

BRIÇDE İLERİ ADIMLAR

TWO OVER ONE



BEKİR DURAL
2018

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
Giriş	1
Bölüm 1 : Puan Hesabı ve El Değerlendirme.....	2
Bölüm 2 : Oyun Açışlar	4
Bir Seviyesinde Açışlar	4
Bir Seviyesinde Renk Açışlar	4
1 Seviyesinde Sanzatu Açışı	5
İki Seviyesinde Açışlar.....	5
2 Trefl Açışı.....	6
2 Sanzatu Açışı	6
2 Seviyesinde Zayıf Açışlar	6
Multi 2 Karo Sistemi	6
3 Seviyesinde Açışlar	7
4 Seviyesinde Açışlar	7
Bölüm 3 : Açışlara Cevaplar	9
Bir Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar	9
Bir Seviyesinde Sanzatu Açışlara Cevaplar	20
2 Trefl Açışlara Cevaplar	24
2 Sanzatu Açışlara Cevaplar	25
Zayıf 2 Açışlara Cevaplar	25
Zayıf 3 Açışlara Cevaplar	27
Gambling 3NT Açışlara Cevaplar	27
Multi 2 Karo Sisteminde Cevaplar ve Konuşmaların Devamı	27
Bölüm 4 : Araya Girişler	29
1 Seviyesinde Renk Açışa Müdahaleler	29
1 Sanzatu Açışa Müdahaleler	33
Zayıf 2 Açışlara Müdahaleler	34
Zayıf 3 Açışlara Müdahaleler	35
Multi 2 Karo Açışa Müdahaleler	36
Bölüm 5 : Rakibin Araya Girmesinden Sonra Konuşmalar	37
5.1 Bir Seviyesinde Renk Açışa Müdahaleden Sonra	37
5.2 1 Sanzatu Açışa Müdahaleden Sonra	43
Bölüm 6 : Uyandırmalar	45
Bölüm 7 : Ceza Konturları	48
Bölüm 8 : Şlem Konuşmaları	50
Renk Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları	54
1 Sanzatu Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları	56
2 Sanzatu Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları	60
Konvansiyon Endeks	62

Giriş :

Fransız Beşli Majörü ve Standard American Yellow Card üzerine yazdığım kitaplardan sonra bu kitapta da Two Over One sistemini ele almaya çalışacağım. Diğer sistemlerde olduğu gibi bu sistemde de gerek kullanılan konvansiyonlarda, gerekse de diğer konvansiyonel konuşmalarda çok fazla çeşitlilik, farklılık ve alternatifler olması nedeniyle, bu kitapta ben tavsiye ettiğim kullanım biçimlerini, kuşkusuz bazı alternatifleriyle birlikte vermeye çalışacağım. Konvansiyonların ve konvansiyonel konuşmaların tüm kullanım biçimlerini tek bir kitapta ele almanın ne kadar zor olduğunu takdir edersiniz.

Two Over One sistemini diğer beşli majör sistemlerinden ayıran en önemli özellikleriyle başlayalım.

- Bu sistemde bir'e iki cevap, yani bir seviyesinde renk açışa sıçramasız iki seviyesinde bir renk cevabı kesinlikle oyun açar el gösterecektir. Bu nedenle özellikle majör açışlarda 1 Sanzatu cevabı bir tur için forsing bir cevaptır, çünkü davet ellerini başka türlü gösterme şansınız bulunmuyor. Örneğin 1 Pik açışına cevaben 11- onör puanıyla beş parça Körünüzü gösteremezsiniz. Minör açışlarda ise 1 Sanzatu cevabı forsing değildir, çünkü cevapçının 1 seviyesinde 6+ OP ile 4 parça herhangi bir majörü gösterme şansı var.
- 1 Sanzatu cevabının bir tur forsing olması manş elleriyle, davet ellerini daha en başta ayırıyor, bu nedenle de ikinci tur konuşmalarda bir kazaya kurban gitmemizi engelliyor.
- 1 Majör açışta 1 Sanzatu cevabının bir tur için forsing olması destek konuşmalarını çok ayrıntılandırmamızı sağlıyor. Destek 3 parça mı, 4 parça mı, 5-7 OP mı yoksa 8-9 yada 10-11 yada 12-15 OP mı? 1 Sanzatu cevabını Bergen konvansiyonu, Jacoby 2 NT ve Splinter ile birleştirdiğinizde tam bir skala karşınıza çıkıyor. Bunları ilerde yeri geldiğinde göreceğiz.
- Bu sistem tüm sıçramalı konuşmaları blokatif yaptığı için çok daha rekabetçi bir ortam yaratıyor. Tüm sıçramalı destekler, ve araya girişler az puanlı blokatif konuşmalardır ve rakibin işini ciddi anlamda zorlaştırır.
- Buna karşın bu sistemin de, diğer tüm sistemlerde olduğu gibi bazı zayıf noktaları var. Örnek olarak 1 Majör açışına 1 NT cevabından sonra cevapçının ikinci konuşmasında majörü iki seviyesinde desteklemesinin kaç parçayla olduğunu bilemememiz gibi. Yada biraz önce yukarıda örneğini verdiğimiz 10 OP ve beş parça Kör bulunan eli 1 NT cevabından sonra anlatmada yaşayacağımız sıkıntı gibi. Yeri geldikçe bu sorunları ayrıntılı irdelemeye çalışacağım.

Bölüm 1 : Puan Hesabı ve El Değerlendirme

Bu kitabı okumaya başladığınıza göre onör puanı ve dağılım puanı gibi kavramları bildiğinizi varsayabiliriz. Bilmiyorsanız ve briçe yeni başlıyorsanız o zaman okumaya ilk kitabım olan “Adım Adım Briç” den başlamanızı öneririm.

Bugün tüm briç sistemlerinde kullanılan onör puan hesabı aynıdır. As, Rua, Dam ve Vale için sırasıyla 4-3-2-1 onör puanları. Ancak dağılım puanı hesaplamada farklılıklar vardır. Bazı hesaplama sistemlerinde kısıtlılara puan sayılırken, bazılarında uzunluklara puan sayılır. Kısıtlılar için puanlar şigan için 3, tek kart için 2 ve ikili kart için 1 puan olarak sayılır. Uzunluklara verilen puanlar ise her renkte 4 karttan fazlası için fazla her karta 1 dağılım puanı sayar. Bu iki yöntem birlikte kullanılamaz, birini seçmek durumundasınız. Sonuçta her iki yöntem arasında toplam puanınız en fazla 1 puan farkeder. Onör puanınıza bu dağılım puanını eklediğiniz zaman toplam puanınız ortaya çıkar ve oyun açışta bu puan göz önüne alınır. Kısıtlılara puan veren sistemde eğer tek kart olan renginiz bir onör ise; tek As için 2, Rua için 0, Dam için 0 ve Vale için 1 dağılım puanı verilir. Tek parça As konusunda şöyle bir çelişki ortaya çıkıyor; eğer tek As kozun uzun olduğu yerde ise çok anlamlı değildir, çünkü fazladan el kazandırmaz. Sonuçta kozun uzun olduğu yerden çakacaksınız ve cepten yemiş olacaksınız, o eller zaten sizin. Tersine kozun kısa olduğu yerdesenize size fazladan el kazandıracaktır, çünkü zaten alacağınız kozların dışında kısa yerden çakarak fazladan el yapma şansına sahip olacaksınız. Dağılım puanları oyun açmak için değerlendirilir ama daha sonra herhangi bir renkte fit bulununcaya kadar bir daha sayılmamalıdır. Fit bulunduktan sonra da kozun uzun olduğu yerdeki tek As için dağılım puanı sayarken daha dikkatli olmak gerekir diye düşünüyorum.

Oyun 12 onör yada 13 toplam puanla açılabilir. Bu puanlarla da el değerlendirmesi yapıp oyunu açmayan oyuncular olabilir ancak bugün oynanan süper rekabetçi briç oyununda bu puanlarla mutlaka oyunun açılması gerektiği görüşündeyim. Fit bulunduktan sonra hesaplanacak bir de destek puanları vardır. Bu da fit bulunan renkte ortaklıkta bulunan sekizden fazla her kart için 1 puan eklenerek uygulanır. Diyelim ki elinizde 5 parça Pik ve 5 parça Kör var ve oyunu 1 Pik diyerek açtınız. İkinci turda ikinci kozunuz olan Kör’ü deklare ettiniz ve ortağınız Kör’ünüze destek verdi. Ortağınız sizde 4 parça Kör olabileceğini düşüneceğinden 4 parçadan kısa Kör’le destek veremez, demek ki toplam 9 parça Kör’ünüz var; işte size elinizin değerine 1 destek puanı ekleyebileceğiniz bir durum.

Puanları hesaplamak el değerlendirmesi için sadece bir araçtır, gereklidir ama yeterli değildir. Onör puanın yanısıra elin löve değerine de bakmak gerekir. Elimizdeki löveleri nasıl sayacağız? Bu konuda farklı yaklaşımlar olabilir, benim yöntemim alınacak en fazla el ile en az el sayısını toplayıp ikiye bölmek. Örneğin A x x 1 lövedir çünkü en az bir el alır, en fazla da bir el alır. Dolayısıyla $1+1=2/2=1$. R x x ise yarım löve olacaktır çünkü en fazla bir el alır, eğer As sağınızda oturan rakipdeyse, yada sıfır el alır, As solunuzda oturan rakipdeyse. $1+0=1/2=0,5$. Biraz daha karmaşık örnekler verelim; R D x bu hesaba göre 1,5 lövedir çünkü As sağınızdaki rakipteyse 2 el yapar, solunuzdaki rakipteyse 1 el yapar. $2+1=3/2=1,5$. R V x bir lövedir, çünkü As ve Dam sağdaysa 2 el yapar, soldaysa sıfır. $2+0=2/2=1$. Buna karşın R V 10 1,5 lövedir. İlk durumda 2 löve, ikinci durumda 1 löve yapar. $2+1=3/2=1,5$. Bu şekilde elinizin löve değerini kolayca çıkarabilirsiniz. Şimdi aşağıda gördüğümüz, onör puanı ve dağılımları aynı olan üç eli inceleyelim.

1. ♠ A 9 5 2	♥ D 9 6 3	♦ V 10 8	♣ R 5
2. ♠ A D 5 2	♥ R V 6 3	♦ 10 8 5	♣ 8 5
3. ♠ A R D V	♥ 9 6 3 2	♦ 10 8 5	♣ 8 5

Löve değerleri açısından baktığımız zaman ilk elde As bir löve ve Rua yarım löve sayılırsa sadece 1,5 löve var. Dam ve Vale löve olarak sayılmaz. İkinci elde ise As - Dam 1,5 löve ve Rua - Vale bir löve sayılırsa 2,5 löve sayabiliriz. Son elde ise garanti 4 löve var.

Löve değeri olarak üçüncü elin en değerli el olduğu açık, ancak hangi durumda daha değerli, hangisinde değil? 3 Sanzatu oynayacaksanız ve ortağınızda Kör keser yoksa ikinci eli mi yoksa üçüncü eli mi tercih edersiniz. Tereddütsüz ikinci el demiş olmalısınız. Benzer şekilde, 4 Kör oynuyorsanız ve ortağınızda Pik şigan ise Pik onörlerinizin hiçbir değeri kalmadı. Çünkü ortağınız yere geçip Pikleri kullanıncaya kadar rakip alacağı elleri zaten tahsil etmiş olacaktır.

Buradan çıkarak bazı genellemeler yapabiliriz. Öncelikle aynı renkte yan yana duran onörlerin, dağılık duran onörlerden genellikle daha değerli olduğunu söyleyebiliriz. Diğer yandan ortağımızda kısıklık olan renkteki onörlerimizin ise daha değersiz olduğu söylenebilir. Buradan tersine giderek, ortağımızın konuştuğu renkte kısıklığımız varsa ve dağılık puanı saydıysak, bunun da bir hükmü kalmamıştır. Aşağıdaki ellere bir bakalım.

- | | | | |
|----------------|---------|-----------|-----------|
| 1. ♠ A D V 9 5 | ♥ D 9 6 | ♦ 3 | ♣ R V 8 5 |
| 2. ♠ A D V 9 5 | ♥ D 9 6 | ♦ R V 8 5 | ♣ 4 |

Onör puanları ve dağılımları benzer her iki elle de oyunu 1 Pik açmış olmalısınız. Ortağınızdan gelen cevap 2 Karo olunca hangi el daha değerli olur? Birinci elde Karodan artık kısıklık puanı sayamazsınız, tersine ikinci elde ise hem Karodan 1 destek puanı, hem de Trefl'den 2 kısıklık puanı sayabilirsiniz. Dolayısıyla ikinci el Karo cevabı karşısında çok daha değerlidir.

Bir de onör puanı olmayan destek kartlardan söz edelim. Hem Sanzatu, hem de koz oyunlarında onör kartların, aşağıdan yakın kartlarla desteklenmesi elinizin değerini ciddi oranda artırır. Örnekler üzerinde inceleyelim.

- | | | | |
|-----------------|-----------|--------|-------|
| 1. ♠ A D 10 9 5 | ♥ R V 9 8 | ♦ 5 3 | ♣ 8 5 |
| 2. ♠ A D 8 5 2 | ♥ R V 5 3 | ♦ 10 9 | ♣ 9 8 |

İlk elle ikinci eli karşılaştırdığımız zaman, ne oynarsanız oynayın ilk elin daha değerli olduğunu görüyorsunuz. Demek ki onör olmayan büyük kartlarla desteklenen onörlerin daha değerli bir el yarattığını söyleyebiliriz. Zaten tam da bu nedenle Sanzatu açışlarında ve manş konuşmalarında 10 ve 9 gibi kartların çok ve onörleri destekleyici durumda olduğu ellere 1 onör puanı ilave edebiliriz.

Rakibin konuştuğu renkler de elinizin değerini değiştirebilir. O rengin birkaç onörü sizdeyse rengi hangi rakibin konuştuğu önemli hale gelir. Rengi sağınızdaki rakip konuştuysa eliniz değerlenir çünkü onörleriniz diğer onörlerden kaçıyor, tersine solunuzdaki rakip konuştuysa eliniz değer kaybeder çünkü onörleriniz artık kaçmıyor ve eziliyordur. Bu duruma bir örnekle bakalım.

- | | | | |
|--------------|---------|---------|-------|
| ♠ A D 10 9 5 | ♥ R V 9 | ♦ R 5 3 | ♣ 8 5 |
|--------------|---------|---------|-------|

Pik oynayacaksınız ve rakibinizin Kör deklaresi var. Körü sağınızda oturan oyuncu konuştuysa sorun yok, muhtemelen Körden iki el yaparsınız. Tersine, solunuzda oturan oyuncu konuştuysa durum oldukça kritik ve Körden hiç el yapamayabilirsiniz.

Gördüğümüz gibi Onör ve dağılık puanlarını hesaplamak el değerlendirmesi için yeterli değil. Onörlerin nasıl dağılmış olduğu, alttan bazı kartlarla destekleniyor olup olmadığı, kısıklıkların gerçekten değerli olup olmadığı ve rakibin neler konuştuğu ciddi bir şekilde irdelenmelidir.

Bölüm 2 : Oyun Açışlar

2.1 Bir Seviyesinde Açışlar

Bir seviyesinde oyun bir renkle yada Sanzatu ile açılabilir. Oyunu açacak konuşmayı yapmak için daha önce en az 12 onör yada 13 toplam puanınız olması gerektiğini söylemiştik. Bu koşul 20 kuralına da tam olarak uymaktadır. Bu kurala göre iki uzun renginizdeki toplam kart sayısına onör puanlarınızı eklediğiniz zaman 20 toplamı buluyorsanız oyunu açabilirsiniz. Yani elinizde 5-5 dağılım ve 10 onör puanınız varsa oyunu açabilirsiniz anlamına geliyor. Zaten dağılım puanını da eklediğiniz zaman 13 toplam puanı buluyorsunuz. Ancak bunun için el değerlendirmesini iyi yapmakta yarar var. İki uzun minörle oyunu bu şekilde açtığınız zaman rakip bir majörle kontratı sizden çalabilir. Dolayısıyla uzun renklerden en az birinin majör olmasında büyük fayda vardır. Bir de bu şekilde açışlarda onörlerin o renklerde toplanmış olması, gerektiğinde rekabet gücünüzü artıracaktır. Renkle oyun açışlarda onör puanınızın en fazla 19 olacağı varsayılır ama iki renkli ellerle daha fazla puanlarla da oyunu bir seviyesinde renkle açmak zorunda kalabilirsiniz.

Sanzatu açışının ise puan aralığı çok nettir, 15 - 17 OP ve tabii ki dengeli bir el.

2.1.1 Bir Seviyesinde Renk Açışlar

Bu sistemin en önemli kurallarından biri, oyunu majör bir renkle açmak için o majörün en az 5 parça olması gerektiğidir.

- En az beş parçalı bir majör renginiz ve yeterli açış puanınız (12-19 OP) varsa rengin kalitesine bakmadan oyunu 1 seviyesinde o majör renkle açmalısınız. Aşağıda 1 Pik açmanız gereken bir el görüyorsunuz.

♠ 9 7 5 4 2 ♥ A R D V ♦ A 7 ♣ 6 2

- Majör renklerin ikisi de uzun ve biri diğerinden daha uzunsa oyun kuşkusuz daha uzun olanla açılacaktır. Aşağıda gördüğünüz elde onörler açısından Kör daha zengin olmakla birlikte daha uzun olduğu için oyunu 1 Pik diyerek açmak durumundasınız.

♠ 9 8 7 5 4 3 ♥ A R D 10 8 ♦ D ♣ 2

- İki majör rengin eşit uzunlukta olma durumundaysa oyunu 1 Pik ile açın. Daha sonraki turlarda Kör'ü iki defa deklare ederek onun da 5 parça olduğunu anlatabilirsiniz.
- Beş parça bir majör renginiz ve ondan daha uzun bir minör renginiz varsa, normal oyun açış puanı ile majör renkle; 14+ onör puan ile minör renkle oyunu açabilirsiniz. Minör renkle oyunu açtıktan sonra majör rengi iki defa tekrarladığınız zaman hem elinizin dağılımını hem de puanınızı doğru bir şekilde anlatmış olursunuz.

Benzer bir durum beş parça Pik, beş parça Trefl durumunda da uygulanabilir. Bu uygulamada çok erken seviyede iki renginizi de göstermiş, ortağınızın varsa rengini öğrenmiş olursunuz. İşte aşağıda beş parça majör renginiz olmasına rağmen oyunu minör renkle açabileceğiniz bir el.

♠ A R 8 5 3 ♥ A ♦ D V 10 7 4 2 ♣ 7

- Beş Parçalı majör renginiz yoksa ve Onör Puanınız ve/veya dağılımınız Sanzatu açmaya yetmiyorsa, o zaman diğerinden daha uzun olan minör renginizle oyunu açabilirsiniz. Majör renklerden birinin beş parça olmadığı bir elde minör renklerden en az birisi, en az üç parçadır. Yani oyunu minör bir renkle açtığınız zaman elinizde o renkten en az üç parça var demektir. Minör renklerin sayısını eşit ise, 3-3 olması durumunda Trefl, diğer durumlarda Karo ile açarsınız. Aşağıdaki ilk elle 1 Trefl, ikinci elle ise 1 Karo açmalısınız.

♠ A R 5 3 ♥ D 10 9 8 ♦ A 7 ♣ 9 7 5
♠ A R 5 3 ♥ D ♦ 9 7 5 2 ♣ A D 5 3

Ancak ikinci turda Sanzatu konuşmaya uygun olmayan ve/veya reverse yapmaya uygun olmayan bazı ellerde Trefl daha uzun olduğu halde oyunu Karo ile açmayı tercih edebilirsiniz.

♠ 5 3 ♥ 9 4 ♦ D V 10 7 ♣ A R D 8 7

Yukarıda gördüğünüz elle kurallara göre 1 Trefl açmanız gerekiyor. Oyunu 1 Trefl açtığınızda ortağınız 1 majör deklare ederse ne yapacaksınız? Eğer ortağınız zayıfsa, böyle bir elle Sanzatu oynamayı tercih etmezsiniz, bu nedenle ikinci turda 1 NT konuşmak istemezsiniz. 2 Karo da konuşamazsınız çünkü o zaman reverse yapmış olursunuz ve ortağınız sizden en az iyi bir 16 OP bekler. Böyle bir durumda kuralları biraz gevşetip oyunu 1 Karo ile açıp daha sonra Trefl konuşmak ortaklığınıza daha az zarar verecektir.

Bazı oyuncular Karo açışını en az 4 parça ile yaptıkları için Trefl açışları 2 parça ile olabilir. Bu uygulama daha sonra göreceğimiz "Inverted Minör" konvansiyonuna uygun değildir. Ayrıca Karo ile oyun açıldığı zaman ikinci tur konuşmalarda Karonun 3 parça olup olmadığı büyük oranda anlaşılır, çünkü 1 Karo açışlarında Karonun 3 parça olacağı tek durum 4-4-3-2 dağılımdır. Diğer tüm dağılımlarda Karo en az 4 parçadır. Bu nedenlerle bu uygulamayı kesinlikle tavsiye etmiyorum.

2.1.2 Bir Seviyesinde Sanzatu Açışı

- Beş Parçalı majör renginiz yoksa ve Onör Puanınız 15-17 ise, ancak dengeli bir dağılımla, oyunu 1 Sanzatu açabilirsiniz. Dengeli dediğimiz dağılım şigan rengi, tek parça bir rengi ve iki parçalı iki rengi dışlar. Beş parça minör bir renk olabilir ancak şigan, tek parça yada iki adet iki parça olmamak şartıyla. Yani renklerin dağılımı ancak ve ancak aşağıdaki gibi olabilir:

4-3-3-3 ; 4-4-3-2 ; 5-3-3-2 beş parça minör olmak kaydıyla. Aşağıdaki ellerle oyunu 1 Sanzatu açabilirsiniz.

♠ A R 5 ♥ D 10 9 4 ♦ R 8 6 ♣ A 7 4
♠ A R 5 ♥ D 10 9 ♦ A D ♣ 10 8 7 5 3
♠ A R 5 3 ♥ D 10 8 4 ♦ A R ♣ V 7 5

Yukarıda gördüğümüz eller tam dengeli ellerdir. Bir de yarı dengeli eller vardır; 5-4-2-2 yada 6-3-2-2 ve 7-2-2-2 gibi. Çok zorda kaldığınız zaman bu tip yarı dengeli ellerle de Sanzatu açışı yapılabilir, ancak kısıtlıklarda durdurucu onörler olmak kaydıyla. Örneğin aşağıdaki ellerle 1 NT açışı yapmak zorunda kalabilirsiniz.

♠ A R ♥ R V ♦ R 8 6 2 ♣ D 7 4 3 2
♠ A R ♥ D 10 9 ♦ A D ♣ V 10 8 7 5 3

Bir de 5 parça majörü olan dengeli ellerle yapılan 1 NT açışları vardır. Bazı oyuncular majörü onörler açısından zayıf olan ellerle 1 NT açmayı tercih edebilirler. Bu gibi ellerde diğer majör kesinlikle 2 parça olmamalıdır ve kısa renkte (2 parça) mutlaka onör bulunmalıdır. Ancak gene de günümüz bricinde ilk amaç bir majör fiti bulmak, Sanzatu oynamaktan önce geldiği için, 5 parça majörle Sanzatu açışı yapan çiftlerin Stayman konvansiyonu yerine Puppet Stayman konvansiyonunu kullanmalarında fayda vardır. Aksi durumda 5 parça majörü anlatmak oldukça zordur. Cevaplar bölümünde bu konvansiyonları ele alacağız.

2.2 İki Seviyesinde Açışlar

İki seviyesinde açışlar kuvvetli yada zayıf olabilir. Bu konuda farklı sistemler var. Multi 2 Karo oynuyorsanız bu açışlar farklı, oynamıyorsanız daha farklı olacaktır. Ancak her iki durumda da 2 Trefl açış kuralları aynıdır. Diğer 2 Renk açışlar ve 2 Sanzatu açışlar ise değişir. Bu nedenle önce Multi 2 Karo oynamayanlar için bu açışları ele alacağız, daha sonra Multi 2 Karo sistemini ayrı bir başlıkta inceleyeceğiz.

2.2.1 2 Trefl Açışı

2 Trefl özel bir açıştır ve Trefl ile ilgili değildir. Multi 2 Karo oynamıyorsanız bu sistemdeki tek forsing açıştır, manşa kadar forsingdir, ve dolayısıyla ortağın konuşma zorunluluğu vardır. 2 Trefl açışı 23+ onör puan veya 4 kayıplı majör elleriyle uygulanır. Aşağıdaki ellerle oyunu 2 Trefl açabilirsiniz.

♠ A R 5 3 2	♥ A R D 10 8	♦ A R	♣ V
♠ A R	♥ R V 6	♦ R 8 6 2	♣ A R D 7
♠ A R V 8 4 3 2	♥ A D 10	♦ A D 5	♣ 3

İlk iki elde 23+ OP olduğu için mutlaka 2 Trefl açmalısınız. Üçüncü elde ise 20 onör puan sayıyorsunuz ama sadece 4 kayıp görünüyor. Kayıp dediğimiz zaman el kaybedeceğimiz büyük onörleri kastediyoruz. Pik de Dam yok, Kör ve Karo da Rua yok, Trefl ise tek parça.

İlk elde 5-5 dağılım olması oldukça sıkıntılı bir durum ve konuşmaların ilerleyen turlarında her iki rengi de anlatmakta sıkıntı yaşayacaksınız ama el o kadar değerli ki ortağınızın Pas geçme riskini göze alamazsınız.

İkinci el tam dengeli bir dağılıma sahip, dolayısıyla ikinci turda Sanzatu konuşarak bunu anlatabilirsiniz.

Üçüncü el ise Pike dayalı 4 kayıplı bir el. İkinci turda sıçrayarak Pik deklare ettiğiniz zaman bu durum anlaşılacaktır. Cevaplar bölümünde bunlara daha ayrıntılı değineceğiz.

2.2.2 2 Sanzatu açışı

2 Sanzatu açışı, eğer Multi 2 Karo oynamıyorsanız 20-22 OP ve dengeli ellerle yapılır. Bu sistemde beş parça majörü ve 20-22 OP olan elleri anlatacak başka bir açış olmadığı için bu tip elleri de 2 Sanzatu açmak gerekir. Bu durumda tabii ki Stayman konvansiyonu yerine Puppet Stayman uygulamak uygun olacaktır.

2.2.3 2 Seviyesinde Zayıf Açışlar

Trefl hariç iki seviyesinde renk açışlar altı parça, tercihan iki onörlü renklerle ve 6-10 OP arasında yapılır. Bu açışlarda uzun rengin yanında dört parça bir majör renk olmamalıdır. Ortağınız Pas'dan gelmiyorsa yanda başka bir renkte As da olmamalıdır, çünkü bu durumda rakibi bloke edeyim derken kuvvetli eli olan ortağınızı da bloke ediyor olabilirsiniz. Ortağınız sizi ancak bir kez 2 Sanzatu deklare ederek konuşmaya zorlayabilir. Ondan sonra farklı bir renk söylediği zaman susmak zorunda kalırsınız.

2.2.4 Multi 2 Karo Sistemi

Bu sistem iki seviyesindeki hem kuvvetli hem de zayıf açışları kapsar. Daha önce de söylediğimiz gibi 2 Trefl açışında bir farklılık yoktur. Oyun 2 Karo açıldığı zaman açıcının eli aşağıdaki koşulların birini sağlıyor olmalıdır.

- 6-10 OP ve altı parça bir majörü olabilir. Yani diğer sisteme göre 2 Kör yada 2 Pik zayıf açışı yapacak bir el.
- 20-22 OP dengeli bir eli olabilir. Yani diğer sisteme göre 2 Sanzatu açacak bir el.
- Yada 20-22 OP 4-4-4-1 dağılımlı bir eli olabilir. Tek parça herhangi bir renk olabilir.

Elinin bunların hangisine uygun olduğunu ikinci turda anlatacaktır. Bu sistemde 2 Trefl'nin yanısıra forsing olan ikinci açış da budur. 2 Karo açışına Pas geçilemez, zayıf elle bile 2 Kör cevabı verilir.

Zayıf 2 Majör açışları ve dengeli 2 NT açışı 2 Karo açışının içinde olduğu için, sistem bize bunları farklı şekillerde kullanma olanağı sunuyor.

Bu sistemde 2 Majör açışı gene zayıf ama 5-5 dağılımı olan el gösterir. Yani oyunu 2 Pik yada Kör açtığınız zaman o majörün yanısıra bir beşli renginiz daha var demektir. Burada da farklı uygulamalar var; bazı oyuncular ikinci rengi hep altında oynarken bazıları da altında yada üstünde oynayabilir. Eğer hep altında oynuyorsanız; örneğin 2 Pik açtığınızda ikinci beş parça renginiz Kör de olabilir, ama 2 Kör

açtığınız zaman ikinci renginiz Pik olamaz. Hem altında hem üstünde oynuyorsanız; 2 Kör açtığınızda ikinci renginiz Pik olabilir ama 2 Pik açtığınızda ikinci renginiz Kör olamaz.

Her iki uygulamanın da avantajı ve dezavantajı vardır. Hep altında oynuyorsanız, ortağınız ilk rengi beğenmezse ikinci rengi mutlaka üç seviyesinde oynayacaksınız demektir. Diğer taraftan ikinci renk hep 2 NT ile sorulacağı için rakip, cevapçının kuvvetli mi zayıf mı olduğunu anlayamayacaktır. Tersine hem altında hem üstünde oynuyorsanız; 2 Kör açtığınız zaman ortağınız o rengi beğenmezse zayıf elle 2 Pik deklare ederek ikinci renginizi sorar. İkinci renginiz Pik ise pas geçersiniz ve iki seviyesinde kalmış olursunuz, değilse düzeltirsiniz. Ancak ortağınız kuvvetli ise ve ikinci renginizi öğrenmek istiyorsa, o zaman 2 NT ile sormak zorundadır, çünkü 2 Pik'e pas geçilme riski var. Burada da rakibe ortaklığın zayıf yada kuvvetli olduğu konusunda bilgi vermiş ve araya girmelerini kolaylaştırmış oluyorsunuz.

Bu sistemde 2 Sanzatu açışlarını yarı dengeli; beş parça majörü yada altı parça minörü olan 20-22 OP'lı ellerle yaparsınız. Kuşkusuz Stayman uygulaması da buna göre değişecektir. Cevaplarda bunları ayrıntılı şekilde göreceğiz.

2.3 Üç Seviyesinde Açışlar

Bu açışlar renkle yada Sanzatu ile yapılabilir. 6-9 Onör puan aralığında en az iki onörlü (tercihan iki büyük onörlü As, Rua, Dam) ve en az yedi parçalı bir renk ile oyunu 3 seviyesinde açabilirsiniz. Burada oyunu açarken zonda olup olmadığınızı dikkat etmenizde fayda var. Zonda değilseniz çok zayıf ellerle de oyunu açabilirsiniz, ancak zondaysanız puanınız ve renginiz görece daha iyi olmalıdır. Ayrıca ortağınız pasdan gelmiyorsa uzun rengin yanında dört parça bir majörünüz ve uzun rengin dışında bir As'ınız olmamalıdır. Aşağıdaki ilk eli her durumda 3 Pik deklare ederek açabilirsiniz. Ancak ikinci eli zondaysanız açmayın.

