

FETHİYE BRİÇ KULÜBÜ STANDART BRİÇ SİSTEMİ

Genel özet: 1'e 2 zon forsing , Forsing NT (5- 11 puan), Keycard Ters, Romen Defos, Büyük Apel, Düz Sayı, 2'ler adıyla Zayıf, 1 Karo açışı 4+ karo, Rakibin 1NT açışına; 2 Tref Majörler, 2 Karo/Kör/Pik natürel, Kontur: 4+Majör 5+Minör, Smith Eco (İkinci turda; küçük vermek atağını beğenmedim, büyük vermek atağını beğendim)

Konvansiyonlar: Stayman, Transfer, Bergen, Splinter, Checkback Stayman, Drury, Lebensohl, 2 NT açılışına Puppet, Michaels Kübid, Unusual NT, Texas Transfer, Blackwood (RKCB), Negatif Kontur

Genel yaklaşım: Majör Tutuşumuzu hızlı anlatmak önemli. Majöre 4'lü Tutuş olan eller ile puana göre Bergen yapmalıyız. 3 Tref: 7-9 puan, 3 Karo: 10-12 puan. 12+ puan eller ile 1'e 2 zon forsing konuşuyoruz.

1 Majör – 2 Tref : Tref kısa olabilir (2 adet). 1 Majöre 2 Karo: 5+ Karo, 2 Kör: 5+Kör olmalı.

OYUN AÇILIŞLARI

Açılış	Kart adet	Puan	Açıklama
1 Tref	2+	11 - 21	Tref açışı 2 adet olabilir.
1 Karo	4+	11 - 21	Karo açışı en az 4 adet Karo
1 Kör	5+	11 - 21	Kör açışı en az 5 adet Kör
1 Pik	5+	11 - 21	Pik açışı en az 5 adet Pik
1 NT	dengeli	14+ 17-	14 puan varsa, beş kartlı iyi bir renk veya 3,5 kesin löve olmalı. İyi 17 puanlı eller ile 1 açıp, gelene 2 NT denmeli
2 Tref	Dengesiz Dengeli	Dengesiz 13+ Dengeli 22+	Prensip 3 veya 3,5 kayıplı el. Majörde 9 kesin löve, Minörde 9,5 kesin löve ile de açılır.
2 Karo	6	6 - 9	Zayıf 6 kartlı Karo
2 Kör	6	6 - 9	Zayıf 6 kartlı Kör
2 Pik	6	6 - 9	Zayıf 6 kartlı Pik
2 NT	dengeli	20-21	5'li Majör olabilir, Puppet kullanılmalı
3 Tref	7	6-9	Zayıf 7 kartlı Tref
3 Karo	7	6-9	Zayıf 7 kartlı Karo
3 Kör	7	6-9	Zayıf 7 kartlı Kör
3 Pik	7	6-9	Zayıf 7 kartlı Pik
3 NT	7 veya 8	9-10	Kapalı bir minör renk, yanda K veya A yok
4 Kör	8	7-11	Zayıf 8 kartlı Kör, 5 kayıplı el olmalı
4 Pik	8	7-11	Zayıf 8 kartlı Pik, 5 kayıplı el olmalı

1 MAJÖR AÇILIŞINA CEVAPLAR

1 Kör AÇIŞI (Rakip araya girmezse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Kör	Pas	1 Pik	4+ Pik 5+ puan
1 Kör	Pas	1 NT	Forsing sanzatu , 5-11 arası puan
1 Kör	Pas	2 Tref	12+ zon forsing, Tref kısa olabilir (2+ adet)
1 Kör	Pas	2 Karo	12+ zon forsing, 5+ Karo
1 Kör	Pas	2 Kör	3'lü Tutuş, iyi 7-9 puan, 2 kayıp kapatan, en az bir A ve bir Rua
1 Kör	Pas	2 Pik	6'lı Pik çok zayıf el, 3-5 puan
1 Kör	Pas	2 NT	3'lü Tutuş, 10-11 puan
1 Kör	Pas	3 Tref	Bergen , 4'lü Tutuş 7-9 puan
1 Kör	Pas	3 Karo	Bergen , 4'lü Tutuş 10-12 puan
1 Kör	Pas	3 Kör	Zayıf 4'lü Tutuş, 3-5 Puan, Blokatif
1 Kör	Pas	3 Pik	Splinter , Pik tek, Tutuş var, 11-14 puan.
1 Kör	Pas	3 NT	3'lü Tutuş, 12+ 15- puan, çok dengeli el. 4-3-3-3 gibi
1 Kör	Pas	4 Tref	Splinter , Tref tek, Tutuş var, 11-14 puan
1 Kör	Pas	4 Karo	Splinter , Karo tek Tutuş var, 11-14 puan
1 Kör	Pas	4 Kör	5+ Tutuş, Zayıf 3-7 puan, kısalık olmalı
1 Kör	Pas	4 Pik	8+ pik, Zayıf 5-7 puan, oynamaya
1 Kör	Pas	4 NT	Keycard sorusu

