠ Pas, 2♦ Pas, 3♠ Pas, 4♠ Pas, and Pas Pas. The right hand, labeled 'D' in a purple box, contains: ♠965, ♥AQ53, ♦Q74, and ♣1097. At the bottom center is a grey box with the label 'G' and the name 'bloteczkaa', containing the hand: ♠K7, ♥J92, ♦J9862, and ♣AQ4. At the bottom right are two blue buttons with white numbers '0' and '0', and a small white box above them containing '4♠' and 'Bati'.

B	K	D	G
1♠ Pas	2♦ Pas		
3♠ Pas	4♠ Pas		
Pas	Pas		

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

19/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Ortağa 6-9 puan ile majör desteği olduğunda **dağılım puanını** da ekleyip, toplam puanın girdiği listedeki aralığa göre yanıt veriyoruz.

- **Dağılım puanı** ile birlikte toplam **puan 6-9** arasında ise 2♦, **10-12 puan** aralığında ise 2 seviyesinde; **5-12 onör puanı** ve çok iyi dağılımlı **dengesiz bir elle (13+ dp)** 4 seviyesinde ortağı destekliyoruz.

Böylece, ortağın ortaklığın toplam puanını doğru bulup, oyun için yeterli olduğunda oyun kaçırılmamış oluyor.

- **Onör puanı 13-16 puan** aralığında ise **dağılım puanını** eklemekten 3 seviyesinde destekliyoruz.

Böylece, açan ortağın ortaklığın toplam puanını doğru bulup, oyun/şilem için yeterli olduğunda oyun kaçırılmamış oluyor.

Not: 2 seviyesinde destek forsing olmayıp, 3 seviyesindeki destek forsing'dir.

Aşağıdaki 1. elde (5) Güney 8 onör ve 3 dağılım puanı ile ortağını 2 seviyesinde destekleyerek ortağının kolaylıkla oyun seviyesine çıkmasını sağlamıştır.

(Güney 2 seviyesinde desteklediğinden, Kuzey Güney'in min 10 puanını kendi onör ve dağılım puanlarına ekleyip, toplam 10 + 16 + 2 = 28 puan ile 4♠ kararı vermiştir.)

2. elde (7) rakip **dağılım puanlarını** doğru değerlendiremediğinden oyunu kaçırmış ve % 13 puan almış.

(Batının dağılım puanları: ♠ 4. kart 3 p, ♥ - 2 p)

3. elde (4) Kuzey **dağılım puanlarını** doğru değerlendirmedeğinden 4♥ oyunu kaçmış. 11 onör ve (1+3) dağılım puanı ile 2♥ yerine 4♥ demesi doğru olurdu.

D 5	K	AQ985 ♥KQJ2 ♦A6 ♣98
B cuhadar	B K D G	D ROSSER21 8
♠63 ♥1083 ♦J1094 ♣AKJ2	1♠ Pas 2♠ Pas 4♠ Pas Pas Pas	♥72 ♥976 ♦KQ73 ♣Q1073
	G	♠KJ104 ♥A54 ♦852 ♣654
		4♠ Kuzey 0 0

D 7	K Unsalkal	♠109 ♥A1052 ♦QJ1054 ♣A6
B mirko1976 2	B K D G	D chiccored
♠Q762 ♥3 ♦A63 ♣K10853	Pas Pas 1♠ Pas 2♠ Pas Pas Pas	♠AKJ83 ♥K987 ♦K87 ♣2
	G Etykn	♠54 ♥QJ64 ♦92 ♣QJ974
		2♠ Doğu 0 0

D 4	N	♠AQ4 ♥K8743 ♦Q10 ♣1053
W	W N E S	E 3+
♠KJ9 ♥9 ♦97543 ♣AQJ7	PassPassPass 1♥ Pass 2♥ PassPass 3♦ 3♥ PassPass Pass	♠108762 ♥A6 ♦J82 ♣642
	S	♠53 ♥QJ1052 ♦AK6 ♣K98
		3♥ South 0 0

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

19/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken dağılım puanı ekliyoruz

Konu: [1-Renk Açılışlarına Yanıtlar \(1♦ açılışı\)](#)

Oyun/şilem kontratlarını kaçırmamak için takip eden konuşmalarda ortağın kozu desteklerken **dağılım puanı** ekliyoruz.

Örneğin, aşağıdaki oyunda 2. tur konuşmalarda Kuzey ve Güney birbirlerini desteklerken **dağılım puanını** ekleyerek destekleyecekleri seviyeye karar vermeleri durumunda oyun kontratını kaçırmayacaklardır.

Güney'in kozu **5'li** olduğundan 5. kozu **3 dağılım puanı**, **2'li ♥** renginden **1 dağılım puanı** olduğundan, toplam **13 puanla** 3♠ yerine 4♠ dese ydi, 3♠+1 çıkan oyunu 4♠= yapacaklardı.

The screenshot shows a Precision++ bridge interface for a 4-card major bridge game. The interface displays four hands: North (K), South (G), West (B), and East (D). North's hand is A1096, AJ107, 852, A7. South's hand is QJ843, 43, AQ4, 642. West's hand is K752, Q86, 1096, K105. East's hand is K952, KJ73, QJ983. The interface also shows a bidding table with 'Pas' (Pass) and '1♦' (1 Diamond) bids. A red box highlights the number '4' in the top left corner. A blue box highlights the number '3' in the top right corner. A green box highlights the number '3' in the bottom right corner.

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

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

Keycard sorusuna yanıt veren keycard yanıtına kontur

Konu: [Savunmada oynarken](#)

Rakip şileme giderken keycard sorduğunda, yanıt veren rakibin rengine kontur çekerken dikkatli olmalıyız.

Öncelikle rakibin kontura Pas geçme olasılığını düşünerek, kaç batabileceğimiz hesabını iyi yapmalıyız.

Konturlu batma durumunda avantajlı çıkıyorsa, kontur çektiğimizde ortağımız bu renkten atak yapacağından (veya karşılayan ortaksa löve aldığında bu renkten döneceğinden) rakibe hamle kazandırmamak için elimizde **As olması** gerekir.

Aşağıdaki elde Güney rakibin keycard yanıtına kendi renkleri (♥) olduğundan kontur çekmiş.

Ortağı da kendi ♣ As'ını çekmeden ♥ atak ettiğinden ve As rakipte olduğundan rakip şilemi çıkarmış.