♠ A R 9 7 4 3 2 ♥ 6 3 ♦ 6 2 ♣ D 7
♠ 7 2 ♥ 10 9 ♦ D 5 ♣ R V 9 8 7 5 3

3NT açışı ise **Gambling 3NT** olarak bilinir. Bu açış, puan hesabıyla yapılmaz. Elinizde dışarı el vermeyecek en az 7 parça bir minör renk vardır ve diğer hiçbir renkte durdurucu yoktur.

2.4 Dört Seviyesinde Açışlar

Aynı şekilde benzer bir elle, uzun renginiz majör ise oyunu 4 Kör yada 4 Pik açabilirsiniz. Bunun için, ortağınızın size hiç el vermemesi durumunda bile muhtemelen 2 batacak bir eliniz olmalıdır, yani beş kayıplı bir el. Beş kayıplı eller arasında da değer olarak fark vardır. Kötü beş kayıplı ellerle oyunu doğrudan 4 Majör açarken, daha iyi beş kayıplı ellerle **Namyats** konvansiyonunu kullanabilirsiniz. Aşağıdaki iki eli inceleyelim.

♠ A R 9 7 4 3 2 ♥ R D 4 ♦ 6 2 ♣ 7
♠ A R V 9 4 3 2 ♥ R D V ♦ 6 2 ♣ 7

Her iki elde de beş kayıp görünüyor. Pik de 1 kayıp, Kör de 1 Kayıp, Karo da 2 kayıp ve Trefl de 1 kayıp. Ancak löve hesabı yaptığımız zaman iş değişiyor. İlk elde Pik için 6 löve ve Kör için 1,5 löve sayarsak toplamda 7,5 alıcı lövemiz olur. Oysa ikinci elde Pik için 6,5 löve Kör içinse 2 sağlam löve sayabiliyoruz, yani 8,5 löve. Kayıp sayısı aynı olmasına rağmen ikinci el birinciden çok daha değerli. İşte bu durumu ayırt etmek için ilk eli doğrudan 4 Pik açarken, ikinci elde Namyats uyguluyoruz ve 4 Karo ile oyunu açarız. Namyats konvansiyonunda 4 Trefl açışı Körleri, 4 Karo açışı Pikleri gösterir. Namyats uygularken uzun majörün bir büyük onörü dışarda olabilir ama bu As olamaz. Namyats açışı yapmak için bir diğer kural da iki renkte birden iki hızlı kayıp olmamasıdır. Aşağıdaki el Namyats açışı yapmamalıdır.

♠ A R 9 7 4 3 2 ♥ A R ♦ 6 2 ♣ 7 3

Namyats açışı yapıldığı zaman cevapçının uygulamaları için farklı yaklaşımlar vardır.

1. Cevapçı Őlem düşünmüyorsa uzun rengi söyler ve oynar. Őlem düşünüyorsa açış renginin bir üstünü deklare ederek Açıcının iki hızlı kaybı olan rengini sorar, yada doğrudan Blackwood konvansiyonuna geçer.
2. Cevapçı Őlem düşünmüyorsa, uzun rengi kendisi oynamak istiyorsa söyler ve oynar, açıcının oynamasını istiyorsa transfer eder. Yani 2 Trefl açışa 2 Karo cevabı Köre transferdir ve kontratı açıcının oynamasını istiyordur. Őlem istiyorsa doğrudan Blackwood konvansiyonunu uygular.

Namyats'ın Stayman'ın tersten yazılışı olduğunu farketmiş olabilirsiniz. Aralarında Sam Stayman ve Victor Mitchell'in de bulunduğu bir gurup briç duayeni briç üzerine tartışırken dört seviyesinde blokatif minör açış yapacak ellerin son derece az geldiği ve bu açışların dört seviyesinde majör açışlarının kalitesini belirtmek için kullanılabileceği konuşuluyormuş. 4 Pik yerine 4 Karo ve 4 Kör yerine 4 Trefl şeklinde. Sam Stayman "Evet" demiş, "4 Kör kuvvetli, 4 Trefl zayıf olabilir". Diğerleri ona dönüp "Hayır" demişler "Tam tersi". Bunun üzerine konvansiyona Stayman'ın tersten yazılışı olan Namyats adı verilmiş.

Bölüm 3 : Açışlara Cevaplar

Briçte birinci amaç manş skor oynayıp zon yapmaktır. Bu nedenle cevaplar genelde zon umudu ile başlar ve manş skor için yeterli toplam puan olup olmadığı araştırılır. Manş umudu devam ettiği sürece konuşmalar sürdürülür, manş umudu bittiği anda en kısa zamanda konuşmanın sonlandırılması gerekir. Manş için gerekli puanlar aşağıdaki gibidir:

3 Sanzatu için	25 OP
4 Pik yada Kör için	26 TP
5 Karo yada Trefl için	29 TP
Koz Şlemi için	33 TP
Sanzatu Şlemi için	33 OP
Koz Grandşlemi için	36 TP
Sanzatu Grandşlemi için	36 OP

Gördüğünüz gibi minör kozlarla zon yapmak daha fazla puan gerektirir, çünkü kozların değeri 20 sayıdır ve zon için 5 seviyesinde oynamak ve 11 el almak zorundasınızdır. Bu nedenle bu renklerden mümkün olduğunca uzak durmak gerekir. Beşli Majör'ün tüm versiyonlarında en önemli kural öncelikle Pik yada Kör manşını aramak, bulamazsanız Sanzatuya yönelmek, o da olmuyorsa ancak o zaman minör renkleri düşündürmektir. Bu kural kuşkusuz Manş skor ararken geçerlidir, Manş skor için yeterli puanınız yoksa hangi rengi oynadığınız hiç önemli değildir, doğal olarak en uzun renginizi oynamalısınız.

3.1 Bir Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar

Bir seviyesinde Renk açışlarına verilebilecek 4 tür cevap vardır: Pas, Destek, Renk Değiştirmek ve Sanzatu. Eğer Pas geçmeyecekseniz diğer seçenekler arasında tercih yapmak zorunda kalabilirsiniz. Genel anlamda tercihler; 1. Renk Değiştirmek, 2. Destek, 3. Sanzatu şeklinde kullanılmalıdır. Ancak Renk değiştirmekle Destek arasında kaldığınız zaman zayıf bir elle Destek vermeyi, kuvvetli bir elle Renk Değiştirmeyi tercih etmelisiniz. Minör açışlarda majör renk değişikliği her türlü el için önceliklidir.

Pas : Yukarıda oyun açışa cevap manş umuduyla başlar demiştik. Bir seviyesinde renk açışı yapan oyuncunun elinde en çok 19 OP olabilir. Demek ki Cevapçıda 6 onör puanı varsa mutlaka cevap vermelidir, çünkü zon umudu vardır. 5 OP, açış rengine destek ve iyice bir dağılımla da Pas geçmeyebilirsiniz. 0-4 onör puanlı ellerle blokatif destek dışında kesinlikle Pas geçmeniz gerekir.

Destek : Two Over One yada Bir'e İki'nin anlamı, bir seviyesinde renk açışa iki seviyesinde sıçramasız renk değişikliği cevabının zon forsing olmasıdır. Bu nedenle majör açışlarda 1 Sanzatu cevabı bir tur için forsingdir ve açış rengine destek olmadığı anlamına gelmez. Nasıl bir destek olduğu yada olmadığı ikinci tur konuşmada belli olacaktır. Bu özellik size destek konuşmalarını son derece ayrıntılandırma fırsatı sunar ve çeşitli puan aralıklarında üç parça yada dört parça desteğinizi net bir şekilde anlatabilirsiniz. Minör açışlarda ise her iki majör de bir seviyesinde gösterilebileceği için 1NT cevabı forsing değildir. Bu nedenle majör açışla, minör açışa destek konularını ayrı ayrı ele almakta yarar var. Bu sistemde açışa sıçramalı destekler kesinlikle blokatifdir.

Majör Açışlara Destekler ve Konuşmaların Devamı

a) 3 parça destek

Onör Puan	Cevapçı	Açıklama
0-4	Pas	
5-7	1NT	Bir tur forsing, ikinci turda 2 seviyesinde destek
8-9	2 seviyesinde destek	
10-11	1NT	Bir tur forsing, ikinci turda 3 seviyesinde destek
12-15	3NT	Kesin 4-3-3-3 dağılım 3'lü destek (*)
12-15	2 seviyesinde renk değişikliği	Manş forsingi, ikinci turda 4 seviyesinde destek
16+	2 seviyesinde renk değişikliği	İkinci turda 3 seviyesinde destek, şlem teklifi

Majör açışa 3NT cevabını herkes bu şekilde kullanmaz. Özellikle 4 parça olan renk diğer majör ise 4-4 o majörü bulmak ve oynamak zorlaşır. Bu nedenle konuşmayı önce 2 seviyesinde bir renk değişikliğinden geçirmek faydalı olabilir. Tablodaki uygulama tercih edilirse, açıcı dengesiz elle 3 Sanzatuuyu kıracaktır. Ayrıca açış rengi Kör ve cevapçıdaki 4 parça Pik olduğu zaman bu zaten uygulanamaz, çünkü 4 parça Pik'in gösterilmesi gerekir, belki 4-4 Pik bulunacaktır. 4-4 bir kozu oynamak 5-3 bir kozu oynamaktan daha avantajlıdır.

Majör açışa 2 seviyesinde doğrudan destek geldiyse puan net bir şekilde bellidir, 8-9. Dolayısıyla açıcı pas geçebilir, manş konuşabilir, yada manş için yardıma gerek duyduğu bir renk varsa Game Try yapabilir.

Game Try : Açıcı yardım gereken rengi üç seviyesinde deklare eder. Cevapçının konuşulan ikinci renge bir şekilde desteği varsa (Alıcı bir onör yada tek parça olması gibi), manş ilan edebilir. İkinci renge desteği yok, ama diğer bir renkte bir değeri varsa, 3 seviyesinde o rengi deklare edebilir. Bu durumda karar vermek, açıcıya düşer. Şimdi örneklerle durumu biraz açmaya çalışalım. Önce açıcının ellerine örnekler verelim. Aşağıdaki bütün ellerde, oyunu 1 Kör ile açmış olmanız gerekiyor, ve basit destek cevabı aldığınızı varsayıyoruz.

♠ R 5	♥ A D V 8 5	♦ 7 6 4	♣ A D 8
♠ R 5	♥ A V 10 8 5	♦ R V 6	♣ A V 8
♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ V 6 4	♣ A D 8
♠ 9	♥ A D V 8 5 2	♦ 9 6 4	♣ A D 5

Birinci elde puanınız manş için yeterli ama ortağınızın Karo desteğine ihtiyacınız var. Bu nedenle doğru konuşmanız 3 Karo olacaktır.

İkinci elde ise, tüm renklerde el tutar kağıtlarınız var, ve puanınız manş için yeterli. Doğru konuşma 4 Kör.

Üçüncü elde 14 onör puanınız ve her renkte değerleriniz var ve pas geçmekten başka çareniz yok.

Dördüncü el 13 onör puanı olan ama teklî rengi ve altı parça Kör'ü ile Game Try yapması gereken bir el. Karo'dan destek bulursa 4 Kör oynayabilir.

Şimdi de Cevapçının ellerine örnekler verelim. Aşağıdaki Cevapçı eller için de; oyunun 1 Pik açıldığını, ve 2 Pik basit desteğinden sonra Açıcının 3 Karo deklare ettiğini varsayalım.

♠ 9 8 4	♥ D 4	♦ R D 8 2	♣ V 5 3 2
♠ 9 8 4	♥ A R 4	♦ D 6 4	♣ 5 3 2
♠ R V 4	♥ D 8 5 2	♦ 6 4 2	♣ D V 5

Birinci elde Karo desteği olduğuna göre 4 Pik deklare etmekte yarar vardır.

İkinci elde Karo desteği yok ama Kör As ve Rua işe yarayabilir 3 Kör deklare edilebilir.

Üçüncü elde 3 Pik deklare ederek manştan kaçmaktan başka yapacak bir şey yok.

Majör açışta 1NT cevabına pas geçilemeyeceğini söylemiştik. Açıcı verebileceği ek bir bilgi varsa verir; ikinci bir renk yada açış renginin 6 parça olması yada yüksek puan gibi; yoksa 2 Trefl deklare etmek zorundadır. Şimdi 1 Kör açışı üzerine 1 Sanzatu cevabından sonraki konuşmaları (ikinci tur) bir tabloda toplayalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Açıklama	Cevapçı	Açıklama
1 Kör	1NT	2 Trefl	Zorunlu cevap	2 Kör	5-7 OP 2-3'lü destek
				3 Kör	10-11 OP 3'lü destek
		2 Karo	4 parça Karo	Aynı	
		2 Kör	6 parça Kör, 12-14 OP		
		2 Pik	4 parça Pik, reverse 16-17 OP		
		2NT	18+OP, 6 parça Kör yada 5-4 dağılım	3 Trefl	Hangisi sorusu
		3 Trefl	5 parça Trefl 16+ OP		
		3 Karo	5 parça Karo 16+ OP		
		3 Kör	6 parça Kör 15-17 OP		
		3 NT	18+OP, 5-3-3-2 dağılım		

Bir seviyesinde majör açışa 1NT cevabı verdikten sonra ikinci turda iki seviyesinde açış rengine destek veren cevapçının rengi 2 parça olabilir. Çünkü düşük puanla ikinci turda kendi rengini konuşan cevapçıda açış rengine 2 parça bile destek olmayacağını varsaymak gerekiyor. Bu nedenle 1NT cevabından sonra eğer cevapçıda 5-9 OP varsa, kendi renginden önce, 2 parça destek ile açış rengine dönmesi gerekir. 1 Majör - 1NT - 2 Trefl sekansından sonra cevapçının renk değişikliği forsing değildir. Eğer puanı daha fazla ise cevapçı bunu ya sıçrayarak yada 2NT deklare ederek göstermelidir.

1 Majör - 1NT - 2NT sekansından sonra cevapçı 3 Trefl deklare ederse dağılımı soruyor demektir. Açıcının açış rengi 6 parça ise rengini tekrar eder, 5-4 dağılımı varsa ikinci rengini söyler. İkinci rengi Trefl ise tabii ki 4 Trefl deklare edemeyeceği için 3NT deklare etmesi gerekir.

Tablodaki 1 Kör - 1NT - 2 Pik sekansında reverse olduğunu belirtiyoruz. Burada ekonomik ve pahalı ikinci renk kavramlarına değinelim. Ekonomik ikinci renk, ortağın ilk renge seviye yükseltmeden dönmesine olanak veren, Pahalı İkinci Renk ise seviye yükseltmeyi gerektiren renktir. Dolayısıyla ikinci olarak konuştuğunuz renk ilkinden daha kuvvetli bir renk ise Pahalı, daha zayıf bir renk ise Ekonomik olacaktır.

1 Kör - 1NT - 2 Pik sekansında Cevapçı Açıcının ilk rengini tercih ederse 3 Kör deklare etmek dolayısıyla seviye yükseltmek zorundadır, bu nedenle bu konuşmadaki 2 Pik pahalı ikinci renktir.

Oysa 1 Pik - 1 Sanzatu - 2 Kör sekansında Cevapçı Açıcının ilk rengini tercih ederse 2 Pik deklare edebilir ve seviye yükseltmek zorunda kalmamıştır. Bu nedenle burada 2 Kör deklaresi ekonomik ikinci renktir. Pahalı ikinci renk deklaresi reverse'dir.

Ekonomik İkinci Renkler hiçbir zaman fazla puan göstermezler ama Pahalı ikinci renkler fazla puan gösterebilirler. Ortağınızdan aldığınız cevabın puan limitli yada puan alt limitinin düşük olması durumunda yapacağınız Pahalı ikinci renk konuşması fazla puan gösterir. Örneğin 1NT yada bir seviyesinde renk değişikliği cevaplarının puan alt limitleri 6 OP olduğu için pahalı ikinci renk reverse'dir. Diğer taraftan pahalı ikinci rengin reverse olması için mutlaka bir seviye yukarıdan söylenmiş olması gerekir. Yani 1 Trefl - 1 Kör - 1 Pik sekansında Pik pahalı ikinci renk gibi görünüyor ama aynı seviyede deklare edildiği için reverse olmaz.

Aynı şekilde konuşma sekansı 1 Kör - 2 Trefl - 2 Pik şeklinde olsaydı, cevap manş forsing olduğu için ve pahalı ikinci renk aynı seviyede söylendiği için reverse olmayacak ve fazla puan göstermeyecekti. Ancak bunu da farklı oynayan oyuncular var ve bu konuşmada da 2 Pik'i reverse kabul ediyorlar ve bu durumda reverse yapacak eliniz yoksa 5 parça majörünüzü tekrar etmek zorunda kalabiliyorsunuz.

b) 4 parça destek

1 Majör açıştan sonra cevapçının 4 parça destekle, hangi puanlarla ne yapması gerektiğini aşağıdaki tablodan inceleyelim.

Onör Puan	Cevapçı	Açıklama
0-4	3 seviyesinde destek	Blokatif, destek beş parça olursa cevapçı doğrudan manş ilan eder.
5	1NT	Destek üç parçaymış gibi davranılır
6-9	3 Trefl	Bergen konvansiyonu, açıcı gerek görürse 3 Karo ile iyisi mi kötüsü mü diye sorabilir. Cevapçı 6-7 puanla 3, 8-9 puanla 4 konuşur.
10-11	3 Karo	Bergen konvansiyonu, açıcı 3 yada 4 konuşur, yada şlem konvansiyonlarına geçebilir
12-15	2NT	Jacoby 2NT, tekli yada şigan renk var mı sorusu
12-15	4 Farklı Renk	Splinter Bid, tekli yer gösterir. Kör açışında tekli Pik 3 Pik diyerek gösterilir

Önce adı geçen konvansiyonları ele alalım.

Bergen Raises : Uygulaması oldukça basittir, yukarıdaki tabloda anlattığımız gibidir. 1 seviyesinde majör açışa 3 Trefl ve Karo deklareleri 4 parça destek ve karşılarında verdiğimiz puan aralıklarını gösterir. 3 Trefl cevabı geldiğinde açıcı isterse puan aralığını daraltmak amacıyla 3 Karo deklare edebilir. Bu durumda cevapçı 6-7 puanla 3 seviyesinde, 8-9 puanla 4 seviyesinde açış rengini deklare edecektir.

Jacoby 2NT : Majör açışlarında cevapçının 2 Sanzatu deklaresi 12-15 OP ve 4 parça destek gösterir, açıcıya tek parça yada şigan rengi olup olmadığını sorar. Açıcı varsa 3 seviyesinde tek parça yada şigan rengini adıyla söyler. Yoksa, minimum açış puanı ile açış renginden manş ilan eder, 15-17 puanla 3 Sanzatu deklare eder, 18+ puanla ise açış rengini 3 seviyesinde deklare ederek şlem teklifinde bulunur.

Bu konvansiyon Splinter Bid ile çok benzerdir. Birinde tek yada şigan rengi sorar, diğesinde tek yada şigan rengi gösterir.

Splinter Bid : Majör açışlarında cevapçı çift sıçramayla tek parça rengini deklare eder. Elinde 3-4 parça majör desteği ve 12-15 onör puanı bulunur. Kör açışına 3 Pik, 4 Trefl, 4 Karo, Pik açışına ise 4 seviyesinde renk ile tek parça gösterilir ve şlem niyeti belli edilir. Açıcı minimum puanla manş ilan eder, iyi bir puanla ortağının tek parça rengi bir avantaj sağlıyorsa şlem teklifini kabul ederek kontrol konuşmalarına geçebilir.

Splinter Bid Açıcı tarafından da uygulanabilir. Açıcının Minör açış üzerine Cevapçının Majör cevabından sonra Açıcı 18+ puan, Majör renge kesin destek ve tek parça bir renkle Splinter Bid uygulayabilir ve çift sıçramayla tek parça rengini söyler.

Bir de Bergen konvansiyonunun devamı olan **Concealed Splinter** var. Koşullar aynı, ancak tekli yeri söylemektense diğer majörü üç seviyesinde deklare ederek tekli bir rengi olduğunu söyler. Eğer açıcı tekli rengi öğrenmek isterse üç seviyesinde konuşulan rengin bir üstüyle sorar ve cevaplar da bir üstüyle devam eder. Bir tablo ile açıklayalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı	Açıklama	Cevapçı	Açıklama
1 Pik	3 Kör	4'lü Pik, 12-15 OP, tek var	3 Pik	Tek hangisi	3 NT	Trefl tek
					4 Trefl	Karo tek
					4 Karo	Kör tek
1 Kör	3 Pik	4'lü Kör, 12-15 OP, tek var	3 NT	Tek hangisi	4 Trefl	Trefl tek
					4 Karo	Karo tek
					4 Kör	Kör tek

Bu uygulamanın diğer uygulamaya göre avantajı şleme gitmeyecek elde tekli yerin rakip tarafından öğrenilmesini engelliyor oluşu. Diğer Splinter'da tekli yeri doğrudan söylüyorsunuz ve açıcı şleme

gitmeyi düşünmezse rakip de tekli yeri öğrenmiş oluyor ve ona göre açılış yapabiliyor. Burada ise şleme gitmezseniz rakip tekli yerinizi öğrenemiyor.

Destekler konusunu tamamlamadan bir de **Trefl Drury** konvansiyonuna değinelim. Üçüncü pozisyonda oturan oyuncu oyunu daha az puanla da açabilir. Pas'dan gelen cevapçının açış majör renge desteği ve davet eli varsa, açışın nasıl olduğunu bilmeye ihtiyacı vardır. Eğer zayıf açış yapıldıysa boşu boşuna davet ederek üç seviyesine çıkmak istemez. Cevapçı Pas'dan geliyorsa, majör açışa 2 Trefl cevabı Trefl Drury konvansiyonudur ve açış ile ilgili bilgi ister. Açıcı rengini teklarlarsa zayıf açmış demektir, başka bir şey konuşursa normal açıştır. Bu konvansiyonda farklı uygulamalar da vardır. Bazı oyuncular 2 Karo ile zayıf olduklarını belirtirler ve diğer tüm konuşmaları normal açış gösterirken, diğerleri sadece kuvvetli eli 2 Karo ile gösterirler. Nasıl oynayacağınıza ortağınızla karar vermeniz gerek.

Minör Açışlara Destekler ve Konuşmaların Devamı

Minör açışlara cevap verirken de puan aralığımızı gösterebiliriz. Ancak natürel briçin tersine sıçramalı destekler blokatif olacağı için burada Inverted Minör konvansiyonunu kullanacağız.

Inverted Minor : Açış minör renge beş parça desteğiniz olup, 4 parça bir majör renginiz olmadığı durumda uygulanır. 4 parça majör renginiz varsa onu deklare etmek, yani renk değişikliği önceliklidir. Aşağıdaki tabloda bu konvansiyonu **Minör Splinter** konvansiyonuyla birlikte verelim.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1 Trefl	2 Trefl	12+ OP 5 parça Trefl zon forsing
	2 Karo	9-11 OP 5 parça Trefl (*)
	3 Trefl	0-8 OP 5 parça Trefl
	3 Kör	12+ OP 5 parça Trefl, tekli Kör, 3NT teklifi
	3 Pik	12+ OP 5 parça Trefl, tekli Pik, 3NT teklifi

(*) Açış 1 Karo olsaydı bu cevap konuşması 3 Trefl olacaktı, yani sıçramalı ters minör.

Tabloda gördüğünüz ilk üç satır Inverted Minör uygulamasını, son iki satır Minör Splinter uygulamasını gösteriyor. Aşağıda, tablodaki sıraya göre cevap vermenizi gerektiren beş el görüyorsunuz.

♠ A D	♥ D 9 5	♦ 8 6 2	♣ A V 9 7 3
♠ A D 9	♥ D 9 5	♦ 8 6	♣ D 9 7 5 3
♠ D 9 6	♥ 4 2	♦ 8 6 3	♣ D 9 7 5 3
♠ A D 9	♥ 2	♦ D 8 6 2	♣ A V 9 7 3
♠ 4	♥ A D 9	♦ D 8 6 2	♣ A V 9 7 3

Inverted Minör uygulamasından sonra konuşmalar açıcının elindeki puan durumuna göre devam edebilir yada bitebilir. Bire üç cevap aldıktan sonra konuşmaların devam etmesi mümkün değildir, çünkü manş olasılığı yoktur, dolayısıyla ancak rekabet konuşmaları olabilir. Cevapçı 9-11 puan gösterdiyse, açıcı normal oyun açış puanıyla açış rengine geri döner ve konuşma biter. Ancak 14+ OP ile oyun açıysa keser göstererek konuşmayı sürdürebilir. Bire iki cevap alındığı zaman ise, bu manş forsingidir ve konuşmalar manşa kadar sürecektir. Genellikle 2 seviyesinde keser yerler gösterilir ve kontrat 3 Sanzatuya doğru sürüklenir. Ortaklık anlaşmasına göre üç seviyesinde deklare edilen renk keser sorusu olabilir. Kuşkusuz bu konuşmalar bir minör şlemine engel değildir.

Minör splinterinden sonra ise işler daha kolaydır, açıcı ya 3NT deklare edecek yada açış rengine dönecektir. Yada şlem konuşmalarına geçilebilir.

Renk Değiştirmek : Renk değiştirmek, ortağın deklare ettiği renk dışında başka bir renk deklare etmektir. Burada öncelikle belirtilmesi gereken durum, forsing sanzatu dışında, oyunu açan kişiyi bir tur daha konuşmak zorunda bırakacak tek cevabın bu olmasıdır.

1. 6+ Onör Puanınız ve uzun bir renginiz varsa (4'lü majör yada 5'li minör) ancak bir seviyesinde bu rengi gösterebilirsiniz. 1 Karo açışına 1 Pik yada 1 Trefl açışına 1 Kör gibi. Eğer konuştuğunuz majör

renk beş parça ise, daha sonraki turlardan birinde bunu bir şekilde belirtmeniz gerekir, aksi halde ortağınız bu rengin sizde dört parça olduğunu düşünecektir.

1. ♠ A 9 5 ♥ D 9 6 ♦ V 10 8 5 3 ♣ 8 5
2. ♠ A 9 5 ♥ A D 9 6 ♦ V 10 8 ♣ 8 5 4

İlk elde 1 Trefl açışına 1 Karo cevabı verebilirsiniz.

İkinci elde Trefl yada Karo açışına 1 Kör cevabı verebilirsiniz.

2. Bire iki renk cevabının zon forsing olduğunu belirtmiştik. Dolayısıyla ancak 12+ Onör Puanınız varsa, renginizi gerekli sızramadan 2 seviyesinde de gösterebilirsiniz. 1 Pik'e 2 Kör, yada 1 Karo'ya 2 Trefl gibi. Ancak 2 seviyesinde göstereceğiniz renk 5 parçalı olmalıdır. Yani eğer oyun açışına 2 seviyesinde sızramasız bir renk konuştuyunuz, ortağınız sizden en az 12 onör puan ve o renkten en az beş parça bekleyecektir. Bunun tek istisnası 2 Trefl cevabıdır. Eğer bir seviyesinde yada iki seviyesinde konuşabilecek uzunlukta renginiz yoksa manş forsingi için 2 Trefl konuşmak zorunda kalabilirsiniz. Böyle bir durumda Trefl gerçek olmayabileceği için alert kartı çıkarmak gerekir.

- ♠ A 9 ♥ A D 9 6 5 ♦ D 6 4 ♣ V 10 6

Yukarıdaki örnekte renginizi 2 seviyesinde konuşabileceğiniz bir el var, dolayısıyla 1 Pik açışına doğru cevap 2 Kör olacaktır. Ancak 1 Trefl yada Karo açışına tabii ki 1 Kör deklare etmelisiniz. Eğer Körünüz 4 parça olsaydı, 1 Pik açışına 2 Kör deklare edemeyeceğiniz için 2 Trefl konuşmak zorunda kalacaktınız.

3. 11+ Onör Puanınız var ve 1 seviyesinde renginizi gösterdiniz. İkinci turda elinizi biraz daha tarif etmeniz gerekecektir, ve burada yapacağınız konuşma elinizle ilgili net bilgiler vermelidir. İlk konuşmanız 1 seviyesinde majör ise 6+ OP ve 4+ parça uzunluk gösteriyor. İkinci turda yapacağınız konuşma ya alt limitinizi yukarı çeker, yada üstten limit koyar. Bir örnekle açıklamaya çalışalım. Konuşma sekansının 1 Trefl - 1 Kör - 1NT olarak geliştiğini varsayalım. Burada cevapçının 6+ her türlü puanı ve 4+ her türlü uzunlukta Körü olabilir. Gerisini tabloda gösterelim.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1 Trefl	1 Kör	6+ OP, 4+ Kör
1NT	2 Kör	6-9 OP, 5+ Kör
	2 Trefl	6-9 OP, 4 parça Kör, 5 parça Trefl
	2 Karo	11+ OP, 5+ Kör, Karo belli değil, Yeni Minör forsingi
	2 Pik	11+ OP, 5+ Kör, 4+ Pik
	2NT	11 OP, 4 parça Kör
	3 Trefl	11 OP, 4 parça Kör, 5 parça Trefl
	3 Kör	11 OP, 6 parça Kör
	3NT	12-15 OP, 4 parça Kör

Tabloyu özetlersek; cevapçının rengini basit tekrar kart sayısını bir artırırken üst puan limitini 9 OP'a indiriyor. Sızramalı tekrar ise kart sayısını altıya çıkarırken, puanı 11 de sabitliyor. 2NT konuşması ise hem puanı, hem de kart sayısını sabitliyor. Bu konuşmaların hiç biri forsing değil. 2 Trefl ve 3 Trefl konuşmaları ise açıcının rengine dönüş olarak algılanmalı; tabii ki checkback stayman oynamıyorsanız. Geriye cevapçının renk değişiklikleri kalıyor, ki bunlar kesinlikle forsing konuşmalardır. Bir yandan ilk rengin uzunluğunu bir kart artırırken puanın alt limitini de 11 OP'a çıkartıyor.

Burada **Yeni Minör Forsingi** adlı konvansiyonu görelim.

Yeni Minör Forsingi : Bu konvansiyon Cevapçı tarafından, ilk konuştuğu rengin 5+ parça ve puanın 11+ olduğunu anlatmak için uygulanır.