1 Pik AÇIŞI (Rakip araya girmezse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Pik	Pas	1 NT	Forsing sanzatu , 5-11 arası puan
1 Pik	Pas	2 Tref	12+ zon forsing, Tref kısa olabilir (2+ adet)
1 Pik	Pas	2 Karo	12+ zon forsing, 5+ Karo
1 Pik	Pas	2 Kör	12+ zon forsing, 5+ Kör
1 Pik	Pas	2 Pik	3'lü Tutuş, iyi 7-9 puan, 2 kayıp kapatan, en az bir A ve bir Rua
1 Pik	Pas	2 NT	3'lü Tutuş, 10-11 puan
1 Pik	Pas	3 Tref	Bergen , 4'lü Tutuş 7-9 puan
1 Pik	Pas	3 Karo	Bergen , 4'lü Tutuş 10-12 puan
1 Pik	Pas	3 Kör	Splinter , Kör tek Tutuş var, 11-14 puan
1 Pik	Pas	3 Pik	Zayıf 4'lü Tutuş, 3-5 Puan, Blokatif
1 Pik	Pas	3 NT	3'lü Tutuş, 12+ 15- puan, çok dengeli el. 4-3-3-3 gibi
1 Pik	Pas	4 Tref	Splinter , Tref tek, Tutuş var, 11-14 puan
1 Pik	Pas	4 Karo	Splinter , Karo tek Tutuş var, 11-14 puan
1 Pik	Pas	4 Kör	8+ Kör, Zayıf 5-7 puan, oynamaya
1 Pik	Pas	4 Pik	5+ Tutuş, Zayıf 3-7 puan, kısalık olmalı
1 Pik	Pas	4 NT	Keycard sorusu

1 MAJÖR AÇILIŞINA “KONTUR GELİRSE” CEVAPLAR

1 Kör AÇIŞI (Rakip araya X ile girirse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Kör	Kontur	Sür Kontur	Tutuş yok, 10+ puan, rakip deklaresini bana bırak
1 Kör	Kontur	1 Pik	4+ Pik 6+ puan
1 Kör	Kontur	1 NT	Dengeli, 7-9 puan
1 Kör	Kontur	2 Tref	5+ Tref, 10+ puan, 1 tur forsing
1 Kör	Kontur	2 Karo	İyi Tutuş, 3'lü Tutuş, 8-9 puan, 2 kayıp kapatan
1 Kör	Kontur	2 Kör	Basit Tutuş, 3'lü Tutuş, 5-7 puan
1 Kör	Kontur	2 NT	3'lü Tutuş Davet, 10-11 puan
1 Kör	Kontur	3 Tref	Bergen, 4'lü Tutuş, 7-9 puan
1 Kör	Kontur	3 Karo	Bergen, 4'lü Tutuş, 10-12 puan
1 Kör	Kontur	3 Kör	Zayıf 4'lü Tutuş, 3-5 Puan, Blokatif
1 Kör	Kontur	3 Pik	Splinter, Pik tek, Tutuş var, 11-14 puan.
1 Kör	Kontur	3 NT	Tutuş yok, Dengeli 12-14
1 Kör	Kontur	4 Tref	Splinter, Tref tek, Tutuş var, 11-14 puan
1 Kör	Kontur	4 Karo	Splinter, Karo tek Tutuş var, 11-14 puan
1 Kör	Kontur	4 Kör	5+ Tutuş, Zayıf 3-7 puan, kısalık olmalı
1 Kör	Kontur	4 Pik	8+ pik, Zayıf 5-7 puan, oynamaya
1 Kör	Kontur	4 NT	Keycard sorusu