D 5	K ♠ 64 ♥ K8542 ♦ K74 ♣ A106	
B Quentin11 4 ♠ 972 ♥ A ♦ AQJ10952 ♣ 73	B K D G Pas 1♠ Pas 2♦ 2♥ 3♣ 3♥ 4NT Pas 5♥ X 6♦ Pas Pas Pas	D etoilee 8+ ♠ AKJ1083 ♥ 93 ♦ ♣ KQ852
	G ♠ Q5 ♥ QJ1076 ♦ 863 ♣ J94	6♦ Batı 0 0

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

19/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Açanın majör kozuna 1NT / 2♦ yanıtından sonra açanın konuşması

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Açan: 1♥/1♠ **Yanıtçı: 1NT (6-9 d2p ve “3+ c majör renk desteği” ve “7+ c farklı bir renk” yok)**

Açan ortağın takip eden yanıtı:

13-16 p ve 5+ c X ile 2X (atlamadan farklı bir renk), yoksa

13-16 p ve “kaliteli renk, 6+ c ♥/♠, 13-14 puan” durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa
2♥/2♠, yoksa

17-18 p ve 6+ c ♥/♠, ile 3♥/3♠, yoksa

17-18 p ve 3+ c X ile 3X (1 atlayarak farklı bir renk), yoksa Pas

Açan: 1♥/1♠ **Yanıtçı: 2♦ (6-9 d2p ve 3+ c majör renk desteği var)**

Açan ortağın takip eden yanıtı:

13-16 p ile 2♥/2♠, yoksa

17-18 p ve 6+ c ♥/♠ ile 3♥/3♠, yoksa

17-18 p ve 3+ c X ile 2X (atlamadan farklı bir renk), yoksa Pas

Açan: 1♥/1♠ **Yanıtçı:**
6-9 p ve 7+ c X ile Majör desteği yok, 7+ c X (2 atlayarak farklı bir renk)

Örneğin, aşağıdaki elde Doğu 3. pozisyonda (iki majör renk de yarı kaliteli ve 5 c olduğundan) 1♠ açmış.

Batı 8 p ile destek olmadığından 1NT yanıtı vermiş.

Açan ortak (Doğu) da yukarıdaki ilk satırdaki yanıtı göre ikinci 5+ c rengini göstermiş.

Batı'nın ikinci rengine desteği olduğundan oyun 1 fazla çıkmış ve D-B % 87 puan almışlar.

8	Kags44 ♠8 ♥K105 ♦Q1076 ♣KQ863	
B Pavolo49 6+ ♠104 ♥Q94 ♦AJ943 ♣J92	B K D G Pas Pas 1♠ Pas 1NT Pas 2♥ Pas Pas Pas	D Robot ♠K7653 ♥AKJ862 ♦8 ♣A5
	Gman2005 ♠AQJ92 ♥73 ♦K52 ♣1074	2♥ Doğu 0 0

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

24/08/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

1♥/1♠ açılışında yanıtlayan ortağın 6-9 p ve 7+ c diğer majör/minör rengi varsa

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Aşağıdaki elde Güney 6-9 onör puanı ile koz desteği olmadığından (eski listeye göre) 1NT yanıtı vermiş; Güney uzun ♠ rengini gösteremediğinden koz uyumu belirlenememiş ve oyun kaçmış.

Bu problemin çözümü için (majör açılışlar için) yanıt veren ortağın 6-9 puanı ve 7+ c farklı bir rengi olduğunda 1NT yanıtı vermek yerine, 2 atlayarak rengini gösterilmesine karar verildi:

3♠/4♣/4♦ (1♥ yanıtı) 6-9 d2p Majör desteği yok, 7+ c ♠/♣/♦ (2 atlayarak farklı bir renk) -
 4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı) 6-9 d2p Majör desteği yok, 7+ c ♣/♦/♥ (2 atlayarak farklı bir renk) -

Not: Daha önce bu durumda (7+ c farklı bir rengini göstermek yerine) EKCB yapıyorduk. Bu yanıt değiştirildi:

3♠/4♣/4♦ (1♥ yanıtı) 16+ p EKCB (belirtilen renkte 0 c), 3+ c ♥ majör renk desteği GS-F
 4♣/4♦/4♥ (1♠ yanıtı) 16+ p EKCB (belirtilen renkte 0 c), 3+ c ♠ majör renk desteği GS-F

EKCB: Belirtilen renk dışında 5-keycard sorma (EXCLUSION KEYCARD BLACKWOOD)

Yukarıda açıklandığı gibi, bu değişiklik Majör açılışlar için geçerli olup, minör açılışlar için söz konusu değildir. (Minör açılışlarda 3 atlayarak majör renk söylemek 17+ puan gösteriyor.)

Bu değişikliğe göre resimdeki konuşmalar şöyle olacak:

K G
 1♥ 3♠
 4♣ Pas

The screenshot shows a bridge game interface with the following details:

- Hand 1 (Top Left):** 5 (Red suit)
- Hand 2 (Top Right):** K (Black suit), ♠AJ6, ♥KJ732, ♦K5, ♣A96
- Hand 3 (Bottom Left):** B Eba2018, ♠109, ♥A1064, ♦A1097, ♣1084
- Hand 4 (Bottom Right):** D mcglbd 3+, ♠4, ♥Q9, ♦QJ842, ♣QJ532
- Bidding Sequence (Center):**
 - B: 1♥ Pas 1NT
 - K: Pas 2NT Pas 3♠
 - D: Pas Pas Pas
 - G: Pas Pas Pas
- Hand 5 (Bottom Center):** G (Black suit), ♠KQ87532, ♥85, ♦63, ♣K7
- Score (Bottom Right):** 0 0, 3♠ Güney

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

19/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

1 majör (1♥/1♠) açılışında 1NT ve “1♠/2♥ (diğer majör)” yanıtları

Konu: [Açılış: 1♥/1♠](#)

Aşağıdaki elde, ilgili bölümde:

Kuzey 1NT yanıtı aldığı anda:

(17-18 puanı olmadığından) 13-16 p ile

“kaliteli renk, 6+ c ♥/♠, 13-14 puan”

durumlarını çoğunlukla sağlıyorsa 2♥/2♠ diyerek majör rengini tekrarlaması öneriliyor.

Kuzeyin 14 p ve kaliteli rengi ile bu durumların ikisini sağladığından 2♠ demesi daha uygun olur.

Güneyin 1NT yanıtını ele alırsak:

Güneyin 9 onör puanına ek olarak yalnız ♣ ve ♠’den birer dağılım puanı var.

1NT yanıtı 6-9 d2p (dağılım puanının yarısı + onör puanı) ile veriliyor.

Bu durumda d2p olarak, en az 10 puanı olduğundan,

1NT yanıtı az oluyor ve

“10-16 d2p diğer majör renk” (2♥) yanıtına uyuyor.

Bu durumda 1♠’e 2♥ yanıtı uygun oluyor ve rakiplerin araya girmedeğini düşünürsek konuşmalar:

K	G	
1♠	2♥	(4+ c ♥)
3♦	3♥	(5+ c ♥)
4♥	Pas	

Turnuvada 4♥ oynayan masaların çoğunda 4♥+1 ve 4♥+2 çıkmış, 82 ve 95 puan almışlar.