Açıcı	Cevapçı
1 Trefl	1 Kör
1 Sanzatu	2 Karo

Cevapçı, 1 Trefl açışı üzerine 1 Kör deklare ederek, en az 4 parça Kör gösterdi, ve Açıcı 1 Sanzatu konuştu. Cevapçı, Körünün 5 parça olduğunu, ve iyi puanını nasıl gösterecek? Tabii ki renk değişikliği yaparak; ve 2 Karo deklare ederek ortağını manşa davet edecek. Peki neden 2 Trefl değil de 2 Karo? Cevapçı ikinci turda 2 Trefl deklare ediyorsa, 4 parça Kör, 5 parça Trefl ve zayıf bir el ile Cevapçının açış rengine döndüğü düşünülebilir. İkinci renk olarak gösterilen Trefl açış rengine destek midir, yoksa 4 parça gerçek ikinci renk midir? Puan 6-9 mudur, yoksa 11+ mıdır? Kafa karışıklığını ortadan kaldırmak için, eğer Check-Back Stayman oynamıyorsanız, açış minör rengine dönüşü destek olarak yorumlamakta yarar var. Bu durumda, majör rengin beş parça ve onör puanın 11+ olduğu ellerde ikinci renk olarak farklı bir renk deklare etmek gerekecektir. Bu konuya biraz daha açıklık getirmek için, ilk üç konuşmanın aynı olduğu farklı ellerde, Cevapçının konuşmalarının ne anlama geleceğini aşağıdaki örneklerde inceleyelim: Konuşmalar;

	Açıcı	Cevapçı		
	1 Trefl	1 Kör		
	1 Sanzatu	?		
1.	♠ 9 5	♥ D V 8 5	♦ V 6	♣ D 8 6 5 2
2.	♠ 9 5	♥ D V 8 5	♦ R V	♣ R V 6 5 2
3.	♠ 9 5	♥ A 9 8 5 3	♦ 4	♣ D 8 6 5 2
4.	♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ D	♣ D 8 6 5 2
5.	♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ V 6	♣ A D 8 4
6.	♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ V 6	♣ 8 6 5 2
7.	♠ 9 5	♥ A D V 8 5 2	♦ 7 6	♣ A 8 4

Yukarıdaki birinci elde, puan düşük, Kör dört parça ve beş parça da Trefl var. İlk konuşmada Kör'ü göstermek şart, ancak ikinci konuşmada 2 Trefl deklare edilerek elin durumu anlatılabilir. Açıcı da kuvvetli bir ikinci konuşma yapmadığına göre pas geçecektir.

İkinci elde ise 11 onör puan olduğuna göre 2 değil 3 Trefl deklare etmek gerekir. 11 puanı ve elinizin durumunu ancak bu şekilde anlatabilirsiniz.

Üçüncü elde durum biraz daha zor. Kör ve Trefl beşer parça ama el zayıf. Açıcı da kuvvetli bir el göstermediğine göre, Kör'ün beş parça olduğunu göstermeye çalışmanın bir anlamı olmayacaktır. Doğrusu gene 2 Trefl deklare etmek.

Dördüncü el ile konuşmak daha da zor. 11 OP ve beşer parça Kör ve Trefl. İkinci konuşmada Trefl'e dönerseniz, hem Kör'ün beş parça olduğu gösterilememiş olacak, hem de forsing bir konuşma yapılmadığı için Açıcı pas geçecektir. Bu elde Kör'ün beş parça olduğu mutlaka gösterilmeli. Bu nedenle kesin bir renk değişikliği yapmak, ve Yeni Minör Forsingi konvansiyonunu uygulamak ve tek parça olan Karo'yu 2 seviyesinde konuşmak gerekiyor. Eli anlatmanın başka yolu yok. Eğer Açıcı Kör'e hala destek veremiyorsa, o zaman Trefl'e dönülür.

Beşinci elde de durum çok benzer. Tek fark, Trefl dört parça ve puan daha da iyi. Gene 2 Karo deklare ederek Açıcıyı konuşmak zorunda bırakmak gerekiyor. Kör'e destek bulunamazsa, bu sefer belki 3 Sanzatu oynanacak.

Altıncı elde dağılım aynı ama puan düşük. Trefl desteği de olmadığına göre en iyi olasılık Kör'ü tekrar etmek. Doğru deklare 2 Kör olacaktır.

Son elde hiçbir sorun yok. Altı parça Kör ve 11 onör puan; doğru konuşma 3 Kör.

Ancak aşağıdaki gibi bir el ile biraz sıkıntı yaşanacaktır.

♠ V 5 ♥ D V 8 5 ♦ R 6 ♣ A D 8 6 5

Bu el ile, 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı vermek zorunludur. Açıcının 1 Sanzatu ikinci konuşmasına, bu el nasıl anlatılacaktır? Yukarıda anlattıklarımıza göre, 2 yada 3 Trefl deklaresi 5 parça Trefl, ama zayıf bir el gösterecektir. Bu el ile 5 Trefl manşu düşünülmemesi gerektiğine göre, oyunu 3 Sanzatuyla bağlamak en iyi çözümdür. Dolayısıyla şöyle bir genelleme yapılabilir. Bu dağılımda bir el ile, 1 Trefl - 1 Kör - 1 Sanzatu konuşma sekansından sonra, 6-9 onör puanı ile 2 Trefl, 10-12 onör puan ile 3 Trefl ve 13+ onör puanı ile 3 Sanzatu deklare etmek düşünülebilir.

Bu konvansiyon 4.Renk forsingi ile birlikte düşünölmelidir. Eđer Açıcıнын ikinci deklaresi bir renk deęişikliği ise zaten 3 renk konuşulmuş durumda ve ortada yeni bir minör renk olmayabilir.

4.Renk Forsingi : Açıcı ile Cevapçı arasındaki ilk üç deklarasyonun üç farklı renk olduđu durumlarda, Cevapçının 4. rengi deklare etmesini uzun ikinci rengini gösterme deęil, ilk rengin uzunluęunu 1 kart artıran bir manş daveti olarak düşünmek gerekir. Örneęin konuşmalar şöyle gelişebilir:

Açıcı	Cevapçı
1 Trefl	1 Kör
1 Pik	2 Karo

Burada 2 Karo, Kör uzunluęunun 5+ parça olduęunu, ve en az 11 onör puan bulunduęunu göstermek için deklare edilmiştir, yoksa Karo uzunluęu göstermek için deęil. Kuşkusuz Karo uzun da olabilir, ama olmayabilirde. Ayrıca cevapçının puanı fazla ve manş garantiyse ilk rengin, yani Kör'ün mutlaka 5 parça olması da gerekmez. Bu konuşmaya uygun bir Cevapçı eli verelim.

♠ 9 5 ♥ A D V 8 5 ♦ V 6 4 ♣ A D 8

Bu el ile Cevapçının Körü basit tekrarı düşünölemez. Bu durumda bir ara konuşma gerekiyor. İşte, Cevapçının 2 Karo ikinci konuşması 4.Renk Forsingidir ve manş davetidir.

Yukarıdaki örnekte konuşılmayan 4.renk minör olduđu için uygulama bir anlamda Yeni Minör Forsingi gibi oldu. Konuşmanın farklı geçtięi aşağıdaki örneęi inceleyelim.

Açıcı	Cevapçı
1 Karo	1 Kör
2 Trefl	2 Pik

Bu konuşmada Açıcı iki minörü de konuştuđu için Yeni minör diye bir şey kalmadı. Konuşılmayan tek renk var o da Pik. Demek ki burada 4.Renk Forsingi uygulanacak ve 2 Pik deklare edilecektir. Yukarıda verdiğimiz cevapçı eli bu konuşmaya da uygun. Açıcı 1 Karo açtıysa 1 Kör cevabı vereceksiniz doğal olarak. Açıcının ikinci konuşması 2 Trefl olursa sizin 2 Pik deklare etmekten başka yapabileceğiniz bir şey yok.

4.Renk Forsingi yapıldığı zaman açıcı öncelikle cevapçının majör rengine desteęi olup olmadığını gösterir, eđer desteęi yoksa o zaman da 4.renkte durdurucusu olup olmadığını Sanzatu deklare ederek gösterir. Yani yukarıdaki konuşma sekansında Açıcının 3 parça Körü varsa Kör desteęini belirtmelidir. Ancak Kör desteęi yoksa 2 Sanzatu deklare ederek Pik keseri olduęunu gösterir. Pik keseri de yoksa kendi renklerinden birini tekrarlamaktan başka çaresi yoktur. Eđer cevapçı 4 parça Kör ile 4.renk forsingi yaptıysa ve açıcı 3 parça destek gösterdiyse, cevapçı 4.rengi tekrarlayarak yeniden keser sorabilir.

Konuşma sırasında Sanzatu deklare edildiyse 4.Renk Forsingi ortadan kalkar.

4. 2 uzun majörünüz varsa önce daha uzun olanı konuşun. 11+ OP varsa ikinci turda dięer majörü okuyabilirsiniz. Ancak puan 11'den az ise durum deęişir, çünkü ikinci bir renk deęişikliği yapma hakkınız yoktur. Böyle bir durumda Kör uzunsa sorun yok, çünkü açıcıda 4 parça Kör varsa destek verecek, yada 4 parça Pik varsa zaten deklare edecektir. Ancak uzun olan Pik ise ikinci turda 4 parça Körü gösterebilmeniz için elinizde 11+ OP olmalıdır, aksi halde gösteremezsiniz. Açıcı oyunu minör açmış olacağına göre ikinci turda Kör'ü konuşması reverse olacağı için 16+ OP ihtiyacı vardır, yoksa konuşamaz. Dolayısıyla, bu koşullar gerçekleşmiyorsa, yani sizin onör puanınız 11+ deęilse yada açıcının onör puanı 16+ deęilse 4-4 Körü bulamazsınız. Aynı durum iki beşli majörde de geçerlidir. Önce Pik okumak durumundasınız ve puanınız yeterli deęilse ikinci renginizi okuyamazsınız. Bu sıkıntıyı gidermenin yolu Reverse Flannery konvansiyonunu kullanmaktır.

Reverse Flannery : Bu konvansiyonda 1 minör açışına 2 Kör ve 2 Pik deklareleri 5 parça Pik ve 4-5 parça Kör ve ikinci renk deęişikliği yapmaya yetmeyecek puan anlamına gelir. 2 Kör cevabı 5-8 OP ile, 2 Pik cevabı 9-10 OP ile uygulanır. 11 OP varsa zaten ikinci renk deęişikliği yapma yetkiniz var demektir. Konuşma sekansını bir tablo ile özetleyelim.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1m	2Kör	5 Pik, 4-5 Kör, 5-8 OP
Pas		2 Kör oynamaya razı
2 Pik		2 Pik oynamak istiyor
2NT		Dağılım ve puan nasıl sorusu
	3 Trefl	5 Pik, 4 Kör, 5-6 OP
	3 Karo	5 Pik, 4 Kör, 7-8 OP
	3 Kör	5 Pik, 5 Kör, 5-6 OP
	3 Pik	5 Pik, 5 Kör, 7-8 OP
3m		Oynamaya
3 diğer minör		Minörlerden birini seç
3 Pik, Kör		Preemptive
3NT		Oynamaya
4m		Minörden manş teklifi
4 diğer minör		Minörlerden birini seç manş oynatalım
4 Pik, Kör		Oynamaya

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1m	2 Pik	5 Pik, 4 Kör, 9-10 OP
Pas		2 Pik oynamak istiyor
2NT		Oynamaya
3m		Oynamaya
3 diğer minör		Minörlerden birini seç
3 Kör		3 Kör oynamak istiyor
3 Pik		Şlem Teklifi
	3NT	Kontrol yok
	4 Trefl	Trefl Kontrolü
	4 Karo	Karo Kontrolü
	4 Kör	Kör Kontrolü
3NT		Oynamaya
4m		Şlem Teklifi
4 diğer minör		Minörlerden birini seç manş oynatalım
4 Pik, Kör		Oynamaya

1 minör açışına 2 Pik cevabında Kör'ün mutlaka 4 parça olduğunu varsayıyoruz, çünkü 9-10 OP ile 5-5 majörleriniz varsa ikinci renk değişikliğini de yaparsınız.

İki dörtlü majörle küçük olanı (Kör) konuşun. Açıcının 4 parça Kör'ü varsa size destek verecek, yoksa ve 4 parça Pik'i varsa zaten deklare edecek ve fiti hemen bulacaksınız.

5. Dört parça majörünüzün yanısıra daha uzun bir minörünüz olması durumunda 11 OP'a kadar majörü deklare etmelisiniz, 11 OP'dan itibaren önce uzun minörü deklare edebilirsiniz, çünkü 11+ puanınız olduğu için ikinci bir renk değişikliği yapma hakkınız olacak.

♠ A D 5 4 ♥ 9 6 ♦ A R V 10 8 ♣ 8 5

Yukarıdaki elde ikinci renk değişikliği yapmaya yetecek puanınız olduğu için cevabınız 1 Trefl açışına 1 Karo, 1 Kör açışına ise 2 Karo olmalıdır. Pik'inizi ikinci turda konuşarak hem puanınızı hem de uzunlukları doğru belirtmiş olacaksınız. Puanınız yetersiz olsaydı aynı dağılımla her iki açışta da ilk konuşmanızda 1 Pik deklare etmeniz gerekecekti.

Sanzatu : Burada anlatacağımız Sanzatu cevapları sadece minör açışlar için geçerlidir ve hem puan hem de dağılım konusunda kesin bilgiler verir. Her seviyede Sanzatu cevabı ortağınızın rengine desteğiniz olmadığını ve 1 seviyesinde konuşabileceğiniz bir majör renginiz bulunmadığını gösterir.

- 1 Sanzatu : 6-10 OP gösterir, dengeli bir dağılım vaad etmez.
- 2 Sanzatu : 11-12 OP, dengeli dağılım gösterir.
- 3 Sanzatu : 12-15 OP, dengeli dağılım gösterir.

Ancak bir noktayı belirtmeden geçmeyelim. Ortağınızın bir renk açışı üzerine rakip başka bir renkle araya girdiyse, o rengi kesemediğiniz durumda Sanzatu konuşması yapamazsınız. Puanınızı göstermek için pas, kontur yada cue-bid gibi farklı konuşmalar bulmak zorundasınız.

Konuşmaların Devamı

Açış ve cevap konuşmaları yapıldıktan sonra hem açıcı hem de cevapçı, konuşmaların sürdürülüp sürdürülmeyeceğine hala zon umudu olup olmadığına göre karar vereceklerdir. Zon umudu sürüyorsa konuşma mutlaka devam ettirilmelidir. Sürmüyorsa bundan sonraki konuşmalar oynanacak en iyi renk bulunduğu zaman sona erer. Bunun dışında ancak rekabet konuşması yapılabilir, ancak bu noktada çok önemli bir kuralı vurgulamakta yarar var; rakibin manş ilanına kontur atamayacaksınız rekabet konuşmalarını zorlamayın.

Öncelikle hangi konuşmaların forsing olduğunu, hangilerinin olmadığını netleştirmekte yarar var.

Majör açışlarda hiçbir destek cevabı forsing değildir. 1NT cevabı bir tur için forsingdir, 2NT cevabı Jacoby 2NT olduğu için manş forsingdir. 3NT cevabı forsing değildir.

Minör açışlarda ise, Inverted Minör oynanıyorsa basit destek konuşmaları manş forsingdir. Sanzatu cevaplarının hiçbirisi forsing değildir.

Her türlü renk açışta renk değişikliği bir tur forsingdir, ikinci renk değişikliği, yada iki seviyesindeki ilk renk değişikliği manş forsingdir.

İkinci Tur Konuşmalar :

Açıcı normal açış puanıyla (12-15 OP) oyun açıyorsa;

- Cevapçının forsing olmayan her konuşmasına pas geçebilir. Pas geçmemesi için ya ekonomik bir ikinci rengi olması, yada açış renginin 6+ parça olması gerekir. Minör açışlarda 1NT cevabı forsing değildir, dolayısıyla açıcının bir daha konuşması için ya rengi 6+ parça olmalıdır, yada ekonomik bir ikinci rengi olmalıdır, ki bu ancak Karo açıştan sonra ikinci turda Trefl deklaresi şeklinde olabilir.
- Majör açışlarda 1NT cevabı forsing olduğuna göre açıcı pas geçemez, 6+ parça ise rengini tekrar edebilir, varsa 4+ parça ekonomik ikinci rengini söyleyebilir, hiçbirisi yoksa zorunlu 2 Trefl deklare eder. Trefl'nin kaç parça olduğu önemli değildir.
- Minör açışlarda iki seviyesinde destek Inverted Minör oynanıyorsa manş forsingdir ve keser gösterilerek 3 Sanzatuya doğru gidilir.
- Bir seviyesinde renk değişikliği yapıldıysa, bir seviyesinde varsa ikinci renk yada iki seviyesinde ekonomik ikinci renk konuşulabilir, açış rengi 6+ parça ise tekrar edilebilir, varsa cevapçının rengine 4+ parça ile basit destek verilebilir, bunlar yoksa 1NT deklare edilir.
- İki seviyesinde renk değişikliği yapıldıysa, bu zaten manş forsingdir, her türlü ikinci renk konuşulabilir, 6+ parça ise açış rengi tekrarlanabilir, varsa 3+ parça ile cevapçının rengine basit destek verilebilir, yada 2NT deklare edilebilir.
- Bunların dışında konvansiyonel bir cevap geldiyse konvansiyonun gerektirdiği cevaplar verilir.
- Cevapçı açıcıdan 12-15 OP aldıysa ikinci turda 5-8 OP ile en uygun renkte yada Sanzatudada en alt seviyede pas geçmelidir. 9-11 OP ile bir davet konuşması yapması gerekir. 12-15 OP ile

mutlaka forsing bir konuşma yapacak, yada manş ilan edecektir. 16+ OP ile de şlem teklifinde bulunur.

Açıcı iyi elle açış yaptıysa (16-17 OP);

- Cevapçının manş forsingi olmayan her konuşmasına 6+ parça açış rengini sıçrayarak tekrarlayabilir, cevapçının rengine 4+ parça ile sıçrayarak destek verebilir, ekonomik ikinci rengini sıçrayarak deklare edebilir, pahalı ikinci rengini okuyabilir, hiçbiri olmuyorsa bir renk değişikliği yaparak (4 parça olmasa bile) cevapçının bir daha konuşmasını bekler.
- Cevapçı manş forsingi olan bir konuşma yaptıysa, hiçbir şekilde sıçramadan elini anlatmaya çalışır. Varsa ikinci rengini söyler, yoksa cevapçının rengine destek verebilir, 6+ parça ise açış rengini tekrarlayabilir, olmuyorsa 2NT deklare eder. Manş konuşmakta acele etmemelidir çünkü şlem söz konusu olabilir.
- Cevapçı açıcıdan 16-17 OP aldıysa, 5-7 OP ile pas geçebilir. Ama daha fazla puanla mutlaka konuşmalıdır. Vereceği ekstra bilgi yoksa açış rengine yada Sanzatu manşı ilan edebilir. 14+ OP ile şlem arayışına girebilir.

Açıcı Maksimum elle açış yaptıysa (18-19 OP)

- Minör bir renkle açış yaptıysa 1NT cevabına 3NT konuşabilir. Eğer Sanzatu için dağılım uygun değilse ikinci bir rengi var demektir, sıçrayarak konuşur.
- Majör bir renkle açış yaptıysa 1NT cevabına, elinin dağılımı 5-3-3-2 şeklinde ise doğrudan 3NT konuşur. Değilse 2NT konuşarak cevapçığı 3 Trefl deklare etmeye zorlar, sonra da 6 parça ise açış rengini tekrarlar yada ikinci rengini söyler.
- Açış hangi renk olursa olsun, cevap bir seviyesinde bir renk değişikliği ise 2NT deklare ederek puanını gösterir ve cevapçının elini anlatmasını bekler.
- Cevapçı açıcıdan 18-19 OP aldıysa manş mutlaka konuşulacaktır. Açıcı ikinci turda sıçrayarak 2NT deklare ettiyse Alain Levy konvansiyonu uygulanır.

Alain Levy Konvansiyonu : Bu konvansiyon açıcının sıçrayarak 2NT ikinci konuşmasından sonra cevapçının elini daha iyi anlatmasına olanak verir. Yapacağı her renk konuşması transferdir. Uygulama aşağıdaki tabloda anlatılmıştır.

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1Cl	1H	2NT	3Cl	Karoya transfer	3D	3H	5-4 H-D
						3NT	4-4 H-D
			3D	Köre transfer	3H	Pas	5+ H Çok zayıf el
						3S	4-5 S-H
						3NT	5'li Kör Manş
						4D, Cl	5'li Kör şlem ilgisi
						4H	Manş
		3H		Pik'e transfer	3S	3NT	4-4 S-H
						4NT	4-4 S-H Şlem teklifi
						5NT	4-4 S-H Grandşlem teklifi
		3S		Trefl'e transfer	4Cl	4D	Kontrol, şlem ilgisi
		3NT		Oyun			
		4D, Cl		Kontrol			
	1S	2NT	3D	Köre transfer	3H	3S	6-4 S-H
						3NT	5-4 S-H Manş
						4H	5-5 S-H Şlem ilgisi
			4H	5-5 S-H Manş			
	1D	2NT	3Cl	Karoya transfer	3D	3H,S	4-6 dağılım manş ilgisi
			3D	Köre transfer	3H	3NT	4-5 H-D manş ilgisi
						3S,4D,Cl	4-5 H-D şlem ilgisi
			3H	Pike Transfer	3S	3NT	4-5 S-D Manş
						4Cl,D,H	Şlem ilgisi

3.2 Bir Seviyesinde Sanzatu Açışlara Cevaplar

Bu sistemde 1 NT açışına cevaplarda diğer kitaplarımda anlattığımdan farklı bir yaklaşımda bulunacağız. Önce tüm cevapları bir tabloda görelim daha sonra ayrıntılara geçelim.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1NT	Pas	0-7 OP, 5 parça majör yada 6 parça minör yok
	2 Trefl	Stayman: 4'lü majör sorusu
	2 Karo	Köre transfer, en az 5 parça Kör
	2 Kör	Pike transfer, en az 5 parça Pik
	2 Pik	Trefle transfer, en az 6 parça Trefl
	2NT	Karoya transfer, en az 6 parça Karo
	3 Trefl	2 tepe onörlü 6 parça Trefl, başka puan yok
	3 Karo	2 tepe onörlü 6 parça Karo, başka puan yok
	3 Kör	Körden şlem teklifi, 15+ OP, 6+ parça Kör
	3 Pik	Pikden şlem teklifi, 15+ OP, 6+ parça Pik
	3NT	Oyun, 4'lü majör yok, dengeli 10-14 OP, yada A R altı parça minör
	4 Trefl	Gerber
	4 Karo	4 Köre transfer
	4 Kör	4 Pike transfer
	4NT	Kantitatif, 4+ parça majör 6+ parça minör yok, dengeli 16 OP

Cevapçıda onör puanı çok azsa 1 Sanzatonun yapılması son derece zor, hatta imkansızdır. Bu nedenle 5 parça majör yada 6 parça minör varsa o rengi oynamak her zaman daha iyidir. Yoksa 0-7 OP ile cevapçının pas geçmekten başka çaresi yoktur.

Stayman : Briçte öncelikli amaç majör bir renkten fit bulmaktır. Açıcıda beş parça bir majör renk olmadığı kesindir ama dört parça olabilir ve cevapçıda dört parça bir majör renkle fit yakalanabilir. İşte bunu araştırmak için Stayman konvansiyonu uygulanır. Oyun 1NT açıldığı zaman cevapçı 2 Trefl diyerek majörleri sorar. Açıcı dört parça majörü yoksa 2 Karo, varsa o majörü, her ikisi de dört parça ise 2 Kör konuşacaktır. Stayman yapmak için oyunda zon umudu görüyor olmanız gerekir. Yani elinizde dört parça bir majör renginiz ve en az 8 OP'iniz olmalıdır, çünkü Stayman yaptığınız zaman en azından 2 Sanzatu oynamayı göze aldınız demektir.

Eğer 8-9 OP ile Stayman yaptıysanız manşdan emin olamazsınız. Bu nedenle majör fiti bulursanız o majörü 3 seviyesinde deklare edip, manş konuşmayı açıcıya bırakırsınız. Açıcı maksimumda açtıysa manş skor ilan eder, yoksa pas geçer. Majör fiti bulamadıysanız da 2 SA deklare ederek 3 SA deklaresini açıcıya bırakırsınız. Aynı şekilde maksimumda açış yaptıysa 3 SA der, yoksa pas geçer.

Eğer Stayman'ı 10-14 OP ile yaptıysanız doğrudan manş ilan edersiniz; majör fitini bulduysanız o majörden, bulamadıysanız 3 Sanzatu manş.

Kaç puanla Stayman yaparsanız yapın, Açıcı 2 Kör deklare etti ve sizin sadece Pikiniz 4 parça ise 2 Pik deklare ederek destek ararsınız. Açıcının Piki de 4 parça ise minimum puanla 3 Pik, maksimum puanla 4 Pik deklare edecektir.

1NT açışa 2 NT cevabı natürel olmadığı için (Karoya transfer) 2NT natürel cevap vermesi gereken el ile cevapçı önce Stayman yapar, daha sonra 2NT deklare eder. Yani Stayman yapan cevapçının elinde 4 parça majör olmayabilir. Bunun alert edilmesi gerekir.

Stayman için en az 8 OP gerekir demiştik ama bunun bir istisnası vardır. Aşağıdaki cevapçı eliyle 1NT yerine renk oynamak her zaman daha iyidir.

♠ 9 5 4 2

♥ V 8 5 3

♦ V 7 6 4

♣ 8

Bu nedenle 2 Trefl diyerek Stayman yapılır ve açıcının vereceği her cevaba Pas geçilir. Muhtemelen 4-4 bir koz oynanacaktır.

Bunları bir de tabloda görelim.

AÇICI	Cevapçı	AÇICI	Açıklama	Cevapçı	Açıklama
1NT	2Trefl	2 Karo	4'lü majör yok	Pas	Sanzatudan kaçmak için yapılmış
				2 Kör	5'li Kör, 4'lü Pik davet (Smolen)
				2 Pik	5'li Pik, 4'lü Kör davet (Smolen)
				2NT	4'lü majör olmayabilir, davet
				3Trefl	Şlemle ilgilenen el (Bkz.Şlemler)
				3 Karo	Şlemle ilgilenen el (Bkz.Şlemler)
				3 Kör	4'lü Kör, 5'li Pik manş eli (Smolen)
				3 Pik	4'lü Pik, 5'li Kör manş eli (Smolen)
				3NT	Oyun, 4'lü majör var
				4 Trefl	Gerber
		2 Kör	4'lü Kör, Pik de olabilir	Pas	Sanzatudan kaçmak için yapılmış
				2 Pik	4'lü Pik, 8+OP
				2NT	4'lü majör yok, davet
				3 Trefl	Şlemle ilgilenen el (Bkz.Şlemler)
				3 Karo	Şlemle ilgilenen el (Bkz.Şlemler)
				3 Kör	4'lü Kör davet
				3 Pik...+	Kontrol
				4 Kör	Oyun
		2 Pik	4'lü Pik, Kör yok	Pas	Sanzatudan kaçmak için yapılmış
				2NT	Davet, 4'lü Kör olabilir
				3 Trefl	Şlemle ilgilenen el (Bkz.Şlemler)
				3 Karo	Şlemle ilgilenen el (Bkz.Şlemler)
				3 Pik	4'lü Pik davet
				3NT	Oyun, 4'lü Kör var
				4 Trefl..+	Kontrol
				4NT	KCBW

Jacoby Transfer : Sanzatu açışlarında uygulanabilecek bir diğer konvansiyon da Jacoby Transfer'dır. Elinizde uzun bir renk varsa Sanzatu yerine koz oynamak genellikle daha iyidir. Bu durumda elinizdeki uzun rengin bir altındaki rengi deklare edersiniz, ortağınız bunu sizin rengineze düzeltmek zorundadır, buna yalnızca transfer de denir. Konuşma sekansı aşağıdaki gibidir.

	Batı	Doğu		Batı	Doğu	
1.Tur	1NT	2 Karo	veya	1.Tur	1NT	2 Kör
2.Tur	2 Kör			2.Tur	2 Pik	
	Batı	Doğu		Batı	Doğu	
1.Tur	1NT	2 Pik	veya	1.Tur	1NT	2NT
2.Tur	3 Trefl			2.Tur	3 Karo	

Eğer kesinlikle şlem düşünmeyecek bir majör manş oynamaya kararlıysanız bu transferi 4 seviyesinde de uygulayabilirsiniz; yani Kör için 4 Karo, Pik için 4 Kör deklaresi gibi. Bu uygulamaya **Teksas Transfer** de denir. Eski sisteme göre minör tansferlerini biraz farklı yapıyoruz; Karoya transfer 3 Trefl ile değil 2NT ile. Bu değişikliğin nedeni 3 Trefl deklarasyonunu farklı bir amaçla kullanacak olmamız. Bu konvansiyonun amacı kuvvetli kağıdı yere açtırmamaktır. Puan limiti yoktur, sıfır puanla bile Sanzatu yerine uzun rengi koz oynamak amacıyla; yeterli puanla zon bağlamak için; yada çok iyi puanla şleme gitmek için bile uygulanabilir. Jacoby Transfer majör renklerde 5 parçayla, minör renklerde 6 parçayla uygulanır, çünkü minör rengi 3 seviyesinde oynamak durumundasınız.

Transfer edilen renk açıcıda uzunsa, bunu transferi kırarak belirtir. Majör transferlerinde transfer kırma mutlaka 4 parça ile yapılır. Açıcı transferi istenen majörü sıçrayarak konuşursa 4 parça ve minimum puan gösterir, transferi almayıp 2NT konuştuysa 4 parça ve maksimum puan gösterir. Yani 1 NT - 2 Kör - 3 Pik sekansında, yada 1NT - 2 Kör - 2NT sekansında olduğu gibi.

Minörlerde transfer kırma ise verilmesi gereken deklarenin bir altı konuşularak yapılır. Yani 1NT - 2 Pik - 2NT sekansında olduğu gibi. 1NT açışta 2 Pik cevabı Trefl'e transferdir ve eğer açıcı 3 Trefl yerine 2NT deklare ediyorsa Trefl de iyi bir tutuş ve maksimum puan gösteriyordur. Karo transferinde ise kırma konuşması 1NT - 2NT - 3 Trefl şeklinde olacaktır.

Bu transfer kırmalardan sonra cevapçı elinin durumuna göre ne oynayacağına karar verir.

Stayman ve Jacoby Transfer Uygulamaları : İlk turda Stayman yada Jacoby Transfer uyguladıktan sonra cevapçı ikinci turda emin olduğu şeyi konuşur, emin olmadığı şeyi konuşmaz. Yani manştan eminse (şlem olasılığı hariç) mutlaka manş konuşmalıdır. Majör fitinden eminse majörü de bir daha konuşmalıdır, yani hem majör fitinden, hem de manşdan eminse majör manş konuşmalıdır. Majör fitinden emin değil ama manş puanından eminse ikinci turdaki konuşması 3NT olacaktır. Her ikisinden de emin değilse 2NT deklare etmesi gerekir. Buna göre;

- Cevapçı sınırda, yani 8-9 OP ve beş parça majör ile Jacoby Transfer uyguladıysa, ne manşdan ne de majör fitinden emin olamayacağı için, açıcının transferi almasından sonra 2 SA deklare ederek bu durumu belirtir. Açıcı minimumdaysa ya pas geçer, yada üç parça ise 3 seviyesinde majör renge döner. Maksimumda ve rengi 3 parça ise o renkten manş ilan eder, maksimumda ve rengi 2 parçaysa 3 SA deklare eder.

♠ A V 8 7 4 ♥ R 10 3 ♦ 9 4 ♣ 9 5 3

Bu elle ortağınızın 1 SA açışına 2 Kör diyerek Jacoby Transfer uyguladınız ve ortağınızdan 2 Pik cevabını aldınız. Bu el manş ilan etmek için yeterli olmadığı için 2 SA deklare ederek tercihi ortağınıza bırakın. Ortağınız Sanzatu'yu minimumda açtıysa ve Pik'i de iki parçaysa Pas geçecektir.