1 Pik AÇIŞI (Rakip araya X ile girirse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Pik	Kontur	Sür Kontur	Tutuş yok, 10+ puan, rakip deklaresini bana bırak
1 Pik	Kontur	1 NT	Dengeli, 7-9 puan
1 Pik	Kontur	2 Tref	5+ Tref, 10+ puan, 1 tur forsing
1 Pik	Kontur	2 Karo	5+ Karo, 10+ puan, 1 tur forsing
1 Pik	Kontur	2 Kör	İyi Tutuş, 3'lü Tutuş, 8-9 puan, 2 kayıp kapatan
1 Pik	Kontur	2 Pik	Basit Tutuş, 3'lü Tutuş, 5-7 puan
1 Pik	Kontur	2 NT	3'lü Tutuş Davet, 10-11 puan
1 Pik	Kontur	3 Tref	Bergen, 4'lü Tutuş, 7-9 puan
1 Pik	Kontur	3 Karo	Bergen, 4'lü Tutuş, 10-12 puan
1 Pik	Kontur	3 Kör	Splinter, Kör tek Tutuş var, 11-14 puan
1 Pik	Kontur	3 Pik	Zayıf 4'lü Tutuş, 3-5 Puan, Blokatif
1 Pik	Kontur	3 NT	Tutuş yok, Dengeli 12-14
1 Pik	Kontur	4 Tref	Splinter, Tref tek, Tutuş var, 11-14 puan
1 Pik	Kontur	4 Karo	Splinter, Karo tek Tutuş var, 11-14 puan
1 Pik	Kontur	4 Kör	8+ Kör, Zayıf 5-7 puan, oynamaya
1 Pik	Kontur	4 Pik	5+ Tutuş, Zayıf 3-7 puan, kısalık olmalı
1 Pik	Kontur	4 NT	Keycard sorusu

1 MAJÖR AÇILIŞINA “ARAYA GİRİLİRSE” CEVAPLAR

1 Kör AÇIŞI (Rakip araya 1 Pik ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Kör	1 Pik	Kontur	Tutuş yok, 6+ puan, muhtemel 4-4 minör
1 Kör	1 Pik	2 Tref	5+ Tref 10+ puan, 1 tur forsing
1 Kör	1 Pik	2 Karo	5+ Karo 10+ puan, 1 tur forsing
1 Kör	1 Pik	2 Kör	Basit Tutuş , 3'lü Tutuş, 5-8 puan
1 Kör	1 Pik	2 Pik	Kübid, 3'lü veya 4'lü Tutuş Zon Forsing , 11+ puan
1 Kör	1 Pik	2 NT	3'lü veya 4'lü Tutuş Davet , 9-11 puan

1 Kör AÇIŞI (Rakip araya 2 seviyesinde Minör ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Kör	2 Tref	Kontur	Tutuş yok, 8+ puan
1 Kör	2 Tref	2 Karo	5+ Karo 10+ puan, 1 tur forsing
1 Kör	2 Tref	2 Kör	Basit Tutuş , 3'lü Tutuş, 5-8 puan
1 Kör	2 Tref	2 Pik	5+ Pik, 10+ puan, 1 tur forsing
1 Kör	2 Tref	2 NT	3'lü veya 4'lü Tutuş Davet , 9-11 puan
1 Kör	2 Tref	3 Tref	Kübid, 3'lü veya 4'lü Tutuş Zon Forsing , 11+ puan

1 Pik AÇIŞI (Rakip araya 2 seviyesinde Minör ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Pik	2 Tref	Kontur	Tutuş yok 8+ puan
1 Pik	2 Tref	2 Karo	5+ Karo 10+ puan, 1 tur forsing
1 Pik	2 Tref	2 Kör	5+ Kör, 10+ puan, 1 tur forsing
1 Pik	2 Tref	2 Pik	Basit Tutuş , 3'lü Tutuş, 5-8 puan
1 Pik	2 Tref	2 NT	3'lü veya 4'lü Tutuş Davet , 9-11 puan
1 Pik	2 Tref	3 Tref	Kübid, 3'lü veya 4'lü Tutuş Zon Forsing , 11+ puan

1 Majör AÇIŞI (Rakip araya 1 NT ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Majör	1 NT	Kontur	Ceza, 10+ puan
1 Majör	1 NT	2 Tref	5+ Tref oynamaya, Forsing değil
1 Majör	1 NT	2 Karo	5+ Karo oynamaya, Forsing değil
1 Majör	1 NT	2 diğer Majör	5+ Majör oynamaya, Forsing değil
1 Majör	1 NT	2 aynı Majör	Basit Tutuş , 3'lü Tutuş, 5-8 puan