7 D	K ♠AK1084 ♥1065 ♦AK82 ♣9	
B Cyns64 9	B K D G Pas Pas 1♠ Pas 1NT Pas Pas Pas	D jiangxy412 ♠Q972 ♥KJ8 ♦63 ♣AQ52
♠J3 ♥43 ♦754 ♣KJ10743	G ♠65 ♥AQ972 ♦QJ109 ♣86	1NT Güney 0 0

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

15/10/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

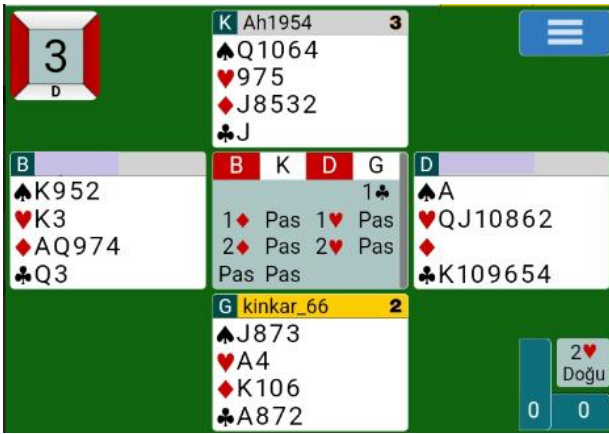
Ortağın kozuna destek durumu oluştuğunda dağılım puanının önemi

Konu: [Dağılım Puanı](#) hesabı
[Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#)

Konuşmanın ilk turunda ortağa destek olmasa bile, ortak kozunu tekrarlayarak fazla kart gösterdiğinde, ortağa destek durumu ortaya çıktığında **dağılım puanlarını** da hesaba katılarak bir üst seviye için yeterli puan varsa konuşmaya devam edilmelidir. Rekabette de bu noktaya dikkat edilmeli, rakibe kontrat kaptırılmamalı ve oyun durumu da varsa oyun kaçırılmamalıdır.

Aşağıdaki oyunda, Güney 1-renk ile oyun açtıktan sonra Batı renk ile araya girmiş, Doğu yeni renk göstermiş, ardından Batı ve Doğu renklerini tekrarlamışlar, daha sonra Batı oyun görmediğinden Pas geçmiştir.

2. tur konuşmanın sonunda Batı'nın ortağın kozunu desteklediği ortaya çıktığından, **dağılım puanlarını** da göz önüne alarak bir üst seviye için **toplam puanının** yeterli olduğunu hesaplayıp konuşmaya devam etmesi durumunda oyun kaçırılmamış olacaktı.



(G) B (K) D Açıklama

(1♣)

1♦

1♥ Min 9 p, 5 c

2♦

2♥ 6 c

Batının hesabı:

2 c H ile destek var.

Elde 14 onör p var.

Destek olduğundan **dağılım puanları** sayılabilir: ♣: 1 **dağılım puanı**

Toplam 15 + 9 = **24 dp**: 3 seviyesinde destek vermek gerek.

3♥

Doğunun hesabı:

Batı en az **toplam 23 p** hesaplıyor. Elde fazladan (10-9 =) **1p** ve **3+2 dp** var.

Toplam 24 p + 5 dp var.

4♥

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

01/09/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

İki rakip konuştuktan sonra Apel konturu ile araya giriş

Konu: [Apel \(Konuşma\) \(Take-out\) konturu](#)

Aşağıdaki örnek elde Güney rakibin renginden 2 kartı ve 10 onör puanı ile Apel konturu atmış, ortağı da diğer majörü (4 c ile) desteklediğinden, 9 onör puanı ve 2 dağılım puanı ile ortağının ima ettiği rengi destekleyerek, 2♠ oynamış, oyunu çıkararak % 81 puan almışlar.

D	K		
5	♠K752 ♥A98 ♦4 ♣Q10876		
B casper1966	B K D G	D cly2006 2	
♠J103 ♥K53 ♦J1052 ♣AK4	Pas Pas Pas 1♦ Pas 1♥ X 1NT 2♣ Pas Pas Pas	♠Q8 ♥Q10762 ♦A97 ♣J53	
	G		
	♠A964 ♥J4 ♦KQ863 ♣92		
			2♠ Kuzey
			0 0

13/09/2023 SDT

Toplamda şilem puanı olduğunda, 3NT ile sanzatu dağılımı göstermek yerine As sorun

Konu: [Toplamda şilem puanı olduğunu hesapladığınızda son konuşan olarak 3NT demeyin](#)

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

Aşağıdaki oyunda böyle bir durum olmuş ve 7NT kaçırılmış.

D	K		
1	♠10762 ♥K654 ♦754 ♣109		
B	B K D G	D	
♠A ♥J872 ♦KQ986 ♣Q83	Pas 2♣ 2♠ 3♣ Pas 3NT Pas Pas Pas	♠KQ ♥AQ9 ♦A102 ♣AK762	
	G		
	♠J98543 ♥103 ♦J3 ♣J54		
			3NT Doğu
			0 0

vukalaycioglu@gmail.com

Rakibin 1-renk açılışı üzerine 2 atlayarak araya girmek

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

Aşağıdaki elde doğu 2 atlayarak rakibin 1-renk açılışı üzerine 7 kart ♥ ile araya girmiş.

Elinizde 7 c bir renk olduğunda, en az 3 dağılım puanı vardır.

Ortaklar deneyimli rakiplere karşı 11-15 onör puanı ile atlayarak araya girmeyi kararlaştırdıklarından, Batı 7 onör puanı ve 3 kart desteği ile ortağını bir artırarak 4 seviyesinde destekleyebilir.

Batının 2. ve 3. kartları en az 3 dağılım puanı ettiğinden, ortaklığın toplam puanı {Doğunun ortalama puanı (13) ve en az dağılım puanı (3), Batının (7+3) puanı ile} en az 26 olduğundan Batı rahatlıkla 4 seviyesine çıkabilir.

D 4		N Jorosimeon	
		♠ J1083	
		♥ A	
		♦ KQ4	
		♣ A10974	
W		W N E S	E
♠ K64		Pass 1♣ 3♥ Pass	♠ Q95
♥ J87			♥ KQ106542
♦ 532			♦ A7
♣ K832			♣ Q
		S Roumen_N	
		♠ A72	
		♥ 93	
		♦ J10986	
		♣ J65	
		3♠ North	
		0 0	

Araya girme fırsatının kaçırılması

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

Aşağıdaki elde araya giriş gerekleri sağlandığı halde Kuzey 1♦ ile araya girmediğinden 6♦ kontratı kaçmış.