- Cevapçı sınırda bir puanla, ancak altı parça majörle Jacoby Transfer uyguladıysa majör fitinden emindir ama manştan emin değildir. Dolayısıyla açıcı transferi aldıktan sonra rengi bir seviye artırır. Açıcı minimumda açtıysa Pas geçer Maksimumda açtıysa manş skor ilan eder. Yukarıdaki örnekte aynı puanla Pik altı parça olsaydı 2 SA yerine 3 Pik demeniz gerekirdi.
- Cevapçı 10 onör puandan itibaren Jacoby Transfer uyguladıysa ikinci turda manş konuşması gerekir. 6 parça majörle majör manş ilan eder, 5 parça majörle 3 SA deklare eder. Bu da zon puanından emin olunduğunu ama koz fitinden emin olunamadığını gösterecektir. Açıcı, transfer yapılan majör kendisinde 3 parçaysa 4 seviyesinde ona döner, değilse pas geçer. Kuşkusuz bu durum sadece majör kontratlar için geçerlidir.

♠ A V 8 7 4 ♥ R 10 3 ♦ D 4 ♣ 9 5 3
♠ A V 8 7 4 2 ♥ R 10 3 ♦ D 4 ♣ 9 5

Yukarıdaki ilk elle Jacoby Transfer'dan sonra 3 SA deklare ederek Pik'inizin beş parça olduğunu ve puanınızın zon için yeterli olduğunu anlatın.

İkinci elle ise Jacoby Transfer'dan sonra doğrudan 4 Pik deklare ederek manş ilan edin.

- Minör Transfer'inde ise zaten 3 seviyesine çıkmış olacaksınız. Seçenekleriniz elinizdeki puana göre pas geçmek yada 3 SA deklare etmektir. Açıcı büyük olasılıkla pas geçecektir, ancak minör renginiz onda da uzun ve kuşku bir rengi varsa minör renginize geri dönebilir. O zaman son karar gene size kalır.

♠ D 8 6 ♥ R 10 ♦ 9 4 ♣ A V 10 9 5 3

Yukarıdaki elde ortağınızın 1 Sanzatu açışı üzerine 2 Pik deklare ederek 3 Trefl cevabını aldınız. Elinizin gücü 5 Trefl oynamak için yeterli olmayabilir. 3 SA ile manş ilan edin, ortağınız Trefl'i tutuyor ve puanı maksimumda ise 5 Trefl tercihinin yapılabilir.

- Majörlerinizin biri beşli diğeri dörtlü ise; Manş ihtimali yoksa Jacoby Transfer uygulayın, sonra da pas geçin. Davet eliniz varsa, önce Stayman yapın açıcıda dörtlü majör bulamazsanız, yani 2 Karo cevabı gelirse beşli majörünüzü okuyup majörlerinizin 5-4 olduğunu anlatırsınız. Ancak manş oynayacağınız kesinse o zaman dört parça olan majörünüzü bir üst seviyede deklare ederek, isterse beş parça olan majörünüzü açıcının deklare etmesine bırakırsınız ve kuvvetli el yere açılmamış olur. Bunu davet eliyle yapamazsınız çünkü ister istemez bir üst seviyeye çıkmak zorunda kalabilirsiniz. Bu konvansiyonun adı **Smolen**'dir.

♠ V 10 8 6 2 ♥ R 10 8 5 ♦ 9 8 ♣ A D

Bu elde öncelikle Stayman uygulayarak dörtlü majörünüz olduğunu belli etmelisiniz. Ortağınızdan dörtlü bir major bulursanız o majörden manş ilan edeceksiniz. Eğer bulamazsanız, yani ortağınız 2 Karo deklare ederse, o zaman 3 Kör konuşarak Pik'inizin beş parça olduğunu gösterir, açıcıdan 3 parça ile destek istersiniz. Açıcının desteği yoksa 3 Sanzatu manş ilan edecektir.

Aynı el ile puanınız 8-9 olsaydı Stayman'dan sonra 2 Pik deklare etmeniz, 0-7 arasında olsaydı da en baştan Pik'e transfer edip pas geçmeniz gerekecekti.

- Majörlerinizin her ikisi de 5 parça ise; önce Kör için Jacoby Transfer uygulayın, sonra Pik'inizi okuyun, açıcı ikisinin de 5 parça olduğunu anlayacaktır.

♠ V 10 8 6 2 ♥ R 10 8 5 2 ♦ 9 ♣ A V

İşte bu elle önce Kör için Jacoby Transfer uygulayıp, sonra Pik deklare edin. Bu konuşmayla iki renginizde beş parça olduğunu ve zon aradığınızı anlattınız, tercih ortağınıza kalmıştır, hangisi daha uzunsu o rengi destekleyecektir. Ondandır ister manş ilan eder, ister şlem arayışına girebilirsiniz. Bazı oyuncular şlem deneyecek ellerle önce Pik'e transfer yapıp sonra Kör deklare ederler. Bunun hiçbir anlamı ve yararı yoktur, çünkü 3 seviyesine çıkmış olur şlem konuşmalarında sorun yaşanabilir. Oysa diğesinde 3 seviyesinde koz rengi kesin olarak seçilmiş olacaktır ve gerekiyorsa kontrol konuşmalarına hemen geçilebilir.

1NT Açışa 3 Seviyesinde Renk Cevapları : Oyun 1NT açıldığı zaman bazı oyuncular 3 seviyesindeki majör cevaplarını minör şlem isteği olarak kullanırlar; yani 3 Kör Trefl'den şlem isteği, 3 Pik Karo'dan şlem isteği şeklinde. Oysa minör şlem isteğini göstermek son derece kolaydır; minöre transfer ettikten sonra ilk renk değişikliği ilk kontrol ve şlem isteği olarak uygulanabilir, çünkü burada minörün zaten 6 parça olduğu biliniyordur. Tersine, majör şlem isteğini ifade etmek o kadar kolay değildir, çünkü transfer 5 parça ile de yapılabilir. Bu nedenle önce majöre transfer edip sonra bir renk değişikliği yaptığınız zaman bu, majörde fit bulunduğu anlamına gelmez ve anlaşmak biraz daha zordur. Aşağıdaki açıcı eline bir bakalım.

♠ R 2 ♥ D V 4 3 ♦ R 5 3 ♣ A R 8 6

Açıcı oyunu 1NT açacak ve cevapçının 2 Kör deklaresine 2 Pik deklare edecektir. Daha sonra cevapçının 3 Trefl deklaresi karşısında, Pik desteği olmadığı için benim önerdiğim sisteme göre Trefl desteği olduğuna göre kontrole geçmeli ve 3 Karo deklare etmesi gerekecektir. Bu konuya şlemler başlığında ayrıntılı olarak değineceğiz. Bir de cevapçının elini görelim.

♠ A D V 8 7 6 3 ♥ R 2 ♦ A 10 ♣ 9 5

Cevapçıda Trefl kontrolü yok ve bu kontrolü açıcıdan alma olanağı da yok. Transferden sonra 3 Trefl deklare ederse, açıcı yukarıda belirttiğimiz gibi 3 Karo deklare ettikten sonra konuşma nasıl devam edecek. 3 Kör derse Trefl kontrolü da varmış gibi anlaşılacaktır. Puan hesabı yaparak açıcının Trefl kontrolü olduğunu da varsayamazsınız, çünkü açıcının eli aşağıdaki gibi de olabilirdi.

♠ R 2 ♥ A D V 2 ♦ R D V ♣ V 8 6 5

Gördüğünüz gibi işler oldukça zor. Bütün bu karmaşanın yerine 1NT açışına 3 Pik ile şlem teklifi yapılsaydı açıcı hemen Trefl kontrolünü verecek ve keycard sormaya geçilebilecekti.

Yukarıdaki örnekte de anlattığım gibi benim önerim 1NT açışına 3 Kör ve 3 Pik deklarelerini adıyla şlem teklifi olarak kullanmak. Oradan da hemen kontrol konuşmalarına geçilir.

1NT açışta 3 Trefl ve 3 Karo cevapları açığa çıktığına göre, bunlar da 2 tepe onörlü başka onör puanı olmayan 6 parça minörlü elleri anlatmak için kullanılabilir. Açıcı eli uygunsu 3NT deklare eder, değilse pas geçer. Cevapçı açısından eğer 2 tepe onör As ve Rua ise doğrudan 3NT konuşması daha doğru olur.

3.3 2 Trefl Açışına Cevaplar

2 Trefl açışı Multi 2 Karo sistemini oynuyor olsanız da olmasanız da değişmez, bu nedenle cevapları da aynıdır. 2 Trefl açışı manş forsingidir ve konvansiyoneldir, bu nedenle pas geçilemez. Oyunu 2 Trefl'i açan, varsa uzun rengini ikinci konuşmasında gösterecektir, yoksa Sanzatu deklare edecektir.

0-7 onör puanı arası zayıf cevap 2 Karo'dur, diğer cevaplar natürelidir. 2 seviyesinde majör deklaresi, yada 3 seviyesinde minör deklaresi, 8+ onör puan ve 2 onörlü en az 5 parça renk gösterir. 2 Sanzatu cevabı ise 8+ puan ve dengeli dağılım gösterir, ayrıca 5 parça renk olmadığı anlamına gelir. Ancak 2 Sanzatu deklare edildiği zaman Açıcının rengini göstermesi 3 seviyesinde olacağı için iyi ellerle de konuşmayı 2 Karo'dan geçirip Açıcının elini ve varsa rengini öğrenmekte yarar vardır.

Cevapçının elinde 8+ puan olduğu zaman sorun yoktur, konuşmalar natürel devam eder, ancak 0-7 puanda bir sorunla karşılaşılır. Açıcının puanında bir üst limit olmadığı için, Cevapçı 2 Karo zayıf cevabı vermiş olsa bile, Açıcının ikinci konuşmasına da susamaz, çünkü Açıcı manş kendi başına yapıyor, yada 4-5 puan yetiyor olabilir. Dolayısıyla, 0-3 puanı varsa ikinci bir negatif konuşma yapmak zorundadır. Bu negatif konuşma, Açıcının ikinci deklaresine göre değişir. Açıcı 2 seviyesinde majör deklare ettiyse, ikinci zayıf konuşma 3 Trefl'dir. Açıcının ikinci konuşması 3 Trefl ise 3 Karo'dur, 3 Karo ise de 3 Sanzatudur. Bu sistemin en önemli dezavantajı budur. Cevapçının elinde sıfır puan bile olsa oyun 3 Sanzatu kadar mecburen çıkabilir. Cevapçının puanı 4-7 ise ikinci turda naturel konuşur, yani Açıcının rengine destek verebilir (manş seviyesinin altındaki destek şlem teklifidir), yoksa kendi rengini söyleyebilir, yada Sanzatu deklare edebilir. 2 Trefl açışı karşısında Cevapçı ellerine örnekler verelim.

♠ A D 8 5 2	♥ R 8 5	♦ 8 6	♣ 8 4 3
♠ A D 8 5 2	♥ 8 5	♦ 8 5 3	♣ V 9 4
♠ V 4	♥ D 8 5	♦ 9 8 4 2	♣ 7 5 4 2
♠ A D 8	♥ V 5 4	♦ 9 7 6	♣ 8 7 5 3
♠ D 8 5 3	♥ A 4	♦ D 7 4 2	♣ R V 7

Yukarıdaki ilk el, 2 Trefl açışına natürel konuşur ve 2 Pik deklare eder.

İkinci elde yeterli puan yok. Önce 2 Karo deklare eder, daha sonra 5 parça Pik'ini gösterir.

Üçüncü elde puan iyice düşük ve ikinci bir negatif konuşma yapması gerekecektir. Bu nedenle, önce 2 Karo deklare eder, daha sonra, Açıcının 2 Kör yada 2 Pik ikinci konuşmasına 3 Trefl; 3 Trefl ikinci konuşmasına 3 Karo; 3 Karo ikinci konuşmasına ise 3 Sanzatu deklare etmek zorundadır. Peki Açıcının ikinci konuşması 2 Sanzatu olursa ne yapacaktır? Açıcıda en az 23 OP var demektir, pas geçemez ve 3 Sanzatu deklare eder.

Dördüncü el önce 2 Karo deklare ederek puanını gösterir, sonra Açıcının ikinci konuşmasına göre basit destekle şlem teklif edebilir.

Son elde puan oldukça fazla, ama gösterebileceği uzun rengi yok. Dolayısıyla doğru cevap 2 Sanzatu gibi görünürken 2 Karo cevabı daha doğrudur. Eğer Açıcının rengi Pik ise basit destekle şlem teklif edebilirsiniz. Değilse belki Sanzatu şlemi oynayacaksınız.

Açıcının ikinci deklaresi 2NT ise oyun 2NT açılmış gibi devam eder, yani Stayman ve Transfer konvansiyonları geçerlidir. Onör puanı 25-26 ise açıcı 3NT deklaresi de verebilir ancak bu durumda majör fiti bulmak için seviye kalmamış olacaktır. Bu nedenle açıcının 2NT rebidine pas geçilmez diye bir kural koyarak 25-26 OP ile bile 2NT rebidi yapmak düşünülebilir.

3.4 2 Sanzatu Açışa Cevaplar

Multi 2 Karo oynamıyorsanız 2NT açışlarını 5 parça majör olan ellerle de yapıyor olmanız gerekir, çünkü 20-22 OP ve 5 parça majör olan ellerle başka açış bulamazsınız. 5 parça majörle 2NT açışı yaptığınız zaman da Stayman yerine Puppet Stayman konvansiyonu devreye girer.

Puppet Stayman : Sanzatu açışı üzerine 4 yada 5 parça majör bulmak için uygulanır. Cevapları ve konuşmanın gelişimini tablo ile anlatalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Açıklama	Cevapçı	Açıklama
2NT	3 Trefl	3 Karo	5 parça majör yok, 4 parça majör var	3 Kör	4 parça Pik
				3 Pik	4 parça Kör
				3 SA	4 parça majör yok
				4 Trefl	4 parça Kör, 4 parça Pik, şlem forsingi
				4 Karo	4 parça Kör, 4 parça Pik, manş forsingi
		3 Kör	5 parça Kör		
		3 Pik	5 parça Pik		
		3 SA	5 parça majör yok, 4 parça majör yok		

Yukarıdaki tabloda 3 Kör yada 3 Pik deklarelerinden sonra fit bulunamadıysa Açıcı 3 Sanzatu deklare eder. 4 Trefl deklaresinden sonra ise artık kontrol Açıcıya geçer ve şlem konuşmalarına geçilir.

Eğer cevapçı açıcının 5 yada 4 parça majörüyle ilgilenmiyorsa gene 1NT açışlarda olduğu gibi kendi 5 parça majörüne yada 6 parça minörüne transfer yapabilir. Ancak minörler için Transfer ya çok zayıf elle sonrasında pas geçmek için yada minör şlemi için yapılır. Bu durumda her iki minör için de Transfer'i 3 Pik ile uygulamak zorundasınız, çünkü 4 Trefl deklarasyonu Gerber konvansiyonu için kullanılacaktır. Eğer uzun minörünüz Karo ise Açıcının 4 Trefl cevabından sonra 4 Karo'ya dönersiniz. Tabii ki Karo şlemi oynamayı düşünüyorsanız ortağınızın 4 Karo'ya pas geçeceğini düşünmeniz gerekir.

3.5 Zayıf 2 Açışlara Cevaplar

Multi 2 Karo oynanmıyorsa 2 seviyesinde Pik, Kör ve Karo açışları 6 parça 6-10 OP gösterir. Cevapçı hem zayıf, hem de kuvvetli ellerle konuşmayı düşünebilir. Zayıf elle konuşmayı tercih etmesinin 2 nedeni olabilir; birincisi açış rengine destekle rakibin konuşmasını zora sokmak; ikincisi elinde şigan yada tek parça olan açış rengini kendi elindeki uzun renge değiştirmek. Kuvvetli elle ise manş arayışında olacaktır. Buna göre cevapları madde madde ele alalım.

a) Renk değişikliği kesinlikle forsing değildir. Cevapçı sadece rengi değiştirmek istiyordur ve Açıcı pas geçmelidir.

♠ A D 10 8 5 2 ♥ 5 ♦ R V 7 ♣ 8 3 2
♠ A 10 8 6 5 2 ♥ ♦ 8 7 4 2 ♣ 8 3 2

Yukarıdaki her iki elle de, Cevapçı ortağının 2 Kör açışını 2 Pik'e düzeltmek isteyecektir.

b) Açış rengine destek hangi seviyede olursa olsun barajdır (Preemptive), Açıcı kesinlikle pas geçmelidir. Bu destek 3 seviyesinde olabileceği gibi, 4 yada açış rengi minör ise, 5 seviyesinde bile olabilir.

♠ 9 8 6 ♥ 10 5 ♦ A 8 7 3 2 ♣ R 3 2

Yukarıdaki elle ortağınızın 2 Karo açışını mutlaka yükseltmelisiniz. Rakipte manş puanı olduğu nereden ise kesin, şlem bile olabilir. Zonda değilseniz 4 Karo'ya bile yükseltebilirsiniz, ama siz zondaysanız ve rakip zonda değilse 3 Karo deklare edin.

c) Zayıf 2 açışı yapan ortağa kuvvetli eli göstermenin en güvenli ve yanlış anlamaya neden olmayacak yolu, 2 Sanzatu ile Ogust konvansiyonu uygulamaktır. Zayıf 2 majör açıştan sonra Sanzatu oynanması, kesinlikle mümkün değildir. Uzun rengi kullanabilmek için o rengin diğer tarafta en az 3 parça olması gerekir, çünkü aksi durumda yere yeterli geçiş olmayabilir. Diğer taraftan, uzun renge 3'lü bir destek varsa, o zaman da Sanzatu yerine, zaten majör renkte manş oynamak tercih edilecektir. Dolayısıyla burada 2 Sanzatu cevabının natürel olması söz konusu değildir.

Ogust Konvansiyonu : Ogust konvansiyonu, majör yada minör açışa göre farklı uygulanır. Zayıf 2 açışa 2 Sanzatu cevabı, açıcının elini açıklamasını ister, ama açışın majör yada minör oluşuna göre, Açıcının cevapları değişir. Bu konuşmaları bir tablo ile açıklayalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Açıklama
2 Kör	2 SA	3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik	Zayıf Kör, Zayıf el İyi Kör, Zayıf el Zayıf Kör, İyi el İyi Kör, İyi el
2 Karo	2 SA	3 Trefl 3 Karo	Zayıf el Kuvvetli el

Majör açış olduğu zaman Cevapçı, Açıcının hem onör puan durumunu, hem de renk kalitesini öğrenmek ister. Açış rengine desteği varsa, alacağı cevaba göre konuşacağı seviyeye karar verecektir.

Oysa 2 Karo açışı olduğu zaman, minörün kalitesinden ziyade onör puanlarıyla ilgilenecektir. Majör açışın tersine, 2 Karo açışlarında Karo desteği varsa, kuvvetli elle öncelikle 3 Sanzatu manş düşünülecektir. Her iki durumda da Cevapçı, 2 Sanzatu sorusuna aldığı cevaba göre ne oynayacağına karar verir.

Burada bir takım güçlükler yaşanabilir. Örneğin, ortağınız 2 seviyesinde açış yaptı, sizde açış rengi şigan, yada tek parça, 5 parça iyice bir Pik'iniz ve 15 onör puanınız var. Bu durumda gene 2 Sanzatu ile Ogust konvansiyonunu uygulayın, çünkü 2 Pik deklaresi verirseniz ortağınız pas geçecektir. 2 Sanzatu'ya cevap aldıktan sonra, Pik'inizi 3 seviyesinde gösterirsiniz, desteği varsa ortağınız manşa bağlar, yoksa pas geçer. Aşağıda bu duruma bir örnek verelim.

♠ A D 8 5 4

♥ 5

♦ A 10 4

♣ A V 7 5

Yukarıdaki el ile, ortağınızın 2 Kör açışı üzerine, oyunu 4 Pik'e yönlendirmek istersiniz. Ortağın susmamasını istiyorsanız, önce Ogust konvansiyonunu uygulayarak ortağın elinin kuvvet durumunu öğrenir, sonra istediğiniz konuşmayı yaparsınız. Eğer açıcı 2 Sanzatu sorusuna zayıf el gösterdiyse, bir kez daha konuşma zorunluluğu yoktur. Yani yapacağınız renk değişikliği forsing olmaz. Ancak iyi el gösterdiyse, o zaman renk değişikliğine konuşacaktır. Desteği varsa 4 Pik deklare eder, desteği olmayan, ama onörleri güçlü bir elle 3 Sanzatu manş ilan edebilir. Birkaç örnek de bu durumlar için verelim.

♠ A D 8 5 4 2

♥ D 8 4

♦

♣ 9 8 7 5

♠ A D 8 5 4 2

♥ A D

♦ D 6

♣ R 8 7

♠ A D 8 5

♥ R 8 5

♦ D 6 2

♣ R V 7

♠ A D 8 5

♥ A D 8

♦ D 6 2

♣ R V 7

Yukarıda, 2 Karo açışa karşı cevapçının 4 farklı elini görüyorsunuz. Bu ellerin ilkinde, 2 Pik deklare ederek Karo'dan kaçılır. Forsing bir konuşma değildir, Açıcı pas geçecektir.

İkinci elde puan daha iyi, bu nedenle açıcıyı susturmamak için 2 Sanzatu ile zorlamak gerekir. Açıcının cevabından sonra 3 Pik ile durumu anlatırsınız. Açıcı iyi elle desteği varsa 4 Pik deklare eder, yoksa 3 Sanzatu konuşur. Kötü elle pas geçme hakkı vardır.

Üçüncü elde 2 Sanzatu'ya 3 Trefl cevabı alırsanız 3 Karo deklare edersiniz ve açıcı susar. Ama 3 Karo cevabı aldıysanız 3 Sanzatu konuşabilirsiniz.

Dördüncü el çok kuvvetli bir el. Gene 2 Sanzatu ile sorabilirsiniz, ama aldığınız cevap ne olursa olsun, muhtemelen 3 Sanzatu konuşacaksınız. Bu nedenle doğrudan 3 Sanzatu konuşmak daha doğru olacaktır.

3.6 Zayıf 3 Açışlara Cevaplar

Zayıf 3 açışlara cevaplar puan hesabı yapılarak verilmez. Çünkü puan değil kesin alır kartlar önemlidir. Bu nedenle löve hesabı yapılır. Zayıf açış yapan eller ortağından bir destek alamazsa muhtemelen 2 yada en fazla 3 batar. Bu nedenle örneğin 3 Kör yada Pik açışı yapan ortağınıza ancak en az kesin 3 el verebiliyorsanız 4 seviyesine çıkabilirsiniz. Aksi Durumda pas geçmelisiniz.

3 Karo açışı yapıldıysa, ancak diğer tüm renklerde durdurucu ve 3 parça Karo desteğiyle 3 Sanzatu konuşabilirsiniz. 5 Karo manş için en az 4 sağlam ele ihtiyacınız olacaktır.

3.7 Gambling 3 Sanzatu Açışa Cevaplar

Gambling 3 NT açan kişinin eli bellidir. Bu nedenle cevapçının pas geçebilmesi için diğer 3 renkte mutlaka durdurucu kartları olması gerekir. Bu durumda cevapçı pas geçer ve 3 Sanzatu oynanır. Durdurucu olmadığı durumlarda ise Minörü tercih etmek durumundadır. Kuşkusuz 3 Sanzatu açışı şlem araştırmaya engel bir durum değildir. Cevapçının konuşmalarını bir tablo halinde vermeye çalışalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcının 2.Konuşması
3NT	Pas	3NT oynamak istiyor	
	4 Trefl	Minörü oynamak istiyor	Minör Trefl ise Pas geçer, değilse Karoya düzeltir
	4 Karo	Minörden şlem teklifi	Tek parça majör varsa adıyla söyler, minör varsa 3NT konuşur, yoksa uzun minörünü deklare eder
	4 Kör, Pik	Oyun	Pas geçer
	5 Trefl	Minör manş teklifi	Trefl ise pas geçer Karo ise düzeltir

3.8 Multi 2 Karo Sisteminde Cevaplar ve Konuşmaların devamı

Bu sistemi oynayanlar 2 Karo açışta ya majöre dayalı zayıf el yada 20-22 OP ile dengeli yada 4441 dağılım gösterirler. Cevapları bir tablo yardımıyla anlatmaya çalışalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı	Açıklama
2 Karo	2 Kör	Relay Bid	Pas	6'lı Kör zayıf açış
			2 Pik	6'lı Pik zayıf açış
			2NT	20-22 OP dengeli
			3 Trefl	4414 dağılım Karo tek 20-22 OP
			3 Karo	4144 dağılım Kör tek 20-22 OP
			3 Kör	1444 dağılım Pik tek 20-22 OP
			3 Pik	4441 dağılım Trefl tek 20-22 OP
	2 Pik	Uzun renk Kör ise manş olabilir	Pas	6'lı Pik zayıf açış
			2NT	20-22 OP
			3 Kör	6'lı Kör çok zayıf açış
			4 Kör	Oyun
	2NT	15+ OP, nasıl açtın sorusu	3 Trefl	Zayıf Körler
			3 Karo	Zayıf Pikler
			3 Kör	İyi Pikler
			3 Pik	İyi Körler
			3NT	20-22 OP
	3 Kör	Her iki majöre açık, blokatif		
	4 Trefl	Uzun majöre transfer et ben oynayayım		
	4 Karo	Uzun rengini söyle oyna		
	4 Kör	Her iki majöre açık, blokatif		

2 Karo açışa 2 Kör cevabı geldiği zaman açıcı zayıf elle açış yaptıysa ya pas geçer yada Pik'e düzeltir.

Kuvvetli elle açış yaptıysa dengeli elle 2NT deklare eder. Bu durumda oyun 2NT açılmış gibi devam eder, Stayman ve Transfer konvansiyonları geçerlidir. Minör transferleri çok zayıf elle pas geçmek için yada minör şlemi için 3 Pik ile yapılabilir.

Kuvvetli 4441 dağılımla açış yaptıysa, 2 Kör cevabından sonra 3 seviyesinde tek parça olan rengin bir altını deklare eder. Tek parça Karo için 3 Trefl, tek parça Trefl için 3 Pik gibi. Bu durumda açıcının eli çok net bir şekilde belli olduğu için cevapçının işi kolaydır. Eli çok zayıfsa ve manş olmayacaksa açıcının tek parça rengini deklare eder. Açıcı bir üstünü deklare etmek durumundadır ve cevapçı ne oynanacağına karar verir. Biraz açıklayalım:

Açıcı	Cevapçı
2 Karo	2 Kör
3 Karo	3 Kör
3 Pik	Pas

Bu konuşma sekansında cevapçının eli çok zayıftır. Tek parça rengi deklare edince açıcı bir üstü olan Pik konuşmuştur, cevapçı da 3 Pik oynanmasına karar vererek pas geçmiştir. Eğer Trefl yada Karo oynanmasını istiyor olsaydı 4 Trefl/Karo deklare edecek ve açıcı pas geçecekti.

Cevapçı çok zayıf değil ve manş oynamak istiyorsa, manş doğrudan konuşmalıdır. Açıcının 4 parça olan renklerinden herhangi birine manş seviyesinin altındaki destek o renkten şlem teklifidir. Ondan sonra şlem konvansiyonlarına geçilebilir.

2 Karo açışa 2 Pik cevabı 10-14 OP Kör'e güçlü destek gösterir. Uzun rengi Pik ise açıcı pas geçer. Kör ise, çok zayıf elle 3 Kör, çok zayıf olmayan elle 4 Kör konuşabilir. Eğer 2NT konuşursa kuvvetli eli var demektir, dengeli yada 4441 dağılım olabilir. Konuşmalar 2NT açılmış gibi devam eder.

2 Karo açışa 2NT cevabı geldiği zaman açıcı elini tarif etmek durumundadır. Zayıf elini minörlerle, iyi elini majörlerle anlatır. İyi el olduğu zaman majörlerin tersini deklare ederek oyunu kuvvetli tarafın oynamasını ve yere kuvvetli elin açılmamasını sağlar. Açıcının, 2NT cevabı üzerine 3NT deklaresi 20-22 OP gösterir ve bu andan itibaren Stayman ve Transfer konvansiyonları geçerlidir.

Diğer konuşmalarda fazla açıklanacak bir şey yok. Blokatif cevaplarda açıcı ya pas geçer yada Pik'e düzeltir. 4 Trefl cevabında elindeki uzun renge transfer yaptırır, 4 Karo cevabında ise uzun rengini kendisi deklare eder. Bu durumlarda kuvvetli açış yaptıysa Sanzatu deklare etmesi gerekir.

Multi 2 Karo Sisteminde Diğer Uygulamalar :

Bu sistemde 2 seviyesindeki zayıf açışlar ve 2NT kuvvetli açışı farklı uygulanır.

2 Pik ve 2 Kör açışları iki renkli zayıf ellerle yapılabilir. Açış rengi olan majörün dışında bir uzun renk daha vardır ve oyun açmaya yeter onör puan yoktur. Bazı oyuncular ikinci rengi hep altında oynarlar; yani 2 Kör açışları zaman ikinci renk Pik olamaz. Buna karşın hem üstünde hem de altında oynayanlar da vardır. Bunlarda da 2 Kör açışta ikinci renk Pik olabilir ama 2 Pik açışta ikinci renk Kör olamaz. Her ikisinin de avantajı ve dezavantajı vardır. Hep altında oynayanlar açış rengini beğenmediği zaman ikinci rengi her zaman 2NT ile sorarlar; ikinci rengi en az 3 seviyesinde oynamak zorundadırlar ama cevapçının elinin gücü hakkında rakiplere bilgi verilmemiş olur. Hem altında hem üstünde oynayanlar ise majör rengi iki seviyesinde oynayabilirler, ancak 2 Kör açışa rengi beğenmeyen cevapçı ikinci rengi zayıf elle 2 Pik ile, kuvvetli elle 2NT ile sormak durumundadır. Bu durumda rakibe elin zayıf mı kuvvetli mi olduğu konusunda bilgi verilmiş olur.

Bu sistemde 2NT açışı ise 5 parça majörü yada 6 parça minörü bulunan 20-22 OP'lı yarı dengeli ellerle yapılabilir. Cevapçı Stayman uygulayarak uzun rengi sorar, açıcı adıyla cevap verir; 3 Karo, Kör, Pik gibi. Uzun rengi Trefl ise 3NT deklare eder. Cevapçı açıcının uzun rengi ile ilgilenmiyorsa Transfer de yapabilir. Açıcı uzun rengini gösterdikten sonra renk değişikliği kontrol konuşmasıdır ve şlem teklifidir.

Bölüm 4 : Araya Girişler

Genellikle konuşmalar daha önceki bölümlerde anlattığımız gibi iki ortak arasında kazasız belasız sürüp gitmez. Çünkü oyun açanın rakibinde de iyi bir el olabilir ve bunu kendi ortağına göstermesi gerekir. Bunun çeşitli amaçları olabilir; iyi bir elle bir koz partajı yakalayıp oyunu üzerine almak, rakip tarafın konuşmasını ve dolayısıyla bir zon bulmalarını zora sokmak yada rakipleri oynayacaksa ortağından iyi bir çıkış istemek. Bunu ortağa göstermenin çeşitli yolları vardır. Araya girişleri farklı açışlara göre ele alacağız.