1 MİNÖR AÇILIŞINA CEVAPLAR

1 Tref AÇIŞI (Rakip araya girmezse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Tref	Pas	1 Karo	4+ Karo, 6+ puan
1 Tref	Pas	1 Kör	4+ Kör, 6+ puan
1 Tref	Pas	1 Pik	4+ Pik, 6+ puan
1 Tref	Pas	1 NT	6-10 puan, dengeli
1 Tref	Pas	2 Tref	Inverted Minör, 12+ Zon Forsing, 5+ Tref
1 Tref	Pas	2 Karo	Criss Cross, 5+ Tref, Davet, 9-11 puan
1 Tref	Pas	2 Kör	6'lı Kör, 3-5 Puan
1 Tref	Pas	2 Pik	6'lı Pik, 3-5 Puan
1 Tref	Pas	2 NT	11-12 puan dengeli
1 Tref	Pas	3 Tref	Blokatif, 5'li Tutuş, 4-6 puan
1 Tref	Pas	3 Karo	7'li Karo, zayıf 4-6 puan
1 Tref	Pas	3 Kör	7'li Kör, zayıf 4-6 puan
1 Tref	Pas	3 Pik	7'li Pik, zayıf 4-6 puan
1 Tref	Pas	3 NT	Oynamaya, 12-14 puan, dengeli
1 Tref	Pas	4 Tref	Minörwood, Keycard sorusu
1 Tref	Pas	4 Kör	8+ Kör, Zayıf 5-7 puan, oynamaya
1 Tref	Pas	4 Pik	8+ Pik, Zayıf 5-7 puan, oynamaya

1 Karo AÇIŞI (Rakip araya girmezse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Karo	Pas	1 Kör	4+ Kör, 6+ puan
1 Karo	Pas	1 Pik	4+ Pik, 6+ puan
1 Karo	Pas	1 NT	6-10 puan, dengeli
1 Karo	Pas	2 Tref	5+ Tref, 11+ puan
1 Karo	Pas	2 Karo	Inverted Minör, 12+ Zon Forsing, 5+ Karo
1 Karo	Pas	2 Kör	6'lı Kör, 3-5 Puan
1 Karo	Pas	2 Pik	6'lı Pik, 3-5 Puan
1 Karo	Pas	2 NT	11-12 puan dengeli
1 Karo	Pas	3 Tref	Criss Cross, 5+ Karo, Davet, 9-11 puan,
1 Karo	Pas	3 Karo	Blokatif, 5'li Tutuş, 4-6 puan
1 Karo	Pas	3 Kör	7'li Kör, zayıf 4-6 puan
1 Karo	Pas	3 Pik	7'li Pik, zayıf 4-6 puan
1 Karo	Pas	3 NT	Oynamaya, 12-14 puan, dengeli
1 Karo	Pas	4 Karo	Minörwood, Keycard sorusu
1 Karo	Pas	4 Kör	8+ Kör, Zayıf 5-7 puan, oynamaya
1 Karo	Pas	4 Pik	8+ Pik, Zayıf 5-7 puan, oynamaya

1 MİNÖR AÇILIŞINA “KONTUR GELİRSE” CEVAPLAR

1 MİNÖR AÇIŞI (Rakip araya X ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Minör	Kontur	Sür Kontur	Tutuş yok, 10+ puan, rakip deklaresini bana bırak
1 Minör	Kontur	1 Kör	4+ Kör, 6+ puan
1 Minör	Kontur	1 Pik	4+ Pik, 6+ puan
1 Minör	Kontur	1 NT	Dengeli, 7-9 puan
1 Minör	Kontur	2 aynı Minör	4+ Minör Tutuş, 8+ puan, 1 tur forsing
1 Minör	Kontur	3 aynı Minör	5+ Minör Tutuş, Zayıf, 5-7 puan

1 MİNÖR AÇILIŞINA “ARAYA GİRİLİRSE” CEVAPLAR

1 MİNÖR AÇIŞI (Rakip araya Minör ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Tref	1 Karo	Kontur	Majörler 4-4, 6+ puan
1 Tref	1 Karo	1 Kör	4+ Kör, 6+ puan
1 Tref	1 Karo	1 Pik	4+ Pik, 6+ puan
1 Tref	1 Karo	2 Tref	4+ Tref Tutuş, 8+ puan, 1 tur forsing
1 Tref	1 Karo	3 Tref	5+ Tref Tutuş, Zayıf, 5-7 puan