D 7		N	
		♠ 10853	
		♦ A107643	
		♣ A94	
W	2+	W N E S	E
♠ AK53		Pass	♠ QJ10842
♥ AKQ9642		1♣ Pass 1♠ Pass	♥ J7
♦ 98		4♣ Pass 4♠ Pass	♦ K
♣		PassPass	♣ 10652
		S	
		♠ 976	
		♥	
		♦ QJ52	
		♣ KQJ873	
		4♠ East	
		0 0	

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

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

Rakibin çift renkli eline karşı atak- iki örnek el

Konu: [Rakibin çift renkli eline karşı atak ederken](#) [Savunmada oynarken](#)

Yer tarafındaki rakip (dummy) konuşma sırasında koz desteğinin yanında **ikinci bir uzun renk** de göstermişse

- Rakibin ikinci renginden sizde uzunsa (veya ortağınızda uzun olduğunu düşünüyorsanız) veya kesiyorsanız,
- Ayrıca, söyledikleri kontrat seviyesine göre **önör puanlarının** yetersiz olduğunu hesaplıyorsanız

rakibi batırmak için koz atağı yapınız ve takip eden lövelerde rakibin kozun kısa olduğu taraftan çıkmasını önlemek için (siz ve ortağınız) yerin çıkacak kozlarını tüketinceye kadar koz oynamaya devam edin.

Aşağıdaki iki oyunda da yukarıdaki durumlar gerçekleştiğinden rakibi batırmak için koz atak edin ve takip eden lövelerde koz oynamaya devam edin. Yoksa rakip yerdeki kozun kısa olduğu taraftan çıkararak oyunu çıkarabilir.

Hand 1: 2♦

North (N): ♠A108, ♥973, ♦854, ♣Q752

West (W): ♠975, ♥, ♦AQJ96, ♣KJ1086

East (E): ♠K643, ♥AQ8542, ♦K7, ♣9

South (S): ♠QJ2, ♥KJ106, ♦1032, ♣A43

Bidding: 1♥ Pass, 2♣ Pass, 4♥ Dbl, 5♦ Pass, Pass, Pass

Contract: 5♦ West

Score: 0-0

Atak eden: Kuzey

Hand 2: 3♦

North (N): ♠96, ♥K95, ♦A76, ♣A8753

West (W): ♠A87432, ♥, ♦KQ10852, ♣J

East (E): ♠10, ♥AJ4, ♦J93, ♣K109642

South (S): ♠KQJ5, ♥Q1087632, ♦4, ♣Q

Bidding: 2♥ Pass, 3♥ Pass, 4♥ Dbl, 5♦ Pass, Pass, Pass

Contract: 5♦x West

Score: 0-0

Atak eden: Kuzey

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

21/12/2023 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Rakibin 4 seviyesi majör açılışı üzerine bir apel konturu konuşması

Konu: [4♥ & 4♠ Açılışları](#)

Vul:N- S Dir: E	♠ KJ72 ♥ A ♦ J872 ♣ AK74	
♠ Q98 5 ♥ Q65 ♦ 63 ♣ Q10 65		♠ A64 ♥ KJ1098 742 ♦ — ♣ J9
	♠ 103 ♥ 3 ♦ AKQ10 954 ♣ 832	

WEST	NORTH	EAST	SOUTH
		4♥	Pass
Pass	Dbl	Pass	5♦
All Pass			

This real deal was dealt by Mary Maier.

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

12/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

4 seviyesi 4♥/4♠ majör açılışları

Konu: [4♥ & 4♠ Açılışları](#)

Aşağıda 4 seviyesi açılışlar / konuşmalar görülmektedir.

6 D		N Musabeyyy		☰	
		♠K43			
		♥10			
		♦K9762			
		♣J1094			
W		W	N	E	S
♠AQJ1098752		1♥ 2♦		E	
♥Q6		4♣ PassPassPass		♠6	
♦85				♥AK9753	
♣				♦J	
				♣KQ832	
		S DURSUN64		3+	
		♠			
		♥J842			
		♦AQ1043			
		♣A765			
				4♣ West	
				0	0

7 D		N		
		♠AK1064		
		♥J72		
		♦5		
		♣A542		
W	wowa2	2	W N E S	E Anaghark
♠95			4♥	5
♥A4		Pass		♠QJ32
♦AQ742				♥
♣KQJ6				♦KJ10983
		S		
		♠87		
		♥KQ1098653		
		♦6		
		♣97		
		5♥x South		
		0	0	

Sonuç: 4♠ + 1, % 72,3 puan

4 seviyesi Ters Stayman açılışları

Konu: [Ters STAYMAN - NAMYATS](#)

Aşağıda 4 seviyesi Ters Stayman açılışları görülmektedir.

6 D		N Robot			
		♠ 5			
		♥ J62			
		♦ AQ875			
		♣ J1054			
W		W	N	E	S
♠		4♦ Pass			♠ AKJ109732
♥ AK1087		4♠ PassPassPass			♥ Q
♦ 642					♦ 109
♣ KQ932					♣ A8
		S Rahul14796			
		♠ Q864			
		♥ 9543			
		♦ KJ3			
		♣ 76			
				4♠ West	
				0	0

Sonuç: 4♠ + 2, % 63,3 puan

<
--

Sonuç: 4♥ + 2, % 51,8 puan

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

12/01/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Majör koz desteğinden sonra şilem araştırması

Konu: [Majör koz uyumunda dağılımların değerlendirilmesi - Örnekler](#)

Açılış: [1♥/1♠](#)

Yanıtlayan ortağın majör koz desteğinden sonra, açan ortak yanıtlayan ortağın **dağılım puanlarını** sorgulayarak, **dağılım puanları** ile birlikte oyun veya şilem olasılığını araştırabilir. Ortaklıkta yeterli **dağılım puanı** varsa, oyun veya şilem varsa kaçırılmamış olur.

Yanıtlayan ortak özellikle 3 seviyesinde destek gösterdiğinde yanıtlayan ortağın **dağılım puanın** sorgulanması daha da önemli olmaktadır. Diğer destek durumlarında yanıtlayan ortak **dağılım puanını** katarak destek verdiği halde, 3 seviyesinde yalnız **onör puanlarına** göre destek vermektedir (**13-16 p**).

([Ortağın kozuna 5-12 onör puanı ile destekte dağılım puanı ekliyoruz – açıklama ve örnek eller](#))

Ayrıca, yanıtlayan ortağın **onör puanı 16** olması durumunda, açan ortağın **14+ onör puanı** varsa, şilem olasılığı yüksek olmaktadır.

Aşağıdaki örnek elde böyle bir durum görülmektedir. Güneyin Kuzeyi 3 seviyesinde desteklemesinden sonra, yanıtlayan ortağın [iyi dağılımlı eli](#) olup olmadığı sorgulanarak şilem olasılığının araştırması doğru kontratın belirlenmesi açısından yararlı olacaktır:

Kuzey Güney Açıklama

1♠

3♠

3NT

Yanıtlayan ortağa [iyi dağılımlı eli](#) var mı sorusu

4♣

~3 dp (~3: 3 ± 1)

Yanıtlayan ortak **onör puanın 16** olmasını göz önüne alarak **dağılım puanına** 1 puan daha ekler.