4.1 Bir Seviyesinde Renk Açışa Müdahaleler

4.1.1 Renkle Araya Girmek

En az beşli bir renk ve 8+ onör puanla 1 seviyesinde renkle araya girilebilir. Araya giriş renginin onörlü olmasında yarar vardır. 2 seviyesinde sıçramasız araya girmek için ise oyun açacak puan ve sağlam bir renk gerekir. 2. Oyuncu renkle araya girdiği zaman 4. Oyuncunun konuşmasını da cevap değil, gene bir araya giriş olarak düşünmek gerekir. Yani yeni bir renk konuşacaksa kurallar aynıdır. 2. Oyuncu 1 seviyesinde araya girdiyse, 1 seviyesinde 8 OP ve 5 parça ile yeni bir renk okuyabilir, ama rengini 2 seviyesinde konuşması gerekiyorsa en az 11 OP olmalıdır. 2. Oyuncu 2 seviyesinde araya girmişse o zaman 8+ OP ile 2 seviyesinde kendi rengini konuşabilir. Burada gözetilmesi gereken şart 2 seviyesinde konuşmak için rakiple yaklaşık aynı puanlara sahip olunduğunun bilinmesidir.

4.oyuncu 2.oyuncunun araya giriş rengine destek verecekse en az 8 OP olmalıdır. 2. Oyuncu 1 seviyesinde renkle araya girdiği zaman 4. Oyuncuda 11+ OP varsa bunu mutlaka anlatmalıdır, çünkü renkle araya giren 2. oyuncuda 8 ila 15 arasında bir puan olabilir. Bunu anlatmanın en iyi yolu açış rengine Cue-Bid yapmaktır. Destek durumunda bile puan ne kadar yüksek olursa olsun, hatta şlem olasılığında bile cue-bid yaparak konuşmaya başlamak 4. Oyuncu için en iyi uygulamadır, çünkü burada sıçramalı desteklerin blokatif olacağı düşünülebilir. 2. Oyuncu rengini tekrarlayarak yada yeni bir renk konuşarak araya girişinin zayıf yada kuvvetli olduğunu belirtir. 4. Oyuncu buna göre ne yapacağına karar verir.

2.Oyuncu 1 seviyesinde renkle araya girdiği zaman 4. Oyuncu 8-10 OP ile açış rengini kesiyor ve araya giriş rengine desteği yoksa 1NT konuşabilir. 2. Oyuncu 2 seviyesinde renkle araya girdiyse oyun açmış gibi düşünüp 11 OP ile 2NT, 13-15 OP ile 3NT konuşabilir; tabii açış rengine keser olmak kaydıyla.

İki ve üç seviyesinde renkle sıçramalı araya girişler ise zayıf açışlara denk deklarelerdir. Zayıf 2 yada 3 seviyesinde açış konuşması yapabileceğiniz ellerle sıçramalı olarak araya giriş konuşması da yapabilirsiniz. Ancak 8+ OP ile 1 seviyesinde araya girebileceğinizi unutmadan. Bu tür araya girişler genellikle zon yapmak için değil, az batara rakibin oyununu bozmak için uygulanır. Bu şekilde araya girmeden önce zonda olup olmadığınızı bir kez daha kontrol etmelisiniz. Çünkü baraj açışlarının tersine, bu sefer rakip oyun açmıştır ve cevapçının elinde kontur atmak yada konuşmak için daha sağlam veriler vardır.

16+ OP ile renkle araya giriş yapılmaz. Yani renkle araya girişin puan limitleri 8-15 OP'dır.

4.1.2 Sanzatu ile Araya Girmek

Bir renk açışın üzerine Sanzatu diyebilmek için öncelikle Sanzatu açış puanınız ve açış renginden mutlaka bir, rakip majör açmışsa tercihan iki keseriniz olmalıdır. Sanzatu araya girişten sonra konuşmalar oyun Sanzatu açılmış gibi devam eder. Stayman ve Jacoby transferler geçerlidir, 4. Oyuncunun pas geçme hakkı da vardır.

4.1.3 Apel Konturu

Oyun açar puanınız var ama deklare edecek renginiz yoksa bunu oyun açana kontur atarak belli edersiniz. Bu kontur Apel konturudur (Take-Out). Apel konturu atabilmek için konuşulmayan üç renkten ortağınıza destek olabilecek durumda oyun açar eliniz olması gerekir. Çünkü ortağınız, eli çok zayıf bile olsa konuşmak zorundadır. Elinizde ortağınızın deklare edebileceği renklerden biri iki parça ise biraz

daha iyi bir elle Apel konturu atmalısınız. Ancak Rakip majör açtıysa ve sizde de diğer majör iki parçaysa Apel konturu atmayın.

Apel konturu atmanın iki koşulu vardır; ya konuşacak 5 parça renginiz yoktur, yada renkle araya giriş için fazla puanınız vardır ama dağılımınız yada puanınız Sanzatu araya girişi yapmaya uygun değildir. Aşağıdaki ellerle rakibin 1 Karo oyun açışına kontur atmanız gerekir.

♠ A 9 8 3	♥ R V 10 6	♦ 8 4	♣ R D 7
♠ A V	♥ R V 10 6	♦ R V 8	♣ A D 7 3
♠ A R 9 7 3	♥ A R 8	♦ 8 4	♣ D V 3

İlk el tipik bir apel konturu eli; açar puan var, 5 parça renk yok, diğer üç renge de destek olacak bir el. İkinci elde 5 parça renk yok, Karo keser var ancak Sanzatu araya girişi için puan fazla. Gene konturla araya girmek, ikinci turda Sanzatu deklare etmek gerekir. Bu el ile OP 15-17 olsaydı, 1NT araya girişi doğru olurdu.

Üçüncü elde ise 5 parça Pik var ama renkle araya giriş için puan fazla. Bu nedenle önce kontur atıp, sonra Pik konuşmak gerek.

Apel konturuna 4. oyuncu 0-8 puan ile seviye atlamadan konuşabileceği en iyi rengi gösterir. Bu rengin beş parça olması beklenmez, çünkü sonuçta mutlaka konuşmak zorundadır. 9-10 puanla sıçrayarak bir renk gösterir, bu forsing değildir, sadece puanını gösteriyordur. Kuşkusuz burada apel konturunun atıldığı renk ile 4. Oyuncunun konuşacağı renge göre konuşma seviyeleri değişecektir. Uzun rengi majörse ve 1 seviyesinde gösterme şansı varsa, 9 OP ile 2, 11 OP ile 3 ve 13 OP ile 4 seviyesinde konuşabilir. Mesela rakibin 1 Kör açışı üzerine atılan apel konturuna karşı 4. oyuncunun rengi Pik ise konuşmalar böyledir. Eğer durum tersine ise, yani rakibin 1 Pik açışına atılan kontura karşı 4. oyuncunun rengi Kör ise konuşmak için zaten 2 seviyesine çıkmak zorundadır. Bu durumda 9-11 puanla 3 seviyesinde, 12-13 puanla 4 seviyesinde konuşacaktır. Ancak 3 yada 4 seviyesinde konuşmak için renginin beş parça olması gerekir. 4 oyuncunun sıçrayacak puanı var ama beş parça rengi yoksa önce açış rengine cue-bid yaparak 11+ OP gösterir ve varsa 2. Oyuncudan 4'lü majörünü göstermesini ister. Aşağıda, rakibin 1 Kör açışına atılan kontur üzerine 4. oyuncunun sırasıyla 1 Pik, 2 Pik, 3 Pik ve 4 Pik deklare edebileceği dört el görüyorsunuz.

♠ V 10 8 3	♥ 8 5 2	♦ 8 7 4	♣ V 7 5	1 Pik
♠ A 8 7 6	♥ A 6	♦ V 9 7	♣ 8 5 4 2	2 Pik
♠ R V 8 5 3	♥ 8 2	♦ R D 7 4	♣ D 5	3 Pik
♠ R V 8 7 5	♥ 8	♦ A D 10 5	♣ D 6 2	4 Pik

Eğer 4. oyuncunun rengi minörse ve 1 seviyesinde konuşabiliyorsa yukarıda anlatılanlardan farklı bir durum yoktur, ancak konuşması 3 seviyesini geçemez. Eğer rengi, 2 seviyesinde konuşmasını gerektiriyorsa o zaman da 0-8 puanla 2 seviyesinde 9-10 puanla 3 seviyesinde cevap verebilir. 11+ OP ile gene Cue-Bid yapmakta yarar vardır. Aşağıdaki ellerle 4. Oyuncu 1 Karo açışa atılacak apel konturu üzerine 2 Karo cue-bid'i yapmalıdır.

♠ 10 8 5 3	♥ A 8 5 2	♦ 8	♣ A R 5 2
♠ A R 8 7	♥ A 6	♦ V 9 7	♣ V 8 5 4
♠ V 8 5	♥ 8 2	♦ D 7 4	♣ A R D 5 2
♠ A R V 8 7 5	♥ A R V 8	♦ 5	♣ 6 2

İlk el tipik bir dağılım, kontur atan açış rengi dışındaki renklerde destek olmayı vaadederken, 4. Oyuncu da aynı vaadde bulunuyor. Sen rengini söyle ben destek olacağım.

İkinci el manş gören bir el ama 5 parça rengi ve Karo keser yok. Cue-bid en doğru deklare.

Üçüncü el de manş görüyor ama Trefl konuşarak hiçbir seviyede puanını gösteremez.

Dördüncü el 4 Pik manş konuşmak için fazla değerli. Önce cue-bid sonra Pik.

4.Oyuncu gösterebileceği rengi yoksa ve açış renginden en az bir buçuk keseri (Rua, Vale ve küçük gibi) olmak şartıyla 6-9 OP ile Sanzatu deklare edebilir. 11 OP ile 2 Sanzatu 12-15 OP ile 3 Sanzatu deklare edebilir. Rakibin 1 Kör açışına atacağınız apel konturu üzerine ortağınız aşağıdaki elle 3 Sanzatu deklare edebilir.

♠ R 9 8

♥ R V 10

♦ R 9 8 4

♣ R 8 5

Kısacası 4. oyuncunun apel konturuna pas geçme hakkı yoktur, ancak açıcının ortağı da bir deklarasyonda bulunursa Pas geçme hakkı doğar, çünkü konturlu oynama durumundan kurtulmuş ve istiyorsa 2. oyuncuya bir kez daha konuşma fırsatı doğmuştur. Bir diğer pas geçme koşulu da açıcının renginden çok kuvvetli olmak ve 1 seviyesinde oyunun batacağını düşünmektir. Bu durumda apel konturu ceza konturuna dönüşmüş olur.

Apel konturunu 4.Oyuncu da uygulayabilir. Oyun açıştan sonra 2. Oyuncu ve cevapçı pas geçmişse 4. Oyuncunun atacağı kontur yukarıda anlattıklarımızla aynı anlama gelir. Dikkat edilmesi gereken bir nokta bu konturun uyandırma konturu da olabileceğidir.

Rakip iki renk konuşmuşsa o zaman 4.oyuncunun atacağı kontur diğer iki rengin en az 5-4 olduğunu ve oyun açara yakın eli olduğunu gösterir. Çünkü rakiplerin ikisi de konuştuklarına göre sizde puan olma olasılığı biraz düşmüştür. 2.Oyuncu olarak sizin cevap verme ve konuşulmamış iki renkten birini tercih etme zorunluluğunuz vardır. Ancak oyunu açmış olan oyuncu 2.Turda bir daha konuşursa sizin cevap verme zorunluluğunuz ortadan kalkar. Aşağıdaki örnekte, rakibin oyunu 1 Trefl açtığı ve cevapçının 1 Pik deklaresinde bulunduğu durumda 4.Oyuncunun apel konturu uygulayabileceği bir el görüyorsunuz.

♠ A 8

♥ R 10 6 4

♦ R V 9 8 4

♣ 7 4

4.1.4 Cue-Bid

Cue-Bid; rakibin deklare ettiği rengi bir üst seviyede tekrarlamaktır. Eğer Cue-Bid açış üzerine uygulanıyorsa iki renkli el gösterecektir. Ancak bu Cue-Bid'ler normal oyun açar ellerle uygulanmaz. Yani elinizde ya 6-9 OP, yada 15+ OP olmalıdır. Oyun açar eliniz varsa büyük olan renkle araya girer ikinci turda diğer renginizi gösterirsiniz. 2. Oyuncu ve 4. Oyuncu her ikisi de farklı şekillerde Cue-Bid uygulayabilirler. Şimdi bu durumları ayrı ayrı görelim.

1. İkinci Oyuncu

İkinci oyuncunun yapacağı cue-bid kesinlikle iki renkli el gösterecektir. Yaygın olarak uygulanan iki farklı Cue-Bid vardır.

Michaels' Cue-Bid :

Açıcı	2.Oyuncu	Anlamı
1 Pik	2 Pik	5 Parça Kör, 5 parça minör gösterir
1 Kör	2 Kör	5 parça Pik, 5 parça minör gösterir
1 Karo	2 Karo	5 parça Pik, 5 parça Kör gösterir
1 Trefl	2 Trefl	5 parça Pik, 5 parça Kör gösterir
1 Renk	2 SA	Konuşulmayan en düşük iki rengin 5'er parça olduğunu gösterir

Bazı oyuncular 1 Trefl açış üzerine 2 Trefl araya girişini natürel oynayıp, Cue-Bid'i gene 2 Karo ile yaparlar.

Gesthem Cue-Bid :

Michaels' Cue-Bid'in Pierre Ghestem tarafından geliştirilmiş şeklidir. Aşağıdaki gibi uygulanır. Açış hangi renk olursa olsun;

Cue-Bid : Konuşulmayan en yüksek ve en düşük renklerin 5'er parça olduğunu gösterir.
 2 Sanzatu : Konuşulmayan en düşük renklerin 5'er parça olduğunu gösterir.
 3 Trefl : Konuşulmayan en yüksek renklerin 5'er parça olduğunu gösterir.

Bu konvansiyonda da farklı uygulamalar var. Bazı oyuncular 1 Trefl açışı üzerine 3 Trefl yerine 2 Karo cue-bid'ini kullanıyorlar.

Bu konvansiyon tüm alternatifleri içerdiği için çok daha net sonuç verir. Örneğin 1 Pik açışı üzerine 2 Pik deklareesi Kör ve Trefl gösterirken, 2 Sanzatu deklareesi Karo ve Trefl ve 3 Trefl deklareesi Kör ve Karo gösterecektir. Karo açış üzerine ise 2 Karo deklareesi Pik ile Trefl, 2NT deklareesi Kör ile Trefl ve 3 Trefl deklareesi Pik ve Kör gösterir. Michaels' cue-bid'de Karo açış üzerine Pik ve Trefl gösteremezsiniz.

Cue-Bid yaptığımız zaman ortağınız renklerden birini seçmek durumundadır. Bu tercihi elinin gücüne göre en düşük seviyede yada manş seviyesinde yapabilir. Eğer Michaels' Cue-Bid uygulaniyorsa ve ikinci renk belli değilse, 2 Sanzatu ile ikinci renk sorulabilir ve cevaba göre karar verilir.

2. Dördüncü Oyuncu : Dördüncü oyuncu çok farklı şekillerde Cue-Bid uygulayabilir. Rakip sadece bir renk konuşmuşsa kurallar yukarıda anlatıldığı gibidir. Eğer rakip iki renk konuşmuşsa durum biraz değişir. Dördüncü oyuncu ucuz rengin yada pahalı rengin Cue-Bid'ini uygulayabilir. Ucuz rengin Cue-Bid'i 12-14 OP ve konuşulmayan renklerden en az 5-5 dağılım, pahalı rengin Cue-Bid'i ise 15+ OP ve aynı dağılımı gösterir. Ortağının cevap verme zorunluluğu vardır. Cevap verme zorunluluğu açıcının ikinci turda bir deklarasyonda bulunmasıyla ortadan kalkar. Bir de gene dördüncü oyuncunun rakibin iki rengi üstüne 2 SA Cue-Bid'i vardır ki bu da 12+ OP ve kesinlikle 6-5 dağılımı gösterir.

Aşağıdaki örnek ellerde rakip oyunu 1 Karo açtı, cevapçı 1 Kör deklare etti. Siz 4. Oyuncu olarak birinci elle 2 Karo, ikinci elle 2 Kör deklare etmelisiniz.

1. ♠ A D 10 8 3	♥ 8	♦ 9 7	♣ A D V 8 7
2. ♠ A 8 7 6 3	♥ A 6	♦ V	♣ A R 8 5 2

Dördüncü pozisyondaki oyuncular ortaklarının renkle araya girişinden sonra açış renginin Cue-Bid'iyle en az 11 toplam puanları olduğunu gösterirler, destek yada renk konuşmalarını daha sonra yaparlar. Çünkü renk ile araya giren ortağının kaç puanla araya girdiğini bilemezler. 2. Oyuncu zayıf bir elle araya girdiyse rengini tekrarlar, oyun açar eli varsa başka bir konuşma yapar.

♠ A 8	♥ 10 6 4	♦ R V 9 3	♣ D V 3 2
-------	----------	-----------	-----------

Yukarıda gördüğünüz elde rakibin 1 Kör açışı üzerine ortağınız 1 Pik ile araya girmiş olsun. Pik'e destek veremiyorsunuz, gösterecek beş parça bir renginiz yok, Kör'ü kesmediğiniz için Sanzatu deklare edemiyorsunuz, ama 11 onör puanla susmak da istemiyorsunuz. İşte burada açış rengine Cue-Bid yapmaktan başka çareniz yoktur.

Buna benzer bir Cue-Bid 2. Oyuncunun apel konturu üzerine de uygulanabilir. Gene en az 11 TP ile yapacağınız Cue-Bid elinizde uzun renk olmadığını ama puanınızın iyi olduğunu gösterir. Ancak her iki durumda da rakibin minör açışı üzerine yapılan Cue-Bid natürel bir renk gösterişi olabileceğinden sadece bir tur için forsingdir. Oysa rakibin majör açışına atılan apel konturundan sonra yapılacak Cue-Bid kesinlikle bir manş forsingdir. Çünkü minör bir açış üzerine aynı renk natürel olarak konuşulabilir ama majör açış üzerine natürel olarak konuşulamaz. Bu duruma da bir örnek verelim.

♠ 9 8	♥ R D 10 6	♦ R V 9 8	♣ R D 5
-------	------------	-----------	---------

Ortağımız rakibin 1 Pik açışına kontur atmış olsun. Manş puanını görüyorsunuz ama hangi rengi oynayacağınızı bilemiyorsunuz. Pik kesilmediğine göre Sanzatu oynama şansı yok. Sıçramadan renk gösterirseniz ortağınız puanınızı anlayamayacak ve susacaktır. Sıçrama yapmaya kalkarsanız manş konuşmanız gerekir ama renginiz beş parça değil. Ortağınızda 4 parça Kör varsa sorun yok ama olmayabilir ve belki de Pik keseri vardır. İşte bu durumda yapılacak şey açış rengine Cue-Bid yapmaktır. Doğru cevap 2 Pik olacaktır. Ortağınızın dört parça Kör'ü varsa gösterir, siz de manşa bağlarsınız. Yoksa ve Pik keseri varsa Sanzatu konuşur o zaman da 3NT oynayabilirsiniz.

4.2 Bir Seviyesinde Sanzatu Açışa Müdahaleler

Rakibin Sanzatu açışından sonra araya girmek, ve özellikle iki renkli elleri anlatmak son derece zordur, çünkü konuşma zaten 2 seviyesinden başlayacaktır. Bu nedenle, üzerinde en fazla konvansiyon yaratılmış konulardan biri, belki de birincisi budur. Burada yaygın olarak kullanılan birkaç konvansiyonu ele alacağız.

D.O.N.T. (Disturb The Opponents' NoTrump) : Bu konvansiyon Marty Bergen tarafından geliştirilmiş bir müdahaledir. Uygulaması aşağıdaki gibidir.

Açıcı	2.Oyuncu	Açıklama
1 SA	Kontur 2 Trefl 2 Karo 2 Kör 2 Pik 2 SA 3 Renk 3 SA	Tek renkli el, ortağının 2 Trefl deklaresine rengini gösterir 5-5 dağılım, birisi Trefl 5-5 dağılım, birisi Karo, diğeri Kör yada Pik 5-5 Kör ve Pik En az 6 parça Pik 6-5 Minör ve Majör dağılım En az 7 parça, zayıf el 6-5 Majör dağılım

Şimdi de 4. Oyuncunun konuşmalarını bir tabloyla gösterelim.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	4.Oyuncu	Açıklama
1 SA	2 Trefl	Pas	Pas 2 Karo 2 Kör, Pik 3 Trefl 2 SA	Deklare edilen rengi oynamaya razı Diğer rengi oynamak istiyor Natürel kendi 6 parça rengini gösteriyor Trefl desteği ve Sanzatu'ya baraj Manş isteği, diğer rengi öğrenmek istiyor.

Cappelletti :

Açıcı	2.Oyuncu	Açıklama
1 SA	Kontur 2 Trefl 2 Karo 2 Kör 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik	15+ OP, dengeli dağılım Tek renkli el, en az 6 parça, oyun açara yakın puan 5-5 Majörler oyun açar el En az 5-5 Kör ve bir minör, oyun açar el En az 5-5 Pik ve bir minör, oyun açar el En az 5-5 minörler, oyun açar el 7 Parça Preemptive 7 Parça Preemptive 7 Parça Preemptive 7 Parça Preemptive

Konturdan sonra araya girenin ortağı 0-5 puan arasında, kötü de olsa, uzun rengini söyler. 5 parça rengi olmayan 6+ puanlı her türlü elle konturu cezaya çevirir ve pas geçer. Ayrıca, rakip konturdan herhangi bir şekilde kaçarsa, konuştukları her renk 4 parça ile konturlanmalıdır. Bu konturlar ceza konturudur.

2 Trefl araya girişe 2 Karo deklare eder ve uzun rengi sorar.

2 Karo araya girişe tercih ettiği majörü deklare eder.

2 Kör yada Pik araya girişe minörü öğrenmek isterse 2NT deklare eder.

2 Sanzatu araya girişte minörler en az 5-5 olacağı için uzun minörünü söyler.

Multi Landy : Bu konvansiyon Cappelletti'ye çok benzer, tek fark 2 Trefl ve 2 Karo araya girişlerin anlamlarının yer değiştirmiş olmasıdır. Multi-Landy'de, majörlerin eşit uzunlukta olması durumunda 2 Karo ile seçimi araya girene bırakabilme avantajı var. Cappelletti'de ise, uzun rengin Karo olması durumunda 2 Karo'da kalma avantajı.

Trefl Landy : Rakibin 1NT açışı üzerine 2 Trefl ile araya giriş uzun majörler gösterir. Oyun açar puandan itibaren 5-5, yada biraz daha fazla puanla 5-4 yada Sanzatu açış puanıyla 4-4 majörlerle bile uygulanabilir. Cevapçı uzun olan majörünü göstermek zorundadır, mutlaka 4 parça majörü olması gerekmez. Ayrıca puanını ortağına göstermenin tek yolu konuşacağı seviyedir, bu nedenle kesin zon görüyorsa doğrudan manş ilan eder, birkaç puan fazlaya ihtiyaç varsa sıçrayarak konuşur, zayıf bir elle 2 seviyesinde uzun majörünü gösterir. Ancak majörlerinin uzunluğu eşitse seçimi ortağına bırakmak üzere zayıf bir elle 2 Karo, kuvvetli bir elle 2 Sanzatu deklare edebilir.

4.3 Zayıf 2 Açışa Müdahaleler

Zayıf 2 Açışların amacı rakibin anlaşmasını zora sokmaktır, ve Zayıf 3 açışları kadar olmasa da, bunu bir ölçüye kadar başarırlar. Bu nedenle bu açışlara karşı da bazı savunma teknikleri geliştirilmiştir. Şimdi bu savunma tekniklerini ayrı ayrı ele alalım.

4.3.1 Renkle Araya Giriş

12-15 onör puanıyla 2 seviyesinde en az 5 parça bir renkle, gerekiyorsa 3 seviyesinde tercihan 6 parça bir renkle araya girebilirsiniz. Bu araya girişler forsing değildir, ortağın konuşma zorunluluğu yoktur.

Burada şu kuralı özellikle vurgulamakta yarar var; Zayıf 2 Açış üzerine zayıf araya giriş diye bir şey yoktur. Araya girişleriniz normal yada kuvvetlidir.

4.3.2 Apel Konturu

Zayıf 2 Açışlara atılacak konturlar kesinlikle ceza konturu değildir. En az oyun açış puanı gösterir ve ortağından konuşmasını ister. Cevapçının konuşmaması durumunda ortak pas geçemez, pas geçmesi oyunu kesin batırıyor anlamına gelir.

Konuşmak zorunda olan 4.oyuncunun puanını anlatması oldukça zordur, çünkü yeterli seviye yoktur. Örneğin 2 Kör açışa atılan apel konturundan sonra 3 Karo deklaresi ne anlama gelecektir? Elinde 8+ puan varsa 4 Karo mu deklare edecektir? Burada belirsizliği ortadan kaldırmak için, zayıf ellerle bir Lebensohl uygulaması öneriyoruz. Elinde 0-7 onör puanı varsa, önce 2 Sanzatu konuşarak ortağına 3 Trefl deklare etme emri verir, ve rengini ondan sonra söyler. Bu durumda konturcu, eğer çok kuvvetli değilse pas geçmek durumundadır. Çok kuvvetliyse tabii ki konuşmayı sürdürmek isteyebilir, yada daha baştan 2 Sanzatu uygulamasına 3 Trefl yerine kendi rengini söylemeyi tercih edebilir. Bu elindeki puanın 16'nın üzerinde olduğunu gösterir.

Dolayısıyla, apel konturuna renk değişikliği ile verilecek cevap, en az 8 onör puan ve en az 5 parça renk gösterecektir. Böylece bu belirsizlik ortadan kalkmış olur. Rengi majörse, açış puanı civarında manş konuşabilir, değilse açış renginden keserle 3 Sanzatu deklare edebilir.

Oyun açar civarında puanı olmasına rağmen, tercih edebileceği bir renk ve açış renginden yeterli keser yoksa, açış renginin Cuebid'ini yapar. Bu durumda konturcu susamaz, açış renginden keseri varsa 3 Sanzatu deklare eder, yoksa en iyi rengini konuşmak durumundadır.

4.3.3 Sanzatu Araya Girişleri

Zayıf 2 Açışlara karşı 2 Sanzatu araya girişi, 15-17 onör puanı ve açış renginden keser gösterir. Ortağı buna karşı Stayman, Transfer gibi konvansiyonları uygular. 2 Sanzatu araya girişi de forsing değildir, ortak isterse susar.

Zayıf 2 majör açışı üzerine 4 Sanzatu araya girişi, Blackwood değil Cue-Bid'dir, kuvvetli el ve 5-5 minör dağılımı gösterir.

4.3.4 Cue-Bid

Zayıf 2 Açışlara karşı Cue-Bid'ler farklı uygulanır. Açış renginin Cue-Bid'i 18+ onör puan ve dengeli dağılım gösterir, açış renginden keseri varsa ortağından 3 Sanzatu deklare etmesini ister. Ortağı, açış renginden keseri yoksa, en iyi rengini göstermek durumundadır.

Açış renginin Cue-Bid'ini bu şekilde kullanınca, çift renkli elleri göstermek için farklı bir uygulama düşünmek gerekiyor. 2 seviyesinde majör açış üzerine, 4 seviyesinde minör araya girişi, o minör ile diğer majörün beşer parça olduğunu gösterir. Örneğin, 2 Kör açış üzerine 4 Karo araya girişi, 5 parça Karo ve 5 parça Pik gösterecektir. Tabii bu Cue-Bid'ler için de 18+ puan gerekir.

Açış renginin şıçramalı Cue-Bid'i ise, çok kuvvetli el ve 5-5 minör dağılımı gösterir. Tüm bu araya girişleri bir tabloda toplamaya çalışalım.

Açış	Araya Giriş	Açıklama
2 Kör	Kontur	Apel, 12+ onör puan
	2 Pik	En az 12 onör puan, en az 5 parça
	2 SA	15-17 onör puan ve Kör keseri
	3 Minör	En az 12 onör puan, tercihan 6 parça
	3 Kör	18+ puan, ortağının Kör keseri ile 3 SA konuşmasını bekler
	3 Pik	16+ puan en az 6 parça Pik
	4 Trefl	Cuebid, 5 parça Trefl, 5 parça Pik gösterir
	4 Karo	Cuebid, 5 parça Karo, 5 parça Pik gösterir
	4 Kör	Cue-Bid, 5-5 Minör dağılımı çok kuvvetli el
	4 Pik	Oyun
	4 SA	Cue-Bid, 5-5 Minör dağılımı kuvvetli el

2 Kör açışı üzerine aşağıdaki elleri inceleyelim.

♠ A R V 9 6 2	♥ 6 5	♦ A D 6	♣ D 8
♠ A R V 9 6	♥ 6 5	♦ A D 7	♣ D V 4
♠ A R V 9 6	♥ 9 6 5	♦ D 7 2	♣ D 8
♠ R V 9	♥ 6 5	♦ R D 9 7 6 3	♣ D V
♠ R V 9	♥ A 5	♦ R D 9 7 6 3	♣ D V
♠ R V 9 7 2	♥ A	♦ R D 9 7 6	♣ D V
♠ 9 3	♥ A	♦ R D 9 7 6	♣ A R D V 4

Yukarıdaki ilk el Pik oynamayı iddia edebilecek bir el, ortağının desteğine daha az ihtiyacı var, bu nedenle 2 Kör açışına 3 Pik diyerek sıçramalı renk değişikliği yapabilir.

İkinci el Pik oynamak için ortağın desteğine ihtiyaç duyar, bu nedenle önce Apel konturu atıp, sonra Pik göstermesi gerekir. Ortağı 2NT deklare ederse emre uymaz ve 3 Pik deklare eder.

Üçüncü el 2 seviyesinde Pik ile araya girebilecek, dördüncü el ise 3 seviyesinde Karo deklare edebilecek bir el.

Beşinci el 3 Karo araya girişi için fazla kuvvetli bir el, bu nedenle kontur atmayı tercih etmeli.

Altıncı el 4 Karo, yedinci el ise 4NT cue-bid'lerini uygular.

4.4 Zayıf 3 Açışlara Müdahaleler

3 Seviyesinde açışlar, renk de olsa Sanzatu da olsa genellikle rakibi çok zorlayan konuşmalardır. Bu açışlara karşı konvansiyonel konuşmalar pek yoktur ve araya girişler natürelidir. 3 yada 4 seviyesinde araya girileceği için hem rengin hem de puanın iyi olması gerekir. Kontur ise Take-Out olarak alınmalıdır. Yani diğer renklerde ortağa destek olabilecek iyi bir açış eli. Bu konuda yazılmış bir adet konvansiyon var, onu da vermeden geçmeyelim.