1 MİNÖR AÇIŞI (Rakip araya Majör ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Tref	1 Kör	Kontur	Diğer Majör Pik 4'lü, 6+ puan
1 Tref	1 Kör	1 Pik	5+ Pik, 6+ puan
1 Tref	1 Kör	1 NT	Dengeli körü kesen, 7-9 puan
1 Tref	1 Kör	2 Tref	4+ Minör Tutuş, 8+ puan, 1 tur forsing
1 Tref	1 Kör	3 Tref	5+ Minör Tutuş, Zayıf, 5-7 puan

1 MİNÖR AÇIŞI (Rakip araya 1 NT ile girerse)

Ortak	Rakip	Biz	Açıklama
1 Minör	1 NT	Kontur	Ceza, 10+ puan
1 Minör	1 NT	2 Kör	5+ Kör oynamaya, Forsing değil
1 Minör	1 NT	2 Pik	5+ Pik oynamaya, Forsing değil
1 Minör	1 NT	2 diğer Minör	5+ Minör oynamaya, Forsing değil
1 Minör	1 NT	2 aynı Minör	Basit Tutuş, 4+ Tutuş, 5-8 puan

CHECKBACK STAYMAN VE CEVAPLARI

2 way Checkback oynamıyoruz. Hep 2 Tref ile Check-back yapıyoruz.

1 Tref veya 1 Karo – 1 Majör

1 NT – 2 Tref (Checkback Stayman) 11+ puan

2 Karo : Tutuş yok minimum el 11-12

2 aynı Majör : Tutuş var, minimum el 11-12

2 ters Majör : Tutuş var, maksimum el 13-14

2 NT : Tutuş yok, maksimum el 13-14

1 NT AÇILIŞI VE GELİŞMELER

1 NT – 2 Tref : Stayman – **4'lü Majör olmak zorunda!**

1 NT – 2 Karo : Kör'e transfer

1 NT – 2 Kör : Pik'e transfer

1 NT – 2 Pik : Tref'e transfer veya 8-9 dengeli (4'lü Majör yok)

1 NT – 2 NT : Karo'ya transfer

1 NT – 3 Tref : 5'li Majör sorusu, en az 3-3 Majör ve 10+ puan olmalı

1 NT – 3 Kör : Kör tek, 5-5 minör, zon puanı

1 NT – 3 Pik : Pik tek, 5-5 minör, zon puanı

1 NT – 2 Tref : Stayman – 4'lü Majör sorusu

2 Karo – 3 Kör : **Smolen**, söylenen Majör 4'lü, diğer majör 5'li 10+ puan

1 NT – 2 Karo : Kör'e transfer

2 Kör – 2 Pik : 5'li Kör, 5'li pik, 7-8 puan

1 NT – 2 Karo : Kör'e Transfer

2 Kör – 4 Minör : Minör renk Kontrolü, 6'lı iyi Kör, **Şilem isteği.**

1 NT – 2 Kör : Pik'e Transfer

2 Pik – 4 Minör : Minör renk Kontrolü, 6'lı iyi Pik, **Şilem isteği.**

STAYMAN SONRASI

1 NT – 2 Tref : Stayman – 4'lü Majör olmak zorunda!

2 Karo – 2 Kör : 5'li Kör, 4'lü Pik Davet 8-9

2 Pik : 5'li Pik, 4'lü kör Davet 8-9

DRURY

Ortağın **3. veya 4. den Majör** açışlarına (9-11 puanla açmış olabilir)
2 Tref diyerek Koz Tutuşu ve en az 10+ puan ile Forsing deklare verilir.
Sonrasında ortağın açtığı rengi tekrar etmesi: Açar elim yok demektir.
Açanın 2 Karo deklaresi Natürel değildir, normal açar elim var 12-13 puan anlamındadır.
Daha yüksek puanlarla, açan direk zon ilan edebilir veya yeni renk getirebilir.

2 TREF AÇILIŞINA CEVAPLAR

2 Tref açışı; 3-3,5 kayıpla yapılmak zorunda olduğu için, Hemen hemen her el ile
(6'lı çok iyi ve 2 tepe onörlü renk dışında) 2 Karo röleden geçiyoruz. 2 Kör (0-3) cevabı yok.
2 Tref açanın elini öğrenmeliyiz, 2 Tref açanın aşağıdaki gibi 4 tip eli olabilir.
2 Karo röleye şu şekillerde cevap verecektir.