(5 c♦ rengi için 1, 2 c♥ rengi için de 1 **dağılım puanı** ile birlikte, toplam 3 **dağılım puanı**)

4NT

Açan ortak kendi **onör (15)** ve **dağılım puanına (1)** yanıtlayan ortağın ortalama **onör puanını (14,5)** ve belirttiği **dağılım puanını (~3)** ekleyerek, **toplam puanın** şilem puanı (**32 ± 1 dp**) bölgesinde olduğunu gördüğünden keycard sorar.

5♣

(1 keycard)

6♣

...

(Kuzey oyunu 7♠ çıkarmıştır.)

4	N ♠AJ1097 ♥A53 ♦K5 ♣K84	
W ♠K654 ♥J107 ♦J10 ♣Q1095	W N E S Pass 1♠ Pass 3♠ Pass	E ♠3 ♥Q9842 ♦8732 ♣632
	S ♠Q82 ♥K6 ♦AQ964 ♣AJ7	4♠ North 0 0

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

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

1♣ açılışı ve 1♥, 1♠ veya 1NT yanıtından sonra – 2 atlayarak konuşma

Konu: [1♣ açılışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra](#)

1♣ açılışı ve ardından 1♥, 1♠ ve 1NT yanıtlarından sonra (puanı 17'den azsa) açan ortak yeterli kuvvet ve çok iyi bir dağılımla 5 seviyesi bir minör koz oyununu olası görüyorsa, kendi rengini (2 atlayarak) 4 seviyesinde gösterir. Daha kuvvetli ise kendi rengini 5 seviyesinde gösterebilir.

Aşağıdaki gibi bir örnek elde, 5 seviyesi bir minör koz oyununu aşağıdaki gibi araştırılabilir.

Batı Doğu Açıklama

1♣

1♥

4♦ Yeterli puan ve uzun bir renk ile 5 seviyesi minör koz oyununu olasılığı
Batı kendi rengini (2 atlayarak) 4 seviyesinde gösterir.

5♦ Yanıtlayan ortak da 2 c destek ve 9+ p ile bir artırır.

4	N enerstine ♠98743 ♥97 ♦KJ ♣Q752	
W ♠KJ5 ♥KQ ♦AQ1096542 ♣	W N E S 1♣ Pass 1♥ Pass	E ♠Q106 ♥A6543 ♦73 ♣K109
	S krtulus ♠A2 ♥J1082 ♦8 ♣AJ8643	3♦ West 0 0

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

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

Rakibin 1-renk açışı üzerine 15'den az puanla 1NT ile araya giriş

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

Örnek el 1:

Par: 3S -140

Hand 1: T76, J7, AKQ972, AT

Hand 2: AK92, A65, 84, Q963

Hand 3: Q543, K432, JT, K74

Hand 4: J8, QT98, 653, J852

Hand 5: J8, QT98, 653, J852

Hand 6: J8, QT98, 653, J852

Hand 7: J8, QT98, 653, J852

Hand 8: J8, QT98, 653, J852

Hand 9: J8, QT98, 653, J852

Hand 10: J8, QT98, 653, J852

Hand 11: J8, QT98, 653, J852

Hand 12: J8, QT98, 653, J852

Hand 13: J8, QT98, 653, J852

Hand 14: J8, QT98, 653, J852

Hand 15: J8, QT98, 653, J852

Hand 16: J8, QT98, 653, J852

Hand 17: J8, QT98, 653, J852

Hand 18: J8, QT98, 653, J852

Hand 19: J8, QT98, 653, J852

Hand 20: J8, QT98, 653, J852

Hand 21: J8, QT98, 653, J852

Hand 22: J8, QT98, 653, J852

Hand 23: J8, QT98, 653, J852

Hand 24: J8, QT98, 653, J852

Hand 25: J8, QT98, 653, J852

Hand 26: J8, QT98, 653, J852

Hand 27: J8, QT98, 653, J852

Hand 28: J8, QT98, 653, J852

Hand 29: J8, QT98, 653, J852

Hand 30: J8, QT98, 653, J852

Hand 31: J8, QT98, 653, J852

Hand 32: J8, QT98, 653, J852

Hand 33: J8, QT98, 653, J852

Hand 34: J8, QT98, 653, J852

Hand 35: J8, QT98, 653, J852

Hand 36: J8, QT98, 653, J852

Hand 37: J8, QT98, 653, J852

Hand 38: J8, QT98, 653, J852

Hand 39: J8, QT98, 653, J852

Hand 40: J8, QT98, 653, J852

Hand 41: J8, QT98, 653, J852

Hand 42: J8, QT98, 653, J852

Hand 43: J8, QT98, 653, J852

Hand 44: J8, QT98, 653, J852

Hand 45: J8, QT98, 653, J852

Hand 46: J8, QT98, 653, J852

Hand 47: J8, QT98, 653, J852

Hand 48: J8, QT98, 653, J852

Hand 49: J8, QT98, 653, J852

Hand 50: J8, QT98, 653, J852

Hand 51: J8, QT98, 653, J852

Hand 52: J8, QT98, 653, J852

Hand 53: J8, QT98, 653, J852

Hand 54: J8, QT98, 653, J852

Hand 55: J8, QT98, 653, J852

Hand 56: J8, QT98, 653, J852

Hand 57: J8, QT98, 653, J852

Hand 58: J8, QT98, 653, J852

Hand 59: J8, QT98, 653, J852

Hand 60: J8, QT98, 653, J852

Hand 61: J8, QT98, 653, J852

Hand 62: J8, QT98, 653, J852

Hand 63: J8, QT98, 653, J852

Hand 64: J8, QT98, 653, J852

Hand 65: J8, QT98, 653, J852

Hand 66: J8, QT98, 653, J852

Hand 67: J8, QT98, 653, J852

Hand 68: J8, QT98, 653, J852

Hand 69: J8, QT98, 653, J852

Hand 70: J8, QT98, 653, J852

Hand 71: J8, QT98, 653, J852

Hand 72: J8, QT98, 653, J852

Hand 73: J8, QT98, 653, J852

Hand 74: J8, QT98, 653, J852

Hand 75: J8, QT98, 653, J852

Hand 76: J8, QT98, 653, J852

Hand 77: J8, QT98, 653, J852

Hand 78: J8, QT98, 653, J852

Hand 79: J8, QT98, 653, J852

Hand 80: J8, QT98, 653, J852

Hand 81: J8, QT98, 653, J852

Hand 82: J8, QT98, 653, J852

Hand 83: J8, QT98, 653, J852

Hand 84: J8, QT98, 653, J852

Hand 85: J8, QT98, 653, J852

Hand 86: J8, QT98, 653, J852

Hand 87: J8, QT98, 653, J852

Hand 88: J8, QT98, 653, J852

Hand 89: J8, QT98, 653, J852

Hand 90: J8, QT98, 653, J852

Hand 91: J8, QT98, 653, J852

Hand 92: J8, QT98, 653, J852

Hand 93: J8, QT98, 653, J852

Hand 94: J8, QT98, 653, J852

Hand 95: J8, QT98, 653, J852

Hand 96: J8, QT98, 653, J852

Hand 97: J8, QT98, 653, J852

Hand 98: J8, QT98, 653, J852

Hand 99: J8, QT98, 653, J852

Hand 100: J8, QT98, 653, J852

Örnek el 2:

Hand 1: D 5

Hand 2: N 2+

Hand 3: W 74, A84, KQJ543, A2

Hand 4: N Q653, J10763, 8, J73

Hand 5: W Pass, N Pass, E 1, S 1

Hand 6: W 1NT, N 2, E 3, S 3

Hand 7: W Pass, N Pass, E Pass, S Pass

Hand 8: S AKJ2, K52, A1097, K5

Hand 9: E 1098, Q9, 62, Q109864

Hand 10: North 3, 0, 0

Konuşmalar

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1♦	1NT	Pas	Pas
Pas			

Sonuç

1NT+1 N % 93

Batın 1♦ dekleresinden sonra

Kuzey 14 p ile 1NT diyerek araya girmiş ve kontratı almış.

Batı 14 puan ve dengesiz bir dağılımla 1NT ile araya girmiş, N-S 3 ♥'e 2 batmış (3♥-2) ve E-W % 83 puan almış. Batı araya girmeseydi, N-S 3NT veya 4S oynayıp iyi puan alabilirdi.

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

17/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

Araya girdikten sonra koz tutuşu bulunduğunda doğru kontrat seviyesinin belirlenmesi

Konu: [Ortağınız 1 seviyesinde araya girdiğinde](#) [1-renk açılışlarında takip eden konuşmalar](#)

Yanıt veren ortak (ortak-B) renk desteği verdikten (ortağının rengine tutuşunu belirttikten) sonra, rengi ilk söyleyen ortak (ortak-A) yanıtçının **minimum konuşma puanını kendi puanına** ekler ve buna göre kontrat seviyesini belirler.

Ortak-A son konuşan ortak ise, ortak-B de **kendi puanı** ile **minimum konuşma puanı** arasındaki farkına göre seviyeyi artırabilir: Ortak-B (**kendi puanı - minimum konuşma puanı**)/3 kadar seviyeyi artırabilir. Böylece doğru kontrat seviyesi belirlenmiş olur.

Örneğin, aşağıdaki elde 1♥ ile araya girdikten sonra, Batı 2♣ ile cuebid yaparak ortağını **11+ p** ile desteklediğini belirtiyor. Bunun üzerine Doğu Batının **min konuşma puanını (11) kendi puanına (13)** ekler ve kontrat seviyesini belirler: $\{(13+11) - 14\} / 3 = 3$. Seviye ([Oyun/şilem olasılığının araştırılması](#))

Doğunun 3♥ dekleresinden sonra, Batı (kendi puanı **minimum konuşma puanından fazla olamadığından**) pas geçer. Eğer puanı ~3 puan daha fazla olsaydı, kontratı 4♥'e çıkaracaktı.

Güney	Batı	Kuzey	Doğu
(1♣)	Pas	(Pas)	1♥
(Pas)	2♣	(Pas)	3♥
(Pas)	Pas	(Pas)	

Par : 3H -140

J753
J86
QT5
T53

T62
Q52
AJ62
KJ9

K
15
Dağıtan

AK4
AT743
987
Q6

4
11 13
12

Q98
K9
K43
A8742

	N	♠	♥	♦	♣
N	--	--	--	--	7
S	--	--	--	--	7
E	8	7	9	8	--
W	8	7	9	8	--

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

23/02/2024 SDT (Bölüm/Sayfa Son değişiklik tarihi)

İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi – Tarihsel bir not (P++)

OPENINGS**RESPONSES** (to each of the openings on the left side)**Points**

13-18 p & 5+ card major

13-18 p &

5+ card ♣ or ♦

No 5 card suit

bids

1♠ or 1♥

1♣

1♦

points

0-5

6-9

6-9

10-12 & 1♥/1♠ opng

13-15 & 1♥/1♠ opng

10-16

11-12

17+

bids

1♦ to 1♣, PASS to 1♦/1♥/1♠ opening

1NT (minor opening, no support for major)

2♦ (support for major opening)

2♥/2♠ (support major with 3+ card)

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

different suit with 4+ card (major first)

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

No 4+card major)

skip bid in different suit with 4+ card

Ayrıntı: [Bir-Renk Açılışlarına Yanıtlar](#)

16-18 p & no 5 card major suit 1NT

(with stoppers
in 3 suits,
no singleton)

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

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

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

7-8

10-14

15+

2NT

3NT

[Transfer/Stayman in 3rd level](#)[Transfer for 5 card major](#) (2♦/2♥)[Stayman](#) (2♣) to ask for 4 card major[Transfer for 6 card minor](#) (2♠)

19+ p

2♣

0-3 p: 2♦, 4-6 p: 2♥, 7-10 p: 2♠, 11-13 p: 2NT, 14+ p: 3♣

8-11 p & 7+ card

3 (♣,♦,♥,♠)

[Zayıf açılışlara yanıtlar](#)

8-11 p & 6+ card

2 (♦,♥,♠)

[Zayıf açılışlara yanıtlar](#)

(Avoid opening in 3. & 4. hands with “6-8 p & minor suits”)

9-12 p & solid 7+ c minor

3NT

no stoppers:

stoppers in every suit (except in 1 minor):

stoppers in fewer suits:

4♣

PASS

5♣

Response to 1NT above:**Transfer bids:** To show 5 card major: 2♦ shows ♥, 2♥ shows ♠

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

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

Stayman: To ask for 4 card major: 2♣: 2♦ response shows no 4 card major

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

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

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

Terimler ve kısaltmalar

"Precision++" konuşma sistemi

SAYC	Standard American Yellow-Card 5'li majör sistemi
RKCB	Roman Keycard Blackwood, RKCB 5-keycard As-Kapaz sorma yöntemi
EKCB	Exclusion Keycard Blackwood belirtilen renk dışında 5-key card sorma yöntemi

İlk Kullandığımız Konuşma-Sistemi – Tarihsel bir not

Opening(s)	Açış(lar)
Response(s)	Yanıt(lar)
Support	destek
Bid	deklere, konuşma
Re-bid	renği tekarlamak
Point	puan
N, NT (no-trump)	sanztu
S (Spade)	♠ - Pik, Maça
H (Heart)	♥ - Kör, Kupa
D (Diamond)	♦ - Karo
C (Club)	♣ - Trefli, Sinek
Trump	koz
no-trump	sanztu
skip bid	atlayarak (sıçrayarak) konuşma
stopper	keser (durdurucu) kağıt
suit	renk
void	boş (0-kartlı) renk, şikan
singleton	tekli renk
doubleton	çift-kartlı renk
Solid	kesiksiz
intervention	araya-giriş
Double	kontur