Fishbein Konvansiyonu : Harry Fishbein tarafından baraj açışlarına karşı geliştirilmiş bir savunma tekniğidir. 3 yada 2 zayıf açış yapan rakibe atılacak kontur ceza konturudur. Renkle araya giriş,

konusulabilecek en az 4 parça en düşük rengi gösterir. 16+ OP ve 3 renkli bir el vadeder. Ortağı zayıf bir elle en düşük seviyede uzun rengini gösterir, 9+ puanla uzun renginden manş ilan eder, 12+ puanla açış renginin Cue-Bid'ini yapar.

Bu konvansiyon iki Pasdan sonra uygulanmaz, iki pasdan sonra konuşmalar natürelidir, dolayısıyla kontur da Take-Out'a dönüşür.

4.5 Multi 2 Karo Açışa Müdahaleler :

2.Pozisyonda Oturan Oyuncunun Müdahalesi : Bu konuda farklı yaklaşımlar ve uygulamalar var. İkinci oyuncunun konturunu take-out oynayanlar ve oynamayanlar var. 2 Karo açışı bu sistemde natürel olmadığına göre, cevapçı mutlaka konuşacak ve ikinci oyuncuya bir kere daha konuşma fırsatı gelecektir. Bu nedenle ikinci pozisyonda konturu Karoları göstermek için kullanabilirsiniz. Eğer take-out yani apel konturu atacak eliniz varsa o zaman ilk turda pas geçer, ikinci turda kontur atarsınız.

Majör renkle araya girişte ciddi bir risk var, sizdeki uzun majör açıcının da uzun majörü olabilir. Bu konuda çok dikkatli olmak gerekir. İlk turda pas geçmek ve rengi ikinci turda okumak daha doğru olur. Uzun renginiz minörse fazla sorun yok. Karo ise kontur ile gösteriyorsunuz, Trefl ise 3 Trefl araya girişi yapabilirsiniz, tabii ki 6 parça Trefl ile.

Sanzatu araya girişi de doğru olmaz, çünkü açıcının uzun rengini bilmiyorsunuz. İkinci turu beklemekte yarar var.

2 Karo üstüne cue-bid araya girişi olmaz.

4.Pozisyonda Oturan Oyuncunun Müdahalesi : Multi 2 Karo oynanan sistemde cevapçı 2 Kör yada 2 Pik cevabı verdiği zaman açıcının uzun rengi hala belli değil. Ancak 4.pozisyonda oturan oyuncuya bir daha konuşma sırası gelmeyebilir, çünkü eğer cevapçının konuştuğu renk açıcının uzun rengiyse açıcı pas geçer ve 2.oyuncuda da araya girecek el olmayabilir. Bu nedenle 4.pozisyonda oturan oyuncunun iyi bir eli varsa şimdi göstermek zorunda. Apel konturu atacak eli varsa hemen atmalıdır.

Renkle araya girişte; rengi majörse pas geçerek beklemelidir. Açıcının uzun rengi de aynı majörse zaten işi zor demektir, başka bir şey oynanamaz. Değilse, ister istemez 2.oyuncunun uyandırmasını beklemek durumunda. Ancak rengi minörse renkle araya girmesinde bir sorun olmaz.

Sanzatu araya girişinde gene aynı sorun var, yani uzun renk hala belli değil. Ancak iki majörü de rahat kesiyorsa sanzatu konuşabilir, aksi durumda konturu tercih edecektir.

2 Karo Açışa Müdahale Olduğu Zaman : Müdahale kontursa çok sorun yok, normal cevaplar devam edebilir. Cevapçı sürkontur atarsa; bu majör renginle ilgilenmiyorum, 2 Karoyu sürkonturlu oynayalım anlamına gelir. Pas geçerse 2 Karo oynamaya razıdır. Aksi durumda 2 Kör deklare etmesi gerekir.

Araya majör renkle girildiyse; zayıf elle pas geçer, iyi elle kontur atar. Açıcı eğer farklı ise kendi uzun majörünü konuşur, majörler aynıysa konturu cezaya çevirir. Yani bu kontur ceza konturu değildir ama araya giriş rengi açıcının da uzun rengiyse pas geçerek konturu cezaya çevirebilir. Burada cevapçının araya girişe atacağı hiçbir kontur ceza konturu değildir ve açıcının rengini söylemesini ister. Araya giriş minör renkle olduğu zaman da bu değişmez.

Araya giriş 2NT olursa iki majör renkte de durdurucu var demektir ve cevapçı muhtemelen pas geçecektir. Ancak pas geçmez ve kontur atarsa, bu gene ceza konturu değildir ve açıcı rengini söylemek durumundadır. 2NT araya girişi 3 Kör blokatif konuşmayı engellemez.

Bölüm 5 : Rakibin Araya Girmesinden Sonra Konuşmalar

5.1 Bir Seviyesinde Renk Açışa Müdahaleden Sonra

Sputnik : Sputnik araya giren rakibe atılan apel (Take-Out) konturudur. Klasik uygulaması, bir seviyesinde minör açan ortağınızdan sonra rakibin araya girerek 1 majör deklare üzerine diğer majörün dört parça olduğunu göstermek için atılan kontur şeklidir. Ortağınız minör renkle 1 seviyesinde oyunu açtı ve rakip araya girerek 1 Pik deklare etti. Sizde de 10 TP, 4 parça Kör olsun ama Pik keseriniz olmasın. Ne cevap vereceksiniz? 10 TP ile Pas geçemezsiniz. Pik'i kesemediğiniz için Sanzatu deklare edemezsiniz. Hem 4 Parça olduğu için, hem de puanınız yetmediği için 2 seviyesinde Kör de konuşamazsınız. İşte Klasik Sputnik böyle bir eli anlatabilmek için uygulanır. Elinizde muhtemel bir 4 parça Kör vardır, yada Pik'i kesmiyorsunuzdur ve puanınız 8+ dır (Hem araya giriş rengini kesiyor, hem de 4 parça majörünüz varsa Majörü göstermek Pik keserinizi göstermeye göre önceliklidir). Yada belki Kör'ünüz 5 parçadır ama puanınız 11 OP'ın altındadır. Körünüz 4 parça değilse biraz daha iyice bir elle kontur atmakta yarar vardır. Yani rakibin Pik ile araya girişinden sonra natürel bir konuşma yapma şansınız yoksa, böyle bir eli anlatmanın Sputnik konturu atmaktan başka yolu yoktur. Aynı konturu rakibin 1 Kör araya girişi üzerine 4 parça Pik göstermek için de kullanabilirsiniz. Dolayısıyla rakibin 1 Kör müdahalesinden sonra cevapçının 1 Pik deklare 5 parça Pik gösterecektir. Burada bir noktayı özellikle vurgulayalım. **Hangi seviyede olursa olsun, rakibin araya girişlerinde o rengi kesmediğiniz sürece üzerine Sanzatu deklaresinde bulunamazsınız.** Ancak ortağınız o renkten sonra Sanzatu konuştuysa, o zaman sizin daha sonra konuşacağınız Sanzatu o renkten keser göstermeyebilir. Bunu iki örnekle anlatalım.

♠ 9 8 3 ♥ R V 10 ♦ R V 8 4 ♣ 10 8 4

Yukarıdaki elde ortağınız 1 Trefl ile oyun açtı ve rakip 1 Pik ile araya girdi. Rakip araya girmiş olmasaydı cevabınız 1 Sanzatu olacaktı, ama Pik keseriniz olmadığı için artık Sanzatu konuşması yapamazsınız. Kontur atmak için de Körünüz 4 parça olmadığı için puanınız yeterli değil.

♠ A R 9 8 3 ♥ 10 9 6 ♦ R V 8 ♣ R D

Bu elde ise siz oyunu 1 Pik ile açtınız, rakip 2 Kör ile araya girdi ve ortağınız 2 Sanzatu deklare etti. Ortağınızın bu deklarasyonu hem puanının iyi olduğunu, hem de Kör'ü kestiğini gösteriyor. Şimdi sizin 3 Sanzatu deklare etmeniz için Kör'ü kesiyor olmanız gerekmez.

Şimdi de birkaç Sputnik uygulaması görelim. Ortağınızın 1 Trefl açtığı, rakibin 1 Pik'le araya girdiği durumlarda aşağıdaki ellerle Sputnik uygulayabilir, yani kontur atabilirsiniz.

♠ 9 8 3 ♥ R V 10 6 ♦ V 8 5 ♣ A 7 4
♠ 8 7 ♥ R V 10 6 4 ♦ R V 8 4 ♣ 7 3
♠ 9 ♥ A R 8 6 ♦ A D V 7 ♣ D V 7 3

Yukarıdaki son elde muhtemel bir şlem görünüyor ama henüz koz belli değil. Kontur attığınız zaman ortağınız susmayacak ve konuşmayı sürdürecektir. Sizin Kör'ünüzün dört parça olduğunu biliyor, eğer 2 Kör deklare ederse kozunuz Kör demektir, 1 Sanzatu deklare ederse Pik'i kesiyor demektir, Trefl'i tekrar ederse, Trefl'si uzun demektir. Siz bu cevaplara göre ne oynayacağınıza karar vereceksiniz. Ortağınızın 2 Kör deklaresinden sonraki her renk değiştirmeniz şleme davet ve kontrol konuşmasıdır. Yukarıdaki Sputnik ortağın 1 Karo açışından sonra da uygulanabilir. Açıcı Sputnik yapan ortağın nasıl cevap verecektir? Ortağın en az 7-8 puanı vardır. Eğer oyunu minimum puanla açıtıysa ve 4 parça Kör'ü varsa 2 Kör deklare eder, yoksa ikinci rengini söyleyebilir yada ilk rengini tekrar edebilir, araya giriş renginden keseri varsa 1NT deklare edebilir. Minimum puanla açmadıysa araya giriş renginin cue-bid'ini yapabilir.

Sputnik konturu atabilecek farklı durumlar :

- Mesela ortağınızın 1 Trefl açışı üzerine rakip 1 Kör ile araya girerse, siz Kör'ü kesmeyen, 5'li Karo'su olan 8+ OP'ı olan bir elle de kontur atabilirsiniz. Ortağınız ilk aşamada 4 parça Pikiniz olduğunu

düşünecek ve 4 parça Piki varsa 1 Pik deklare edecektir. Şimdi siz 2 Karo deklare ettiğiniz zaman durum anlaşılır. Aşağıdaki el ortağınızın 1 Trefl açışı üzerine rakibin 1 Kör araya girişine kontur atması gereken bir eldir.

♠ 8 3 ♥ 10 6 ♦ A V 10 8 4 ♣ A 9 7 4

- Ortağınızın 1 Trefl ile oyun açtığı ve rakibin 1 Karo ile araya girdiği durumda 7+ puanınız var ve majörleriniz 4'er parça ise gene Sputnik konturu atarak ortağınızın 4 parça majörünü sorabilirsiniz. Bu durumda kontur atabileceğiniz örnek bir el:

♠ 9 8 5 3 ♥ R V 10 3 ♦ V 8 4 ♣ A 4

- Sputnik konturunun çok güzel uygulamalarından biri de iki seviyesinde majör araştırmasıdır. Ortağın 1 Karo açışına rakibin 2 Trefl ile araya girmesi iki uzun majör rengi olan elinizi göstermenizi çok zora sokacaktır. Burada uygulanacak Sputnik konturu en az 4-4 majör 8+ puan gösterir. İşte örnek birkaç el:

♠ D 10 9 8 3 ♥ R V 10 6 3 ♦ 4 ♣ 7 4
♠ A 9 8 3 ♥ R V 10 6 ♦ V 8 4 ♣ 7 4
♠ A D 9 8 3 ♥ R V 10 6 ♦ D 4 ♣ 7 4

- Aynı konvansiyon 1 üzerine 2 seviyesinde tüm araya girişlerde aynı amaçlı olarak uygulanabilir. Mesela ortağınız 1 Kör ile oyun açtı ve rakip 2 Trefl ile araya girdiyse, burada yapılacak Sputnik uygulaması konuşulmayan iki rengin uzun olduğunu ve birinin seçilmesini istediğinizi gösterebilir. Eğer konturdan sonra Köre destek verirseniz davet puanınız olduğu anlaşılır.
- Sputnik konturunu oyunu açan kişi de uygulayabilir. 1'e 1 cevaptan sonra 1 seviyesinde araya girişe atılacak kontur da Sputnik konturudur ve 15+ puan ve/veya 3 parça majör desteği ve konuşacak ikinci bir rengin olmaması durumunu anlatabilmek için kullanılır. Mesela 1 Trefl açtınız, ortağınız 1 Kör cevabı verdi, rakip 1 Pik ile araya girdi. Pik'i kesemiyorsunuz, Kör 3 parça olduğu için hemen destek veremiyorsunuz ve ikinci uzun renginiz de yok. Konuşabileceğiniz hiçbir şey yoktur. Tek çare 1 Pik'e kontur atarak ortağın bir daha konuşmasını sağlamaktır. İşte bu şekilde kontur atmanız gereken bir el.

♠ 9 4 ♥ R V 10 ♦ R D 6 ♣ A D 9 7 4

Yukarıdaki elde oyunu 1 Trefl açtınız, ortağınız 1 Kör cevabı verdi, rakip 1 Pik diyerek araya girdi. Burada atacağınız kontur ya 3 parça Kör desteğiniz olduğunu, yada açıştan daha iyi bir eliniz olduğunu gösterecektir.

- Bir de defansın yapabileceği Sputnik vardır. Ortağınız bir renkle araya girdi ve cevapçı açıcıya basit destek verdiyse sizin atacağınız kontur Sputnik konturudur ve konuşulmayan diğer iki renkten birinin konuşulmasını ister. Örneğin rakip 1 Trefl açtı, ortağınız 1 Pik ile araya girdi ve açıcının ortağı 2 Trefl deklare etti. Bu durumda atacağınız kontur diğer iki renkten yani Kör ile Karo'dan birinin deklare edilmesini ister.

Sputnik konturu atıldıktan sonra konuşmaların nasıl devam edeceğini yukarıda gördük. Peki Sputnik konturu atılmayan durumlarda konuşmalar nasıl devam edecek? Araya giren 2. yada 4. oyuncu, yani araya giriş açıcıdan sonra, yada cevapçıdan sonra olabilir. Bu iki durumu ayrı ayrı inceleyelim.

5.1.1 Açıcıdan Sonra

Rakibin araya girmesinden sonra eğer Sputnik yapacak bir durum yoksa ve konuşmanız gerekiyorsa, yani elinizde 6+ puan varsa ne yapacaksınız? Rakibin araya girmesiyle normalde vereceğiniz cevaplar bir miktar değişebilir, şimdi bunları madde madde inceleyelim.

1. Rakip renkle araya girdiyse :

Majör açışlarda rakibin renkle araya girişi forsing sanzatu uygulamasını iptal eder. Sanzatu konuşabilmek için artık araya giriş renginde en az 1,5 kesere ihtiyacınız var. Forsing sanzatu ortadan kalkınca tabii ki destek cevapları da değişecektir. Bu andan itibaren cevaplar natürel dönüşür. 5-9 OP ile basit destek verilebilir, sıçramalı destekler değişmez gene blokatiftir. En kritik durum davet eli olan destek konuşmalarıdır, yani 10+ OP ve majöre 3 parça destek. Burada genelde kabul gören uygulama, davet elleriyle önce kontur atıp sonra destek göstermek, manş forsingi yapacak ellerle de araya giriş renginin cue-bid'ini yapmaktır. Cue-bid yaptıktan sonra manş bağlamaz ve renk değişikliği yaparsanız bu da şlem forsingi olur.

Majör açışlarda rakibin renkle araya girişi tüm konvansiyonları ortadan kaldırır; yani Bergen konvansiyonları ve Jacoby 2NT konvansiyonları artık geçersizdir, konuşmalar natürel dönmek durumundadır. Sadece Splinter Bid konvansiyonu hala geçerlidir. Örnek olarak; 1 Kör açış üzerine 1 Pik araya giriş cevapçının 3 Pik deklaresi Splinter Bid'dir, tek parça Pik, manş eli ve Kör desteği gösterecektir. Aynı şekilde 4 Trefl yada Karo deklareleri de splinter bid olacaktır. Rakibin 2 seviyesinde araya girişi de bu uygulamayı değiştirmez.

Minör açışlarda da rakibin renkle araya girişi inverted minör uygulamasını bozar. Bazı oyuncular basit destekle sıçramalı desteğin anlamlarını değiştirerek oynuyorlar. Yani basit destek zayıf el, sıçramalı destek kuvvetli el gösteriyor. Bence bu çok anlamlı değil, iyi elle bir anda 3 seviyesine çıkmış oluyorsunuz ve araştırma yapmaya seviye kalmıyor. Doğrusu, burada da natürel dönmek; yani basit destek 6-9 OP, sıçramalı destek blokatif. Aksi durumda blokatif konuşma şansınız kalmıyor. Eğer iyi eliniz varsa, aynı majör açışlara araya girişte olduğu gibi, önce kontur atar sonra destek konuşması yaparsınız. Çok kuvvetliyseniz cue-bid yaparsınız.

Rakip bir seviyesinde renkle araya girdiyse, bir seviyesinde gösterebilecek bir renginiz varsa kurallar aynıdır. Mesela Ortağınız 1 Trefl açtı, rakip 1 Karo ile araya girdi ve sizde de en az 4 parça Pik varsa 6+ puanla konuşabilirsiniz. 12+ OP'la da 5'li renkle sıçramasız 2 seviyesinde konuşabilirsiniz. Rakip 2 seviyesinde sıçramasız bir renkle araya girdiyse, bir çok oyuncu burada cevapçının 2 seviyesindeki renk değişikliğini manş forsingi olarak değil, zayıf elle oynamak için şeklinde uygulamaktadır. Mesela 1 Kör açış üzerine 2 Trefl araya girişinden sonra cevapçının 2 Karo deklaresi manş forsingi mi, yoksa sadece oynamak için mi? Manş forsingi olarak oynuyorsanız, davet elleriyle kontur atarsınız, oynamak içinse kuvvetli ellerle kontur atarsınız, karar sizin.

Minör açışa renkle araya giriş olduğu zaman cevapçının yapacağı cue-bid mutlaka destek göstermez. Çünkü iyi ellerle öncelikli amaç 3NT manş oynamaktır, beş seviyesinde minör manş değil. Dolayısıyla minör açışta araya giriş renginin cue-bid'i yapıldığı zaman manş eli gösteriliyor ve araya giriş renginde keser isteniyordur. Açıcının araya giriş renginde keseri varsa sanzatu konuşur, yoksa başka bir şey konuşmak zorundadır. Açış rengini tekrarlayabilir, varsa ikinci rengini söyleyebilir yada sadece keser bile gösterebilir. Bu aşamada konuşacağı majör rengin 4 parça olması beklenmemelidir, çünkü cevapçının 4 parça majörü olsaydı bunu bir seviyesinde deklare ederek yada kontur atarak gösterebilirdi.

♠ 9 8 3 ♥ D V 10 ♦ R V 8 ♣ A D 7 4

Yukarıda gördüğünüz elde ortağınız 1 Trefl ile oyun açtı, rakip 1 Pik ile araya girdi, ne konuşacaksınız? Elinizde 13 onör puanı var, 3 Sanzatu için yeterli ama Pik keseriniz yok. Eğer Pik keseri ortağınızda da yoksa 3 Sanzatu oynayamazsınız. Dört parça Trefl ile ortağınızı destekleyemezsiniz, Kör'ünüz dört parça olmadığı için Sputnik uygulaması yapamazsınız ve gösterebileceğiniz beş parça renginiz de yok. Yapılacak tek şey rakibin Pik'i üzerine Cue-Bid yaparak 2 Pik deklare etmektir.

2. Rakip 1 SA ile araya girdiyse :

Destek cevaplarında renkle araya girişe göre bir değişiklik yoktur. Sanzatu cevabının üst limitindeyseniz Kontur atabilirsiniz, bu kesinlikle ceza konturudur. 2 Seviyesinde uzun renginizi konuşabilirsiniz, bu renk değişikliği rakip Sanzatu ile araya girdikten sonra forsing değildir.

3. Rakip Apel Konturu attıysa :

Normal bir destek ve 10+ puanla sürkontur atabilirsiniz, diğer cevaplarda bir değişiklik yoktur. Burada da farklı uygulamalar var. Bazı oyuncular konturla araya girildiğinde de konvansiyonların geçersiz olduğu

versiyonu oynuyorlar, ama bence bu da gereksiz, tüm konvansiyonlar geçerli olarak da oynanabilir, ki ben öyle oynuyorum.

4. Rakip Cue-Bid ile Araya Girdiyse :

Rakibin, açış konuşmasına yapacağı Cue-Bid'in, sizin natürel konuşmanızı olanaksız hale getirmesi büyük bir olasılıktır, bu nedenle, bu duruma karşı da bazı önlemler almak gerekir. Örneğin, ortağınızın 1 Pik açışına rakip 2 Pik diye araya girerse, 6-9 puanla nasıl destek vereceksiniz? Yada 11+ puanla ne yapacaksınız?

Burada genel prensip, rakibin Cue-Bid ile gösterdiği renklere Cue-Bid yaparak elinizi anlatmaktır. Bu konuşma şekli, bir taraftan elinizi ortağınıza anlatırken, diğer taraftan da rakibin konuşmasını bloke edecektir. Eğer rakibin yaptığı Cue-Bid belirli iki rengi gösteriyorsa, o renklere küçüğüne yapacağınız Cue-Bid, diğer iki renkten küçük olanda, büyüğüne yapacağınız Cue-Bid ise, büyük olanda uzunluk gösterir. Uzunluk gösterdiğiniz renk ortağınızın açış rengiyse, o zaman da destek anlamına gelir. Bu Cue-Bid'ler 11+ puanla uygulanır. Bir çok oyuncu farklı Cue-Bid'ler uyguladığı için rakibe Cue-Bid'in anlamını, yani gösterdiği renkleri mutlaka sormalısınız.

Şimdi alternatifli olarak bu konuşmaları tablolarla açıklamaya çalışalım. 2 Sanzatu Cue-Bid'i, belirli olarak, konuşulmayan en düşük iki rengi gösterdiği için, önce ondan başlayalım.

2 Sanzatu Cue-Bid'i, 1 Karo açış üzerine 5'er parça Trefl ve Kör, 1 Pik açış üzerine ise minörleri gösterecektir.

Açıcı	Rakip	Cevapçı	Açıklama
1 Karo	2 SA	Kontur 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	Ceza, Trefl ve Körde uzunluk 11+ puan Karo desteği 7-10 puan Karo desteği 11+ puan 5 parça Pik 7-10 puan 6 parça Pik Oyun
1 Pik	2 SA	Kontur 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Kör 4 Pik	Ceza, minörlerde uzunluk 11+ puan 5 parça Kör 11+ puan Pik desteği 7-10 puan 6 parça Kör 7-10 puan Pik desteği Oyun Splinter Bid Splinter Bid Splinter Bid Oyun

Bir de minör açış üzerine majörleri gösteren Cue-Bid'ler vardır. Örneğin, 1 Trefl açış üzerine, Michael's Cue-Bid uygulayanlardan bazıları 2 Trefl ile majörleri gösterirken, bazıları 2 Karo ile gösterebilir. Yada, Gesthem Cue-Bid oynayanlar, 3 Trefl ile majörleri gösterir. Bunların hiçbirinde durum değişmez. Eğer gösterilen iki rengi kesin olarak biliyorsanız, konuşmalarınızı yukarıdaki tabloya göre uyarlayabilirsiniz. Michael's Cue-Bid ile Gesthem Cue-Bid uygulamalarını da sırasıyla 2 ayrı tabloyla gösterelim.

Açıcı	Rakip	Cevapçı	Açıklama
1 Trefl	2 Karo	Kontur 2 Kör 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 SA	Ceza, majörlerde uzunluk 11+ puan Trefl desteği 11+ puan 5 parça Karo 11 onör puan majörlerde keser 7-10 puan Trefl desteği 7-10 puan 6 parça Karo Oyun

Açıcı	Rakip	Cevapçı	Açıklama
1 Karo	3 Trefl	Kontur 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	Ceza, majörlerde uzunluk 7-10 puan Karo desteği 11+ puan 5 parça Trefl 11+ puan Karo desteği Oyun

Bazı Cue-Bid'lerde, gösterilen iki renkten biri kesin belirli değildir. Örneğin, Michael's Cue-Bid'de majörlere yapılan Cue-Bid, diğer majör ile minörlerden birinde uzunluk gösterir, ama hangisi olduğu belli değildir. Bu durumda ne yapmak gerektiğini de bir tabloyla anlatmaya çalışalım.

Açıcı	Rakip	Cevapçı	Açıklama
1 Kör	2 Kör	Kontur 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Kör	Ceza, Pik de uzunluk, yada natürel konuşma yapamayan 9+ puanlı bir el (Sputnik) 11+ puan Köre destek 11 OP Pik keser 11+ puan 5 parça Trefl 11+ puan 5 parça Karo 7-10 puan Kör desteği Splinter Bid Oyun Splinter Bid Splinter Bid Oyun

5. Rakip Zayıf Araya Giriş Yaptıysa :

Zayıf açışlar gibi, zayıf araya girişler de konuşmalarınızı zora sokar. Cevapçının bilmesi gereken en önemli şey, zayıf üzerine zayıf konuşma olmayacağıdır. Bu kurala göre, 1 Kör açış üzerine rakibin 2 Pik zayıf araya girişinden sonra cevapçının 3 Kör konuşması kesinlikle davet eli gösterecektir. Daha az yada daha çok puanla kontur atılabilir yada cue-bid yapılabilir. Cevapçının farklı bir renk konuşması da manş forsingidir. Bir tablo ile açıklayalım.

Açıcı	Rakip	Cevapçı	Açıklama
1 Kör	2 Pik	Kontur 2 SA 3 Minör 3 Kör 3 Pik 3 Sanzatu 4 Minör 4 Kör	Ceza değil, 8-10 puanlı bir el, yada daha çok puan ama Pik keseri yok, destek yok, uzun renk yok Pik keseri, 11 OP En az 5 parça, en az 11 OP En az 3 parça, 10-11 OP 12-15 onör puan, Açıcının 1 Pik keser ile 3 Sanzatu konuşmasını bekler Oyun Splinter Bid Oyun
1 Trefl	2 Kör	Kontur 2 Pik 2 SA 3 Minör 3 Kör 3 Sanzatu	Ceza değil, 8-10 puanlı bir el, yada daha çok puan ama Kör keseri, destek, uzun renk yok En az 5 parça, en az 11 OP Kör keseri 11 OP En az 5 parça, en az 11 OP 12-15 onör puan, Açıcının 1 Kör keser ile 3 Sanzatu konuşmasını bekler Oyun

Cevapçının 3 Sanzatu, 4 Kör gibi manş ilanları bağlayıcıdır. Açıcı, fazla puanı yoksa pas geçmek durumundadır.

5.1.2 Cevapçıdan Sonra

Cevapçıdan sonraki araya girişler de açıcının her konuşması ek bir bilgi vermelidir. Dolayısıyla verecek ek bir bilgi yoksa pas geçebilir çünkü zaten cevapçının bir kez daha konuşma hakkı doğmuştur. Mesela, minimum açış yaptıysanız, ikinci bir renginiz yoksa, ilk renginiz ikinci defa konuşulacak durumda değilse, ortağınızın rengini desteklemiyorsanız ve rakibin araya girdiği rengi kesmiyorsanız pas demekten başka şansınız yoktur. Ancak cevapçı 1 seviyesinde bir majör deklare ettiyse ve sizin de 3 parça desteğiniz varsa, araya girişe kontur atarak bunu gösterebilirsiniz. Diğer durumlarda fazla bir değişiklik yoktur, destek konuşmaları değişmez, rakibin rengini kesiyorsanız Sanzatu konuşarak bunu anlatmalısınız. Ancak destek Sanzatuya göre önceliklidir.

Standart konuşmalar dışında açıcı da yukarıda anlattığımız gibi cevapçının uyguladığı tarzda bir Cue-Bid uygulayabilir. Örneğin 1 Trefl ile oyun açtınız, ortağınız 1 Kör deklare etti, rakip 1 Pik ile araya girdi. Sizin bu durumda yapacağınız Cue-Bid 16+ puan ile Pik keser sorar, başka uzun renginiz olmadığını ve büyük bir ihtimalle rakibin rengini yeterince kesmediğinizi gösterir. Bu Cue-Bid en azından bir manş araştırmasıdır. Ancak ortağın rengine destek ve manşın kesin olduğu durumda şlem araştırması için de uygulanabilir. Bu duruma da bir örnek verelim.

♠ 9 8 4 ♥ R V 10 2 ♦ A R ♣ A R V 7

Yukarıdaki elde 19 onör puanınız var. Biraz riske girip doğrudan manş konuşabilirsiniz ama eğer şlem olasılığı varsa kontrol konuşması yapma şansını kaybetmiş olursunuz. Rakip bir renk konuşmuştur, dışarıdaki bir As ve bir Rua Pik'den olabilir, bu nedenle kontrol konuşması yapmadan şleme gitmemeniz gerekir. Konuşmayı sürdürmek için konuşacak ikinci bir renginiz yok, Pik keseriniz de olmadığı için Sanzatu konuşamazsınız. Eğer rakip 1 Pik konuşmamış olsaydı 2 Sanzatu ile bir araştırma yapabilirdiniz ama konuştuğuna göre bu şansınız artık kalmadı. Yapabileceğiniz tek şey 2 Pik deklare ederek puanınızın fazla olduğunu göstermek ve Pik keseri sormaktır. Bir sonraki turda Köre destek vermeniz durumu açıklayacaktır.

4.Oyuncunun zayıf 2 araya girişleri de konuşmalarınızı zorlayabilir. 1 Trefl açışınıza 1 Kör cevabı aldıktan sonra 2 Pik araya girişi olursa, minimum açışla Kör desteğini nasıl göstereceksiniz? Burada işler biraz değişiyor. 4.Oyuncunun bu araya girişini, 1 seviyesinde giriş gibi değerlendirip, konuşmanızı ona göre planlayabilirsiniz. Çok farklı elleriniz olabilir, bu alternatifleri bir tabloda toplamaya çalışalım.

Açıcı	Cevapçı	4.Oyuncu	Açıcı	Açıklama
1 Trefl	1 Kör	2 Pik	Pas	Minimum açış, Kör desteği yok
			Kontur	16+ onör puan, Kör desteği olabilir
			2 Sanzatu	Pik keseri, 18-19 OP
			3 Trefl	6 parça Trefl, minimum açış
			3 Karo	En az 5-4 minör dağılımı, 16+ puan
			3 Kör	Kör desteği, minimum puan
			3 Pik	18-19 OP, Kör desteği olabilir
			3 Sanzatu	Oyun
			4 Karo	Splinter Bid
			4 Kör	Oyun

Açıcının konturundan sonra Cevapçı, minimum puanla pas geçerek, konturu ceza konturuna çevirebilir, 5 parça Kör'ünü tekrarlayabilir, yada Pik keser durumuna göre 2 Sanzatu deklare edebilir; 8-9+ puan ile Pik keseri varsa 3 Sanzatu deklare edebilir, yada 5 parça Kör ile 4 Kör konuşabilir.