- 1) Tek renkli löveye dayalı az puan (17 puandan az) ile: 4 seviyesi Majör
- 2) Tek Renkli çok puanlı el ile: 2 veya 3 seviyesi renk (koz kalitesine göre)
- 3) İki renkli el ile: 2 seviyesi Majör, buna 2 NT diyerek yan rengi sormalıyız.
- 4) Dengeli 22+ ile: 2 NT

2) Tek renkli **kapalıya yakın** renk ile **3 seviyesinde koz** deklare edilir.
Cevapçı elinde **AS** var ise **rengiyle** söyler, As yok **Rua var** ise **3 NT** der.
İkisi de yok ise 4 Majör ile deklareyi sonlandırır.

3) 2 Karo röleye 2 Majör cevabından sonra: cevapçı 2 NT demelidir.

Bu açana elini tarif et demektir. Yan rengi varsa onu söyler, yoksa 6'lı Majörü tekrar eder.

4) 2 Karo röleye 2 NT cevabından sonra:

Cevapçı 3 Tref ile **Puppet Stayman** yapar.

3 Karo: 5'li Majör yok, 4'lü Majör var

3 NT: 5'li veya 4'lü Majör yok

MİNÖRWOOD

En az zon puanı, toplamda 23+ ve Kozun minör olduğu, 2 taraf tarafından net şekilde
anlaşıldıktan sonra: 4 Minör Minörwood'dur ve **Keycard** sorar.

Cevaplar Düz: bir üstü 0-3, iki üstü 1-4, üç üstü 2 Keycard, 2+koz damı, 2+şikan,

Cevap alındıktan bir üstü ile Rua sorulur.

Rua fazlalık sorusuna, koz dışı 1 Rua varsa adıyla söylenir. 2 Rua var ise 7 ilan edilir.

2 NT AÇILIŞINA CEVAPLAR

- Cevapçı en az 3'lü bir Majörü var ise; 3 Tref ile Puppet Stayman yapar.
2 NT – 3 Tref : **Puppet Stayman**
3 Karo : 5'li Majör yok, 4'lü Majör var .
3 Kör : 5'li Kör var.
3 Pik : 5'li Pik var.
3 NT: 5'li veya 4'lü Majör yok.
- Cevapçı da 5+ Majör var ise transfer eder.
2 NT – 3 Karo : Köre Transfer
3 Kör : Kör **Tutuş yok!**
3 Pik: Kör Tutuş **yok**, 5'li Pik var.
3 NT: 3'lü Kör Tutuş var. (Cevapçı zayıf elle yaptı ise tekrar transfer eder)
4 Minör: Kör'ü iyi tuttum, Minör Kontrolü
- Cevapçı da **Minöre dayalı eller** var ise 3 Pik der bu 3 NT'ye transferdir.
2 NT – 3 Pik : 3 NT'ye Transfer
3 NT - 4 Tref : Tref'ten Şilem isteği
4 Karo : Karo'dan Şilem isteği
4 Kör : Tref Karo'dan uzun Şilem isteği (4-6, 5-6)
4 Pik : Karo Tref'ten uzun Şilem isteği (6-4, 6-5)
4 NT : Minörler eşit sayıda Şilem isteği (5-5, 6-6)
5 Tref : Natürel, 5 Tref oynamak isteyen el.
5 Karo : Natürel, 5 Karo oynamak isteyen el.

SIÇRAYARAK DEKLARE VERME

- Oyun açan'ın sıçrayarak Aynı rengi tekrar etmesi
1 Tref – 1 x
3 Tref : 6+ Kaliteli Tref 15-17 puan, Forsing değil (Pas geçilebilir)
- Oyun açan'ın sıçrayarak NT demesi
1 Tref – 1 x
2 NT : 18-19 puan, Forsing (pas yok)
- Oyun açan'ın sıçrayarak Renk Değiştirmesi
1 Kör – 1 Pik (veya 1 NT)
3 Tref/Karo : 18-19 puan 5-5 dağılım. Zon forsing