Precision++ Sistemi - Temel Noktalar

Tutuş	koz uyumu, iki ortaktaki koz sayısının en az 8-kart olması
-------	--

Bir-renk açılışlarına yanıtlar

1-R F	1-round forcing (1-tur forcing)
GS-F	Game/Slam forcing (oyuna kadar durma), oyun/şilem forcingi
p	Onör puanı (2NT ve 3NT yanıtlarında)
HCP	onör puanı (high-card point)
d2p	Dağılım puanının yarısı + onör puanı
c	Kart
Game	oyun, zon, 100 ve üzeri puanı olan kontrat (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
Slam	şilem
Grand-slam	garnd-şilem
Distribution	dağılım

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

Zayıf açılışlara yanıtlar

Weak 2 Opener	2-li zayıf açış
Raise	(ortağın rengini)artırma
Opener suit	açanın rengi
Open suit	açış rengi
force 1 round	1-tur forsing
Opener Rebid	açanın tekrar konuşması, dekleresi
Feature	rengin K,Q gibi özelliği
Responder	yanıtçı
!	farklı anlamlı deklere (örneğin 2NT! Burada normal sanzatu yerine, soru dekleresidir)
Forcing	forsing
RHO	sağ taraftaki rakip (right-hand opponent)
o.w.	yoksa (otherwise)
sign off	konuşmaya son vermek

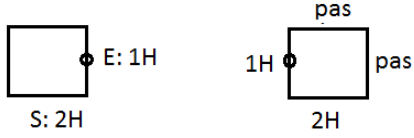
Notlar: Savunma

Dummy	Yer
Suit	Renk
Trump	Koz, kozlamak
Notrump	Sanzatu
Lead	İlk kart açılışı, açılmak
Singleton	1-c renk
Bid(ing)	Konuşma(k), deklere
Trick	El (bir oyundaki 13 elden biri)
Small slam	Şilem
Spade	Pik, ♠
Heart	Kupa, Kör, ♥
Diamond	Karo, ♦
Club	Sinek, Trefli, ♣
Honor	A, K, Q, J
Finesse	Empas
Contract	Kontrat

Bizim araya girmemiz (Overcalls)

Overcall	araya giriş, rakipten sonra konuşma
HCP	onör puanı (high-card points)
Jump overcall	sıçrayarak araya giriş
<i>Preemptive</i>	zayıf el, pre-emptif (rakibin rengi üzerine atlayarak zayıf açılış puanıyla yapılan baraj konuşması veya az puanla sıçrayarak rakibin konuşmasını engelleyici deklere)
Cuebid	rakibin rengini tekrarlayarak imalı suni konuşma
Oyun seviyesi	en az 100 puan olan oyun seviyesi (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
Fit	tutuş, uyum
OP	onör puanı
<i>Splinter</i>	söylenen renkte kısalık: 0-1 kart

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



Şekildeki küçük yuvarlak dağıtıcı gösterir.

E	Doğudaki oyuncu
S	Güneydeki oyuncu
W	Batıdaki oyuncu
N	Kuzeydeki oyuncu

responding opponent yanıtlayan rakip
non-forcing forsing değil

one suited hand (6+ c) tek uzun rengi olan el
redouble sür-kontur
 Advancer yanıtlayan ortak
 Unnamed açıklanmamış olan
Negative (double) konuşma konturu, negatif kontur

Örnek eller

D/V dağıtıcı/zonda olan (dealer/vulnerable)

E	Doğudaki oyuncu
S	Güneydeki oyuncu
W	Batıdaki oyuncu
N	Kuzeydeki oyuncu

Oyuncuların kartları, yukarıdan aşağıya doğru, sırasıyla: S, H, D, C

Kare şekil ortasındaki:

+	her iki taraf da zonda
	NS (kuzey-güney) zonda
-	EW (doğu-batı) zonda
(boşsa)	iki taraf da zonda değil

Şekildeki küçük yuvarlak dağıtıcı gösterir.

Altındaki küçük çizelgede: hangi oyuncu oynadığında, hangi renk koz olduğunda ne kadar el alabileceği gösteriliyor.

Bazı şekillerde, ayrıca tüm masalarda oynanan oyunlarda:

Masa no, çift no, kontrat, kim oynamış, oyun sonucu, açılan kart; (NS,EW) sonuç puanı ve yüzdesi gösteriliyor.

Deklereler altta veya yanda, “;” ile turlar şeklinde gösteriliyor.

Her bir turda, 2 deklere varsa rakipler konuşmamıştır.

4 deklere varsa, rakiplerin deklereleleri turdaki 2. ve 3. konuşmalardır.

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

Tüm terimler ve kısaltmalar

!	farklı anlamalı deklere (örneğin 2NT! Burada normal sanzatu yerine, soru dekleresidir)
11 kuralı	Sanzatu atağında, büyükten küçüğe dördüncü kart atak edildiğinde, "11 – (kart numarası)" kadar açılan karttan daha büyük kart diğer üç kişide vardır.
1-R F	1-round forcing (1-tur forsing)
3-L F	3 seviyesine kadar forsing
Advancer	yanıtlayan ortak
Alır kart	Bir löveyi (<i>trick</i>) alan kart (tersi: <i>kayıp</i> kart)
B, W	Batıdaki oyuncu (<i>West</i>)
Bid(ing)	Konuşma, deklere
c	kart (<i>card</i>)
C (Club)	♣ - Trefli, Sinek
Contract	Kontrat
Cuebid	rakibin rengini tekrarlayarak imalı konuşma
D (Diamond)	♦ - Karo
D, E	Doğudaki oyuncu (<i>East</i>)
D/V	dağıtıcı/zonda olan (<i>deaker/vulnerable</i>)
d2p	Dağılım puanının yarısı + onör puanı
dp	Dağılım puanı + onör puanı
Destek	Fit, uyum, tutuş (toplam 8 koz kartı)
Distribution	dağılım
DOP1	Double: 0, Pass: 1
Double	kontur
doubleton	çift-kartlı renk
Dummy	Yer
E, D	Doğudaki oyuncu (<i>East</i>)
EKCB	Exclusion Keycard Blackwood belirtilen renk dışında 5-key card sorma yöntemi
Feature	rengin K,Q gibi özelliği
Finesse	Empas
Fit	Tutuş, uyum, destek (toplam 8 koz kartı)
force 1 round	1-tur forsing
Forcing	forsing
G, S	Güneydeki oyuncu (<i>South</i>)
G-F	Game forcing (oyuna kadar durma), oyun forsingi
GS-F	Game/Slam forcing (oyuna kadar durma), oyun/şilem forsingi
Game	oyun, zon, 100 ve üzeri puanı olan kontrat (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
Grand-slam	grand-şilem
Güzel dağılım	Bir eldeki dağılım puanları toplamı üç ve üzeri
H (Heart)	♥ - Kör, Kupa
HCP	Onör puanı (high-card points)
Honor (card)	Onör (kartı: A, K, Q, J)
intervention	araya-giriş
Jump overcall	sıçrayarak araya giriş
K, N	Kuzeydeki oyuncu (<i>North</i>)