5.2 1 Sanzatu Açışa Müdahaleden Sonra

Sanzatu açışınıza rakibin müdahalesinden sonra konvansiyon uygulamalarında sorun yaşayabilirsiniz. Bu sorunları aşmak için de, ikisini burada size önereceğim bazı konvansiyonlar geliştirilmiştir. Önce yaygın olarak kullanılan Lebensohl Konvansiyonuna bakalım.

Lebensohl Konvansiyonu : Lebensohl'da kontur ceza konturudur. 2 SA ise Açıcıyı 3 Trefl deklare etmeye zorlayan yapay bir konuşmadır. Konuşmaların ayrıntısını tablolar halinde sunmaya çalışalım.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	Açıklama	Açıcı
1 SA	2 Kör	Kontur 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	Ceza Oyun Lebensohl, puan limiti yok Uzun Trefl, Manş Forsingi Uzun Karo, Manş Forsingi 9+ OP, 4 parça Pik var, Kör keser yok Uzun Pik, Manş Forsingi, Kör keser yok 9+ OP, 4 parça Pik yok, Kör keser yok	Pas Pas 3 Trefl

Bu tablo, 2.Oyuncunun her türlü renkle araya girişine uyarlanabilir. Özetlersek; Cevapçının 2 seviyesinde deklare edeceği bir renk, uzun renk zayıf el demektir, 3 seviyesinde söyleyeceği her renk manşa davettir, rakibin araya girdiği rengin Cue-Bid'i ise, Trefl yada Karo ise Stayman, Kör yada Pik ise diğer majörün 4 parça olduğunu gösterir ve Cue-Bid renginde keser yoktur.

Bir de Lebensohl uygulamasında Cevapçının 2 Sanzatu deklaresine Açıcının 3 Trefl cevabından sonraki konuşmaların gelişimine bakalım :

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1 SA	2 Kör	2 SA	3 Trefl	Pas 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	Uzun Trefl, zayıf el Uzun Karo, zayıf el 4 parça Pik, Kör keser var, 9+ OP Uzun Pik, Manşa forsingi, Kör keser var 9+ OP, Kör keser var

Lebensohl'dan sonra Cue-Bid keser gösteren bir Stayman uygulamasıdır. Ancak araya giriş 2 Trefl olduğu zaman bu Cue-Bid 4 Trefl ile yapılmak zorunda kalınacağından 3 Sanzatu seviyesi kaçırılmış olacaktır. Bu nedenle buraya farklı bir yorum getirmek gerekmektedir. Bu nedenle 2 Trefl araya girişinde 3 Trefl cue-bid'ini keser olmayan bir Stayman olarak uyguladığımızı göre, bir değişiklik yaparak konturu ceza değil, keser gösteren bir Stayman olarak kullanabiliriz.

Eğer Lebensohl kullanmak istemiyorsanız daha basit bir yöntem uygulayabilirsiniz. Bu yöntemde rakibin Konturla araya girişleri sizin konuşmanızı bozmaz. 2 Sanzatu deklare edecek bir eliniz varsa sürkontur atın, rakip sıkışsın, aksi durumda normal konuşmalarınızı yaparsınız.

Rakip renkle araya girdiğinde araya giriş rengi sizin yapacağınız deklarasyona denk geliyorsa Kontur atın, altında kalıyorsa araya giriş olmamış gibi konuşmayı sürdürün, üstünde kaldıysa konuşmanızı bir üst seviyede yapın. Tüm olasılıkları tablolar halinde göstereyim.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	Açıklama
1 SA	2 Trefl	Kontur	Stayman
		2 Karo	Köre transfer
	2 Kör	Pike transfer	
	2 Pik	Minörlere transfer	
2 Karo	2 SA	Naturel	
	3 Trefl	Trefl keser yok, 9+ OP	
2 Kör	3 SA	Naturel	
	Kontur	Köre transfer	
2 Pik	2 Kör	Pike transfer	
	2 Pik	Minörlere transfer	
2 Karo	2 SA	Natürel, Kör keser	
	3 Trefl	Stayman	
2 Kör	3 Kör	Kör keser yok 9+ OP	
	3 SA	Naturel, Kör keserli	
2 Pik	Kontur	Minörlere transfer	
	2 SA	Natürel, Pik keser	
2 Karo	3 Trefl	Stayman	
	3 Karo	Köre transfer	
2 Kör	3 Pik	Pik keser yok 9+ OP	
	3 SA	Naturel Pik keserli	

Cevapçı konuşmasını yapmadan önce, araya girişin ne anlama geldiğini sormalıdır. Örneğin 2 Trefl araya girişi, bir sürü farklı konvansiyonda farklı anlamlarda kullanılır. Bu nedenle, cevabınızı hazırlamadan önce, rakibin hangi konvansiyonu uyguladığını öğrenmelisiniz. 2 Trefl, yada 2 Karo araya girişi naturel ise, 2 Sanzatu yada 3 Sanzatu cevabınız keserli olmalıdır. Bu uygulamada Cue-Bid'ler 3 Sanzatu yeter puanını gören ama o renkte keseri olmayan el gösterir, Açıcıdan araya giriş renginden keserle 3 Sanzatu deklare etmesini ister. Yada rakip Landy uyguluyorsa, majörleri gösteriyor demektir, o zaman da kontur atıp Stayman yapmanın anlamı olmaz. Bu uygulamanın tek zayıf tarafı, Cevapçının ilk turda ceza konturu atamıyor olmasıdır. Ancak, rakibin renginin sizde uzun olduğu puansız bir el çok sık gelmeyecektir.

Bölüm 6 : Uyandırmalar

Konuşmalardan rakibin zayıf olduğunu yada puan olarak rakiple eşit olduğunuzu anladığınız yada tahmin ettiğiniz durumlarda üst üste iki Pas'dan sonra görece zayıf bir elle yapacağınız konuşma uyandırma dır.

4.Oyuncunun Uyandırmaları

Uyandırmalar doğal olarak üste konuşmalardan biraz daha zayıf ellerle yapılabilir. Amaç bir manş skor yakalamak değil, rakip yerine sizin bir part skor oynamanız yada rakibin seviyesini yükseltmektir. Üç şekilde yapılır; 1- Sanzatu uyandırması, 2- Renkle uyandırma, 3- Konturla uyandırma. Şimdi bunları örnekler üzerinde inceleyelim.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1 Pik	Pas	Pas	Uyandırma

Batının Pik açışına Doğu Pas geçtiğine göre elinde en fazla 5 puan olabilir ki bu durumda sizin tarafın puanının daha yüksek olma olasılığı büyüktür. Ortağınız 10-11 puanla 2 seviyesinde bir renk konuşmamış, apel konturu atamamış olabilir. Bu durumda oyunu kapmak için mutlaka bir uyandırma konuşması yapmak zorundasınız. Kurallar elinizde açış renginden, yani Pik'den keser varsa ve dağılımınız Sanzatu'ya uygunsuzsa 10-12 puanla 1 SA uyandırması yapabileceğinizi söyler, ancak gerçek bir Sanzatu eliniz varsa o zaman ne yapacaksınız? Gene kurallar bu durumda turnuva oyuncularını için 2 Sanzatu uyandırmasını tavsiye ediyor, ancak bu araya girişler son derece riskli ve Apel konturu olanağı varken uygulanması çok da gerekli değil.

Bana göre 1 Sanzatu deklaresi naturel olarak uygulanmalı normal Sanzatu cevapları geçerli olmalıdır. Yani ikinci oyuncu, ortağı oyunu 1 Sanzatu açmış gibi düşünmelidir.

Eğer uyandırma yapacaksanız beş Parça bir renginiz varsa 9+ puan civarında 2 seviyesinde araya girerek uyandırma yapabilirsiniz. Beş parça renginiz yoksa da Kontur çekerek uyandırma yapmanızı öneririm. Bu kontur apel konturuna benzer ama daha az puanla da yapılabilir. Ancak açış rengi 4.Oyuncuda uzunsuzsa, yada majörlerde ortağına iyi bir destek verecek durumda değilse uyandırma yapmamalıdır. Burada 2. Oyuncunun dikkat etmesi gereken nokta, ortağının biraz daha az puanla araya girmiş olabileceği gerçeğidir. Bu konuda ortakların anlaşmış olmasında yarar vardır. Şimdi aşağıdaki örnek ellere bakalım.

♠ R V 9	♥ A 10 8	♦ D 6 4	♣ R 10 8 5
♠ 9 6	♥ A D 10 6 3	♦ R 7 5	♣ V 10 8
♠ 9	♥ A D 10 6	♦ R 7 5 2	♣ 10 8 7 6

Rakibin 1 Pik açışına 4.Oyuncu olarak ilk elle kurallara göre 1 SA deklare edebilirsiniz. Ama bence apel konturu atmak çok daha uygundur. Tabi bu durumda Pik keserinizi gösterememiş olursunuz.

İkinci elle 11 TP ile 5 parça renginizi 2 seviyesinde konuşabilirsiniz, yani 2 Kör.

Son elle de kontur atmaktan başka çareniz yoktur. Bu kontur da uyandırma konturudur.

Rengin Desteklenmesinden Sonra Uyandırma

Çok klasik biçimde açış renginin desteklenmesinden sonra ikinci turda yapılır, kesinlikle ceza konturu değildir, mutlaka cevaplanması gerekir.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1 Karo	Pas	2 karo	Pas
Pas	Kontur		

Burada kontur uyandırma konturudur. Açış rengi kısadır, 10 civarında puan vardır ve diğer renkler destekleniyordur. Aşağıdaki gibi bir elle yapılabilir.

♠ R D 7 5	♥ A 10 9 6	♦ 6 5	♣ D 9 8
-----------	------------	-------	---------

Bu uyandırma 4.Oyuncu tarafından da aşağıdaki şekilde yapılabilir.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1 Karo	Pas	1 Kör	Pas
2 Kör	Pas	Pas	Kontur

Bu konuşmada da rakibin güçlü bir eli olmadığı bellidir. İki renkli bir elle, yani bu durum için en azından 4-4 Pik ve Trefl ile 10 puan civarında uyandırma konturu atabilirsiniz. Aşağıda örnek bir el verilmiştir.

♠ A V 9 5 ♥ D 10 4 ♦ 8 ♣ D V 10 7 5

Araya Girişten Sonra Uyandırma

Bu uyandırma hem Açıcı hem de Cevapçı tarafından uygulanabilir.

Açıcı İçin :

Oyunu 1 seviyesinde minör renkle açtınız, 1 seviyesinde araya girildi, ortağınız ve araya girenin ortağı Pas geçti. Eğer açış renginiz uzun değilse, araya giriş rengi sizde kısa ise kontur diyerek ortağınızı uyandırın. Bu konturu attığınız zaman ortağınızın mutlaka konuşması gerekecektir, dolayısıyla sizin de ortağınızın konuşmasını destekleyecek durumda olmanız gerekir. Bir örnekle açıklayalım.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1 Karo	1 Pik	Pas	Pas
Kontur			

Bu kontur kuşkusuz ceza konturu olamaz. Aşağıdaki gibi bir elle ortağı uyandırmak için uygulayabilirsiniz.

♠ 6 4 ♥ A D 8 5 ♦ R V 7 2 ♣ A 9 4

Bu elde oyunu 1 Pik'e bırakmak istemezsiniz, ortağınızın konuşacağı her renge de desteğiniz var. Siz oynamayacak olsanız bile en azından rakibi 2 seviyesine çıkmaya zorlarsınız. Aynı durumda puanınız çok fazla olsaydı o zaman 2 Pik Cue-Bid'i de yapılabilirdi. Bu konuşma da forsingdir ve Pik keseri ile ortağı Sanzatu konuşmaya zorlar.

Açıcı böyle bir konuşmadan sonra 1 Sanzatu ile de uyandırma yapabilir. Bu uyandırma kesinlikle normal 1 Sanzatu açışın üzerinde puan ve mutlaka en az bir buçuk Pik keseri gösterir. Aşağıdaki elle 1 Sanzatu uyandırması yapılabilir.

♠ R V 4 ♥ A D 8 5 ♦ A R 7 ♣ V 9 7

19 Onör puanı ile 1 Trefl açışı yaptınız ve 2. Oyuncu 1 Pik diyerek araya girdi, ortağınız ve 4. Oyuncu pas geçtiler. Burada 1 Sanzatu ile uyandırma yapabilirsiniz. Konturla uyandırsak ne fark eder diye düşünebilirsiniz. Eğer kontur atarsanız hem elinizdeki puanı hem de Pik keserinizi göstermemiş olacağınız için konuşmayı sürdürme insiyatifinin sizde olması gerekecek, ama ortağınızın vereceği cevapla puanını anlamamız çok zor olacaktır. Burada puanınızın normal Sanzatu açışından fazla olduğu bellidir, çünkü aksi durumda oyunu zaten 1 Sanzatu ile açardınız.

Cevapçı İçin :

Bunu da bir örnekle açıklayalım.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1 Karo	1 Pik	Pas	1 SA
Pas	Pas	2 Trefl	

Bu konuşmada Doğunun, yani cevapçının uyandırması zayıf bir el ama uzun Trefl gösterir, aşağıdaki gibi bir elle uygulanabilir.

♠ D 8 5

♥ 10 7 6

♦ 10

♣ R V 10 7 5 2

Uyandırmalara Cevaplar

Uyandırmalara verilecek cevaplar oyun açışlara veya apel konturuna verilecek cevaplardan çok farklı değildir. Ancak ortağınızın daha az puanla konuşmuş olabileceğini biliyorsunuz. Bu nedenle burada amaç öncelikle manş yakalamak değil, oyunu rakipten çalmak, yada rakibin seviyesini yükseltmektir, bu nedenle cevap verirken daha dikkatli olmalısınız. Konuşma zorunluluğunuz sadece uyandırma Konturunda vardır. Uyandırma konturuna Pas geçemezsiniz. Pas geçmeniz açış renginden uzun olduğunuz ve 1 seviyesindeki oyunu bile batıracağınız anlamına gelir. Bu durumda uyandırma konturunu ceza konturuna çevirmiş olursunuz.

Bölüm 7 : Ceza Konturları

Bir seviyesinde ceza konturu atılamaz. Ayrıca ilk turdaki hiç bir konturu da ceza konturu olarak algılamamak gerekir (2 seviyesindeki bir koza atılmış olsa bile). Ancak ikinci turdan itibaren atılan konturlar ceza konturu olabilir; bunun istisnalarını daha önce Sputnik ve Uyandırmalar konularında görmüştük. Eğer zon yapabilecek durumunuz varsa, kontur atarak rakibi batırdığınız zaman alacağınız puanla, zon yaptığınız zaman alacağınız puanı iyi düşünmeniz gerekir.

Ceza konturu iki durumda atılabilir. Birincisi; eğer Manş skora kontur atıyorsanız, oyunun bienini alacak kadar elinizde löve olması yeterlidir, tabii ki bir el de ortağınızın alabileceğini varsayıyorsanız. Örneğin rakip 4 Pik oynuyorsa, siz 3 kesin el alırla kontur atabilirsiniz. İkinci kontur atma koşulu puan hesabına dayanır. Rakibin ve ortağınızın konuşmalarından rakipte zon yapacak puan olmaması gerektiği sonucuna varıyorsanız gene ceza konturu atabilirsiniz, buna Puan Konturu da denir. Ancak bu durumda rakibin dağılım puanlarını net olarak sayamayacağınız için bu kontur Sanzatu kontratlarına karşı daha rahat uygulanabilir.

Part skora ceza konturu atmak, manş skora kontur atmaktan çok daha risklidir, çünkü rakibe sizin konturunuz sayesinde zon yapma olanağı yaratır. Bu nedenle part skora kontur atıyorsanız oyunu mutlaka batırıyor olmanız gerekir. Yani ortağınıza güvenmeden kendiniz oyunu batırıyor olmalısınız. Kontur atıldığı zaman karşı tarafın da sürkontur atma hakkı vardır. Kontrat sahibi oyunu yapacağından eminse sürkontur atar; o zaman tüm puanlar bir kez daha ikiye katlanır.

Atılan konturun ceza konturu olup olmadığına karar verme konusunda genellikle sıkıntı yaşanır. Bunun için bir altın kuralı unutmamakta yarar var. Partner olan iki oyuncudan biri elini limite etmediği sürece atılacak hiçbir kontur ceza konturu olarak kabul edilemez, ancak ve ancak diğer oyuncu tarafından cezaya çevrilebilir. Oyunculardan birinin eli limite olduğu zaman atılacak kontur ceza konturu olacaktır. Bir iki örnek verelim.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	4.Oyuncu
1Cl	Kontur	Pas	1NT
2Cl	Kontur		

İkinci pozisyonda oturan oyuncunun ilk konturu apel konturudur ve 4.Oyuncu 1NT deklare ederek elini limite etmiştir. Bu nedenle ikinci kontur kesinlikle cezadır. Ancak benzer bir konuşma sekansında aynı kontur ceza olmayabilirdi.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	4.Oyuncu
1Cl	Kontur	1 Pik	Pas
1NT	Kontur		

Burada 4.Oyuncu limite olmuş durumda değil, çünkü konuşmak için 2 seviyesine çıkması gerekiyor ve eli buna uygun olmayabilir. Bu nedenle henüz elini limite etmiş değil ve dolayısıyla da ikinci konturu da ceza olarak algılamamak gerekiyor. Bir başka örnek;

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	4.Oyuncu
2 Karo	Pas	2NT	3Cl
Pas	Pas	Kontur	

Burada da kontur ceza değildir. 2 Karo multi açışı ve 2NT ise sorudur. 2.Oyuncu sorusuna henüz cevap alamadığına göre açıcının eli limite olmuş değildir, dolayısıyla da cevap verilmesi zorunludur. Burada cevabın nasıl verileceği ortaklık anlaşmasına bağlıdır. Mesela zayıf açışla diğer minör konuşulabilir, cevapçı manştan vazgeçerse 3 Kör konuşur, açıcı gerekiyorsa Pik'e düzeltir. Zayıf değilse 3 seviyesinde ters majörü deklare edebilir. Yada doğrudan rengini deklare eder, zayıf - kuvvetli bilgisi vermeyebilir. Tabii ki bunlar tamamen ortaklık anlaşmasına bağlı şeyler.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	4.Oyuncu
2 Kör	2 Pik	Kontur	

Burada da konturu ceza olarak almak gerekiyor, çünkü açıcının eli zaten açıştan limite olmuş durumda. Cevapçı illa konuşurmak istiyorsa 2NT konuşmalı yada cue-bid yapmalıdır.

Açıcı	2.Oyuncu	Cevapçı	4.Oyuncu
1 Karo	Kontur	1 Kör	Kontur
1NT	Kontur		

Bu konuşma sekansında hiçbir kontur ceza değildir. Burada 4.Oyuncunun konturunu ceza olarak oynayanlar da var ama mantık bence gene aynı, daha kimse limite olmadı.

Bölüm 8 : Şlem Konuşmaları

Şlem oynamaya niyetlendiğiniz zaman en önemli bilgi tüm renklerde kontrolünüz olup olmadığıdır. Bu bilgi keycard bilgisinden bile daha önemlidir. Kontrol konuşmaları her zaman yapılamayabilir ama yapılabildiği sürece şlem seviyesine daha güvenle çıkılabilir.

Kontrol Konuşmaları : Kozda karara vardıldıktan sonra eğer şlem umudu görülüyorsa, açılıştan rakibe arka arkaya iki el vermeyeceğiniz renklerin gösterildiği konuşmalara Kontrol Konuşmaları denir. Bu konuşmalar deklarasyonun kaldığı yerden renk sırası takip edilerek yapılır. Atlanan renk kontrol edilemiyor anlamına gelir, tersine deklare ettiğiniz renkte ise en kötü ihtimalle ikinci çekişte durduruyorsunuz demektir. Mesela şöyle bir konuşmada;

Batı	Doğu
1 Kör	2 Trefl
2 Karo	3 Kör
3 Pik	

Burada 3 Pik deklarasyonu kontrol konuşmasıdır, çünkü 3 Kör deklaresiyle kozda karara varılmış ve şlem teklif edilmiştir. 3 Pik deklarasyonu şlem teklifini kabul ve ilk kontrol konuşmasıdır. Ortağınız kontrol konuşmalarına devam eder. Kontrol konuşmalarında gösterebileceğiniz renkler nasıl olabilir? Ya As, yada Rua elinizdedir, değilse ya şigandır, yada tek parçadır. Yani rakibin o renkten iki el üstüste alma olasılığı yoktur. Aksi durumda siz o rengi kontrol edemiyorsunuz demektir.

Kontrol konuşmalarından sonra eğer kontrol edemediğiniz bir renk yoksa Blackwood Konvansiyonu ile devam edersiniz, aksi durumda manş skor konuşarak konuşmayı bağlarsınız. Şimdi yukarıdaki konuşmanın örnek olabileceği iki farklı el görelim.

♠ A				♠ R 8 4
♥ R D 9 7 4				♥ A V 5
♦ R V 10 6				♦ D 8
♣ 8 5 2				♣ A R V 7 3

Siz Batı'sınız ve oyunu 1 Kör ile açtınız. Konuşmalar yukarıdaki gibi geçti siz en son olarak 3 Pik deklaresi verdiniz. Bu kontrol konuşması ve şlem davetini kabul ettiğinizi gösterir. Ortağınız, yani Doğu Pik'den sonraki ilk kontrolünü gösterdi, yani 4 Trefl deklare etti. Diğer renkleri zaten kontrol eden Batı aşağıda anlatacağımız Blackwood konvansiyonuna geçti. Bu ellerde kontrol edilemeyen, yani rakibin iki el üstüste alabileceği bir renk yoktur. Şimdi aynı puanlarla farklı bir el düzenleyelim.

♠ A				♠ R D V
♥ R D 9 7 4				♥ A V 5
♦ D V 10 6				♦ 8 4
♣ V 8 5				♣ A R 10 7 3

İşte puan durumu aynı olan bir el. Konuşmalar gene aynı şekilde sürecektir; Batı oyunu 1 Kör açacak, Doğu 2 Trefl konuşacak, Batı'nın son konuşması olan 3 Pik ile kontrol konuşmaları başlamış olacak. Doğu Trefl kontrolünü göstermek için 4 Trefl deklare edecek, Batı Karo'yu daha önce konuşmuş olmasına rağmen kontrol edemediği için onu atlayarak 4 Kör deklare edecektir. Batı'nın Karo'yu atlaması ve Blackwood konvansiyonuna geçmemesi nedeniyle Karo'yu kontrol edemeyen Doğu'nun Pas geçmek ve şlem den vazgeçmekten başka çaresi yoktur.

Roman Keycard Blackwood : Blackwood konvansiyonundan geliştirilmiştir. 4 As'a ilaveten Koz Rua'sı da bir keycard kabul edilerek, toplam 5 keycard üzerinden cevap verilir. Soru gene 4 Sanzatu ile sorulur, cevaplar:

5 Trefl : 0-3 Keycard
5 Karo : 1-4 Keycard
5 Kör : 2-5 Keycard, Koz kızı yok
5 Pik : 2-5 Keycard, Koz kızı var

Bazı Briççiler 5 Trefl ile 5 Karo deklarelerini ters kullanırlar. Bu nedenle Roman Key Card Blackwood dediğimiz zaman arkasına 0314 (Düz) yada 1403 (Ters) ekleyerek hangisinin oynanacağını belirlenmesi gerekir.

Bu uygulamada 5 Kör ve 5 Pik cevaplarında koz kızı ile ilgili bilgi verilmektedir, ancak 5 Trefl yada 5 Karo cevaplarında koz kızı bilgisi yoktur. Koz kızı deklarenin kaldığı yerin bir üstüyle sorulur. Örneğin aşağıdaki konuşmada;

Doğu **Batı**
1 Pik 4 Pik
4 SA 5 Karo
5 Kör

5 Kör deklaresi koz kızı sorusudur. Cevapçıda koz kızı yoksa cevabı 5 Pik olacaktır, yani en alt seviyede fit bulunan renge dönecektir. Eğer koz kızı varsa, cevap Rualarla birlikte verilir. Tek Rua varsa Rua rengiyle söylenir, iki Rua varsa olmayan Rua'nın rengi söylenir. Koz kızı var ama Rua yoksa o zaman da fit bulunan renk bir üst seviyede konuşulur. Tüm olasılıkları bir tablo ile anlatalım.

Doğu	Açıklama	Batı	Açıklama
1 Pik		2Cl	
2 Karo		4 Pik	
4 SA	Roman Keycard Blackwood	5 Karo	1-4 Keycard
5 Kör	Koz kızı sorusu	5 Pik	Koz kızı yok
		6 Trefl	Koz kızı var yanında ya Trefl Ruası yada diğer iki Rua var
		6 Karo	Koz kızı var, ya Karo Ruası yada diğer iki Rua var
		6 Kör	Koz kızı var, ya Kör Ruası yada diğer iki Rua var
		6 Pik	Koz kızı var, Rua yok

Koz kızına ihtiyacınız yoksa Rua'ları 5NT ile sorarsınız. Rua cevabı da aynı şekilde verilebilir, yani tek Rua olduğu zaman rengiyle, iki Rua olduğu zaman olmayanın rengiyle.

Yukarıdaki örnekte koz Pik değil de Kör olsaydı o zaman koz kızı araştırmasını Körü atlayarak 5 Pik ile yapmanız gerekecekti ve o zaman soru grandşlem amaçlı olacaktı. Cevaplar gene aynı mantıkla verilecektir. 6 Kör koz kızı yok, 7 Kör koz kızı var gibi.

Gerber : 1NT ve 2NT oyun açılışlarında Sanzatu şlemine gidiliyorsa As ve Rua sayısını öğrenmek için uygulanır. As sayısı 4 SA ile değil, 4 Trefl ile sorulur. Cevaplar aynı Blackwood'da olduğu gibi bir üstten başlayarak verilir.

4 Karo 0 - 4 As
4 Kör 1 As
4 Pik 2 As
4 SA 3 As

As sayısını öğrendikten sonra Rua sayısını da 5 Trefl ile sorabilirsiniz.

Sanzatu şlemine giderken Blackwood uygulamanın mantığı son derece açıktır. Diyelim ki 4 SA ile Blackwood uyguladınız ve 5 Karo cevabı aldınız. Şimdi 5 SA deklareniz ne anlama gelecektir? Şlem kesin Grandşlem için Rua sayısını mı soruyorsunuz, yoksa şlemden vazgeçtiniz 5 Sanzatu mu oynamak istiyorsunuz? As sayısını Gerber konvansiyonuyla sorduğunuz zaman böyle bir sorun yaşamazsınız.

Exclusion Blackwood : Şlem konuşmalarında, elinizde bir renk şigan olduğu zaman Klasik Blackwood, yada Keycard Blackwood uygulamanın hiçbir anlamı olmaz, çünkü ortağınızın vereceği As yada keycard'ların hangi renklerde olduğunu hiçbir zaman bilemezsiniz. Bir örnekle anlatmaya çalışalım.

♠ A R D 7 6	♠ 8 5 4 2
♥ R 8 5 3	♥ A 4 2
♦ A D 4 2	♦ R 7 5
♣	♣ R V 6
Açıcı	Cevapçı

Yukarıdaki ellerde Açıcı oyunu 1 Pik ile açacaktır ve Cevapçının 3 Karo ile Bergen yaptığını düşünelim. Burada, Açıcının klasik Blackwood konvansiyonu uygulamasının hiçbir anlamı yok, çünkü cevapçı 1 As cevabı verirse, ve o da Trefl Ası ise, şlem olasılığı yok. Şlem için As'ın mutlaka Kör As'ı olması gerekiyor. İşte bu gibi durumlarda uygulanacak konvansiyon Exclusion Blackwood'dur. Bu konvansiyonda As sayısı 4 Sanzatu ile sorulmaz. 5 seviyesinde eldeki şigan renk deklare edilir, cevaplar o renk dışında kaç keycard olduğunu gösterir. Cevaplar aynı Blackwood mantığında olduğu gibidir, sırasıyla ilk basamak 0-3 ikinci basamak 1-4 keycard gösterir ve bu şekilde devam eder. Şimdi konuşmaları tamamlayalım:

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1 Pik	3 Karo	5 Trefl	5 Kör	5 Trefl, Trefl dışında keycard sorusudur, 5 Kör cevabı Trefl dışında 1 keycard var demektir. Bundan sonra Açıcı doğrudan Pik şlemine deklare edebilir.

Exclusion Blackwood'u Açıcı da, Cevapçı da uygulayabilir. Kozun Kör olduğu durumlarda, eğer şigan renk Pik ise Exclusion Blackwood'u 4 Pik ile uygulamak gerekir. Aksi durumda her koşulda şleme çıkmak zorunda kalırsınız.

DOPI : Blackwood ve benzeri, As yada keycard sayısını soran konvansiyonlarda, araya giriş olması halinde verilecek cevaplar seviyeyi çok yükseltebilir. Bu nedenle cevaplar değişir. Kontur birinci basamağa, Pas ikinci basamağa işaret eder. Konuşulacak ilk renk üçüncü basamağa karşılık gelecektir. DOPI'nin açılımı "Double for Zero, Pas for One" dır. Bir örnekle açıklayacak olursak, 4 Sanzatu As sorusuna 5 Karo araya girişi olduğu zaman, Kontur 0-3, Pas 1-4 keycard gösterecek, 5 Kör 2-5 koz kızı yok, 5 Pik 2-5 koz kızı var anlamına gelecektir.

Bu uygulamanın bir avantajı da, keycard olmadığını kontur atarak gösterdiğiniz zaman, şleme gitmekten vazgeçebilecek olan ortağınıza, daha çok sayı alacağını düşünüyorsa, pas geçerek konturu ceza konturuna çevirme olanağı yaratmasıdır.

ROPI : Bunun açılımı da "Redouble for Zero, Pas for One" dır. As sorusuna kontur atıldığı zaman uygulanır. Sürkontur birinci basamağa, Pas ikinci basamağa işaret eder. Burada da, keycard eksiği olduğunu öğrenen oyuncu, şlemden vazgeçecekse, sürkonturlu 4 Sanzatu oynamayı tercih edebilir.

5 SA Josephine : Bu konvansiyon, fit bulunan majör kozda iki büyük onör kağıdı (As, Rua, Dam) bulmak için uygulanır. As sayısını sormanın anlamı olmadığı, yani size bir yarar sağlamayacağı durumlarda doğrudan 5 SA deklare ederek ortağınızda kaç büyük onör olduğunu araştırırsınız. Bir örnekle açıklayalım;

♠ R 10 9 8 7 ♥ --- ♦ A R V 9 5 ♣ A R 10

Batı	Doğu
1 Pik	2 Trefl
2 Karo	4 Pik
5NT	6 Trefl (Büyük onör yok)
	6 Pik (1 Büyük Onör ile)
	yada
	7 Pik (2 Büyük Onör ile)

Yukarıda gördüğünüz gibi 5 SA Josephine uygulamak için elinizde As veya Rua'dan birinin olmasında yarar vardır, çünkü küçük bir olasılık da olsa dışardaki 7 puan kozun As ve Rua'sı olabilir. Bu durumda mecburen 6 Pik oynanacak ve oyun batacaktır. Yukarıdaki örnekte bile, ortağınızda büyük onör çıkmaması halinde kontratın çıkması ancak koz Rua'sının kaçması ve Dam'ın iki parçadan düşmesine bağlıdır. Ortakda hiç keycard olmaması durumunda 5 seviyesinde kalmak istiyorsanız bu konvansiyonu fit bulunmuş olan rengi 5 seviyesinde deklare ederek de uygulayabilirsiniz. Yani yukarıdaki örnekte 5 Pik deklare ederek olduğu gibi. Şimdi ortak sıfır keycard ile pas geçecek, 1 keycard ile şlem, 2 keycard ile grandşlem konuşacaktır.