1X – 1Y - 2 NT SEKANSI

1 Tref - 1 Kör

2 NT - 3 Tref : 8+ puan forsing, El tarifi sorar. Açan 3'lü Körü varsa hemen söylemeli.

3 Karo: 4'lü Kör, 4+Karo, 5-7 puan.

3 Kör : 5+ Kör, 5-7 puan

3 NT : 4'lü Kör, 5-7 puan

1 Tref - 1 Pik

2 NT - 3 Tref : 8+ puan forsing, El tarifi sorar. Açan 3'lü Piki varsa hemen söylemeli.

3 Karo: 4'lü Pik, 4+Karo, 5-7 puan.

3 Kör : 5'li Pik, 4'lü Kör, 5-7 puan

3 NT : 4'lü Pik, 5-7 puan

1 KARO - 2 TREF SEKANSI

1 Karo – 2 Tref : 5+ Tref açar el olmalıdır. (2 Tref diyenin 4'lü Majörü olabilir)

2 Karo : Röle, 12-14, 3'lü Tref var, majörleri kesebilir

2 Kör : 5'li Karo 4'lü Kör 14+ puan

2 Pik : 5'li Karo 4'lü Pik 14+ puan

2 NT : Majörleri kesen 12-14, 3'lü Tref yok

3 Tref : 4+Karo 4+ Tref

3 Karo : Kapalı 6'lı Karo

3 Kör: 5'li Karo 4'lü Tref, Kör Tek

3 Pik: 5'li Karo 4'lü Tref, Pik Tek

ZAYIF MAJÖR AÇIŞA MÜDAHELE

Rakip 2 Kör, 2 pik, 3 Kör, 3 Pik açarsa elimizi anlatma yolları:

2 Kör - Kontr : Kör kısa açar el

- 2 pik : 5+ Pik, açar el

- 2 NT : 1 NT açacak el (15-17 puan)

- 3 Tref: 5+ Tref, açar el

- 3 Karo: 5+ Karo, açar el

- 3 **Kör : Minörler**, açar el (Rakip 2 pik açarsa 3 Pik **Minörler**)

- 3 NT : 18-21 Körü kesen dengeli el.

- 4 Tref: 5+ Tref, 5+Pik dengesiz el

- 4 Karo: 5+ Karo, 5+Pik dengesiz el

2 zayıf açışa **Kontur** sonrası **Lebensohl** devreye girer. Direkt renk okumak iyi el, **9+ Puan** gösterir. Zayıf eller ile önce 2 NT denmeli, bu 3 Tref'e transferdir, sonra renk söylenmeli veya PAS denmelidir.

MICHAELS KÜBİD

2 renkli eller ile araya giriş için kullanılır. Bunu yaparken elimizde normal açar el olmamalı. Ya **7-10 puan** zayıf ya da **16+ puan** güçlü olmalı. 11-15 puanlar ile yapmayınız.

- Rakip 1 Minör açarsa; 2 aynı Minör demek : 5-5 Majör gösterir (5-4 ile yapmayınız)
- Rakip 1 Majör açarsa; 2 aynı Majör demek : 5'li diğer Majör ve 5'li bir Minör

Michaels Kübid ile beraber mutlaka Unusual NT de kullanmak gereklidir.

UNUSUAL NT (SIRADIŞI NT)

Rakibin 1 seviyesindeki **renk** açışına karşı **2 NT** ile yapılan müdahaledir.

Ya **7-10 puan** zayıf ya da **16+ puan** güçlü olmalı. 11-15 puanlar ile yapmayınız.

Temel kural: Rakibin açtığı renk dışındaki **en ucuz iki rengi** gösterir.

- 1 Kör veya 1 Pik (Majör) açışına 2 NT : Her iki minörü (Tref ve Karo) gösterir.
- 1 Tref açışına 2 NT : En ucuz iki renk olan Karo ve Kör'ü gösterir.
- 1 Karo açışına 2 NT : En ucuz iki renk olan Tref ve Kör'ü gösterir.

RAKİP MICHAELS KÜBİD YAPARSA;

Ortak oyun açar ve rakip Michaels Kübid ile 2 renkli 5-5 el gösterirse;

Basit Tutuş, Davet ve Zon Forsing ellerimizi anlatabilmeliyiz.

1 Kör – 2 Kör – 2 Pik : Kör Tutuş, Zon Forsing
2 NT : Kör Tutuş, Davet, 10-11 puan
3 Kör : Basit Tutuş, 6-9 puan

1 Pik – 2 Pik – 2 NT : Pik Tutuş, Davet, 10-11 puan
3 Kör : Pik Tutuş, Zon Forsing
3 Pik : Basit Tutuş, 6-9 puan

1 Tref – 2 Tref – 2 Karo : 5+Karo, 8-10 puan
2 Kör : Tref Tutuş, Forsing, 11+ puan
2 Pik : 5+Karo, Forsing, 11+ puan
2 NT : Natürel, Davet, 10-11 puan
3 Tref : Tref Tutuş, 6-10 puan

Elinizde Forsing el varsa; **Küçük Küçükten, büyük büyükten Forsing** oynuyoruz.

Rakip 2 renk vaat etmiş iken rakip renklerden; küçük olanını söylemek kalan küçük renkten, büyük olanını söylemek kalan büyük renkten Forsingtir, 11+ puan vaat eder.