Kayıp kart	löveyi (<i>trick</i>) kaybeden kart (tersi: <i>alır</i> kart)
Konuşma	deklere, Bid(ing)
Lavinthal kuralı	Sanzatu oynarken kart-kaçma (defos) yöntemi
Lead	ilk kart açılışı, açılma(k)
N, K	Kuzeydeki oyuncu (North)
N, NT (Notrump)	Sanzatu
Negative (double)	konuşma konturu, negatif kontur
non-forcing	forsing değil
no-trump	sanztatu
o.w.	yoksa (otherwise)
one suited hand (6+ c)	tek uzun rengi olan el
OP	onör puanı
Open suit	açış rengi
Opener Rebid	açanın tekrar konuşması, dekleresi
Opener suit	açanın rengi
Opening(s)	Açış(lar)
Overcall	araya giriş, rakipten sonra konuşma
Oyun seviyesi	en az 100 puan olan oyun seviyesi (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D)
p	Onör puanı (2NT ve 3NT yanıtlarında)
P++	<i>Precision++</i>
Point	puan
<i>Preemptive</i>	zayıf el, preemptif (rakibin rengi üzerine atlayarak zayıf açılış puanıyla yapılan baraj konuşması veya az puanla sıçrayarak rakibin konuşmasını engelleyici deklere)
Raise	(ortağın rengini)artırma
Re-bid	rengi tekarlamak
redouble	sür-kontur
Responder	yanıtçı
responding opponent	yanıtlayan rakip
Response(s)	Yanıt(lar)
RHO	sağ taraftaki rakip (right-hand opponent)
RKCB	Roman Keycard Blackwood, RKCB 5-keycard As-kapaz sorma yöntemi
S, G	Güney'deki oyuncu (<i>South</i>)
S (Spade)	♠ - Pik, Maça
SAYC	Standard American Yellow-Card 5'li majör sistemi
sıkıştırmak	squeeze
sign off	konuşmaya son vermek
singleton	tekli (1-c) renk
skip bid	atlayarak (sıçrayarak) konuşma
(Small) Slam, grand slam	Şilem, Grant-şilem
Solid	kesiksiz
<i>Splinter</i>	4 seviyesine sıçrayarak 0-1 kartlı bir renk söylemek
stopper	keser (durdurucu) kağıt
suit	renk
Support	destek
Trick	Löve, El (bir oyundaki 13 elden biri)

Trump	Koz, kozlamak
Tutuş	Destek, koz uyumu, ortaklıkta koz kartı sayısının en az 8 olması
Unnamed	açıklanmamış olan
Uyum	Fit, destek, tutuş (toplam 8 koz kartı)
void	boş (0-kartlı) renk, şikan
W, B	Batıdaki oyuncu (<i>West</i>)
Weak 2 Opener	2'li zayıf açış

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

Oyunlarımızda dikkat etmeye çalıştığımız noktalar:

Genel olarak turnuva etik kurallarını uyguluyoruz.

Konuşmalar (deklerasyon) sırasında:

- Yere konulan deklere kartlarını geri almıyoruz.
- 1♠'den sonra 1♥ gibi yetersiz (eksik) deklereyi renk değiştirmeden 2♥ gibi bir üste tamamlıyoruz. Pas geçmiyoruz.
- Ortağımızla veya dışarıdan konuşmuyoruz, soru sormuyoruz. Sesli düşünmüyoruz.
- Deklere yaparken, ortağa manyel anlamına gelmesin diye, elimiz deklere kartlarının üzerinde düşünmüyoruz.
- Ancak, uzun zamandır gelemeyen arkadaşlarımız veya yeni katılabilecek arkadaşlar için oyun kalitesini düşürmeden yardımcı olmaya çalışıyoruz.
- Konuşmalarda, daha önce de gönderdiğim ekteki dokümandaki "PRECISION++" Konuşma Sistemi" kurallarını uyguluyoruz. (Herkes kendisi dokümana bakabiliyor.)
- Aramıza misafir olarak katılabilecek arkadaşlardan, (2/1, SAYC gibi) hangi sisteme göre oynadığını açıklamasını bekliyoruz.

Oyun sırasında:

- Oynadığımız kağıdı, elden yanlış kağıdı yanlışlıkla seçmek gibi çok bariz bir hata olmadıkça nedenle geri almıyoruz.
- İçeriden veya dışarıdan konuşmuyoruz, soru sormuyoruz. Ancak, konuşma sırasında, rakipler yalnız deklere yapanın ortağına deklerin ne anlama geldiğini sorabilir. Deklereyi yapan ise açıklama yapamaz.
- Çıkan kağıtları sesli saymıyoruz.
- Yanlış oyuncu kağıt açıldığında, ortağı yanlış oynanan renkten açılmıyor.
- Elden/yerden oynama sırası karıştırıldığımızda, diğer taraftan (yerden/elden) en büyüğünü oynuyoruz. (Oyunu yönetene, "elden" – "yerden" gibi hatırlatmada bulunmuyoruz. Son alınan ele bakılıp, elden mi yerden mi oynanacak hatırlanabilir.)
- Açılış/kart kaçış yöntemi konusunda, dokümandaki açıklama ve yöntemleri uyguluyoruz. Bu konulardaki açıklama ve sorularımızı oyundan sonra yapıyoruz.
- Deklerasyon veya oyun hakkındaki açıklamalarımızı da oyun bittikten sonra yapıyoruz.
- İlginç veya oyun sonrası açıklanacak durumlar olduğunda, oynayan veya seyredenlerin isteği ile kağıtları turnuvalardaki gibi önümüzde topluyoruz.
- Deklerasyon sırasındaki konuşmaları (deklerasyonları) oyun sırasında her zaman sorabiliyoruz.
- Rakibi kandırma amacıyla hareket etmiyoruz.
- Örneğin, etik olarak, rakip bize empas yaptığında, empas yapılan kağıt bizde olmadığında, bizde imiş gibi düşünme numarası yapmıyoruz. Benzer etik kurallarına dikkat ediyoruz.
- Böylece, deklere ve oyun sırasında sağlanan sessiz ortamda, hem herkes bağımsız düşünebiliyor ve hem de mümkün olduğunca hızlı olarak deklerelemizi yapmaya / oynamaya çalışıyoruz.

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