Bu örnekte neden Exclusion Blackwood kullanmıyoruz diye düşünebilirsiniz ve de haklı olursunuz. Burada 5 Trefl deklare ederek Trefl dışında kalan As sayısını öğrenebilirsiniz, ancak ya rakip 4 Pik deklaresinden sonra 5 Trefl diyerek araya girerse ne yapacaksınız? İşte o zaman 5 SA ile Josephine uygulamak kaçınılmaz olacaktır. Gerçekten de çoğu zaman Exclusion Blackwood uygulayarak sorunu çözebilirsiniz ama araya giriş olduğu zaman bu konvansiyon sorunu çözmekte yararlı olabilir.

Splinter Bid : Bu konvansiyon, ortağınızın majör açışına doğrudan manşı gören, ve tek parça yada şigan rengi olan kuvvetli, ama şlem teklifi için yetersiz ellerle uygulanır. Ortağınızın majör açış rengine desteğiniz varsa (genellikle 4 parça), 12-15 onör puanla, tek parça yada şigan renginizi çift sıçramalı deklare edersiniz. Yani 1 Kör açışına 4 Karo, yada 3 Pik gibi. Açıcı minimumdaysa rengini 4 seviyesinde tekrarlayarak manş konuşur. Ama maksimumdaysa yada cevapçının tek parça rengi elinin değerini artırıyor kontrol konuşmalarını sürdürebilir, yada diğer şlem konvansiyonlarını uygulayabilir. Aşağıda, ortağınızın 1 Kör açışına 3 Pik deklare ederek Splinter Bid uygulayabileceğiniz bir el görüyorsunuz.

♠ 6 ♥ A D V 5 ♦ R 9 5 4 2 ♣ D 10 8

Splinter Bid konvansiyonunu Açıcı da uygulayabilir. Örneğin, 1 Trefl - 1 Kör - 4 Karo konuşma sekansında 4 Karo deklaresi Splinter Bid'dir, 18-19 onör puan, 4 parça Kör ve tek, yada şigan Karo gösterir. Ya da 1 Pik-2 Kör-4 Karo konuşma sekansındaki 4 Karo, en az 3 parça Kör, 12-15 onör puan ve gene tek parça, yada şigan Karo gösterecektir. Bu durumda cevapçı elindeki puana ve tek olan renkte onörleri olup olmamasına göre şleme gidip gitmemeye karar verir. Cevapçının puanlarının tek parça gösterilen renkte olması dezavantajdır. Tersine o renkte hiç puanı yoksa ciddi bir avantajdır.

♠ R D 9 6 3 ♥ A D V 5 ♦ 4 ♣ D 8 2

Bu elde de, 1 Pik açışına 2 Kör cevabı alan Açıcı, 4 Karo diyerek elini anlatır. Karo'dan 2 dağılım puanı ve Kör'den 1 destek puanı ile toplam puan 17'dir. Cevapçı, 2 seviyesinde konuşma puanının alt limitindeyse, yani 12 civarında puanı varsa ve Karo'nun tek parça olması işine yaramıyorsa 4 Kör diyerek konuşmayı bağlar. İki cevapçı eli örneğinde durumu açıklayalım.

♠ A 5 ♥ R 9 8 7 2 ♦ R D V ♣ V 7 4

Eğer cevapçının eli buysa Karo'nun açıcıda tek parça olmasının hiçbir faydası yok, iyi ihtimalle oyun 4 Kör ancak çıkar. Ama aşağıdaki gibiyse;

♠ A 5 ♥ R 9 8 7 2 ♦ 5 3 2 ♣ A R 7

Onör puanı aynı ama puanların Karo dışında olması şlemi batarsız hale getiriyor.

Splinter Bid uygulamak için 4 parça destek olması iyi olur ama 3 parça destekle de uygulayabilirsiniz. 16+ onör puanla Splinter Bid uygulamamak gerekir. Bu kadar puanla şleme gitme tercihinizi ortağınıza bırakamazsınız.

Rakibin araya giriş konuşmaları Splinter Bid uygulamasını etkilemez. Hatta tek parça renginiz araya giriş rengiyse mükemmel bir durum ortaya çıkar, o renkte Splinter Bid uygulayarak rakibin konuşmasını da bloke etmiş olursunuz. Örneğin aşağıdaki elde;

♠ 6

♥ A D V 5

♦ R 9 5 4 2

♣ D 10 8

ortağınızın 1 Kör açışı üzerine rakibin 1 Pik ile araya girmesi durumunda, konuşabileceğiniz en iyi deklare 3 Pik olacaktır. Burada 3 Pik Cue-Bid olamaz, Cue-Bid yapmak isteseydiniz 2 Pik konuşmanız yeterliydi.

8.1 Renk Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları

Majörden Şleme Gidişler :

Majör bir renkten şleme gitmek, minör bir renkten şleme gitmeye göre daha kolaydır, çünkü briçte öncelikli hedef bir majör fiti bulmak, olmazsa sanzatuya yönelmek, o da olmazsa son şık olarak minör fiti bularak minör oynamaktır. Bu nedenle minör fiti en son akla geldiği için minörden şleme gitmek de pek kolay değildir. Majör şlemleri için bir iki örnek verelim.

Batı	Doğu
1 Trefl	1 Kör
3 Kör	

Burada Batının, yani açıcının elinde 16+ puan olduğu anlaşılmaktadır. Eğer Cevapçı 13+ puan ile konuştuysa şlem bölgesine girmeye ve kontrol konuşmalarına geçmeye karar verebilir. Daha az puanla konuştuysa manş skor ile yetinecektir.

Batı	Doğu
1 Pik	2 Trefl
2 Kör	3 Pik

Burada da cevapçının, yani Doğunun elinde 16+ puan olduğu anlaşılmaktadır. İlk konuşmasında Pik desteği veremezdi, çünkü o zaman puanını anlatamazdı. Ama bu konuşmayla Hem pik'i desteklediğini hem de puanının fazla olduğunu anlatmış oldu. Bundan sonraki manşa bağlanmayan tüm konuşmalar şlem konuşmalarıdır.

Batı	Doğu
1 Pik	2 Trefl
2 Sanzatu	3 Pik

Burada gördüğümüz gibi bir sıçrama yok ancak gene de şlem bölgesine girmeye uygun bir deklarasyon var, Neden? Cevapçının 2 Trefl cevabı üzerine Açıcının 2 SA deklaresi çok kuvvetli bir el göstermeyebilir. Ancak cevapçının ilk konuşmasında Pik'i desteklemeyip, ikinci konuşmasında desteklemesi, ama buna karşın oyunu manşa bağlamaması elinin güçlü olduğunu ve ilk turda desteklemek istemediğini gösterir. Şlem teklif etmeyecek olsaydı 2 Sanzatudan sonra doğrudan 4 Pik deklare etmesi gerekirdi. Dolayısıyla bu andan itibaren tüm renk konuşmaları kontrol konuşmaları olacaktır.

2 seviyesinde kuvvetli açışlardan sonra basit desteğin şlem arayışı olduğunu daha önce görmüştük, bu durumda hemen kontrol konuşmalarına başlanır. Bir örnekle açıklayalım.

Batı	Doğu
2 Trefl	2 Karo
2 Pik	3 Pik

Burada da 3 Pik şlem teklifidir, çünkü kötü bir el ve destekle Cevapçının 4 Pik demesi gerekirdi. Diğer açışlardan sonra nasıl şleme gidileceğine de biraz bakalım;

Batı	Doğu
2 Karo	2 Kör
3 Karo	3 Pik

Burada çiftler Multi 2 Karo oynuyorlar ve 2 Karo açan oyuncu Kör'ü tek parça olan 4144 dağılımı olan 20-22 OP bir el gösteriyor. Cevapçı da manşa bağlamayıp 3 Pik deklare ederek Pik şlemi teklif ediyor. Bundan sonra şlem konuşmalarına geçilecektir.

Batı	Doğu
1 Kör	2NT
3NT	4 Trefl

Bu konuşma sekansında cevapçı Jacoby 2NT konvansiyonunu uyguladı, açıcı 15-17 OP olduğunu belirtti ve cevapçı da 4 Trefl ile kontrol konuşmalarına geçti.

Şleme giderken kontrol konuşması yapmak her zaman mümkün olmaz. Özellikle 2NT açışlardan sonra kontrol konuşmaları çok zordur çünkü seviye zaten yeterince yükselmiştir ve fit bulmak bazen manş seviyesinde olur. Örneğin;

Batı	Doğu
2NT	3 Trefl
3 Pik	4 Trefl

Konuşma sekansından sonra cevapçının 4 Trefl deklarasyonu ne anlama gelecektir? Pik'de anlaştık, ilk kontrol Trefl mi, yoksa Pik'de anlaşamadık bende de 5 parça Trefl var mı? Yada;

Batı	Doğu
2NT	3 Karo
3 Kör	3 Pik

Sekansında 3 Pik 5-5 majörler mi gösteriyor, yoksa Pik kontrolü mu? Bu konuda ortakların iyi anlaşması ve bir karar vermeleri gerekir. Ya kontrol konuşmalarından vazgeçilecektir yada cevapçının ikinci konuşması kontrol olarak kabul edilecektir.

Minörden Şleme Gidişler :

Minör bir renkten şleme gidişler biraz önce de söylediğimiz gibi zordur, çünkü fit bulunması genellikle yüksek seviyelerde olur. Ayrıca Keycard Blackwood uygulaması da zordur, çünkü 4NT ile sorulduğu zaman bir keycard bile 5 Trefl sınırını geçer ve mecburen şlem oynanır. Bu nedenle minör şlemine giderken keycardları 4 seviyesinde o minörle sormak daha uygun olur. Örneklerle açıklamaya çalışalım.

Batı	Doğu
1 Trefl	2 Trefl
4 Trefl	

Bu sekansta cevapçı inverted minör uygulayarak manş forsingi yaptı ve açıcı da 4 Trefl ile Trefl üzerinden keycard sorusuna geçti. Burada keycard cevapları aynen Keycard Blackwood konvansiyonunda olduğu gibi uygulanır, yani; 4 Karo 0-3 keycard, 4 Kör 1-4 keycard gibi devam eder. Keycard cevabından sonra koz kızı da aynı şekilde kaldığı yerin bir üstü deklare edilerek sorulur. Kız değil de Rua sorulacaksa bunu da Sanzatu ile yapmak gerekir. Yukarıdaki konuşma sekansını devam ettirsek;

Batı	Doğu
1 Trefl	2 Trefl
4 Trefl	4 Kör
4 Pik	

4 Kör 1-4 keycard gösterdi, 4 Pik koz kızı sende mi sorusu. Koz kızı açıcıda olsaydı ve sadece ruaları sormak isteseydi 4NT ile sorabilirdi. Karo kozu için de aynı şeyler geçerli ancak, 4 Karo sorusuna 4 Pik cevabı gelirse 4NT kız sorusu olacaktır, Rualar da 5 Trefl ile sorulacaktır. Ya da tam tersi; ortağınızla anlaşmanızı gerektiren bir konu daha.

Yukarıdaki konuşma sekansında kontrol konuşması yok. Peki açıcı kontrol konuşmasına gerek duysaydı ne yapacaktı? Burada 1 Trefl - 2 Trefl inverted minör uygulamasından sonra 3 Trefl deklaresini Trefl'den şlem teklifi olarak kabul etmek gerekir, çünkü eğer açıcının niyeti sanzatu manşına gitmek olsaydı diğer renklerde keser göstermesi gerektirir. Bu durumda 3 Trefl deklaresinden sonra kontrol konuşmalarına geçmek gerekir.

Tabii ki bu iş her zaman bu kadar kolay olmaz, çünkü cevapçıda 4 parça bir majör varsa inverted minör uygulayamaz. Örnek üzerinde bakalım;

Batı	Doğu
1 Trefl	1 Kör
2 Karo	2 Pik
2NT	3 Trefl

Burada cevapçı ikinci tur konuşmada Trefl desteğini gösteremezdi, o zaman sadece açıcının iki rengi arasında tercih belirtmiş olurdu. Önce 4.Renk forsingi yapıp daha sonra Trefl desteği gösterince bu, Trefl'den şlem teklifi oldu. Yukarıdaki örnek açıcının güçlü olduğu durum, bir de cevapçının güçlü olduğu duruma bakalım.

Batı	Doğu
1 Trefl	1 Kör
1NT	2 Karo
2 Kör	

Bu sekansta cevapçı oyunu forse edebilmek için 2 Karo konuştu, yani yeni minör forsingi yaptı. Açıcı da Kör'ün 5 parça olabileceğini düşündüğü için 3 parça desteğini gösterdi ve 2 Kör deklare etti ancak cevapçının Kör'ü 5 parça değil. Şimdi artık cevapçının Trefl desteğini göstererek şlem teklif etmesi mümkün değil, ne konuşursa konuşsun kontrol olarak algılanacaktır. Dolayısıyla yapılacak en iyi iş 3 Trefl deklare etmek ve açıcı ne konuşursa konuşsun bir sonraki turda 4 Trefl deklare ederek keycard sormak. Belki Kör'den şleme gidiyormuş gibi yapmayı düşünebilirsiniz ama yolda başınıza ne tür kazalar gelebileceğini asla kestiremezsiniz.

Yukarıdaki örnekte açıcı Kör'e dönmeseydi işiniz daha kolaydı. Bir sonraki turda 3 Trefl deklare ederek durumu açıklayabilirdiniz ve kontrol konuşması yapma şansınız olabilirdi; tabii Karo'yu da tutmaması şartıyla.

8.2 1 Sanzatu Açıştan Sonra Şlem Konuşmaları

Sanzatu açıştan sonra şlem kararı vermek puan hesabı açısından daha kolaydır ama burada da Sanzatu mu koz mu oynanacağına karar vermek önemlidir. Sanzatu açışına karşı 3 seviyesinde Kör veya Pik deklarasyonunun 6 parça koz ve şlem teklifi olacağını daha önce, 1NT açışa cevaplarda belirtmiştik. Bundan sonra açıcı doğrudan kontrol konuşmalarına geçebilir yada kontroller tamamsa Blackwood konvansiyonunu uygulayabilir. Minör bir renkte şlem teklif etmek için ise önce transfer yapıp sonra renk değiştirerek ilk kontrolü göstermek yeterlidir. 1 SA - 2 Pik - 3 Trefl - 3 Karo sekansında 3 Karo deklaresi Trefl'den şlem teklifi ve ilk kontrol konuşmasıdır. Konuşma 1 SA - 2 Pik - 3 Trefl - 3 Kör şeklinde geçseydi, gene Treflden şlem teklifi, Karo kontrolü yok, ilk kontrol Kör anlamına gelecekti.

Burada farklı uygulamalar var; bazı oyuncular 3 Kör ve Pik deklarasyonlarını sırasıyla Trefl'den ve Karo'dan şlem teklifi olarak oynuyorlar ve bu oldukça yaygın bir uygulama. Ancak ben bunu hiç anlayabilmiş değilim, sanzatu açışlarda minörden şlem teklifi yukarıda anlattığım gibi son derece kolay, asıl majörden şlem teklifi çok daha zor, tabii 3 majör deklaresini minör şlemi için kullanıyorsanız. Aksine 3 seviyesinde majör cevabını adıyla o majörden şlem teklifi oynarsanız hiçbir sıkıntı çekmezsiniz.

Sanzatu açışlarda, Stayman yada Transfer uygulayacak bir durum yoksa, ve Sanzatu şlemine gidilecekse, o zaman ya doğrudan Gerber Konvansiyonu kullanılabilir, yada Quantitative 4 Sanzatu deklaresi kullanılabilir. Ancak bunun için kontrol konuşmasına gerek duyulmuyor olması gerekir. Bu şartların oluşmadığı durumlarda ise kontrol konuşmaları yapmanın bir yolunu bulmak lazımdır.

8.2.1 Stayman'dan Sonra Şlem Konuşmaları

Stayman yaptıktan sonra yeni bir renk konuşulması kesinlikle forsingdir ve muhtemel bir şlem isteğidir. Aşağıda tipik bir durumu ele alalım.

♠ R 8 4				♠ A D 10 5
♥ A V 5 3				♥ 2
♦ A D				♦ R 8 3
♣ D V 10 7				♣ A R 8 6 3

B	K	D
	G	

Konuşmalar şöyle olacaktır:

Batı	Doğu
1NT	2 Trefl
2 Kör	2 Pik
2 SA	3 Trefl
3 Karo	

Cevapçı Stayman'dan sonra 2 Pik deklaresiyle 4 parça Pik ve 3 Trefl deklaresi ile de 5 parça Trefl ve şlem isteği gösterdi. Majörlerde fit bulunmadığı bellidir. Açıcı Trefl'i desteklemeseydi konuşabileceği tek bir şey vardı, o da 3NT. 3 Karo deklaresi Trefl'i desteklediğini ve Karo'yu kontrol ettiğini gösterir. Kontrol konuşmalarından sonra 4 Trefl deklaresi keycard sorusu olacaktır.

Stayman uygulamasından sonraki tüm olası aşamaları tablolarla açıklayalım. Aşağıdaki tablolarda 1 Sanzatu açış ve 2 Trefl Stayman konuşmalarını atlıyoruz ve Açıcının ikinci konuşmasıyla başlıyoruz.

Açıcı	Açıklama	Cevapçı	Açıklama	Açıcı
2 Karo	4 parça majör yok	2 Kör	5-4 Kör-Pik (Smolen)	Minimum puanla 3 parça Kör'le 3 Kör, yoksa 2 SA, maksimum puanla 3 SA, yada 4 Kör Minimum puanla 3 parça Pik'le 3 Pik, yoksa 2 SA, maksimum puanla 3 SA, yada 4 Pik Maksimumsa 3 SA, yoksa Pas Trefl desteği varsa ilk kontrol Karo desteği varsa ilk kontrol 3 SA yada 4 Pik 3 SA yada 4 Kör
		2 Pik	5-4 Pik-Kör	
		2 SA	3SA'ya davet	
		3 Trefl	5 parça Trefl	
		3 Karo	5 parça Karo	
		3 Kör	4-5 Kör-Pik	
		3 Pik	4-5 Pik-Kör	
		3 SA	Oyun	
		4 Trefl	Gerber	

Cevapçının Stayman'dan sonra 3 Trefl yada 3 Karo konuşması kesinlikle 5 parça renk gösterir. Bu konuşma, Stayman'a 2 Kör yada 2 Pik cevabı almış olsaydı da değişmezdi. Burada Cevapçının amacı bir minör fiyile şlem oynamak olabilir, yada dengesiz elini Açıcıya gösterip onun elini anlamaya çalışıyordur. Örneğin 4-4-5-0 yada 4-4-0-5 dağılımda yapabileceği başka bir şey yoktur. Ayrıca, Cevapçı Stayman uyguladı diye, mutlaka elinde 4 parça bir majör olması da gerekmez. 1-2-5-5 gibi bir dağılım ve

kuvvetli puanla, 5 parça minörünü gösterebilmek ve destek aramak için yalancı bir Stayman yapmak zorunda kalmış olabilir.

Bu durumda, Açıcı elini anlatırken Cevapçının yolunu da kesmemesi gerekir. Dolayısıyla;

a) Eğer minöre desteği varsa, Açıcı en ekonomik kontrolünü gösterir, yani 3 Trefl'e cevaben, Karo kontrolü varsa 3 Karo, yoksa Kör kontroluyla 3 Kör deklare eder. Ondan sonra Cevapçının her renk değişikliği kontrol konuşmasına devam anlamına gelir ve minör şlemine gidiliyor demektir. Cevapçı, ilk kontrolü aldıktan sonra 3 Sanzatu deklare ederse şlem niyetinde olmadığı anlaşılır.

b) Eğer minöre desteği yoksa, 3 Sanzatu deklare eder, Cevapçı şleme gidecekse Sanzatu şlemine gidebilir. Burada 4 Trefl konuşması Gerber uygulaması olacaktır.

c) Açıcının minöre desteği olmadığı ve 3 Sanzatu deklare ettiği durumda, eğer Cevapçının minör dağılımı 5-5 ise, o zaman diğer minöre destek var demektir ve minör şlemine gidilebilir. Burada Gerber uygulayarak As ve Rua sayıları sorularak şleme karar verilebilir.

Şimdi diğer alternatif cevapları da tablolarda inceleyelim. Açıcının ve Cevapçının ilk tur konuşmaları gene 1 Sanzatu ve 2 Trefl.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı
2 Kör	2 Pik	4 parça Pik	4 parça Pik'le minimumda 3 Pik, maksimumda 4 Pik, yoksa minimumda 2 SA, maksimumda 3 SA
	3 Trefl	5 parça Trefl	Trefl desteği varsa ilk kontrol
	3 Karo	5 parça Karo	Karo desteği varsa ilk kontrol
	3 Kör	4 Kör'e davet	Maksimumsa 4 Kör, yoksa Pas
	3 Pik	Kontrol	Kontrol konuşmaları
	4 Trefl	Kontrol	Kontrol konuşmaları
	4 Karo	Kontrol	Kontrol yetiyorsa Kör üstünden Blackwood
	4 Kör	Oyun	
	4NT	Blackwood	

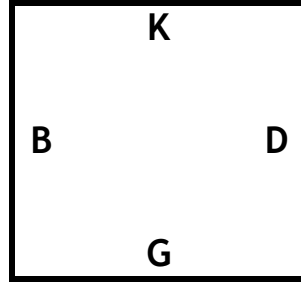
Aynı konuşmalar, Staymana 2 Pik cevabı alındığı durumda da geçerlidir.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı
2 Pik	2NT	3NT'ya davet	Maksimumsa 3NT, yoksa Pas
	3 Trefl	5 parça Trefl	Trefl desteği varsa ilk kontrol
	3 Karo	5 parça Karo	Karo desteği varsa ilk kontrol
	3 Pik	4 Pik'e davet	Maksimumsa 4 Pik, yoksa Pas
	3 SA	Oyun	
	4 Trefl	Kontrol	
	4 Karo	Kontrol	
	4 Kör	Kontrol	
	4 Pik	Oyun	

8.2.2 Transferden Sonra Şlem Konuşmaları

Transferden sonraki renk değişiklikleri de forsingdir ve şlem umudu taşır. Majör renge Transfer uyguladıktan sonra diğer majörün deklare edilmesinin majörlerin beşer parça olduğu anlamına geleceğini Jacoby Transfer başlığı altında görmüştük. Cevapçı sadece manş aramak için de bu konuşmayı yapmak zorundadır. Açıcı hangi majörde fit olduğunu belirttikten sonra Cevapçı doğrudan manş konuşabilir yada farklı bir renk deklare ederek kontrol konuşmalarına geçebilir. Majör fitinden sonra renk değiştirmek kesinlikle kontrol konuşmasıdır. Majör Transferinden sonra minör bir renk deklaresi şleme davet olarak düşünülmelidir. Eğer Açıcı majör rengi destekliyorsay, bu renge geri döner ve ondan sonraki renk değişikliği kontrol konuşması olacaktır. Açıcının majör renge desteği yoksa o zaman da Cevapçının gösterdiği minör renge desteği var demektir ve doğrudan kontrol konuşmasına geçer. Aşağıdaki örnekte bu uygulamayı görelim.

♠ D V 9
♥ A 8 5 3
♦ A D 8
♣ R 10 8



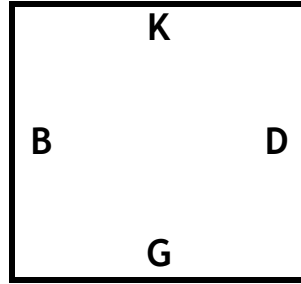
♠ A R 7 3 2
♥ 2
♦ 7 4
♣ A D 7 5 2

Batı **Doğu**
1 SA 2 Kör
2 Pik 3 Trefl
3 Pik 4 Trefl
4 Karo 4 Sanzatu

Jacoby Transfer'dan sonra 3 Trefl deklaresi şlem olasılığı gösteriyor. Açıcı Pik'e destek verdiği için 3 Pik deklare ediyor. 4 Trefl ve 4 Karo kontrol konuşmalarıdır. 4 Sanzatu Pik üzerinden Blackwood.

Bir de majörde buluşulmadığı bir durumu ele alalım.

♠ D V
♥ A R 8 5
♦ A D 8
♣ 10 8 7 2



♠ A R 9 7 3
♥ 9
♦ 7 4
♣ A D V 9 5

Batı **Doğu**
1 SA 2 Kör
2 Pik 3 Trefl
3 karo 4 Sanzatu

Oyunu Batı 1 SA ile açtı ve Doğu Pik Transferi yaptıktan sonra 3 Trefl deklare ederek ortağını şleme davet etti. Bu daveti kabul eden Batı, Pik desteği olmadığı için doğrudan kontrol konuşmalarına geçti ve karo kontrolünü gösterdi.

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1 SA	2 Karo	2 Kör	2 Pik	5-5 Majör dağılımı
			2 SA	5 parça Kör, Manşa davet
			3 Trefl	5-5 Kör ve Trefl, Açıcı Kör desteği varsa 3 Kör deklare eder, yoksa Kör dışında kontrol gösterir.
			3 Karo	5-5 Kör ve Karo, Açıcı Kör desteği varsa 3 Kör deklare eder, yoksa Kör dışında kontrol gösterir.
			3 Kör	6 parça Kör, Manşa davet
			3 SA	5 parça Kör, Açıcı Kör desteğiyle Kör'e düzeltir
			4 Kör	Oyun

Cevapçının 3 Trefl yada 3 Karo deklarasyonlarında mutlaka 5 parça minörü olması gerekmez, ancak Açıcı 5 parça gibi düşünür ve cevap verir. Cevapçı, bunu şlem amacıyla Kör desteği olup olmadığını öğrenmek için uygulamış olabilir. Puan koz şlemine yetiyor ama Sanzatu şlemine yetmiyordu.

Minör transferlerinden sonraki renk değişikliği de kontrol konuşması ve şlem teklifidir. Açıcının kontrol konuşmalarını sürdürmesi beklenir, kontroller tamamlandıktan sonra keycard sormaya geçilir. Bu durumda keycardlar 4 seviyesinde transfer edilen minörle sorulacaktır. Aşağıdaki gibi bir konuşmada;

Açıcı	Cevapçı
1NT	2NT
3 Karo	3 Pik
4 Trefl	4 Karo

2NT Karo'ya transfer, 3 Pik ve 4 Trefl kontrol konuşmaları ve 4 Karo keycard sorusudur.

8.3 2 Sanzatu Açışdan Sonra Şlem Konuşmaları

2 Sanzatu açış kuralları, multi 2 Karo sistemini oynuyor olup olmadığınıza göre değişir. Bu nedenle çözümleri iki ayrı başlık altında inceleyelim.

8.3.1 Multi 2 Karo Oynamayan Sistemler

Multi 2 Karo oynamıyorsanız 5 parça majörü olan ellerle de 20-22 OP ile oyunu 2NT açmanız gerekeceğini daha önce söylemiştik.

♠ R 8 5 4 2 ♥ A R ♦ A R D ♣ D 8 2

Yukarıda gördüğünüz elle 2 Sanzatu açtığınız zaman, klasik Stayman yerine **Puppet Stayman** uygulamak zorundasınız, başka türlü 5 parça Pik'inizi anlatamazsınız. Şimdi 2 Sanzatu açıştan sonra Puppet Stayman uygulamasını tablolarla anlatalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı	Açıklama
2 SA	3 Trefl	4'lü yada 5'li majör var mı?	3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	5'li majör yok, 4'lü majör var 5 parça Kör 5 parça Pik 5'lü majör yok, 4'lü majör yok

3 Karo cevabından sonra Cevapçının ikinci konuşmalarını da ikinci tabloda ele alalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
3 Karo	3 Kör 3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo	4 parça Pik 4 parça Kör 4 parça majör yok 4 parça Kör, 4 parça Pik, şlem forsingi 4 parça Kör, 4 parça Pik, manş forsingi

Yukarıdaki tabloda, 3 Kör yada 3 Pik deklarelerinden sonra fit bulunamadıysa, Açıcı 3 Sanzatu deklare eder. 4 Trefl deklaresinden sonra ise, artık kontrol Açıcıya geçer ve ortaklık anlaşmasına göre, kontrol konuşmalarına geçilebilir, yada diğer şlem konvansiyonları uygulanabilir. Bu uygulamada, Cevapçının 4 Trefl deklaresinden sonra, Açıcının majörlerden birini deklare etmesi oyunu kesmez, çünkü Cevapçı şlem kararı vermiştir ve Açıcı bunu tartışmak durumunda değildir.

Cevapçı açıcının 5 yada 4 parça majörüyle ilgilenmiyorsa tabii ki transfer de uygulayabilir. Transferden sonraki renk değişikliği kontrol konuşması olacaktır.

8.3.2 Multi 2 Karo Oynayan Sistemler

Daha önce de belirttiğimiz gibi, eğer multi 2 Karo oynuyorsanız 2NT açışınızda yarı dengeli bir el ve uzun bir renk vardır. Cevapçı 3 Trefl deklaresiyle uzun rengi sorabilir ve cevabı aldıktan sonraki ilk renk değişikliğini o renkten şlem teklifi ve ilk kontrol olarak düşünmek gerekir. Bir tabloda gösterelim:

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Açıklama	Cevapçı	Açıklama
2 SA	3 Trefl	3 Karo	Uzun Karolar	3 Kör 3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo	Kontrol Kontrol Oyun Kontrol Oyun
		3 Kör	Uzun Körler	3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Kör	Kontrol Oyun Kontrol Kontrol Oyun
		3 Pik	Uzun Pikler	3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Kör 4 Pik	Oyun Kontrol Kontrol Kontrol Oyun
		3NT	Uzun Trefl	4 Trefl 4 Karo 4 Kör 4 Pik	Oyun Kontrol Kontrol Kontrol

Cevapçı açıcının uzun rengiyle ilgilenmiyorsa tabii ki transfer de yapabilir ve transferden sonraki renk değişikliği kontrol ve şlem teklifi olacaktır.

Konvansiyon Endeks :	Sayfa
Namyats	7
Game Try	10
Bergen Raises	12
Jacoby 2NT	12
Splinter Bid	12-53
Concealed Splinter	12
Trefl Drury	13
Inverted Minor	13
Minor Splinter	13
Yeni Minor Forsingi	14
4.Renk Forsingi	16
Reverse Flannery	16
Alain Levy	19
Stayman	20
Jacoby Transfer	21
Teksas Transfer	21
Smolen	23
Puppet Stayman	25
Ogust	26
Michael's Cue-Bid	31
Gesthem Cue-Bid	31
D.O.N.T.	33
Cappeletti	33
Multi Landy	33
Trefl Landy	34
Fishbein	35
Sputnik	37
Lebensohl	43
Kontrol Konuşmaları	50
Roman Keycard Blackwood	51
Gerber	51
Exclusion Blackwood	52
D.O.P.I.	52
R.O.P.I.	52
5NT Josephine	52