LEBENSÖHL

Ortak **1 NT** açıp, Rakip 2 seviyesinde araya girerse **2NT** deklaresine **Lebensohl** denir. Açıcıyı **3 Tref** demeye zorlayan bir Rôle konuşmasıdır.

1. Zayıf Eller (Kaçış, 4-8 puan)

- Doğrudan 2 Seviyesi: Zayıf, oynamaya, 4-6 puan
- 2NT → 3 Tref → 3 Seviyesinde yeni Renk: 7-8 puan.

2. Güçlü Eller (Zon Forsing, 10+ puan)

- Doğrudan 3 Seviyesinde yeni Renk: 5+ kart ve Zon Forsing.
- Doğrudan 3NT: Zon puanı var ama rakip renginde Keser YOK.
- 2NT → 3 Tref → 3NT: Zon puanı var ve rakip renginde Keser VAR.

3. Stayman Sorusu (Kübid)

- Doğrudan Kübid: Majör sorar, keser YOK. Zon Forsing, 10+ puan
- 2NT → 3 Tref → Kübid: Majör sorar, keser VAR. Zon Forsing, 10+ puan

LEBENSÖHL ÖRNEK ELLER

- **Örnek 1 : Zayıf - Oynamaya**
1 NT - (2 Karo) - 2 Pik : 4-6 Puan, 5+ Pik oynamaya
- **Örnek 2 : Zayıf - Kaçış**
1 NT - (2 Pik) - 2 NT
3 Tref - (Pas) - 3 Karo : 7-8 Puan, 5+ Karo oynamaya
- **Örnek 3 : Güçlü – Rengi olan Zon Forsing**
1 NT - (2 Kör) - 3 Karo : 10+ Puan, 5+ Karo, Zon Forsing.
- **Örnek 3 : Güçlü – Sanzatu rakip rengi kesmeyen**
1 NT - (2 Kör) - 3 NT : 10+ Puan, Kör durdurucu YOK
- **Örnek 4 : Güçlü - Sanzatu rakip rengi kesen**
1 NT - (2 Kör) - 2 NT -
3 Tref - (Pas) - 3 NT : 10+ Puan, Kör durdurucu VAR

ARAYA GİRİŞE CEVAPLAR

Ortak bir renkle araya girdiğinde (overcall), Cevapçı'nın yapacağı konuşmalar:

1. Araya Girişe Yeni Renk 1 Tur Forsingtir.

- **1 Seviyesinde Yeni Renk**
Örnek: 1 Karo - 1 Kör - Pas - 1 Pik
4+ kart ve **8+ puan** gösterir. Ortak pas geçemez, konuşmak zorundadır.
- **2 Seviyesinde Yeni Renk 1 Tur Forsing**
Örnek: 1 Kör - 1 Pik - Pas - 2 Tref
5+ kart ve **10+ puan** gösterir. 1 Tur Forsingtir, Ortak pas geçemez.
- **Basit Tutuş** Örnek: 1 x - 1 Kör – pas- 2 Kör
3+ kart fit ve **6-9 puan** gösterir. Basit tutuş.
- Örnek: 1 Pik - 2 Karo – pas- 3 Karo
3+ kart fit ve **7-9 puan** gösterir. Basit tutuş.

2. Araya Girişe Sıçrayarak Tutuş (Baraj)

- **Sıçramalı Tutuş Baraj niyetiyle yapılır.** 1 Karo - **1 Pik** – Pas - **3 Pik**
4+ Tutuş ve **5-7 puan** gösterir. Tamamen baraj amaçlıdır, Blokatif.

3. Araya Girişe Kübid (Rakip Rengini Okumak - Zon Forsing / İyi Fit)

- **Örnek: Rakip 1 Karo açtı, ortak 1 Kör girdi, biz 2 Karo dedik**
- Bu Zon forsingidir ve ortağa el tarifi sorar. Bunu yapan elde 11+ Onör puan olmalıdır.
Tutuş puanlarını hesaplayıp Kübid yapmayınız. Uygun seviyede Tutuşu veriniz.
- Ortak açara yakın olmayan eller ile rengini tekrar etmelidir.
- 11+ ile araya girdiyse yeni renk veya uygun başka deklare vermelidir.

4. Araya Girişe NT cevapları

- **Örnek: Rakip 1 Karo açtı, ortak 1 Kör girdi, Pas, biz ?**
1 NT : 8-11 keser gösterir. Davettir.
2 NT : FİT DAVET, 3+ kart Fit ve **10-11** puan gösterir